

## ///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](http://www.atari.es)

## ///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 último, 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**

**botón 1 del ratón**

**botón 1 del ratón**

**botón 2 del ratón**

**botón 2 del ratón**

**botón 2 del ratón**

**botón 2 del ratón**

**tecla V**

**tecla Z**

**ratón**

**tecla F**

**teclas A, S, W, D**

**tecla Q**

**tecla G**

**teclas 1, 2**

Disparar/Puñetazo

Matar sigilosamente (acercándote al enemigo por detrás)

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)

Bloquear

Apuntar/Disparo alternativo

Zoom (con armas a distancia, puedes usar el zoom pulsando el 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)

Asomarse

Seleccionar arma

Mirar

Ataque de arma cuerpo a cuerpo

Moverse (pulsar la tecla CTRL para realizar un sprint (solo en partidas multijugador). Atacarás cuerpo a cuerpo en la dirección a la que te dirijas)

Mirada reflectante

Linterna (si está disponible en el arma equipada)

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)

**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 ficción 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 flotan 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!**

## ///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 Configuración (Personaje/Opciones) y Estadísticas.

**Opciones** – modifica 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 dificultad** – modifica el nivel de dificultad.

**Opciones** – modifica 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.



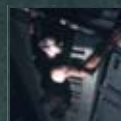
### Estaciones médicas NanoMed

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.



### 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.



### 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.

## 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 modificado (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.

## Armas cuerpo a cuerpo



### Alfileres del pelo

¿Te parecen inservibles? No en manos de Riddick.



### Ulaks

¡Estas hojas de doble curvatura son tan simples y afiladas 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 infligir 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.



#### 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 confianza que los guardias ligeros.

#### Líderes de escuadra de guardia ligera

Identificables 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.

## 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 artificial.

### Drone fantasma controlado por mercenarios

¡ 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 infligen 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.



# ///CONTROLES DE JOYSTICK

|                                 |                |
|---------------------------------|----------------|
| 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 reflectante              | 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        |

# ///CREDITOS

## 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 Rymmer  
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 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 Ahlén, Lars Holmgren,  
Lead Level Designer - Torbjörn Ahlén,  
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  
Ahlén,  
Lead Modeller - Patrik Karlsson,  
Character Artists - Angel Navarro, Vladas 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 'm3lida'  
Fogelgren, Anton 'dyll6' 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 Harris 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 Sohl,  
Casting - Tom Keegan, Eric Weiss,  
VO & Performance Casting Director - Eric Weiss,  
Supervising Dialog Editor & ADR/Performance Capture Editor  
- Mike Patterson,  
Talent Coordinators - Andrea Toiyas,  
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, EWOL Symphonic Orchestra, EWOL RA, Heart  
of Asia, Advanced Archestra, Stormdrum, Spectrasonics'  
Atmosphere, Toontrack, Vocal samples courtesy of -  
Spectrasonics' 'Symphony of Voices', Classical Choir, EWOL  
Symphonic Choirs,  
'Awaiting the Turmoil' (G.Jorde) - Performed by Valley of the  
Dead (available online)

## Atari Special Thanks

Steven Bercu and Valerie Walls, Ilme, 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  
ENZYM 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  
Annell Powell  
T.C. Carson  
David Sobolov  
Quinton Flynn  
Rick Worthly  
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  
Ejiro 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 Platten

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.

