

**KLASSIKER DER
SPIELEGESCHICHTE**

06 THE CHRONICLES OF RIDDICK

24. NOVEMBER 2011



Pitch Black - Erzählelemente

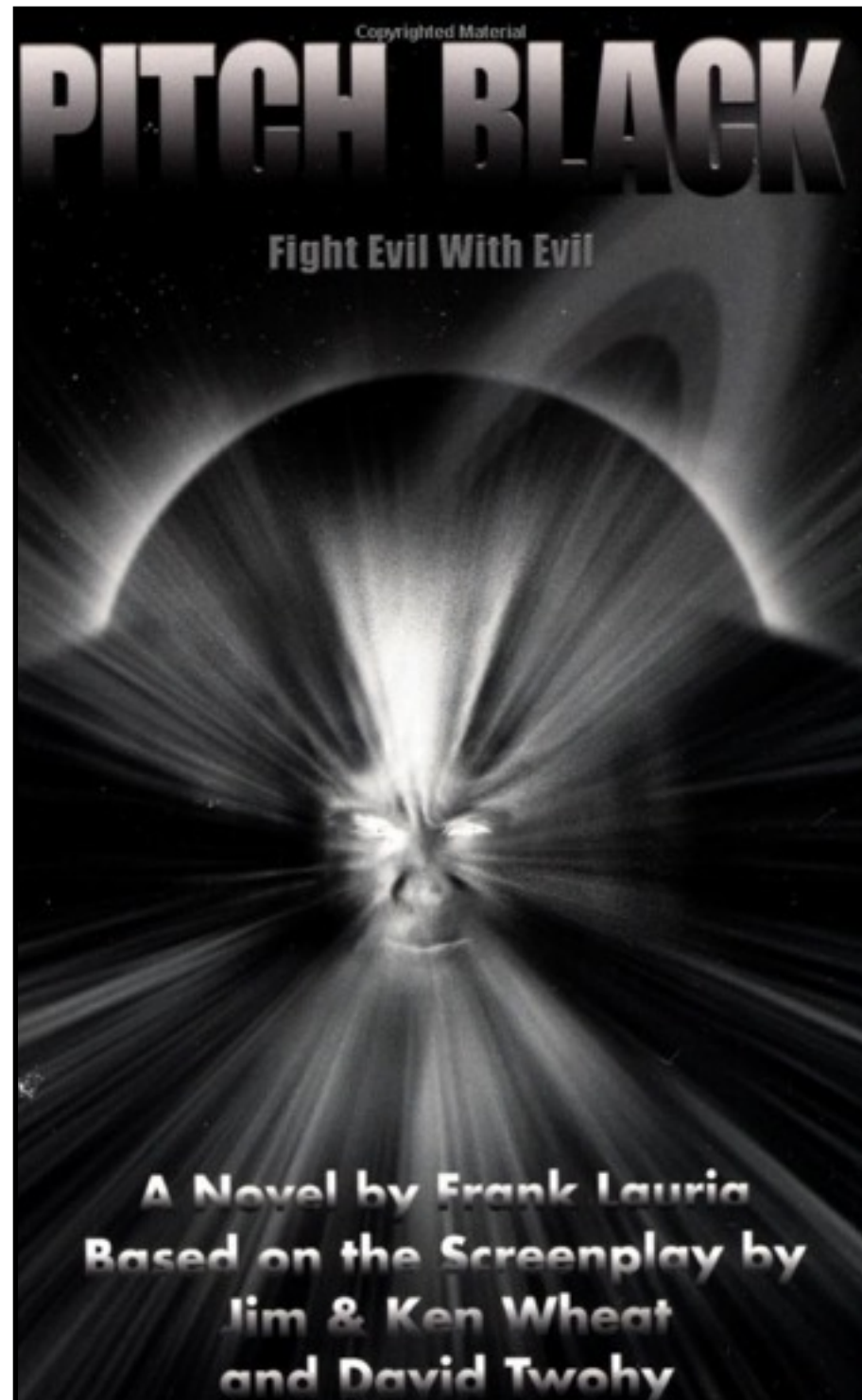
- "Fight Evil with Evil"-Topos
- Riddick als Kulminationspunkt > handelt weniger selbst aber katalysiert Handlung
- Riddick ändert seine Motivation unter dem Eindruck von Frys Opfer
- Riddick als Beobachterperspektive (vor seiner Festsetzung)
- Riddick als Kreatur der Dunkelheit / sieht im Dunkeln



Chronicles of Riddick - Erzählelemente

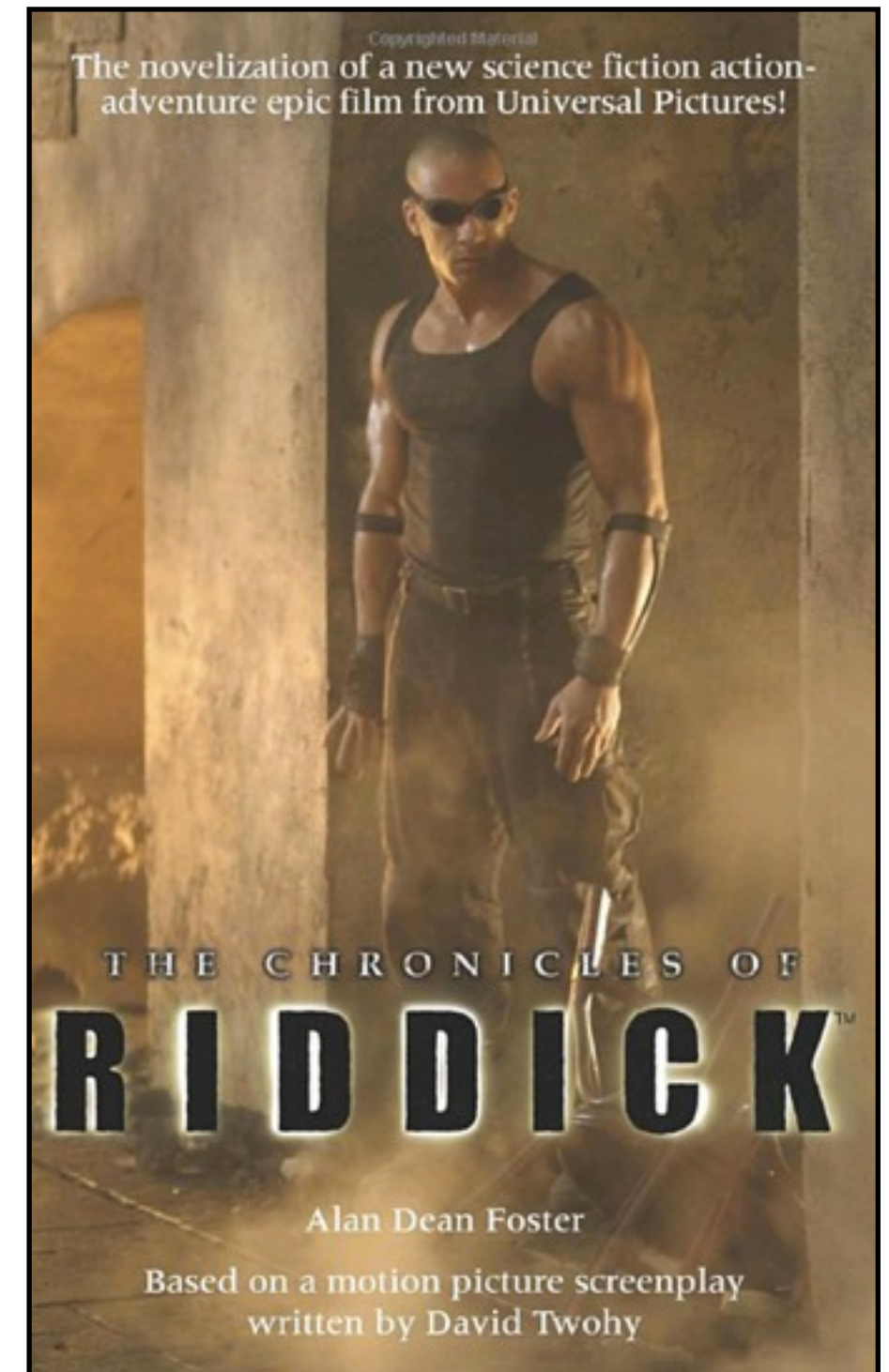
- Herodes-Mythos als Hintergrundgeschichte für Riddick, verfolgt und vermeintlich getötet als Kind
- Ret-Conning einiger zentraler Elemente wie z.B. der Augenbehandlung
- Dialektische Hauptfigur zwischen Egozentrismus und Mit- bzw. Ehrgefühl
- Kopfgeldjäger
- Die Erde als ein diskursiver Fixpunkt, der aber nie gezeigt wird.
- Diverse Gefängnisplaneten
- Orientalische Elemente (Helion Prime/New Mecca, Imam al-Walid etc.)





Novelizations des Riddick-Stoffes

Pitch Black, 1999
The Chronicles of Riddick, 2004



Riddick Edit

0 Talk Like 4



Fallout Tactics characters project
This article is within the scope of the [Fallout Tactics characters project](#). This project is dedicated to adding missing and improving existing *Fallout Tactics* character articles. If you want to participate, please check the [project page](#).



The following is based on *Fallout Tactics* and some details might contradict canon.

Riddick is a character that can be recruited in *Fallout Tactics* after **Warrior** completes a mission with him.

[Contents \[show\]](#)

Background Edit

Riddick is a criminal on the run from all sorts of people and authorities, but exactly who he refuses to mention. While he's happy to fight other humans, he prefers to try out his exceptional night vision on the lethal critters of the wasteland.

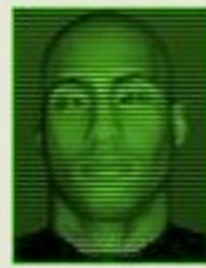
Inventory Edit

Apparel	Weapon	Other item
Midwestern brotherhood leather armor	-	-

Availability Edit

Riddick should become available after you've reached the rank of [Junior Knight](#), and after you've met him in the [Pitch Black special encounter](#). After the mission he is recruitable in the [Gamma bunker](#).

Fallout Tactics character
Riddick



Biography

race	Human
affiliation	Brotherhood of Steel
role	Recruit

Gameplay

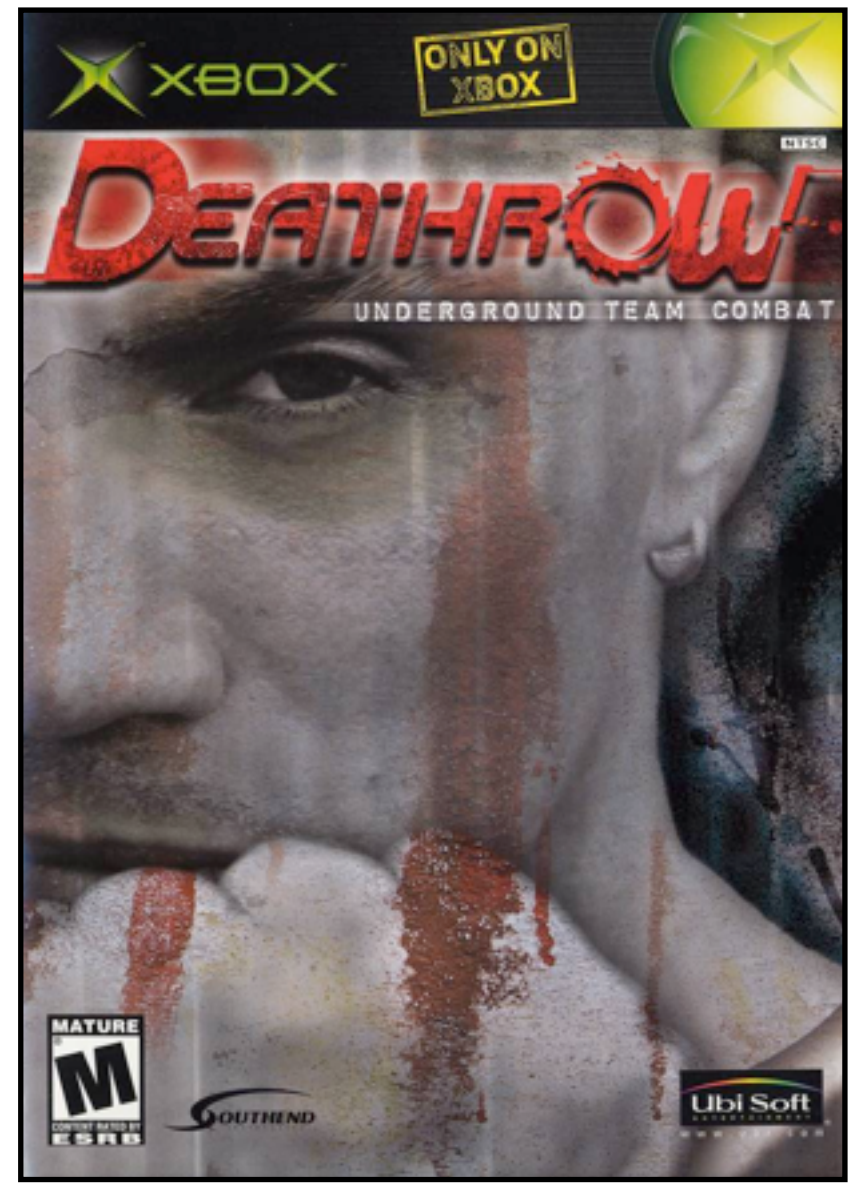
appearances	Fallout Tactics
-------------	---------------------------------

Statistics

SPECIAL	8 ST, 7 PE, 7 EN, 1 CH, 5 IN, 7 AG, 5 LK
traits	Heavy Handed , Night Person
perks	Bonus HtH Damage , Night Vision , Silent Running , Survivalist , Silent Death , Adrenaline Rush

Cameos

Riddick in *Fallout Tactics* (2001) und *Deathrow* (2002)





Starbreeze Studios

Uppsala, 1998-



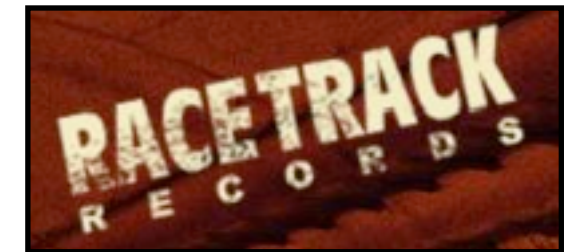


Die Person Vin Diesel als Marke

Pitch Black, The Fast and the Furious, xXx, Babylon A.D.



T I G O N



Escape from Butcher Bay - Elemente

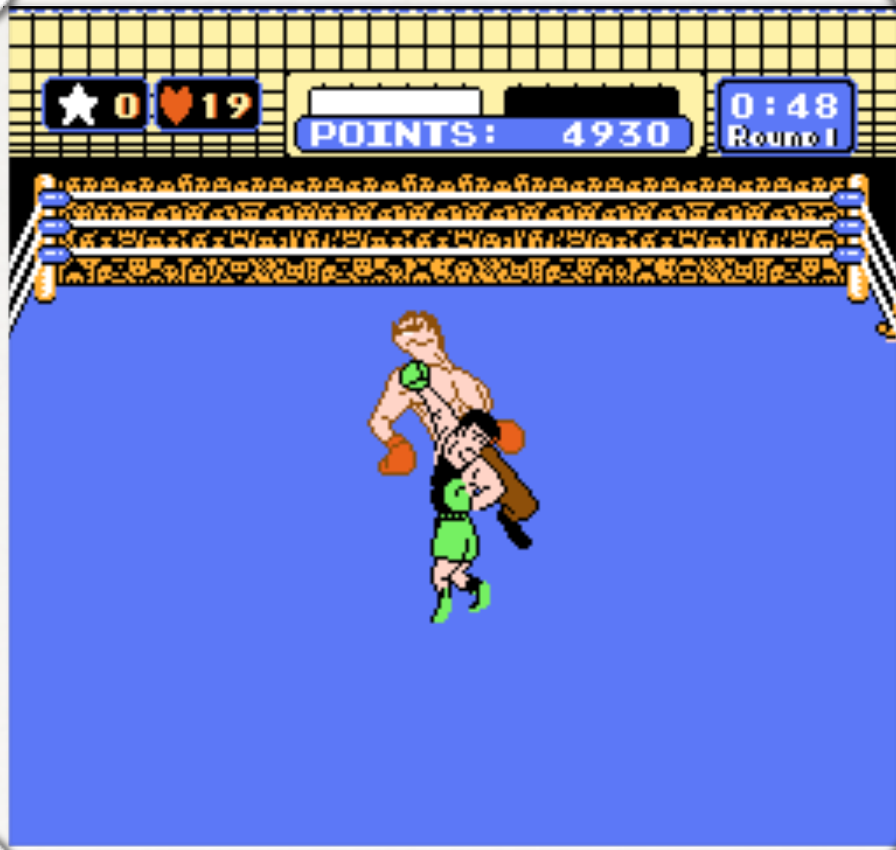
- Erzählt die Vorgeschichte von Pitch Black > übliches Moment der Franchise-Erweiterung
- Minimales HUD als Markenzeichen
- Waffen erst spät im Spiel und immer nur begrenzt einsetzbar
- Nahkampf als zentrales, autonomes Element innerhalb eines 1st-Person-Shooters
- Licht-/Schattenspiele
- besonderer Fokus auf voice acting
- Stealth-Angriffe aus dem Hinterhalt möglich
- Sounds als Konvergenzpunkt zwischen Film und Spiel



Assault on Dark Athena - Spielelemente

- Schreibt Geschichte aus Butcher Bay fort, schließt chronologisch direkt an
- Pitch Black-Multiplayermodus (Single-Player-Situation transferiert in Multiplayersitzungen)
- Butcher Bay Riot-Multiplayermodus (drei Teams à vier Spieler)
- Übernehmen menschlicher Dronen als 'stationäre Geschütze'
- Riddick als Antiheld: Gefangene retten, welche später doch sterben etc.
- Immer wieder ein Kind als Reflektionsfigur





Quellen

Punch-Out!! (1987)

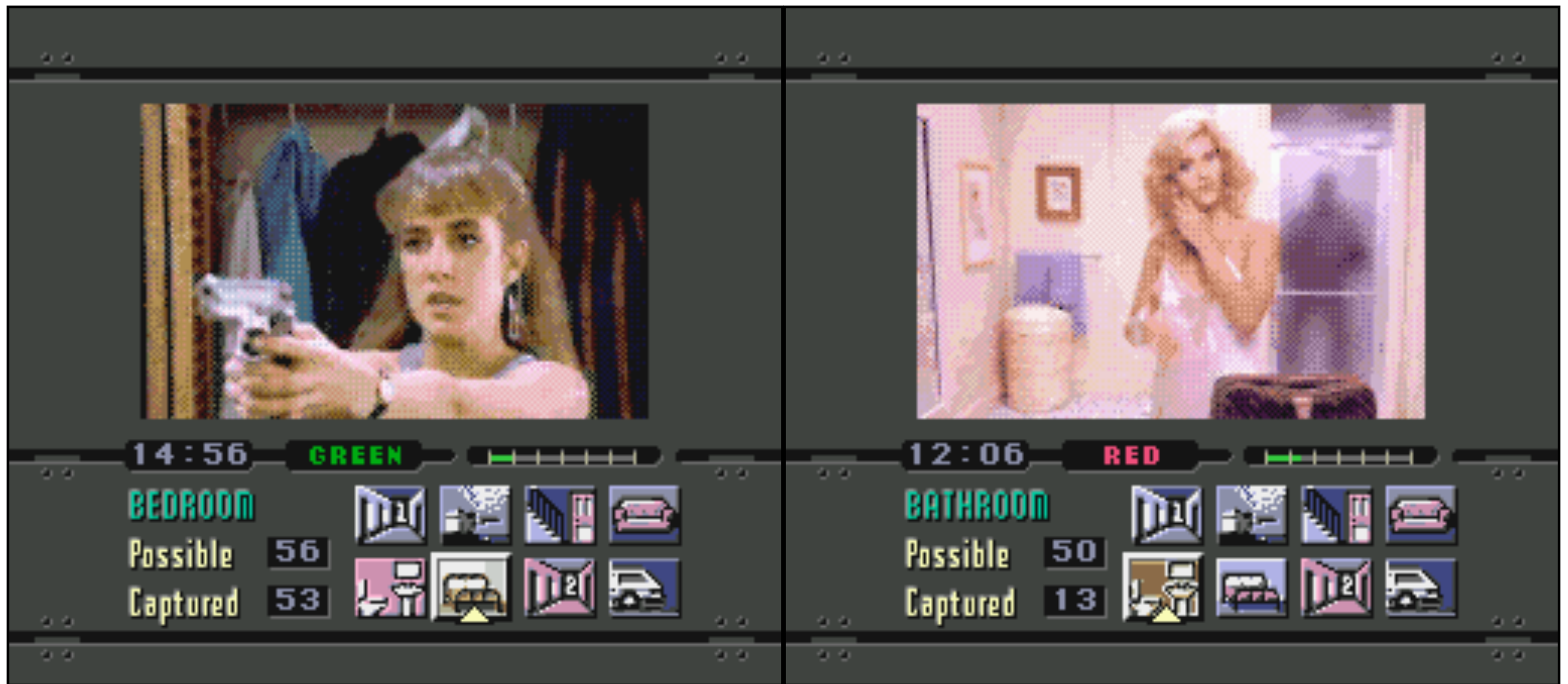
Tom Clancy's Splinter Cell (2003)

Half-Life (1998)



Inoffizielle Verwendung der Bildrechte bekannter Persönlichkeiten

(Spirit of Adventure (1991), DSA: Sternenschweif (1994), DSA: Schatten über Riva (1996))



Night Trap
 Digital Pictures Inc., 1992



Motörhead
Kaitsu Software, 1992



Wing Commander 3: Heart of the Tiger

Origin Systems, 1994



Hell: A Cyberpunk Thriller

(Take-Two Interactive, 1994)



Omikron: The Nomad Soul

(Quantic Dream, 1999)



Kiss Psycho Circus - Nightmare Child
(Third Law Interactive, 2000)



Die Def Jam-Reihe

(Electronic Arts, 2003-2007)



Onimusha 3

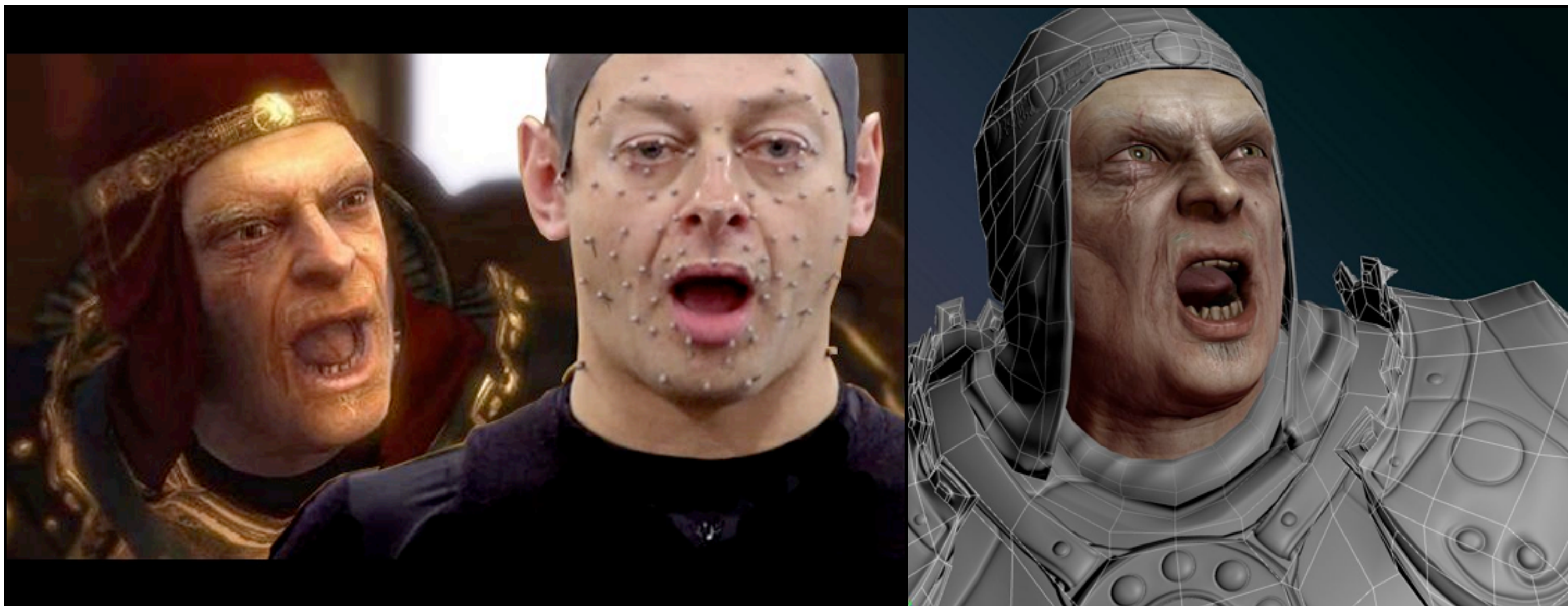
(Capcom, 2004)



50 Cent: Bulletproof und 50 Cent: Blood on the Sand (Genuine Games, 2005 / Swordfish Studios, 2009)



Stranglehold
(Midway Games, 2007)



Heavenly Sword
Ninja Theory, 2007



Wheelman

Midway Studios, 2009



Bruetal Legend
(Double Fine Games, 2009)



Batman: Arkham Asylum

(Rocksteady Studios, 2009)

Ausblick: Remediation statt Adaptation (GTA IV / Gothic)

(Rocksteady Studios, 2009)



Ausblick: Remediation statt Adaptation (GTA IV / Gothic) (Rocksteady Studios, 2009)



Ausblick: Remediation statt Adaptation (GTA IV / Gothic) (Rocksteady Studios, 2009)