2 3

///ÍNDICE

Archivo Léeme .... 04 Instalación .... 04 Controles .... 05 Porque siempre hay que empezar en algún sitio .... 07 Menú principal .... 08 Menú de pausa .... 08 Entorno 09

Sigilo .... 11 Multijugador .... 11 Armas 12

Enemigos .... 14 Controles de joystick .... 18 Créditos .... 20 Asistencia técnica 23

www.atari.es

4 5

///ARCHIVO LÉEME
The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena incluye un archivo Léeme que contiene el acuerdo de licencia e información actualizada sobre el juego. Lee atentamente este archivo para estar al tanto de los cambios posteriores a la impresión del manual, las formas de optimizar la experiencia de juego y cómo resolver numerosos problemas.
Para ver el archivo Léeme, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows®, Todos los programas, Atari, The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena y, por ultimo, en la opción de abrir el archivo Léeme.

///INSTALACIÓN
Introduce el DVD de The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena en la unidad de DVD-ROM. La instalación debería comenzar de forma automática, así que simplemente sigue las instrucciones en pantalla.

Si la instalación no empieza, haz lo siguiente:

1- En el menú Inicio, haz clic en Ejecutar.

2- Escribe D:\Setup.exe. D es la letra que designa de forma predeterminada a tu unidad de DVD-ROM. Si no es el caso en tu ordenador, cámbiala por la letra pertinente.

3- Haz clic en Aceptar.

Sigue las instrucciones en pantalla para instalar y jugar a The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena.

Instalación de DirectX®
El DVD-ROM de The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena requiere DirectX® 9.0c o una versión superior para funcionar. Si no dispones de DirectX® 9.0c o una versión superior, haz clic en Sí para aceptar el acuerdo de licencia de DirectX® 9.0c. De este modo, se iniciará el asistente de instalación del programa.

///CONTROLES
botón 1 del ratón Disparar/Puñetazo

botón 1 del ratón Matar sigilosamente (acercándote al
enemigo por detrás)

botón 1 del ratón Contraataque (cuando estés cerca y frente
a un enemigo armado que realice un ataque
cuerpo a cuerpo, puedes contraatacar o
darle el golpe de gracia pulsando el botón 1
del ratón)

botón 2 del ratón Bloquear

botón 2 del ratón Apuntar/Disparo alternativo

botón 2 del ratón Zoom (con armas a distancia, puedes usar
el zoom pulsando el botón 2 del ratón)

botón 2 del ratón Agarrar (cuando estés cerca y detrás de un
enemigo, puedes agarrarlo para matarlo
sigilosamente. Si agarras a un drone,
puedes usar el arma que lleve y su cuerpo
te servirá de escudo temporal)
tecla V Asomarse

tecla Z Seleccionar arma

ratón Mirar

tecla F Ataque de arma cuerpo a cuerpo

teclas A, S, W, D Moverse (pulsa la tecla CTRL para realizar
un sprint (solo en partidas multijugador).
Atacarás cuerpo a cuerpo en la dirección ala
que te dirijas)
tecla Q Mirada re ectante

tecla G Linterna (si está disponible en el arma
equipada)

teclas 1, 2 Acceso rápido a armas (al seleccionar un
arma en la interfaz de selección, puedes
pulsar las teclas 1 o 2 para añadir el arma a
un acceso rápido)

6 7

teclas del cursor
Up, Left, Down, Right Desplazarse por menús, opciones de diálogo y la interfaz de compra del juego
del modo Disturbios en Butcher Bay en
partidas multijugador

tecla R Recargar

tecla R Saltarse diálogos y escenas

tecla C Modo sigiloso

Barra espaciadora Saltar (el modo sigiloso se desactivará si saltas)
tecla E Usar

tecla J Diario/Inventario

tecla Esc Pausa (menú de pausa)

///PORQUE SIEMPRE HAY QUE EMPEZAR EN ALGÚN SITIO...
Bienvenido a Las crónicas de Riddick, una experiencia épica de
ciencia cción protagonizada por el criminal más notorio del universo. Primera parada: Butcher Bay, la prisión de máxima seguridad más
dura de toda la galaxia y el lugar perfecto para que Riddick se
gane su reputación de ser el hombre más peligroso que existe.
Lucha contra los guardias y los salvajes presos en corredores mal iluminados y oscuros túneles, y haz frente al famoso carcelero Hoxie, que pretende dejarte encerrado de por vida. Es hora de jugar a «¿Quién es el mejor asesino?».
Pero eso es solo el principio. Has oído los rumores. La nave mercenaria a la que llaman Dark Athena. Algo acerca de naves vacías que otan en el espacio, sin tripulación. La gente está paranoica. Solo hay una cosa segura: más les vale no encontrarte nunca... ¿qué puede ser peor que capturar a Riddick?

CUANDO NO HAY LUZ...¡ES CUANDO YO ME LUZCO!

8 9

///MENÚ PRINCIPAL
Continuar – continúa desde
el último punto de control
guardado.
Partida nueva – comienza
una partida nueva. Hay dos
campañas para completar:
Escape from Butcher Bay y
Assault on Dark Athena.

Puntos de control – carga un punto de control.

Multijugador – comienza una partida multijugador en Internet o una red de área local (LAN). Desde esta opción, puedes acceder a los menús Con guración (Personaje/Opciones) y Estadísticas.

Opciones – modi ca diferentes opciones de juego.

Hazañas – esta opción te permite consultar los logros obtenidos y ver lo que te espera.

Contenido extra – consulta el contenido adicional que hayas desbloqueado durante la partida.
Salir – sal al Escritorio.

///MENÚ DE PAUSA
Continuar – retoma la partida.
Punto de control – vuelve a
empezar desde el último punto
de guardado.
Cambiar di cultad – modi ca
el nivel de di cultad.

Opciones – modi ca diferentes
opciones de juego.
Salir al menú – abandona la
partida y vuelve al menú principal.

///ENTORNO
Tu diario

Si quieres recordar lo que tienes que hacer o cuál es tu objetivo, pulsa la tecla J para acceder a tu diario. Te mostrará tu objetivo actual y te ayudará a dirigirte al lugar adecuado si necesitas un empujoncito.

Estaciones médicas NanoMed

Puedes recuperar salud usando una estación médica NanoMed. Para ello, acércate y pulsa la tecla E. Si una estación médica NanoMed está vacía, tendrás que llenarla con un cartucho de recarga.

Trepar por cajas

Puedes trepar por las cajas acercándote y pulsando la tecla E. A continuación, usa las teclas W, A, S, D para subir o bajar.

Desplazarte por cornisas

Puedes desplazarte por algunas cornisas para llegar a nuevas áreas. Para ello, acércate a la cornisa y pulsa la tecla E. A continuación, usa las teclas W, A, S, D para moverte a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo. Para soltarte y caer, pulsa la tecla E.

Usar barras

Las barras son elementos de andamiajes elevados que Riddick puede usar para desplazarse. Mira hacia arriba, en dirección a la barra, y pulsa la tecla E para agarrarla. A continuación, usa las teclas W, A, S, D para moverte y vuelve a pulsar la tecla E para soltar la barra.

Puertas de acceso restringido

Si tienes problemas para atravesar una puerta de acceso restringido, intenta arrebatar los códigos a alguien de la zona, como por ejemplo, a un guardia.

Tu diario

Si quieres recordar lo que tienes que hacer o cuál es
tu objetivo, pulsa la tecla J para acceder a tu diario. Te mostrará tu objetivo actual y te ayudará a dirigirte al lugar adecuado si necesitas un empujoncito.

Estaciones médicas NanoMed

Puedes recuperar salud usando una estación médica NanoMed. Para ello, acércate y pulsa la tecla E. Si una estación médica NanoMed está vacía, tendrás que llenarla con un cartucho de recarga.

Trepar por cajas

Puedes trepar por las cajas acercándote y pulsando la tecla E. A continuación, usa las teclas W, A, S, D para subir o bajar.

Desplazarte por cornisas

Puedes desplazarte por algunas cornisas para llegar a nuevas áreas. Para ello, acércate a la cornisa y pulsa la tecla E. A continuación, usa las teclas W, A, S, D para moverte a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo. Para soltarte y caer, pulsa la tecla E.

Usar barras

Las barras son elementos de andamiajes elevados que Riddick puede usar para desplazarse. Mira hacia arriba, en dirección a la barra, y pulsa la tecla E para agarrarla. A continuación, usa las teclas W, A, S, D para moverte y

Puertas de acceso restringido

Si tienes problemas para atravesar una puerta de acceso restringido, intenta arrebatar los códigos a alguien de la zona, como por ejemplo, a un guardia.

10 11

Usar conductos de ventilación

Puedes usar los conductos de ventilación para atravesar
algunas zonas sin que te detecten. Para abrir estos
conductos, necesitas la herramienta adecuada. Cuando
la tengas, no tienes más que acercarte a un conducto y
pulsar la tecla E.
Interactuar con el entorno

En la prisión, encontrarás a numerosos presos y
guardias con los que puedes interactuar. Para ello,
acércate a un personaje hasta que su nombre aparezca
en pantalla y pulsa la tecla E. Muchos te darán misiones que te servirán para conseguir objetos. Tómate tu tiempo para explorar e interactuar; hay sorpresas ocultas para aquéllos que registran todo palmo a palmo.

También hay elementos en el mundo con los que puedes interactuar. Para ello, basta con acercarte y pulsar la tecla E.

Objetos útiles que te ayudarán a escapar
Dinero UD

Se trata de la divisa del juego, que podrás cambiar por
armas o cigarrillos.

Cartuchos de recarga

Si no andas sobrado de salud y hay una estación
médica NanoMed vacía, este cartucho la recargará y te permitirá, a su vez, aumentar tu nivel de salud.

Herramienta de rejilla de ventilación

Te ayudará a abrir conductos de ventilación sellados para que puedas explorar la prisión y adentrarte en todos sus recovecos.

Drogas

Siempre están muy solicitadas en Butcher Bay, así que sácales partido.

Usar conductos de ventilación

Puedes usar los conductos de ventilación para atravesar algunas zonas sin que te detecten. Para abrir estos conductos, necesitas la herramienta adecuada. Cuando la tengas, no tienes más que acercarte a un conducto y pulsar la tecla E.
Interactuar con el entorno

En la prisión, encontrarás a numerosos presos y guardias con los que puedes interactuar. Para ello, acércate a un personaje hasta que su nombre aparezca

Cigarrillos

También son muy valiosos. ¡Te permiten acceder a
funciones especiales del juego!

Tarjetas de recompensa

¡Desbloquea funciones especiales del juego!

///SIGILO
Meterse en una pelea a tiros no siempre es la mejor alternativa. A veces, es más efectivo optar por el sigilo. ¡Y, en ocasiones, disfrutarás más acechando al enemigo!

Modo sigiloso

Pulsa la tecla C para activar el modo sigiloso. Riddick siempre se agazapa al entrar en este modo. Mientras estés en modo sigiloso, recibirás una indicación cuando te ocultes en las sombras y seas indetectable (la pantalla se vuelve azul). También podrás moverte sin hacer ruido. Asimismo, el modo sigiloso te permitirá arrastrar y esconder cadáveres.

Muertes sigilosas

Si no quieres armar ruido, puedes acercarte sigilosamente a un enemigo y partirle el cuello para no alertar a los demás. Para ello, pulsa el botón 1 del ratón mientras te aproximas a un enemigo por la retaguardia.

///MULTIJUGADOR
Selecciona Multijugador en el menú principal para jugar en línea. Al seleccionar Multijugador en el menú principal, aparecerá una pantalla donde tendrás que elegir si quieres jugar en LAN o Internet. El juego multijugador contiene varios niveles basados en Butcher Bay y Dark Athena.

12 13

Encontrar partida

Si eliges esta opción podrás seleccionar un modo de juego y un mapa, o bien deja que el juego decida por ti mediante la opción Modo de juego aleatorio. Una vez completada la búsqueda, recibirás una lista de servidores que cumplen tus criterios.

Crear partida

Escoge un modo de juego de la lista o deja que sea aleatorio seleccionando Modo de juego aleatorio y, a continuación, elige Crear partida para crear tu servidor.

///ARMAS
Puedes recoger distintas armas a lo largo de tu aventura que te ayudarán a escapar.

Armas de fuego
Arma

Una pistola sencilla de un solo disparo.
Fiable, pero no muy potente.

SCAR (Un jugador)

El SCAR (un fusil de asalto con compresor sónico) es un arma de energía que se
recarga automáticamente. Dispara
proyectiles que se pegan a elementos del entorno y a personajes, y que detonan con el botón de fuego alternativo.

Subfusil

Esta arma tiene un índice de disparo
superior al del fusil de asalto, pero es menos dañina. Además, el disparo automático es también menos concentrado.

Gatling

Una potente arma capaz de disparar 50
proyectiles por segundo.

Escopeta

Se trata de un arma extremadamente potente y devastadora contra objetivos cercanos, pero inefectiva a distancia.

Fusil de asalto

Efectivo contra objetivos cercanos y alejados, este fusil automático dispara de forma rápida y precisa.

Arma tranquilizante

Esta pistola aturde a los enemigos con una potente descarga, ¡pero no te confíes! Date prisa, porque su efecto no es muy prolongado.

SCAR modi cado (Multijugador)
EL SCAR para partidas multijugador es
una versión muy distinta. No se recarga
automáticamente y requiere munición, que podrás ir recogiendo. Los proyectiles también funcionan de otro modo.

Lanzagranadas (Multijugador)

Un arma que despeja una zona amplia a cierta distancia.

Fusil de francotirador (Multijugador/
Assault on Dark Athena)

Un fusil efectivo a gran distancia.

Una pistola sencilla de un solo disparo.

El SCAR (un fusil de asalto con compresor

Esta arma tiene un índice de disparo

Una potente arma capaz de disparar 50

Se trata de un arma extremadamente potente

Efectivo contra objetivos cercanos y alejados,

Esta pistola aturde a los enemigos con una

EL SCAR para partidas multijugador es

Un arma que despeja una zona amplia a cierta

Un fusil efectivo a gran distancia.

14 15

Armas cuerpo a cuerpo
Al leres del pelo
¿Te parecen inservibles? No en manos de Riddick.

Ulaks
¡Estas hojas de doble curvatura son tan simples y
a ladas como letales!

Pinchos
Estas sencillas armas son muy efectivas en combates
mano a mano.

Puños americanos
Muy útiles en combates cara a cara. ¡Reparte puñetazos brutales!

Mazas

Estas contundentes armas permiten in igir graves daños a tus enemigos.

Granadas
Las granadas resultan muy efectivas para despejar salas y poder entrar luego con total seguridad.

///ENEMIGOS

Escape From Butcher Bay

Presos
En la cárcel, matas o mueres.
Tú decides.

Al leres del pelo
¿Te parecen inservibles? No en manos de Riddick.

¡Estas hojas de doble curvatura son tan simples y

Ulaks
¡Estas hojas de doble curvatura son tan simples y ¡Estas hojas de doble curvatura son tan simples y

Pinchos
Estas sencillas armas son muy efectivas en combates

Muy útiles en combates cara a cara. ¡Reparte

Estas contundentes armas permiten in igir graves

Las granadas resultan muy efectivas para despejar

Guardias ligeros de máxima seguridad
A estos guardias sin protección les encanta pedir refuerzos cuando hay problemas.

Guardias ligeros reforzados
Guardias protegidos dispuestos a luchar con
más con anza que los guardias ligeros.

Líderes de escuadra
de guardia ligera
Identi cables por su blindaje rojo, estos capitanes lideran a su equipo en tiroteos.

Guardias antidisturbios
Estas unidades de asalto fuertemente blindadas están mecanizadas y son casi invulnerables.

Guardias blindados
Con ellos no se juega. Estos guardias
pueden desplegar una potencia de fuego
extrema y tienen órdenes de abatir a
cualquier prisionero que avisten a voluntad.

Torretas de seguridad
Como los guardias no pueden estar siempre en todas partes, estas pequeñas torretas con cámara vigilan la prisión y neutralizan en el acto a cualquiera que se atreva a quebrantar las normas.

16 17

Assault on Dark Athena

Mercenarios

Los mercenarios son cazarrecompensas muy diestros
y organizados, aunque no se limitan a ese tipo de
misiones. Estos tipos hacen cualquier cosa por dinero
y recurren a la violencia sin pestañear. Los mercenarios de la Dark Athena son aún más crueles que los del resto del universo y se han embarcado en proyectos que rayan en la piratería. Riddick se cruzará a distintos tipos de mercenarios...

Drones fantasmas

Los grotescos habitantes de Dark Athena. Estos guerreros antaño humanos son el orgullo de la Capitana Revas y su empresa pirata. Los drones patrullan por la nave, siempre alerta. Ten cuidado,
te vigilan...

Un drone fantasma

El estado natural del drone fantasma. En este modo, las luces de su blindaje son rojas y actúan según su propia inteligencia arti cial.

Drone fantasma controlado por mercenarios

i la clave del ejército de drones fantasmas! En cualquier momento, los mercenarios de la nave pueden hacerse con el control. Sus habilidades de combate aumentan y son el doble de peligrosos. Mientras los controlan, las luces de su blindaje son de un blanco cegador. ¡También oirás a los mercenarios hablándote a través de los drones!

Drones líderes de equipo (control
mercenario)

Se trata de contrincantes más duros que los drones y que in igen más daño.

Dark Athena Mech

Estas unidades de asalto fuertemente
blindadas portan un potente lanzacohetes.

Drones de reparación

El sistema de reparación automático a bordo de Dark Athena envía estas pequeñas máquinas mortíferas cuando la integridad del casco está en peligro. Prepárate. Esto va a doler.

Torretas araña

Montadas en cápsulas y desplegadas desde Athena, estas torretas pueden acoplarse a un enclave. Una vez en posición, funcionan como torretas estáticas.

Un drone fantasma

El estado natural del drone fantasma. En este modo, las luces de su blindaje son rojas y actúan según su propia inteligencia arti cial.

Drones de reparación

El sistema de reparación automático a bordo de Dark Athena envía estas pequeñas máquinas mortíferas cuando la integridad del casco está en peligro. Prepárate. Esto va a doler.

Drones líderes de equipo (control
mercenario)

Se trata de contrincantes más duros que los drones y que in igen más daño.

18 19

Disparo principal Eje negativo 4
Apuntar/Disparo alternativo Eje positivo 4
Ataque cuerpo a cuerpo Botón 9
Recargar Botón 1
Interfaz de selección de arma Botón 5
Acceso rápido a arma 2 Perspectiva 1
Acceso rápido a arma 1 Perspectiva 3
Mirar arriba Eje negativo 2
Mirar abajo Eje positivo 2
Mirar a la izquierda Eje negativo 3
Mirar a la derecha

Eje positivo 1
Linterna Perspectiva 0
Mirada re ectante Perspectiva 2
Diario Botón 6
Usar

Botón 3
Puntuaciones multijugador Botón 6
Pausa Botón 7
Arriba (menú)

Perspectiva 0
Derecha (menú)

Perspectiva 1
Abajo (menú)

Perspectiva 2
Izquierda (menú)

Perspectiva 3
Aceptar/Seleccionar (menú) Botón 0
Cancelar/Atrás (menú) Botón 1
Ir hacia delante Eje negativo 0
Ir hacia atrás Eje negativo 0
Moverse a la izquierda Eje negativo 1
Moverse a la derecha Eje negativo 1
Saltar

Botón 0
Modo sigiloso

Botón 2
Sprint (solo modo Multijugador) Botón 8
Asomarse

Botón 4

/// CONTROLES DE JOYSTICK

20 21

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
Mohacsy
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 Suur
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 Ålind, Magnus
Högdahl, Michael Wynne,
Lead Game Programmer - Anders Backman,
Game Programming - Magnus Auvinen, Jakob Ericsson,
Roger Mattsson, Lars-Magnus Lång, Anders Olsson, Olle
Rosenquist, Anders Südow, 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 Ahlnäs, Lars Holmgren,
Lead Level Designer - Torbjörn Åhlén,
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
Åhlén,
Lead Modeller - Patrik Karlsson,
Character Artists - Angel Navarro, Vladas Zukas, Tom
Fritzson, Nicholas Siren, Pelle Tingström,
Modeling - Elias Dahlström, Pontus Wåhlin, Carl-Mikael
Lagnecrantz, Erik Petterson,
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 ‘Dope sh’ Lundmark, David ‘Big Dave’ Izzo,
Sound QA - Sebastian Lönberg,
Additional QA - Pontus Bergengren, Annika ‘m3lda’
Fogelgren, Anton ‘dy .6’ 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
Svanfeldt, Christie Berlin, Éva 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 Lööfberg, Daniel Nyberg,
Patrik Karlsson, David Palm, Oskar Rahm, Patrik Strang,
Ralph Sundberg, Helena Thulin, Patrick Liu, Marco Sjöberg,
Jocke Sohls,
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, Spectrasonics’
Atmosphere, Toontrack, Vocal samples courtesty of -
Spectrasonics’ ‘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, lime, llc – 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
ENZYME 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 Plana
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 Schooler
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.

/// CREDITOS