DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 24 FEBBRAIO 2008

Alex Horley X M.C.I.C.

DOOMZINE n.24 - FEBBRAIO 2008

EDITORIALE

Un'altra Lucca è passata.
Come sempre, quattro giorni intensi, e mentre qualcuno si divertiva allo stand Nexus per illustrare il nuovo gioco di Mutant Chronicles (il gioco di miniature collezionabili della Fantasy Flight Games) ai visitatori della convention, tutti gli iscritti alla community mutant.it presenti a Lucca hanno dato un aiuto allo stand, illustrando le nostre attività, organizzando i tornei, facendo demo.
Come sempre il bilancio di Lucca Comics & Games è stato positivo: in termini di visibilità, nessun'altra fiera del settore riesce a calamitare l'attenzione quanto quella di Lucca.
Sempre a Lucca è stata presentata la nuova espansione di Doomtrooper, ARMAGEDDON, che ha avuto un buon riscontro in termini di gradimento, e che è stata protagonista del nostro primo torneo in formato "simil pre-release".
Le novità si concentrano sulle date di uscita del gioco della FFG e del film, questione di pochi mesi (aprile per il gioco della FFG, settembre per il film), anche se entrambi hanno subito ritardi notevoli.
Come dire "Ormai ci siamo"; abbiamo aspettato tanto a lungo delle novità su questa serie, che pochi mesi ci fanno ridere.
E arriviamo alle novità che interessano più da vicino la community mutant.it e il M.C.I.C.
Se fino a ieri si trattava di due realtà a sé stanti, con la nascita del sito www.mcic.it, diventano una entità unica.
Questo per una serie di motivi, a cominciare dalla volontà di ricominciare con un clima più "professionale" con cui accogliere i nuovi iscritti che arriveranno grazie al gioco della FFG e al film, a cui si aggiunge la necessità di avere un elenco di iscritti, con tanto di tessera del MCIC, per poter avere sconti sulle scatole del gioco della FFG.
Con l'iscrizione si avranno quindi sconti sulle homemade, sulle quote di iscrizione ai tornei, sul gioco distribuito dalla Nexus, visibilità completa del nuovo sito con tutte le sue funzioni, e altro ancora, al momento in fase di studio.
Insomma, i tempi cambiano, e noi ci adeguiamo ad essi, sempre però animati dallo stesso spirito di passione che ci ha accompagnati fino ad oggi.
Restate con noi!

Fabio Dall'Ara

COVER BY: ALEX HORLEY
(per gentile concessione d'uso al M.C.I.C. - sono vietate riproduzioni senza il permesso dell'autore o del M.C.I.C.)

Questa pubblicazione amatoriale è realizzata nello spirito di libertà di stampa espresso dai seguenti articoli:
Art.21 della Costituzione italiana
"Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni altro mezzo di diffusione. La stampa non può essere soggetta ad autorizzazioni o censure".
Art. 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo
"Ogni individuo ha il diritto alla libertà di opinione e di espressione, incluso il diritto di non essere molestato per la propria opinione e quello di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee attraverso ogni mezzo e senza riguardo a frontiere".

Pubblicazione amatoriale a tiratura limitata e senza scopo di lucro. Non si intende violare alcun copyright o diritto. I diritti sono di esclusivo possesso della Paradox Entertainment, della Fantasy Flight Games, della COG Games, della Pressman Film e/o dei rispettivi proprietari. Ogni collaboratore è responsabile delle proprie affermazioni e non rispecchia in alcun modo la redazione. Collaborazioni di qualunque forma, testi o disegni, non verranno in alcun modo retribuiti, ricompensati o restituiti.

Redazione:
FABIO DALL'ARA
CORSO VERCELLI, 197
10155 TORINO

DOOMZINE è una pubblicazione del

MUTANT CHRONICLES ITALIAN CLUB WWW.MUTANT.IT

Le nostre e-mail:
doomzine@mutant.it
webmaster@mutant.it
sandorado@libero.it

I NOSTRI SITI:
www.mcic.it
www.mutant.it

paradox entertainment

MUTANT CHRONICLES e tutti i nomi ad esso riferiti sono proprietà esclusiva della Paradox Entertainment. Non si intende violare in alcun modo copyright o diritti d'autore.

INTERVISTA A NATE FRENCH

a cura di Fabio "Sandorado" Dall'Ara.

Intervista a Nate French, sviluppatore di Mutant Chronicles – Gioco di Miniature Collezionabili.

Ciao, Nate, e grazie per l'opportunità di questa intervista.

DZ - Mutant Chronicles: che cosa significa per te lavorare su questa ambientazione?
NF - É una ambientazione fantastica, con diverse fazioni che possono scontrarsi in conflitti differenti e complessi. Questo permette un illimitato supporto di tensione, azione e dramma, che è l'ideale sia per le storie che per il gioco. Sono veramente stimolato per la possibilità di contribuire all'universo di Mutant Chronicles, e poterlo fare per il gioco è ancora più interessante.

DZ - Hai provato altri giochi di MC? Se si, quali? E quali impressioni ne ha ricevuto…
NF - Abbiamo giocato al bordgame Siege of the Citadel e al gioco di miniature Warzone, e ci sono piaciuti molto entrambi! Non aspettatevi però di giocare i vecchi giochi con alcune delle nostre nuove sculture, come probabilmente avrete indovinato, e di questo siamo molto elettrizzati: sono enormi!

DZ - Quale tipo di approccio avete tenuto verso l'ambientazione?
NF - Abbiamo lavorato a stretto contatto con la Paradox Entertainment e usato il materiale di Warzone come fonte di ispirazione, così che il gioco rimarrà vicino al materiale originale. Siamo stati anche in contatto con persone della COG Games, così da creare delle sinergie tra il GMC e il GDR per far si che i progetti andassero in una unica direzione. Fazioni, personaggi, armi, ambientazione… Ci sono poche cose che non abbiamo guardato quando abbiamo messo insieme le idee. Naturalmente, ogni cosa che abbiamo toccato è stata re-immaginata, e ripulita con un nuovo strato di Necro-

UNO DEI DUE BELLISSIMI DIORAMI PREPARATI DAI MODELLISTI DELLA FANTASY FLIGHT GAMES PER LE DEMO DEL GIOCO TENUTE NELLE CONVENTION: LA FACCIATA DELLA CATTEDRALE.

tecnologia. Se la vecchia ambientazione era “esagerata all’eccesso”, l’approccio per la nostra revisione è stato: “esagerata all’eccesso… E QUALCOSA IN PIÙ!”

DZ - In che modo si rapporterà questo nuova incarnazione ludica di MC con il film che è stato girato? Avete letto la sceneggiatura?
NF - Non posso dire molto riguardo al film, ma molte delle figure che saranno presenti nel nostro gioco non arrivano che qualche centinaio di anni dopo gli eventi descritti nel film. Alcune delle figure, tuttavia, appaiono nel film, cosicchè alla fine sarà possibile giocare al GMC di Mutant Chronicles durante ogni periodo della storia delle Cronache Mutanti. Vogliamo far si che i giocatori possano combattere ogni battaglia che vogliono, e raccontare le storie che essi vogliono, senza che siano limitati ad un’area o un periodo di questo universo.

DZ - Qualche domanda sul gioco: utilizzerà dadi di diversi tipi o uno solo?
NF - Ci sono 4 tipi differenti di dadi nel gioco, che rappresentano i 4 diversi tipi di attacchi: attacchi corpo a corpo leggeri e pesanti, e attacchi a distanza leggeri e pesanti. Unità differenti, a seconda del loro armamento, attaccano usando combinazioni diverse di questi dadi.

DZ - Quali saranno le differenze sostanziali rispetto al gioco di miniature tradizionale di MC, Warzone?
NF - Questo gioco avrà qualcosa per tutti. É qualcosa di ibrido - o di Mutante, se preferite – che ha un nucleo di miniature collezionabili, elementi dal mondo dei GCC, dai giochi da tavolo e dai tradizionali wargame. Se non avete mai giocato prima ad un GMC e volete cominciare con qualcosa che non richiede troppa matematica o elementi da registrare, questo gioco fa per voi. Oppure se siete dei veterani dei GMC, e volete provare qualcosa di differente, qui potete trovarlo. Probabilmente la differenza maggiore rispetto a Warzone è la mancanza di un costo in punti per la costruzione dell’esercito: dovrete riempire gli slot a vostra disposizione con le vostre miniature, segnalini ordini e carte comando, e sarete pronti a giocare! Le carte comando, utilizzate dalle miniature, e le zone di vittoria risultano essere meccanismi semplici e intriganti da gestire.

DZ - Leggiamo in rete che il set base avrà miniature della Capitol, Bauhaus, Fratellanza e Oscura Legione. Si potranno creare eserciti misti Capitol/Bauhaus/Fratellanza?
NF - Le fazioni umane potranno essere giocate insieme, anche se potrete usare un comandante

IL SECONDO DIORAMA PREPARATO DALLA FANTASY FLIGHT GAMES PER LE DEMO DEL GIOCO TENUTE NELLE CONVENTION: L’INGRESSO AL BUNKER.

da una sola fazione. Quando un'altra fazione dell'Oscura Legione verrà introdotta, sarà possibile giocare le fazioni dell'OL nello stesso modo.

DZ - Sarà possibile creare scenari di grandi battaglie, con molte miniature?
NF – Ci sono regole per lo scenario Epico, con centinaia di miniature sul campo di battaglia per parte. Una di queste battaglie richiederà giorni per essere giocata!

DZ - Ci saranno le grandi creature dell'Oscura Legione, come Biogiganti ed Ezoghoul?
NF - Ci sono miniature di dimensioni normali e grandi in ogni booster pack. Stiamo valutando la possibilità di realizzare miniature giganti in futuro.

DZ - Ci saranno le Tribù della Terra, nelle espansioni future?
NF - Le Tribù della Terra dovrebbero comparire nel gioco in una forma o in un'altra, ad un certo punto. Se saranno introdotte come nuove fazioni all'interno dei futuri booster pack, o come una forza fissa e autonoma di combattimento, deve ancora essere determinato. Il programma immediato, a seguito del rilascio imminente del gioco, tuttavia, è di introdurre una seconda fazione dell'Oscura Legione.

DZ - Quali saranno i punti di forza di questo gioco, rispetto agli altri CMG? (a parte il fatto di essere di Mutant Chronicles, ovviamente, ma questo vale solo per noi).
NF - La costruzione dell'esercito è uno di questi punti di forza, come le Zone di Vittoria, che aggiungono un elemento strategico alla modalità Torneo, in quanto cambiano in modo dinamico il campo di battaglia ogni volta che giochi. Anche le carte comando forniscono un elemento di informazioni segrete e sorprese tattiche che qualche volta manca negli altri giochi di miniature.

DZ - Non tutti i fans di Warzone hanno preso con entusiamo l'annuncio del CMG di Mutant Chronicles. Cosa puoi dire al riguardo?
NF - Dateci la possibilità di fare il nostro gioco, di dare il nostro contributo all'universo di Mutant Chronicles. L'ambientazione è ricca abbastanza da poter essere esplorata in molti modi differenti e con strumenti differenti se considerate il film, i romanzi, il GDR, i giochi da tavolo, il GCC Doomtrooper, Warzone, e ora il gioco di miniature collezionabili Mutant Chronicles. Ogni rappresentazione aggiunge qualcosa a questo universo, rendendolo più vivido nel nostro immaginario collettivo.

DZ - Parlaci di Nate French: la tua formazione ludica, come hai deciso di diventare sviluppatore di giochi, libri, film, musica preferita…
NF - Sono arrivato alla FFG come uno dei giocatori classificati al top del gioco di carte collezionabili del Trono di Spade, che è uno dei miei tre progetti di giochi collezionabili. Ho anche lavorato al gioco di carte collezionabili Call of Cthulhu, e al gioco di miniature collezionabili Mutant Chronicles, e aspetto di poter fare di più come ideazione su questi tre giochi oltre al mio regolare lavoro di sviluppatore.
I miei autori preferiti sono George R.R. Martin, Stephen King, H.P. Lovecraft, Isaac Asimov, e Orson Scott Card. Amo i film di Terminator, e i miei gruppi preferiti sono Iron Maiden, Guns'N'Roses, e Dream Theater.

DZ - Grazie della disponibilità, Nate. Appena provato il gioco, contiamo di poter fare un'altra intervista.
NF - Grazie! Spero vi divertirete con il gioco quanto noi qui! Saluti!

ECCO COME SI PRESENTA LA SCATOLA DEL GIOCO

INTERVISTA A SIMON HUNTER

A cura di Fabio "Sandorado" Dall'Ara e Vincent "CoralBeach" Bouchage.

Sono passati ormai quasi due anni da quando abbiamo fatto la nostra prima intervista a Simon Hunter, il regista del film, ai tempi della pre-produzione. Ora che il film è finalmente pronto, lo stesso Simon ci ha chiesto di fare una nuova intervista.

DZ: Ciao Simon. Bentornato su queste pagine. Bene, il film è davvero finito?
SH. Si, lo è. Abbiamo finito il 12 Gennaio. Tutto fatto.

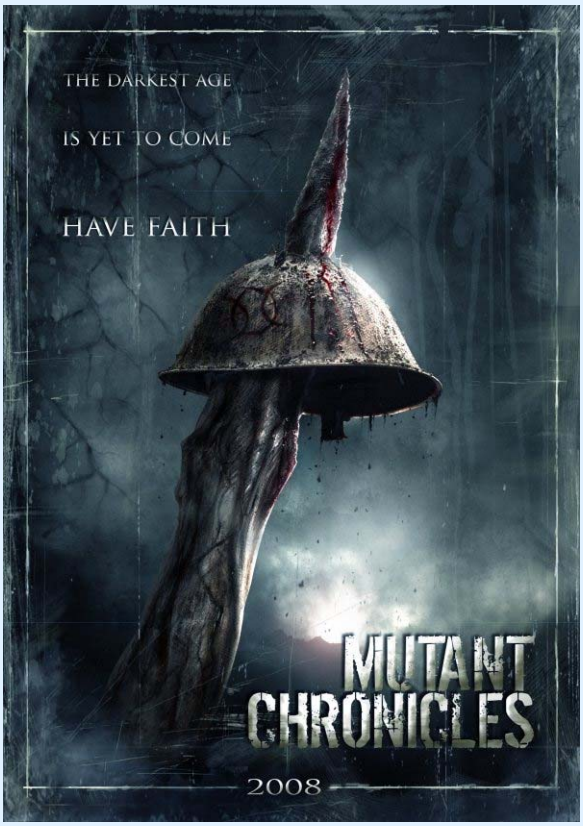
DZ. Sei completamente soddisfatto del risultato finale?
SH. Si, siamo soddisfatti. Abbiamo voluto creare un vero B movie di puro divertimento, nel senso migliore del termine. Nulla di pretenzioso, giusto divertente ed eccitante.

DZ. Ci sono cose che cambieresti?
SH. No.

DZ. Lo script originario scritto da Philip Eisner è stato rielaborato? Se si, in quali punti?
SH. Non molto, ho provato a mostrare il mondo di Mutant Chronicles piuttosto che avere personaggi che parlavano all'infinito. Philip ed io eravamo molto chiari su ciò che volevamo ottenere.

DZ. È una storia autonoma o un cliffhanger con altri film?
SH. È una storia a sé stante. Abbiamo deciso di intrattenere il pubblico con alcune aspetti dell'universo di Mutant Chronicles, potremo mostrare molti più elementi quando il pubblico sarà "agganciato" al primo film.

DZ. Quale è stata la cosa più difficile da realizzare?
SH. Tutti i 1800 effetti speciali - tanti!



LE DUE VERSIONI DEL POSTER VISIBILI SUL SITO UFFICIALE DEL FILM:
www.mutantchroniclesthemovie.com

DZ. Che cosa hanno portato gli effetti speciali alla pellicola, come punto di vista narrativo e come punto di vista del regista?
SH. Una visione libera, attraverso il disegno, che è impossibile ottenere con le location e troppo costoso da fare con i set.

DZ. La tua ispirazione trae origine da altre pellicole o, al contrario, sono un miglioramento di determinate scene viste in altre pellicole (ma di cui non eri soddisfatto)?
SH. No, penso che questo film sia originale. Certamente non ho desiderato copiare le cose migliori dei film del genere che ho amato, Aliens, Star Wars, Blade Runner, etc.

DZ. Riguardo la post-produzione, questo film ha avuto un tempo di post-produzione molto lungo, più di un anno...
SH. Sì. 1800 riprese di effetti speciali hanno richiesto molto tempo, e abbiamo desiderato ottenerli al meglio.

DZ. Cosa ne pensi del cast? C'è stato un attore che ti ha sorpreso per l'intensità della recitazione, nel contesto del film?
SH. Thomas e Ron sono le star di questo film, sono attori straordinari e persone genuine.

DZ. Quale parte del film sei stato più contento di dirigere? Il momento migliore durante il progetto?
SH. Il finale nella "macchina", la necromachina.

DZ. Questa è LA DOMANDA! Ok, molti fans sono… davvero arrabbiati, perché nel film non ci sono mostri, spallacci enormi, non c'è la Cybertronic, e il background delle Cronache sembra essere differente da quello che abbiamo conosciuto e amato. Cosa puoi dirci al riguardo?
SH. Non ci sono creature e grandi spallacci perché sul budget che abbiamo avuto a disposizione avrebbero pesato terribilmente, non avremmo potuto fare le creature in modo soddisfacente, così abbiamo deciso di partire dalle cose che avremmo potuto fare bene. Abbiamo dato una rinfrescata al mondo di Mutant. Spero davvero che i fans amino il film, se non accadrà allora forse gradiranno gli altri film che intendiamo

UN MOMENTO DELLE RIPRESE: SIMON HUNTER SPIEGA IL MOVIMENTO DELLA CAMERA A JOHN "CONSTANTINE" MALKOVICH.

fare. La Cybertronic non c'è perché la nostra storia non è focalizzata su di essa. Non possiamo coprire tutto. Sono sicuro che ci sarà in MC2, se questo accadrà.

DZ. Pensi che ci sarà un MC2?
SH. Se MC1 andrà bene...

DZ. Speri di essere il regista di questo nuovo film?
SH. Ho appena finito questo – il tempo per una pausa!

DZ. Ok, dicci qualcosa riguardo la colonna sonora.
SH. Eccellente - 70 minuti del miglior soundtrack che possiate immaginare.

DZ. Ci sono prodotti derivati dal film di cui sei a conoscenza (fumetti, Dark Horse o Panini Comics, ad esempio)?
SH. Non conosco nulla al riguardo - spiacente.

DZ. E per quando sarà distribuito?
SH. La parola spetta ai distributori di ogni paese – vi manterrò informati.

DZ. Ok, molte grazie, Simon. Naturalmente, tutti noi vedremo questo film, con tutta la Fede che ci portiamo dietro da più di dieci anni.
SH. Grazie Fabio, spero che voi ragazzi vi godiate il film, ma per favore capiate che Philip ed io desideriamo convincere un nuovo gruppo di persone ad esplorare il mondo di MC. Troppi dettagli e particolari riguardanti il mondo di MC avrebbero reso monotono il film e molti adattamenti da giochi risentono di questo. Se desiderate un divertente film di 100 minuti, con momenti divertenti e balzi sulla poltrona, allora MC è per voi!

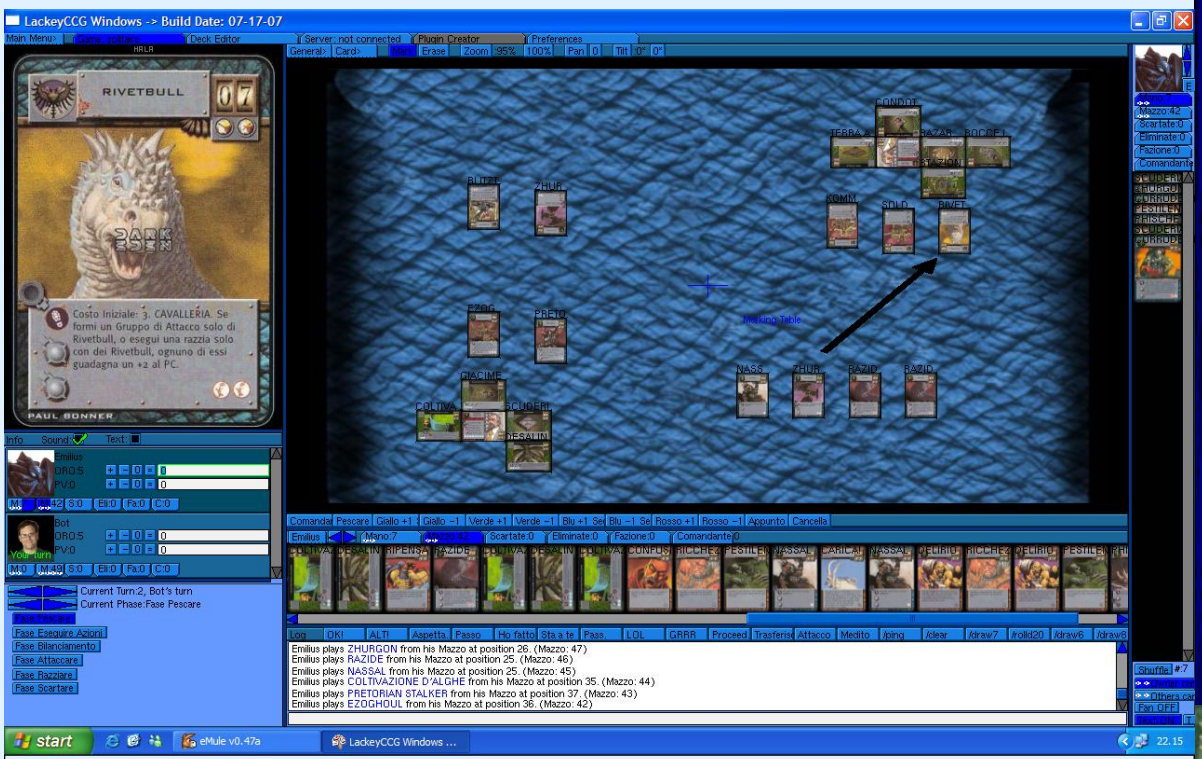
I PROTAGONISTI DEL FILM, DA SINISTRA:
Benno Fürmann (Max Steiner, Bauhaus), Tom Wu (Juba, Mishima), Anna Walton (Severian, Fratellanza), Steve Toussaint (Maguire - Imperiale), Luis Echegaray (El Jesus - Capitol), Thomas Jane (Major Mitch Hunter), John Malkovich (Constantine, Alleanza), Ron Perlman (Brother Samuel, Fratellanza), Devon Aoki (Valerie Duval - Mishima…!), Sean Pertwee (Nathan, Capitol)

Giocare a DARK EDEN COLLECTABLE CARD GAME in P2P

Di Luca “lucal83” Lauretta e Emilio “Emilius” Aliberti.

Tutti voi appassionati “mutanti” conoscete sicuramente il gioco di carte collezionabili DOOMTROOPER.
Ma è probabile che conosciate un po’ meno un altro fantastico gioco ideato da Bryan Winter nell’ormai lontano 1996, ambientato anch’esso nel meraviglioso mondo di Mutant Chronicles: DARK EDEN!
Qualcuno di voi non ne avrà mai sentito parlare, qualcuno dirà “ah sì Dark Eden, ricordo qualcosa”, qualcun’altro magari avrebbe desiderio di poterci giocare con gli amici…
Ebbene cari mutanti, il “momento è giunto”!!!
Tra non molto praticamente tutti avranno la possibilità di giocare sia a Doomtrooper che a Dark Eden senza muoversi da casa, collegandosi direttamente all’IP dell’amico-avversario e senza dover passare da nessun server. Come?
Grazie al mitico Halakay (Mirko Marchesi), che ben presto ci regalerà un programmino, il Lackeyccg, appositamente modificato da lui, che darà a chiunque la possibilità di affrontare i propri amici sia a Doomtrooper che a Dark Eden.
Grazie ad Hala avremo la possibilità di giocare a Doomtrooper comodamente seduti da casa, e soprattutto con le nostre regole e tutte le nostre carte!
Il che non è poco, considerando che per ora l‘unico modo per giocare su internet è il g-engine, che però com’è risaputo presenta notevoli differenze con la regolamentazione e le carte italiane.
Ma soprattutto, ci tengo a sottolinearlo, potremo giocare a Dark Eden!
Il bello è che il programma non si limita a presentarci solo le carte del Set Base in italiano, ma anche le carte dell’unica espansione mai andata in stampa, Genesis, tradotte in italiano per noi dal nostro Halakay!
Non solo Doomtrooper quindi, ma anche Dark Eden!
Lascio ora la parola a Lucal83, che meglio di me vi descriverà le caratteristiche tecniche del programma in questione.
Grazie per l’attenzione e good fun!

Emilius



Ecco come si presenta il “tavolo” da gioco nell’interfaccia Lackeyccg.

Cari appassionati di Mutant Chronicles, in arrivo per voi il primo gioco on-line per Doomtrooper e Dark Eden totalmente personalizzabile e in italiano: il LackeyCCG. Questo permetterà di farvi giocare con i vostri amici sparsi per tutta Italia (eperchè no, anche nel mondo) che condividono la stessa passione per questi giochi di carte sfruttando la connessione peer-to-peer, ossia tramite collegamento diretto IP anziché passare dal server (cosa comunque possibile ma sconsigliata, poiché sussistono ancora problemi in tal senso).

Andiamo a scoprire come configurare ed utilizzare al meglio il Lackey, seppur ancora in fase di sperimentazione ma dalle grandi potenzialità.

Una volta installato il gioco, lanciamo l'eseguibile; si aprirà la finestra **Game:solitarie**, ossia la modalità per testare i mazzi che andremo a creare senza essere connessi con alcuno.

Premetto che la scelta del gioco può essere effettuata semplicemente caricando il plugin adatto, andando sotto il tab **Preferences/plugin** (quindi nel nostro caso Doomtrooper e Dark Eden).

Come prima cosa, andiamo a esplorare tutti i sottotab del menu **Preferences**: di seguito una breve descrizione ed eventuale suggerimento su come sfruttarli al meglio (ricordarsi di salvare ad ogni finestra le proprie preferenze):

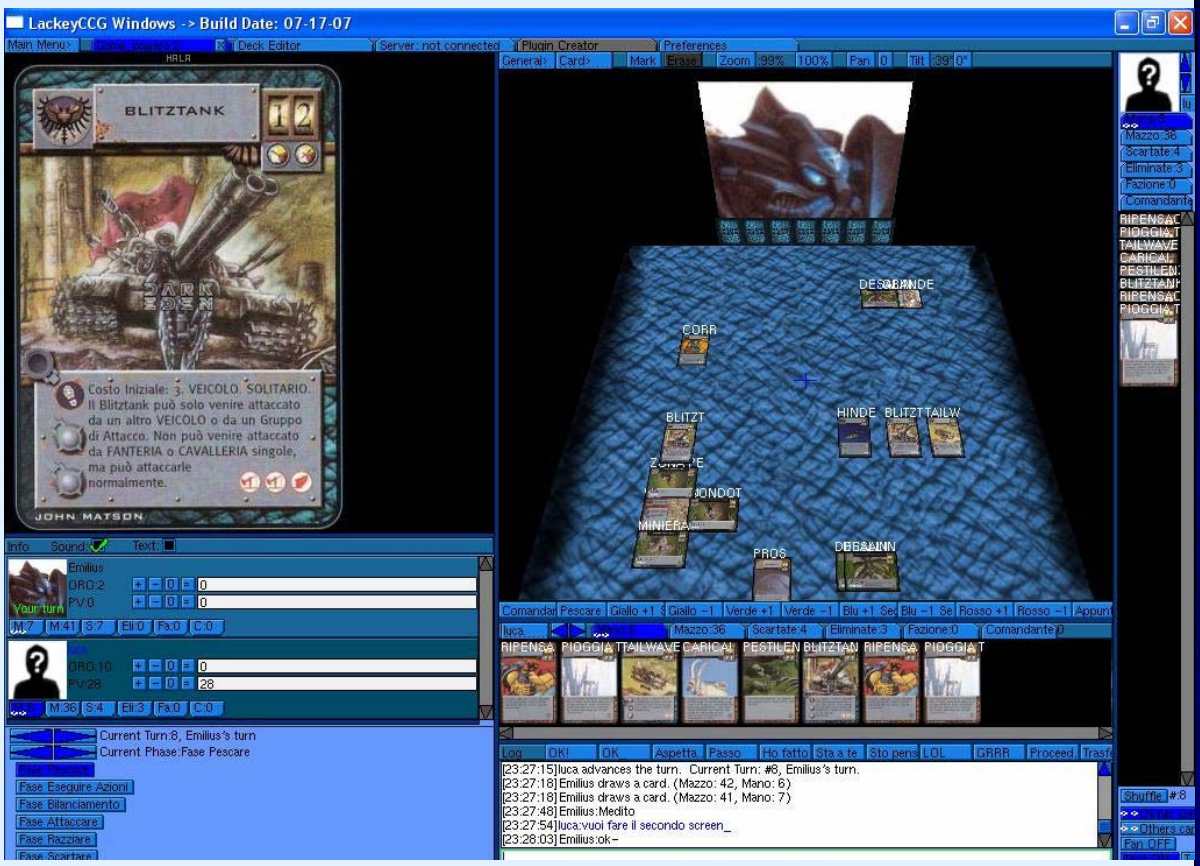
- **player profile**: immettere il proprio *nickname* e caricare l'eventuale *avatar*, a scelta dal proprio pc o da un sito specificando il collegamento; *your color* serve a cambiare il colore del font della chat (utile per evitare di confondersi con i comandi effettuati dai giocatori durante una partita riportati dal log, che sono neri) e subito notabile se l'avversario vi scrive
- **appearance**: consiglio di lasciare tutto di default, tranne l'opzione *showing card name labels*, che aiuta a riconoscere le carte durante una partita scrivendo il titolo della carta sopra la carta relativa non solo in gioco sul tavolo, ma anche nella varie pile e nella mano; in caso non si conoscesse il testo o l'effetto di una carta appena giocata, è possibile muovere il mouse su di essa, e comparirà ingrandita nello spazio in alto a sinistra del monitor.
- **gameplay**: utile se si vogliono personalizzare i comandi associati ai tasti funzione (F1, F2, etc), quali ad esempio pescare le carte, finire il turno.
- **chat**: similarmente alla sezione gameplay, qua è possibile personalizzare le frasi che magari usate più spesso durante le partite, per evitare di digitarle manualmente ogni volta
- **sound**: se volete il sonoro, consiglio caldamente di lasciare tutto di default, poiché vi aiuta a notare un evento avvenuto, quali ad esempio una carta giocata o scartata.

Bene, ora passiamo a una delle sezioni clou, ossia **Deck Editor**: come suggerisce il nome stesso, qua è possibile creare, salvare, modificare i mazzi. C'è ben poco da spiegare, ma molto da lodare: l'enorme quantità di filtri permette all'utente una gestione totale, basta cercare e trovare le carte volute dal database, posto in basso a destra e aggiungerle alla sezione mazzo, posto al di sopra di esso, tramite i vari tasti *selected* nella quantità voluta.
Una volta completato il mazzo, dobbiamo salvarlo tramite il tasto *save deck*, che creerà un file di testo (txt) (nella cartella .../LackeyCCG/decks), che si rivela un vantaggio poiché facilmente stampabile e già in formato lista da portare ai tornei.

A questo punto siamo pronti a collegarci: per far ciò andate sotto ***main menù***, scegliere *start hosting game* o *join network game*, a seconda di come vi siete messi d'accordo con il vostro amico se ospitare o collegarsi alla partita; in caso di problemi di connessione, usate il programma freeware Hamachi, che crea una rete virtuale che vi permetterà di collegarvi senza difficoltà. Se la connessione è avvenuta correttamente, sarete in grado di comunicare con l'avversario tramite uno spazio per la chat posto sotto il tavolo di gioco; potete confermare l'avvenuto collegamento anche notando il tab in alto che è cambiato da **game:solitarie** a **game: 2 players**) e una volta caricati i rispettivi mazzi che volete usare cliccando col tasto destro sul vostro avatar *load recent deck* potrete iniziare a giocare.

Il più è fatto, basta solo prendere confidenza con i comandi, abbastanza intuitivi, per interagire col gioco: ad esempio, cliccare o col tasto destro su una carta per girarla, sul tavolo per tirare un dado o lanciare una moneta, sui vari tab riguardanti le pile di mazzi per gestirli o trascinare col tasto sinistro per giocare e spostare le carte.

Tutto quello che è stato descritto fin qui è il procedimento base per permettervi di giocare, ma sono e saranno in futuro presenti altre funzioni personalizzabili a piacere, a seconda delle proprie preferenze, che non vi voglio svelare in anticipo e che vi invito a provare di persona, una volta finita la fase di testing. In definitiva un programma molto buono, che lavora bene seppur creato relativamente da poco tempo e che si presta con ottima funzionalità al nostro scopo: riuscire finalmente a giocare a Doomtrooper e Dark Eden con i nostri amici distanti anche centinaia di chilometri, con le nostre regole e con tutte le nostre carte!



Un altro screenshot del gioco: a destra il tavolo con l'avatar del nostro avversario, e sotto la nostra mano. A sinistra l'ingrandimento delle carte.

SHADOWS OF MARS

by veez2@aol.com
(traduzione di Mirko “Halakay” Marchesi).

Era la fine del tempo di mezzo. Le cose nei luoghi oscuri erano ritornate.

Sulla superficie di Luna City, in quella che avrebbe dovuto essere la torre più alta, il Cardinale meditava nel suo osservatorio. Come un uomo intrappolato in un incubo, gli spasmi increspavano il suo volto finché non riuscì più a concentrarsi. Dolcemente, la sua forma di loto galleggiante si posò a terra. I visionari intorno a lui trattennero il respiro per un momento, per non rompere il silenzio. Finalmente lui parlò, "Sento ombre che strisciano di nuovo, come fu mille anni fa." Gli uomini e le donne presenti annuirono con la testa; avevano temuto questo giorno. Lo avevano temuto ma ricoprirono d'acciaio le loro anime nell’attesa.

“Perdonatemi Vostra Grazia, ma dove?” chiese uno di loro.

Il Cardinale esitò per un momento, i suoi occhi erano persi come se vedessero attraverso gli spessi muri della Cattedrale. "Posso sentirli mentre si radunano in tutto il sistema solare, ma è dai poli meridionali di Marte dove essi emergeranno prima."

Il generale Wu, capo del Dedicato parlò "Schiererò i Fedeli, vostra grazia?"

Un piccolo cipiglio attraversò il volto del Cardinale. "No, la linea del fronte deve essere delle Corporazioni. I mercanti devono re-imparare l'umiltà che hanno dimenticato fin dalla prima manifestazione dell'Anima Oscura. Noi li avvertiremo, ma temo che resteranno sordi." La sua faccia si rilassò, "Ma noi non li lasceremo morire da soli. Mantenete i Fedeli allo stato più alto d’allerta ma non li schieri fino a che darò l’ordine."

Il generale Wu s’inarcò e prese congedo, "Come Lei desidera, vostra grazia".

Il Cardinale ordinò al suo segretario, "Contatti l’Alleanza -che riesumi i Doomtroopers, ed indica una riunione per l’Assemblea- desidero informarli direttamente."

Il Cardinale si girò per rivolgersi al capo del Secondo Direttorato, "La prima battaglia sarà combattuta presto. Già alcuni hanno ceduto al richiamo della Oscura Legione. Anche se noi non lotteremo nella loro battaglia, io voglio i nostri occhi là. Voglio che un Inquisitore sia presente là. Mi spedisca un investigatore, non uno di qui tipi dell’epurazione -anche se avranno presto occasione d’esercitare.

L’Alto Inquisitore Brennin annuì e sorrise, "Conosco l'uomo, vostra grazia”.

L’Inquisitore Van Olden aspettava nell'ombra sulla soglia della baracca il suo assistente che arrivasse col loro bagaglio. Henrick Van Olden era stato chiamato in causa solo due giorni prima e gli era stato detto di selezionare un assistente, di raggiungere la base aerea di Camp Wayne e di perlustrare una piccola città mineraria nel sud.

Non gli era stato detto il perché, presumibilmente perché non si facesse impressionare dalla situazione. "Sto diventando vecchio per queste cose", pensò pigramente tra sé, sapendo che non era vero. Van Olden aveva cinquantotto anni, il suo corpo ancora energico e muscoloso merito di una vita di disciplina mentale e marziale. Sapeva di avere una reputazione di risolvi-problemi piuttosto che una di piantaguai (sebbene non avesse avuto paura di crearne quando fu il momento). Si era guadagnato la sua reputazione come aggregato della Fratellanza alle autorità locali su diversi casi di alto profilo. Cosa stava facendo, visitando l’estremo avamposto nel sud marziano della più grande Corporazione del Sistema Solare, era oltre la sua comprensione. Infatti, questo lo incuriosì di più.

Camp Wayne era l’avamposto più a sud nei territori fermamente nelle mani della Capitol.

Il campo era usato come ultimo collegamento per i rifornimenti e per il personale da e per i più piccoli avamposti che provvedevano alla sicurezza dei minuscoli insediamenti che puntinavano le regioni meridionali. A giudicare dallo stato d’abbandono dei vari edifici, era chiaro che Camp Wayne non era il posto preferito per rimanerci. La rugginosa polvere marziana era onnipresente e, sebbene ora ci fosse calma, veniva frequentemente soffiata dai venti in varie forme. Con l’aggiunta del freddo il posto era uniformemente inospitale.

Sotto i vestiti aveva indossato la sua armatura che lo riparava dagli elementi. Decise di non indossare ancora il suo elmetto. In quelle circostanze avrebbe dato un’impressione sbagliata.

Un trasandato trasporto Hound Dog atterrò e dal retro sbucò un giovane uomo che, nella sua armatura aderente al corpo grasso, riempiva i suoi grigi vestiti che lo identificavano come apprendista. Sbuffò cominciando a camminare portando le loro borse; una riempita con gli indumenti e l’altra con le loro armi.

L’apprendista Phil Doland posò

Il tenente crollò, “Non c’è speranza per noi?” “Sì, figlio mio. Fino a che il Cardinale brilla ci sarà sempre speranza.

le borse e passò la mano tra i corti capelli castani, prendendo fiato. Respirò profondamente e si alzò, indicando il tenente delle forze armate Capitol che lo seguì fuori dall'Hound Dog, "Inquisitore, questi è il Tenente Armstrong, 321° Battaglione di Fanteria Leggera. Il suo incarico è quello di accompagnarci alla città mineraria di Southern Cross."

Il tenente si mise sull'attenti e salutò l'Inquisitore, "Signore, è un onore avervi in nella nostra piccola gita, anche se non capisco perché la Fratellanza abbia così interesse per una nostra piccola sperduta città."

Van Olden sorrise e afferrò il giovane ufficiale alla spalla, il suo accento Bauhaus venne fuori appena lo salutò così: "E' vero, ma il Cardinale è un uomo saggio e forse ha cura del suo gregge. E' buona cosa assicurarsi che nessuno si perda, vero?"

Armstrong annuì, insicuro sul da farsi. " Se volete scusarmi Signore, devo parlare ai piloti e assicurarmi del carico." Van Olden accennò all'elicottero, "Naturalmente, siete molto preso con i vostri uomini, con il vostro velivolo e con le vostre cose. Fate il vostro lavoro e ci ritroveremo tra poco." Il tenente salì sul velivolo, un vecchio UH17 Gander con il suo equipaggio. I suoi uomini si disposero in fila e il capo-equipaggio mostrò loro dove stivare il loro equipaggiamento. Van Olden non potè non sentirsi indifeso per come il velivolo pareva disarmato. Alzò le spalle e si volse a Doland che stava tornando dopo aver caricato le loro borse.

"Inquisitore?" domandò incerto.

"Sì, giovane Signor Doland?"

Doland tentennando sotto lo sguardo dell'Inquisitore, "Io, uhm, io avrei una domanda per lei signore."

"Tutti i giovani fanno domande, spero non sia troppo profonda perché mi hanno assicurato che è un volo breve e non avrò tempo per tenere conferenze". Doland si grattò la testa in maniera assente, "Uhm, no, niente di profondo. Volevo solo sapere perché avete scelto me come vostro assistente."

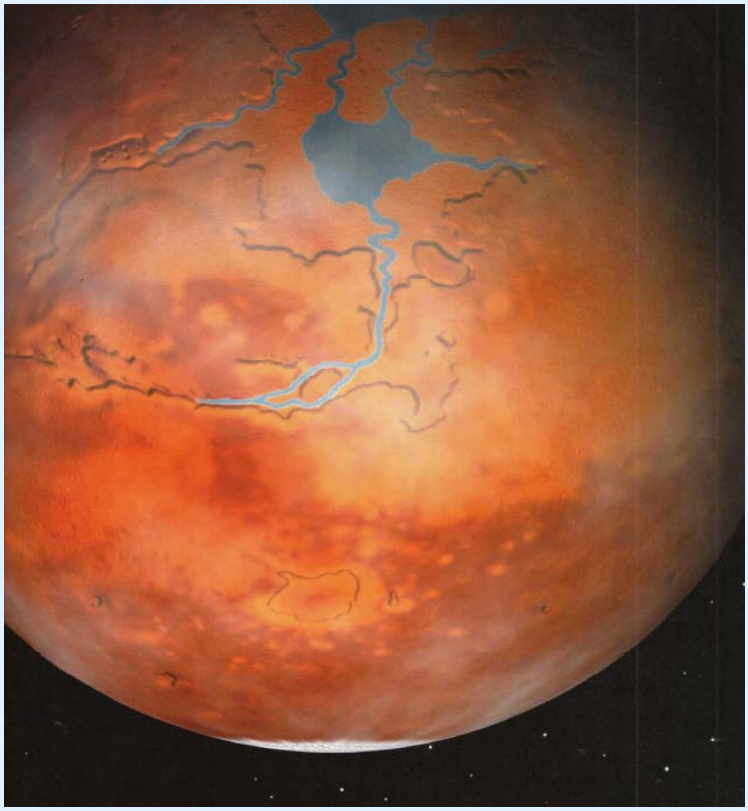
Van Olden sollevò un sopracciglio alla domanda.

"Voglio dire signore: io stavo studiando da archivista. Lei sa che studio OL ma principalmente in storia e organizzazione di dati. Pensavo di dare la tesi su come la riforma del Cardinale Overton influenzò la Proclamazione di Zedekiah. Conosco un paio di miei compagni, Sheila Santiago e Piter Dresden che stanno andando in quella direzione e…"

Van Olden gli diede un'occhiata mortifera che lo bloccò. "Uh, stavo solo…. sono stato sorpreso che non abbiate scelto loro, ecco tutto, signore", bofonchiando i suoi pensieri fino alla fine.

L'Inquisitore posò la sua mano sulla spalla di Doland rassicurandolo "Diciamo che tu hai le qualità che penso ci serviranno, ragazzo mio, e finiamola ora, ok?"

La sua voce era rauca come quella dell'UH1-7, "E ora il nostro focoso carro è pronto." Tirò fuori l'elmetto e disse a Doland di fare lo stesso, "Uniamoci alla passeggiata che è più lunga di quanto un uomo della mia età possa sopportare."



Southern Cross era una serie di baracche raggruppate attorno ad una zona elevata, "Yeah! L'hanno costruito così per non essere seppelliti dalla polvere!" spiegò loro il pilota appena sorvolarono l'accampamento. Era quieto ma non senza vita. Diverse baracche avevano le luci accese. Il velivolo si posò dolcemente ed essi scesero. Immediatamente si risollevò e puntò verso nord. Van Olden non fu felice di vederlo andare via.

Il tenenete Armstrong abbaiò gli ordini. "Prima squadra, pattugliare il perimetro. Seconda squadra con me!" Fece una pausa e chiese "Inquisitore, ehm, dove vorrebbe andare?"

Van Olden sorrise . "Penso che andrò a farmi un drink."

Camminarono attraverso la città, notando che le uniche luci accese erano quelle all'entrata della miniera e del bar,"Il Sottosopra", come indicato da un'insegna al neon mezza spenta sopra l'entrata. Era chiaramente il punto più alto della cultu-

ra locale, se non addirittura il centro d'attività. Entrarono. Il bar era quasi vuoto fatta eccezione per pochi avventori al bancone che trangugiavano birre. Il barista, un uomo paffuto sulla quarantina con addosso un lurido grembiule, stava dietro il bancone lavando dei bicchieri. Il tenente andò verso di lui e chiese "Dov'è il maggiore?" Il barista si guardandosi attorno nervosamente , "Non si è ancora visto in giro." "Allora, dove diavolo è?

Il barista indietreggiò un poco, "E' malato. Probabilmente è nel suo appartamento, ha avuto i brividi lo sa?"

"Perché nessuno ha fatto rapporto per un'intera settimana?"

Il barista scrollò le spalle e tornò a lavare i bicchieri, "La radio è fuori uso"

Il tenente Armstrong chiese "Dov'è? I miei uomini possono essere d'aiuto."

Il barista indicando con la testa la porta, "Due baracche più giù, quella con il cartello 'Sala Radio' sulla porta."

Armstrong fece un cenno al suo caposquadra, "Prendi degli uomini e controlla. Jenkins deve stare qui con il nostro portatile, voglio tenerlo sott'occhio."

"Roger, signore!" il sergente urlò e prese con sé degli uomini. Van Olden fece cenno a Doland di seguirlo. Il tenente Armstrong si sedette ad uno dei tavoli e ordinò a Jenkins di fare altrettanto. Prepararono la radio portatile e cominciarono a stendere il rapporto iniziale per i superiori. L'Inquisitore Van Olden si diresse al bancone e si mise accanto ad uno degli avventori. Quell'uomo era muscoloso, i suoi vestiti erano impolverati e pieni di macchie di grasso da tutte le parti. In quella zona di Marte l'acqua era scarsa. Quell'uomo aveva fatto chiaramente del suo meglio per mantenersi, ma non si lavava da parecchi giorni.

Van Olden fece un cenno al barista, gli lanciò due corone e disse, "Questo è un posto polveroso. Dammi qualcosa da bere per me e per questi miei amici."

Il barista frugò in un desolato frigorifero e tirò fuori un paio di bottiglie. Con anni di abilità alle spalle, le fece scivolare sul bancone facendole fermare davanti all'Inquisitore.

Van Olden afferrò la sua e l'aprì, versando il liquido ambrato nella tazza che il barista gli aveva passato. Notò che l'altro uomo non fece lo stesso.

Van Olden si guardò attorno . Nessuno degli altri, ne contò cinque, aveva toccato il proprio drink. Stavano tutti seduti silenziosi al bancone. "Allora, che cosa scavate in questo lontano sud? Bauxite? Alluminio? Rame?"

L'uomo più vicino lo guardò per un momento e poi rigirò lo sguardo. Van Olden provò un approccio diverso. "Ci sono delle donne qui? Questo posto sembra tremendamente morto per una città sopra i cento, vero?" Ci fu un rumore di vetri infranti quando il barista lasciò cadere i suoi bicchieri. Guardò uno degli uomini che ora lo fissava. Non accadde nulla e il barista lentamente si chinò e cominciò a pulire i vetri rotti.

"Tu non sei il benvenuto qui," disse con calma l'uomo vicino a Van Olden.

Il tenente Armstrong guardando da sopra la radio, "Cosa ha detto?"

"Tu non sei il benvenuto qui," ripeté l'uomo.

Armstrong saltò in piedi, "Come diavolo sarebbe a dire?"

In quel mentre Doland e gli altri ritornarono. Doland si avvicinò all'Inquisitore appena il sergente riportò al tenente Armstromg, "Le radio sono state messe fuori uso!"

La mano del tenete impugnò la pistola. Girò la faccia verso il barista, "Che cosa sta succedendo qui? Cos'è, una specie di sciopero? Se così è avrò qui le Scimmie in poco tempo!"

Mentre il tenente Armstrong stava parlando, Doland prese da parte l'Inquisitore e tirò fuori qualcosa dalla tasca, "Ho trovato questo in una delle radio. Cosa ne pensa?" Nel palmo della sua mano c'era un proiettile. Un proiettile nero. Il male emanava da quel piccolo oggetto. L'Inquisitore Van Olden aveva visto molte cose malvagie nella sua vita; omicidi, ladri, eretici ma non aveva mai avuto la palpabile sensazione del male che proveniva da quella cosa. Mentre la esaminava, tutto esplose.

Lui e Doland furono scaraventati sul pavimento colpiti con un tavolo da dietro. Gli uomini al bancone si alzarono e caricarono i soldati. Prima che il sergente potesse prendere la sua M-50 fu quasi tagliato in due da una grande spada. Il resto della squadra aprì il fuoco mentre venivano incalzati dagli altri avventori. Van Olden giaceva semi-svenuto vicino al tavolo. Cercò di prendere la sua Punisher ma la fondina era incastrata sotto i vestiti. L'"uomo" che aveva ucciso il sergente girò la sua faccia verso di lui e ghignò, levando l'enorme spada sopra la testa. Improvvisamente un buco apparve sulla sua fronte e cadde sulla schiena.

Ora era tutto silenzioso dentro il bar.

Doland sedeva ansimando sul pavimento, con la pistola nella mano "Io-io ero il migliore nelle armi della mia classe."

"Adesso capisci perché ti ho scelto come mio assistente, vero?"

I corpi coprivano il pavimento, Alla fine, il sergente e tre dei suoi uomini erano morti, assieme ai cinque minatori.

Il barista era chissà dove per essere trovato. Il tenente Armstrong cercava di radunare la seconda squadra, ma la rete era morta. Doland aiutò il vecchio Van Olden ad alzarsi per poi andare ad esaminare i cadaveri.

"Inquisitore, queste armi, le ho viste negli archivi." Usando uno straccio prese la strana spada, "Questa è una Vorche, credo." E la posò sul bancone.

Van Olden si avvicinò per esaminare la cosa, "Sì, sì penso tu abbia ragione ma a guardarla bene è di questi posti?"

"Come se, come avessero trovato qualcosa nella miniera e furono…..corrotti da essa?"

Il tenente Armstrong chiese, "Corrotti, cosa diavolo significa ?"

"Corrotti dagli infernali arnesi dell'Oscura Legione, tenente, ecco cosa voglio significare"

Armstrong fece un passo indietro, l'evidente sorpresa sul suo volto, "Cosa? Qualcosa come uscito da una favola? L'Oscura Legione è un mito, vecchio! Niente di più!"

Van Olden stava per dire qualcosa quando intervenne Doland, "Inquisitore, venga a vedere questo!" Tutti andarono vicino al cadavere di uno di quegli uomini. Era stato quasi diviso in due dalla mitragliatrice leggera M-606 della squadra. Sotto la pelle, muscoli neri e uno strano liquido malsano scorreva e pulsava.

Van Olden trasalì con orrore, "Nectoteka!".

Il tenente guardò Jenskin raccolto in un angolo.

"Questa non è una mitica favola, tenente." La voce dell'Inquisitore si fece dura, "Chiama l'elicottero. ORA"

Il tenente Armstrong annuì, "Jenkins. Chiama per un intervento d'urgenza! Portaci fuori da questo inferno!"

Poi la radio gracchiò. Sullo sfondo i colpi, echeggiarono in lontananza fuori dal bar, "… miniera… strana luce… …cadaveri ovunque… TORNATE INDIETRO…" poi silenzio.

Armstrong afferrò la radio e urlò "Raggiungete la piazzola d'atterraggio! Andate!"

Jenkins appoggiò la radio sulla schiena, "L'elicottero è in arrivo, signore!"

Van Olden tirò fuori il suo elmetto e lo indossò. L'apprendista Doland fece lo stesso. "Signori," esortò l'Inquisitore, "affrettiamoci alla piazzola di atterraggio!"

Velocemente, il mitragliere e l'ultimo soldato si diressero alla porta per fornire la copertura. Uno di loro cominciò a oscillare la sua arma avanti ed indietro, "Signore, c'è qualcuno qua fuori!" Gli altri corsero alla porta. Il vento e il sole avevano preso il sopravvento e in mezzo ai turbini di vento loro potevano vedere delle figure avanzare nella loro direzione. La squadra di ricerca aveva trovato il resto degli abitanti di Southern Cross.

Non avrebbero potuto essergli d'aiuto.

Il soldato con la mitragliatrice si fece avanti "Hey voi! Fermatevi dove siete o sarò costretto a sparare!" Gli abitanti della città continuarono ad avanzare. Quello più vicino inciampò e cadde. Il mitragliere abbassò l'arma e lo raggiunse per aiutarlo ad alzarsi. L'Inquisitore Van Olden gridò, "No, torna indietro!" ma era troppo tardi - il mitragliere vide gli occhi senza vista di quella creatura- la sua bocca aperta in un urlo silenzioso. Poi cominciò a farlo a pezzi. Urlò mentre gli altri zombi disarmati cominciarono a dilaniarlo. Gli altri spararono nella mischia ma fu troppo tardi; l'uomo era ormai fatto a pezzi.

"Che cosa era quello, vecchio!?" gridò Armstrong, "Che diavolo era quella cosa?"

L'Inquisitore era immobile, "Quello, bambino mio, è la faccia dell'Oscura Legione; un legionario non-morto. Siamo abbastanza fortunati che non abbiano armi perché dovremmo combatterli per farci strada fino alla piazzola d'atterraggio."

Jenkins sembrava pietrificato ciondolando avanti e indietro sui talloni, "Oh mio Dio! Oh mio Dio!"

Doland lo colpì dietro la testa, "Se vuoi uscire vivo da qui, devi riprenderti!"

Van Olden annuì approvando quando Jenkins scosse la testa e sembrò ritornare in sé.

"Okay. Un proiettile può fermare queste cose?" chiese il tenente Armstrong.

Doland si fece avanti, "Negli archivi si dice che, i proiettili, sebbene non siano i più efficaci mezzi contro i già morti, furono usati in passato contro le legioni per limitarne gli effetti."

Armstrong lo fissò dubbioso.

Doland scrollò le spalle, "Scommetto che lo

sapremo presto, nevvero? Faremo meglio a darci una mossa- molti altri ne arriveranno."

Scardinarono la porta del bar e cominciarono a farsi strada verso la piazzola d'atterraggio passando di vicolo in vicolo. I non-morti cominciarono a farsi più vicini.

All'inizio furono solo uno o due -fatti fuori con colpi ben mirati. L'ultimo soldato afferrò l'M-606 ma doveva risparmiare i suoi proiettili; ne avrebbe avuto bisogno abbastanza presto. Più si facevano vicini all'eliporto più gli zombi aumentavano.

Erano all'ultimo vicolo tra loro e la piazzola quando le strade si riempirono di non-morti. Il soldato imbracciò l'arma e fece fuoco nella folla. Due corpi caddero ma furono subito rimpiazzati da altri due. Sparò ancora, stavolta svuotando l'intero caricatore. Il gruppo corse in fretta attraverso il buco che aveva creato e cominciò ad arrampicarsi sulla rampa della piazzola d'atterraggio. In lontananza, sopra il rumore del calpestio e del vento ululante, poterono sentire il suono del rotore.

Doland e Jenkins aprivano la via sulla rampa. Raggiunta la cima della rampa, si girarono e fornirono copertura per quelli sotto. Van Olden e Armstrong corsero velocemente in su. L'ultimo soldato stava per salire ma inciampò in uno dei corpi ora immobili e cadde. Armeggiò con l'M-50 e lo puntò dritto alla faccia del legionario più vicino e tirò il grilletto. La testa della cosa non-morta esplose; prese la mira sul prossimo ma l'arma s'inceppò. Due o più creature lo circondarono mentre tentava di ripristinare l'arma e gridando fu trascinato via. Doland sentì vicino a sé un suono metallico, "Ho finito le munizioni!" imprecò Jenkins. Il tenente gli passò alcuni caricatori e tornò a fronteggiare l'orda che si stava avvicinando. Improvvisamente il vento era alle loro spalle e sentirono il ruggito dell'elicottero che si posava sulla piazzola. I non-morti continuavano ad avanzare.

Il capo-equipaggio saltò giù dall'elicottero e quasi calpestò il gruppo quando loro lo schivarono per gettarsi nel velivolo. Il pilota stava per protestare quando vide il più vicino cadavere schiantarsi contro l'elicottero. "MERDA!" urlò e tirò un colpo ai comandi L'elicottero barcollò pericolosamente tra la massa agitata, poi si stabilizzò. Volò in spirale sopra il campo. Quando il velivolo fu sopra l'entrata della miniera, essi videro un malsano bagliore verde e strane, mutate forme emergere a centinaia.

L'Oscurità era stata risvegliata.

Camp Wayne era nel panico quando atterrarono, i soldati correvano avanti e indietro tra le baracche e gli elicotteri. Il tenente Armstrong saltò fuori e afferrò il più vicino ufficiale che potè trovare, "Cosa diavolo succede qui?"

L'uomo si divincolò e urlò," Hai ragione a parlare d'inferno-tutto l'inferno si sta riversando! Abbiamo avuto sette avamposti completamente devastati con orribili storie di mostri e gente morta! Le immagini satellitari mostrano punti verdi sulla parte oscura e ombre nella parte notturna. Sembra che qualcosa stia emergendo dal polo sud e noi siamo sul suo percorso. Il Comando ci ha ordinato di fare ritirata su Forte Ermey! Ciò che ti consiglio è di fare rifornimento a quella cosa con la quale sei arrivato, di raccogliere la maggior parte dei tuoi uomini e fare rotta per il Forte Ermey, ora!"

Armstrong lo lasciò andare. Si girò e trovò Van Olden vicino a sé. "E' reale, non è vero? Tutto."

L'Inquisitore posò la mano sulla spalla del tenente, "Sì, figlio mio. Tutto ciò che hai udito e di più."

Il tenente crollò, "Non c'è speranza per noi?"

"Sì, figlio mio. Fino a che il Cardinale brilla ci sarà sempre speranza. Devi avere fede; per te, per i tuoi uomini che hanno bisogno di te, adesso è il tempo degli eroi."

Devi avere fede; per te, per i tuoi uomini che hanno bisogno di te, adesso è il tempo degli eroi

La parola ai giocatori...

Cominciamo una serie di interviste con i giocatori e gli appassionati di Mutant Chronicles, italiani e no. E cominciamo da uno dei giocatori di Doomtrooper più forti fin dall'uscita del gioco, Mirko "Halakay" Marchesi.

DZ: Ciao Mirko. Allora, raccontaci di come ti sei avvicinato a MC.
MHM: Ehhh… molto, molto tempo fa, era il 1995. Allora gestivo una piccola attività che si occupava di giochi e avevo un piccolo spazio dove organizzavo partite di vari giochi. Tra questi c'era un GCC che mi piacque subito per la semplice meccanica di gioco: Doomtrooper. Da allora cominciai ad interessarmi al mondo MC.

DZ: Giochi solo ai giochi di carte di MC: Doomtrooper e Dark Eden? Come mai?
MHM: Tempo, solo questione di tempo. Purtroppo non ho molto tempo a disposizione e ho dovuto "selezionare" le mie priorità riguardo i giochi. Ho preferito quelli di carte perchè sono più veloci da giocare e anche perchè contengono un elevato fattore strategico; scegliere e costruire una strategia tra oltre 2000 carte e farla entrare in un mazzo di 70 è estremamente coinvolgente. Per non parlare poi della soddisfazione che si prova quando, con quella strategia, riesci a vincere qualche partita.

DZ: Però sappiamo che hai anche scolpito una miniatura per Warzone, un necromutante, che però non hai mai realizzato in lega, ma è rimasto solo a livello di prototipo…
MHM: In effetti avevo dato il via ad un progetto per Warzone ma poi il tutto si è arenato. Chissà, magari un giorno....

DZ: Da cosa parti per costruire un mazzo di Doomtrooper?
MHM: Normalmente leggo il testo di una carta e se trovo che abbia la potenzialità per poterci costruire sopra una strategia, allora mi metto al lavoro. Normalmente tendo a non costruire un mazzo mono-tattica. I miei mazzi sono stati definiti "minestroni" perchè apparentemente ci sono carte slegate tra loro ma che in realtà altro non sono che i collegamenti tra le varie strategie possibili per quel mazzo.

DZ: Parlaci del torneo di Doomtrooper che più ti è rimasto impresso...
MHM: Non ho dubbi. Il torneo del novembre 1997 a Milano. Fu un torneo molto bello e ben combattuto ed era quello conclusivo per quella stagione di tornei organizzati dalla Hobby&Work. Ma ciò che lo rendeva speciale era il valore "mondiale" che il vincitore avrebbe guadagnato; infatti il vincitore e i primi della classifica nazionale avrebbero formato la squadra italiana per sfidare al "Trofeo Internazionale di Doomtrooper" che si sarebbe svolto proprio a Milano. Ahimé, la Target pensò bene di fallire e il torneo svanì. Amen.

DZ: Hai un rapporto un po' difficile con alcuni membri della nostra community… Cosa pensi che occorra fare per andare d'accordo con tutti?
MHM: La pietra filosofale non esiste e l'Arca è perduta.

DZ: Sembra quasi che preferisci lavorare per conto tuo, un po' nell'ombra…
MHM: Sì, sono un orso solitario.

DZ: Dei nuovi giochi che usciranno, GDR e GMC, quale ti attira di più?
MHM: Il GDR non mi appassiona molto, anche perchè è difficile trovare dei giocatori disposti a giocare e dei master abili in grado di gestire scenari appassionanti. Il GMC mi attira di più per la strategia e penso che sarà un gioco che attirerà altre nuove persone che si appassioneranno all'universo MC.

DZ: Parlaci del tuo lavoro con il Lackey per rendere disponibile ai giocatori italiani di giocare on-line a Doomtrooper e Dark Eden in italiano.
MHM: Lackey è un software che mette a disposizione un "tavolo" sul quale giocare una partita di Doomtrooper o di Dark Eden. In questo programma non ci sono (quasi) automatismi e il tutto avviene come se si stesse giocando una partita live. L'unica diversità dal gioco reale è rappresentato dall'interfaccia che richiede un po' di pratica e pazienza per memorizzare i vari comandi. Ma per il resto è proprio come nella realtà, con la differenza che ci sono a disposizione tutte le carte ufficiali e le homemade MCIC tra le quali scegliere per costruirsi il proprio mazzo (utilissimo è il Deck Builder con numerosi filtri per la ricerca delle carte).Con Lackey è possibile giocare partite peer-to-peer, cioè collegati direttamente con un giocatore oppure via server.

DZ: Secondo te MC tornerà in auge, come 12

anni or sono?
MHM: Penso che molto dipenderà dal successo dei nuovi prodotti che stanno per essere pubblicati e dalla capacità di diffonderli al più alto numero possibile di appassionati. La situazione ludica italiana è un po' particolare e i prodotti "minori" rischiano di essere messi da parte a favore dei "maggiori" dalle case editrici per ovvi motivi di mercato. Sta quindi ai giocatori raccogliere al volo l'occasione offerta dalla prima pubblicazione di un gioco e sostenerlo con i numeri che permetterebbero di non essere accantonato. Noi come MCIC faremo la nostra parte.

DZ: Se tu avessi i diritti di MC e il pieno controllo decisionale, cosa faresti?
MHM: Questa è una domanda che meriterebbe una risposta moooolto lunga. Per brevità posso dire che gestire una licenza come MC in un mondo ludico come il nostro è impresa assai difficile; ci vogliono soldi (tanti), organizzazione, programmazione, sostegno alle iniziative e una diffusione molto accurata e mirata dei prodotti. Altra cosa importante dovrebbe essere quella di calcare molto sulle caratteristiche che fanno di Mutant Chronicles un'ambientazione unica. Certamente non sono contento di come i nuovi depositari dei diritti del GDR stanno "appiattendo" questo nostro bellissimo universo tecno-fantasy.

DZ: Ok, parlaci dei tuoi gusti in generale, sposato, figli, etc.etc., cosa leggi, i film che preferisci, le squadre per cui tifi, etc etc.
MHM: Bhe, in primis c'è la famiglia, poi il lavoro, poi gli amici, poi.....è difficile gestire i propri hobby se il tempo è scarso. In generale nel cinema e nei libri il genere fantascientifico è quello che mi attrae di più ma anche il fantasy non mi dispiace. In più leggo molti libri di fanta-pseudo-archeologia (Sitchin, Alford, Duval, Hancock, Von Daniken ecc. ecc.). La musica che preferisco è il blues, la black soul e il southern rock anni "70. W Milan.....

DZ: A casa come hanno guardato questa passione per MC diventare "fissa" negli anni?
MHM: Non si sono preoccupati più di tanto, si sono limitati a scuotere la testa e a dire "che se alla tua età non hai ancora capito la differenza tra i soldatini e la ...., allora continua a giocare con i soldatini." Che cosa avranno mai voluto dire? Mah?...

DZ: Ok, grazie di tutto, Babbo Hala. Alla prossima.

Nel prossimo numero, intervista a Eddycudo (anche se ancora non lo sa! ^__^).

Mirko “Halakay” Marchesi premiato in un torneo!!!

PROVATO!!!

By Sandorado.

Ebbene si, mi riferisco al nuovo gioco della Fantasy Fligth Games, quel Gioco di Miniature Collezionabili MUTANT CHRONICLES (MC - CMG per brevità) annunciato in un primo momento per un più che ottimistico OTTOBRE 2006!
Sono passati 16 mesi da quando avrebbe dovuto essere disponibile, e ancora non è uscito, ma finalmente abbiamo avuto l'opportunità di provarlo in quel di Lucca, grazie ad una collaborazione con la Nexus, che ci ha portati a curare anche la traduzione in italiano del regolamento.
WOW!
E' questo il primo commento a caldo, vedendo il grosso imballo in legno marchiato FFG che appare allo stand della Nexus, da cui sbuca l'ormai famoso diorama della facciata della Cattedrale, quella che potete ammirare a pagina 3 di questo stesso numero. Cerco le miniature e scopro che quelle della Capitol non ci sono. Peccato, dovrò aspettare ancora qualche mese per vedere la miniatura del più grande eroe mai immaginato da mente umana: Mitch Hunter.
Le miniature presenti sono quelle della Fratellanza e dell'Oscura Legione; beh, miniature è un termine un po' riduttivo, visto che sono pezzi di ben 54mm, ben realizzate e colorate, ma siamo in presenza di master, per cui per la qualità finale del prodotto occorre attendere le scatole che saranno in commercio. Però alcuni pezzi sono davvero impressionanti, uno su tutti, il Gomorrian Emasculator, in una posa davvero bella, plastica, e anche il Custode dell'Arte si presenta molto bene. In generale, l'impressione è positiva per tutti i pezzi, eccetto uno, l'Ezoghoul, davvero un pezzo per il quale si poteva fare di meglio, del mitico essere impressionante delle tavole di Bonner e Studio Parente qui c'è davvero poco.
Fortunatamente, sembra fugato il timore di un aspetto "pupazzoso" delle miniature.
Ad ogni modo, prepariamo il tavolo, sistemiamo un po' di volantini del MCIC, e siamo pronti a provare questo gioco.
Veloce, con pochi pezzi si può raggiungere un discreto livello strategico, fortuna che conta il giusto (i dadi alla fine sono sempre dadi!), uso delle carte Comando che rendono il gioco imprevedibile in ogni turno, insomma, un felice connubio tra un gioco da tavolo e un gioco di miniature collezionabili: i componenti sono quelli classici di un gioco da tavolo, plancia di gioco ad esagoni, segnalini, carte Comando, schede di Riferimento delle unità, mentre le miniature collezionabili, che saranno disponibili in booster random, coprono una fascia di mercato attualmente di successo.
Il sistema di creazione degli eserciti (ebbene si,

Una delle "nostre" partite al GMC della Fantasy Flight Mutant Chronicles a Lucca Comics & Games

Mirror_4d (a sinistra) e Capo_Max (a destra) durante una partita, al tavolo riservato alle demo presso lo stand Nexus.

anche qui!) è a gradi, Oro, Argento e Bronzo.
Ogni componente del gioco, miniature, Carte Comando e Segnalini Ordine, è presente nei tre gradi, e quando si costruisce il proprio esercito, occorre bilanciare questi elementi nel modo corretto, tenendo presente che occorre inserire nella stessa quantità elementi dei tre Gradi: infatti, se una miniatura Oro è più forte di una Bronzo, sarà meno forte durante il gioco con un segnalino Ordine Bronzo, che conferisce in quel turno una sola Azione disponibile, al contrario del segnalino Argento che ne dà due, o di quello Oro che ne dà tre.
La struttura di un esercito da torneo prevede uno schema 10/10/10, ovvero dieci elementi per ogni grado.
Se schierate dieci miniature Oro, dovrete inserire nel vostro esercito obbligatoriamente segnalini Ordine Argento e Bronzo e Carte Comando Argento e Bronzo quindi attenzione alle vostre scelte.
Non esiste più il concetto di Corpo a Corpo come era inteso in Warzone, ma più semplicemente Attacco a Distanza e Attacco Ravvicinato, e l'armamento delle miniature rispecchia questa distinzione, permettendo di colpire con armi più propriamente da Corpo a Corpo anche a un paio di esagoni di distanza.
Ma la parte più intrigante del gioco sono le Carte Comando, che se giocate nel modo giusto possono ribaltare situazioni che possono sembrare disperate; a queste si uniscono le abilità speciali dei singoli pezzi, differenti da una miniatura all'altra, anch'esse particolarmente forti.
Inoltre, altro elemento strategico del gioco, le Zone Vittoria, punti strategici della mappa che, controllandoli con le proprie miniature, aggiungono bonus ai propri pezzi. Il bello è che questi bonus variano da una partita all'altra, grazie ad un sistema di segnalini da posizionare coperti sulle Zone Vittoria stesse, scegliendoli random tra dieci segnalini differenti.

I segnalini presenti nel set base, Bronzo, Argento e Oro

Paragonarlo a Warzone non solo non è corretto, ma non ha proprio senso, sarebbe come voler paragonare Subbuteo con il calciobalilla, si, sono sempre due giochi di simulazione del calcio, ma con scopi e presupposti di partenza completamente differenti; allo stesso modo, questo MC: CMG non è Warzone.
In definitiva, una bella nuova rappresentazione dell'universo di MC, molto vicina a quella che conosciamo dai tempi della H&W, e in questo va un

Drnovice (a sinistra) e LupinIII (a destra) provano il gioco:
il Gomorrian e l'Ezoghoul sono già fuori gioco.

plauso speciale alla FFG nell'aver lavorato a qualcosa di nuovo, pur cercando di mantenere inalterato il fascino di MC, apportando dove possibile solo una rinfrescata al look delle armature.

I dadi della scatola base, diversi per colore secondo il tipo di attacco della miniatura.

FCM osserva uno scontro ravvicinato tra Oscura Legione e Fratellanza!

'www.cyclopesforge.com

New Products For July

Dragons Guardian

Landsrad Elite Trooper

Guardroid

Urjadeen Hero

Jackal Dwarf crossbowmen

Blessed Urjadeen

Savage Knight 1

Naido Warrior Monks

Savage Knight 2

CYCLOPESFORGE SUPPORTA

www.callistofiles.tk

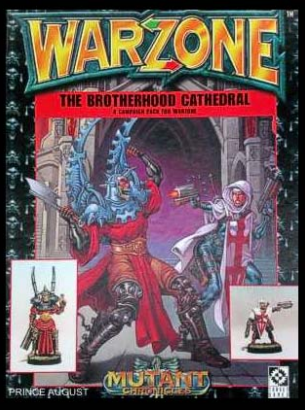
PRINCE AUGUST

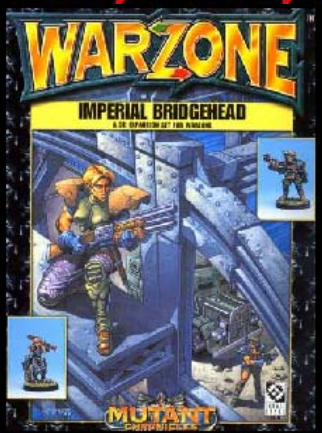
www.princeaugust.ie

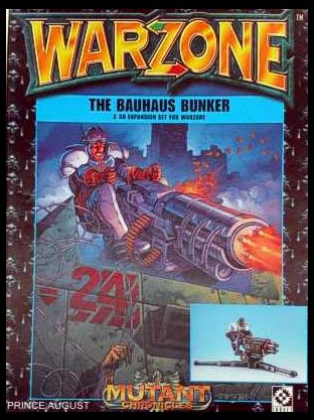
WARZONE
Shopping Basket
Story + Games prices
FACTION PRICELISTS:
-- Bauhaus Mega-Corp.
-- Brotherhood
-- Capitol Mega-Corp.
-- Cybertronic Corp.
-- Dark Legion.
-- Imperial Mega-Corp.
-- Mishima Mega-Corp.
-- Tribes of Earth.
FORUM
NEWSLETTER

CHRONOPIA
Shopping Basket
Story + Games prices
FACTION PRICELISTS:
-- Blackblood.
-- Devout
-- Dwarven
-- Elven
-- Firstborn
-- Sons of Kronos
-- Stygian
-- Swamp Goblins

Warzone Mutant Chronicles TROOPS Added
NEW Infantry For Every Faction.







NEW GAME EXPANSION ADDED.

PRINCE AUGUST

www.princeaugust.ie

THE DARKEST AGE
IS YET TO COME
HAVE FAITH
MUTANT CHRONICLES
2008