

///SOMMAIRE

Fichier LisezMoi.....	04
Installation	04
Commandes.....	05
Au commencement.....	07
Menu principal.....	08
Menu Pause	08
Environnement	09
Mode Furtif.....	11
Multijoueur.....	11
Armes	12
Ennemis.....	14
Configuration de la manette.....	18
Credits	20
Assistance technique	23

www.fr.atari.com

///FICHIER LISEZMOI

Le fichier LisezMoi de The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena contient un accord de licence, ainsi que les informations les plus récentes concernant le jeu. Veuillez consulter ce fichier pour en savoir plus sur les modifications apportées au jeu après l'impression de ce manuel, optimiser au mieux votre expérience de jeu et résoudre la plupart des problèmes que vous pourriez rencontrer.

Pour ouvrir le fichier LisezMoi, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows, puis sur Tous les programmes > Atari > The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena > Fichier LisezMoi.

///INSTALLATION

Insérez le DVD-ROM de The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena dans votre lecteur de DVD-ROM. L'installation commence alors automatiquement. Il vous suffit de suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si le processus d'installation ne démarre pas, suivez les instructions ci-dessous :

1. Cliquez sur Exécuter dans le menu Démarrer.
2. Saisissez D:\Setup.exe (« D » représente la lettre assignée par défaut à votre lecteur de DVD-ROM, adaptez-la donc en conséquence).
3. Cliquez sur OK.

Suivez les instructions à l'écran pour installer The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena et commencer à jouer.

Installation de DirectX®

The Chronicles of Riddick™ Assault on Dark Athena nécessite DirectX® 9.0c ou supérieur pour fonctionner. Si DirectX® 9.0c ou supérieur n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur « Oui » pour accepter l'accord de licence de DirectX® 9.0c et ainsi lancer son installation.

///COMMANDES

Bouton 1 de la souris

Tirer / Coup

Bouton 1 de la souris

Meurtre furtif (lorsque vous approchez un ennemi dans son dos)

Bouton 1 de la souris

Contre (devant un ennemi armé s'apprêtant à vous attaquer au corps à corps, vous pouvez contre-attaquer ou effectuer un «coup de grâce» en appuyant sur le bouton 1 de la souris.)

Bouton 2 de la souris

Bloquer

Bouton 2 de la souris

Viser / Tir secondaire

Bouton 2 de la souris

Zoom (lorsque vous utilisez une arme équipée d'une lunette, vous pouvez effectuer un zoom en appuyant sur le bouton 2 de la souris.)

Bouton 2 de la souris

Saisir (lorsque vous vous tenez dans le dos d'un ennemi, vous pouvez le saisir pour l'éliminer discrètement. Si vous saisissez un drone, vous pourrez utiliser son arme tout en vous servant de son corps comme bouclier.)

Touche [V]

Se pencher

Touche [W]

Choisir une arme

Souris

Observer

Touche [F]

Attaquer au corps à corps

Touches [Z, Q, S, D]

Se déplacer (Appuyez sur la touche [CTRL] pour courir (multijoueur uniquement). Lorsque vous vous déplacez, les attaques au corps à corps dépendent de votre orientation.)

Touche [A]

Vue spéciale

Touche [G]

Lampe torche (si cette option est disponible pour l'arme équipée.)

Touches [1, 2]

Raccourcis armes (lorsque vous sélectionnez une arme dans le menu correspondant, appuyez sur la touche [1] ou [2] pour lui assigner un raccourci clavier.)

Touches fléchées
[Up, Left, Down, Right]

Touche [R]

Touche [R]

Touche [C]

Espace

Touche [E]

Touche [J]

Touche [Esc]

Naviguer dans les menus, les options de dialogue, et dans la boutique du mode «Butcher Bay Riot» en multijoueur.

Recharger

Passer les dialogues et les cinématiques.

Mode Furtif

Sauter (Remarque : si vous sautez alors que vous êtes en mode furtif, vous quittez le mode furtif automatiquement.)

Utiliser

Journal / Inventaire

Mettre le jeu en pause (menu Pause)

///AU COMMENCEMENT...

Bienvenue dans Les Chroniques de Riddick, un jeu de science-fiction épique qui met en scène le criminel le plus recherché de l'univers.

Première étape : Butcher Bay, la prison la plus dangereuse de la galaxie, l'endroit rêvé pour Riddick, c'est-à-dire le joueur, pour établir votre réputation d'homme extrêmement dangereux. Affrontez des gardes, des co-détenus ultra-violents, parcourez des couloirs et des tunnels sombres. Éliminez le redoutable gardien chef, Hoxie, qui n'a qu'une idée en tête : vous laisser moisir en prison jusqu'à la fin de vos jours. «Qui est le tueur ultime ?», voilà la vraie question.

Mais ce n'est que le début. Vous connaissez les rumeurs... Les mercenaires rouleau-compresseur et le Dark Athena... On parle d'un vaisseau vide qui dérive dans l'espace, sans équipage... les gens deviennent paranos. En tout cas, une chose est sûre : mieux vaut pour eux qu'ils ne vous trouvent pas... après tout, qu'y a-t-il de plus dangereux que de capturer Riddick ?



C'EST DANS L'OBSCURITE QUE JE SUIS LE PLUS FORT !

///MENU PRINCIPAL

Continuer : vous permet de reprendre au dernier point de contrôle sauvegardé.

Nouvelle partie : vous permet de commencer une nouvelle partie. Vous pouvez choisir entre deux campagnes : «Evasion de Butcher Bay» et «Assault on Dark Athena».

Points de contrôle : vous permet de charger une partie sauvegardée.

Multijoueur : vous permet de commencer une partie multijoueur en ligne ou via un réseau local (LAN). Sélectionnez cette option pour accéder aux menus Réglages (choisir les personnages et les options) et Statistiques.

Options : vous permet de modifier les différentes options de jeu.

Réussites : vous permet de consulter tous les succès débloqués et savoir comment débloquer les suivants.

Bonus : vous permet de découvrir le contenu additionnel débloqué au cours du jeu.

Quitter : vous permet de quitter le jeu et revenir sous Windows.



///MENU PAUSE

Continuer : vous permet de revenir au jeu.

Point de contrôle : vous permet de recommencer depuis le dernier point de contrôle sauvegardé.

Changer difficulté : vous permet de choisir un autre niveau de difficulté.

Options : vous permet de modifier les différentes options de jeu.

Retour au menu : vous permet de quitter la partie pour revenir au menu principal.



///ENVIRONNEMENT

Votre journal

Si vous ne savez plus ce que vous devez faire ou que vous avez un doute concernant votre objectif, appuyez sur la touche [J] pour ouvrir votre journal. Vous y retrouverez l'objectif en cours, ainsi que quelques indications pour vous lancer dans la bonne direction !



Unités de soins NanoMED

Vous pouvez récupérer de la santé en utilisant une unité de soins NanoMED. Pour ce faire, placez-vous à proximité et appuyez sur la touche [E]. Si l'unité est vide, vous devrez la recharger à l'aide d'une cartouche NanoMED.



Escalader des caisses

Pour escalader une caisse, placez-vous à côté et appuyez sur la touche [E]. Utilisez ensuite les touches [Z, Q, S, D] pour monter sur la caisse ou en descendre.



Longer un rebord

Il est possible de longer certains rebords afin d'atteindre de nouvelles zones. Pour ce faire, approchez-vous du rebord et appuyez sur la touche [E]. Utilisez ensuite les touches [Z, Q, S, D] pour vous déplacer vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Appuyez à nouveau sur la touche [E] pour vous laisser tomber.



Utiliser les rails

Riddick peut utiliser certains éléments d'échafaudage afin de se déplacer. Il vous suffit de lever la tête vers le rail et d'appuyer sur la touche [E] pour vous y accrocher. Utilisez ensuite les touches [Z, Q, S, D] pour vous déplacer, et appuyez à nouveau sur [E] pour vous laisser tomber.



Portes à accès réservé

Si vous n'arrivez pas à ouvrir une porte dont l'accès est réservé, essayez d'en «emprunter» les codes à une personne habilitée de la zone, comme un garde.





Utiliser les conduits d'aération

Vous pouvez utiliser les conduits d'aération pour traverser une zone sans vous faire repérer. Vous devrez d'abord vous équiper d'un outil pour pouvoir ouvrir ces conduits. Une fois cet outil en votre possession, placez-vous devant un conduit et appuyez sur la touche [E] pour l'utiliser.

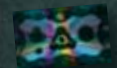


Interagir avec l'environnement

Il est possible d'interagir avec un grand nombre de prisonniers et de gardes dans la prison. Pour ce faire, approchez-vous d'un personnage jusqu'à ce que son nom apparaisse à l'écran, puis appuyez sur la touche [E]. De nombreuses personnes vous confieront des missions, qui vous permettront de récupérer différents objets. Prenez le temps d'explorer les environs et d'interagir avec les personnages que vous rencontrerez. De nombreuses surprises vous attendent !

Vous pouvez également interagir avec certains objets du décor. Placez-vous simplement à côté de l'objet et appuyez sur la touche [E].

Des objets bien utiles pour vous aider dans votre fuite !



Fonds UD

Les fonds UD sont la monnaie locale, qui vous servira à acheter des armes et des cigarettes.



Cartouches NanoMED

Si votre santé est basse et qu'une unité de soins NanoMED est vide, utilisez cette cartouche pour recharger la station et vous soigner.



Outil pour grille

Cet outil vous permettra d'ouvrir les grilles des conduits d'aération pour explorer et vous aventurer au coeur de la prison.



Droque

Voici probablement l'un des produits les plus demandés de Butcher Bay ; à utiliser à bon escient.



Cigarettes

Très prisées, les cigarettes permettent de débloquent des éléments spéciaux dans le jeu !



Cartes cadeau

Débloquez des éléments spéciaux dans le jeu !

///MODE FURTIF

Foncer au combat tête baissée ne s'avère pas toujours la meilleure approche. Faire preuve de discrétion peut parfois être tout aussi efficace, et laisser parler votre instinct de chasseur ne peut que pimenter la partie !

Mode Furtif

Appuyez sur la touche [C] pour passer en mode Furtif ; Riddick s'accroupit alors. En mode Furtif, un indicateur vous signale que vous êtes caché dans l'ombre et virtuellement invisible (l'écran devient bleu). Vous vous déplacez alors en silence. Le mode Furtif vous permet également de déplacer des corps pour les cacher.

Meurtres furtifs

Si vous ne souhaitez pas éveiller l'attention, vous avez la possibilité de vous faufiler derrière un ennemi pour lui briser le cou en toute discrétion. Appuyez sur le bouton 1 de la souris lorsque vous êtes dans le dos d'un ennemi pour l'éliminer.

///MULTIJOUEUR

Sélectionnez Multijoueur dans le menu principal pour jouer en ligne. Vous accédez ainsi à un écran vous permettant de choisir entre une partie en ligne via Internet et une partie en réseau local (LAN). Le mode multijoueur propose plusieurs niveaux s'inspirant des jeux « Butcher Bay » et « Dark Athena ».

Trouver partie

En sélectionnant cette option, vous pouvez choisir un mode de jeu et une carte, ou vous pouvez aussi laisser le jeu décider en choisissant l'option Mode de jeu aléatoire. Une fois la recherche terminée, une liste de serveurs correspondant à vos critères de sélection apparaît.

Créer partie

Sélectionnez un mode de jeu dans la liste, ou choisissez «Mode de jeu aléatoire» pour laisser le jeu décider à votre place. Sélectionnez «Créer partie» pour créer votre serveur.

///ARMES

Vous trouverez tout au long de l'aventure de nombreuses armes pour vous aider dans votre évasion.

Armes de tir



Pistolet

Une arme simple, tirant une balle à la fois. Pratique, mais peu puissante.



FACS (partie solo)

Le FACS (fusil d'assaut à compresseur sonore) est une arme à énergie se rechargeant automatiquement. Ses projectiles viennent se coller au décor comme aux personnages. Vous pouvez ensuite les faire exploser en appuyant sur le bouton de tir secondaire.



Pistolet mitrailleur

La cadence de tir de cette arme est plus élevée que celle du fusil d'assaut, mais elle inflige moins de dégâts. Son tir automatique est également moins précis.



Minigun

Un chain gun très puissant, capable d'envoyer 50 projectiles à la seconde.



Fusil à pompe

Extrêmement puissante, cette arme provoque des dégâts considérables à faible portée, mais vous sera presque inutile à distance.



Fusil d'assaut

Aussi efficace à courte portée qu'à distance, ce fusil automatique a une cadence de tir et une précision élevées.



Pistolet tranquilisant

Ce pistolet paralysera vos adversaires en les électrocutant. Mais ne traînez pas trop non plus, l'effet n'est que temporaire !



FACS «modifié» (multijoueur)

Le FACS que vous trouverez dans les parties multijoueur est lourdement modifié. En revanche, il ne se recharge pas automatiquement : vous allez devoir ramasser des munitions. Les projectiles ont également un fonctionnement différent.



Lance-grenades (multijoueur)

Cette arme vous permettra de dégager une large zone à distance.



Fusil de sniper (multijoueur / «Assault on Dark Athena»)

Un fusil particulièrement efficace à grande distance.

Armes de corps à corps



Épingle à cheveux

Pour le commun des mortels, un objet totalement inutile. Mais pour Riddick, une arme redoutable.



Ulaks

Doublement incurvées, ces lames sont terriblement aiguës et redoutables.



Shivs

Ces armes simples révèlent toute leur efficacité lors des combats au corps à corps.



Poing américain

Très utile en combat rapproché, cette arme vous permettra de porter des coups surpuissants.



Gourdin

Cette arme rudimentaire peut infliger de gros dégâts à vos ennemis.



Grenades

Les grenades n'ont pas leur pareil pour nettoyer une pièce et ainsi vous permettre d'y entrer sans danger.

///ENNEMIS

Escape from Butcher Bay

Prisonniers

En prison, la vie ne tient qu'à un fil. Alors accrochez-vous.



Garde léger double-max

Equipés d'une armure, ces gardes rechignent un peu moins à la bagarre que leurs petits camarades du quartier de haute sécurité.



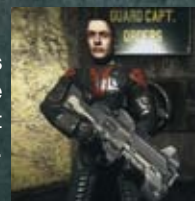
Garde léger haute sécurité

Ces gardes ne portent pas d'armure. Ils appellent des renforts au moindre incident.



Garde anti-émeute

Ces unités d'assaut à l'armure lourde sont motorisées et presque invulnérables.



Chef d'équipe gardes légers

Très élégants dans leur belle armure rouge, ces capitaines mènent leur troupe dans la bataille.



Garde lourd

Attention, on ne plaisante plus avec ces gardes ! Leur puissance de feu est impressionnante et ils ont pour ordre de tirer à vue sur les prisonniers...



Tourelle de sécurité

Puisque les gardes ne peuvent pas être partout à la fois, on a inventé ces petites tourelles équipées de caméra pour surveiller la prison et neutraliser tout contrevenant aux règles de la prison.

«Assault on Dark Athena»



Merces

Les merces sont des chasseurs de primes redoutables. Ils ont également plusieurs sources de revenus. Ces types sont prêts à tout pour gagner un peu d'argent, et ils apprécient plutôt la violence. Les merces du Dark Athena sont les plus cruels de l'univers, et on peut presque les qualifier de pirates. Au cours de l'aventure, Riddick en rencontrera différents types...

Les drones fantômes

Les habitants étranges du Dark Athena. Ces anciens êtres humains, devenus des guerriers sans âme, sont la fierté du Capitaine Revas et de sa coopérative pirate. Les drones errent dans le vaisseau, patrouillant sans relâche. Vous êtes prévenus, ils sont sur leur garde...



Drones fantômes (IA)

L'état normal des drones fantômes, reconnaissable aux diodes rouges de leurs armures. Ils opèrent alors en utilisant leur propre intelligence artificielle.

Drones fantômes (commandés par des mercenaires)

L'arme absolue de l'armée des drones ! A tout moment, les drones peuvent être commandés par des mercenaires présents sur le vaisseau.

Résultat : leurs compétences au combat sont démultipliées. Lorsque les drones fantômes sont commandés par des mercenaires, les diodes de leurs armures sont blanches. Les mercenaires peuvent également parler via les drones qu'ils commandent !



Drone chef d'équipe (dirigé par un merc)

Plus coriaces que les drones ordinaires, mais aussi plus efficaces !

Dark Athena Méca

Ces unités d'assaut à l'armure très épaisse sont équipées d'un lance-roquettes !



Droïde de réparation

Le système de réparation automatique qui est à bord du Dark Athena utilise ces redoutables machines lorsque la coque du vaisseau est endommagée. Attention, ces machines ne font pas dans la dentelle.

Arachno-tourelle

Conçue en modules et déployée depuis l'Athena, cette tourelle peut s'attacher à l'emplacement qu'on lui désigne. Une fois en position, elle fonctionnera comme une tourelle statique.



///CONFIGURATION DE LA MANETTE

Tir principal	Axe négatif 4
Viser / Tir secondaire	Axe positif 4
Corps à corps	Bouton 9
Recharger	Bouton 1
Sélectionner IU Arme	Bouton 5
Raccourci arme 2	PDV 1
Raccourci arme 1	PDV 3
Regarder en haut	Axe négatif 2
Regarder en bas	Axe positif 2
Regarder à gauche	Axe négatif 3
Regarder à droite	Axe positif 1
Lampe torche	PDV 0
Vue spéciale	PDV 2
Journal	Bouton 6
Utiliser	Bouton 3
Scores multijoueur	Bouton 6
Pause	Bouton 7
Naviguer vers le haut (menus)	PDV 0
Naviguer vers la droite (menus)	PDV 1
Naviguer vers le bas (menus)	PDV 2
Naviguer vers la gauche (menus)	PDV 3
OK / Choisir (menus)	Bouton 0
Annuler / Retour (menus)	Bouton 1
Avancer	Axe négatif 0
Reculer	Axe négatif 0
Pas sur la gauche	Axe négatif 1
Pas sur la droite	Axe négatif 1
Sauter	Bouton 0
Mode furtif	Bouton 2
Courir (multijoueur uniquement)	Bouton 8
Se pencher	Bouton 4

///CREDITS

UNIVERSAL PICTURES DIGITAL PLATFORMS GROUP

VP / General Manager Interactive - Bill Kisper
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, 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 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.

