

///SOMMARIO

Il file Leggimi	04
Installazione.....	04
Comandi	05
Ogni cosa ha un inizio.....	07
Menu principale.....	08
Menu di pausa.....	08
L'ambiente di gioco	09
Usare la furtività.....	11
Multigiocatore.....	11
Armi	12
Nemici	14
Comandi via joystick	18
Credits	20
Supporto tecnico.....	23

www.it.atari.com

///IL FILE LEGGIMI

The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena dispone di un file Leggimi, contenente l'accordo di licenza e informazioni aggiornate sul gioco. Consulta questo documento per sapere quali cambiamenti sono stati apportati dopo la stampa del manuale, come ottimizzare le prestazioni di gioco e come risolvere vari problemi.

Per visualizzare il file Leggimi, clicca sul pulsante Start, nella barra delle applicazioni di Windows, quindi su Tutti i programmi, su Atari, su The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena e, infine, sull'opzione per accedere al file.

///INSTALLAZIONE

Inserisci il DVD di The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena nell'unità DVD-ROM. L'installazione dovrebbe avviarsi automaticamente: segui le istruzioni su schermo.

Se l'installazione non si avvia, procedi come segue:

1 Clicca su Esegui... nel menu Start.

2 Scrivi D:\Setup.exe (dove D è la lettera predefinita per l'unità DVD-ROM, se necessario modificala).

3 Clicca su Accetta.

Segui le istruzioni su schermo per installare e utilizzare The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena.

Installazione di DirectX®

Per utilizzare il DVD-ROM di The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena è necessario DirectX® 9.0c o superiore. Se non hai installato DirectX® 9.0c o superiore, clicca su Sì per accettare l'accordo di licenza di DirectX® 9.0c e procedere così all'avvio dell'installazione di DirectX® 9.0c.

///COMANDI

- | | |
|-----------------------------|--|
| Pulsante del mouse 1 | Spara/Dai un pugno |
| Pulsante del mouse 1 | Uccisione furtiva (avvicinandoti a un nemico da dietro.) |
| Pulsante del mouse 1 | Contrattacco (quando sei di fronte a un nemico armato che esegue un attacco in mischia, puoi eseguire un contrattacco, oppure una mossa finale, premendo il pulsante del mouse 1.) |
| Pulsante del mouse 2 | Blocco |
| Pulsante del mouse 2 | Mira/Fuoco alt. |
| Pulsante del mouse 2 | Zoom (quando usi un'arma a distanza, puoi controllare lo zoom premendo il pulsante del mouse 2.) |
| Pulsante del mouse 2 | Afferra (quando sei vicino a un nemico, alle sue spalle, puoi eseguire un'uccisione furtiva. Se afferrì un drone, potrai usare la sua arma, mentre il suo corpo ti fornirà una sorta di scudo temporaneo.) |
| Tasto [V] | Sporgiti |
| Tasto [Z] | Seleziona arma |
| Mouse | Guarda |
| Tasto [F] | Attacco con arma in mischia |
| Tasti [A, S, W, D] | Spostati (premi il tasto [CTRL] per scattare, solo nelle partite multigiocatore. Durante il movimento, gli attacchi in mischia sono eseguiti nella direzione verso la quale procedi.) |
| Tasto [Q] | Vista notturna |
| Tasto [G] | Torcia (se è disponibile sull'arma in uso). |
| Tasti [1, 2] | Shortcut armi (quando scegli un'arma, puoi premere i tasti [1] o [2] per assegnare quest'arma a questi tasti.) |

Tasti freccia
[Up, Left, Down, Right]

Tasto [R]

Tasto [R]

Tasto [C]

Barra spaziatrice

Tasto [E]

Tasto [J]

Tasto [Esc]

Scorrimento nei menu,
nelle scelte dei dialoghi e
nell'interfaccia degli acquisti
nella Sommosa di Butcher
Bay multigiocatore.

Ricarica

Salta dialoghi e filmati.

Modalità furtiva

Salta (saltando disattivi la
modalità furtiva.)

Usa

Diario/Inventarioe

Pausa (menu di pausa.)

///OGNI COSA HA UN INIZIO...

Benvenuto a The Chronicles of Riddick, un gioco di fantascienza epico con il più famoso criminale dell'universo come protagonista.

Prima tappa, Butcher Bay, il penitenziario più duro della galassia, l'ideale per uno come Riddick per costruirsi la reputazione di essere vivente più pericoloso. Qui incontrerai guardie, prigionieri violenti, corridoi scarsamente illuminati e tunnel bui, oltre al celebre guardiano Hoxie il cui unico pensiero è quello di vederti marcire in galera. E arrivato il momento di giocare a «Chi è l'assassino migliore?»

E questo è solo l'inizio. Ti sono giunte alcune voci sul gigantesco vascello dei mercenari che chiamano Dark Athena, responsabile, pare, dei relitti delle astronavi che galleggiano nello spazio privi di equipaggio e di aver reso la gente paranoica. L'unica cosa certa è che auguri ai mercenari di non imbattersi mai in te... cosa c'è di peggio che avere a che fare Riddick?



È NELLE TENEBRE... CHE IO... RISPLENDO

///MENU PRINCIPALE

Continua – Quest'opzione è disponibile solo se hai già iniziato una partita.

Nuova partita – Inizia una nuova partita. Ci sono due campagne a tua disposizione: Escape from Butcher Bay e Assault on Dark Athena.

Checkpoint – Carica una partita salvata.

Multigiocatore – Inizia una partita multigiocatore su Internet, oppure su rete locale (LAN). Da qui puoi anche accedere ai menu Impostazioni (Personaggio/Opzioni) e Statistiche.

Opzioni – Modifica diverse opzioni di gioco.

Obiettivi – Qui puoi consultare gli obiettivi che hai completato e sapere che cosa ti aspetta.

Contenuto extra – Accedi a contenuti aggiuntivi sbloccati nel corso della partita.

Esci – Torna al desktop.



///MENU DI PAUSA

Riprendi – Riprendi la partita in corso.

Riavvio checkpoint – Riparti dall'ultima posizione salvata.

Cambia difficoltà – Modifica il livello di difficoltà.

Opzioni – Modifica diverse opzioni di gioco.

Torna al menu – Interrompi la partita e torna al menu principale.



///L'AMBIENTE DI GIOCO



Il tuo Diario

Se hai bisogno di una rinfrescata su quello che devi fare o su quello che è il tuo obiettivo attuale, premi il tasto [J] per accedere al Diario: qui potrai trovare l'obiettivo e un aiuto che, in caso di necessità, saprà metterti sulla strada giusta.



Unità di cura NanoMED

Puoi recuperare l'energia persa utilizzando un'unità di cura NanoMED. Per farlo, avvicinarti e premi il tasto [E]. Se un'unità di cura NanoMED è esaurita, dovrai prima ricaricarla usando una cartuccia NanoMED.



Salire sulle casse

Puoi arrampicarti sulle casse avvicinandoti e premendo il tasto [E]. A questo punto, usa i tasti [W, A, S, D] per salire o scendere dalla cassa.



Spostarsi lungo le sporgenze

Puoi spostarti lungo alcune sporgenze, per raggiungere nuove aree: per farlo, avvicinarti alla sporgenza e premi il tasto [E], quindi usa i tasti [W, A, S, D] per spostarti a sinistra, a destra, in alto o in basso lungo la sporgenza. Quando vuoi lasciarti andare, premi il tasto [E].



Usare le sbarre

Le sbarre sono delle strutture sospese che Riddick può usare per spostarsi. Alza lo sguardo e premi il tasto [E] per appenderti, quindi usa i tasti [W, A, S, D] per muoverti e premi di nuovo il tasto [E] per lasciarti andare.



Porte di sicurezza

Se hai delle difficoltà nel superare una porta di sicurezza, prova a «prendere in prestito» il suo codice da qualcuno nelle vicinanze: una guardia, per esempio.



Usare i condotti di ventilazione

Puoi sfruttare i condotti di ventilazione per spostarti passando inosservato, ma per aprirli avrai bisogno di un apposito strumento. Quando lo hai trovato, devi semplicemente avvicinarti a un condotto e premere il tasto [E].



Interagire con l'ambiente

Nella prigione ci sono molte guardie e diversi detenuti con i quali interagire. Per farlo, avvicinarti a un personaggio fino a quando il suo nome compare sullo schermo, quindi premi il tasto [E]. Molte persone ti assegneranno delle missioni, grazie alle quali potrai ottenere vari oggetti. Prenditi il tempo necessario per esplorare e interagire, ci sono interessanti sorprese per chi riuscirà a conoscere alla perfezione l'ambiente circostante...

Nel mondo di gioco sono anche presenti degli oggetti con i quali interagire. Per farlo, devi semplicemente avvicinarti e premere il tasto [E].

Oggetti da raccogliere per facilitare la fuga



Denaro UD

La moneta corrente di questo mondo. Puoi scambiare il denaro UD con armi e sigarette.



Cartucce NanoMED

Quando hai bisogno di energia, ma un'unità NanoMED è vuota, puoi usare questa cartuccia per ricaricarla e renderla nuovamente operativa.



strumento per griglie di ventilazione

Questo strumento ti permetterà di aprire i condotti di ventilazione, per addentrarti nella prigione.



Droga

A Butcher Bay questa roba si smercia senza problemi: sfrutta questo fatto a tuo vantaggio.



Sigarette

Un altro oggetto prezioso, che può sbloccare delle speciali funzioni di gioco!



Carte ricompensa

Sbloccano delle speciali funzioni di gioco!

///USARE LA FURTIVITÀ

Non sempre affrontare un combattimento ad armi spianate è la soluzione migliore, a volte un approccio furtivo è consigliabile, per non dire che spesso è divertente dare la caccia ai propri nemici.

Modalità furtiva

Premi il tasto [C] per attivare la modalità furtiva: Riddick si accovaccia immediatamente. Quando sei in modalità furtiva, ti viene segnalato quando sei nascosto nelle ombre e, quindi, non rilevabile (lo schermo diventa blu). Anche i tuoi movimenti sono silenziosi. La modalità furtiva, infine, ti permette di trascinare e nascondere i cadaveri dei nemici uccisi.

Uccisioni furtive

Se non vuoi fare troppo rumore, avvicinarti a un nemico alle spalle e spezzargli il collo, per non mettere in allarme gli altri. Premi il pulsante del mouse 1 o il pulsante del mouse 2 mentre ti avvicini da dietro al malcapitato ed eseguirai un'uccisione furtiva!

///MULTIGIOCATORE

Selezionando Multigiocatore nel menu principale puoi giocare online. Quando scegli Multigiocatore nel menu principale, compare una schermata nella quale devi scegliere se giocare tramite LAN o su Internet. La modalità multigiocatore contiene diversi livelli distinti ambientati a Butcher Bay e a bordo della Dark Athena.

Trova partita

Selezionando questa opzione potrai scegliere una modalità di gioco e una mappa, oppure potrai scegliere Modalità di gioco casuale per lasciar decidere al gioco. Una volta completata la ricerca, ti viene presentato l'elenco dei risultati in base ai criteri impostati.

Crea una partita

Scegli una modalità dall'elenco partite, oppure lascia che sia il gioco a farlo grazie all'opzione per la scelta casuale, quindi seleziona Crea partita per creare il tuo server.

///ARMI

Durante la tua avventura troverai numerose armi, che ti saranno utili nel tuo tentativo di fuga.

Armi da fuoco



Pistola

Una semplice arma, a colpo singolo. Affidabile, ma non molto potente.



SCAR (giocatore singolo)

Lo SCAR è un fucile a energia, in grado di ricaricarsi automaticamente. Spara proiettili, che aderiscono all'ambiente e ai personaggi e possono quindi essere fatti detonare usando il tasto del fuoco alternativo.



SMG

Il rateo di fuoco di quest'arma è superiore a quello del fucile d'assalto, ma i danni inflitti sono minori. Anche il fuoco automatico risulta meno concentrato.



Minigun

Un'arma a nastro molto potente, in grado di sparare 50 proiettili al secondo.



Fucile a pompa

Si tratta di un'arma estremamente potente e devastante a distanza ravvicinata ma poco utile se l'avversario è lontano.



Fucile d'assalto

Ottimo da vicino e da lontano: questo fucile automatico spara rapidamente e con buona precisione.



Sparatranquillanti

Quest'arma stordisce gli avversari con una potente scarica elettrica. Sbrigati però a fare quello che devi, non ci metteranno molto a riprendersi.



SCAR «modificato» (multigiocatore)

Lo SCAR utilizzato nelle partite multigiocatore è pesantemente modificato: non si ricarica automaticamente e ti costringe a cercare delle munizioni. Anche i proiettili funzionano in modo diverso.



Lanciagranate (multigiocatore)

Quest'arma è in grado di ripulire una zona piuttosto ampia, a una distanza notevole.



Fucile di precisione (multigiocatore/Assault on Dark Athena)

Arma molto efficace sulle lunghe distanze.

Armi da mischia



Forcina

Ha un'aria innocente? Non nelle mani di Riddick...

Ulak

Queste lame a doppia curva sono semplici, affilate e letali!



Coltello

Arma molto semplice, comunque efficace nel corpo a corpo.



Tirapugni

Usalo nel combattimento ravvicinato e i tuoi pugni lasceranno il segno.



Bastoni

Le armi di questo tipo possono infliggere gravi danni ai nemici.



Granate

Le granate sono l'ideale per ripulire una stanza, evitandoti problemi al tuo ingresso.

///NEMICI

Escape from Butcher Bay

Detenuti

In prigione, si uccide o si muore...



Guardie leggere

Le guardie non corazzate sono sempre pronte a chiamare rinforzi, in caso di problemi.



Guardie leggere corazzate

Le guardie corazzate sono pronte a combattere con un piglio più sicuro dei colleghi privi di protezione.

Capisquadra

Questi capitani, dall'armatura rossa, guidano in battaglia le loro squadre.



Guardie antisommossa

Unità d'assalto meccaniche, pesantemente corazzate e praticamente invulnerabili.



Guardie pesanti

Non farla arrabbiare. Queste guardie sono dotate di armi molto potenti e hanno l'ordine di uccidere i prigionieri. A vista e a loro piacimento.



Torrette di sicurezza

Dato che le guardie non possono essere ovunque contemporaneamente, queste piccole torrette dotate di telecamera sorvegliano la prigione, neutralizzando all'istante chiunque ne violi il regolamento.



Assault on Dark Athena



Mercenari

I mercenari sono dei cacciatori di taglie, addestrati e ben equipaggiati. Ma questo non è il loro unico lavoro: questi tizi sono pronti a fare qualsiasi cosa, in cambio di denaro, e non si fanno troppi problemi a usare la violenza. I mercenari di Dark Athena sono ancora più pericolosi di quelli che agiscono altrove e sono ormai arrivati a un passo dall'essere una corporazione pirata. Riddick avrà a che fare con mercenari di diverso tipo...

Droni fantasma

I grotteschi abitanti della Dark Athena. Questi combattenti, un tempo uomini, sono l'orgoglio del capitano Revas e della sua combriccola di pirati.

I droni pattugliano tutta la nave e sono sempre allerta. Fai attenzione, potresti essere osservato...



IA drone fantasma

Lo stato naturale dei drone fantasma. In questa modalità le luci collegate alla loro corazza brillano di un rosso intenso ed essi operano sfruttando la propria intelligenza artificiale.

Droni fantasma controllati dai mercenari

Rappresentano l'apice dell'esercito di droni fantasma! Possono essere controllati in qualsiasi momento dai mercenari in tutta la nave, migliorando le proprie capacità in combattimento e diventando due volte più letali. Quando vengono controllati, tutte le luci collegate alla loro corazza brillano di un bianco abbagliante. Sentirai inoltre i mercenari rivolgersi a te attraverso i droni!



Droni caposquadra (sotto controllo mercenario)

Più resistente dei droni normali, può anche infliggere danni più gravi.



Dark Athena Robot

Unità d'assalto corazzate, armate con un potente lanciarazzi! !



Droidi di riparazione

Il sistema di riparazione automatico a bordo della Dark Athena invia queste piccole macchine letali ogni volta che l'integrità dello scafo viene messa in pericolo. Occhio perché fanno male.

Torrette ragno

Assemblate in una capsula e lanciate da Athena, queste torrette possono agganciarsi alle posizioni designate. Quando sono operative, diventano a tutti gli effetti torrette statiche.



///COMANDI VIA JOYSTICK

Fuoco primario	Asse negativo 4
Mira/Fuoco alt.	Asse positivo 4
Attacco in mischia	Pulsante 9
Ricarica	Pulsante 1
Seleziona GUI arma	Pulsante 5
Shortcut armi 2	POV 1
Shortcut armi 1	POV 3
Guarda in alto	Asse negativo 2
Guarda in basso	Asse positivo 2
Guarda a sinistra	Asse negativo 3
Guarda a destra	Asse positivo 1
Torcia	POV 0
Vista notturna	POV 2
Diario	Pulsante 6
Usa	Pulsante 3
Classifica multigiocatore	Pulsante 6
Pausa	Pulsante 7
Menu in alto	POV 0
Menu a destra	POV 1
Menu in basso	POV 2
Menu a sinistra	POV 3
Menu OK/Seleziona	Pulsante 0
Menu annulla/Indietro	Pulsante 1
Avanti	Asse negativo 0
Indietro	Asse negativo 0
Laterale sinistra	Asse negativo 1
Laterale destra	Asse negativo 1
Salta	Pulsante 0
Furtivo	Pulsante 2
Sprint (solo multigiocatore)	Pulsante 8
Copertura	Pulsante 4

///CREDITS

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 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 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 Fritz-
son, 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' Fogel-
gren, 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 Haris Johansson, Hanne
Lundberg,
Legal Affairs - Tommy Persson,
Thanks to - André Celinder, Erik Gullberg, Joakim Gus-
tavsson, 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 Sohlis,
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, 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, Ille - 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 Com-
pliance 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 Worhly
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 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 Platten

This product contains copyrighted material owned or dis-
tributed 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.

