DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 25 GENNAIO 2009

DOOMZINE n.25 - GENNAIO 2009

EDITORIALE

Scusate il ritardo!
D'altronde, visto che questa e-zine riguarda Mutant Chronicles, non può quindi che seguire il trend che da sempre accompagna Mutant Chronicles: farsi attendere, come tutto quello che porta il marchio MC.
Un nuovo anno per Mutant Chronicles, che comincia, tanto per cambiare, in attesa dei nuovi prodotti legati al gioco di miniature della FFG/ Nexus.
E del film, che finalmente ha trovato nella Magnet Releasing (una sussidiaria della Magnolia Pictures) la casa di distribuzione per il territorio nord-americano, uscita prevista il 24 aprile, non sappiamo ancora in quante sale. Speriamo che questo porti ad una distribuzione anche da noi.
Sul fronte gioco di ruolo della COG tutto tace, al momento non ci sono indicazioni di sorta su una data di rilascio di questo gioco, e un dubbio comincia ad insinuarsi: uscirà?
La nostra attività torneistica deve ora spaziare su un gioco in più: oltre a Doomtrooper e Warzone, anche sul gioco di miniature, e questo porta a dover fare delle scelte in termini di date.
Abbiamo in mente alcune iniziative per rivitalizzare un po' la community italiana, perché siamo certi che la passione verso MC tornerà a farsi sentire in Italia; siamo stati la community più numerosa del mondo, e anche una delle più attive.
Abbiamo quindi in programma per quest'anno:
- una nuova espansione di Doomtrooper;
- una nuova espansione di Dark Eden;
- un concorso per racconti ambientanto nell'universo di Mutant Chronicles
- un concorso di pittura
- nuovi premi per le classifiche annuali di Doomtroper e Warzone.

Insomma, l'unione fa la forza.

Se amate Mutant Chronicles, 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 aperiodica 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 Nexus 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 in 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 ROBERTO DI MEGLIO, C.E.O. NEXUS GAMES

a cura di Fabio "Sandorado" Dall'Ara.

DZ: Ciao Roberto, e benvenuto sulle pagine di Doomzine.
RDM: Grazie a voi di avermi invitato a parlare!

DZ: Allora, Mutant Chronicles. Un marchio che ha avuto molti alti e bassi, nella sua storia. Che effetto fa confrontarsi con un passato così burrascoso?
RDM: Beh, in Italia il ricordo di questa linea è perlopiù positivo – l'opera a fascicoli, il gioco di carte, il gioco di miniature, avevano riscosso un grande successo. Poi il produttore di allora, Target Games, ha avuto i suoi problemi, e tutto è andato in crisi… ma si tratta sicuramente di un universo di gioco assai interessante, valido oggi come allora. Si tratta solo di riproporlo attraverso un gioco di buon livello!

DZ: In Italia sembra essere sempre un periodo di ristagno in tutto, e anche il settore dei giochi non fa eccezione a questa regola nazionale. E' davvero così?
RDM: Sicuramente il settore del gioco risente dello stesso tipo di crisi del commercio al dettaglio in genere, anche se all'interno di questa categoria alcuni prodotti, come i giochi da tavolo, si difendono meglio. Sicuramente il lancio di un gioco collezionabile è più problematico…

DZ: Un nuovo gioco di miniature…
RDM: Appunto! Per fortuna, Fantasy Flight Games ha scelto un approccio un po' più tranquillo rispetto a quello di altri produttori, che non richiede esborsi pesanti come quello di altri giochi. Dopo la prima serie di uscite, sarà seguita da espansioni a warpack. Quindi ogni giocatore potrà spendere quanto ritiene giusto, senza dover inseguire collezione dopo collezione.

M.C.I.C. IN VISITA ALLA NEXUS GAMES

DZ: Hai già avuto modo di provarlo? Se si, cosa ne pensi?
RDM: Paradossalmente, ho avuto modo di provare il gioco sin dalle prime versioni di playtesting, ma non ho ancora provato l'ultima, quella pubblicata… Ormai aspetto di avere in mano i veri modelli! Sicuramente è un gioco di altissimo livello, in cui l'esperienza ormai più che decennale di

Fantasy Flight si vede chiaramente. In un certo senso è un ibrido di gioco da tavolo e gioco di miniature, che comporta un'esperienza di gioco, almeno dal mio punto di vista, molto più fluida e gratificante del classico wargame 'a tavolo aperto'.

DZ: Come intende muoversi la Nexus riguardo alla distribuzione di questo gioco?
RDM: Commercialmente, Nexus si avvale della rete di distribuzione di Giochi Uniti. Ci rivolgiamo comunque, con un prodotto di questo tipo, alla clientela specializzata, il circuito tradizionale di negozi di giochi e fumetti. Se l'operazione di rilancio del marchio Mutant Chronicles avviata da Paradox avrà successo, con iniziative come film e videogiochi, magari potremmo anche portare il gioco in punti vendita diversi, ma al momento non è questo il nostro obiettivo.

DZ: Cosa serve (a parte i giocatori, ovviamente! ^__^) per far si che un titolo come questo abbia successo?
RDM: Secondo me è fondamentale un buon rapporto tra qualità del gioco, collezionabilità, e utilizzabilità dei pezzi. Alcuni giochi di miniature collezionabili, in passato, spingevano a comprare molti più pezzi di quelli che si riuscivano a mettere in campo effettivamente. Mi sembra che la direzione che FFG ha preso in questo senso sia rassicurante. E' anche importante il gioco organizzato, e in questo senso ci stiamo muovendo per dare ai giocatori occasioni di incontro sin da subito dopo l'estate.

DZ: Un tuo parere critico sulla fattura delle miniature che hai visto…
RDM: Le miniature sono di ottimo livello, in linea con il meglio della produzione delle case concorrenti. La scelta di scala è un po' audace – il 54 mm potrebbe non piacere ad alcuni, ma sicuramente permette di sviluppare pezzi con un alto livello di dettaglio e un ottimo impatto visivo.

DZ: Mutant Chronicles Italian Club & Nexus Games: speriamo che il nostro supporto possa portare a risultati positive…
RDM: Per noi è stata davvero una fortuna incredibile avere, sul territorio italiano, la più grande organizzazione a livello mondiale di fan di Mutant Chronicles. Sicuramente questo fornisce un ottimo punto di partenza per la diffusione del gioco, e speriamo di collaborare attivamente e con reciproca soddisfazione.

DZ: Roberto Di Meglio: due parole su di te, i tuoi gusti ludici, letterali, cinematografici, musicali, etc. etc.
RDM: Acc! Tutto questo in due parole? Diciamo che sono sicuramente appassionato del fantastico, ma mi sono un po' stancato delle cose troppo marcatamente di genere- diciamo che preferisco, che so, autori come Vonnegut, Borges, o Gaiman a storie come quelle di Dragonlance, letterariamente… Per la musica sono abbastanza onnivoro, mi piacciono i rocker italiani come Vasco o Ligabue, ma anche cantautori folk-pop come Branduardi o De Andrè – ma anche gruppi come U2, Cranberries, Pink Floyd, Led Zeppelin... Insomma, a parte le cose troppo lagnose o troppo dure, digerisco quasi tutto! Per il cinema, ormai sono inevitabilmente settato sui film per famiglie, dato che posso andarci solo con i miei bambini – tra i miei preferiti di tutti i tempi posso comunque citare Conan il Barbaro (quello di Milius), L'Esercito delle Dodici Scimmie, e La Compagnia dell'Anello… quindi direi che qui il fantastico la fa da padrone.
Per il gioco, mi piacciono in generale i giochi fortemente ambientati, che siano giochi di simulazione medio-leggeri (che so, History of the World) o anche giochi di carte divertenti come Bang! o Citadels. Non amo i giochi astratti (con alcune eccezioni, come Geniale!), o quelli con una ambientazione 'appiccicata' (come molti giochi tedeschi).
Sono più di due parole, mi sa…

DZ: Come è arrivato Roberto Di Meglio alla guida della Nexus Games?
RDM: Be', in pratica sono stato investito di questo ruolo sin dal principio dagli altri soci, e non sono più riuscito a scrollarmelo. Mi successe la stessa cosa al liceo, mi elessero rappresentante di classe e poi non sono più riuscito a

evitare di essere rieletto fino in quinta. Mi sa che certi ruoli forse sono un po' una fregatura! In ogni caso, è un lavoro che, dopo ormai quindici anni, continua a darmi soddisfazioni, quindi non mi posso certo lamentare, anche se bisogna in continuazione reinventarsi…

DZ: Come nasce un gioco pluri-premiato come La Guerra dell'Anello?
RDM: Prima di tutto per passione… Abbiamo creato La Guerra dell'Anello prima di tutto perché fosse il gioco che avremmo voluto giocare, e che sul mercato non c'era. Poi, quando ci siamo accinti a produrlo, abbiamo cercato di renderlo un prodotto che fosse al livello delle migliori realizzazioni internazionali, coinvolgendo illustratori e scultori di livello internazionale e profondendo un grande sforzo nella realizzazione. Tutto ciò non è di per sé una garanzia – spesso si mettono le migliori energie in un progetto e i risultati non sono quelli sperati – ma di sicuro non si è trattato di un successo 'a sorpresa'!

DZ: Ultima domanda: cosa ne pensi del cambio di formato per il gioco annunciato dalla FFG a ridosso dell'uscita?
RDM: Personalmente, ho sempre consigliato Fantasy Flight di proporre il gioco sul mercato sotto forma di gioco ad acquisto visibile, non nascosto, quindi in senso generale mi trovo d'accordo con questa scelta. È stato certamente spiacevole che al momento in cui è arrivata questa decisione si sia creato un ulteriore slittamento della data di uscita, quando già l'attesa era divenuta palpabile e il nostro distributore, Giochi Uniti, si era attrezzato per rifornire il mercato. A questo punto, però, confidiamo che i giocatori italiani apprezzino la possibilità di costruirsi le proprie armate senza le insidie e le incertezze dell'acquisto causale.

DZ: Ok, grazie di tutto, Roberto, e buon lavoro a tutto lo staff della Nexus!

MUTANT CHRONICLES GIOCO DI MINIATURE

Di seguito l'elenco dei prodotti previsti nella linea MC: Gioco di Miniature della FFG, distribuito in Italia dalla Nexus Games.

MC01 STARTER SET

LA SCATOLA BASE DEL GIOCO

MC03 Karak's Curse

Karak the Keeper
Karak's Command Tent
3 Segnalini Ordini
2 Segnalini Ferita
10 Carte Comando/Schede di Riferimento

MC04 Golem of Ice

Golem of Ice
4 Segnalini Ghiaccio
8 Counters Ghiaccio
8 Carte Comando/Schede di Riferimento

MC05 Advanced Recon

KA67 Great Grey Scout
Ranger Commander
Ranger Elite

MC06 13th Banshee Division

KA67 Great Grey Fighter
Martian Banshee Hero
Martian Banshee Trooper

MC07 Nepharite Overlords

Alakhai the Cunning
Golgotha

MC08 Gommorian Hammer

Gommorian Emasculator
Technomancer
Necromutant

MC09 Warmaster's Legions

Tekron Warmaster
Technomancer
Necromutant

MC10 Fury's Wrath

Fury Elite Templar
Fury Elite Bishop
Fury Elite Guard
Inquisitor Majoris

MC11 The Book of Law

Keeper of the Art
Mortificator Master
Inquisitors (x2)

MC12 Venusian Command

Venusian Ranger
Bear Sergeant
Venusian Ranger Kapitans(x2)

MC13 Order of the Bear

Bear Capitan
Bear Sergeant
Bear Troopers (x2)

MC14 Necrotech

Necromutant Defiler
Necromutant Tormentor
Supreme Technomancer
Venerable Technomancer

MC15 Striker Division

Martian Banshee
Sergeants (x2)
Rangers (x2)

MC16 The Dark Wager

Ezoghoul Ravager
Ezoghoul (x2)

MC17 The Second Directorate

Mortificator Shadow
Sacred Warrior
Mortificator Initiates(x2)

MC18 Vulkan's Fist

Vulkan Battlesuit
Venusian Ranger Sergeant
Venusian Ranger

USCITE ANNUNCIATE:
MCxx: Divine Retribution (Archinquistor Nikodemus)
MC20: Max Steiner
MC21: Mitch Hunter
MC22: Battlesuit Prototype
MC26: Undying Legions (Cursed Legionnaire e Undead Legionnaire)

Mutant Chronicles - Battlefield Pack
MARS SET 1 - MARS SET 2

INTERVISTA A RICHARD WELLS
AUTORE DELLA COLONNA SONORA DEL FILM MUTANT CHRONICLES

DZ: Fra tutte le persone che hanno lavorato al film di Mutant Chronicles, questa è l'intervista che mancava: quella al compositore della colonna sonora. Ed è un onore per noi ospitarla su queste pagine.
RW: È un onore essere richiesti per un'intervista. Non accade molto spesso!

DZ: Qual'è la tua età e dove sei nato?
RW: Ho 41 anni e sono nato a Londra?

DZ: Leggendo la tua filmografia, sembri essere specializzato in un certo tipo di film quali gli horror, Evil Aliens, Razor Blade Smile, ed ora Mutant Chronicles. Pensi che questo genere di film richieda un approccio diverso rispetto alle colonne sonore per altri generi di film?
RW: Hai ragione, vengo richiesto per commentare morte e violenza! Non è una scelta che io abbia mai fatto, ma è una buona area in cui essere, visto che io non sono particolarmente bravo a comporre musica felice. Particolarmente con l'horror io riesco ad andare all'estremo, che può essere molto divertente. Ma in tutta la distruzione io cerco sempre di trovare della bellezza.

DZ: Come è cominciata la tua carriera musicale?
RW: Anche se cercai di imparare come autodidatta pianoforte e composizione di base molto presto, avviai la mia carriera musicale professionale come programmatore e ingegnere, lavorando nel pop e in brani dance. Nei primi anni '90 sono entrato in un gruppo olandese chiamato Xymox e abbiamo girato l'America, una esperienza che si fa una volta in una vita. In seguito ho incontrato un compositore chiamato Dave Punshon che stava scrivendo musica per giochi per computer e formammo così una collaborazione durata per 20 giochi e 10 anni. Mentre lavoravamo insieme cominciai lentamente a scrivere sempre più musica, fino a ché eravamo abbastanza uguali nel comporre. Facevo anche alcuni lavori da solo. Nonostante quello che dicono alcune persone, scrivere per un gioco e o per un film è abbastanza simile, così la transizione nell'industria cinematografica non è stata particolarmente difficile.

DZ: Parliamo di questo lavoro, Mutant Chronicles. C'è un tema centrale nel film, un """Mutant Chronicles Theme"?

RW: Ci sono molti temi nel film. Il tema principale è davvero quello che rappresenta la lotta dell'umanità contro l'Invasione dei Mutanti. Credo che quello potrebbe essere chiamato "Mutant Chronicles Theme", anche se io non l'ho mai chiamato così. È un tema triste ma anche sollevante, e generalmente è suonato nei drammatici momenti umani. Simon l'ha chiamato "Hope and Despair"

DZ: Ci sono temi per i vari personaggi, o per le diverse fazioni?
RW: La musica del

film ruota intorno a tre stili distintivi: il Religioso, gli Umani ed i Mutanti. Il tema religioso è molto semplice e spesso cantato dal coro. Lo voluto così per dare l'impressione di un tema molto puro. Usa in modo scorrevole una tecnica chiamata tininnabulation, inventata da Arvo Part, un ex monaco estone. La musica per gli umani è più varia ed usa tradizionali scale western. All'interno della musica per gli umani sono contenuti molti temi, "Hope and Despair" e per esempio il "Take Off Theme", un brano fatto per descrivere i personaggi, eroi che si ritrovano in parti musicali gentili. I Mutanti hanno tutti insieme un mondo sonoro differente. Loro sono rappresentati da una dissonanza estrema. Essi vengono dal lato oscuro: non hanno nessuna melodia e nessuna armonia ovvia, e sono accompagnati da grandi tamburi che pulsano qualche volta, o più spesso una cacofonia maligna di sequenze, pianoforti e un erhus (un violino cinese monocorda) in dissonanza, tutto molto violento ed orribile.

DZ: Simon (il regista) ha parlato di un ipotetico MC2. Do you will like work on it? Do you have plans to develop that theme further or additional themes in future MC's movie?
RW: Mi piacerebbe lavorarci, ma non ho sentito ancora nulla al riguardo.

DZ: Come era coinvolto il regista Simon Hunter nel processo di registrazione?
RW: Simon era molto occupato nella supervisionando degli FX e tutte le altre aree di postproduzione. Abbiamo fatto una chiacchierata prima che io cominciassi a scrivere la musica ed egli veniva allo studio per un paio di ore ogni due o tre settimane, per dare incoraggiamenti, fare commenti e dare suggerimenti che erano molto utili. Ma quando tornavo alle mie apparecchiature, ero davvero libero, che è il modo in cui mi piace lavorare. Come regista, avere fiducia nel tuo compositore è essenziale se vuoi avere un buon risultato.

DZ: Come è stato registrato lo score di Mutant Chronicles?
RW: Siamo stati molto fortunati ad avere avuto la possibilità di registrare la maggior parte del soundtrack all'Air Lyndhurst a Londra. È probabilmente il migliore studio d'Europa per le incisioni orchestrali e questo significa che con una piccola orchestra, approssimativamente 40 elementi, abbiamo potuto trovare un più grande suono, che sarebbe stato possibile altrove solo con un maggior numero di elementi. Poiché stavamo registrando così presto dopo l'anno Nuovo, era il 3 gennaio del 2008, noi eravamo anche capaci di trovare i migliori elementi del paese, ed erano fantastici. Noi ottenemmo quasi 50 minuti di musica in due sessioni di tre ore ciascuna, senza che i musicisti avessero mai visto prima nessuna parte della musica. Era veramente imponente.

DZ: Alcuni passaggi di quanto abbiamo potuto ascoltare sembrano tipici del Media Venture Style (MVS) creato da Hans Zimmer. Pensi che questa colonna Sonora possa essere identificata nel MVS? E in generale, cosa ne pensi del MVS?
RW: Questa è una domanda interessante. In generale il risultato non è nel MVS, ma su toni più eroici e di grande apertura; le cose dovevano essere grandi ed emotive, ma a causa del poco tempo che avevamo a disposizione per registrare, noi dovevamo mantenere la musica su arie più semplici e così forse suona un po' MVS in un paio di brani. Io lavoro in un modo molto diverso dal MV dove ognuno ha banche di campionatori, io ho solamente un computer ed un campionatore esterno, così devo avvicinarmi alle cose in un modo diverso. C'è anche solamente uno di me! Al MV io credo che non sia raro che ognuno lavori su una sola caratteristica, mentre quando la pressione cresce trova l'aiuto di un altro compositore, il quale troverà il proprio nome nei credits musicali. Un esempio di tutto ciò è "Pirati dei Carabi" al quale credo abbiano lavorato circa due settimane. Nessun essere umano da solo avrebbe potuto ottenere un risultato di quel tipo in quel tempo (NDR: vero, la colonna sonora del primo "Pirati dei Carabi" era stata affidata ad Alan Silvestri, ma a poche settimane dall'uscita del film, lo score passò ad Hans Zimmer e al suo MV Studios). Io non vorrei bussare al MVS, perché penso che loro abbiano avuto questo successo fenomenale e hanno portato molti compositori senza un'istruzione di musica formale, come me, ad avere una carriera nella musica cinematografica che era piuttosto insolita prima che loro arrivassero. Hans Zimmer ha avuto un carriera straordinaria. Se c'è una critica che si può muovere è che loro spesso rimaneggiano lo stesso materiale più volte, in parte a causa della mancanza di tempo ma anche perché i registi vanno al MVS per il MV sound e montano parti dei loro film con le vecchie piste del MV. Questo è ciò che realmente essi vogliono, così non si può dare la colpa al MVS perchè glielo dà. Penso anche che non siano stati aiutati da alcuni dei loro migliori compositori, che sono andati via, diventando autori di successo per conto proprio. Per esempio Harry Gregson-Williams, John Powell e Klaus Ba-

delt.

DZ: Con Mutant Chronicles siamo di fronte ad uno score orchestrale. A cosa è stata dovuta la scelta orchestrale, piuttosto che elettronica?
RW: Simon ama le colonne sonore orchestrali, particolarmente quelle di John Williams. Quindi la decisione era mia. Non c'era la possibilità di avere uno score elettronico, e penso che sarebbe stato sbagliato per il film. Anche se è ambientato nel futuro, Mutant Chronicles ha un'occhio al passato nel film. La musica aveva bisogno di dare al film risonanza ed anche avere un senso di intemporalità, e quello poteva essere realizzato meglio andando verso un percorso di instradamento orchestrale.

DZ: I tuoi studi?
RW: Io sono molto autodidatta (Pianoforte / Tastiere). Ho cominciato a suonare pianoforte e comporre all'età di 12 e ho continuato a scuola ed attraverso l'Università, senza mai prendere lezioni. Ho studiato Archeologia e Storia Antica all'università e poi ho fatto un anno come ragionere (YAWN! Sbadiglio) per una ditta della grande Città di Londra, prima di gettarmi a pieno tempo come ingegnere / compositore / produttore. Durante gli anni novanta ho scritto musica per 20 giochi per computer e ho fatto poi 4 score per film e 50 trailer cinematografici, principalmente per action movie asiatici e film dell'orrore. Ho fatto anche la musica per alcuni corti, incluso l'originale teaser di Mutant Chronicles.

DZ: Cosa ti ha influenzato fino a diventare un compositore per l'industria dell'intrattenimento, come giochi per computer e film? Ci sono alcuni particolari composizioni che ti hanno ispirato?
RW: Ho cominciato a scrivere canzoni ma non ero bravo con parole, e non mi piaceva essere costretto dalla struttura delle canzoni (verso… coro… ritornello. ecc ecc), così i media erano una buona alternativa. Mi piaceva anche il fatto che i film sono come a cosa da fare. Come dice Simon, la colonna sonora è l'ultimo rimaneggiamento della sceneggiatura, così è una parte molto importante del processo. Quando tutto viene messo insieme è molto gratificante.

DZ: I tuoi autori preferisti e genere musicale…
RW: È un piacere ascoltare molta musica da film, sono sempre stato affascinato dalla relazione tra musica e film. Un motivo che funziona perfettamente con immagini, ma è anche significativo e commovente per conto proprio è una cosa meravigliosa.
Ho sempre amato ascoltare le colonne sonore fin da giovane. Ero e sono ispirato da gente come Jerry Goldsmith (Planet of the Apes, Alien, Omen), John Barry (Zulu, James Bond, Out of Africa, Body Heat), Maurice Jarre (Lawrence of Arabia, Dr Zhivago), Ennio Morricone (Spaghetti Westerns, The Mission, The Untouchables), John Williams (Jaws, Raiders of the Lost Ark, Star Wars), John Carpenter (Assault on Precinct 13, Halloween), Brad Fiedel (Terminator 1 and 2), Christopher Young (Species, The Grudge), Hans Zimmer (The Rock, Crimson Tide), James Horner, (Aliens), Antonio Pinto (Behind the Sun), Marco Beltrami (Screams, Blade 2, 3.10 to Yuma). John Murphy (28 Weeks Later) John Powell (just about everything!) e un sacco di altri lavori!!
Il mio compositore cinematografico favorito al momento è Marco Feltrami, amo la sua versatilità e originalità.
Se ascolto musica orchestrale la mia preferenza sarebbe per il 20° secolo.
Arvo Part, Penderecki… Purità contro Dissonanza.
Direi che anche Brian Eno è stato una grande influenza, particolarmente per il suo approccio eclettico a fare musica. Lui sembra anche tirare fuori il meglio di coloro con cui collabora.
Io non trovo molta opportunità di ascoltare rock o pop al momento, ma io ascolterò felicemente ed entusiasticamente praticamente qualsiasi cosa, ad eccezione di quel jazz ottuso per il quale esiste solo un assolo tedioso in seguito ad un altro. Anche se ha un suo scopo, spedirmi a dormire.

Filmografia
The Mutant Chronicles - 2008
Evil Aliens - 2005
Ong-bak - 2003
Whacked - 2002
Gangsters 2: Vendetta - 2001 (VG)
Gangsters - 1998 (VG)
Razor Blade Smile - 1998

Sito ufficiale:
http://www.richardwellsmusic.com/

Air Edel:
http://www.air-edel.co.uk/r38/richard-wells

NDR.
Un ringraziamento speciale a Simon Hunter, per averci dato l'opportunità di intervistare Richard Wells.
Il Media Venture è ora diventato "Remote Control Productions".

UMANO

by Mirko “Halakay” Marchesi

Non posso più dire di essere "umano".
Già: umano.
Un'essere pieno di sentimenti positivi e negativi perennemente in lotta per costruire un orizzonte da
contemplare e da raggiungere. Un'essere fragile dalla grande forza capace di gesta memorabili.
No, non lo sono più.
Una volta, tempo fa, lo ero, ero un umano avevo una famiglia, una moglie dolcissima e due figli bellissimi, un lavoro al quale mi dedicavo anima e corpo ed ero fisicamente attivo, potente....poi la malattia che mi ha mangiato lentamente e ho perso tutto: affetti, lavoro...tutto.
Decisi così di farla finita... fu un attimo gettarsi contro quel fantastico treno in arrivo... fu solo un attimo.
Mi risvegliai in un letto d'ospedale di Luna City.
Sentivo il mio corpo intorpidito, non riuscivo a muovere le mani, volevo prendere un po' d'acqua dalla bottiglia sul comodino. Lo sforzo fu enorme ma non raggiunsi mai la bottiglia: mi avevano amputato entrambe le braccia e una gamba.....
Dio mio! Avrei preferito morire piuttosto che restare in quello stato!
L'orrore per quella rivelazione fu tale che i medici dovettero lavorare non poco per calmarmi e per stabilizzare le mie condizioni cliniche.

I giorni passavano e i medici si davano un gran daffare per me.
Una mattina trovai un uomo al mio capezzale. Un uomo piccolo ma dal fisico ben costruito e dai modi di fare molto spicci.
Mi raccontò tutto di me; sapeva chi ero, sapeva che la mia bella vita da impiegato alla Capitol era stata spazzata via da una sofferenza terribile. Sapeva anche che per me non aveva più senso vivere sia da storpio che da ammorbato.
Allora mi offrì una possibilità: rinunciare a quella mia triste aspettativa e diventare una semi-macchina.
Quell'uomo era un procacciatore della Cybetronic, una delle Megacorporazioni più tecnologicamente avanzate e sempre alla ricerca, con mezzi leciti e non, di nuovi affiliati.
Accettai la proposta, ma ciò che dopo avvenne di me fu terribile.
Fui portato nei laboratori sotteranei della Cybertronic dove mi attendeva uno staff di medici e di tecnici pronti ad operare sul mio corpo, o meglio, quello che rimaneva del mio corpo.
Non andarono molto per il sottile: non usarono nemmeno l'anestesia e tutto il dolore che mi procurarano me lo ricordo ancora... con soddisfazione!
Già, il dolore quella frenesia di impulsi elettrici e di neuroni impazziti.
Quando uccido, i miei circuiti cerebrali, riconosco il dolore della mia vittima e ne traggo godimento, un grande godimento: è l'unica ricompensa che percepisco dal mio lavoro.
L'intervento è stato una sofferenza immane, tra amputazioni, innesti, svenimenti. Ma alla fine, niente più dolore!
Nessuna percezione di sofferenza.
La mia vista era completamente diversa: era una vista acuta che poteva autoregolarsi in base alla
condizione di luce e di oscurità, una parte del mio campo visivo era occupata dallo scorrimento ininterrotto di dati elaborati in tempo reale dai miei nuovi sensori di movimento e di rilevamento
Il mio scheletro era stato sostituito da innesti in un tipo di lega metallica resi-

Decisi così di farla finita... fu un attimo gettarsi contro quel fantastico treno in arrivo... fu solo un attimo.

stente e flessibile.
I miei muscoli potenziati da strutture elastiche di nanotubi che mi rendevano potentissimo.
La mia pelle era un misto di metallo e polimeri ad alta deformabilità.
Il mio cervello, gran parte di esso, era stato sostituito da una miriade di chip biologici programmati per servire la Cybertronic.
Potevo percepire la mia figura come una potente ed inarrestabile forma di guerriero metallico. Ero inebriato, ero contento.
Ero un Cacciatore.

Ma qualcosa non andò come avevano previsto i programmatori Cybertronic.
È vero, il mio cervello era ormai solo un terminale nel quale inserire gli ordini da eseguire, ma....
ma un poco della mia coscienza sopravvisse chiusa in quella meraviglia fredda e tecnologica; sopravvisse incapace di porre un freno alla brutalità o di mediare gli ordini ricevuti.
Avrei preferito morire o restare uno storpio, credetemi.
Ed è per questo motivi che ho potuto scrivere questa storia di un uomo che ormai non è più umano... perdonatemi.

Il mio nuovo essere non aveva pietà, traeva piacere dall'uccidere, le macchine non sono sensibili alla sofferenza.
Quella piccola parte di me che resisteva in un recondito angolo del cervello, ne percepiva tutta la brutalità, non si dava pace e iniziò a ribellarsi.
Fu così che cominciarono i primi malfunzionamenti.

Ora sono in modalità standby. Sono in attesa che i programmatori riparino il loro errore. Eccoli.

Disattivano tutti i miei centri motori e i circuiti cerebrali. Sollevano la calotta cranica. Innestano i computer di controllo e poi....poi più nulla.

"Soggetto PA-SR-456: scanning eseguito. Processo neurale incompatibile rimosso con successo. Idoneo all'attività".

MUTANT CHRONICLES
GIOCO DI MINIATURE
LISTA DELLE MINIATURE

01/52 ALAKHAI THE CUNNING CON GRANDE SPADA STRAZIACARNE
02/52 GOLGOTHA CON ARTIGLIO NECROTECNOLOGICO E ARTIGLIO CARCASSA
03/52 ADVANCED BIO GIANT
04/52 BIO GIANT
05/52 EZOGHOUL CON LAMA URLANTE ASHREKETH
06/52 EZOGHOUL RAVAGER CON LAMA URLANTE ASHREKETH
07/52 GOMORIAN EMASCULATOR CON MARTELLO POTENZIATO SPACCACERVELLI
08/52 INFERNAL CORRODER CON SEGA A CATENA TRINCIACARNE
09/52 NECROMUTANT CON FUCILE D'ASSALTO BELZARAC
10/52 NECROMUTANT DEFILER CON FUCILE D'ASSALTO BELZARAC
11/52 NECROMUTANT TORMENTOR CON FUCILE D'ASSALTO BELZARAC
12/52 SUPREME TECHNOMANCER CON LANCIAFIAME TORMENTATORE
13/52 TECHNOMANCER CON LANCIAFIAME TORMENTATORE
14/52 TEKRON WARMASTER CON APPENDICI NECROBIONICHE
15/52 VENERABLE TECHNOMANCER CON LANCIAFIAME TORMENTATORE
16/52 MAX STEINER CON SPADA PUNISHER FUCILE MITRAGLIATORE HELLSTORM
17/52 BATTLESUIT PROTOTYPE CON PUGNO PNEUMATICO IRONHAND
18/52 BEAR KAPITAN CON MEGACANNONE ATLAS
19/52 BEAR SERGEANT CON MEGACANNONE ATLAS
20/52 BEAR TROOPER CON MEGACANNONE ATLAS
21/52 DRAGOON CON PISTOLA MITRAGLIATRICE MP-103
22/52 DRAGOON KAPITAN CON PISTOLA MITRAGLIATRICE MP-103
23/52 ETOILLES MORTANT CON PISTOLA PUNISHER P-60
24/52 SECURITY SPECIALIST CON MITRAGLIATRICE MG-50
25/52 VENUSIAN RANGER CON FUCILE AG-17 PANZERKNACKER
26/52 VENUSIAN RANGER KAPITAN CON FUCILE AG-17 PANZERKNACKER
27/52 VENUSIAN RANGER SERGEANT CON FUCILE AG-17 PANZERKNACKER
28/52 VULKAN BATTLESUIT CON PUGNO PNEUMATICO IRONHAND
29/52 ARCINQUISITOR NIKODEMUS CON LIBRO DELLA LEGGE
30/52 FURY ÉLITE BISHOP CON LAMA DELIVERER
31/52 FURY ÉLITE GUARD CON LAMA DELIVERER
32/52 FURY ÉLITE TEMPLAR CON LAMA DELIVERER
33/52 INQUISITOR CON MITRAGLIATRICE AC-40 JUSTIFIER
34/52 INQUISITOR MAJORIS CON MITRAGLIATRICE AC-40 JUSTIFIER
35/52 KEEPER OF THE ART CON LIBRO DELLA FEDE
36/52 MORTIFICATOR INITIATE CON PISTOLA MITRAGLIATRICE MP-22 E LAMA MORTIS
37/52 MORTIFICATOR MASTER CON PISTOLA MITRAGLIATRICE MP-22 E LAMA MORTIS
38/52 MORTIFICATOR SHADOW CON PISTOLA MITRAGLIATRICE MP-22 E LAMA MORTIS
39/52 SACRED WARRIOR CON SPADA AVENGER
40/52 MITCH HUNTER CON SPADA DELL'ONORE CAPITOL
41/52 CAPITOL RANGER CON PISTOLA DA COMBATTIMENTO JENSEN 45
42/52 FREE MARINE HERO CON FUCILE D'ASSALTO M-50
43/52 FREE MARINE SOLDIER CON FUCILE D'ASSALTO M-50
44/52 FREE MARINE TANK HUNTER CON AUTOCANNONE DEATHLOCKDRUM CA-138
45/52 FREEDOM BRIGADIER SERGEANT CON FUCILE A POMPA M-516 E LANCIAGRANATE M-222
46/52 KA 67 GREAT GREY FIGHTER CON MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA M-99
47/52 KA 67 GREAT GREY SCOUT CON MITRAGLIATRICE PESANTE MONTATA M-99
48/52 MARTIAN BANSHEE HERO CON ZAINO RAZZO RP-187
49/52 MARTIAN BANSHEE SERGEANT CON ZAINO RAZZO RP-187
50/52 MARTIAN BANSHEE TROOPER CON ZAINO RAZZO RP-187
51/52 RANGER COMMANDER CON PISTOLA DA COMBATTIMENTO JENSEN 45
52/52 RANGER ELITE CON PISTOLA DA COMBATTIMENTO JENSEN 45

☆ 1 KARAK THE KEEPER CON CTHONIC TRAN SFUSER

☆ 2 CURSED LEGIONNAIRE CON FUCILE D'ASSALTO KRATACH

☆ 3 GOLEM OF ICE

☆ 4 UNDEAD LEGIONARIE CON FUCILE D'ASSALTO KRATACH

LA PAROLA AI GIOCATORI...

Secondo appuntamento con i giocatori di Doomtrooper. Questa volta tocca a Gandolfi "EDDYCUDO" Piermattia, un altro dei giocatori storici che ha vinto molti tornei, fino al titolo di "DOOMTROOPER DELL'ANNO" nel 2005.
E con qualche sassolino nella scarpa...

DZ: Ciao Mattia, o per la community, Eddycudo. Perché Eddycudo?
PG: Una lunga storia che risale al periodo di studio londinese... giocavamo spesso alla playstation 1 ad un gioco chiamato Tekken 3… utilizzavo sempre un personaggio di nome Eddygordo… ai tempi però la conoscenza dell'inglese non era ottima e sembrava che nel gioco si acclamasse Eddycudo…

DZ: Sei sempre stato uno dei giocatori più forti di Doomtrooper della nostra community. Qual è il tuo segreto?
PG: Fin dagli esordi credo di aver interpretato le tattiche di gioco in maniera differente dagli altri. Probabilmente il mio stile di gioco è da sempre stato cinico, finalizzato a creare le sinergie più efficienti a dispetto di un connubio con il background del gioco. Il mio modo di giocare è stato definito dal caro amico Pengo col termine "una strategia laida", poco conforme alla linea comune di pensiero che si vedeva maggiormente incentrata sul combattimento di guerrieri. Durante i primi anni di gioco si combatteva molto, ma io raramente guadagnavo Punti Promozione tramite gli scontri tra guerrieri… Ho sviluppato strategie che portavano alla vittoria in maniera differente, gli avversari non erano sempre preparati e vincevo spesso in pochi turni… questo però non piaceva alla Community, non piaceva assistere ad un gioco "solitario", talvolta senza carte in mano per controbattere…

DZ: Come si costruisce un buon mazzo? Pensi sia più utile una strategia d'attacco o una che cerchi di contrastare le strategie dell'avversario?
PG: Un buon mazzo è un mazzo bilanciato ed è il più possibile composto dal numero minimo di carte, cioè 60. Questo permette di poter utilizzare maggiormente le carte più potenti in assoluto del gioco, le quali in un mazzo più numeroso apparirebbero con minor frequenza.
Un buon mazzo si basa su una strategia. Spesso i giocatori meno "torneo-competitivi" ritengono che la strategia vincente sia fare tanti punti promozione nel minor tempo possibile… per me la strategia vincente è chiudere la partita, i punti promozione vengono poi da sé!
Attacco o difesa? Non è possibile difendersi da tutte le disparate strategie, alla lunga si avranno sempre punti deboli. Non è questione di far giocare o meno l'avversario, l'importante è avere le idee chiare di dove si vuole arrivare. Ricordo tante partite concluse felicemente in un solo turno affrontando punteggi drammatici di 0 a 39.

DZ: E' un po' che non ti vediamo ai tornei. Come mai? Hai abbandonato il gioco?
PG: Le motivazioni che mi hanno portato ad allontanarmi dal gioco sono differenti.
Da un lato un fiero appagamento, ho vinto più tornei di tutti, chi mi è secondo ne avrà conquistati la metà; ho vissuto la stagione 2005-2006 senza rivali, vincendo tutti i tornei ai quali avessi partecipato (formato torneo o altri formati), iniziando da Lucca 2006 a Lucca 2007 (primo torneo stagione 2006-2007) ed il secondo in classifica aveva 40 punti in meno… insomma un ritiro ancora all'apice.
Da un altro non ho condiviso le scelte protratte dal Consiglio che ha ridotto le strategie che portavano varietà al gioco: sono state prima limitate poi bandite carte presenti nel gioco da anni perché "Eddy con quella strategia vince sempre". L'anno che ho vinto tutto ho utilizzato 3 strategie differenti, costretto a cambiare passando dall'Oscura Legione / Fratellanza, agli Eretici ed infine agli Imperiali e puntualmente torneo dopo torneo ho visto la mia strategia oggetto di valutazioni su come limitarla. Ciò che è incredibile è che quando gli altri giocatori utilizzavano le stesse tattiche, a volte non arrivavano neppure alle fasi finali. Eppure, invece di scatenare un effetto naturale che avesse spinto i giocatori a produrre contromosse e quindi avrebbe reso il gioco ancor più interessante e variopinto, si è pensato di eliminare dal gioco le carte che offrivano maggiore dinamicità.
La drammatica assurdità si è raggiunta con "operazione divertimento". Mentre taluni costruivano i mazzi per vincere attraverso la sana competizione che è il motore di un gioco di carte collezionabili, altri li costruivano secondo una bizzarra filosofia del "con alcune carte non mi diverto"… penso che questo abbia rovinato il gioco.
Trovo ridicolo portare ad un torneo un mazzo, cosciente che ve ne siano altri molto più forti…
Il risultato, secondo me, è stata una diminuzione della competitività dei tornei e del numero dei giocatori.

DZ: Ti rivedremo ad un torneo? Se si, quando?
PG: Non so. Attualmente non ci sono le prospettive per un ritorno. Un nucleo di giocatori è rimasto, io sono animato da competitività ed oggi è un ingrediente che manca. Collaborerei piuttosto alla creazione di nuove espansioni ed alla interpretazione delle regole.

DZ: Cosa ne pensi delle espansioni home-made?
PG: E' una straordinaria realtà. E' la benzina del gioco e ritengo che sia l'unico strumento per riportare giocatori e collezionisti. Conservo una stima immensa per Sandorado, Halakay e tutti coloro che, mossi dalla sola passione, hanno contribuito allo sviluppo delle espansioni.
Sarebbe bello se si riuscisse a ricreare la bustina… probabilmente rinascerebbe lo scambio delle carte, il mito della carta rara.

DZ: In generale, c'è un calo di interesse nei confronti di Doomtrooper. A cosa pensi sia dovuto?
PG: Mancanza di competitività, mancanza di carte da scambiare. Doomtrooper oggi è un ritrovo di appassionati, manca uno sviluppo che ridia il mordente della sfida.
Non si sono più visti i veri campioni, coloro che sanno inventarsi strategie da carte che all'apparenza non dicono nulla, che sanno giocare la carta giusta quando meno te lo aspetti, parlo di campioni come Maverick e Idra che ora non ci sono più, gli altri come livello di gioco sono un gradino in meno.
Non ho più visto negli occhi dei giocatori l'adrenalina del volersi ritrovare per testare nuove tattiche di gioco, per sperimentare sinergie di carte ancora sconosciute.

DZ: Mutant Chronicles – gioco di miniature. Hai cominciato a giocare anche a questo…
PG:E' vero, recentemente mi sono avvicinato al nuovo gioco di miniature. Tradizionalmente non sono mai stato molto affascinato da giochi simili per via di un aspetto tattico/strategico legato prevalentemente allo spostamento delle miniature e fortemente subordinato al risultato del lancio dei dadi.
Ho visto, invece, nel gioco di miniature di Mutant Chronicles uno svolgimento semplice, ma che al tempo stesso cela un intreccio di combinazioni e sinergie dove l'elaborazione della strategia offre una varietà di combinazioni importanti e dove ogni partita è unica grazie alla distribuzione casuale delle zone vittoria. La logica del gioco, basata su una griglia esagonale, supera ampiamente le desuete problematicità delle distanze e delle linee di vista e questo aspetto su tutti lo avvicina maggiormente ad un gioco di società dove oltre alla componente della fortuna vi è in parallelo una tattica scacchistica nel movimento dei pezzi.
Ora l'auspicio è che il gioco venga coltivato da sempre più giocatori e sviluppato dai creatori, affinché non si trasformi in uno prodotto concluso dove le composizioni più efficaci siano note e consolidate senza poter offrire quello che rappresenta l'ingrediente più accattivante, cioè la continua varietà di sinergie che nascono dall'evoluzione del gioco con l'inserimento di nuovi personaggi e nuove carte.

DZ: Allora Mutant Chronicles ti piace anche come ambientazione, non è solo per Doomtrooper!
PG: Mutant Chronicles ha un'ambientazione straordinaria, un peccato che non sia ancora riuscita ad affermarsi con risultati e partecipanti che la conclamino di rigore in un contesto nazionale più decentralizzato. Il gioco vanta un embrione importante ed interessante, occorre però che venga alimentato non solo dalla passione dei fan conclamati, ma dall'interesse di nuove risorse, perchè privo di uno sviluppo rimarrà nella memoria solo come un piacevole momento senza arrivare a costituire una realtà nel suo genere.

Grazie di tutto, e speriamo di rivederti ai nostri tornei.

Piermattia "EDDYCUDO" Gandolfi premiato: una scena inedita!!! ☺

MUTANT CHRONICLES

COLLECTIBLE MINIATURES GAME

KARAK'S CURSE

"Karak's Curse", provides the dramatic addition of the dangerous heretic Karak to the war-torn Mutant Chronicles universe. As the first unit from the new Ilian faction, Karak wields a powerful disciple-creating ability that ensures he'll never fight alone and an all-new fortification piece that'll change the way players build their armies! This is a non-random, fixed-purchase release.

What's in Karak's Curse?

- 1 Large double-base Karak the Keeper Ilian figure
- 10 all-new Command Cards and a terrain-fortification piece (Karak's Command Tent)

Karak's Curse
MC03 $14.95

Shipping in September

UNDYING LEGIONS

The deadly new demon faction, Ilian, receives reinforcements with the release of the "Undying Legions" for the Mutant Chronicles miniatures game. Between the chilling powers of the brutish Ice Golem and Ilian's relentless Undead Legionnaires, no faction is safe! This is a non-random, fixed-purchase release.

What's in the Undying Legions?

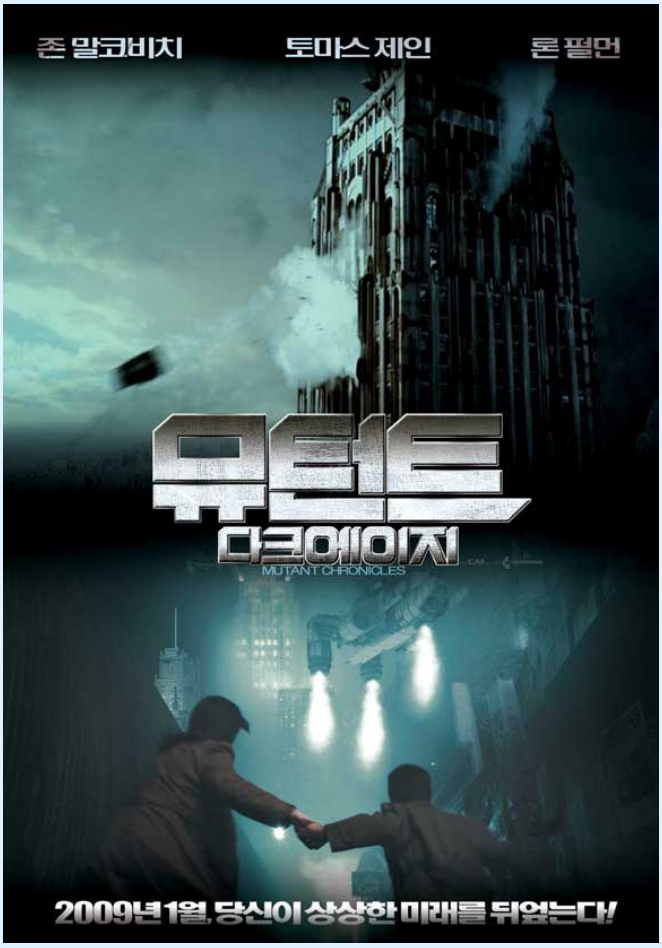
- The imposingly large double-base Ilian Ice Golem figure as well as Undead and Cursed Legionnaires
- 6 all-new Command Cards, 4 new Unit cards and a sheet of Ice tokens

Undying Legions
MC04 $29.95

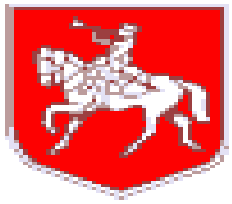
Shipping in September

NEW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.NEXUSGAMES.COM



Galleria di poster coreani del film.



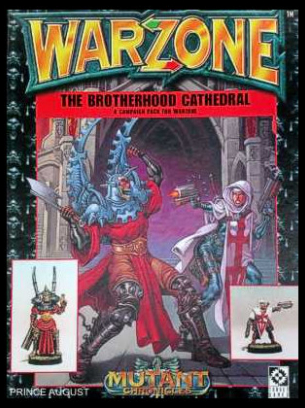
PRINCE AUGUST

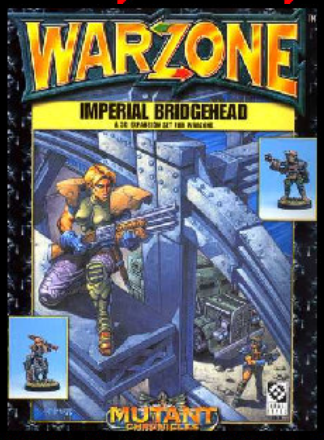
www.princeaugust.ie

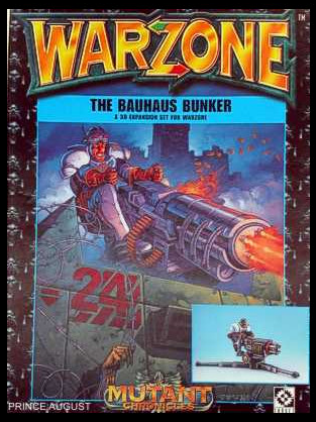
WARZONE
Shopping Basket
Story + Games
prices
FACTION
PRICELISTS:
-- Bauhaus Mega-Corp.
-- Brotherhood
-- Capitol Mega-Corp.
-- Cybertronic Corp.
-- Dark Legion.
-- Imperial Mega-Corp.
-- Mishima Mega-Corp.
-- Tribes of Earth.
FORUM
NEWSLETTER

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

THOMAS JANE

RON PERLMAN

AND JOHN MALKOVICH

WELCOME TO THE 23RD CENTURY.

THE NEW DARK AGES.

MUTANT CHRONICLES

ISLE OF MAN FILM PRESENTS AN EDWARD R. PRESSMAN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH GROSVENOR PARK AND BENAG GUERRILLA FILMS A SIMON HUNTER FILM THOMAS JANE RON PERLMAN DEVON ADIR SEAN PERTWEE BENAG FURMAN AND JOHN MALKOVICH "MUTANT CHRONICLES" ANNA WALTON TOM WU STEVE TOUSSAINT LUIS ECHEGARY PRAS MICHEL CASTING BY JEREMY ZIMMERMAN AND ANDREA CLARK COSTUME DESIGNER PYES BARRE SPECIAL MAKE-UP AND MUTANT EFFECTS DESIGNER PAUL HYETT SUPERVISING SOUND EDITOR AND SOUND DESIGNER JOHN ALDER VISUAL EFFECTS SUPERVISOR SIMON CARR MUSIC BY RICHARD WELLS CO-PRODUCER SURAJ GOHIL FILM EDITED BY SEAN BARTON AND ALISON LEWIS PRODUCTION DESIGNER CAROLINE GREVILLE-MORRIS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GEOFF BOYLE EXECUTIVE PRODUCERS STEVE CHRISTIAN ALESSANDRO CIMON FREDRIK WALMBERG LEE J. SOLOMON CHRISTIAN HALSEY SOLOMON CHARLES FINCH STEPHANE BRIEAU JON KATZ PRODUCED BY EDWARD R. PRESSMAN TIM DENNISON PETER LA TERRIERE STEPHEN BELAFONTE PRAS MICHEL WRITTEN BY PHILIP ESLER DIRECTED BY SIMON HUNTER

COPYRIGHT © 2008 CHAPTER ONE LIMITED. MUTANT CHRONICLES™ AND RELATED LOGOS, CHARACTERS, NAMES AND DISTINCTIVE LIKENESSES ARE TRADEMARKS OF MUTANT CHRONICLES INTERNATIONAL INC. AND/OR CHAPTER ONE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.