

⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

SOMMAIRE

DÉMARRAGE	2
COMMANDES	2
MENU PRINCIPAL	4
AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH).....	5
SYSTÈME DE SANTÉ.....	5
MENU PAUSE/ÉCRAN DES OBJECTIFS	6
ÉCRAN DES OBJECTIFS (MULTIJOUEUR)	6
CARTE D'AGENT (MULTIJOUEUR).....	6
ASTUCES PERFORMANCE.....	6
CRÉDITS.....	7
CONTRAT DE LICENCE PRODUIT.....	23
ASSISTANCE CONSOMMATEURS.....	25

DÉMARRAGE

Insérez le disque de *Call of Duty: Black Ops II* dans votre lecteur de DVD-ROM. L'écran d'installation apparaît automatiquement après quelques secondes. Cliquez sur Installer pour commencer l'installation du jeu et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Si l'écran d'installation n'apparaît pas automatiquement, la fonction d'exécution automatique peut être désactivée sur votre ordinateur. Faites un double clic sur l'icône Ordinateur de votre bureau. (Pour certaines versions de Windows, il est nécessaire de cliquer sur le bouton Démarrer, puis sur l'icône Poste de travail.) Faites un double clic sur le répertoire du lecteur de DVD-ROM où se trouve le disque de *Call of Duty: Black Ops II*. Faites ensuite un double clic sur Setup.exe pour lancer l'installation.

Remarque : une connexion Internet est requise pour l'installation.

COMMANDES

TOUCHES PAR DÉFAUT	COMMANDES
Z	Avancer
S	Arrière
Q	Gauche
D	Droite
A	Se pencher à gauche
E	Se pencher à droite
MAJ	Courir/Retenir son souffle
Bouton gauche de la souris	Tirer
Bouton droit de la souris	Regarder dans le viseur (RDV)
V	Attaque au corps à corps
5	Accessoires/munitions spéciales
6	Renfort au sol
1, molette de la souris	Changer d'arme
G, bouton du milieu de la souris	Lancer une grenade mortelle
4	Lancer une grenade tactique
F	Utiliser
R	Recharger
Espace	Se relever/Sauter
CTRL	S'allonger
CTRL en courant	Plonger
C	S'accroupir
X	Équipement
Échap	Objectifs/Menu Pause
~	Console
T	Chat texte

Y	Chat d'équipe
W	Chat vocal
F1	Voter oui
F2	Voter non
F3	Mode de vue Spectateur
Tab	Voir les objectifs/scores
F12	Capture d'écran

COMMANDES DE FORCE D'ASSAUT

TOUCHES PAR DÉFAUT	COMMANDES
Z	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers le nord de la carte
S	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers le sud de la carte
Q	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers l'ouest de la carte
D	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers l'est de la carte
1	Choisir une unité de type 1
2	Choisir une unité de type 2
3	Choisir une unité de type 3
4/Clic gauche	Cliquer pour envoyer un type d'unité à l'endroit indiqué, maintenir pour envoyer toutes les unités
5	Choisir une unité de type 4
TAB	Ouvrir/Fermer la vue tactique

MENU PRINCIPAL

Choisissez l'un des modes disponibles : campagne, multijoueur ou Zombies.

CAMPAGNE

Découvrez la suite de l'histoire de Call of Duty: Black Ops en jouant à la campagne solo de *Call of Duty: Black Ops II*. À partir du menu Campagne, vous pouvez reprendre votre campagne la plus récente ou en commencer une nouvelle. L'option «Choix de la mission» vous permet également de recommencer les missions que vous avez accomplies dans n'importe quel mode de difficulté. Remarque : votre progression dans Black Ops II est sauvegardée automatiquement à certains points de passage. Vous pouvez également utiliser l'option «Sauvegarder et quitter» dans le menu pause.

FORCE D'ASSAUT

Le mode Force d'assaut de *Call of Duty: Black Ops II* est une variante des combats en solo traditionnels de Call of Duty qui combine stratégie en temps réel et fonctionnalités de jeu de tir à la première personne. Jouez le rôle d'un soldat se battant sur le front, d'un commandant menant ses troupes sur le champ de bataille ou de divers drones militaires uniques pour accomplir des missions spéciales liées au scénario. Le succès de vos opérations apportera la victoire à votre pays, et vos échecs se refléteront dans les événements de la campagne principale.

MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur vous permet d'affronter d'autres joueurs de *Call of Duty: Black Ops II* sur Internet et en réseau local, sur une variété de cartes et dans divers modes de jeu. Débloquez de nouvelles armes, accessoires et atouts tout en améliorant votre niveau !

ZOMBIES (1-8 JOUEURS)

Survivez aux hordes de morts-vivants seul, en coopération ou de manière compétitive dans le mode Zombies amélioré de *Call of Duty: Black Ops II*. Faites équipe avec des amis pour repousser des vagues de zombies de plus en plus redoutables dans le mode Survie classique, mesurez-vous à un autre groupe de survivants au cours d'un affrontement impitoyable dans le nouveau mode Lutte, ou découvrez un nouveau genre de combat stratégique en mode TranZit, la toute première campagne du mode Zombies. Mais prenez garde : les morts-vivants ne sont pas les seuls dangers dans la ville de Green Run...

PARAMÈTRES

Ajustez les paramètres du jeu selon vos préférences personnelles. Les options réglables comprennent : configuration des manettes, aide à la visée, sensibilité de la caméra, filtres graphiques.

INTERFACE

- Mini-carte – Représente la zone dans laquelle vous vous trouvez, en affichant la position des alliés et des ennemis repérés.
- Informations sur la partie – Affiche le score, l'icône de votre équipe et le temps restant (multijoueur uniquement).
- Indicateur de grenade – Cette icône vous avertit qu'une grenade est près de vous, la flèche indiquant dans quelle direction elle se trouve.
- Réticule – Indique le point sur lequel votre arme est braquée. Sa couleur change selon la cible que vous visez : rouge sur les ennemis et vert sur les alliés. Lorsque vous marchez ou courez, le réticule s'agrandit ou disparaît parfois totalement pour refléter une baisse de précision. Arrêtez-vous, accroupissez-vous ou allongez-vous pour réaliser des tirs plus précis.*
- Icône d'utilisation – Lorsque vous êtes près d'une arme ou d'un objet interactif, cette icône apparaît afin de vous indiquer sur quelle touche appuyer pour interagir avec l'objet en question.
- Inventaire de bonus de séries de points – Vous pouvez y voir le nombre de points nécessaires pour débloquer le bonus de série de points suivant, ainsi que les bonus que vous avez sélectionnés. À partir de cet écran, appuyez sur les flèches haut et bas pour parcourir les bonus que vous avez débloqués, puis appuyez sur la flèche droite pour les activer.
- Indicateur d'arme – Indique l'arme que vous utilisez actuellement.
- Réserves de munitions – Indique le nombre de balles restant dans l'arme que vous utilisez actuellement, ainsi que le nombre de grenades dont vous disposez.
- Inventaire – Comprend l'équipement et les accessoires d'armes disponibles.
- Indicateur de dégâts – Cet indicateur rouge vous prévient que vous subissez des dégâts et vous montre dans quelle direction ils viennent.

**Remarque : appuyez sur la touche de visée pour regarder dans le viseur ou la lunette de votre arme. Vous améliorerez considérablement votre précision, tout en réduisant votre vitesse de déplacement. Le réticule disparaît lorsque vous visez.*

SYSTÈME DE SANTÉ

Lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts, des éclaboussures de sang apparaissent à l'écran et l'indicateur de dégâts vous indique d'où viennent les tirs. Plus l'ennemi vous inflige de dégâts, plus l'écran devient rouge. Votre cœur bat alors plus vite et votre respiration devient difficile. Essayez de vous mettre à couvert et d'éviter les tirs ennemis pour récupérer toute votre santé et pouvoir continuer.

MENU PAUSE/ÉCRAN DES OBJECTIFS

Appuyez sur la touche Échap à tout moment en mode Histoire ou Zombies pour mettre le jeu en pause et accéder au menu correspondant. De là, vous pouvez accéder aux options de jeu, recommencer le niveau en cours, ou sauvegarder et quitter pour revenir au menu principal.

ÉCRAN DES OBJECTIFS (MULTIJOUEUR)

Vous ne pouvez pas mettre *Call of Duty: Black Ops II* en pause lorsque vous êtes en mode multijoueur. Appuyez sur la touche Échap en mode multijoueur pour afficher un menu permettant de choisir une nouvelle classe (cette action prend effet à votre prochaine réapparition), de consulter la description du mode de jeu en cours, et d'accéder au menu Options. N'oubliez pas que la partie continue lorsque vous êtes dans ce menu.

CARTE D'AGENT (MULTIJOUEUR UNIQUEMENT)

Accédez à votre carte d'agent et créez l'emblème qui représentera votre personnage en ligne. Affichez vos parties récentes ou celles de vos amis, et sauvegardez-les dans vos fichiers partagés. Vous pouvez voir et noter des films, des vidéos, des captures d'écran, ou des parties personnalisées créées par les membres de la communauté de *Call of Duty: Black Ops II*.

Consultez toutes les statistiques via le Rapport de combat, suivez votre progression dans les Défis, affichez les Classements, et créez une Marque de clan, le tout depuis votre carte d'agent.

ASTUCES DE PERFORMANCE

PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- Assurez-vous que votre système possède la configuration minimum requise pour ce jeu et que les derniers pilotes pour votre carte graphique et votre carte son sont installés. Pour les cartes graphiques NVIDIA®, rendez-vous sur www.nvidia.com pour trouver les pilotes et les télécharger. Pour les cartes graphiques ATI™, rendez-vous sur www.ati.amd.com pour trouver les pilotes et les télécharger.
- Essayez de réinstaller DirectX® depuis le disque du jeu. Vous trouverez DirectX dans le répertoire DirectX à la racine du disque. Si vous avez accès à Internet, rendez-vous sur www.microsoft.com afin de télécharger la dernière version de DirectX.

DÉPANNAGE

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que l'écran de lancement automatique n'apparaît pas automatiquement lors de l'installation/lancement du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans Poste de travail, puis sélectionnez Lancement automatique.
- Si le jeu est lent, essayez de réduire la qualité de certains paramètres vidéo ou audio depuis le menu Options du jeu. Réduire la résolution de l'écran peut également augmenter les performances.
- Pour profiter de performances maximales, il est préférable de désactiver les tâches d'arrière-plan de Windows (excepté l'application EADM, si elle est installée).

CRÉDITS

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 Drozd

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 Conroy
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
Diarmaid 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	Additional Production	Jacob Porter
Brian Joyal	Support	Production Coordinator
Mike Slone	Nakia Harris	André Lawton
Associate Scripters	ZOMBIES	Art Director
Pokee Chan	Producer	David Dalzell
Anthony Grafft	Reza Elghazi	Senior Artists
Travis Janssen	Associate Producer	Mayan Escalante
Joanna Leung	Aaron Roseman	Edward Helmers
Damoun Shabestari	Lead Engineer	Omar McClendon
Jameson Silcox	Peter Livingstone	Artists
Jacob True	Senior Engineers	Juan Mendiola
Greg Zheng	Dan Laufer	Lee Souder
Lead Level Builders	Evan Olson	Mayumi Suzuki
Phil Tasker	Bryan Pearson	Lead Animator
Kevin Worrel	Engineers	Jamie Egerton
Senior Level Builder	Ryan Higa	Senior Animator
Susan Arnold	Feng Zhang	Steven Rivera
Level Builders	Additional Art Direction	Animators
John Delgado	Dan Padilla	Ian Adams
Jared Dickinson	Senior Artists	Fred Carrico
Brian Douglas	Gary Bergeron	Megan Goldbeck
Werner Eggers	Omar Gonzalez	Steven Tom
Gavin Goslin	Artist	Alexandra Zedalis
Doug Guanlao	Jesse Moody	Associate Animator
Dave Harper	Design Director	James Fiorella
Adam Hoggatt	Jimmy Zielinski	Cinematics Designer
Matthew Hutchinson	Senior Game Designer	Michael Barnes
Ross Kaylor	Donald Sielke	Cinematics Scriptor
Paul Mason-Firth	Scripter	G. Henry Schmitt
Thomas Schneider	Chris Pierro	Additional Editing
Lia Tjong	Associate Scriptor	Joi Tanner
Associate Level Builders	Alex Romo	STORY
Muhammad Ayub	Level Builders	Story By
Ian Bowie	Brian Glines	Dave Anthony
James Cusano	Erika Narimatsu	David S. Goyer
Ian Kowalski	Additional Dialog	Written By
Mike Madden	Micah Ian Wright	Dave Anthony
Anthony Saunders	Additional Design	Craig Houston
Allen Wu	Dallas Middleton	Additional Dialog
Audio Director	PRE-RENDERED	James C. Burns
Brian Tuey	CINEMATICS	Kamar de los Reyes
Lead Audio Designer	Senior Producer	credits_movie_8
Chris Cowell	Anna Donlon	scroll_sequence_2
Audio Designers	Associate Producers	
Collin Ayers	Adrienne Arrasmith	
Scott Eckert		
Shawn Jimmerson		
James McCawley		
Kevin Sherwood		
Lee Staples		
Senior Audio Engineer		
Stephen McCaul		
Audio Intern		
Elliott Ward-Bowen		

**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
Czynnyck 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. Garret
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 Littell
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 Enricco
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/Nav
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 Szarabajka

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

Armorsers
Gregg Edgar
Ron Licari
Larry Zanoff

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 Oberlchner -
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 Dabrinsky
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 Tools & Support Provided by Stephanie Deming & XLOC, inc	Miroslaw 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 Flodihn 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
Localisation Project Manager Conor Harlow	ACTIVISION STUDIO CENTRAL	
Localisation Project Coordinator Paola Palermo	Vice President, Design Carl Schnurr	
Localisation QA Manager Mannix Kelly	Executive Producer Mike Ward	
Localisation QA Lead Franck Morisseau	Associate Producer Sasha Rebecca Gross Chris Codding	
Localisation QA Floor Leads Thomas Lopez Ildefonso Ranchal	Production Coordinator Jennifer Velazquez	
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 Rodriguez Luis Hernández Dalmau Manuela Loritz Marc Masure Marcel PreiB Marcos Exequiel Ramirez Michael Schulz Neidson Pereira Patrick Friedrich Paula Del Valle Philip Hill Stefan Jönsson Sylvain Villedary William Haugland	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	
Burn Room Technician Todd Lambert Kamlesh Thurmadoo	DemonWare John Allen Nadia Alramli Ruy Asan Edward Baker Kathryn Baker David Ballano Fernandez	
IT Network Technician Fergus Lindsay		

Damien Marshall	Central User-Testing, Manager	Character Artist Nick Lombardo
Tendayi Mawushe	Alexandre Debrousse	
Michele Mazzucco		Tools Programmer Yanbing Chen
Rob McAdoo		
Emma McBreen	Central User-Testing, Supervisor	
Ciarán McCann	Phil Keck	Concept Artists Lim Hur
Catherine McCarthy		
Mark McGree	Central User-Testing, Lead Gareth Griffiths	CONSUMER MARKETING
Craig McInnes		
Liam MacInnes	Central User-Testing Moderator	SVP, Consumer Marketing Call of Duty
Duncan McNab	Vincent Edwards	Todd Harvey
Francisco Garcia Miranda	David A. Flores	
Christopher Mueller	Henry Wang	Senior Director, Consumer Marketing Call of Duty
Faham Negini	Jeremy Le	Susan Hallock
Nic Nero	Mandy Wong	
Jonathan Neufeld		
Y Nguyen		
Erik Niklas		
Hugh Nowlan		
Sean O'Donnell		
Sean O'Sullivan	TALENT & AUDIO MANAGEMENT GROUP	Consumer Marketing Managers, Call of Duty
Adrian Oliver		Mike Pelletier
Tim Patterson		Karen Starr
Craig Penner	Talent Acquisitions Manager Marchele Hardin	Associate Consumer Marketing Managers, Call of Duty
Andrey Polakov		David Cushman
Joseph Power	Talent Associate Noah Sarid	Andrew Drake
Ruaidhrí Power		
Henry Precheur		
Dara Price		
Gary Quan	Talent Coordinator Marie Bagnell	Consumer Marketing Coordinator Lynn Ballew
Gary Rafter		
Yunduz Rakhmangulov	Senior Audio Manager Adam Boyd	Consumer Marketing Specialist Maile Robertson
Lisa Reilly		
Stefan Reimer		
Wendy Robillard		
Nic Roland		
Davide Romani	Senior Audio Designer Trevor Bresaw	
David Ruane		
Vladimir Ryzhov		
Matthew Sawasy	Associate Technical Audio Designer	DIGITAL MARKETING
Parvinder Singh Grewal	Victor Durling	VP, Digital Marketing Jonathan Anastas
Amy Smith		
Evan Smith	MUSIC DEPARTMENT	
Fei Song		
Kale Stedman	Vice President, Music Affairs Tim Riley	Sr. Director, Digital Marketing Jeff Goodwin
Tao Su		
Adam Talsma		
Craig Thompson	Director, Music Affairs Brandon Young	Sr. Mgr, Digital Marketing Danielle Wolfson
Stefan Tjarks		
Michael Tom Wing		
Vladislav Titov		
Max Vizard	Music & Licensing Coordinator	Manager, Digital Marketing Michelle Fonseca
Jason "Hagao" Wei	Katie Sippel	Web Content Specialist, Digital Marketing Christy Buena
Christie Wilson		
Joyce Wu		
Steven Young		
CENTRAL USER-TESTING	STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION	
Central User-Testing, Senior Manager	Technical Director Javier von der Pahlen	CONSUMER INSIGHTS
Ray Kowalewski	Art Director, Technical Berndardo Antoniazzi	VP, Consumer Insights Lisa Welch

Sr Manager, Consumer
Insights
Mike Swiontkowski

1st Party Hardware / Asset
Manager
Todd Mueller

Creative Services Project
Coordinator
Mark Lugli

**BUSINESS & LEGAL
AFFAIRS**

Studio Operations Assistant
Jennifer Hendrickson

Creative Services Project
Coordinator
Kevin Jamieson

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

Studio Operations Assistant
George Hom

Senior Vice President,
Global Supply Chain
Bob Wharton

BUSINESS DEVELOPMENT

Vice President, Global Dgital
and Mobile Sales
Rob Schonfeld

Director, Supply Chain
Operations
Jennifer Sullivan

Director, Digital Distribution
Jon Estanislao

Manager, Supply Chain
Operations
Derek Brown

Manager, Digital Distribution
Suggie Oh

**OPERATIONS & STUDIO
PLANNING**

Project Manager, Supply
Chain Operations
Jon Lomibao
Melissa Wessely

ART SERVICES

Art Services Manager
Todd Pruyin

Vice President, Operations &
Planning World Wide Studios
Marcus Sanford

Planning & Procurement
Manager
Heath Jansson

Art Services Associate,
Video Specialist
Ben Szeto

Senior Director, Production
Operations
Stuart Roch

Creative Services Project
Manager
Robyn Henderson

Art Services Associate,
Screenshots & Design
Mike Hunau

Director, Production Ops &
WW Partner Relations
Samuel Peterson

Commercial Manager, Asia
Michael Bache

Art Services Lead
Angel Garcia

Director, Studio Finance
Sang Kim

Senior Production Planner
Lynne Moss

Art Services Coordinators
Rob LeBeau
Daniel Perez
Matt Wahlquist

Director, Studio Planning
Evan Sroka

Senior Production Planner
Joris De Haer

Art Services Video Lab
Technician
Brandon Schebler
Joi Tanner

Senior Manager, Studio
Planning
Carl Hughes

Senior Manager, Supply
Chain Analysis
Frank Leusink

SPECIAL THANKS

Finance Manager, Studio
Planning
Jason Jordan

Senior Creative Services
Manager
Jackie Sutton

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

Senior Manager, Studio
Finance
Clinton Allen

Creative Services Project
Manager
Alessandro Cilano

Financial Analyst, Studio
Planning
Jerry Wu

Creative Services Project
Manager
Steve Clark

Greenlight Coordinator
Jennifer Hare & Evalina Shin

Creative Services Project
Coordinator
Mike Wand-Tetley

Studio Operations
Supervisor
Sheilah Brooks

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 Zanoff 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
 EOTech
 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 Bleau
 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 Joiner

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 Bêliveau
Daniel Demers
Daniel Girard
David Huot
David Létourneau-Brochu
Djamel Caufriez
Dominic Labbé
Dominic Poirier
Éric Pouliot
Éric Tessier
Étienne Bilodeau
Faruk Kastrati
Félix Arcand-Delisle
François Audette
François Routhier
François Toupin
Frédéric Tailleur
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 Pozer
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 Guitarviol:

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 "Nino

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

"I'ma 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

SUPPORT CLIENTS

Visitez notre site Internet à l'adresse <http://support.activision.com> pour consulter notre base de données et les dernières informations sur la façon d'obtenir de l'assistance.

Coût d'un appel local: 01 8288 2725 (France), 02 8082 848 (Belgique), 315280211 (Suisse)

CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION QUE VOUS FEREZ DU "PROGRAMME" EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT TOUT LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME ET TOUT PROGRAMME INCLUS, OU EN TELECHARGEANT CE LOGICIEL DEPUIS UNE PLATEFORME DE VENTE EN LIGNE AUTORISEE PAR ACTIVISION, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ET SES FILIALES ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION : soumise aux conditions décrites ci-après. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à des fins personnelles. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et ses bailleurs de licence. Notez que la licence du programme vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans ce programme et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce programme. Ce contrat de licence s'applique également à toutes les mises à jour ou les patches que vous obtiendrez avec ce programme.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous ne devez pas :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe lequel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour plus de renseignements.
- Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec ce programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage, à l'exception de ce qui est strictement autorisé ci-dessous. Vous devez exécuter ce programme depuis le DVD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement), sauf si vous avez téléchargé ce programme depuis une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision.
- Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler ou démonter le programme, en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés du gouvernement américain.

INSTALLATION AUTORISEE. Si vous avez téléchargé ce programme à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, vous êtes autorisé à installer ce programme sur le disque dur de votre ordinateur.

DROIT DE PROPRIETE : le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme (y compris, mais non limité à, toutes les mises à jour et les patches) et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision, de ses filiales ou de ses bailleurs de licence. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les conventions, lois et autres traités internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les bailleurs de licence d'Activision feront valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

UTILITAIRES DU PROGRAMME : ce programme contient certains utilitaires de dessins, programmation et de traitement, certains outils, accessoires et autres ressources (" Utilitaires du programme) à utiliser avec ce programme qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeu personnalisés et autres matériaux liés au jeu destinés à un usage privé en rapport avec ce programme (" Nouveaux matériaux de jeu "). L'utilisation des utilitaires du programme est soumise aux restrictions supplémentaires de licence suivantes :

- Vous acceptez, comme condition d'utilisation des utilitaires du programme, de ne pas utiliser ni permettre à des tiers d'utiliser les utilitaires du programme et nouveaux matériaux de jeu créés par vous-même à des fins commerciales, incluant et non limitées à la vente, la location, le crédit-bail, la délivrance de licences, la distribution, voire le transfert de propriété de ces nouveaux matériaux de jeu, que ce soit de façon autonome ou en association avec de nouveaux matériaux de jeu créés par d'autres, par quelque réseau de distribution que ce soit, notamment mais pas uniquement les détaillants et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez de ne pas solliciter, prendre l'initiative de ou encourager une proposition ou offre de quelque personne ou entité que ce soit, visant à créer de nouveaux matériaux de jeu pour les mettre en vente sur le marché. Vous vous engagez à prévenir Activision le plus rapidement possible si vous êtes informé d'une proposition ou offre de ce type.
- Si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les nouveaux matériaux de jeu que vous avez créés, vous acceptez de ne le faire que gratuitement.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne doivent en aucun cas modifier les fichiers COM, EXE ou DLL, ou d'autres fichiers exécutables du produit.
- Les nouveaux matériaux de jeu peuvent être créés uniquement dans le cadre d'une utilisation exclusive en association avec la version du programme vendue dans le commerce. Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent être destinés à un usage autonome.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent contenir des matériaux illégaux, obscènes, ou diffamatoires, ni des matériaux transgressant les droits concernant la vie privée et publique des tiers, ni (en l'absence de licences irrévocables adaptées attribuées à cette fin) des marques, travaux protégés par droits d'auteur ou d'autres propriétés de tiers.
- Tous les nouveaux matériaux de jeu doivent mentionner clairement l'identification, au moins dans une description en ligne et sur l'écran d'ouverture : (a) le nom et l'adresse électronique du/des créateur(s) des nouveaux matériaux de jeu et (b) les mots "CE MATERIEL N'A PAS ETE CREE ET N'EST PAS SUPPORTE PAR ACTIVISION".

- Tous les nouveaux matériels de jeu de votre conception appartiennent exclusivement à Activision et/ou ses concédants de licence en tant que travail dérivé (selon le terme utilisé par la loi américaine sur les droits d'auteurs) du programme, et Activision et ses concédants de licence peuvent utiliser tout nouveau matériel de jeu rendu disponible au public par vous dans n'importe quel but, y compris, mais sans se limiter à, dans un but publicitaire ou de promotion du programme.

Garantie limitée

A l'exception des patches, des mises à jour, du contenu téléchargeable, et du programme si vous l'avez téléchargé à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, Activision garantit à l'acquéreur initial de ce programme que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit et dans la limite de ladite période, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le programme ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un logiciel similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le programme fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite statutairement prescrite est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, D'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE OU DE NON VIOLATION DE DROITS DE TIERS, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

A l'exception des patches, des mises à jour, du contenu téléchargeable, et du programme si vous l'avez téléchargé à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, veuillez vous référer aux procédures de garantie de votre pays de résidence dans la liste ci-après. Si vous avez téléchargé ce programme à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, veuillez vous référer aux procédures de garantie de la plateforme de vente en ligne correspondante.

Lorsque vous renvoyez une marchandise en faisant jouer la garantie de remplacement, veuillez suivre les instructions sur le site <http://www.activision.com/> support ou contactez-nous. Vous trouverez des informations de contact à jour, nos heures d'ouverture pour votre pays, ainsi que la langue disponible sur ce site Internet.

LIMITATION DE RESPONSABILITE : ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire ce programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN : ce programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants est sujet aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405.

MISE EN DEMEURE : puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables concernant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES : vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, bailleurs de licence, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS : ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécuté entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Copyright © 2010, Google Inc. Tous droits réservés.

La redistribution et l'utilisation sous formes source et binaire, avec ou sans modification, sont autorisées sous réserve que les conditions suivantes soient satisfaites :

Les redistributions du code source doivent reproduire l'avis de copyright susmentionné, la présente liste de conditions et la clause de non-responsabilité suivante.

Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire dans la documentation et/ou dans les autres éléments fournis avec la distribution l'avis de copyright susmentionné, la présente liste de conditions et la clause de non-responsabilité suivante.

Ni le nom de Google ni celui de ses contributeurs ne peut être utilisé pour appuyer ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite préalable.

LE PRÉSENT LOGICIEL EST LIVRÉ « EN L'ÉTAT » SANS AUCUNE GARANTIE DES DÉTENEURS DE COPYRIGHT ET CONTRIBUTEURS ET N'OFFRE AUCUNE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN BESOIN PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LES CONTRIBUTEURS ET LES DÉTENEURS DE COPYRIGHT NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES DES PRÉJUDICES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU CONSÉCUTIFS (NOTAMMENT L'ACQUISITION DE MARCHANDISES OU DE SERVICES D'EMPLACEMENT, LA PERTE DE L'USAGE DU PRODUIT, DE DONNÉES, DE BÉNÉFICES OU L'INTERRUPTION DES ACTIVITÉS) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUEL QUE SOIT LE FONDEMENT DU RECOURS EN RESPONSABILITÉ CONTRACTUEL, RESPONSABILITÉ LÉGALE OU FAUTE (NÉGLIGENCE OU AUTRE COMPRIS), LIÉS D'UNE MANIÈRE QUELCONQUE À L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.



Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2010 par RAD Game Tools, Inc.

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS et le chiffre romain stylisé «II» sont des marques commerciales d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Activision ne peut garantir la disponibilité du jeu en ligne et est susceptible de modifier ou d'interrompre le service en ligne à sa seule discrétion et sans préavis, par exemple en supprimant le service en ligne pour motif économique si le nombre de joueurs utilisant le service à terme n'est plus suffisant.