

///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

///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.



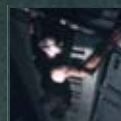
Estaciones médicas NanoMed

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 Plasma
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.

