

///INHALTSVERZEICHNIS

Die Readme-Datei	04
Installation	04
Steuerung	05
Irgendwo muss es ja beginnen	07
Hauptmenü.....	08
Pausemenü.....	08
Die Umgebung	09
Tarnung benutzen.....	11
Multiplayer.....	11
Waffen	12
Gegner.....	14
Joystick-Steuerung	18
Mitwirkende.....	20
Technischer Support	23

www.atari.de

///DIE README-DATEI

The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena verfügt über eine ReadMe-Datei, die das Lizenzabkommen und aktuelle Informationen zum Spiel enthält. Bitte lesen Sie diese Datei, um mehr über Änderungen, nachdem dieses Handbuch in Druck gegangen ist, sowie Möglichkeiten zur Optimierung des Spielerlebnisses und zur Lösung einiger Probleme zu erfahren.

Um die ReadMe-Datei anzuzeigen, klicken Sie auf den Start-Button in Ihrer Windows®-Taskleiste, dann auf Alle Programme, dann auf Atari, dann auf The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena, und dann auf ReadMe-Datei öffnen.

///INSTALLATION

Legen Sie die The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Die Installation startet automatisch, folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls die Installation nicht automatisch startet, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie in Ihrem Startmenü auf Ausführen.
2. Geben Sie D:\Setup.exe (D steht hier für den Standardbuchstaben Ihres DVD-ROM-Laufwerks, passen Sie diesen bitte, wenn notwendig, an) ein.
3. Klicken Sie auf Annehmen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena zu installieren und zu spielen.

Installation von DirectX®

The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena DVD-ROM benötigt DirectX® 9.0c oder besser, um zu starten. Falls Sie DirectX® 9.0c oder besser nicht installiert haben, klicken Sie auf „Ja“, um das Lizenzabkommen für DirectX® 9.0c anzunehmen. Danach startet die Installation von DirectX® 9.0c.

///STEUERUNG

- | | |
|--------------------------|---|
| Maustaste 1 | Schießen / Schlagen |
| Maustaste 1 | Tarntreffer (beim Anschleichen an Gegner von hinten) |
| Maustaste 1 | Gegenbewegung (Wenn Sie dicht vor einem bewaffneten Gegner stehen, der einen Nahkampfangriff durchführt, können Sie durch das Drücken der Maustaste 1 einen Gegenangriff starten oder einen „Finishing Move“ auslösen) |
| Maustaste 2 | Blocken |
| Maustaste 2 | Sekundärf Feuer |
| Maustaste 2 | Zoom (Beim Einsatz einer Fernwaffe können Sie durch Drücken der Maustaste 2 zoomen.) |
| Maustaste 2 | Greifen (Wenn sie nahe hinter einem Gegner stehen, können Sie diesen für einen Tarntreffer ergreifen. Wenn Sie eine Drohne ergreifen, können Sie deren Waffe benutzen, während Sie den Körper der Drohne vorübergehend als Schutzschild verwenden.) |
| V-Taste | Lehnen |
| Z-Taste | Waffe auswählen |
| Maus | Umschauen |
| F-Taste | Nahkampfangriff |
| A, S, W, D-Tasten | Bewegen (Drücken Sie die STRG-Taste, um zu sprinten (nur im Multiplayermodus). Während einer Bewegung wird ein Nahkampfangriff in die Richtung, in die Sie sich bewegen, ausgeführt.) |
| Q-Taste | Spezialaugen |
| G-Taste | Lampe (Falls die derzeit ausgerüstete Waffe über eine verfügt.) |
| 1, 2-Tasten | Waffen-Kurzwahltasten (Wenn Sie im Waffenauswahl-Interface eine Waffe auswählen, können Sie die 1- oder 2-Taste drücken, um diese Waffe auf eine Kurzwahltaste zu legen.) |

Pfeiltasten-Tasten Steuerung in Menüs, Dialog-Optionen und im Einkaufs-Interface für den Multiplayermodus von Revolte von Butcher Bay.

R-Taste Nachladen

R-Taste Dialoge und Zwischensequenzen überspringen

C-Taste Tarnmodus

Leertaste Springen (Der Tarnmodus wird durch Springen deaktiviert.)

E-Taste Benutzen

J-Taste Journal / Inventar

Esc-Taste Pause (Pausemenü)

///IRGENDWO MUSS ES JA BEGINNEN ...

Willkommen zu The Chronicles of Riddick, einem epischen Science-Fiction-Abenteuer mit dem gefürchtetsten Verbrecher des Universums.

Erster Halt, Butcher Bay, das härteste Hochsicherheitsgefängnis der Galaxie, der perfekte Ort für Sie, Riddick, um sich Ihren Ruf als gefährlichstes Lebewesen zu verdienen. Treten Sie Wächtern und wilden Insassen gegenüber, schlagen Sie sich durch spärlich beleuchtete Korridore und dunkle Tunnel und begegnen Sie dem berühmten Direktor Hoxie, der nichts lieber täte, als Sie für den Rest Ihres Lebens wegzusperren. Es ist Zeit für das Spiel: «Wer ist der bessere Killer?»

Aber das ist nur der Anfang. Sie haben die Gerüchte gehört, oder? Das Söldner-Schiff, das als Dark Athena bekannt ist. Irgendwas mit leeren Schiffen, die ohne eine Spur ihrer Crew im All herumtreiben. Das macht die Leute paranoid. Nur eins ist sicher: Sie sollten besser hoffen, niemals auf Sie zu treffen... Was könnte schlimmer sein, als Riddick gefangen zu nehmen?



**DIE DUNKELHEIT ... IST DER ORT ...
AN DEM ICH HELLER LEUCHE ALS DIE STERNE!**

///HAUPTMENÜ

Weiterspielen – Spielen Sie von Ihrem letzten gespeicherten Kontrollpunkt aus weiter.

Neues Spiel – Starten Sie ein neues Spiel. Es stehen zwei Kampagnen zur Verfügung: „Escape from Butcher Bay“ und „Assault on Dark Athena“.

Kontrollpunkte – Laden Sie ein gespeichertes Spiel.

Multiplayer – Starten Sie ein Multiplayer-Spiel im Internet oder einem lokalen Netzwerk (LAN). Von dort aus können Sie auch auf die Menüs für Einstellungen (Charaktere / Optionen) und Statistiken zugreifen.

Optionen – Stellen Sie verschiedene Spieloptionen ein.

Errungenschaften – Hier können Sie sehen, welche Erfolge Sie bereits erreicht haben und was noch auf Sie zukommt.

Extra-Inhalt – Schauen Sie sich zusätzliche Inhalte an, die Sie womöglich während des Spielens freigeschaltet haben.

Beenden – Bringt Sie zurück zum Desktop.



///PAUSEMENÜ

Fortsetzen – Setzen Sie Ihr Spiel fort.

Kontrollpunkt-Neustart – Starten Sie vom letzten gespeicherten Kontrollpunkt neu.

Schwierigkeitsstufe ändern – Passen Sie die Schwierigkeitsstufe an.

Optionen – Stellen Sie verschiedene Spieloptionen ein.

Zurück zum Hauptmenü – Beendet das Spiel und bringt Sie zum Hauptmenü zurück.



///DIE UMGEBUNG



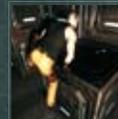
Ihr Journal

Wenn Sie jemals einen Hinweis auf Ihre nächste Aufgabe oder Ihr aktuelles Ziel brauchen, drücken Sie die J-Taste, um Ihr Journal zu öffnen. Ihr Journal zeigt Ihnen Ihr derzeitiges Ziel und wird Sie in die richtige Richtung weisen, wenn Sie mal nicht weiterwissen.



NanoMed-Gesundheitseinheiten

Sie können Ihre Gesundheit mit einer NanoMed-Gesundheitseinheit wieder auffüllen. Nähern Sie sich einfach der Einheit und drücken Sie die E-Taste. Wenn eine NanoMed-Gesundheitseinheit leer ist, müssen Sie diese zunächst mit einem NanoMed-Magazin wieder auffüllen.



Auf Kisten klettern

Sie können auf Kisten klettern, indem Sie sich ihnen nähern und die E-Taste drücken. Benutzen Sie dann W, A, S, D, um auf die Kiste rauf oder wieder runter zu klettern.



An Vorsprüngen entlang hangeln

Sie können manche Vorsprünge überwinden, um in neue Bereiche vorzudringen. Nähern Sie sich dem Vorsprung und drücken Sie die E-Taste. Benutzen Sie dann die W, A, S, D-Tasten, um sich am Vorsprung nach links, rechts, oben oder unten zu bewegen. Drücken Sie die E-Taste, um sich fallen zu lassen.



Hängeleitern benutzen

Riddick kann sich an Hängeleitern entlang hangeln. Schauen Sie einfach nach oben auf die Hängeleiter und drücken Sie die E-Taste, um danach zu greifen. Benutzen Sie dann die W, A, S, D-Tasten, um sich zu bewegen und drücken Sie die E-Taste erneut, um die Hängeleiter loszulassen.



Sicherheitstüren

Wenn Sie Probleme haben, durch eine Tür mit Zugangsbeschränkung zu gelangen, versuchen Sie, sich die Codes von jemandem in der Gegend „auszuleihen“; von einem Wächter zum Beispiel.



Luftschächte benutzen

Sie können Luftschächte nutzen, um bestimmte Gebiete unentdeckt zu durchqueren. Sie benötigen ein Luftschachtwerkzeug, um die Luftschächte zu öffnen. Haben Sie eines, dann nähern Sie sich einem Luftschacht und drücken Sie die E-Taste.



Interagieren mit der Umgebung

Es gibt viele Insassen und Wächter im Gefängnis, mit denen Sie interagieren können. Nähern Sie sich einem Charakter bis dessen Name auf dem Bildschirm erscheint und drücken Sie dann die E-Taste. Sie können von verschiedenen Personen Missionen erhalten, die Ihnen dabei helfen werden, Gegenstände zu erlangen. Nehmen Sie sich Zeit zum Entdecken und Interagieren. Es gibt versteckte Überraschungen für diejenigen, die Ihre Umgebung erforschen.

Sie können auch manche Gegenstände in der Welt benutzen. Nähern Sie sich diesen einfach und drücken Sie die E-Taste.

Hilfreiche Dinge, die Ihnen bei Ihrer Flucht von Nutzen sein könnten.



UD-Geld

Die Währung unserer Zeit. UD-Geld kann gegen Waffen oder Zigaretten eingetauscht werden.



NanoMed-Magazine

Wenn es schlecht um Ihre Gesundheit steht und Ihre NanoMed-Gesundheitseinheit leer ist, wird dieses Magazin die Einheit wieder auffüllen und Ihnen erlauben, zu regenerieren.



Luftschachtwerkzeug

Damit öffnen Sie Luftschächte, durch die Sie weiter in das Gefängnis vordringen können.



Drogen

Für dieses Zeug gibt es immer Abnehmer in Butcher Bay; nutzen Sie es zu Ihrem Vorteil.



Zigaretten

Ebenfalls ein wertvoller Gegenstand; Zigaretten schalten spezielle Funktionen im Spiel frei!



Beutekarten

Schalten Sie spezielle Funktionen im Spiel frei!

///TARNUNG BENUTZEN

Sich mit gezogenen Waffen in einen Kampf zu stürzen ist nicht immer die beste Idee. Manchmal ist ein wenig Tarnung effektiver und manchmal macht es einfach mehr Spaß, die Gegner zu überraschen.

Tarnmodus

Drücken Sie die C-Taste, um den Tarnmodus zu aktivieren. Riddick bewegt sich in diesem Modus immer kriechend vorwärts. Wenn Sie sich im Tarnmodus befinden, erhalten Sie einen Hinweis, wenn Sie durch die Schatten versteckt und nicht zu entdecken sind (der Bildschirm wird blau). Sie bewegen sich zudem lautlos vorwärts. Im Tarnmodus haben Sie außerdem die Fähigkeit, Leichen zu ziehen und zu verstecken.

Tarntreffer

Wenn Sie unauffällig vorgehen müssen, können Sie sich von hinten an einen Gegner heranschleichen und ihn mit einem Angriff ausschalten, um andere nicht zu alarmieren. Drücken Sie die Maustaste 1 während Sie sich einem Gegner von hinten nähern, um einen Tarntreffer zu landen!

///MULTIPLAYER

Die Auswahl von Multiplayer im Hauptmenü ermöglicht es Ihnen, online zu spielen. Wenn Sie im Hauptmenü Multiplayer auswählen, erscheint ein Bildschirm, auf dem Sie wählen können, ob Sie im LAN oder im Internet spielen möchten. Der Multiplayer-Modus enthält zahlreiche unterschiedliche Level basierend auf Butcher Bay und der Dark Athena.

Spiel suchen

Bei dieser Option können Sie den Spielmodus und die Karte frei wählen, oder das Spiel entscheiden lassen, indem Sie die Zufalloption wählen. Nach Abschluss der Suche sehen Sie eine Liste mit Servern, die Ihren Suchkriterien entsprechen.

Spiel erstellen

Wählen Sie einen Spielmodus aus der Liste oder überlassen Sie die Entscheidung dem Zufall (Auswahl Zufälliger Spielmodus) und wählen Sie dann die Option Spiel erstellen, um Ihren eigenen Server zu erstellen.

///WAFFEN

Eine Vielzahl von Waffen, die Sie auf Ihrem Abenteuer einsammeln können, wird Ihnen bei Ihrer Flucht helfen.

Feuerwaffen



Schusswaffe

Eine einfache Einzelschuss-Waffe. Zuverlässig, aber nicht besonders durchschlagend.



SCAR (Einzelspieler)

Das SCAR (Sonic Compressor Assault Rifle) ist eine Energiewaffe, die sich selbst automatisch wieder auffüllt. Sie verschießt Projektile, die an der Umgebung und Charakteren haften bleiben. Diese Projektile können dann mit der Sekundärfire-Taste zur Explosion gebracht werden.



Maschinenpistole

Die Feuerrate dieser Waffe ist höher als die des Sturmgewehrs, aber sie richtet weniger Schaden an. Ihr Automatikfeuer ist zudem weniger konzentriert.



Maschinengewehr

Ein Gewehr mit hoher Schusskraft, das 50 Kugeln pro Sekunde abfeuert.



Schrotgewehr

Diese Waffe ist auf kurze Entfernungen extrem durchschlagskräftig, aber ineffektiv auf größerer Distanz.



Sturmgewehr

Gut auf kurze oder mittlere Entfernungen. Dieses Automatikgewehr feuert schnell und zielgenau.



Betäubungswaffe

Dieses Gewehr betäubt Ihre Gegner mit einem kraftvollen Elektrizitätsstoß. Aber erledigen Sie Ihre Angelegenheiten schnell – sie werden nach einer Weile wieder aufwachen.



„Modifiziertes“ SCAR (Multiplayer)

Das SCAR, das im Multiplayer zum Einsatz kommt ist erheblich modifiziert. Es lädt sich nicht automatisch auf und benötigt Munition. Auch die Projektile funktionieren anders.



Granatwerfer (Multiplayer)

Diese Waffe trifft einen großen Bereich aus der Entfernung.



Scharfschützengewehr (Multiplayer/ Assault on Dark Athena)

Dieses Gewehr ist effektiv auf große Entfernungen.

Nahkampfaffen



Haarnadel

Sieht nutzlos aus? Nicht in Riddicks Händen.



Ulaks

Diese doppelt gekrümmten Schwerter sind so einfach und scharf wie sie tödlich sind!



Messer

Diese einfachen Waffen sind sehr effektiv im direkten Schlagabtausch.



Schlagringe

Nützlich im Nahkampf; die hauen richtig rein.



Knüppel

Diese grobe Waffe kann Ihren Gegnern schweren Schaden zufügen.



Granaten

Granaten sind effektiv, um Räume abzusichern, bevor Sie eintreten.

///GEGNER

Escape from Butcher Bay

Insassen

Im Gefängnis gilt: Töten oder getötet werden. Also töten Sie oder werden Sie getötet.



Aufseher

Nicht gepanzerte Wächter, die mit Vorliebe Verstärkung rufen, wenn es irgendwo Ärger gibt.



Hochsicherheits-Aufseher

Gepanzerte Wächter, die sich mit ein wenig mehr Zuversicht in jeden Kampf stürzen als ihre normalen Aufseher-Kollegen.



Aufseher-Anführer

Geschmückt mit einer roten Panzerung, führen diese Anführer ihre Teams in Feuergefechte.



Spezialwächter

Diese schwer gepanzerten Sturmeinheiten sind mechanisch und nahezu unverwundbar.



Wachroboter

Kein Spielzeug! Diese Wächter verfügen über eine enorme Feuerkraft und haben Befehl, gesichtete Insassen nach eigenem Ermessen zu töten.



Sicherheitstürme

Da nicht zu jeder Zeit überall Wächter sein können, behalten diese kleinen Kameratürme das Gefängnis im Auge und neutralisieren – an Ort und Stelle – jeden, der sich nicht an die Gefängnisregeln hält.



Assault on Dark Athena

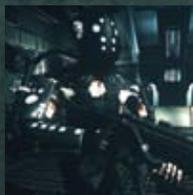


Die Söldner

Söldner sind erfahrene und organisierte Kopfgeldjäger. Aber das ist nicht ihr einziger Job. Diese Typen machen für Geld alles – Gewaltanwendung explizit eingeschlossen. Die Söldner von Dark Athena sind bösser als irgendwo anders im Universum und haben ihre Finger in Unternehmungen, die an Piraterie grenzen. Riddick wird verschiedenen Arten von Söldnern begegnen ...

Geisterdrohnen

Die grotesken Bewohner der Dark Athena. Diese einst menschlichen Krieger sind der Stolz von Kapitän Revas und ihrer Piratengruppe. Die Drohnen streifen durch das Schiff, immer auf Patrouille und immer wachsam. Seien Sie vorsichtig, sie könnten Sie beobachten...



KI-Geisterdrohne

Der natürliche Zustand einer Geisterdrohne. In diesem Modus leuchten die Lichter an ihrer Rüstung in einem hellen Rot und sie bewegen sich entsprechend ihrer eigenen, künstlichen Intelligenz.

Söldner-gesteuerte Geisterdrohne

Der Knackpunkt der Geisterdrohnen-Armee! Jederzeit kann ein Söldner irgendwo auf dem Schiff die Kontrolle über eine Geisterdrohne übernehmen. Dadurch verbessern sich deren Kampfeigenschaften und sie werden doppelt so tödlich. Während sie sich unter fremder Kontrolle befinden, leuchten die Lichter an ihrer Rüstung blendend weiß. Zudem können die Söldner durch die Drohnen mit Ihnen sprechen!



Anführer-Drohne (Söldner-gesteuert)

Diese Drohnen sind härter als gewöhnliche Drohnen und teilen mehr Schaden aus.

Dark Athena Mech

Diese stark gepanzerten Sturmeinheiten verfügen über einen durchschlagenden Raketenwerfer!



Reparaturoide

Das automatische Reparatursystem an Bord der Dark Athena entsendet diese tödlichen kleinen Maschinen, wann immer es ein Problem mit der Integrität der Hülle gibt. Seien Sie auf der Hut, sie können schmerzhaft sein.

Spinnenwaffenturm

In Kapseln eingebaut und von der Athena aufgestellt, kann dieser Turm sich selbst an sein vorgesehene Ziel anbringen. Einmal in Position, fungiert er als statischer Geschützturm.



///JOYSTICK-STEUERUNG

Primärfeuer	Negative Achse 4
Sekundärfeuer	Positive Achse 4
Nahkampfangriff	Knopf 9
Nachladen	Knopf 1
Waffen-Interface auswählen	Knopf 5
Waffen-Kurzwahl 2	POV 1
Waffen-Kurzwahl 1	POV 3
Nach oben blicken	Negative Achse 2
Nach unten blicken	Positive Achse 2
Nach links blicken	Negative Achse 3
Nach rechts blicken	Positive Achse 1
Lampe	POV 0
Spezialaugen	POV 2
Journal	Knopf 6
Benutzen	Knopf 3
Multiplayer-Bestenliste	Knopf 6
Pause	Knopf 7
Menü Aufwärts	POV 0
Menü Rechts	POV 1
Menü Abwärts	POV 2
Menü Links	POV 3
Menü O.K./Auswahl	Knopf 0
Menü Abbrechen/Zurück	Knopf 1
Vorwärts bewegen	Negative Achse 0
Rückwärts bewegen	Negative Achse 0
Seitwärts - links	Negative Achse 1
Seitwärts - rechts	Negative Achse 1
Springen	Knopf 0
Tarnung	Knopf 2
Sprint (nur Multiplayer)	Knopf 8
Lehnen	Knopf 4

///MITWIRKENDE

UNIVERSAL PICTURES DIGITAL PLATFORMS GROUP

VP / General Manager Interactive - Bill Kispert
Sr. Manager Business Development Interactive - Gary Lokum
Sr. Director of Business & Legal Affairs - Kam Naderi
SVP, Universal Pictures Digital Platforms - Adam Rymer
Manager, FP&A, Universal Pictures Digital Platforms - Viktor Mohaasy
Sr. Financial Analyst, Universal Pictures Digital Platforms - Gregg Jones
Producer - Nick Torchia
Executive Producer - Pete Wanat

Tigon Studios

Executive Producer - Vin Diesel
Executive Producer - Samantha Vincent
Head of Game Production - Ian Stevens
Director of Marketing & Merchandising - Thyrale Thai
Additional Production Support - Susan Leibowitz
Business Development - Rob Sebastian

STARBREEZE STUDIOS – Assault on Dark Athena Credits

Executive Producer - Lars Johansson,
Producer - Samuel Ranta-Eskola,
External Producer - Todd Hartwig,
Associate Producer - Mattias Abrahamsson, Peter Horvath
Lead Designer - Jerk Gustafsson,
Art Director - Mattias Snygg,
Additional Art Direction - Kjell Emanuelsson, Jens Matthies,
Lead Writer - Tommy Tordsson,
Written By - Tommy Tordsson, Mikael Säker, John Surr
Platten, Flint Dille,
Additional Writing - Luke Openshaw,
Creative Editor - Kimberly Grefberg,
Game Design - Ian Stevens, Anders Backman, Roger Mattsson,
Additional Game Design - Jan Andersson, Fredrik Ljungdahl,
Technology Director - Magnus Högdahl,
Lead Tools Programmer - Michael Wynne,
Engine & Tools Programming - Jim Kjellin, Anton Ragnarsson,
Magnus Auvinen, Anders Ekermo, Jesper Rudberg, Marcus Hennix, Anders Pistol, Otto Kivling, Markus Alind, Magnus Högdahl, Michael Wynne,
Lead Game Programmer - Anders Backman,
Game Programming - Magnus Auvinen, Jakob Ericsson, Roger Mattsson, Lars-Magnus Lång, Anders Olsson, Olie Rosenquist, Anders Södow, Joel de Vahl, Patrik Willbo, Leo Willman, Peter Bertlin,
Gameplay Designers - Jan Andersson, Martin Annander, Nicklas Larsson, Jonas Nordström, Anders Olsson, Johan Oskarsson, Theo Savidis,
Additional Gameplay Design - Daniel Ahlinäs, Lars Holmgren,
Lead Level Designer - Torbjörn Åhlinén,
Level Design - Thibault Courbet, Jimmy Eriksson, Christian

Grawert, Emil Gustavsson, Eric Ramberg,
Additional Level Design - Björn Aneer,
Senior Texture Artist - Carl Sturk,
Texture Artists - Teddy Bergsman, Carolina Dahlberg, Kjell Emanuelsson, Reine Rosenberg, Joakim Wikberg, Torbjörn Åhlinén,
Lead Modeller - Patrik Karlsson,
Character Artists - Angel Navarro, Viadas Zukas, Tom Fritzon, Nicholas Siren, Pelle Tingström,
Modeling - Elias Dahlström, Pontus Wåhlin, Carl-Mikael Lagnecrantz, Erik Pettersson,
Additional Modeling - Björn Norling, Essi Ryuuzaki,
Lead Concept Artist - Axel Torvenius,
Concept Artists - Henrik Sahlström, Bradley Wright, Kieran Yanner, Kjell Emanuelsson,
Lead Animator - Henrik Håkansson,
Cinematic/Keyframe Artists - Markus Söderqvist, Daniel Eriksson,
Motion Capture Specialist - Sigtor Kildal,
Motion Capture Editor - Sandra Sporre,
Technical Animator - Nils Lerin,
Sound Producer - Carl Vikman, Music - Gustaf Grafberg,
Sound - Gustaf Grafberg, Johan Altoff, Carl Vikman,
Additional Sound Design - Samuel Tyskling, Sebastian Lönberg, Jonas Hellberg,
QA Lead - Hugo Hirsh,
QA - Tobias 'Dopefish' Lundmark, David 'Big Dave' Izzo,
Sound QA - Sebastian Lönberg,
Additional QA - Pontus Bergengren, Annika 'm3lda' Fogelgren, Anton 'tyfl6' Humphreys, Tommy Johansson, Karolis Lukosius, Vilhelm Flohr,
IT Manager - Jon Johansson,
IT Tech Support - Petter Johansson,
Starbreeze CEO - Johan Kristiansson,
Starbreeze HR - Robert Nyberg,
Starbreeze Finance & Accounting - Ursula Bende, Malin Svantfeldt, Christie Berlin, Eva Haris Johansson, Hanne Lundberg,
Legal Affairs - Tommy Persson,
Thanks to - André Celinder, Erik Gullberg, Joakim Gustavsson, Hansoft, Simon Hartikainen, Ola Ingvarsson, Nils Jansson, Martin Larsson, Peter Lindholm, Gustav Ljungdahl, André Lundin, Alex Löfberg, Daniel Nyberg, Patrik Karlsson, David Palm, Oskar Rahm, Patrik Strang, Ralph Sundberg, Helena Thulin, Patrick Liu, Marco Sjöberg, Jocke Sohs,
Casting - Tom Keegan, Eric Weiss,
VO & Performance Casting Director - Eric Weiss,
Supervising Dialog Editor & ADR/Performance Capture Editor - Mike Patterson,
Talent Coordinators - Andrea Toyias,
Dialog Editor - Matt Verzola, Jordan Wotkowski,
Mocap Cast - Johanna Salander, Erik Dahlin, Åsa Olsson, Frans Wiklund, Elias Dahlström, Johan Ranner, Lukas Loughran,

Motion Capture Shoot - Perspective Studios,
Motion Capture Shoot & Tracking & Solving - NLS (Northern Light Studios),
Tracking Solving Editing - Mocaptools,
Music Samples courtesy of - Miroslav Vitous Woodwind & Brass, EWQL Symphonic Orchestra, EWQL RA, Heart of Asia, Advanced Archestra, Stormdrum, Spectronics' Atmosphere, Toontrack, Vocal samples courtesy of - Spectronics' 'Symphony of Voices', Classical Choir, EWQL Symphonic Choirs,
'Awaiting the Turmoil' (G.Jorde) - Performed by Valley of the Dead (available online)

Atari Special Thanks

Steven Bercu and Valerie Walls, Iime, Ilc – Lawyers for Interactive Media & Entertainment
Synthesis International - Milano
Synthesis Iberia - Madrid
Around the Word
Take Off
Ben / Benji @ Petrol
Sidonie @ LeFidesien
EDS - Global Testing Practice
ENZYMES TESTING LABS
Paul-André Renaud, François Berthiaume - Enzyme Compliance Project Manager
Maxim Lacasse, Sandra Malenfant - Enzyme Compliance Lead Tester
Benoit Gaudreau, Simon Chabot, Daniel L'heureux - Enzyme Compliance Testers

ACTORS AND WRITERS

Actors and Writers - The Chronicles of Riddick™ Butcher Bay:
Vin Diesel
Flint Dille and John Platten
Union Entertainment LLC
Cole Hauser
Ron Perlman
Kristin Lehman
Michael Rooker
Joaquim de Almeida
Willis Burks II
John Di Maggio
Dwight Schultz
Xzibit
Arnell Powell
T.C. Carson
David Sobolov
Quinton Flynn
Rick Worthy
Beng Spies
Adam Alexi-Malle
Wayne Pere
Stephen McHattie
Tony Plaza
Jody Wood

Lombardo Boyar
Harry Van Gorkim
Khary Payton
Ivo Nanov
Morgan Sheppard
Arthur Burghardt
Joshua Leonard
Bingo Dinh
Michael Chinyamurindi
David Pizzuto
Eddie Santiago
Michael Ralph
Nick Jameson
Nick Guest
Debbie Mae West
Michael Gough
Ron Yuan
Valentino Morales

Actors and Writers - The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena:

Vin Diesel
Michelle Forbes
Alvin Joiner
Morgan Sheppard
David Andriole
Eijiro Ozaki
Heidi Swooler
Mark Ivanir
Jovan Rameau
Patrice Fisher
Gideon Emery
Maury Sterling
Brian Bloom
Steve Blum
Sean Donellan
Michael Ralph
Nolan North
Scott Bullock
Dave Wittenberg
Wade Williams
Lance Henriksen
Bridget Shergalis
Riddick dialogue written by: Ground Zero Productions, Inc., Flint Dille and John Patten

This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2006, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved. Multiplayer Connectivity by Quazal.

Facial animation software provided by FaceFX. ©2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.

