

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, **należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem**. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu

ZAWARTOŚĆ

ROZPOCZĘCIE.....	2
STEROWANIE	2
MENU GŁÓWNE	4
EKRAN GRY	5
SYSTEM ZDROWIA.....	5
EKRAN PAUZY/CELÓW.....	6
EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER	6
KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER).....	6
WSKAZÓWKI DOT. WYDAJNOŚCI	6
TWÓRCY	7
UMOWA LICENCYJNA	23
POMOC TECHNICZNA.....	24

ROZPOCZĘCIE

Włóż płytę z grą *Call of Duty: Black Ops II* do napędu DVD. Po krótkiej chwili powinno pojawić się menu autoodtworzenia. Kliknij opcję Instaluj, żeby rozpocząć instalację programu. W trakcie instalacji wykonuj polecenia pojawiające się na ekranie monitora. Jeśli menu autoodtworzenia nie pojawi się, to może znaczyć, że ta funkcja jest wyłączona. W takim przypadku kliknij dwukrotnie ikonę Mój komputer – znajdziesz ją na pulpicie (w niektórych wersjach system Windows najpierw trzeba kliknąć przycisk Start, a następnie kliknąć ikonę Mój komputer). Kliknij ikonę napędu DVD, w którym znajduje się płyta z grą *Call of Duty: Black Ops II*. Kliknij dwukrotnie plik Setup.exe, żeby uruchomić program instalacyjny.

Uwaga: do prawidłowego zainstalowania programu niezbędne jest połączenie z internetem.

STEROWANIE

DOMYŚLNE UKŁAD STEROWANIA	
W	Ruch do przodu
S	Ruch do tyłu
A	Ruch w lewo
D	Ruch w prawo
Q	Wychylenie w lewo
E	Wychylenie w prawo
Shift	Sprint/Wstrzymanie oddechu
Lewy przycisk myszy	Strzał z broni
Prawy przycisk myszy	Przyrządy celownicze
V	Atak wręcz
5	Dodatki/Amunicja specjalna
6	Wsparcie naziemne
1, rolka myszy	Zmiana broni
G, środkowy przycisk myszy	Rzut granatem ofensywnym
4	Rzut granatem taktycznym
F	Użycie
R	Przeładowanie
Spacja	Wstanie/Skok
Ctrl	Położenie się
Ctrl podczas sprintu	Rzucenie się na ziemię
C	Przykucnięcie

X	Wyposażenie
Esc	Cele/Menu pauzy
~	Konsola
T	Chat tekstowy
Y	Chat drużyny
Z	Chat głosowy
F1	Głos na tak
F2	Głos na nie
F3	Tryb obserwatora
Tab	Wyświetlenie wyniku/celów
F12	Zrzut ekranu

STEROWANIE GRUPĄ UDERZENIOWĄ

DOMYŚLNY UKŁAD STEROWANIA	
W	[tylko widok taktyczny] – przesunięcie widoku taktycznego na mapie na północ
S	[tylko widok taktyczny] – przesunięcie widoku taktycznego na mapie na południe
A	[tylko widok taktyczny] – przesunięcie widoku taktycznego na mapie na zachód
D	[tylko widok taktyczny] – przesunięcie widoku taktycznego na mapie na wschód
1	Wybór typu jednostki 1
2	Wybór typu jednostki 2
3	Wybór typu jednostki 3
4/Lewy przycisk myszy	Kliknij, żeby wskazać wybranemu typowi jednostki pozycję/cel, przytrzymaj, żeby wskazać pozycję/cel wszystkim jednostkom
5	Wybór typu jednostki 4
Tab	Wyświetl/Ukryj widok taktyczny

MENU GŁÓWNE

Możesz wybrać kampanię, tryb multiplayer lub Zombie.

KAMPANIA

Poznaj dalszą część historii przedstawionej w grze *Call of Duty: Black Ops* i rozegraj kampanię *Call of Duty: Black Ops II* przeznaczoną dla jednego gracza. Korzystając z menu Kampania możesz wznowić wcześniej zapisaną kampanię lub rozpocząć nową. Możesz również skorzystać z opcji Wybór misji i ponownie rozegrać jedną z ukończonych misji na dowolnym poziomie trudności.

Uwaga: W grze *Black Ops II* działa system automatycznego zapisu stanu gry w specjalnych punktach kontrolnych. Możesz jednak skorzystać również z opcji Zapisz i wyjdź, dostępnej w menu pauzy.

GRUPA UDERZENIOWA

Misje Grupy uderzeniowej, jakie są dostępne w *Call of Duty: Black Ops II*, to zupełnie nowy i innowacyjny styl rozgrywki *Call of Duty* przeznaczonej dla jednego gracza. Łączą one elementy strategii w czasie rzeczywistym i strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby. Rozegraj misje, powiązane ze sobą specjalną historią. Wciel się w postać żołnierza walczącego na pierwszej linii frontu lub dowódcy. Steruj różnymi dronami bojowymi. Odnies sukces i przynieś chwałę swojej ojczyźnie. Jeśli poniesiesz porażkę, to szybko poznasz jej konsekwencje, oglądając na ekranie jej wpływ na wydarzenia w kampanii.

TRYB MULTIPLAYER

Zmierz się z innymi graczami *Call of Duty: Black Ops II*, łącząc się przez internet lub sieć lokalną. W trybie multiplayer masz dostęp do wielu map i trybów. Odblokuj nową broń, dodatki, atuty i zdobywaj kolejne rangi w trybie multiplayer!

ZOMBIE (1-8 GRACZY)

Z hordą zombie możesz walczyć samotnie, współpracując lub rywalizując z innymi graczami. Tryb Zombie w *Call of Duty: Black Ops II* został ulepszony i rozwinięty. W tradycyjnym trybie Przetrwanie razem ze znajomymi będziesz odpierać ataki coraz bardziej niebezpiecznych nieumarłych. W nowym trybie Żałoba twoja drużyna będzie współzawodniczyć z inną, tocząc niesamowitą bitwę w post apokaliptycznym otoczeniu. Wygrają ci, którzy dotrwią do końca. Po raz pierwszy w trybie Zombie pojawia się kampania - TranZit - to nowe, strategiczne podejście do walki z nieumarłymi. Uważaj, w mieście Green Run przyjdzie ci się zmierzyć nie tylko z zombie...

USTAWIENIA

Zmień ustawienia gry, dopasowując je do własnych upodobań. Możesz zmieniać następujące opcje:

Ustawienia kontrolera, wspomaganie celowania, czułość rozglądania się, filtr zawartości graficznej i napisy.

EKRAN GRY

- **Minimapa** – mapa obszaru, na którym znajduje się twoja postać. Zaznaczone są pozycje sojuszników i rozpoznanych nieprzyjaciół.
 - **Informacje o meczu** – informacje o aktualnym wyniku, ikonie drużyny i czasie pozostałym do końca meczu (tylko w trybie wieloosobowym).
 - **Wskaźnik granatu** – ikona ostrzegająca o leżącym w pobliżu, odbezpieczonym granacie; strzałka wskazuje miejsce, w którym znajduje się granat.
 - **Celownik** – wskazuje na miejsce, w które celujesz z broni. Kolor czerwony oznacza, że celownik został umieszczony na jednostce nieprzyjaciela, a zielony na jednostce sojuszniczej. Poruszanie się lub bieganie powoduje, że celownik rozszerza się lub całkowicie znika, co oznacza, że strzał będzie mniej celny. Zatrzymanie się, przykucnięcie lub położenie się zwiększa celność.*
 - **Ikona użycia** – ta ikona pojawia się, kiedy twoja postać znajdzie się w pobliżu broni lub obiektu, których może użyć – pokazywany jest przycisk, który trzeba nacisnąć w takiej sytuacji.
 - **Wyposażenie serii punktów** – wyświetlana jest informacja o liczbie punktów potrzebnych do zdobycia kolejnej serii punktów, a także wybrane przez ciebie serie ofiar, które będziesz mógł zdobyć podczas meczu. Każda zdobyta seria ofiar może zostać użyta za pomocą ekranu wyposażenia serii punktów, wystarczy nacisnąć przycisk góra lub dół na padzie kierunkowym, żeby wybrać daną serię, a następnie nacisnąć przycisk prawo, żeby użyć serii.
 - **Wskaźnik broni** – informacja o aktualnie używanej broni.
 - **Wskaźnik amunicji** – pokazuje ilość amunicji dostępnej dla aktualnie wybranej broni oraz liczbę pozostałych granatów.
 - **Wyposażenie** – wyświetlenie dostępnego wyposażenia i/lub dodatków do broni.
 - **Wskaźnik obrażeń** – czerwony wskaźnik pokazuje, że twoja postać odnosi obrażenia, wskazuje również kierunek, w którym znajduje się źródło obrażeń (patrz System zdrowia na stronie 5).
- *Uwaga: korzystając z przyrządów celowniczych możesz znacząco zwiększyć celność strzału i jednocześnie poruszać się, jednak bardzo powoli. Podczas korzystania z przyrządów celowniczych celownik znika.

SYSTEM ZDROWIA

Kiedy twoja postać zostanie trafiona przez nieprzyjaciela, na ekranie pojawi się krew, a wskaźnik obrażeń pokaże kierunek, z którego padł strzał. Jeżeli uda ci się schować za osłoną, to pewnym czasie odzyskasz pełnię sił.

EKRAN PAUZY/CELÓW

Naciśnij klawisz Esc w trakcie kampanii lub trybu Zombie, żeby zatrzymać grę i wyświetlić to menu. Korzystając z niego, możesz wyświetlić ekran opcji, ponownie rozpocząć bieżący poziom lub zapisać stan gry i powrócić do menu głównego.

EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER

W trybie multiplayer *Call of Duty: Black Ops II* nie można zatrzymać gry. Po naciśnięciu klawisza Esc w trybie wieloosobowym pojawi się menu umożliwiające wybranie nowej klasy (zmiana zostanie zastosowana po następnym odrodzeniu), zapoznanie się z opisem bieżącego trybu gry oraz dostęp do menu opcji. Pamiętaj, że mecz w trybie multiplayer trwa dalej.

KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER)

Korzystając ze swojej karty gracza, możesz stworzyć emblemat, który będzie reprezentował twoją postać online. Możesz również obejrzeć ostatnie gry, jakie zostały rozegrane przez ciebie lub twoich znajomych, a także zapisać je w udostępnionych plikach, gdzie będą bezpiecznie przechowywane. Możesz oglądać i oceniać filmy, klipy, zrzuty ekranów i gry niestandardowe stworzone przez innych członków społeczności *Call of Duty: Black Ops II*.

Historia bojowa zawiera wszystkie kluczowe statystyki twoich gier. Karta gracza zawiera także informacje o zaliczonych wyzwaniach, rankingi, a także pozwala na stworzenie tagu klanowego.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY ZWIĄZANE Z URUCHOMIENIEM GRY

- Sprawdź, czy twój komputer spełnia wymagania minimalne określone dla tej gry. Sprawdź także, czy są zainstalowane najnowsze wersje sterowników karty graficznej oraz karty dźwiękowej: sterowniki kart graficznych NVIDIA® możesz znaleźć i pobrać ze strony www.nvidia.com. Sterowniki kart graficznych ATI™ możesz znaleźć i pobrać ze strony www.ati.amd.com.
- Jeśli posiadasz wersję gry z płytą, to spróbuj przeinstalować DirectX®. Plik instalacyjny najczęściej znajduje się w folderze DirectX, w głównym katalogu na płycie. Jeśli posiadasz dostęp do internetu, to najnowszą wersję DirectX możesz pobrać ze strony www.microsoft.com.

OGÓLNE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

- Jeśli posiadasz wersję gry z płytą, a ekran funkcji autoodtworzenia nie pojawia się po włożeniu płyty do napędu, to kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu znajdującą się w oknie Mój komputer, a następnie wybierz opcję Autoodtworzenie.
- Jeśli gra działa zbyt wolno, spróbuj ograniczyć jakość efektów graficznych i dźwiękowych, korzystając z menu opcji gry. Innym sposobem na poprawienie wydajności, jest zmniejszenie rozdzielczości ekranu.
- Możesz sobie zapewnić optymalną wydajność, jeśli wyłączysz w systemie Windows wszystkie zadania działające w tle (z wyjątkiem aplikacji EAD, jeśli działa).

TWÓRCY

Story by
David S. Goyer

Directed By
Dave Anthony

Executive Producer
Jason Blundell

Director - Online
Daniel Bunting

Design Director - Online
David Vonderhaar

Studio Creative Director
Corky Lehmkuhl

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Technical Director
David King

Art Director
Colin Whitney

Animation Director
Dom Drozdz

Audio Director
Brian Tuey

Story By
Dave Anthony
&
David S. Goyer



Directed By
Dave Anthony

Executive Producer
Jason Blundell

Director Online
Dan Bunting

Project Senior Producer
Pat Dwyer

Project Lead - PC Team
Cesar Stastny

Producers
Charles Connoy
Daniel Donaho
Miles Leslie
Sam Nouriani
Shane Sasaki

Associate Producers
Steven Eldredge
Ronnie Fazio
Zach Gonzalez
Don Oades
John Shubert
Brent Toda

Production Coordinators
Richard Garcia
Matt Scronce
Kornelia Takacs

Build Engineer
Dan Baker

Associate Build Managers
Daniel Germann
Dustin Rowe

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Project Technical Director
David King

Project Lead Engineer
Trevor Walker

Lead Engineers - Online
Alexander Conserva
Martin Donlon

Lead Engineer
James Snider

Lead Engineer - PC Team
Krassimir Touevsky

Lead Engineer - Graphics
Dimitar Lazarov

Senior Engineers
Omar Aziz
Scott Bean
Blair Bitonti
Stephen Crowe
Micah Dedmon
Jose Doran
Marcus Goodey
Lei Hu
Sumeet Jakatdar
Matthew Kimberling
Johan Kohler

Austin Krauss
Dan Laufer
Dan Leslie
Jay Mattis
Tom McDevitt
Dan Olson
Ewan Oughton
Eran Rich
Joe Scheinberg
Dimitar "malkia" Stanev
Chris Strickland
Mike Uhlik
Jivko Velev
Leo Zide

Engineers
Pravin Babar
Amit Bhura
Penny Chock
Adam Demers
Ryan Feltrin
Mark Hu
Tommy Keegan
Bryce Mercado
Juan Morelli
Bharathwaj Nandakumar
Jamie Parent
Timothy Rapp
Diarmuid Roche
Caleb Schneider
Lucas Seibert
Varun Sharma
David Young

Associate Engineer
Mark Soriano

Additional Engineering
Bryan Blumenkopf
Naty Hoffman
Josh Menke

Engineering Interns
Jeffrey Colvin
Tarun Sharma

Art Director
Colin Whitney

Technical Art Director
Brian Anderson

Associate Art Directors
Shaun Bell
Ken Harsha

Lead Character Artists
Loudvik Akopyan
Brad Grace

Senior Character Artists

Yaw Chang
Mike Curran
Dennis Eusebio
Thomas Inesi
Michael McMahan
Anh Nguyen
Scott Wells
Peter Zoppi

Lead Effects Artist

Barry Whitney

Lead Effects Animation Artist

Jess Feidt

Senior Effects Artists

Michael Chubb
Darwin Dumlao
Robert Moffat
Dale Mulcahy
My Wu

Effects Artists

Asher Dudley
Mike Gevorkian
Gavin Lerner
David Seabaugh

Associate Effects Artist

Tyler Robinson

Lead Weapon Artist

Murad Ainuddin

Senior Weapon Artists

Will Huang
Max Porter

Weapons Artists

Blaed Hutchinson
Mark Manto

Associate Weapons Artist

Geoffrey Ng
Caleb Turner

Lead Vehicle Artist

Chad Birosh

Senior Vehicle Artists

Tony Kwok
John McGinley
Daniel Mod

Lead Environment Artist

Gilbert Martinez

Senior Environment Artists

Chris Erdman
Andrew Krelle
Andrew Livingston
Brandon Martynowicz
Nelson Plumey

Environment Artists

Bryce Houska
Wilson Ip
Chris Ledesma
Austin Montgomery
Joe Simanello
Fidel Villa

Associate Environment Artists

Joaquin Espinoza
Juan Gil

Lead Technical Artist

Stev Kalinowski

Senior Technical Artist

Brendan Holloway

Lead UI Artist

Stewart Roud

UI Artist

Gil Doron

Additional UI Art

Byron Cunningham
Alex Stodolnik

Lead Lighting Artist

Timothy Bud McMahon

Senior Lighting Artists

Angus Bencke
Yonghee Choi
James Ford

Lighting Artists

Christin Hiser
Neil Masiclat

Senior Concept Artists

Kevin Baik
Eric Chiang
Daniel Cheng
Peter Lam
Chris Miller
Dan Padilla
Khang Pham

Additional Concept Art

Sam Gebhardt
Josh Kao
Eugene Negri

Animation Director

Dom Drozd

Lead Animator

Adam Rosas

Animation Specialist

Yanick Lebel

Animation Project Manager

Guy Silliman

Senior Animators

Jason Barnidge
Jae Chung
David Kim
Phil Lozano
Timothy Smilovitch

Animators

Jordan Abeles
Jeremy Agamata
Ben DeGuzman
Phillip Kourie
Kevin Kraeer
Cody Mitchell
Jae Park
Jon Stoll
Kristen Sych

Associate Animators

David Pumpa
Ernie Urzua
Eji Yared

Additional Animation

Amelie Le-Roche

Animation Interns

Aggie Christakis
Anthony DiCenzo

Design Director - Online

David Vonderhaar

Principal Designer - Online

Colm Nelson

Designer - Online

Anthony Flame

Associate Designer - Online

Mark Yetter

Campaign Design Directors

Dave Anthony
Jason Blundell
Corky Lehmkuhl

Campaign Game Designer

Joe Chiang

Lead Scriptor

Gavin Locke

Senior Scripters

Brian Barnes
Kevin Drew
Mark Maestas
June Park
Chad Proctor

Scripters

Mike Anthony

Matt Bettelman
Brian Joyal
Mike Slone

Associate Scripters
Pokee Chan
Anthony Grafft
Travis Janssen
Joanna Leung
Damoun Shabestari
Jameson Silcox
Jacob True
Greg Zheng

Lead Level Builders
Phil Tasker
Kevin Worrel

Senior Level Builder
Susan Arnold

Level Builders
John Delgado
Jared Dickinson
Brian Douglas
Werner Eggers
Gavin Goslin
Doug Guanlao
Dave Harper
Adam Hoggatt
Matthew Hutchinson
Ross Kaylor
Paul Mason-Firth
Thomas Schneider
Lia Tjong

Associate Level Builders
Muhammad Ayub
Ian Bowie
James Cusano
Ian Kowalski
Mike Madden
Anthony Saunders
Allen Wu

Audio Director
Brian Tuey

Lead Audio Designer
Chris Cowell

Audio Designers
Collin Ayers
Scott Eckert
Shawn Jimmerson
James McCawley
Kevin Sherwood
Lee Staples

Senior Audio Engineer
Stephen McCaul

Audio Intern
Elliott Ward-Bowen

Additional Production
Support
Nakia Harris

ZOMBIES

Producer
Reza Elghazi

Associate Producer
Aaron Roseman

Lead Engineer
Peter Livingstone

Senior Engineers
Dan Laufer
Evan Olson
Bryan Pearson

Engineers
Ryan Higa
Feng Zhang

Additional Art Direction
Dan Padilla

Senior Artists
Gary Bergeron
Omar Gonzalez

Artist
Jesse Moody

Design Director
Jimmy Zielinski

Senior Game Designer
Donald Sielke

Scripter
Chris Pierro
Associate Scripter
Alex Romo

Level Builders
Brian Glines
Erika Narimatsu

Additional Dialog
Micah Ian Wright

Additional Design
Dallas Middleton

PRE-RENDERED CINEMATICS

Senior Producer
Anna Donlon

Associate Producers
Adrienne Arrasmith

Jacob Porter

Production Coordinator
André Lawton

Art Director
David Dalzell

Senior Artists
Mayan Escalante
Edward Helmers
Omar McClendon

Artists
Juan Mendiola
Lee Souder
Mayumi Suzuki

Lead Animator
Jamie Egerton

Senior Animator
Steven Rivera

Animators
Ian Adams
Fred Carrico
Megan Goldbeck
Steven Tom
Alexandra Zedalis

Associate Animator
James Fiorella

Cinematics Designer
Michael Barnes

Cinematics Scripter
G. Henry Schmitt

Additional Editing
Joi Tanner

STORY

Story By
Dave Anthony
David S. Goyer

Written By
Dave Anthony
Craig Houston

Additional Dialog
James C. Burns
Kamar de los Reyes

credits_movie_8
scroll_sequence_2

TREYARCH STUDIO MANAGEMENT

Studio Head
Mark Lamia

Vice President
Dave Anthony

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Studio Creative Director
Corky Lehmkuhl

Director Of Technology
Cesar Stastny

Director - Brand
Development
Jay Puryear

Director - Communications
John Rafacz

HR Manager
Monica Temperly

Senior Director - Technology
Rose Villaseñor

Senior Manager - Operations
Amy Hurdelbrink

Operation Coordinator
Tristan Curran

Director - IT
Robert Sanchez

Systems Administrator
Nick Westfield

Senior IT Technician
Kris Magpantay

Senior Recruiter
Michelle Gallego

Reception
Joe Puralewski

QUALITY ASSURANCE

QA Senior Manager
Igor Krinitskiy

QA Project Lead
Kimberly Park

QA Senior Testers
Czyznyck Deco
Tristen Sakurada

QA Platform Specialists
Jonah Dok
Tom Duong
Cody Kennedy
Tan La
Craig D. Nelson
Garrett Oshiro

QA Database Specialist
Wayne Williams

QA Training Manager
Brian Carlson

QA Dev Testers
Melvin Allen
Tuan Bui
Eric Chan
Hubert Cheng

QA Testers
Moises Lopez
Paul A. Barfield
Frank J. Martinez III
Andrew L. Baxter
Graham S. McGuire
Earl M. Baylon
Joseph T. McMahon
Anthony Benavides
Josue D. Medina
Jose R. Bernabel
Alexander A. Mejia
Brandt C. Binkley
Yasheera Mendoza
John E. Blakely
Sam Mogharabi
Zachary B. Blough
Maria Morales
Charles Buckley
Nestor Murillo
Felicia Buckley
Eduardo Navarro
Adam Carrillo
Robert J. Newman
Cordera Carter
Dan Young T. Nguyen
Christopher Caswell
Neal E. Nikaido
Kevin R. Chester
Patrick J. O'Malley
Charlton Chu
Marvin Oraguzie
Rodney Clanor
Norman Ovando
Juan Cole
Edwin G. Payen
Michael Coleman II
Angel T. Perez
Kyle Collier
Jason Peyton
Francisco J. Delgadillo
Vien Vien V. Pham
Cody G. Deming
Benjamin A. Plunk
John Doherty

David C. Quevedo
Alex Elling
Jonathan Richardson
Joel Espana
Edward Robles
Elijah Figures
Oscar O. Rojas
Taylor T. Fontecchio
Alexis JS Ruegger
Anthony H. Franco
Anthony J. Ruiz
Andres A. Garcia
Mehrzad Sadeghi
Brandon C. Garrett
Roger J. Sawkins
Andrew Girard
Daniel B. Seamans
Jason S. Glenn
Kenneth Sit
James R. Gobert
John Sleiman
Christian Gomez
Adam Smith
Jeremy C. Gonzagowski
Edward Smith
David Hambardzumyan
Frankie S. Smith
Daniel Haynes
Michael S. Stewart
Raymond B. Jackson
Kevin Sweeney
Jennifer M. Kalinowski
Tony Tang
Francis Kim
Evan Textor
Jefferson J. Kittell
Colin A. Tistaert
Quy G. Le
Jason Tong
Martin Limon
Enrique Valentin
Matthew Littel
David G. Weaver
Jesse Lloyd-Dominik
Stuart R. Zinke
Nicholas Long

Additional Contributions
Jeanne Anderson
Manuel Plank
Hess Barber
Jason Schoonover
James Dargie
Jordan Smith
John Dehart
Ryan Smith
John Enrico
Ashley Soriano
Leif Johansen
Tyler Sparks
Gary Spinrad
Dallas Middleton
Tricia Vitug
Geoffrey Moyer
Walter Williams
Alex Perelman

CAST

SINGLE PLAYER CAMPAIGN

FEATURING THE VOICES OF

Alex Mason
Sam Worthington

Jason Hudson
Michael Keaton

Mike Harper
Michael Rooker

Frank Woods
James Burns

Raul Menendez
Kamar De Los Reyes

David "Section" Mason
Rich McDonald

Admiral Tony Briggs
Tony Todd

Javier Salazar
Celestin Cornielle

Chloe "Karma" Lynch
Erin Cahill

Farid Kizginkaya/Mujahideen
Soldier
Omid Abtahi

Defalco
Julian Sands

Jonas Savimbi
Robert Wisdom

Tian Zhao
Byron Mann

Manuel Noriega
Benito Martinez

Secretary of Defense
Jim Meskimen

Premier Jiang
James Hong

Col. Lev Kravchenko
Andrew Divoff

President of the United
States (POTUS)
Cira Larkin
Himself
Lt. Colonel Oliver L. North

SUPPORTING VOICES

Pilot "Anderson"/Dispatcher
Jennifer Hale

Young David Mason
Hayden Byerly

Jane McKnight/Josefina/
Dispatcher
Eden Riegel

Secretary of the Treasury/
Graveyard Attendant
Kirk Thornton

Mullah Rahmaan
Cas Anvar

Erik Brieghner
Robert Picardo

Jimmy Kimmel
Jimmy Kimmel

CIA Nerd
Desmond Askew

Newscaster Andrew Robbins
Mary Beth McDade

General/Government Agent
Michael Gregory

Mark McKnight
Andy Hawkes

Secret Service Agent Jones
Ken Lally

Strike Force Soldier/Navy
SEAL/Doorman
Brian Bloom

Strike Force Soldier
Al Rodrigo

Strike Force Soldier
Michelle Rodriguez

Strike Force Soldier
Clancy Brown

ADDITIONAL VOICES

Brianna Lynn Brown
Valerie Arem
Armando Valdez
Yuri Lowenthal
Crispin Freeman
Marc Worden
Richard Epcar
Travis Willingham
John Bentley
Chad Guerrero
Josh Gillman

Matt Mercer
Jordan Marder
Dave Paladino
Patrick Seitz
Jamieson Price
Troy Baker
Shaun Piccinini
Chad Guerrero
Michael Roderick
Jenn Wong
Jeremy Dunn
Steve Wilcox
Danny Pardo
Steven Bauer
Liane Schirmer
Cathy Lizzio
Yousef
Fahim Fazli
Boris Kievsky
Pasha Lynchikov
Dimitri Diatchenko
Bernardo De Paula
Maxwell De Paula
Coy Clark
Leo Azevedo
Navid Negaban
Ethan Rains
Pej Vehdat

MULTIPLAYER

Rick Wasserman
Travis Willingham
Brian Bloom
Troy Baker
Matt Mercer
Jason Beghe
Scott Whyte
Dave Forseth
Ian Anthony Dale
Brian Delaney
Glen Morshower
Liam O'Brien
Kirk Thornton
Dave Boat
Roger Cross
Ron Yuan
James Leung
Jen Sung Outerbridge
Ron Yuan
Ming Lo
Liam O'Brien
Avery Kidd Waddell
Jeff Fischer
Dave Fouquette
Steve Blum
Michael Benyaer
Said Faraj
Sam Sako
Zuhair Haddad
Michael Desante

ZOMBIES

Abigail "Misty" Briarton
Stephanie Lemelin

Marlton Johnson
Scott Menville

Russman/Survivor 4
Keith Szarabakja

Samuel Stuhlinger
David Boat

Richtofen, Bus Driver, Bus
PA, Survivors
Nolan North

Maxis/Survivors 1 & 2
Fred Tatasciore

Survivor 3
Jack Angel

FEATURING THE MUSIC OF

Trent Reznor
Elbow
Averged Sevenfold
Skrillex

AND

Composed, Conducted and
Produced by
Jack Wall

Orchestrated by:
Neal Desby & Edward
Trybek

Assistant to Jack Wall:
Alex Hemlock

Additional Writing - Zombies
Micah Ian Wright

Military & Historical
Consultants
Peter Singer
Lt. Colonel Oliver L. North
Matthew Raby Frost

VOICE OVER RECORDING

PCB Productions

Recording Facilities:
PCB Productions - Los
Angeles, CA

Talent Director:
Keith Arem

Dialog Editorial Supervisor:
Matt Lemberger

Dialog Editorial / Location
Sound:
Austin Krier
Matt Lemberger
Paden James
Trevor Greer
Aaron Gallant
David Kehs

Production Coordinator:
Valerie Arem
Casey Boyd
Jonathan Neely

Soundelux Design Music
Group

Executive Creative Director
Scott Martin Gershin

Facility Manager
Janet Rankin

Manager, VO and Talent
Services
William "Chip" Beaman

VO Direction
Kris Zimmerman

Voice Over Coordinator
Melissa Grillo

Voice Over Recording
Engineer/VO Editorial
Justin Langley

Senior Asset Coordinator/VO
Editorial
Charles Gondak

VO Recording Engineer/
Asset Coordination/Editorial
Dave Natale

Voice Over Editorial
Bryan Celano
Bob Rankin
Anthony Sorise
Justin Langley
Eliot Connors

Production Assistant
Lindsay Fishman
Tyrone Forte

WEAPON RECORDING

Recordist
John Fasal

Armors
Gregg Edgar
Ron Licari
Larry Zanoft

ACTIVISION CAPTURE STUDIO

Capture Studio Director
Matt Karnes

Capture Studio Producer
Evan Button

Motion Capture Supervisor
Michael Jantz

Face Capture Lead
Ben Watson

Sr. Scan Technician
Chris Ellis

Scan Technician
Nick Otto
David Bullat

Assistant Directors
Noel Vega
Liz Tom

Stunt Coordinator
Noel Vega

Motion Capture Performers
Jeremy Dunn
Shaun Piccinino
Chad Guerrero
Randall Archer
Anthony Nanakornpanom
Dave Paladino
America Young
Cazzie Golum
Aaron Brown
Alina Andrei
Mimi Newman
Andy Hawkes
Chris Torres
Dave Buglione
Solomon Brende
Craig Flaherty
Michael Barnes
Jon Payne
Karl Johnson
Donald Robison
Gabriel Suarez
Chad Guerrero, Jr.
Bryan Ludens
Tess Kielhamer
Michelle Lee
Ron Fazio
Brent Toda
Anson Beck
Aoni Ma
Chris Torres

Mallory Thompson
Erin Cummings
Matt del Negro
Terrence Evans
Carlee Holden (Wrangler)
Mystic (the horse)

Marker Cleanup
Animation Vertigo

PERFORMANCE MOTION CAPTURE SERVICES BY

House of Moves

MOTION GRAPHICS SEQUENCES

SPOV

Allen Leitch
Paul Hunt
Emma Clarke
Dan Higgott
Julio Dean
Miles Christensen
Yugen Blake
Chris Boyle
Kieran Gee-Finch
Andrea Braga
Ian Jones
James Brocklebank
Ryan Jefferson Hays
Matt Tsang
Mantas Grigaitis
Luis Ribeiro
Sam Kerridge
Rachel Chu
Agi Adamkiewicz
AnneMarie Walsh
Evan Boehm
Adam Roche
Ryan Phelan
Keko Ahmed
Jose Blay
Nick Wood
Vincent Kane
Jane Hargreaves

ADDITIONAL DEVELOPMENT

FXVille
Joe Olson
Jonathan Peters
John Scrapper
Garrett Smith
Reed Shingledecker
Lindsay Ruiz
Chris Eng
Dan Bruington

Nerve Software
Brandon James
Nick Pappas
Bryan Cavett

Kristian Kane
James Gresko
Aaron Hausmann
Steve Maines

COLOR, VFX & POST PRODUCTION PROVIDED BY

Company 3 Games

CO3g Team
Malte Wagener - Vice
President of Games
Daniel Oberlerchner -
Executive Producer &
Operations
Alexander Stein - Art Director
Anton Borkel - Creative Lead

Color Grading & Look Design Team

Stefan Sonnenfeld - Colorist
& Sheriff
Damien Pelphrey - DI Assist
Alexander Stein - Art Director
Rhubie Jovanova - Executive
Producer

VFX Team

Stephanie Gilgar - Head of
Production
Anastasia Von Rahl -
Associate Producer
Steve Viola - Creative
Director
Mike Sausa - Associate
Creative Director
Alex Gitler - Compositing
Supervisor
Jim Kuroda - Lead
Compositor

Sound Team

Brian Anderson - Audio
Production Manager
Jeremy Moore - Producer
Maggie Price - Audio Assist
Chris Basta - Sound
Designer/Mixer
Matt Melberg - Sound
Designer/Mixer
Erich Netherton - Sound
Designer/Mixer

Editorial Team

Sean Fazende - Editor
Jerry Sukys - Executive
Producer
Mary Stasilli - Producer

Operations Team
Thatcher Peterson - Head of
Operations
Michael Boggs - Director of
Commercial DI

Company 3 Special Thanks

Naty Hoffman
Patrick Davenport
Cyril Dabirsky
Mike Chiado
William Beaudin
Richard Alcalá

ACTIVISION

PRODUCTION MANAGEMENT GROUP

Executive Producer
Ben Brinkman

Producer
Yale Miller

Associate Producers
James Bonti
Jason Harris

Production Coordinators

John Banayan
Shannon Wahl
Chris Baggio

Production Coordinator
Intern
Lisa Ohanian

Administrative Assistant
Alyssa Delhotal

Vice President, Production
Daniel Suarez

EVP, Production &
Development WW Studios
Dave Stohl

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Senior Vice President,
Product Management
Rob Kostich

Director, Product
Management
Geoff Carroll

Director, Global Media
Rochelle Webb

Director, Global Experiential Marketing Jonathan Murnane Senior Product Manager Tyler Michaud Mike Schaefer	Brand Manager - Germany Oliver Beck	Sr. UK PR Manager Adam Paris
Associate Product Manager Ryan Scott	Brand Manager - Benelux Esteban Barten	UK PR Manager Henry Clay
Associate Product Marketing Manager Alex Gomez	Brand Manager - Nordics Christian Valeur	UK PR Manager Karen Ward
Senior Vice President, Product Management Rob Kostich Director, Product Management Geoff Carroll	Brand Manager - France Lucie Linant de Bellefonds Senior Manager of Digital Marketing Shane Bellamy	PR Manager, Nordics Daniel Gustafson
Director, Global Media Rochelle Webb	Commercial Manager - Asia Paul Butcher Marketing Director Jeff Wong Senior Brand Manager Nick Exikanas	Sr. PR Manager, Italy Francesca Carotti
Director, Global Experiential Marketing Jonathan Murnane	Latin America Marketing Jesus Rosales	PR Manager, Benelux Rick Sloof
Senior Product Manager Tyler Michaud Mike Schaefer	Latin America Marketing Max Morais	Sr. EU PR Manager Tim Ende-Styra Sr. UK PR Manager Lucy Donald
Associate Product Manager Ryan Scott	Latin America Marketing Rossana Torres	Head of PR, Germany Christian Blendl
Associate Product Marketing Manager Alex Gomez	PUBLIC RELATIONS	Associate PR Specialist, Germany Silja Meyer
Vice President and GM Michael Sportouch	PR Director Mike Mantarro	Sr. PR Manager, Spain Monica Garcia
Marketing Director - Europe Daniel Green	PR Manager Kyle Walker	Head of PR, France Diane De Domecy
Marketing Director - Europe Ruben Dehouck	Senior Publicists Robert Taylor Josh Selinger	PR Coordinator, France Kenjy Vanitou
Marketing Director of Digital Product - Europe Mark Cox	Publicist Monica Pontrelli Bianca Blair	Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes
Senior Brand Manager - UK Eric Folliot	Senior Global Asset Manager Karen Yi	Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio
Senior Brand Manager - Italy Carlo Barone	PR Coordinator Ali Miller	PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio
Senior Brand Manager - Emerging Markets Stefania Vanerio	PR Special Thanks Dan Amrich Step 3 PMK/BNC	Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack
Senior Brand Manager - Spain Marian Holties	Director – EU Public Relations Craig O'Boyle	PR Manager, APAC Tegan Knight
	Sr. EU PR Manager Sophie Orlando	PRODUCTION SERVICES - EUROPE
		Senior Director of Production Services - Europe Barry Kehoe

Senior Localisation Manager
Fiona Ebbs

Localisation Project Manager
Conor Harlow

Localisation Project
Coordinator
Paola Palermo

Localisation QA Manager
Mannix Kelly

Localisation QA Lead
Franck Morisseau

Localisation QA Floor Leads
Thomas Lopez
Ildefonso Ranchal

Localisation QA Testers
Akseli Asikainen
Aleksejs Radcenko
Alessandro Giongo
Alexander Wiberg
Anders Nielsen
Anderson Cahet
Ari Heiskanen
Axel Anani
Christopher Bugny
Claudio Porcu
Clement Raigneau
Epifania Alarcon
Eros Castaldi
Esther Reimann
Giovanni Basilio
Giovanni Guglielmo
Hiberto Rios
Ivar Rocha Arias
Jan Vester
Javier Fernandez Cordoba
Juha Salorinne
Leandro Andrade
Lidia Rodríguez
Luis Hernández Dalmau
Manuela Loritz
Marc Masure
Marcel Preiß
Marcos Exequiel Ramirez
Michael Schulz
Neidson Pereira
Patrick Friedrich
Paula Del Valle
Philip Hill
Stefan Jönsson
Sylvain Villedary
William Haugland

Burn Room Technician
Todd Lambert
Kamlesh Thurmadoo

IT Network Technician
Fergus Lindsay

Localisation Tools & Support
Provided by Stephanie
Deming & XLOC, inc

ACTIVISION STUDIO
CENTRAL

Vice President, Design
Carl Schnurr

Executive Producer
Mike Ward

Associate Producer
Sasha Rebecca Gross
Chris Coddling

Production Coordinator
Jennifer Velazquez

STUDIO CENTRAL -
ENGINEERING

VP, Technology
Pat Griffith

Director of Technology,
Online
Bill Petro

Online Technical Director
Steve Wang

Online Technical Intern
Tarun Sharma

Lead Software Engineer
Gaurav Shellikeri

Principal Technical Director
Wade Brainerd

Technical Director
Michael Vance
Paul Edelstein
Etienne Danvoye

Release Engineer
Ryan Ford
Kimberly Carrasco

Technical Artist
Michael Eheler

CENTRAL TECHNOLOGY

DemonWare
John Allen
Nadia Alramli
Ruy Asan
Edward Baker
Kathryn Baker
David Ballano Fernandez

Mirosław Baran
Gustavo Baratto
Patrick Barrington
Rick Barzilli
Annie Bennett
Rashid Bhamjee
Ryan Blazecka
David "RESpawn" Brennan
Morgan Brickley
Don Browne
Jaime Buelta
Luke Burden
Graham Campbell
Lee Cash
Stephanie Cates
Riley Chang
Martin Clarke
Nicola Colleran
Michael Collins
Owen Corrigan
Colin Cox
Alex Couture-Beil
Lok Crystal Koo
Marian Cullen
Tim Czerniak
Stephanie Dean
Colin Deasy
Richard Delaney
Sinead Devereaux
Brendan Dillon
Tyler Dixon
Malcolm Dowse
Stephane Dudzinski
Dmytro Dyachuk
Matthew Edwards
Michael Edwards
David Falloon
Brendan Fields
Christian Flodiin
Stuart Fox
Jonathan Frawley
Ellie Frost
Azamat Galimzhov
Siobhan Golden
Arthur Green
Padraic Hallinan
John Hamill
Geoff Haugan
Conor Hennessy
Sterling Hoeree
Graeme Humphries
Ryan Hunter
Steffen Higel
Travis Kay
Eli Kazmirouk
Tony Kelly
Colleen Keyland
John Kirk
Gordon Klok
Allan Kumka
Lance Laursen
Roman Lisagor
Garrett Lynch
Gerald Magnusson
Patrick Mamaid

Damien Marshall
 Tendayi Mawushe
 Michele Mazzucco
 Rob McAdoo
 Emma McBreen
 Ciarán McCann
 Catherine McCarthy
 Mark McGree
 Craig McInnes
 Liam MacInnes
 Duncan McNab
 Francisco Garcia Miranda
 Christopher Mueller
 Faham Negini
 Nic Nero
 Jonathan Neufeld
 Y Nguyen
 Erik Niklas
 Hugh Nowlan
 Sean O'Donnell
 Sean O'Sullivan
 Adrian Oliver
 Tim Patterson
 Craig Penner
 Andrey Polakov
 Joseph Power
 Ruaidhri Power
 Henry Precheur
 Dara Price
 Gary Quan
 Gary Rafter
 Yunduz Rakhmangulov
 Lisa Reilly
 Stefan Reimer
 Wendy Robillard
 Nic Roland
 Davide Romani
 David Ruane
 Vladimir Ryzhov
 Matthew Sawasy
 Parvinder Singh Grewal
 Amy Smith
 Evan Smith
 Fei Song
 Kale Stedman
 Tao Su
 Adam Talsma
 Craig Thompson
 Stefan Tjarks
 Michael Tom Wing
 Vladislav Titov
 Max Vizard
 Jason "Hagao" Wei
 Christie Wilson
 Joyce Wu
 Steven Young

CENTRAL USER-TESTING

Central User-Testing, Senior
 Manager
 Ray Kowalewski

Central User-Testing,
 Manager
 Alexandre Debrousse

Central User-Testing,
 Supervisor
 Phil Keck

Central User-Testing, Lead
 Gareth Griffiths

Central User-Testing
 Moderator
 Vincent Edwards
 David A. Flores
 Henry Wang
 Jeremy Le
 Mandy Wong

TALENT & AUDIO MANAGEMENT GROUP

Talent Acquisitions Manager
 Marcheale Hardin

Talent Associate
 Noah Sarid

Talent Coordinator
 Marie Bagnell

Senior Audio Manager
 Adam Boyd

Senior Audio Designer
 Trevor Bresaw

Associate Technical Audio
 Designer
 Victor Durling

MUSIC DEPARTMENT

Vice President, Music Affairs
 Tim Riley

Director, Music Affairs
 Brandon Young

Music & Licensing
 Coordinator
 Katie Sippel

STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION

Technical Director
 Javier von der Pahlen

Art Director, Technical
 Berndardo Antoniazzi

Character Artist
 Nick Lombardo

Tools Programmer
 Yanbing Chen

Concept Artists
 Lim Hur

CONSUMER MARKETING

SVP, Consumer Marketing
 Call of Duty
 Todd Harvey

Senior Director, Consumer
 Marketing Call of Duty
 Susan Hallock

Consumer Marketing
 Managers, Call of Duty
 Mike Pelletier
 Karen Starr

Associate Consumer
 Marketing Managers, Call
 of Duty
 David Cushman
 Andrew Drake

Consumer Marketing
 Coordinator
 Lynn Ballew

Consumer Marketing
 Specialist
 Maile Robertson

DIGITAL MARKETING

VP, Digital Marketing
 Jonathan Anastas

Sr. Director, Digital Marketing
 Jeff Goodwin

Sr. Mgr, Digital Marketing
 Danielle Wolfson

Manager, Digital Marketing
 Michelle Fonseca

Web Content Specialist,
 Digital Marketing
 Christy Buena

CONSUMER INSIGHTS

VP, Consumer Insights
 Lisa Welch

Sr Manager, Consumer
Insights
Mike Swiontkowski

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Chris Walther
Kap Kang
Kate Ogosta
Keith Hammons
Kelly Schwarm
Lip Ho
Mary Tuck
Phil Terzian
Terri Durham
Terry Kiel
Travis Stansbury

OPERATIONS & STUDIO PLANNING

Vice President, Operations &
Planning World Wide Studios
Marcus Sanford

Senior Director, Production
Operations
Stuart Roch

Director, Production Ops &
WW Partner Relations
Samuel Peterson

Director, Studio Finance
Sang Kim

Director, Studio Planning
Evan Sroka

Senior Manager, Studio
Planning
Carl Hughes

Finance Manager, Studio
Planning
Jason Jordan

Senior Manager, Studio
Finance
Clinton Allen

Financial Analyst, Studio
Planning
Jerry Wu

Greenlight Coordinator
Jennifer Hare & Evalina Shin

Studio Operations
Supervisor
Sheilah Brooks

1st Party Hardware / Asset
Manager
Todd Mueller

Studio Operations Assistant
Jennifer Hendrickson

Studio Operations Assistant
George Hom

Senior Vice President,
Global Supply Chain
Bob Wharton

Director, Supply Chain
Operations
Jennifer Sullivan

Manager, Supply Chain
Operations
Derek Brown

Project Manager, Supply
Chain Operations
Jon Lomibao
Melissa Wessely

Planning & Procurement
Manager
Heath Jansson

Creative Services Project
Manager
Robyn Henderson

Commercial Manager, Asia
Michael Bache

Senior Production Planner
Lynne Moss

Senior Production Planner
Joris De Haer

Senior Manager, Supply
Chain Analysis
Frank Leusink

Senior Creative Services
Manager
Jackie Sutton

Creative Services Project
Manager
Alessandro Cilano

Creative Services Project
Manager
Steve Clark

Creative Services Project
Coordinator
Mike Wand-Tetley

Creative Services Project
Coordinator
Mark Lugli

Creative Services Project
Coordinator
Kevin Jamieson

BUSINESS DEVELOPMENT

Vice President, Global Digital
and Mobile Sales
Rob Schonfeld

Director, Digital Distribution
Jon Estanislao

Manager, Digital Distribution
Suggie Oh

ART SERVICES

Art Services Manager
Todd Pruy

Art Services Associate,
Video Specialist
Ben Szeto

Art Services Associate,
Screenshots & Design
Mike Hunau

Art Services Lead
Angel Garcia

Art Services Coordinators
Rob LeBeau
Daniel Perez
Matt Wahlquist

Art Services Video Lab
Technician
Brandon Schebler
Joi Tanner

SPECIAL THANKS

Bobby Kotick
Thomas Tippi
Eric Hirshberg
Dennis Durkin
Dave Oxford
Caddy Johnson
Philip Earl
Maryanne Lataif
Brian Hodous
Steve Young
Tony Hsu
Michael Sportouch
Eric Lynch
Carl Schnurr
Stefan Luludes
Mark Cox

Ruben Dehouck
 Marcus Iremonger
 Vince Fennel
 James Lodato
 Jason Ades
 Graham Hagmaier
 Andrew Hoffacker
 Brian Abrams
 Chris Chowdhury
 Meghan Morgan
 Eve Chang
 Emory Irpan
 Joel Taubel
 Mike Mejia
 Neven Dravinski
 Chetan Desai
 Scott Blair
 Brent McDonald
 Byron Beede
 Noah Kircher-Allen
 Jamie Parent
 Ryan Feltrin
 The Ant Farm
 Rob Troy
 Scott Carson
 Ryan Vickers
 Davis Jung
 Rick Grubel
 Jason Norrid
 Federico Jimenez
 Marquis Cannon
 Team Todd
 Suzanne Todd
 Juliana Hayes
 Jerrold Green
 Bill Beasley from American
 Defense Enterprises
 Jared Chandler from Combat
 Films/Sacred Sword Inc.
 Larry Zano from
 Independent Studio Services
 Off Base Productions
 Ricardo Romero
 Jason Posada
 Rodrigo Mora
 Victor Lopez
 Isaac Lee Weichert and the
 Weichert Family
 Jared Chandler from Combat
 Films/Sacred Sword Inc.
 Andre Sepulveda
 Glenn Oliver
 Sylvain Doreau
 Stephen Sanders
 Jeff Parker

Tenben, Inc.
 Xpec Entertainment
 General Atomics
 Aeronautical Systems, Inc
 EO Tech
 Remington Arms Company,
 Inc.
 Colt's Manufacturing
 Company

Barrett Firearms
 Manufacturing
 Kryptek
 HyperStealth Biotechnology
 Corporation
 Eon Interactive
 Firelight Technologies
 Riot Atlanta
 Method Studios
 Havok
 Ncompass
 NJLive

QUALITY ASSURANCE
 Senior Director, Quality
 Assurance
 Christopher D. Wilson

QUALITY ASSURANCE,
 FUNCTIONALITY EL
 SEGUNDO
 QA Manager
 Glenn Vistante

QA Senior Project Leads
 Jeff Roper
 James Lara

QA Senior Testers
 Giancarlo Contreras
 Jay Menconi
 Johnny Kim
 Pedro Aguilar
 Ryan Trondsen
 Sung Yoo

QA Testers
 Aaron J. Ravelo
 Adan S. Carta
 Alicia Hopson
 Altheria Weaver
 Andrew Tagtmeyer
 Andy Milenovic
 Antoine Leroux
 Antonio Whitfield
 Armen Zeynalvand
 Brandon Morrison
 Brian Boswell
 Brian Cutts
 Brian Kim
 Brian Urbina
 Cameron Razavi
 Chase J. Hall
 Chris Haley
 Christian Baptiste
 Ciarra Ingles
 Colin Bennett
 Conor Fallen Bailey
 Corey A. Rogers
 Cynthia Ibarra
 Daniel Helwig
 David O'Brien
 David Solomon
 Diego Carrillo
 Dustin Loudon

EJ Alcantara
 Eric Kelly
 Eric Liffers
 Eugene Cha
 Evan Chiang
 Frederick Guese
 Gary Jones
 Glen McKinney
 Greg Sands
 Hector Gonzalez
 Henry Chi
 Henry Dykstra
 Isaac Escobar
 Isaias Llamas
 Jack Michael Rowe
 Jarad Buntain
 Jaron Bennet
 Jason Jackson Harrison
 Javier Panameno
 Jeff Blean
 Jeff Thomas Border
 Jimmy Nguyen
 Joseph Utley
 John Garcia
 John Mills
 Joshua McCormick
 Julio Cesar Cervantes
 Justen C. Quirante
 Justin Gomez
 Justin Lundy
 Kathryn Cwynar
 Kelvin Young
 Kenneth S. Amaya
 Kenny Tiara
 Kevin Dator
 Kory Stennett
 Lauren McMullen
 Luis Gutierrez
 Luke Quattrocchi
 Mario Botero
 Mark Hamlon
 Mark Luzzi
 Mark Murphy
 Mark Simons
 Markus Frolich
 Matthew Lemieux
 Max Palazzo
 Max Sena
 Nehemiah C.S.
 Westmoreland
 Patrick Ory
 Paul A. Gehringer
 Paul E. Parker
 Paul Virgin
 Quenton Quarles
 Robert Chaplan
 Robert Maldonado
 Ronald Bondal
 Sebastian Liczner
 Shawn Warren
 Stephanie Gonzales
 Steven Luevano
 Thomas Hermann
 Tony Q. Tran
 Tristan Camacho

Tyler J. Kinkopf
Wesley Thatcher
Zeena Jointer

QUALITY ASSURANCE, FUNCTIONALITY QUEBEC

QA Director
Matt McClure

QA Managers
Albert Yao
Guillaume Weber

QA Senior Project Lead
Simon Duquet-Galarneau

QA Project Leads
Marc Plamondon
Samuel Dubois
Martin Beauvais

QA Associate Project Leads
Eric Demers
Marie-Claude Blais

QA Floor Leads
Mathieu Bibeau-Morin
Guillaume Morin
Maxime Picard
Patrick Pouliot
François Sylvain

QA Testers
Alexandre Giroux
Alexandre Martel-Brunet
Alexandre Massicotte
Andréanne Fiola
Benoit Allaire
Christophe Béliveau
Daniel Demers
Daniel Girard
David Huot
David Létourneau-Brochu
Djamel Caufriez
Dominic Labbé
Dominic Poirier
Éric Pouliot
Éric Tessier
Étienne Blodeau
Faruk Kastrati
Félix Arcand-Delisle
François Audette
François Routhier
François Toupin
Frédéric Tailleux
Frederik Paré
Gabriel Moisan-Morin
Gabriel St-Laurent
Gabriel Taca-Aubé
Guillaume Gagné-Gauthier
Guillaume Lemieux
Heidi Nadeau
Jason De Ciccio
Jason Gagné
Jean-Félix Dubé

Jean-François Boutin
Jean-Michel Gagnon
Jean-Philippe Bujold-Boutin
Jean-Philippe Gignac
Jean-Philippe Landry
Jean-Philippe Ross
Jean-Philippe Saucier
Jessica Desrosiers
Jonathan Lajoie
Jonathan Raymond
Jonathan Rousseau
Jordane Gagnon
Julie Guay
Kevin Vallée
Kim Valcourt
Laurent Dumont-Saucier
Louis Blanchet
Louis-Julien Paquette
Louis-Olivier St-Pierre
Luc Morency
Manuel Lamy
Marc-André Ducharme
Marc-André Thibeault
Marco Castonguay
Marie-Christine Barrette
Mathieu Roy
Mathieu Simard-Audet
Matthieu Bélanger
Maxime Desbiens
Maxime Monarque-Tremblay
Maxime Proulx
Mélodie Bonin
Michaël Villeneuve
Michel Plourde
Nancy Demers
Nickolas Pozzer
Nicolas Morin
Nicolas Potvin
Normand Désilets
Olivier Samson
Owen Nolan
Philip Coons
Pierre Moreau
Pierre-Luc Cormier
Pierre-Luc Viens
Rafaële Bolduc
Raphaël Corbin
Raphael Guay-Picard
Rémi Gosselin
Rocky Drolet-Croteau
Roxane Theriault-Lapointe
Sébastien Bisson
Simon Boucher
Stéphane Larocque
Stéphany Leclerc
Sylvain Devost
Tommy Fortin
Vincent Lachance
William Daggett
William Emond-Paradis
Yannick Bolduc

QA Lead Database
Administrator
Jean-François Le Houillier

QA Database Specialists
Lukaël Bélanger
Sébastien Dusseault
Frédéric Garneau
Guillaume Gauthier
Jean-François Giguère
Dany Paquet
Pier-Luc Poulin
Guillaume Rochat
Émilie Saindon
Mathieu Simard
Karine Windy Boudreault

QA IT Lead
Etienne Dubé

QA IT Technicians
Nicolas M. Careau
Stéphane Elie
Hugo Roy

Admin Technician
Josée Laboissonnière

HR Manager
Antoine Lépine

TECHNICAL REQUIREMENTS GROUP

TRG Manager
John Rosser

TRG Submissions Leads
Dustin Carter

TRG Submissions Adjutants
Richard Tom

TRG Senior Platform Leads
Sasan "Sauce" Helmi
Teak Holley

TRG Platform Leads
Brian Bensi

TRG Testers
Colin Kawakami
Daniel Angers
Elias Uribe
Jason Garza
Jonathan Butcher
Kirt Sanchez
Lucas Goodman
Matthew Haugen
Michael Laursen
Scott Smith

CERTIFICATION GROUP
QA
Certification Group Project
Lead
Matt Ryan

QA Certification
Group Testers
Christian Vasco
Steve Stoker
Matthew Stockwell
QA NETWORK LAB

QA Network Lab Project
Leads
Leonard Rodriguez

QA Network Lab Senior
Tester
Bryan Chice

QA COMPATIBILITY LAB
QA-CL Lab Project Lead
Eric Stanzione

QA-CL Lab Testers
Carlos Monroy

QA AUDIO VISUAL LAB

QA AV Lab Senior Tester
Cliff Hooper

QA TECHNOLOGY GROUP
Director, Quality Assurance
Jason Wong
Sr. Manager,
QA Technologies
Indra Yee

QA Applications
Programmers
Brad Saavedra
Ari Epstein

QA Tester
Paul Taniguchi

QA DATABASE
ADMINISTRATION GROUP
Senior Lead Database
Administrator
Jeremy Richards
Lead Database Administrator
Kelly Huffine

QA-MIS
QA-MIS Senior Technician
Teddy Hwang

QA-MIS Technicians
Gary Washington
Elliott Ehlig
Danny Feng

QA MASTERING LAB
QA Mastering Lab
Technicians
Kai Hsu

CUSTOMER CARE
Senior Director, Customer
Care
Tim Rondeau

Senior Manager, Service
Design and Supportability
Paul Boustany

Senior Manager, Web
Strategy & Support Solutions
Melanie Marcell
Senior Manager, Service
Delivery and Advocacy
Noel Feliciano

Senior Manager, Service
Delivery International
Christiane Brand

Senior Manager, Player
Engagement
Khalid Asher

Manager, Global Training
and Quality
Rozanne Gallegos

Trainer, Global Player
Support
Pedro Pulido

Customer Experience
Program Managers
Samantha Wood
Chuck McNamee
Kevin Crawford

Supportability Analyst
Kirk McNesby

Supervisor, Player Advocacy
Russell Johnson

Player Advocacy Group
Dov Carson
Guillermo Hernandez
Jack Balduf
Louis Blackwell
Ruth Berenji

Supervisor, Social and
Community
Miguel Vega

Social and Community Team
Salvador Magana
Maximiliano Murillo
Tang Roger

Vendor Relationship
Administrators
Jeff Walsh
Sjoerd van den Berg

Administrator, Warranty &
Logistics
Mike Dangerfield

Administrator, Systems
Sam Akiki

Project Manager
Philip Chung

Content Coordinator
T'Challa Jackson

Associate Supportability
Engineer
Jonathan Albaugh

Associate Systems Analyst
Quang Tran

QA SPECIAL THANKS

Abby Alvarado
Maria Gonzalez
Rachel Levine
Rachel Overton
Marc Williams
Shara Jones
Louise Grace
Rose Clarke,
Jonathan Piché
Jérôme Bélisle

ORCHESTRA AND
MUSICAL SCORE

Abbey Road
Recorded by: Joel Iwataki
Score Supervisor/
Supervising Copyist: Ross
deRoche
Session Supervisor/Budget
Supervisor: Audrey deRoche
Booth Supervisor: Neal
Desby
Score Recordist: Gordon
Davidson
Assistant Score Recordist :
Seb Truman
Assistant Score Recordist :
Jamie Ashton
Orchestra Contractor: Isobel
Griffiths
Assistant Orchestra
Contractor: Charlotte
Matthews
Librarian: Jill Streater
Orchestra Accountant:
Mandy Hadler

Trevor Morris Studios
Mixed by: Joel Iwataki
Mix Recordist: Phil
McGowan

Raul Menendez Theme
("Niño Precioso") arr. by:
Jack Wall & Neal Desby

Black Ops 2 Theme*
composed and produced by:
Trent Reznor

*Orchestral arrangement by:
Timothy Williams & Jonathan
deRoche

*Conducted by: Jack Wall

Additional Music: Jimmy (Big
Giant Circles) Hinson, Sergio
Jimenez Lacima

Select Tracks Mastered by:
John Rodd

Vocal Soloists:

Pakistan vocals: Azam Ali

Yemen vocals: Barak
Marshall

'Niño Precioso' vocal: Kamar
de los Reyes

'Niño Precioso' child vocal:

Gracie Wall

Raul Menendez Theme

('Niño Precioso') vocal: Rudy
Cardenas

Haitian vocals: Joel Virgel

Vocal Contractor: Nancy

Clayton

Instrumental Soloists:

Pakistan bowed Guitar/viol:

Loga Ramin Torkian

Percussion: Jamie

Papish, MB Gordy, Henrik

Jakobsson, Daniel de los

Reyes

Duduk, Dizi (bamboo flutes),

Zourna: Chris Bleth

Lap Steel guitar: Jay Leach

Cello: John Galt

Electric Cello: Tina Guo

Flamenco Guitar on "Niño

Precioso": Gabriel Reyna

Flamenco Guitar in Panama:

Edward Trybek

Electric Sitar in Pakistan:

Edward Trybek

Chapman Stick in Yemen:

Larry Tuttle

Flamenco Guitar in

Nicaragua: Ramon Stagnaro

Orchestra Musicians:

Violins

Leader - Perry Montague-
Mason

Leader of 2nds - Roger

Garland

Alison Kelly

John Bradbury

Rolf Wilson

Mark Berrow

Dave Woodcock

Jonathan Rees

Tom Pigott-Smith

Cathy Thompson

Dai Emanuel

Robin Brightman

Dermot Crehan

Jim McLeod

Emil Chakalov

Paul Willey

Jonathan Evans-Jones

Dorina Markoff

Pauline Lowbury

Natalia Bonner

David Ogden

Debbie Preece

Harriet Davies

Gillian Findlay

Laura Melhuish

Dave Williams

Simon Baggs

Jonathan Strange

Debbie Widdup

Sonia Slany

Manon Derome

Katherine Mayes

Emlyn Singleton (10th) /

Debbie Widdup (11th)

Violas

1st - Peter Lale

Katie Wilkinson

Clare Finnimore

Rachel Bolt

Andy Parker

Paul Cassidy

George Robertson

Chris Pitsillides

Reiad Chibah

Don McVay

Jon Thorne

Morgan Goff

Gustav Clarkson

Steve Wright

Rusen Gunes

Celli

1st - Anthony Pleeth

Martin Loveday

Caroline Dale

John Heley

Frank Schaefer

Chris Worsey

Paul Kegg

Sophie Harris

Tony Woollard

James Potter

Tony Lewis (10th) / Jonathan

Tunnell (11th)

Basses

1st - Chris Laurence

Stacey Watton

Steve Mair

Richard Pryce

Steve McManus

Steve Williams

Roger Linley

Steve Rossell

Flute/Piccolo

Karen Jones (ex 11th 2-5 =

Eliza Marshall)

Flute

Helen Keen

Eliza Marshall (14th) / Helen

Keen (15th)

Oboe

David Theodore (10th) /

Daniel Bates (11th)

Oboe/Cor Anglais

Jane Marshall

Clarinet

Nicholas Bucknall

Clarinet/Bass Clarinet

Dave Fuest

Bassoon

Richard Skinner

Bassoon/Contra Bassoon

Gavin McNaughton

Horn

Nigel Black

Richard Berry

Laurence Davies

Phil Woods

Carsten Williams

John Thurgood (10th) /

Nicholas Korth (11th)

Nick Ireson

Kira Doherty (10th) / Simon

Rayner (11th)

Philip Eastop

Nicholas Korth

Katie Woolley

Trumpet

John Barclay

Derek Watkins

Kate Moore

Paul Mayes

Tenor Trombone

Richard Edwards

Andy Wood (10th) / Ed

Tarrant (11th)

Bass Trombone
Roger Argente
Andy Wood

Bass/Contrabass Tbone
Dave Stewart

Tuba
Owen Slade

Tuba/Cimbasso
Ross deRoche

Licensed Music

Theme"
Written, arranged, produced
and performed by Trent
Reznor
Mixed by Alan Moulder
Additional production by
Atticus Ross
Mastered by Tom Baker
at Precision Mastering,
Hollywood, CA

"The Night Will Always Win"
Performed by Elbow
Written by Guy Edward John
Garvey, Craig Lee Potter,
Mark Potter, Peter James
Turner and Richard Barry
Jupp
Published by Salvation Music
Ltd (NS)
All Rights administered by
WB Music Corp
Courtesy of Polydor Ltd.
(UK)
Under license from Universal
Music Enterprises
All Rights Reserved. Used by
Permission.

"Niño Precioso"
Based on a Nicaraguan
lullaby
Arranged by Jack Wall
Vocal by Kamar de los
Reyes
Flamenco guitar by Gabriel
Reyna

"Raul Menendez Theme"
('Niño Precioso')
Based on a Nicaraguan
lullaby
Composed by Jack Wall
Arranged by Jack Wall &
Neal Desby
Orchestrated by Neal Desby
& Edward Trybek
Vocal: Rudy Cardenas
Trumpet solo: John Barclay
Harp: Amy Black

Performed by London
musicians at Abbey Road
Orchestra contractor: Isobel
Griffiths
Vocal contractor: Nancy
Gassner-Clayton

"Ima Try It Out"
Performed by Skrillex
Written and produced by
Sonny Moore and Alvin Risk
Courtesy of Atlantic
Recording Corp.
By arrangement with Warner
Music Group Video Game
Licensing
Published by Copaface,
administered by Kobalt
Music Publishing America,
Inc.
and Eclipse Media
Enterprise, LLC
(P) 2012 Big Beat Records
Inc.

"The Christmas Song
(Chestnuts Roasting On An
Open Fire)"
Performed by Nat King Cole
Written by Mel Torme and
Robert Wells
Published by Edwin H. Morris
& Company, A Division of
MPL Music Publishing, Inc.
(ASCAP) & Sony/ATV Tunes
LLC (ASCAP)
Courtesy of King Cole
Partners, LP
All Rights Reserved. Used by
Permission.

"Carry On"
Performed by Avenged
Sevenfold
Written by Sanders/Haner/
Baker/Seward
Courtesy of Warner Bros.
Records Inc.
By arrangement with Warner
Music Group Video Game
Licensing
Published by EMI April Music
Inc.
All rights reserved. Used by
Permission.
© 2012

Additional Music by
Shawn Jimmerson
Kevin Sherwood
Brian Tuey

Schecter Guitar Research

Kevin Sherwood uses Halo
guitars and 8Dio instruments

Packaging Design by
Petrol

Uses Bink Video. Copyright
© 1997-2010 by RAD Game
Tools, Inc.

Fonts Licensed from
T26, Inc.
Monotype
The Font Bureau, Inc

Data Compression by
Oberhumer.com

Footage and Still Images
Supplied by
Getty Images

POMOC TECHNICZNA

W sprawie pomocy technicznej prosimy zajrzeć na stronę <http://support.activision.com>, lub <http://http://www.lem.com.pl/pomoc.php>.

Można również skontaktować się telefonicznie z pomocą techniczną Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o. pod numerem (22) 651 73 24 .. 26. Opłata zgodnie z taryfą operatora.

UMOWA LICENCYJNA

WAŻNE- PRZECZYTAJ UWAŻNIE: KORZYSTANIE Z TEGO PROGRAMU OPARTE JEST O UMOWĘ LICENCYJNĄ, KTÓREJ WARUNKI PRZEDSTAWIONO PONIŻEJ. OKREŚLENIE "PROGRAM" ZAWIERA W SOBIE CAŁOŚĆ OPROGRAMOWANIA, WSZELKIE INNE MEDIA, CZĘŚCI DRUKOWANE I ELEKTRONICZNĄ DOKUMENTACJĘ I WSZYSTKIE ICH KOPIE. OTWIERAJĄC OPAKOWANIE GRY, INSTALUJĄC I UŻYWAJĄC PROGRAMU ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI NINIEJSZEJ LICENCJI.

OGRANICZENIA: Zgodnie z warunkami opisanymi poniżej, Activision udziela niewyłącznego, nie przekazywalnego prawa do instalacji i użytkowania niniejszego programu wyłącznie do użytku osobistego. Wszelkie nie nadane w tej umowie stanowią własność Activision i jej licencjodawców. Ten program jest licencjonowany, a nie sprzedany. Twoja licencja nie daje żadnych praw własnościowych do programu.

WARUNKI LICENCJI

Nie wolno Ci:

- Wykorzystywać komercyjnie Programu lub jakichkolwiek jego części, również w kafejkach internetowych, centrach rozrywki komputerowej lub innych tego typu miejscach. Activision może zaoferować specjalną licencję umożliwiającą komercyjne korzystanie z Programu.
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu na więcej niż jednym komputerze w tym samym czasie.
- Kopiowania programu lub innych jego elementów.
- Kopiować Programu na dysk twardy komputera lub inne urządzenie. Program należy uruchamiać z dostarczonej płyty DVD-ROM (Program może, w celu zwiększenia wydajności, skopiować część swoich plików na dysk twardy).
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu wielu użytkownikom za pośrednictwem sieci komputerowej.
- Sprzedawać, wynajmować, leasingować, dystrybuować lub w inny sposób przekazywać Programu, bez uprzedniej, pisemnej zgody ze strony Activision.
- Poddawać programu lub jego części procesowi 'reverse engineeringu', dekompilacji, i innym tego typu podobnym.
- Uzupełniać, wyłączać lub zmieniać jakichkolwiek informacji wewnątrz Programu.
- Eksportować lub Re-eksportować programu, kopii lub adaptacji sprzecznie z jakimkolwiek stosującymi się prawami USA.

ZEZWOLENIE NA INSTALACJĘ. Jeżeli pobierasz ten program od autoryzowanego dystrybutora elektronicznej wersji programu, możesz zainstalować program na twardym dysku swojego komputera.

PRAWA WŁASNOŚCI. Wszelkie prawa własności, własności intelektualnej zawarte w programie (uwzględniając, ale nie ograniczając się do wszelkich poprawek oraz aktualizacji) i wszystkich jego kopii (między innymi: kod gry, tematy, obiekty, postaci, imiona postaci, historia, dialogi, specjalne zwroty, lokacje, grafiki koncepcyjne, animacje, dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audio-wizualne, metody działania, prawa moralne i cała dodatkowa dokumentacja oraz „aplety” zawarte w niniejszym programie) są własnością firmy Activision, spółek Activision oraz licencjodawców Activision.

Niniejszy Program jest chroniony przepisami prawa obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki, postanowieniami i umowami międzynarodowymi oraz innymi przepisami prawnymi. Niniejszy Program zawiera w sobie materiał licencjonowany i licencjodawcy Activision mogą chronić swoje prawa, w przypadku naruszenia warunków tej niniejszej umowy licencyjnej.

PROGRAMY UŻYTKOWE. Niniejszy Program może zawierać programy pozwalające na projektowanie, programowanie i przetwarzanie, narzędzia, dodatki oraz inne materiały (w dalszej części określane jako "Programy Użytkowe") pozwalające na tworzenie nowych poziomów oraz innych materiałów związanych z grą, które mogą być wykorzystywane przez użytkownika razem z niniejszym Programem (w dalszej części określane jako "Nowe Materiały"). Korzystanie z Programów Użytkowych wiąże się z następującymi ograniczeniami wynikającymi z licencji:

- Wyrażasz zgodę, stanowiącą warunek niezbędny do korzystania z Programów Użytkowych, że nie będziesz używać, jak również nie pozwolisz na użytkowanie osobom trzecim, Programów Użytkowych i stworzonych przez siebie Nowych Materiałów w celach komercyjnych, między innymi nie będziesz ich sprzedawać, wypożyczać, leasingować, udzielać licencji, dystrybuować lub przenosić prawa do Nowych Materiałów. Ograniczenie to ma zastosowanie zarówno do Nowych Materiałów stworzonych przez siebie jako odrębne produkty lub połączonych z materiałami stworzonymi przez inne osoby. Ograniczenie dotyczy wszystkich dostępnych kanałów dystrybucji, między innymi sprzedaży bezpośredniej lub sprzedaży poprzez Internet. Ponadto wyrażasz zgodę na nie przyjmowanie lub zachęcanie do składania propozycji lub ofert związanych z tworzeniem Nowych Materiałów w celach komercyjnych. Wyrażasz zgodę na pisemne informowanie firmy Activision o wszelkich wyżej wymienionych propozycjach lub ofertach.
- Jeżeli postanowisz udostępnić stworzone przez siebie Nowe Materiały innym graczom, to zrobisz to bez pobierania jakichkolwiek opłat.
- Nowe Materiały nie mogą zmieniać żadnych plików COM, EXE oraz DLL, jak również innych plików wykonywalnych.
- Nowe Materiały mogą być tworzone, jeżeli będą wykorzystywane wyłącznie w połączeniu z wersją detaliczną Programu. Zabrania się tworzenia Nowych Materiałów jako odrębnych produktów.
- Nowe Materiały nie mogą zawierać jakichkolwiek materiałów nielegalnych, skandalizujących, zakazanych, zniesławiających, szkalujących lub w inny sposób niewłaściwych mogących naruszać prawa własnościowe lub prawa do upublicznienia osób trzecich, jak również naruszających prawa autorskie, znaki handlowe lub jakiekolwiek inne prawa osób trzecich.

- Wszystkie Nowe Materiały muszą zawierać następujące elementy, które będą widoczne: (a) imię i nazwisko oraz adres poczty elektronicznej twórcy Nowych Materiałów oraz informację (b) „NINIEJSZY MATERIAŁ NIE ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY I NIE JEST WSPIERANY PRZEZ FIRMĘ ACTIVISION I/LUB JEJ LICENCJONODAWCÓW.”
- Użytkownicy tworzący Nowe Materiały przekazują firmie Activision i/lub jej licencjonodawcom nieodwołalne i wieczne prawo do wykorzystywania Nowych Materiałów na zasadzie materiałów pochodnych (zgodnie z przepisami amerykańskiego prawa autorskiego) w jakikolwiek sposób, a w szczególności do promowania i reklamowania Programu.

OGRANICZONA GWARANCJA: Activision gwarantuje nabywcy Programu poprawne działanie nośnika, na którym produkt został dostarczony, przez 90 dni od daty zakupu. Jeżeli nośnik ulegnie uszkodzeniu w ciągu 90 dni od nabycia, Activision zgadza się wymienić go bez dodatkowych opłat, na podstawie dowodu zakupu, pod warunkiem iż produkt jest nadal produkowany przez Activision. Jeżeli produkt nie będzie już produkowany, Activision zastrzega sobie prawo do wymiany go na inny o podobnej lub większej wartości. Ta gwarancja dotyczy wyłącznie nośnika magnetycznego na którym dostarczono program, w jego oryginalnej dostarczonej przez Activision formie.

Zwracając Program w celu wymiany gwarancyjnej, proszę przesłać oryginalny nośnik, bezpiecznie zapakowany i załączyć: (1) kopie rachunku za Program zawierającą datę sprzedaży; (2) swoje imię i nazwisko wraz z czytelnym adresem zwrotnym; (3) krótki opis uszkodzenia lub problemy i konfigurację sprzętu, na którym Program był instalowany; (4) jeżeli zwracasz Program po 90 dniowym okresie gwarancji, ale w ciągu roku od daty zakupu, czek lub potwierdzenie przelewu na kwotę o równoważności 10 GBP, przeliczanych po kursie NBP w dniu wysyłki Programu.

FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY WYRAŹNIE NIE CZYNIĄ ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŹNYCH I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, JEDNAK BEZ OGRANICZANIA DO TEGO WŁĄCZENIE, DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI DO SPRZEDAŻY, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU ORAZ GWARANCJE NIENARUSZALNOŚCI. FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY W ŻADNYM WYPADKU, WŁĄCZAJĄC W TO ZANIEDBANIE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WYPADKOWE, POŚREDNIE, SPECJALNE LUB WYNIKOWE WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA PROGRAMU, WŁĄCZAJĄC W TO BEZ ŻADNYCH OGRANICZENI, SZKODY DOTYCZĄCE WŁASNOŚCI ORAZ, W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOPUSZCZALNYM PRZEZ ODPOWIEDNIE PRAWO, SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU OBRAŹEN OSOBISTYCH, NAWET W WYPADKU, JEŚLI FIRMA ACTIVISION ZOSTAŁI POWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD LUB STRAT. USTAWODAWSTWO NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE ZEZWAŁA NA OGRANICZENIA BĄDŹ WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY WYPADKOWE LUB WYNIKOWE, DLATEGO POWYŻSZE WYŁĄCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA NINIEJSZEGO PROGRAMU.

Program prosimy przesłać do:

Dział Pomocy Technicznej Licomp EMPIK Multimedia Ltd

Obornicka 11

02-948 Warszawa

OGRANICZENIA W ODPOWIEDZIALNOŚCI: W ŻADNYM WYPADKU ACTIVISION NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA INNE SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU POSIADANIA I UŻYTKOWANIA PROGRAMU A MIĘDZY INNYMI: SZKODY WE WŁASNOŚCI, SZKODY OSOBISTE, PROBLEMY ZE SPRZĘTEM KOMPUTEROWYM. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ACTIVISION NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ AKTUALNEJ RYNKOWEJ CENY PROGRAMU. W NIEKTÓRYCH KRAJACH, PRAWO NIE ZEZWAŁA NA OGRANICZENIA W GWARANCJI ZARÓWNO W KWESTII OKRESU JEJ TRWANIA JAK I W ZAKRESIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W TAKIM PRZYPADKU POWYŻSZE OGRANICZENIE CIEBIE NIE DOTYCZĄ. GWARANCJA DAJE CI PEWNE OKREŚLONE PRAWA, MOŻESZ MIEĆ JEDNAK DODATKOWE PRAWA WYNIKAJĄCE Z LOKALNEJ USTAWODAWCZOŚCI.

ROZWIĄZANIE UMOWY: niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu, jeżeli nie będziesz stosował się do jej warunków. W takim przypadku zobowiązany jesteś zniszczyć wszystkie kopie Programu i inne jego elementy.

Ponieważ Activision może ponieść niepowetowane straty jeżeli warunki niniejszej umowy nie będą przestrzegane, wyrażasz zgodę aby Activision miało prawo do odszkodowań w związku ze złamaniem warunków niniejszej umowy. Poza tymi odszkodowaniami, Activision może mieć inne prawa wynikające z innych przepisów.

Zgadzasz się nie dochodzić odszkodowania od Activision, jej partnerów, firm powiązanych, licencjodawców, pracowników, zarządu za straty wynikłe z faktu korzystania przez Ciebie z Programu.

INNE: Ta umowa stanowi kompletne porozumienie pomiędzy stronami na temat licencji na użytkowanie Programu. Wszelkie zmiany wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeżeli któryś z warunków umowy nie może być dotrzymany z jakiegokolwiek powodu, takie warunki powinny zostać zmienione jedynie w celu dalszego utrzymania niniejszej umowy w mocy i prawa Activision nie były naruszone.

Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące umowy licencyjnej, skontaktuj się proszę z lokalnym dystrybutorem gry.

LAPC.PO.2011.12

WebM

Copyright © 2010, Google Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Redystrybucja i wykorzystanie w postaci źródłowej i binarnej, z modyfikacjami lub bez, jest dozwolone pod warunkiem spełnienia następujących warunków:

Redystrybucja kodu źródłowego musi zawierać powyższą informację o prawach autorskich, niniejszą listę warunków oraz poniższe zastrzeżenie.

Redystrybucja w formie binarnej musi zawierać powyższą informację o prawach autorskich, niniejszą listę warunków oraz następujące zrzeczenie w dokumentacji i/ lub innych materiałach dołączonych do pakietu dystrybucyjnego.

Zarówno nazwy Google, jak również osób wspierających nie mogą być używane w celu popierania lub promowania produktów będących pochodnymi niniejszego oprogramowania bez uprzedniego uzyskania pisemnej zgody.

TO OPROGRAMOWANIE JEST DOSTARCZANE PRZEZ WŁAŚCICIELI PRAW AUTORSKICH I STRONY WSPÓŁPRACUJĄCE "TAK JAK JEST" I ŻADNE WYRAŻNE LUB DOMYŚLNE GWARANCJE NIE MAJĄ ZASTOSOWANIA, W TYM, ALE NIE OGRANICZAJĄC SIĘ DO, GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU. W ŻADNYM WYPADKU WŁAŚCICIEL PRAW AUTORSKICH NIE ODPOWIADA ZA JAKIEKOLWIEK BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SPECJALNE, MORALNE LUB WTÓRNE SZKODY (ZWIAZANE MIĘDZY INNYMI Z WYMIANĄ TOWARÓW LUB USŁUG, BRAKIEM MOŻLIWOŚCI UŻYTKOWANIA, STRATĄ DANYCH LUB ZYSKÓW BĄDŹ PRZERWĄ W DZIAŁALNOŚCI) POWSTAŁE W JAKIKOLWIEK SPOSÓB I OPARTE NA JAKIEJKOLWIEK TEORII ODPOWIEDZIALNOŚCI, CZY TO W RAMACH UMOWY, ODPOWIEDZIALNOŚCI BEZPOŚREDNIEJ (W TYM ZANIEDBANIA), WYNIKAJĄCE W JAKIKOLWIEK SPOSÓB Z UŻYTKOWANIA TEGO OPROGRAMOWANIA, NAWET JEŚLI BYŁA DOSTĘPNA INFORMACJA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD.



Wykorzystano Bink Video. Copyright ©1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS i stylizowana cyfra rzymska II są znakami towarowymi Activision Publishing, Inc. Activision nie udziela żadnych gwarancji związanych z dostępnością serwisu online i zastrzega sobie prawo do zmiany lub zaprzestania świadczenia usług online bez wcześniejszego powiadomienia. Zaprzestanie świadczenia usług online może wynikać między innymi z przyczyn ekonomicznych związanych z ograniczoną liczbą graczy korzystających z usługi w określonym przedziale czasu.