

Combattono i cattivi: disegnati da Disney, sono i nuovi eroi dei videogiochi

La carica degli Spectrobes i mostri che sfidano i Pokémon

In Giappone sono già una mania, ora arrivano in Italia

MILANO — Per milioni di anni hanno dormito sepolti sotto la sabbia, buoni come angioletti, ma ora attenti, Pokémon: sono arrivati gli Spectrobes. Piccoli, potenti e pronti a tutto.

Ultimi nati in casa Disney, per mettere a punto questi

mostri dal cuore tenero ci sono voluti quasi tre anni di lavoro, più di 300 mila schizzi preparatori e una squadra di oltre 60 persone fra disegnatori e sviluppatori. Il risultato è un plotone



KOMAINU

Il mostro Komainu è il personaggio simbolo dei nuovi mini mostri Spectrobes. Il suo aspetto ricorda quello dei cani o leoni di pietra che popolano i templi giapponesi. Risvegliato, può evolversi nel potente Komadoros

di cinquecento esserini, colorati e panciuti come le statue dei templi scintoisti. In Giappone, dove sono in circolazione da poco più di un mese, sono già una mania. Ora, dalle console dei videogiochi Nintendo Ds, si preparano a fare breccia anche nel cuore dei ragazzini europei e americani. Non prima però di aver completato il loro quattro stadi di evoluzione e aver salvato l'universo, minacciato dai malvagi alieni Krawl, al fianco della Polizia planetaria

Se non siete genitori o nonni abituati a districarvi ogni giorno tra Pokémon e Gormiti, vi starete mettendo le mani nei capelli. Niente paura, per i bambini tra gli otto e i tredici anni, nati e cresciuti tra generazioni di «mostrosi» animaletti come questi (e relativi pupazzi, carte da gioco, manga, videogiochi e cartoni animati), entrare in confidenza con gli Spectro-



LUI

Rallen,
agente
della
Polizia
planetaria
alla
ricerca
degli
Spectro-
bes

LEI

Gina,
ufficiale
della
polizia,
aiuta
Rallen a
salvare il
mondo
dagli
alieni

bes sarà un gioco da ragazzi. Come i cugini più anziani (la Pokemon-mania, esplosa nel '96, oramai ha tagliato il nastro del decennale, tre anni dopo è stata la volta dei Digimon), anche i nuovi arrivati sono cuccioli dall'aria innocua che, nutriti e coccolati a dovere, si evolvono (parola chiave del mondo «mostruoso») fino a diventare creature gigantesche e dai poteri illimitati, pronte a ingaggiare violentissime battaglie.

Leggenda vuole che gli

Spectrobes, discendenti delle antiche divinità giapponesi a cui si ispirano nell'aspetto, siano rimasti per secoli allo stadio di fossili. Per destarli dal loro sonno millenario basta soffiare via la sabbia che li co-

pre e sussurrare «Sveglia!». Parola magica che apre mondi infiniti fatti di sfide mozzafiato, in un gioco in continuo cambiamento grazie a speciali carte interattive che permettono di inserire personaggi



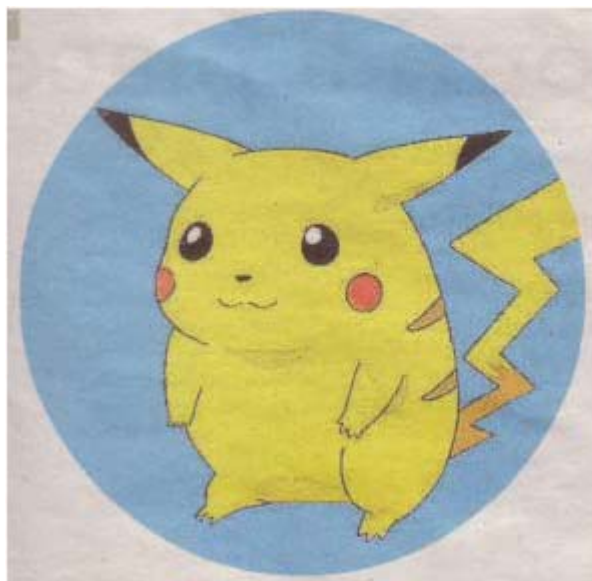
SESSANTA DISEGNATORI

Hanno l'aspetto di antiche divinità. Tre anni di lavoro, 300 mila schizzi e una squadra di 60 disegnatori per crearli

sempre nuovi. E se il più amato tra i pionieri Pokémon era il giallo Pikachu, il portabandiera degli Spectrobes è Komainu, versione ultra moderna dei cani (o leoni) di pietra che popolano gli antichi templi giapponesi. Non fatevi ingannare dal suo aspetto buffo: se nutrito con i giusti minerali, Komainu può evolversi (leggi, trasformarsi) nei potentissimi Komanoto e Komadoros, con esiti imprevedibili. Lui e gli altri Spectrobes sono sbarcati sulla terra via web:

per il lancio del videogioco la Disney ha realizzato una miniserie animata visibile solo su internet. Insomma, una generazione avanti rispetto ai Pokémon. Ma Pikachu e compagni (155 milioni di videogame venduti in 11 anni di vita) non stanno con le mani in mano: il 13 aprile in tutta Europa arriverà su Nintendo Ds l'ultimo videogioco della serie, «Pokémon ranger», in cui entrano in scena anche i Pokémon selvatici. Ne vedremo delle belle.

Giulia Ziino



PIKACHU

Giallo e dall'aspetto più «tenero»: è Pikachu, il più noto dei Pokémon, personaggio simbolo dei mini mostri anni '90

COME SONO CAMBIATI



I GREMLINS

Protagonisti di un film di Joe Dante del 1984, i Gremlins aprono il filone dei teneri e buffi animaletti che si evolvono in mostri



I DIGIMON

La serie tv dei Digimon va in onda per la prima volta in Giappone nel '99, ispirata a un videogame uscito l'anno precedente



I GORMITI

Prodotti da un marchio di giocattoli italiano, i mostri nativi dell'isola di Gorm spopolano tra i più piccoli