

CON LE VOCI DI

SPACE FAMILY
VALE & SARA

E

MC BROTHERS
CHIARA & MATTIA FABIANO



ARGONUTS

MISSIONE OLIMPO

UN FILM DI DAVID ALAUX

DAL 9 FEBBRAIO #SOLOALCINEMA



presenta

ARGONUTS

MISSIONE OLIMPO

un film di

DAVID ALAUX

con le voci di

SPACE FAMILY

VALE & SARA

e

MC BROTHERS

CHIARA & MATTIA FABIANO

distribuito da

NOTORIOUS PICTURES

DAL 9 FEBBRAIO 2023 #SOLOALCINEMA

Ufficio stampa



Gargiulo&Polici Communication

Licia Gargiulo: licia@gargiulopolici.com - 389 9666566

Francesca Polici: francesca@gargiulopolici.com – 329 0478786

www.gargiulopolici.com

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

SINOSI

Argonuts: Missione Olimpo ti invita a salpare alla volta dell'antica Grecia con l'avventurosa e super smart topolina Pixi e con il suo compagno, il gatto Sam. Durante il viaggio, i due amici affronteranno le creature più stravaganti e pericolose della mitologia greca per aiutare il valoroso eroe Giasone e i suoi Argonauti a salvare la città dal dio Poseidone.

INTRODUZIONE DEL REGISTA DAVID ALAUX

Tutto è nato dopo l'uscita del film *The jungle bunch* e dopo aver trascorso molti anni nell'universo dei suoi eroi. Guardando indietro nel tempo, quando ancora l'idea di lavorare nell'industria del cinema d'animazione non mi passava nemmeno per la testa, esplorare l'antica Grecia è stata una scelta ovvia.

Perché, se dovessi indicare un universo che ho trovato più esaltante di altri e che mi ha accompagnato fino all'età adulta, sarebbe sicuramente la mitologia greca.

Chi non ha mai immaginato di essere Teseo, perso in un labirinto dove orrendi mostri, pronti a divorarti, potevano spuntare in qualsiasi momento? Chi non ha mai sognato di volare verso il sole con le proprie ali come Icaro? O di imbarcarsi in avventure selvagge, vagando da un'isola all'altra, affrontando le creature più spaventose - come Ulisse o Giasone, vittime dei capricci e dei litigi degli dèi?

La mitologia greca ha entusiasmato la gente per diverse migliaia di anni, indipendentemente dalle generazioni. La sua influenza è ancora vivida nell'immaginario di bambini, adolescenti e adulti. Se a ciò aggiungiamo film come *Giasone e gli Argonauti* (1963) di Don Chaffey o *Scontro tra titani* (1981) di Desmond Davis, i cui effetti speciali, realizzati da Ray Harryhausen, mi hanno avvicinato all'animazione, tutto questo mi ha spinto a sviluppare un progetto in linea con quei registi che mi hanno tanto ispirato.

Al contrario di quanto possa far pensare il titolo, il film non rappresenta la ricerca del Vello d'oro. La nostra storia si svolge esattamente 80 anni dopo questi eventi, nella fiorente città di cui Giasone è diventato il (vecchissimo) eroe. Questo

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

luogo è il punto di partenza dell'avventura di Pixi, una giovane topolina incredibilmente intelligente, e dei suoi amici. *Argonuts* è quindi una commedia d'avventura ambientata nel mondo umano dell'antica Grecia, ma dal punto di vista di un animale. Porteremo il pubblico sulla leggendaria nave Argo verso terre sconosciute, dove ci imbattemmo nelle creature più pericolose della mitologia, ma anche in quelle più amichevoli.

I principali momenti comici sono essenzialmente rappresentati da un'ampia gamma di personaggi. Uno di questi è Sam, un gattone che si imbarca contro voglia in un viaggio rischioso. Un altro è Chickos, un vecchio gabbiano spettinato, i cui tic verbali e la cui totale noncuranza del pericolo ricordano un'improbabile combinazione tra Buzz Lightyear, Homer Simpson e Capitan Haddock. Giasone, che ha ormai 100 anni, è quasi sordo e cieco, ma incredibilmente fortunato come Mr. Magoo. Gli Argonauti sono morti (di vecchiaia) da molto tempo, ma sono stati riportati in vita dall'ultimo dente del Drago di Cadmus. Questi scheletri tremolanti ispirano molte gag visive. Un mostro marino ancora in fase embrionale, Ciclopi che si rivelano cuochi gourmet quando si tratta di assaporare carne umana, divinità che si comportano come stupidi adolescenti che giocano ai videogiochi... Intendiamo fare del nostro meglio affinché il pubblico – sia bambini che adulti – esca dal cinema con il sorriso sulle labbra.

Ora, al di là dell'umorismo, l'avventura e il viaggio personale della piccola Pixi sono il cuore della storia. Intelligente ma iper-protetta dal padre adottivo fin da bambina, Pixi è cresciuta nella convinzione che non avrebbe mai condiviso un destino simile a quello di Giasone, il suo idolo da sempre. Si è accontentata di una vita ben ordinata, ma con l'improvviso ultimatum di Poseidone che minaccia la città di essere distrutta, è spinta a riconsiderare la sua condizione di topolino "insignificante" e a diventare una vera eroina.

Naturalmente, prima di trovare il suo vero io e di affermarsi davvero, Pixi deve scontrarsi con un gran numero di sfide. Deve affrontare la paura, la lealtà, l'euforia, il senso di colpa e la disperazione. Si fa nuovi amici, impara a perdonare, si rende conto del vero valore delle persone più care, acquista fiducia nelle sue capacità e finisce per guidare il suo equipaggio, i suoi Argonauti personali.

Le immagini del film sono ovviamente ispirate all'antica Grecia, le cui colonie si estendevano fino alla Sicilia e persino all'Occitania. Sulla scia di recenti ricerche, non avremo templi e statue di un bianco candido, ma appariranno piuttosto dipinti con colori sgargianti, proprio come all'epoca della loro costruzione. L'antica Argo, nave leggendaria senza la quale questa nuova ricerca non potrebbe svolgersi, sarà

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

una galea ispirata a quelle utilizzate all'epoca. Naturalmente, ci concederemo qualche licenza poetica, soprattutto per quanto riguarda l'isola di Trinactos, l'isola dei Ciclopi e delle creature mitologiche, che ha un suo ecosistema e una sua architettura "ciclopica".

Per quanto riguarda la regia e le riprese, cercheremo di trovare il giusto equilibrio tra il classicismo vero e proprio e l'azione senza fronzoli. Lo studio sarà inequivocabilmente attento alla qualità delle immagini. Poiché i nostri reparti si impegnano sempre al massimo per quanto riguarda l'animazione, l'illuminazione e le atmosfere, saremo indubbiamente in grado di far fronte a qualsiasi sfida tecnica che il progetto dovrà affrontare.

Come in tutti i nostri progetti, la colonna sonora sarà naturalmente fondamentale per dare una dimensione epica alla nostra missione. Il nostro supervisore del suono, Olivier Cussac, che ha ottenuto il premio come miglior compositore per *The jungle bunch*, scriverà una colonna sonora orchestrale originale che metterà in risalto tutte le componenti del set, comprese le scene d'azione e i momenti più tranquilli ed emotivi.

Proprio come la nostra topolina affronta il suo viaggio di trasformazione, vorremmo fare di *Argonauts* un'epica avventura familiare interpretata da un gruppo di personaggi divertenti e simpatici: sarà un'epopea originale in cui scopriremo, insieme a Pixi, che ciò che serve per essere un grande eroe può trovarsi anche in un piccolo topolino.

INTERVISTA AL REGISTA DAVID ALAUX

[C'è un film in particolare che ha fatto nascere in lei l'amore per l'animazione?](#)

Giasone e gli Argonauti. Avevo 7-8 anni, ne ero affascinato ma non capivo come si potessero far muovere sullo schermo mostri e scheletri. Fu mio padre a spiegarmi tutto: prese la sua cinepresa Super-8, filmò le lettere magnetiche sul frigorifero e poi fece un piccolo film. È così che ho scoperto l'animazione in stop-motion. Poi ho visto dei reportage sull'argomento, altri film come *Scontro tra titani*, ho fatto delle ricerche! Volevo vedere film d'avventura con mostri ed effetti speciali come *Guerre stellari* o *Il settimo viaggio di Sinbad*, che negli anni '80 erano piuttosto rari. Ho conosciuto Eric Tosti e Jean-François Tosti al liceo e abbiamo subito condiviso questa passione. Abbiamo iniziato a sperimentare insieme. Il nostro primo film "fatto in casa" era con personaggi fatti di argilla da modellare.

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

Si chiamava *Il mostro*. I primi cortometraggi di *Wallace e Gromit* ci hanno stupito: la tecnica era incredibile, ma non prevaleva mai sulla storia, sui personaggi, sull'umorismo fuori dagli schemi. Le prospettive si sono aperte: si poteva creare un universo in stop-motion con pochissime risorse.

Fondare la TAT Productions a 28 anni con Eric e François è stata una sfida o una follia giovanile?

Entrambe. Nessuno di noi aveva studiato cinema, quindi la possibilità di una carriera cinematografica non era nemmeno un'opzione. Ma avevamo questo desiderio e abbiamo tentato la fortuna. I nostri primi cortometraggi hanno avuto successo nei festival e nel 2000 abbiamo fondato la società. Fin dall'inizio, Eric, Jean-François e io abbiamo condiviso la passione per il genere fantasy e il desiderio di raccontare storie originali, di realizzare film che avremmo voluto vedere quando noi eravamo più giovani. Eric e io eravamo più inclini alla regia, mentre Jean-François preferiva supervisionare e produrre. Ognuno di noi ha trovato il proprio posto in modo naturale. Sapevamo che ci sarebbe voluto del tempo per diventare credibili. I primi anni eravamo in modalità di sopravvivenza, accettando ordini per spot pubblicitari. È stato un cortometraggio per France 3, *Spike*, a cambiare le cose. Questo ci ha permesso di lanciare *The Jungle Bunch - Back to the Ice Floe*, un altro corto che ha dato il via a una serie televisiva e poi a un lungometraggio. Abbiamo dovuto aspettare 6 anni dalla fondazione della TAT per iniziare a vivere dei nostri progetti. E 17 anni prima di far uscire un film nelle sale, *The Jungle Bunch*.

Quando avete avviato la TAT Productions, lavoravate con grafici, project manager e altri specialisti?

No, eravamo in tre! Quando ricevevamo un lavoro per uno spot pubblicitario, assumevamo alcuni designer, ma scrivevamo, dirigevamo e montavamo da soli. Abbiamo imparato sul posto tutti i lavori legati alla produzione e questo ci ha convinto a investire in uno studio. Ci è sembrato naturale imparare a padroneggiare l'intero processo, volevamo fare le cose a modo nostro senza dover rendere conto a nessuno. Con l'evolversi delle produzioni, siamo passati da 3 persone a 15-20 per *Spike*, a 25 per *The Jungle Bunch - Back to the Ice Floe*, a 80 per la prima stagione televisiva di *The Jungle Bunch*. Oggi la società ha uno staff di 200 persone di talento che lavorano in loco, compresi gli uffici di produzione e dello studio.

Quando ha capito che la TAT fosse una storia di successo?

Ogni volta che un progetto diventa realtà. Forse ora lo diciamo meno che all'inizio, ma non siamo stanchi. Abbiamo messo tutte le nostre convinzioni in

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

questa avventura e, 22 anni dopo, ci stupiamo ancora quando camminiamo nei corridoi dello studio.

Come ha vissuto, da regista, la regia del suo primo lungometraggio, *The Jungle Bunch*?

Dopo 15 anni, era giunto il momento di affrontare il grande schermo. La serie *Jungle Bunch* stava andando molto bene, ma l'obiettivo iniziale era quello di realizzare un giorno film per il cinema. Se si vuole passare dalla TV al cinema, bisogna dimostrare il proprio valore e convincere nuovi finanziatori. Utilizzare l'universo di *Jungle Bunch* è stata un'ottima strategia: i personaggi erano ben sviluppati, le nostre capacità di animazione e di narrazione ci rendevano credibili. Come regista, sapevo di non potere commettere errori. C'era molta pressione: mantenere il ritmo della produzione, assicurarsi che il cuore della storia fosse preservato, assicurarsi che lo spettatore fosse immediatamente catturato, che l'interesse non svanisse. Non avevo dubbi sulla sceneggiatura: con Eric e Jean-François l'avevamo rafforzata. Anche se lo sceneggiatore-regista è il responsabile del progetto, ci scambiamo sempre le idee, le mettiamo in discussione in totale onestà. Il ritmo era forsennato, abbiamo terminato la produzione in un anno e mezzo, completamente esausti! Abbiamo imparato lezioni in termini di organizzazione, pianificazione e squadre più strutturate. Il successo di *The Jungle Bunch* ci ha permesso di lanciare altri lungometraggi in universi diversi.

The Jungle Bunch, poi *Terra Willy*, *Le avventure di Pil* e oggi *Argonuts* sono creazioni originali. Tutto ciò fa parte della linea editoriale della TAT?

Per il momento, è molto importante per noi. Molti studi di animazione preferiscono adattare romanzi o fumetti, acquistare licenze, perché un film è costoso, richiede tempo e la posta in gioco è enorme. Con Jean-François ed Eric, siamo partiti dal principio che potevamo raccontare storie originali con personaggi accattivanti basandoci su universi già esistenti. In *Argonuts* abbiamo scelto di esplorare la Grecia mitologica. È ciò che ci ha fatto sognare nella nostra infanzia e che rimane ancorato nell'immaginario di tutti: eroi, dèi, mostri incredibili, magia, grandi avventure. L'universo è ricco, è fantastico in tutti i sensi.

Argonuts moltiplica i livelli di narrazione e i punti di vista, la galleria di personaggi è considerevole. Come ha fatto a gestire una tale ricchezza?

Credo che il pubblico si aspetti un'odissea divertente, movimentata e piena di sorprese! Questa ricchezza che vediamo sullo schermo non è gratuita, è al servizio della nostra eroina, una topolina che ha qualcosa da dimostrare alla sua famiglia e agli altri. Abbiamo fatto in modo che gli altri personaggi non fossero semplici comparse: ognuno ha una storia, per quanto piccola, e una sfida da risolvere. Alla fine, l'unica cosa che conta è la storia: grandi e piccini devono potersi

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

identificare con essa. Il film racconta la formazione e l'evoluzione di Pixi, che si prende una rivincita su una vita noiosa, in cui i libri che ha divorato sembrano inutili.

Perché ha scelto una topolina come eroina?

Per questa avventura volevo che il punto di vista principale fosse quello di un piccolo animale. Ho avuto l'idea di prendere il più piccolo tra i più piccoli. In termini di drammaturgia, c'è questo meccanismo classico del "viaggio dell'eroe": mettere il personaggio in una situazione difficile, quasi inestricabile, all'inizio della storia. Pixi si sente umiliata, è quasi invisibile per i suoi coetanei e, peggio ancora, troppo debole per il suo padre adottivo, il gatto Sam. Come si può pensare che una topolina nerd possa raggiungere il successo del suo idolo, Giasone?

Con *Argonuts*, rivisitate il film che ha dato vita alla vostra vocazione, dirigete la vostra versione di *Giasone e gli Argonauti*.

Si tratta piuttosto di un sequel in cui Giasone e il suo equipaggio hanno perso la bussola e non sono di grande aiuto!

Da registi, si tende a limitare l'immaginazione come scrittori?

Al contrario: ci lasciamo andare, immaginiamo e poi troviamo soluzioni tecniche per risolvere i problemi posti da una particolare sequenza o personaggio. Per esempio, se pensiamo che un bombardamento con centinaia di aerei sia necessario per la storia e il budget non è sufficiente, possiamo nascondere i nostri eroi in una cantina e giocare con l'atmosfera sonora. In *Argonuts* c'erano molti effetti speciali, soprattutto l'onda di Poseidone, le scene marittime che richiedono la memorizzazione di una grande quantità di dati o quelle in cui gli dèi manipolano il destino degli eroi attraverso una ciotola, come se stessero giocando ai videogiochi... Abbiamo fatto delle scelte, ci siamo adattati e abbiamo rispettato il budget. Avere uno studio integrato, poter parlare tra di noi, scambiarci continuamente idee, è un vantaggio favoloso.

Da dove nascono queste reinvenzioni pazzesche, come il Kraken bambino, i ratti ninja o questi Dei dell'Olimpo completamente infantili?

Innanzitutto, ho lavorato molto sulla struttura generale della storia. Dovevo impostare il contesto, quello dell'Antica Grecia e della sua mitologia, per mostrare che la città fondata da Giasone fosse ancora grata al suo eroe, anche se la sua ricerca del Vello d'Oro risaliva a più di 80 anni prima. Questo è il primo livello, quello del mondo umano. Il secondo è il mondo animale, che si trova sottoterra. Per sopravvivere, devono rubare il cibo, il che richiede molto ingegno e velocità. È così che sono nati i ratti ninja, commando iper-addestrato per fare rifornimenti e

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

fuggire attraverso le fogne. La situazione immaginata nella sceneggiatura ha dettato la loro creazione... Così come mio figlio di 12 anni, cresciuto con Naruto e Dragon Ball, che mi parla ogni giorno di ninja! Il Kraken e gli Dei sono un omaggio diretto a tutti questi fantastici film basati sulla mitologia greca. Con un imperativo in più: disinnescare ogni violenza. L'Olimpo sembra un parco giochi scolastico, gli Dei sono più infantili che crudeli. Il Kraken è un bambino che vuole solo giocare, è candido, abominevolmente distruttivo, ma non puoi biasimarlo! Con un piccolo mostro come questo, siamo in grado di costruire una scena molto spettacolare che non traumatizza i bambini. Lo stesso vale per l'Idra, le cui teste si moltiplicano: se usiamo la logica fino in fondo - cosa che fa Pixi - la bestia finisce per rimanere bloccata da tutte le sue teste, il che la rende innocua. Sono l'intelligenza e le conoscenze di Pixi che le permettono di trionfare su tutti i pericoli.

Perché evita di spaventare la gente? È per conformarsi alla tendenza attuale di alleggerire le storie per bambini in particolare?

Non è affatto così. È importante che un bambino si confronti con la paura attraverso l'immaginazione, ma c'è un'età e un mezzo giusto. Con *Argonuts* - e questo vale anche per le altre produzioni TAT - vogliamo incuriosire e stupire con i Ciclopi, senza creare terrore. Abbiamo sempre privilegiato l'azione, la suspense, il divertimento e l'emozione, che corrispondono al nostro DNA. L'avventura è un ottimo mezzo per far emergere le emozioni: i giovani si concentreranno su Pixi e i suoi amici, si immedesimeranno, si preoccuperanno dei pericoli che li minacciano, ma non avranno paura. Non sono mai stato interessato a creare questo tipo di sensazione negativa e opprimente. Prendiamo la saga di *Indiana Jones*: rimaniamo stupiti, coinvolti dal mistero della storia, totalmente presi senza che Spielberg ci bombardi con effetti orribili.

Si percepisce nei molteplici omaggi presenti nel film - tra cui una maschera di Jason Voorhees - che è figlio degli anni '80!

Sono cresciuto con il cinema di Spielberg, un genio che ha saputo fondere cinema popolare, azione, umorismo e inventiva senza mai trascurare i suoi personaggi. All'inizio di *Argonuts*, Chickos, il gabbiano, gratta il suo amo contro lo scudo e inizia a cantare, è un omaggio diretto a *Lo squalo*, quando il vecchio fa scricchiolare le sue unghie sulla tavola. Ci sono molti altri riferimenti: a *Giasone e gli Argonauti*, naturalmente, e a tutti i film di Ray Harryhausen, compreso *Il settimo viaggio di Sinbad*. Anche a Scorsese. Ci saranno una cinquantina di riferimenti che coglieranno gli adulti e i cinefili. Alcune idee provengono dal team tecnico. *Argonuts* deve loro molto. Un film d'animazione è un viaggio in cui è fondamentale il contributo di tutti coloro che ruotano intorno a un progetto.

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

Da dove nasce il desiderio di integrare uno stacco musicale sul porto di Yolcos?

Questa scena è stata una delle più complicate da realizzare, a causa della moltitudine di topi presenti. I capelli sono sempre una vera sofferenza da creare! È il momento che precede la partenza di Pixi, cercavo un modo per dargli energia, volevo mostrare che il suo viaggio è supportato da un vero e proprio impulso collettivo. Nei film, sono sempre sensibile alle scene in cui la solidarietà prevale sulle avversità: la musica esprime questo, unisce le persone al di là delle loro differenze e credo che il pubblico ami questi intermezzi canori.

C'è un'evoluzione tra *The Jungle Bunch* e *Argonuts* in termini di sottotesto per gli adulti. Avete intenzione di allargare ulteriormente il vostro pubblico?

Cerchiamo sempre di scrivere una storia coerente, con personaggi che abbiano spessore, giochiamo sui livelli di interpretazione in modo che anche il pubblico adulto, abituato a narrazioni impegnative, vi si ritrovi. Non abbiamo in programma film d'animazione per adulti: i nostri gusti e le nostre fonti di ispirazione sono più in sintonia con il pubblico family.

Pixi riuscirà a sostituire Maurice, il pinguino tigrato, nel cuore dei bambini?

Mi piacerebbe che coesistessero. E perché no, farli incrociare in un film! Quando alla fine gli Dei dicono: "Non ci annoieremo", si apre la prospettiva di rivedere Pixi. Penso che sia divertente per i bambini immaginare che altre avventure siano possibili. È un finale aperto, come il primo *Ritorno al futuro*, che mi ha tenuto col fiato sospeso fino all'uscita del secondo.

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

PIXI



Giovane topolina intelligente, Pixi sognava da piccola di seguire le orme dell'uomo che di più ammira al mondo, Giasone. Crescendo, ha rinunciato ai suoi sogni di avventura e si è accontentata di una vita tranquilla e di un lavoro occasionale nelle fogne del porto.

Senza volerlo, si ritrova a vivere un'avventura che finalmente darà una scossa alla sua vita monotona.

Con il sostegno di una squadra che metterà insieme nel corso dell'avventura, Pixi troverà il coraggio di prendere in mano il suo destino e di rimettere in piedi la missione, tirando fuori la vera eroina che è in lei.

SAM



Sam, un gattone stressato e premuroso, ha adottato Pixi e si prende cura di lei come un vero e proprio padre adottivo.

Poiché tende a essere iperprotettivo nei confronti di Pixi, non si rende conto di quanto la sua protetta abbia bisogno di avventura e libertà. Lui sta invece cercando di creare per lei una vita tranquilla e priva di sorprese, per tenerla lontana dai pericoli. Arriva persino a tradire la sua fiducia, nascondendole che ha vinto un viaggio ad Alessandria, la cui Biblioteca lei ha sempre sognato di visitare. Rimasto solo sull'isola, dopo che le sue bravate sono state

smascherate, Sam dovrà riconoscere i suoi errori, accettare le scelte di Pixi e, meglio ancora, unirsi a lei per sostenere le sue ambizioni e diventare il pilastro di cui lei ha bisogno.

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO



CHICKOS

È un vecchio gabbiano carismatico che ne ha passate di tutti i colori: a sentir lui, conosce ogni isola del Mediterraneo come il palmo della sua zampa!

Chickos sogna solo di tuffarsi subito nelle avventure, come ai bei tempi, e poiché non può più volare, la notizia dell'imbarco di Giasone in una nuova missione lo spinge immediatamente a presentarsi sulla sua nave.

Incoraggiando Pixi a seguirlo, Chickos si rivelerà presto un vero e proprio idiota e un consigliere inaffidabile... Ha viaggiato molto, ma ha sempre sorvolato le isole dall'alto, il che significa che ha una visione totalmente distorta della realtà. Ama il rischio e le sorprese, si gode ogni svolta e ogni pericolo inaspettato, abbracciandoli con entusiasmo. Tuttavia, i suoi compagni non sono altrettanto entusiasti di lui!



GIASONE

Mitico eroe, Giasone ha conquistato il leggendario Vello d'oro durante la sua missione che ha portato pace e prosperità a Yolcos... ottanta anni fa!

Il minimo che si possa dire è che Giasone non è più un giovanotto. Si è trasformato in un vecchio monarca amichevole, ma la sua vista e il suo udito non sono dei migliori e, all'improvviso, si addormenta di continuo.

Per evitare che la sua città venga distrutta - anche se non è assolutamente in grado di farlo - decide di partire per una nuova

missione con il suo equipaggio di Argonauti, che ora sono vecchi scheletri che lui ha risvegliato ma che si rivelano altrettanto rimbambiti. A loro si uniranno fortunatamente Pixi, Sam e Chickos, che affronteranno le sfide al posto loro.

ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

Creeranno situazioni insolite e improbabili che causeranno nuovi ostacoli per i nostri eroi animali, la cui missione è già abbastanza difficile così...

I CICLOPI

Con il loro look post-apocalittico da punk anni '80, questi giganti ostili e mostruosi potrebbero indurre a pensare che non siano particolarmente intelligenti... ma questo non è assolutamente vero! Nonostante l'aspetto sgradevole, sono ottimi fabbri e tecnici, in grado di creare mostri meccanici, trappole sofisticate o furbi dispositivi per attirare gli umani sulla loro isola. Inoltre, hanno addestrato una serie di mostri, tra cui un grifone e un'idra, che usano per difendere i loro territori. E possono anche rivelarsi estremamente sofisticati: sono dei veri e propri master-chef quando si tratta di cucinare carne umana. L'oggetto della missione si trova sulla loro isola e rappresenteranno la sfida più grande da superare per Pixi e i suoi amici.



NAZAR

Robot gigante progettato e realizzato dai Cicliopi, Nazar pattuglia senza sosta l'isola. È stato programmato per affondare le navi che si avventurano nelle vicinanze e schiacciare gli ultimi scorpioni giganti. Minaccia implacabile, Nazar sarà fortunatamente trasformato in un alleato da Pixi e dal suo equipaggio.

GLI SCORPIONI

Queste massicce creature - le uniche in grado di tenere testa ai Cicliopi - sono in realtà piuttosto amichevoli e si rivelano persino favorevoli alla pace. Temono costantemente di essere schiacciati da Nazar. Sull'isola ne sono rimasti pochi e passano la maggior parte del tempo



ARGONUTS: MISSIONE OLIMPO

rintanati nelle grotte. Poiché Pixi promette di liberarli da Nazar, essi si riveleranno preziosi alleati durante la missione dei nostri eroi.