

GONNAGAI.NET

© 2003 GONNAGAI.NET

0000000000



L'IMBATTIBILE
DAITARN
30
IL TRENTENNALE ITALIANO

Daitarn III © SOTSU AGENCY - SUNRISE. This product is licensed by SUNRISE, INC. to DYNAT SRL.

IN COLLABORAZIONE CON



napoli COMICON

SALONE INTERNAZIONALE DEL FUMETTO
INTERNATIONAL COMICS FESTIVAL

SPONSORED BY

gonnagai.com
edit - webdesign - formazione - eventi



STAR SHOP
NAPOLI.it

Mumble
Club **Rumble**
Via Bonito 19

Daitarn 3 - 30 Anni in Italia

Prima edizione:

1 maggio 2010

Presentazione:

Napoli Comicon 2010

Coordinamento e revisione testi:

Maurizio Nataloni

Progetto grafico e impaginazione:

Mauinat.com

Immagini

Copertina: **Domenico Alfieri**Quarta di copertina: **Maurizio Nataloni****Indice**

- 3 Prefazione
- 4 Trama e finale
- 5 Profili
- 7 Il doppiaggio
- 9 L'ideale Meganoide
- 11 I comandanti meganoidi
- 14 Il rapporto Koros - Don Zauker
- 16 Curiosità
- 20 Incongruenze ed errori
- 21 Fanart
- 29 Fanfiction
- 37 Bandai Soul of Chogokin
- 39 Ringraziamenti e credits

**PREFAZIONE**

Insieme a *UFO ROBOT GOLDRAKE* e *JEEG ROBOT*, e' una delle serie che e' riuscita piu' di altre a lasciare il segno nel nostro paese.

Ricca di protagonisti, "buni e cattivi", con profili marcatissimi (e molto spesso controversi), questa serie nella sua assurdità e complessità riesce egregiamente ad entrare nelle preferenze di chi la segue grazie non solo a storie molto intense, che spesso si riferiscono ad un passato remoto che lascia immaginare avvenimenti già accaduti prima della serie stessa, ma soprattutto grazie all'articolazione dei rapporti fra i protagonisti stessi che spezza un po' l'egemonia classica dove abbiamo il "pilota", eterno paladino della giustizia guidato perennemente da un "professore" il cui ruolo è quello di gestire le gesta del robot dalla base.

Daitarn 3 si presenta invece con un manipolo di "eroi" che rompono completamente gli schemi, dove il lavoro del protagonista viene coadiuvato da un aiutante-tuttofare che richiama molto figure come quella di Alfred in *Batman*, e soprattutto le due stupende *Beauty* e *Reika* che rompono anche esse gli schemi delle "pilotesse donna" comparando infatti come delle "semplici" collaboratrici.

Infine in questo gruppo si evidenzia anche la figura di *Toppi*, che sebbene si può pensare che sia il protagonista dei momenti "comici" della serie, alla sua figura vengono però spesso associati episodi molto drammatici.

Di grande interesse è anche l'oppositore dell'eroe, *DON ZAUKER*, un nemico molto misterioso la cui natura rimane misteriosa fino alla fine e la stupenda *Koros* che coadiuva le sue azioni.

Infine altra particolarità della serie sono I **COMANDANTI MEGANOIDI**.

Abituati ai soliti "nemici" che si vedono per un episodio e poi spariscono, raramente nelle serie robotiche si fa conoscenza di personaggi che hanno un substrato forte.

In *Daitarn 3* anche questo mito viene sfatato.

Nei 18 minuti di episodio, in ogni singolo episodio, i comandanti nemici vengono dotati di uno spessore e di un profilo marcatissimo, raffigurando queste persone non più semplicemente come colui che si oppone all'eroe, ma come vere e proprie **PERSONE** che hanno **MOTIVAZIONI MOLTO FORTI** che li hanno spinti a diventare dei **MEGANOIDI**.

Infine vi è la "storia", e cioè, come i fatti si susseguono e si stagliano sullo schermo.

Daitarn 3 è a volte una storia drammatica e ricca di momenti critici, e altre volte una serie Comica e divertente. Una serie che in tutto e per tutto rompe gli schemi dei robotici del suo Periodo e che grazie ad un robot magnificente e una trama che si evolve in modo entusiasmante lascia il segno in coloro che la guardano.

Di seguito potrete leggere più nello specifico questa brevissima introduzione.



LA TRAMA

La serie è ambientata nel primo decennio del XXI secolo. Il professor Haran Sozo, un grande scienziato terrestre trasferitosi su Marte, mette a punto un nuovo tipo di cyborg con volontà propria, chiamato Meganoide.

Poco dopo la loro nascita i robot sfuggono al controllo del loro creatore ed occupano Marte uccidendo il Dottor Haran, sua moglie e il loro figlio più grande Ded. I Meganoidi si preparano quindi a trasformare in schiavi-robot tutti gli abitanti della Terra per estendere il dominio del loro impero sull'intero universo.

Il figlio minore del dottor Haran, Banjo, aiutato dalla madre, riesce a fuggire da Marte a bordo di cinque razzi spaziali su cui viene caricato il Daitarn 3, un potente robot trasformabile costruito anch'esso da suo padre, oltre ad una immensa quantità di oro estratto dalle miniere del pianeta.

Giunto sulla Terra il ragazzo, aiutato dall'imperturbabile maggiordomo Garrison, si insedia in una splendida villa in riva al mare alla base della quale installa una base segreta da cui parte il possente robot trasformabile.

Iniziano così le avventure del nostro eroe che, spinto dal suo odio verso i meganoidi e suo padre (loro creatore) - a cui attribuisce la colpa della morte di sua madre e suo fratello - riuscirà a salvare gli abitanti della Terra dal loro terribile destino ed a sconfiggere per sempre il terribile Donzauker.

IL FINALE

Koros, l'aiutante di Donzauker, stanca dei continui fallimenti, decide di scagliare Marte contro la Terra per distruggere tutti gli esseri umani. Banjo determinato ad anticipare le mosse del nemico e pronto ad una resa dei conti, decide di partire alla volta di Marte accompagnato dal team di assistenti.

Mentre Garrison, Topy, Beauty e Reika affrontano le armate Meganoidi a bordo dei razzi spaziali, Banjo riesce a infrangere le linee nemiche e penetrare nel palazzo di Donzauker. All'interno della roccaforte Banjo affronta e sconfigge la malvagia Koros ma una disperata richiesta di aiuto della donna meganoide risveglia Donzauker, che giaceva in uno stato catatonico. Dopo un'estenuante battaglia Donzauker viene sconfitto dalla determinazione di Banjo e gli eroi possono fare ritorno sulla Terra. Nella villa fervono i preparativi per la partenza; Reika è la prima a lasciare la casa, seguita da Topy e da Beauty. Garrison è l'ultimo ad andarsene chiudendo i cancelli della villa.

Garrison attende alla fermata dell'autobus sotto una pioggia scrosciante e nella villa si scorge una flebile luce ancora accesa. Poi, battendo il piede per terra e grida al cielo: "1, 2, 3, Daitarn III".

fonte: www.encirobot.com

PROFILI

a cura di Aster & Kojimaniaca



Haran Banjo

Protagonista indiscusso della serie, è figlio secondogenito del professor Haran Sozo, scienziato impegnato nella creazione di cyborg senzienti, e vive con la propria famiglia sulla colonia terrestre di Marte, dove il padre conduce per l'appunto le sue ricerche.

Il risultato di questi studi è la realizzazione dei Meganoidi, robot dotati d'intelligenza autonoma, il cui capostipite è Don Zauker.

Presto però, i cyborg prenderanno il sopravvento sugli umani, portando morte e distruzione sul pianeta.

La famiglia di Banjo viene sterminata, ed il giovane è costretto a fuggire a bordo di un grosso missile, al cui interno è custodito un robot prodigioso: il Daitarn 3.

Si rifugia sulla Terra, dove realizza una base segreta in una villa in riva al mare, da dove si ergerà come unico baluardo contro l'invasione dei Meganoidi, intenzionati a stendere il loro dominio anche sul pianeta azzurro.

Banjo è un giovane avvenente, atletico, specialista nelle arti marziali e nell'uso delle armi, nonché piuttosto sensibile al fascino femminile.

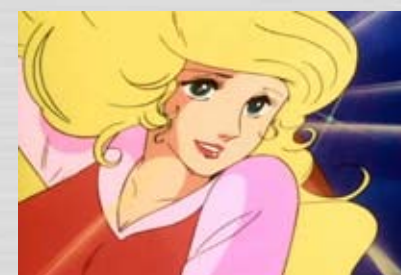
Di carattere solare, ironico, talvolta un po' sbruffone, ha un coraggio ed una determinazione che persino il nemico gli riconosce come valore, e per questo motivo è molto temuto dai suoi avversari.

L'odio irriducibile che prova verso i Meganoidi (ed il sottile rancore verso suo padre, reo di averli creati), lo spingerà a dimostrare ad ogni costo la superiorità dell'uomo sulla macchina, mettendo in campo tutte le sue abilità di guerriero.



Reika Sanjo

E' una delle due assistenti di Banjo: ex agente dell'Interpool, Reika è una bella ragazza dai modi raffinati, lunghi capelli castani ed abiti eleganti. Intelligente e coraggiosa, dimostra in più occasioni di saper risolvere e gestire situazioni non facili, contribuendo al buon esito delle battaglie contro i Meganoidi. Ha un'evidente attrazione per Banjo, situazione che la porta spesso a scenate di gelosia verso l'altra assistente del pilota del Daitarn, Beauty.



Beauty Tachibana

Figlia di un ricco imprenditore, titolare di un'agenzia di viaggi nello spazio, la Beauty Company, si affianca a Banjo nella lotta contro i Meganoidi, sentendosi in qualche modo responsabile dell'avvento dei cyborg, in quanto il padre era un finanziatore delle ricerche di Haran Sozo.

Di una bellezza prorompente, completamente diversa da quella più ricercata di Reika, è dotata di una verve ed una sensualità che scatena frequentemente l'invidia della collega. E' il classico prototipo della bionda svampita, alla Marilyn Monroe per intendersi, ma che in battaglia rivela spesso doti di abile combattente.

Le scaramucce con Reika, per contendersi le attenzioni del bel Banjo, sono all'ordine del giorno, nonché fonte inesauribile per simpatiche gag all'interno dell'anime.



Garrison Tokida

Appare come un anziano e perfetto, compassato maggiordomo inglese; in realtà, Garrison è un validissimo aiutante di Banjo. Non viene mai svelato come i due si siano conosciuti, ma il loro affiatamento è evidente.

Ancora in ottima forma, si rivela un eccellente tiratore e combattente, aiutando più volte Banjo pilotando uno speciale TIR. Distinto, signorile, sempre controllato anche nelle situazioni più disperate, autentico jolly del gruppo, Garrison dimostra inoltre doti di inventore: è stato lui ad ideare il potentissimo computer "Madre", con cui può provvedere alla manutenzione del Daitarn.



Toppi

Rimasto orfano dopo che i genitori sono stati uccisi dagli invasori meganoidi, Toppi viene trovato da Banjo, che lo adotta e lo porta a vivere nella sua villa. Pestifero, ostinato, curioso, Toppi è destinato a cacciarsi regolarmente nei guai; allo stesso tempo, in alcune situazioni si rivelerà un valido aiuto per Banjo.



Don Zaucker

È il primo meganoide costruito dal professor Haran, e il più potente. Ha un aspetto inquietante: un volto impassibile sormontato da una cupola trasparente che contiene un cervello. Don Zaucker vive in uno stato di semi-ibernazione, visto che solo la sua mente appare attiva; immobile sul suo trono nel castello situato sul pianeta Marte, comanda i meganoidi attraverso la sua compagna Koros, apparentemente l'unica capace di comprendere i suoni inarticolati con cui il Megaborg riesce ad esprimersi.

Solo nell'ultima puntata Zaucker uscirà dal suo catalessi per affrontare Daitarn nel duello finale.



Koros

Fedelissima aiutante di Don Zaucker, decisa a far diventare il suo signore imperatore dell'universo, tenta in ogni modo di uccidere Banjo, che però ammira segretamente. Appare come una bella donna dai lunghissimi capelli rossi e dal corpo sinuoso; nonostante il suo fascino, in realtà è una comandante volitiva e spietata, convinta della superiorità dei meganoidi.

È anche l'unica a comprendere il linguaggio di Don Zaucker, di cui gode l'assoluta fiducia: è infatti lei ad impartire gli ordini ai comandanti meganoidi, anche se, non potendo sapere cosa effettivamente dica Don Zaucker, resta il dubbio che Koros compia davvero la volontà del suo signore.

DOPPIAGGIO DAITARN III

a cura di kotetsu 73



RENZO STACCHI (Haran Banjo):

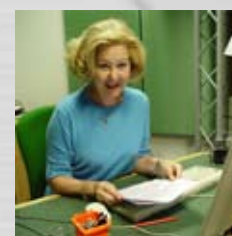
Doppiatore dal talento molto eclettico capace di passare con disinvoltura attraverso le caratterizzazioni più disparate.

Il ruolo di Haran Banjo è quello che maggiormente ha messo in risalto questa sua dote, grazie alle diverse sfaccettature del personaggio. Inoltre, il suo carattere ironico ed espansivo gli ha concesso di adattarsi alla perfezione al clima umoristico che permea l'intera serie.



ROSALINDA GALLI (Beauty):

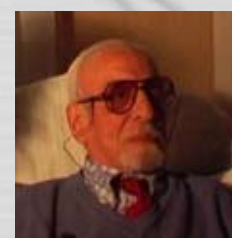
La sua voce squillante ben si adatta alla prorompente, allegra e svampita esuberanza del suo personaggio. Tralaltro il suo curriculum vanta già molti ruoli di carattere brillante tra i quali va principalmente ricordato quello della bella Lamù nell'omonima serie, personaggio con cui ha maggiormente fatto breccia nel cuore degli appassionati, senza per questo dimenticare (rimanendo in ambito fantascientifico) l'eroina "nagaiana" Venusia in "Atlas Ufo Robot".



MARIU' SAFIER (Reika):

Tipico esempio di professionista a tutto tondo, oltre ad essere attrice e doppiatrice è anche una stimata scrittrice e giornalista professionista, attiva soprattutto in RAI.

Rimanendo nell'ambito del doppiaggio delle serie animate, la sua bellissima voce l'abbiamo ascoltata, con sfumature decisamente più dolci, ne "Le nuove avventure di Pinocchio" dove interpretava l'eterea Fatina.



GINO DONATO (Garrison):

Grande professionista, Donato restò legato alla caratterizzazione di personaggi cattivi (Re Vega su tutti!) o tutt'al più anziani, per via del suo timbro vocale particolarmente profondo.

Il ruolo di Garrison ebbe modo di far venir fuori il lato più ironico e brillante del suo talento attoriale.



RICCARDO ROSSI (Topy):

Fratello degli altrettanto famosi Massimo ed Emanuela, nonostante all'epoca fosse già abbastanza grande (classe 1963) era ancora particolarmente quotato per i ruoli di ragazzino, ai quali tuttavia non mancava di conferire una certa maturità.



ANTONIA FORLANI (Koros):

Il suo timbro forte e marziale è quello che meglio di chiunque altro poteva rendere la fermezza, la spietatezza ma anche la latente fragilità del suo personaggio.

Contitolare insieme al marito delle "Edizioni Miguel", ha curato la direzione del doppiaggio di questa serie stessa, come di tante altre nella prima metà degli anni ottanta.


VITTORIO DI PRIMA (Don Zauker e comandanti meganoidi maschili):

Questo eccezionale caratterista specializzato (grazie alla sua voce ruvida e profonda) in ruoli da cattivo, ha avuto qui modo di mostrare tutta la sua bravura: si è infatti camaleonticamente cimentato nelle svariate e folli caratterizzazioni dei comandanti meganoidi che si avvicendavano di episodio in episodio, fino a dare finalmente una voce all'arcinemico Don Zauker nella battaglia decisiva.


ANNA TERESA EUGENI (Comandanti meganoidi femminili):

Chi altri se non colei che è stata la maestosa voce della Regina Himika in Jeeg poteva conferire la giusta autorevolezza (non priva di una certa aura tragica) alle affascinanti e spietate comandanti meganoidi grazie al suo timbro austero e regale ed alla sua recitazione ricca d'enfasi.

ALTRE VOCI

E' doveroso infine citare, seppur sinteticamente, gli altri interpreti che hanno prestato la loro voce a personaggi secondari ma ugualmente importanti che si sono avvicendati nel corso della serie: Andrea Lala, Diego Reggente, Gabriella Andreini, Giorgio Locuratolo, Oliviero Dinelli, Massimo Rossi, Francesca Guadagno, Marco Guadagno, Serena Spaziani, Dario De Grassi.

L' IDEALE MEGANOIDE

a cura di Icarus

La letteratura ed il cinema hanno fatto spesso utilizzato un canovaccio tanto affascinante quanto intrigante: il ricorrere ad una mutazione, un' evoluzione che comporta una nuova natura, positiva o negativa che sia.

Vediamo così come, attraverso tutto ciò, si giunge ad uno nuovo stadio che per forza di cose comporta nuovi valori e nuovi poteri.

Un esempio classico può essere quello del Dracula di Bram Stoker, dove il protagonista, in seguito ad un grande dolore (la morte della sua amata), muta se stesso in nuovo essere, dotato di oscuro potere.

Oppure il demoniaco Lo Pan, del bellissimo film "Grosso guaio a Chinatown" diretto dal grande John Carpenter nel 1986.

E gli esempi potrebbero moltiplicarsi.

Perché tutto ciò?

Perché l' uomo da sempre, davanti ai limiti della sua natura, ha cercato di superare il suo essere mortale per realizzare sogni e desideri.

Ribaltare le leggi naturali, sconfiggere la morte, dominare il destino e gli eventi, sono stati, sin dagli albori, i demoni che l' uomo ha cercato di sconfiggere.

Allontanare le paure primordiali, irrazionali che albergano nel nostro animo, per concepire una vita felice, totale.

E questo credo sia il vero ed unico ideale meganoide.

E tutto questo si evince dai deliri e dalle ossessioni di diversi comandanti meganoidi.

Andare oltre il limite umano, sconvolgere ed annullare le leggi naturali, questo è ciò che ricerca il delirante ideale meganoide.

Le sofferenze, il dolore, la paura, fantasmi che tormentano da sempre ogni uomo, sembrano essere i veri nemici dei meganoidi.



Un essere superiore e potentissimo, senza più le debolezze umane, capace di azzerare il suo passato ed il dolore provato, lanciato finalmente alla conquista di una vita felice, sicura e soprattutto eterna.

Ed i valori che spesso proclamano i meganoidi sono proprio quelli che in ogni epoca l' uomo ha cercato di far suoi: bellezza, potere ed immortalità.

Il senso del grandioso, del colossale, del magnifico, dell' incommensurabile.





Questi sono i segni che contraddistinguono meganoidi.
Una concezione che stravolge i limiti del tempo e dello spazio, che annulla la mortale e precaria esistenza umana, portando il meganoide ad innalzarsi come reale dominatore dell' universo.
Un nuovo uomo quindi.
Un nuovo uomo senza più la paura per l' incertezza del futuro.
Un nuovo uomo capace di essere l' artefice di se stesso e del suo destino.
Ma forse tutto ciò, paradossalmente, rappresenta la vera paura dei meganoidi.

E con essa il loro limite più grande.
Un' utopia, un' illusione che li porterà a combattere ed infine a perdere contro un nemico che rappresenta le loro fobie più grandi.
Un uomo, con tutti i suoi limiti, le sue paure e il suo essere mortale, ma forte di tutto ciò, saprà sconfiggerli.
E' forse la vecchia storia dell' absurdità umana, che tenta sempre di confondere creatore e creatura.
Dare la vita, una vita nuova senza più dolore, paura e morte è il grande sogno dell' umanità.
Ed il risultato di tutto questo è il meganoide, l' essere perfetto.
L'essere che avrebbe dovuto esorcizzare i demoni dell' uomo e indicargli una nuova via da seguire.

Ma essendo creatura, il meganoide dall' uomo, suo creatore,

eredita gli stessi suoi limiti, le stesse sue paure ed ovviamente le stesse sue imperfezioni.
Paradossalmente, l' essere perfetto diviene invece il simbolo della natura mortale e precaria dell' uomo.
Una natura che segnerà per sempre il vero punto debole dei meganoidi e del loro folle ideale.



I COMANDANTI MEGANOIDI

a cura di Icarus

Il ruolo degli antagonisti, dei rivali, dei cattivi è sempre stato uno degli aspetti più affascinanti ed intriganti di un romanzo, di un film, di un cartone animato o di un fumetto.
Qualsiasi grande storia ha due sfere attorno alle quali ruota tutto: quella del bene e quella del male.
Ed è certo che senza l'una non esisterebbe l'altra.

Il grande Dumas scriveva che "senza un degno rivale, anche l'eroe più valoroso finirebbe per essere irrimediabilmente inutile".

Ed aveva ragione.

E così, la letteratura ed il cinema da sempre ci hanno consegnato, insieme ad indimenticabili figure di protagonisti buoni, anche straordinarie e superbe immagini di cattivi.

Tormentati, inquieti, visionari, grotteschi.

Tutti a dimostrazione di come le icone oscure di ogni saga richiedano grandi e complesse caratterizzazioni.

E poi, se vogliamo, il male affascina da sempre l'uomo.

Forse perché è più vicino a noi, alle debolezze ed alle miserie umane, ai nostri limiti ed alle nostre paure.

E quindi è una presenza costante nel nostro mondo.

Mentre invece il bene, nell'immaginario culturale, è lontano, richiede sacrifici e sforzi per essere raggiunto.

Insomma, il male e le sue incarnazioni intrigano e non poco la fantasia.

E nel panorama dell'animazione robotica abbiamo tantissimi esempi di meravigliose figure di grandi malvagi.

Figure che sanno dividere la scena egregiamente con i protagonisti buoni.

Ed un posto speciale, nel ruolo di cattivi, spetta a quelle incredibili e complesse figure che sono i Comandanti Meganoidi di Daitarn III.

Caratterizzati ed indagati uno per uno, questi particolarissimi personaggi sembrano presentare mille sfaccettature.

Ognuno con i propri propositi, le proprie manie, le proprie ossessioni ed i propri deliri.

Il genio di Tomino ha saputo ricreare per ciascuno di essi un proprio mondo, un proprio alone, che rende ogni comandante una figura a se stante, anni luce lontano da altri cattivi di stampo più tradizionale, visti in tantissime altre serie robotiche.

Quasi come se il grande Tomino avesse voluto riproporre una sua versione di grandi figure storiche.

Dietro ad ogni comandante vi è un lungo e attento lavoro di caratterizzazione ed il risultato è sotto gli occhi di tutti.

Così abbiamo, ad esempio, il grottesco Benmer e la sua passione per i modellini. Ma, proprio come un delirante imperatore romano, egli non sembra dar conto alla realtà concreta delle cose e cattura veri veicoli, riducendoli poi, grazie ad un particolare macchinario, a veri e propri giocattoli.

E l'apoteosi della sua folle mania si realizzerà quando vorrà aggiungere alla sua collezione il Daitarn III.

Oppure il divo cinematografico Fan Loo che addirittura sogna di realizzare un film riprendendo dal vivo il suo scontro con il Daitarn III.

Nell'episodio che lo vede protagonista, possiamo ammirare come la sua missione, quella di distruggere il Daitarn III, si mischia alla sua folle passione di immaginare e rendere la vita come un grande film.

E come non citare poi lo struggente episodio dell'illusionista Edwin, legato ai ricordi dell'infanzia di Banjo.

Qui viene sapientemente mostrato come il male meganoide arrivi a minacciare e rompere anche i più teneri ed innocenti ricordi dell'infanzia di Banjo.

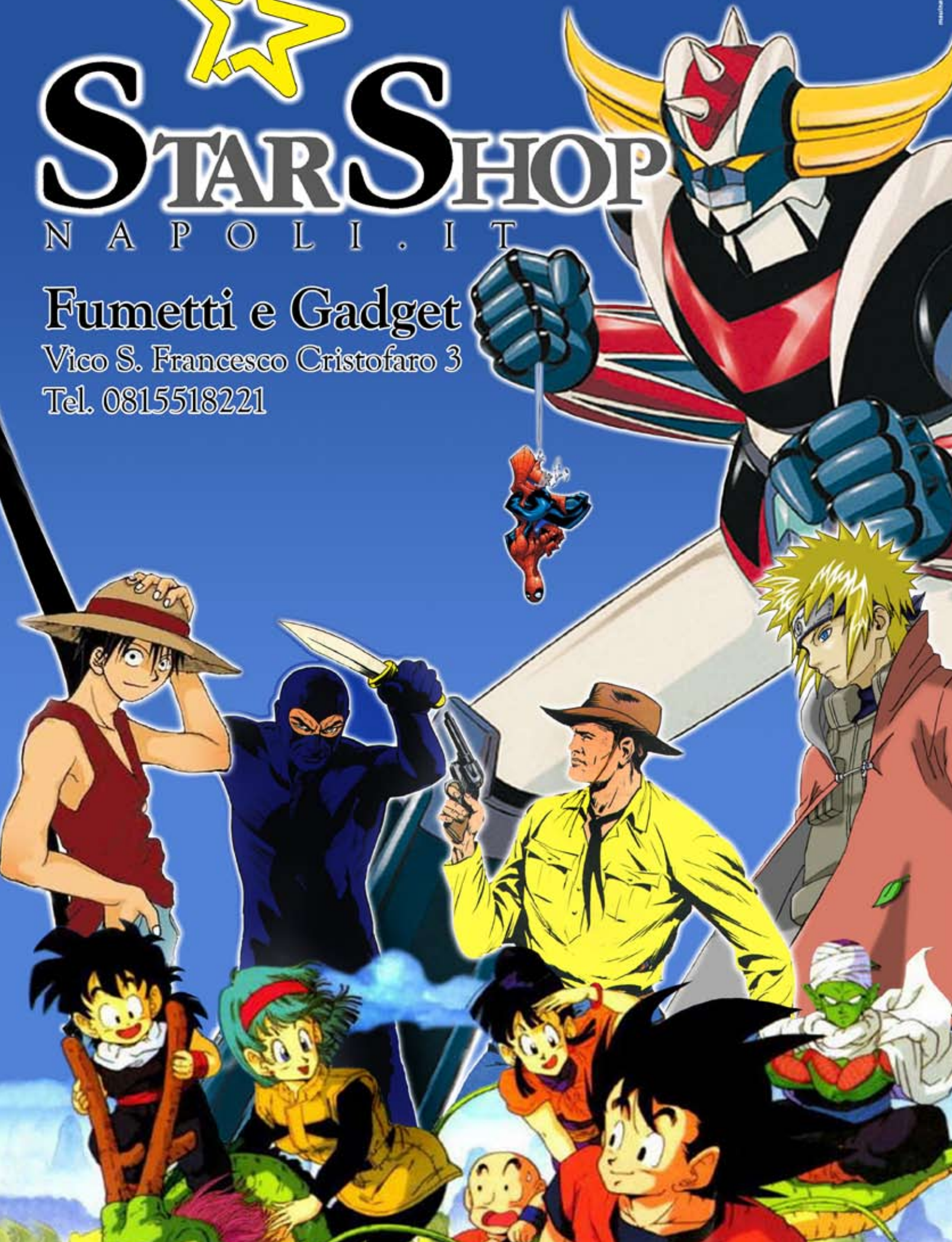
Ma alcuni comandanti appaiono anche molto umani, in balia di forti sentimenti amorosi.

Come il comandante Franken che si innamora della bella soldatessa meganoide Maria, o come il sogno d'amore

STAR SHOP

NAPOLI.IT

Fumetti e Gadget
Vico S. Francesco Cristofaro 3
Tel. 0815518221



che si realizza tra il comandante Yuri ed il comandante Sumiko.

E questo ci regala un'immagine più umana e bella di alcuni meganoidi, essere perfetti, ma, proprio come noi umani, indifesi davanti alle grandi passioni.

E questo ci riconduce anche al comandante Jira, che nutre ancora un profondo rancore per chi l'ha resa infelice quando era una semplice ragazza umana di nome Marina.

Questo tormentato comandante, animato da un cieco odio verso chi l'ha fatta soffrire, trae proprio dal suo essere ora un meganoide la forza per attuare la sua terribile vendetta.

Questi episodi bastano a farci comprendere come i meganoidi siano esseri complessi e straordinari.

Forti, visionari, ambiziosi e crudeli, ma anche molto simili all'uomo, perché capaci di provare le loro stesse emozioni.

Edgar Alan Poe scrisse che "il bene ed il male hanno sempre lo stesso volto".

E questo sembra legarsi benissimo nel caso dei meganoidi.

Dai nostri ricordi d'infanzia, essi ci appaiono come esseri dotati di indicibili poteri e capaci di minacciare la civiltà umana con la loro ambizione.

Ma in realtà i meganoidi sono molto più di questo.

Tomino, attraverso di loro, ha voluto ricreare delle complesse immagini che sembrano richiamare in pieno i sogni, le passioni ed i tormenti degli uomini.

Ed in fondo è vero: i meganoidi sono molto simili a noi.

Più di quando si possa immaginare.

L'uomo rivede nei meganoidi i suoi demoni ed i suoi fantasmi più feroci.

Ed è forse per questo che fanno tanta paura al genere umano.

Perché, come scrisse Poe, "il bene ed il male hanno sempre lo stesso volto".



IL RAPPORTO DON ZAUKER KOROS

a cura di Icarus

I meganoidi, come ogni grande impero, ha un suo vertice ed una sua precisa gerarchia.

Ed a capo di tutto questo, vi è il misterioso e potentissimo Don Zauker.

Di lui sappiamo veramente poco.

Fu il primo meganoide costruito dal dottor Haran, padre di Banjo.

Negli episodi della saga, lo vediamo rinchiuso nel suo castello sul pianeta Marte.

Non sembra interagire direttamente con i suoi sottoposti, ma comunica solo attraverso onde cerebrali, che vedono nella figura della fedele Koros, l'unica capace di comprendere e decifrare il suo volere.

Tuttavia, proprio nella leggendaria ed ancora oggi a tratti indecifrabile, ultima puntata della serie, veniamo a sapere che in realtà il supremo Don Zauker vive in una sorta di semi incoscienza.

Chi allora governava l'impero meganoide?

Chi dettava precetti ed ordini ai comandanti che hanno attaccato e minacciato la Terra?

Chi era quindi che alimentava il folle e visionario piano dei meganoidi, che ambivano a trasformare gli uomini in esseri robotici?

Chi era la mente di tutto ciò?

Questa risposta gli appassionati l'hanno trovata solo nell'ultima puntata.

In questa, che rappresenta la memorabile dipartita del delirio meganoide, veniamo infatti a sapere che era Koros a dettare ordini ai comandanti.

Ella quindi si serviva di un Don Zauker, che ora ci appare come un vuoto manichino, simbolo di un potere etereo ed evanescente, per alimentare e dirigere le ambizioni meganoidi.

E solo quando la vita di Koros è minacciata dal Daitarn III, dietro le invocazioni della stessa Koros, Don Zauker, incredibilmente, riprende vita, come a destarsi dal suo inspiegabile sonno.

Ed è quindi il pericolo che attanaglia Koros ha svegliare Don Zauker, sprigionando la sua inaudita potenza.



Ma chi è veramente Koros?

E quale legame vi è tra lei e Don Zauker?

Questi dilemmi ancora oggi affascinano ed incuriosiscono gli appassionati della serie.

Koros non è una semplice figura di despota ambizioso e tirannico.

Non sembra intenta a volere il potere per sé.

Ella è un essere complesso, enigmatico, ma dotato di un fascino misterioso.

La donna vive all'ombra di un Don Zauker "fantoccio", eppure ella resta la sua fedele servitrice.

Il numero due dello sterminato impero meganoide.

Quasi come a voler tenere unito l'impero, nonostante il sonno del suo massimo leader, Koros riesce a celare la verità su Don Zauker.

E non solo ai comandanti, ma anche a tutti noi.

Ella non mira ad un colpo di stato, ad una rivoluzione.

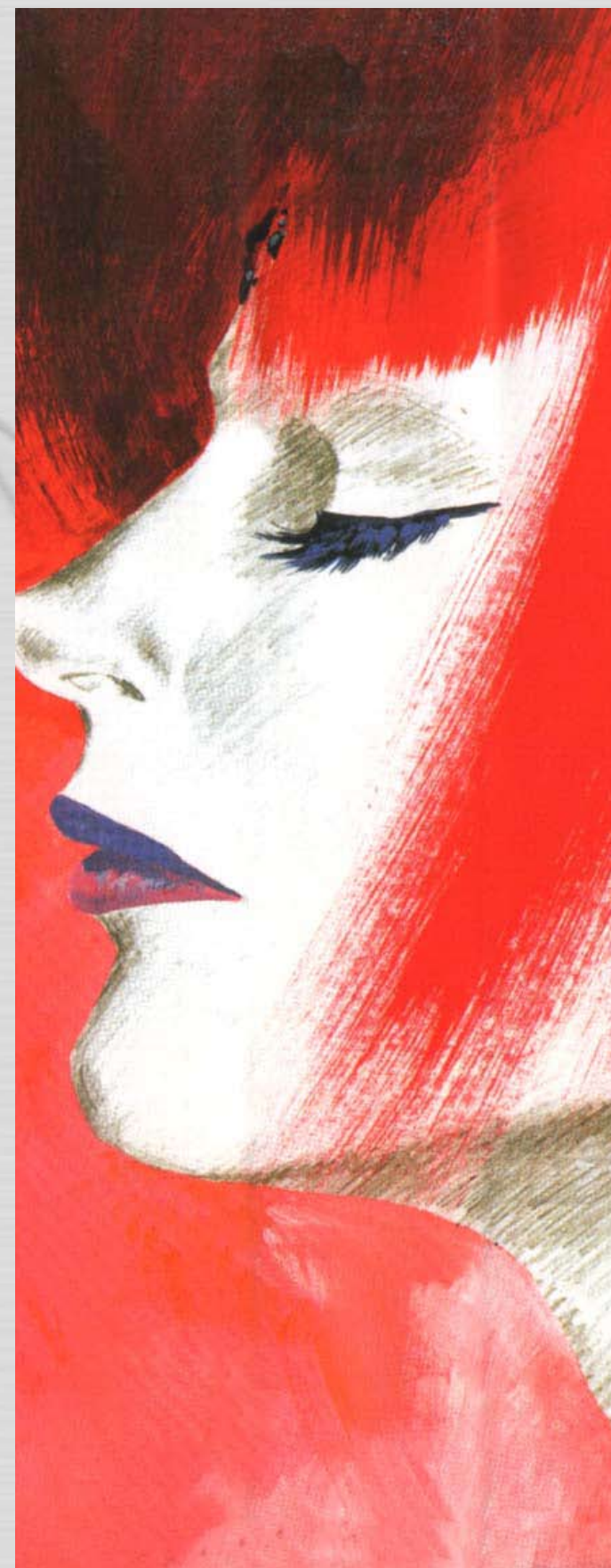
L'ideale meganoide è forte ed assoluto in lei.

Così come la sua fedeltà e devozione per Don Zauker.

In un periodo difficile, contrassegnato dalla guerra all'umanità, dalla presenza di Banjo e dall'incoscienza di Don Zauker, Koros sarà il vero ed unico punto fermo della civiltà meganoide.

La Pietra Angolare, sulla quale poggerà tutto l'apparato meganoide.

Eppure, ciò che ancora oggi ci sfugge e ci affascina allo stesso tempo, è il suo rapporto con Don Zauker.



Cosa li lega veramente?

Koros appare nella maggior parte degli episodi seduta accanto al signore dei meganoidi.

Gli tiene la mano e rende nota la sua volontà.

Enell'ultimo episodio, quando è seriamente minacciata dal Daitarn III, incredibilmente Don Zauker riprende possesso della sua volontà.

Assale in modo devastante il Daitarn III ed arriva quasi al punto di distruggerlo.

E qui possiamo assistere a qualcosa di incredibile.

Ciò che sveglia e spinge Don Zauker, il primo fra tutti i meganoidi, ad attaccare Banjo, il nemico di sempre, non è la possibilità di annientarlo.

Don Zauker non è mosso dall'odio e dalla vendetta verso il suo più grande nemico, ma dal richiamo di aiuto di Koros.

La donna è sotto l'attacco di Banjo chiama ed invoca il suo signore.

E questi, risvegliatosi, attacca con ferocia il figlio del suo creatore.

E solo perché quell'uomo, Haran Banjo, ha minacciato la sua prediletta.

Il pericolo corso da Koros e la sua richiesta di aiuto destano quindi Don Zauker dal suo sonno.

Koros, poco prima che Don Zauker riprendesse il possesso delle sue facoltà, all'odio di Banjo risponde che il suo unico scopo era quello di servire il suo signore, perchè entrambi hanno la stessa volontà.

Questo ci fa capire che il rapporto tra i due è molto più complesso ed arcano di quanto possiamo immaginare.

Durante l'epico scontro finale, tra Don Zauker ed il Daitarn III, Banjo avverte le parole di suo padre.

Egli spiega a suo figlio come siano state le onde cerebrali di Koros ha rendere di nuovo cosciente Don Zauker.

E, sotto i colpi dell'Attacco Solare del Daitarn III, le ultime parole di Don Zauker saranno un'estremo richiamo per la sua Koros.

Nel surreale scenario finale, la serie si conclude con un Banjo rimasto solo.

Nel suo cuore dimoreranno per sempre i segreti della guerra contro i meganoidi.

E tra questi anche il misterioso ed affascinante legame tra Don Zauker e Koros.

CURIOSITA'

- Il nome DAITARN deriva dalla parola "daitan" che in giapponese significa coraggioso, impavido, ardito.
- Il nome del padre di Banjo era Sozo, che in giapponese significa "creare".
- Il nome Haran Banjo significa "(vita) molto movimentata".
- Haran Banjo, nei primi fumetti italiani su Daitarn 3, aveva il nome di Joe Tempesta.
- Il lampeggiante (sirena) posizionato sul tetto della Match Patrol non viene mai utilizzato in nessun episodio della serie.
- Nell'ultima puntata Don Zauker esce per la prima volta dal suo stato di vegetazione, mentre Koros si trova in pericolo. Dal brevissimo dialogo che ha con Banjo si capisce che non è a conoscenza della guerra in atto e che fino a quel momento è rimasto in uno stato di catalessi. Forse è stata solo Koros a volere la lunga ed inutile guerra...
- Il robot addetto alla manutenzione del Daitarn 3 si chiama "Marus" ("Chibimaru" nella serie Dynit). Si dice che originariamente il suo design doveva essere quello di "Haro", presente in Gundam, ma che il regista Tomino, per impiegarlo nell'opera successiva, abbia preferito cambiarlo con questo.
- Il design del Daitarn 3 e della sua trasformazione venne curato da Kunio Okawara, che si occupò in seguito anche di quello della prima serie di Gundam.
- Il disegnatore Kunio Okawara cercò di soddisfare le richieste dello sponsor che desiderava una serie fantascientifica con azione, commedia slapstick ed un robot trasformabile, ma in seguito lo sponsor si lamentò dell'eccessiva complessità della trasformazione del Daitarn 3.
- Il pianeta Marte, dominato e controllato completamente dai meganoidi, è stato rinominato da loro stessi con il nome di "Meganoide".
- Quasi tutti i comandanti meganoidi hanno incisa la lettera "K" sulla propria cintura. Non ci sono motivazioni "ufficiali" di questa usanza, ma tale fatto potrebbe dimostrare come Koros (la "K" sarebbe la sua iniziale) sia effettivamente il comandante supremo di tutti i Meganoidi. Don Zauker invece, come si può intuire dall'ultima puntata, è forse davvero immerso nel suo stato catalessi ed ignora perfino la terribile guerra in corso.
- Oltre al modello di soldati con volto umano ne esiste un vecchio modello con la faccia a "maschera da hockey". Essi sono apparsi solo nella puntata 14 ed in un flashback della puntata 18.
- Nella puntata 16 per la prima ed unica volta nella serie il Daitarn 3 viene messo fuori combattimento da un megaborg che lancia con violenza la sua spada conficcandola nel petto del robot; Banjo non riesce più ad azionare i comandi ed il Daitarn 3 rimane completamente immobile ed indifeso. Fortunatamente l'attacco solare appena lanciato rende inoffensivo il megaborg, altrimenti per il Daitarn 3 non ci sarebbe stato scampo.

- Banjo riesce a fuggire da Marte grazie all'aiuto di sua madre che carica su un missile di tipo Daitarn (un potente astrozazzo capace di percorrere enormi distanze) il famoso robot Daitarn 3 ed una grande quantità di oro estratta dalle miniere del pianeta. Banjo viene inseguito da un'astronave meganoide, ma grazie al potente robot guerriero riesce a sconfiggerla e ad arrivare sano e salvo sulla Terra.
- Nella gerarchia meganoide esistono anche le guardie imperiali (solo nella serie Dynit). Sono caratterizzate da un copricapo sferico con due corna ai lati e non si trasformano in megaborg, ma possono pilotare dei robot giganti. (Uno di loro era Donoval della puntata 13).
- La "scissione attacco solare" ("attacco solare a tempesta" nella versione della Dynit) è l'arma più potente del Daitarn 3 e viene utilizzata da Banjo solo una volta (39° e penultimo episodio) per colpire un megaborg che, grazie al suo corpo flessibile, riesce ad evitare più volte l'attacco solare semplice.
- Gli studi del professor Haran Sozo sono stati finanziati dal padre di Beauty - proprietario della Beauty Company - per favorire i viaggi spaziali.
- Per la rete gira la notizia che Koros sia la madre di Banjo... Credo di poter garantire che si tratta di una notizia completamente falsa. Non esiste nessuna prova "ufficiale" di tale illazione e nessuna puntata della serie riesce a convincere del contrario. L'unica cosa che viene sottolineata più volte è la grande ammirazione (anche se spesso nascosta) che Koros prova nei confronti del suo rivale, ma niente di più!



La 3D Production è un gioco, un'avventura, una scusa!
 Negli anni della scuola, tre compagni di classe amavano giocare con una telecamera. Col tempo questo gioco diventa comune anche agli amici trasformandosi in un'avventura leggermente più impegnativa, da qui l'idea di darsi un'identità omaggiando chi ha dato vita a tutto questo con le iniziali dei tre scolari: 3D production (1994). Iniziando con mezzi a dir poco casalinghi (es. montaggio a mano e illuminazione con torce a pile scariche) fino ad usufruire di tecnologia moderna, la 3D Production ha prodotto in proprio nel corso degli anni numerosi cortometraggi, parodie liberamente tratte, tutte naturalmente all'insegna del divertimento per chi partecipa, prima di tutto. Oggi possiamo contare sulle nuove tecnologie digitali che ci aiutano a realizzare in modo più realistico i nostri sogni. Ma il vero aiuto ci giunge sempre e soprattutto dai tanti amici che si sono avvicinati nel corso degli anni e che hanno dato vita ai mille personaggi del nostro universo. Loro sono il vero cuore della 3D Production. Questi benefattori, sono i nostri associati, poiché la 3dproduction, dal 2009, è L' Associazione Culturale 3dproduction alla quale puoi anche tu decidere di iscriverti liberamente, per partecipare alle nostre iniziative. Il nostro scopo associativo è quello di creare momenti comunitari coinvolgendo tutti gli iscritti nella realizzazione di lavori video. Quasi ogni anno realizziamo un simpatico incontro con il fine di "girare" un cortometraggio. Nessuno di coloro che vi partecipa lo fa a scopo di lucro o dietro compenso e i lavori realizzati vengono mandati in giro per fiere, mostre, rassegne e concorsi con la speranza di accrescere la nostra popolarità ed il numero di partecipanti ai nostri eventi. Anche il sito www.3dproduction.it, come la nostra produzione, segue la nostra filosofia: non è a scopo di lucro ma basato sulla logica della collaborazione fattiva da parte degli utenti dello stesso senza l'obbligo o la previsione di partecipazione con somme in denaro. Per autofinanziarci cediamo dietro libera offerta i nostri filmati, gadget o altro marchiato 3dproduction con il solo scopo di prolungare la nostra attività e di rinnovare la registrazione del sito. Qualcuno ci definisce banda di accattoni!



LASCIATI TRAVOLGERE DAL MONDO DELLA FANTASIA!



© DC Comics. All Rights Reserved

AVELLINO

Via Dante 31/c, 83100
tel. 0825.781379
avellino@alastor.biz

CASERTA

Via A. De Gasperi 50-52, 81100
tel. 0823.324621
caserta@alastor.biz

MILANO

Via A. Volta 15, 20121
tel. 02.6590162
milano@alastor.biz

NAPOLI

Via Mezzocannone 7-7bis, 80134
tel. 081.5527865
napoli@alastor.biz

NOVARA

Via dei Cattaneo 5, 28100
tel. 0321.390512
novara@alastor.biz



Tieniti aggiornato con
Mega

Ogni mese nelle migliori fumetterie, con novità,
anteprime, rubriche e articoli dal mondo del fumetto,
dell'animazione, dei giochi e dei gadget!

www.alastor.biz

- Tale diceria nasce forse anche dal fatto che nella puntata 12 (doppiaggio originale storico italiano) la madre di Banjo ha la stessa voce di Koros.
- Nella 39a puntata si viene a sapere che i Meganoidi sono stati creati 10 anni prima del periodo in cui si svolge la serie. Sappiamo che Banjo fuggì da Marte all'età di circa 18 anni, quindi possiamo concludere che nel momento in cui si svolge la guerra contro gli invasori della Terra, il nostro eroe ha circa 28 anni.
- Banjo non vede direttamente l'esterno del Daitarn da un normale finestrino: attraverso varie telecamere vengono proiettate le immagini esterne sugli speciali cristalli della cabina in modo da far avere al pilota una visione completa a 360°.
- Lo scontro più breve di tutta la serie lo abbiamo nella puntata 13: il megaborg attacca con una sciabola il Daitarn 3 che para il colpo ed usa il micidiale attacco solare. Per il nemico, non c'è niente da fare.
- Si legge spesso in altri siti dedicati al Daitarn 3 che il circuito dell'attacco solare riceve l'energia da un satellite in orbita intorno alla Terra. Questa affermazione, oltre a non essere molto logica (chi lo avrebbe realizzato e posizionato in orbita? Come farebbe un solo satellite a garantire l'energia al robot su tutto il pianeta?), non è appoggiata da nessuna notizia certa.
- Inoltre, nell'episodio 22 il Daitarn 3 usa l'attacco solare nello spazio.
- La pistola utilizzata da Banjo sembra realmente esistente, anche se molto rara e costosa. Si tratta di un'arma americana prodotta nel 1970 dalla AMT, ed il modello si chiama AUTOMAG 180. Il suo calibro è 44AMT (simile, ma non compatibile al celebre 44 magnum).
- Il valore commerciale di tale arma molto rara, ma commercializzata anche in Italia, è di circa 6,5 milioni di lire. Il suo peso è di 1,92 Kg ed il suo caricatore contiene 7 colpi. Purtroppo l'originale non è trasformabile in un fucile.
- L'attacco solare del Daitarn 3 è stato riutilizzato dagli autori della serie POKEMON per la mossa "SOLARRAGGIO" di Bulbasaur (pokemon n. 1): nella 3a serie, nella puntata "Duello tra amici" questo paragone è ben visibile.
- Se in una missione meganoide sono presenti più comandanti (in genere tre), nella trasformazione in megaborg, essi si fondono in un unico corpo utilizzando gli speciali bracciali oppure la cosiddetta "macro-macchina".
- La seconda puntata è curata dal famoso disegnatore Yoschinori Kanada, con un'indimenticabile lotta fra i grattacieli ripresa da angolature che esasperano le prospettive ed arricchita da onomatopoeie da fumetto americano.
- Verso la fine degli anni Ottanta il conflitto padre-figlio, che aveva caratterizzato manga e anime degli anni precedenti (compreso il Daitarn 3), tende a scomparire.

Si ringrazia Luca Franchi, admin del sito www.daitarn3.it



INCONGRUENZE ED ERRORI

Come in ogni cartone animato che si rispetti, i protagonisti indossano quasi sempre gli stessi abiti (o forse, speriamo per loro, qualche volta si cambiano ma con vestiti sempre identici).

Come riesce Banjo a pilotare il DAITARN 3 (movimenti degli arti, spostamenti, volo, azionamento e utilizzo armi, ecc.), solo ruotando il "volante", premendo qualche pulsante e tirando qualche leva?

Come fa il Daitarn 3a passare, con tutto il suo corpo, all'interno del foro provocato nel petto dei megaborg dall'attacco solare, dato che entrambi i robot hanno le stesse dimensioni?

Come fa il Daitarn 3, una volta chiamato da Banjo, ad arrivare in pochi secondi ovunque si trovi il suo pilota? (Per esempio, nell'episodio 6, arriva in pochi istanti in Africa e nell'episodio 19 addirittura sulla Luna!).

Come riescono i comandanti meganoidi ad aumentare incredibilmente la loro massa (di circa 10.000 volte) durante la trasformazione in Megaborg?

Ogni volta che un Megaborg viene distrutto, compare immancabilmente un immenso fungo atomico, ma i Megaborg non sono alimentati ad energia atomica...

I Meganoidi riescono a scoprire dove si trova la villa di Banjo (episodio 32), ma dopo i primi tentativi stupidamente falliti non fanno più niente per distruggerla...

Non sappiamo dove si trovi esattamente la cabina di pilotaggio della Match Patrol una volta effettuata la trasformazione in robot, però nell'episodio 8 sembra situata all'interno del collo del robot, mentre nell'episodio 15 appare all'interno della testa in corrispondenza degli occhi.

Nell'episodio 27 ("L'Illusionista") vediamo Banjo, ancora bambino, divertirsi davanti ad un mago, che diventerà poi meganoide. Essendo il mago terrestre, Banjo doveva essere sulla Terra già a quella età. Ma sappiamo che Banjo fuggì da Marte solo all'età di circa 18 anni. Forse Banjo è nato sulla Terra e poi si è trasferito su Marte con i suoi genitori e suo fratello?

Sotto la villa di Banjo sono custoditi 5 immensi missili spaziali (tutti identici fra loro). Uno è quello con cui Banjo è fuggito da Marte (anche se distrutto nell'episodio 34), ma gli altri quattro non si sa da dove siano sbucati... (Nel doppiaggio della Dynit, Garrison dice che sono stati costruiti dai robot del "computer madre").

Nell'episodio 10 l'arma principale del megaborg Fan Loo è costituita da due spade con la punta ricurva, ma quando cerca di colpire il circuito dell'attacco solare del Daitarn 3, una delle due spade ha stranamente una punta aguzza.

Nell'episodio 14 vediamo che la tuta di Banjo è costituita da un unico "pezzo", mentre nell'episodio 21 ci viene mostrata in 2 parti separate.

Si ringrazia Luca Franchi, admin del sito www.daitarn3.it

FANART E FANFICTION

Diamo spazio in questa sezione agli artisti del nostro forum. Veri talenti della matita come della tastiera. Dalle Fanart alle Fanfiction, una panoramica delle loro opere concepite appositamente per questo evento.

Sul forum troverete le gallerie personali dei nostri artisti con tutti i lavori realizzati.

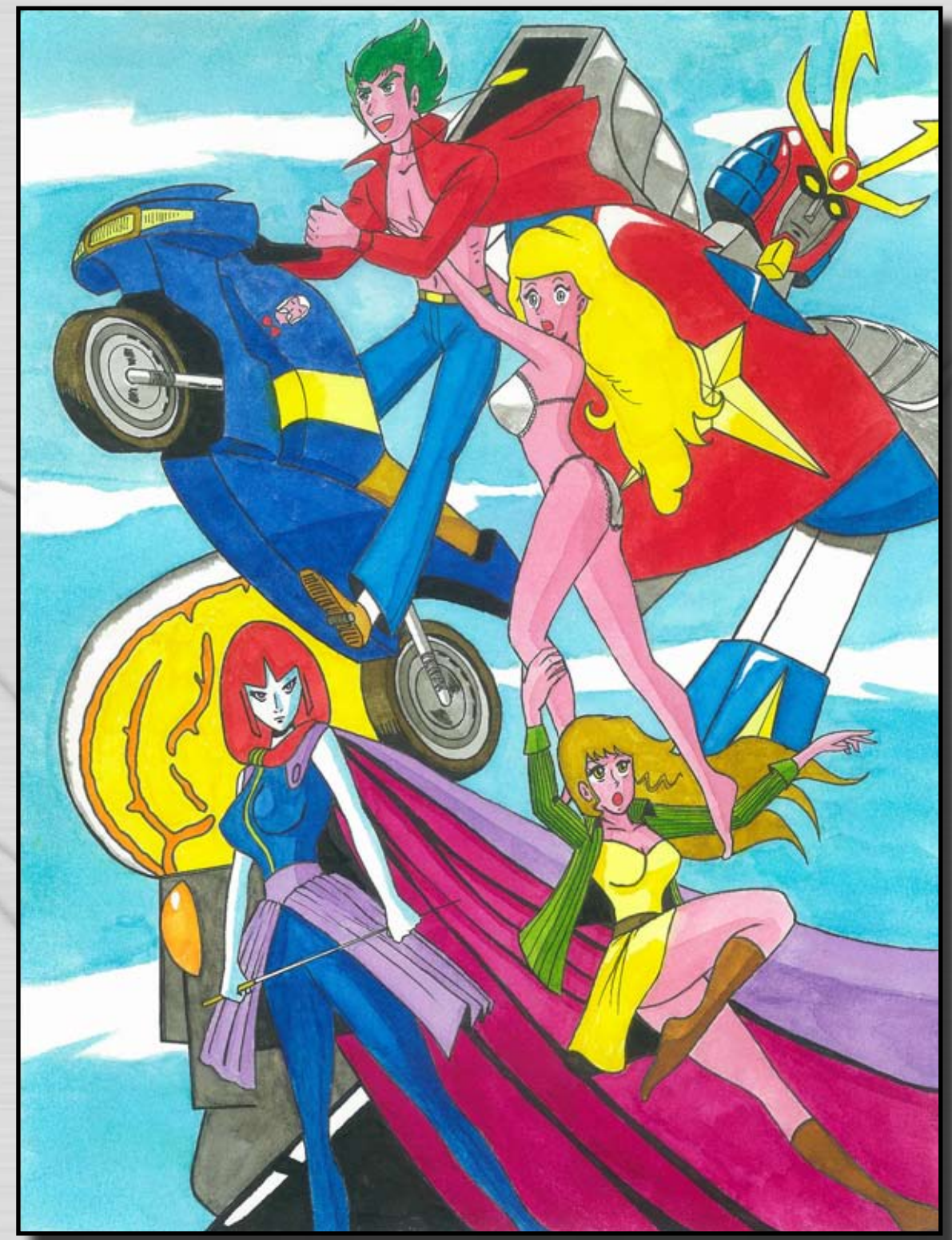
Iniziamo dalle Fanart



Kojimaniaca



Odysseo

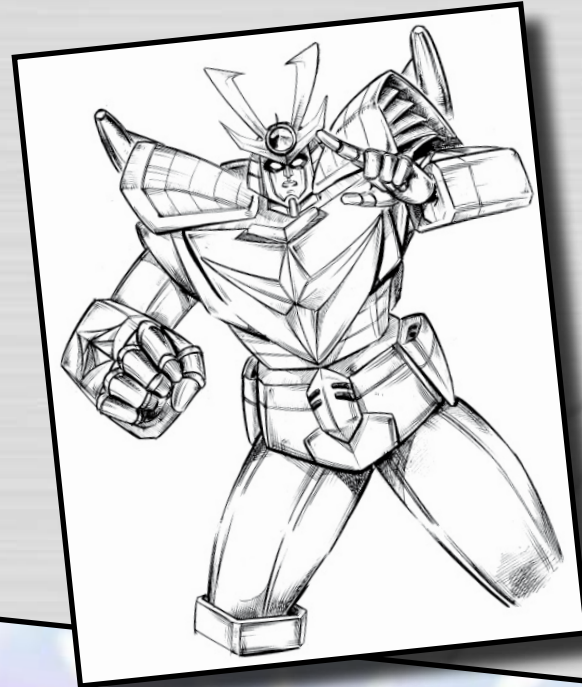


Joe 7

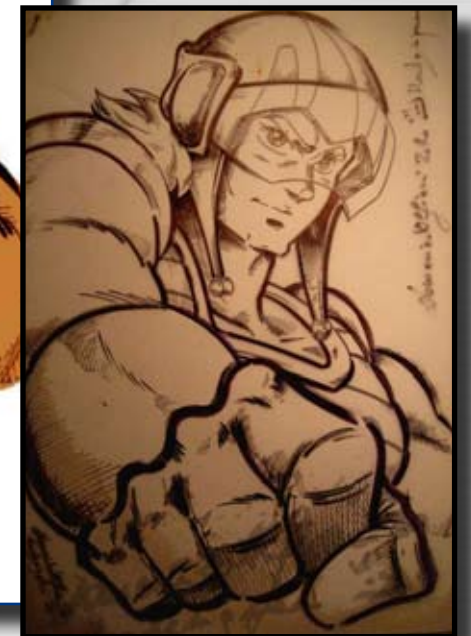


©2010 *Alfieri* HANDSIGNER libero.it

Domenico "handesigner" Alfieri



©2010 *Alfieri* HANDSIGNER libero.it



Janez 67



Cosedimarco



Mazinkaiser



TRAGICHE NECESSITÀ

Autore: Aster

– Sono davvero spiacente, signor Banjo, ma i tempi cambiano – disse Garrison, ossequioso, compostamente assiso su una delle poltrone del salotto – Purtroppo, abbiamo bisogno di fondi per poter garantire una buona manutenzione al Daitarn, e sinceramente non vedo in quale altro modo... onesto... si possa ottenere una simile somma di denaro.

– Non mi piace – brontolò Banjo.

– Si tratta di un mucchio di soldi – esclamò allegramente Toppi, sdraiato di traverso su una poltrona – Prova a pensare a questo, e non ti sembrerà poi così brutto.

Banjo scosse la testa: – Non mi piace lo stesso! È... umiliante.

– Ma per piacere! – esclamò allegramente Beauty, allungando con voluttà il suo 95-60-95 sul divano – Umiliante? La pubblicità è l'anima del commercio, non lo sai?

– Beauty, che frase originale! – esclamò Reika; la sua voce era ad alto tasso d'arsenico, ma naturalmente il gallinaceo cervellino della sua compagna non era in grado di cogliere un sarcasmo.

Con un risolino di autocompiacimento, Beauty si raggomitò sui cuscini: – Comunque, io dico che è un'occasione d'oro, e rinunciare a tutti quei soldi è follia pura.

Banjo gemette. Era evidente che Beauty era favorevole, come Garrison e Toppi; si girò verso Reika, sperando che lei si schierasse dalla sua parte, che muovesse opposizioni a quel... quel...

– Odio dirlo – rispose Reika alla muta domanda di lui – ma per una volta tanto sono d'accordo con Beauty.

– ...Anche tu...! – mormorò Banjo, sconfortato.

– Banjo, guardiamo le cose in faccia – disse lei in tono pratico – I soldi ci servono. Abbiamo la possibilità di averne tanti e, cosa non trascurabile, di averli in maniera assolutamente limpida e onesta... dire di no sarebbe veramente assurdo.

Banjo chinò il capo, passando con lo sguardo uno per uno sui suoi compagni, radunati nel salotto della loro villa. Erano tutti d'accordo, quattro contro uno... doveva cedere. Però gli bruciava...

– Non è una cosa seria! – disse, tanto per tentare un'ultima protesta.

– Perché, andare a fare sfracelli pilotando un robot gigante è serio? – chiese Beauty, con insospettabile buon senso.

– E va bene! – Banjo alzò le mani in gesto di resa – Va bene! Facciamo come volete!

– Evviva! – gridò Toppi.

– Finalmente un po' di buon senso! – esclamò Reika.

– Signore, mi permetta di congratularmi con lei – aggiunse Garrison.

– È la cosa più intelligente che potessi decidere – ridacchiò Beauty, mentre Reika la guardava storto masticando sarcasticamente un "intelligente...!" tra i denti.

– Però... – cominciò Banjo, troncando grida di giubilo e congratulazioni.

– Cosa c'è che non va? – chiese Reika.

Banjo rifletté, scegliendo con cura le parole: – Sentite, capisco che quei soldi ci servono, e so che essere... uh... sponsorizzati è normalissimo, ma... insomma...

– Ma certo che lo è! – esclamò Toppi – Tutti gli sportivi hanno i loro sponsor.

– Resta il fatto che noi siamo dei combattenti, non degli sportivi – osservò Banjo.

– Quanto la fai lunga! I soldi sono soldi – osservò Beauty, controllando rapidamente nel vetro della portafinestra lo status delle sue chiome.

– Non potresti sparare una delle tue solite sciocchezze? – sbottò Reika.

– Ma se ti lamenti sempre per le mie stupidaggini, dici che non le sopporti...

– Sopporto ancora meno doverti dare ragione!

– Smettetela! – sbottò Banjo, seccato – Va bene, oggi giorno lo sponsor è essenziale; se poi è più di uno, tanto meglio. D'accordo... per cui, passi il fatto che d'ora in poi Daitarn dovrà girare sempre con attorno alla fronte una fascia con su scritto "Bevete Caca-Loca".

– Mi piace tanto, la Caca-Loca! – esclamò allegramente Beauty – Quelle bollicine sembra che ti frizzino nella testa!

– Così non avrai il cranio vuoto come al solito – osservò Reika, soave.

– E poi – continuò in fretta Banjo – passi anche il dover avere sul petto la scritta "con Aiace pulito sicuro"...

– Eccellente prodotto – osservò Garrison – Impagabile per le superfici del bagno, se il signore mi consente.

– Passi anche il dover portare una cintura con la scritta "Vispident, chewing gum senza zucchero".

– Non è male il Vispident – osservò Toppi – In effetti, da quando lo uso il dentista non mi ha trovato più carie.

– Che non sia perché invece i denti te li ha già trapanati tutti? – osservò serafica Beauty.

– Passi anche – esclamò Banjo, il tono sufficientemente alto da stroncare le proteste di Toppi – passi anche la scritta sulla

schiena... – ispirò – ...“Pimpi, pannolini per bimbi”...

– In effetti, è dura – mormorò Reika.

– Ne convengo – aggiunse Garrison.

– Pensate ai soldi... – canterellò Beauty.

– Lo so! – sbottò Banjo – I soldi! Continuo a pensare a quei maledetti soldi, per questo ho accettato tutto questo... ma quel che è troppo, è troppo!

– Che volete dire, signor Banjo? – chiese Garrison.

– Dico che accetto la Caca-Loca, l'Aiace, il Vispident, persino i pannolini Pimpi... ma mai, ed è la mia ultima parola, MAI a fine combattimento acconsentirò a dire “Ed ora vincerò con la forza di Sole Panni!”

LA MINACCIA DI UZARA

Autore: John Murdock

Spettrali e silenziose, le luci di fiamma cominciarono a balenare dalle finestre della biblioteca. I 4 figuri usciti raggiunsero il furgone, dileguandosi nelle strade dormienti.

Un uomo fermo all'angolo dell'edificio, e che li aveva sorvegliati fin dall'arrivo, buttò via la sigaretta consumata, allontanandosi, spettrale e silenzioso anch'egli, oltrepassando un cartello stradale. “Benvenuti a Wajima”.

Da un banco di tenebre che pareva capace di muoversi per restare sempre al centro del campo visivo dovunque si voltassero gli occhi, usciva una voce deforme come un nastro magnetico rovinato.

– “Questo non è un sogno. Stiamo usando il tuo sistema nervoso come ricevente del messaggio. Una minaccia incombe su di tè. Il suo nome è...” -

Aran Banjo s'alzò di scatto fra le coltri disordinate, con un mal di testa tremendo ed il cuore che pulsava impazzito.

Attese qualche momento fissando gli angoli familiari della stanza nella villa, quartier generale della sua guerra contro i meganoidi, le creature impazzite di suo padre. Quindi si risolse e barcollando aprì l'armadietto medico in cerca dei son-niferi.

Vittima di squassanti brividi di freddo, tornò fra le coperte avvolgendovisi tutto.

- Comandante Katar, la suprema Koros l'attende in collegamento. -, fece il meganoide sull'attenti.

Katar, alto, leggero, capelli grigi impomatati, si voltò sospirando, pose un segnalibro nel tomo consultato e s'alzò per andare al comunicatore della sala principale.

L'attendente, trattenutosi, notò che da uno dei libri impilati nello studio del suo comandante sbucava qualcosa. Lo prese ed aprì, rivelando una rivista osée, restando ad arrossire e ridacchiare come un fesso.

- Eccomi Don Zauker; parla, Koros. -

– “Comandante Katar, Don Zauker ti conferisce l'incarico di condurre le operazioni di conquista sul suolo terrestre. Spe-ro tu ti renda conto dell'alto onore che ti viene concesso.” -

- Onorerò il mio ruolo. -, masticò il meganoide celando lo sdegno.

- “Aspettiamo buone notizie.” -, concluse la portavoce del signore di Marte scomparendo dallo schermo.

- Ipocrita. L'onore che mi fai è gettarmi allo sbaraglio sperando che io faccia chissà che miracolo! La tua totale ignoranza strategica sta falcidiando truppe, comandanti, risorse, e morale... Bah! E vediamo di organizzare questo miracolo! -, fece alzandosi e tornando alla sua stanza.

Con un calcio nel sedere, l'attendente ne fu cacciato fuori per aver “consultato documenti riservati”.

- Carta sasso forbice! Carta sasso forbice! Carta sasso forbice! - esclamavano Reyka Sanjo e il piccolo Topyy giocando fianco a fianco presso il tavolo della colazione.

- Sembri assente, Banjo. -, fece la bionda Beauty Tachibana appoggiando la tazzina imperlata dal suo rossetto.

- Ho solo dormito poco. -, replicò lui alzandosi.

Scostò la tenda per uscire in terrazza. I raggi del sole lo accecarono, e chiuse gli occhi. Sussultò al comparire della macchia oculare dell'abbagliamento. “Il suo nome è U...”

Banjo si strinse il volto con una mano, e andò a lavarsi il viso nella piccola ritirata.

- Banjo... -, mormorò Beauty preoccupata, facendo per seguirlo.

Lui le si avvicinò cingendole le spalle con un braccio e sfoggiando un magnifico sorriso.

- Carta sasso... -, cominciò Topyy.

- Forbici! -, finì Reyka separando di scatto i due.

Un cielo nuvoloso faceva da sipario alla vita cittadina al solito caotica e placida insieme, quando gli automobilisti per-cepirono un fremito nei volanti, e rallentarono pensando ad una scossa sismica, mentre i pedoni s'allontanavano dagli edifici.

Il tempo di un attimo.

Un intero palazzo fu divelto dal suolo, eradicato lateralmente e sbalzato in aria; restò sospeso qualche istante, poi cadde con uno schianto allucinante sugli edifici dell'isolato accanto.

Polverone, panico. Qualcuno alzò gli occhi, un po' per caso, o forse percependo qualcosa di grande ed oscuro su nel cielo.

L'enorme, terrificante drago meccanico contemplava maligno e minaccioso l'area sconvolta, poi svanendo velocissimo.

Altre città, altri momenti.

Le case decollavano spargendo distruzione ed orrore. Ed il mostruoso robot oblungo era sempre lì, pronto ad infestare gli incubi futuri dei sopravvissuti testimoni.

Al calare delle tenebre, da Nagasaki a Sapporo, le città più importanti del Paese erano state tutte visitate dal colosso eradicatore volante.

Banjo sulla Mach Patrol sorvolò molti dei luoghi colpiti per farsi un'idea, ma non ottenne altro che increduli dubbi ed inquietudine.

Al suolo, frattanto, fra le rovine, una figura intabarrata silenziosa s'aggirava tra le squadre di soccorso; studiando gli squarci del suolo, sputando la sigaretta consumata e andandosene via.

A mezzogiorno Garrison, il fedele factotum al servizio di Banjo, portò al suo principale una lettera d'invito per quel pomeriggio, all'inaugurazione d'una libreria.

Impegnato com'era a studiare i tracciati radar delle aree colpite, Banjo avrebbe ignorato subito quell'invito, ma non gli sfuggì la decorazione a forma di drago sul bordo della busta.

- Una trappola. -, dedusse l'ex agente dell'Interpol Reyka.

- Forse no. -, replicò lui.

- No? -, scattò Beauty. - Ma ragiona: tu entri e loro schiodano l'edificio! -

- No. -

- Ma Banjo! -

- Non avrebbero “firmato” la missiva... -

- Ma soprattutto: -, s'intromise Topyy, - Chi tende una trappola promette qualcosa d'interessante per la preda; figuriamoci se Banjo abboccerebbe attirato da qualcosa di culturale???

Guidò nervosamente, sbandando. Le assistenti lo seguivano dall'alto sul birotore armato dei Tachibana.

Una piccola folla entrava ed usciva dalla libreria “Atlantis” Atlas” esplorando i numerosi scaffali stipati ed onorando il banco degli stuzzichini offerti.

Banjo in completo bianco si fece largo circospetto.

- Bizarro: -, lo sorprese alle spalle un uomo distinto, - Sono tutti angosciati dal demone eradicatore, eppure non si sono



lasciati sfuggire un'occasione di mondanità sociale, seppur minima come questa. -

- Noi umani siamo così. -
- Già sull'ostile, vedo, Banjo? -
- Fai andar via questa gente, meganoide. -
- A suo tempo. E il mio nome è Katar. -
- Cosa vuoi. -
- Tornare ai miei amati studi storici. Sinceramente non vedo l'ora. -
- La finisci?! -
- Bah. Dunque. -, si schiarì la voce, - Ultimatum: "entro le 12 di domani consegnami il Daitarn III oppure ordinerò ad Uzara di strappare via le città terrestri come erbacce." Ho detto. -
- U...Uzara?! -, trasalì Banjo, - Il nome di quel mostro...è Uzara...? -

- Tutto tranquillo dalla tua parte Beauty? -
 - Sì Reyka, però il carburante... Oh, guarda là sotto: Banjo è uscito. -
 - Sembra a posto... Ma dove va così di corsa? -
 - Ehi Baaaan-jooo...? -
 - Finiscila di starnazzare e seguiamolo: sembra diretto alla villa. -
- Per tutto il tragitto la luce del sole continuò a riflettersi sul lunotto della Mach Patrol, abbagliando fastidiosamente le assistenti in volo.

Banjo trascorse quasi mezz'ora al Computer Madre nei sotterranei della villa, spulciando la raccolta di microfilm in cerca della notizia. Trovata infine, si fece dapprima furioso, quindi ansioso ed assente, infine tornato di sopra si gettò sul divano meditando con un'intensità quasi pregasse. "Assalto notturno ad una biblioteca; danni ingenti..."

- Uzara? Mai sentito. - fece Beauty sussurrando - E tu Reyka? -
 - Che nome ridicolo! -, s'intromise Topy visto che l'altra taceva.
 - Garrison, e tu? -, fece quindi la bionda.
 - A memoria... credo una leggenda apocrifia collegata al mito di Atlantide. Tipo un enorme dio-guardiano. -
 - Banjo - si mosse quindi Reyka -, e la notizia che cercavi cosa centra? -
- Il giovane si distese.

- Katar aveva previsto che avrei sconfitto Fon Lo, e che sarebbe toccato a lui affrontarmi, così ha assaltato una biblioteca particolare, con un archivio di cronache mitologiche controverse, dove cercare qualcosa di...adatto al Daitarn. -

- Wajima... Un mese fa. -, commentò la bruna.
- E ha trovato la storia di Uzara? -, buttò lì Topy.
- No. La storia di Getter Robot. Di cui Uzara è un capitolo. -, finì Banjo spalancando gli occhi vitrei verso il soffitto.

Oltre un secolo prima, l'umanità era minacciata da crudeli invasori che rivendicavano un precedente diritto di possesso sul mondo, e una naturale superiorità sugli umani: il popolo rettile degli Hachu e l'Impero dei 100 Oni. A contrastarli si erse un solo baluardo: il Getter Team. Sfruttando il potere arcano e primordiale dei Raggi Getter il geniale prof.Saotome dotò dei velivoli da battaglia della capacità di combinarsi in un triplice robot, un "upgrade" del quale respinse gli Hachu e contrastò gli Oni così valorosamente da spingerli a tentare tutte per prevalere, finché provocarono l'accidentale



risveglio di Uzara, un robot composto da un tronco umanoide innestato in un colossale drago-rettile. Il quale, dopo aver se-minato distruzioni immani a caso, contribuì ad annientare i 100 Oni, svanendo infine nello spazio.

- ...Per la precisione fino alla Cintura degli Asteroidi, dove ha riposato finché Katar non è andato...a cercarlo. -, finì Banjo, madido di sudore.
 - Daitarn può batterlo! -, proclamò da sbruffone Topy sperando di alleggerire la plumbea atmosfera. - Il Getter Team non aveva le tue armi, no? -
 - Lascia stare, Topy. -, s'alzò Banjo - Gli consegnerò...il Daitarn. -
 - Cooooosaaaaa?!? Solo perché...? -
 - Fermati, Topy. - lo tacitò Garrison, - Sono certo che sa quel che fa. Signor Banjo, Uzara manipola la forza di gravità, esatto? -
 - ...Più precisamente può generarla. -
 - Ma tu hai l'attacco solare! -, provò ancora il bambino.
 - Topy! -, lo fulminò lui, - Anche la luce deve obbedire alla legge di gravità. -, finì voltando il capo amaramente.
 - Può...allora può...deviarlo? -, fece Beauty pallida.
- Banjo annuì: - Katar diceva che può persino generare un Black Hole. Io...non credevo che i meganoidi sarebbero giunti a tanto... "Se non possono avere noi e il pianeta, allora che tutto scompaia"... No, non ho armi contro mostri così. -, con-cluse andando via.
- Banjo...! -, disse Beauty facendo per seguirlo, ma Reyka la trattenne, con un solo sguardo ed un gesto del capo. Era già occupata a trattenere in grembo Topy, che muto singhiozzava.

Guidò fino al tramonto, svoltando a caso ad ogni incrocio. Ad una piazzola panoramica si fermò per guardare il mare, e pur esasperato e frustrato, inavvertitamente si assopì.

- "La tua emotività ti spinge a gesti di cui pentirti e ora sei stanco nel pugno della follia. Perché non usi gli occhi? Perché non rifletti? Hai tutto per vincere. Ecco, il tuo nemico è prossimo, ed il suo nome è U..." -
- Sveglia. Lieve cefalea, batticuore. Di nuovo. Strinse con furia il volante. Sospirò e partì sgommando. A metà della notte giunse alle pendici del monte Asama, sul quale prese ad inerpicarsi a piedi; paziente, disperato e de-ciso assieme.

Dopo un'ascesa indefinibile prese ad aggirarsi nel vasto spiazzo disseminato di macerie, che la flora secolare non aveva ricoperto che minimamente. Forse in omaggio al valore di quelle persone, o forse per l'oscuro potere dei Raggi Getter.

La base aeronautica detta Laboratorio Saotome. Come un pellegrino, Banjo visitò i ruderi, cercando quasi di percepire qualcosa, forse ispirazione, forse solo consolazione.

Per un momento gli parve quasi di vedere. Scatta la minaccia, scatta l'allarme, scattano 3 uomini in difesa della controversa razza umana. Dieci, cento, mille volte. Compagni cadono, nemici sorgono. La follia, il sacrificio. E la vittoria.

Banjo crollò esausto contro una lapide, che forse un tempo fu un muro maestro.

- Beh? Non mi parli stavolta? Non ti ricopri d'oscurità? -
- "Questo non è un sogno." -
- Ecco, così. ...Finito? Che fai, ti siedi? E basta? Non mi dici niente, non mi chiedi niente? -
- "...Sigaretta?" -
- Non prendermi in giro! Comincia a dirmi chi sei! O chi siete! -



- "Se devi darmi un nome, scelgo Hayato Jin." -
 - Alla buon'ora: sono giorni che ti sei intrufolato nella mia testa; ora facciamo i conti: difenditi! -
 - "Non sarai venuto in questo sacrario per sfogarti con me...? Guardati le mani." -
 - Cosa?... Dannazione! Ma dove...?" -
 - "Chissà, forse sarebbe stato divertente. Ma tu sei qui per sapere il nome del tuo nemico..." -
 - Uzara! -
 - "...Ah." -
 - Sorpreso? -
 - "Deluso. Deluso di nuovo." -
 - Eh? -
 - "Ad ogni modo: il Getter Team cambiò composizione varie volte, ma fondamentalmente era sempre lo stesso, un trio di giovani furiosi esaltati irrefrenabili, con una fortuna sfacciata e beffarda insieme, nobili e diseredati allo stesso tempo, idoli e reietti contemporaneamente. Il Getter G dava battaglia senza tregua ai 100 Oni ormai da mesi, ed alla comparsa...scusa: alla ri-comparsa casuale di Uzara lo scambiò per un nemico aggredendolo subito... E finendo letteralmente divorato. I 3 piloti si risvegliarono al suo interno, prigionieri degli atlantidei sopravvissuti all'ibernazione. Sì: Uzara era il loro ultimo rifugio. Avevano dei piani precisi e...non proprio benevoli, ma l'irruzione di un commando dei 100 Oni provocò la strage di tutti gli atlantidei ancora ibernati nelle immense viscere di Uzara." -
 - Non ho tutta la notte per le tue favole, Hayato Jin: rispondi, davvero quel robot demoniaco manipola la gravità e può produrre un Black Hole?! -
 - "...Idiota. Come avrebbe potuto altrimenti sconfiggere il grande Getter G?!" -
 - ...Così grande che se ne è persa la memoria! -
 - "Rilassati, un giorno tornerà. Non te l'ho detto? Riposa qualche decina di chilometri sotto di noi... E ti assicuro che sul vicino pianeta rosso riposa qualcos'altro, di ben più potente delle tue armate meganoidi... Per non parlare di più lontano ancora nello spazio e nel tempo..." -
 Ghignava. La tenebra attorno si stava tingendo di un vago e tremendo rossore.
 - Ma allora io...come posso...? -
 - "...Vuoi chiedermi questo? Come affrontare Uzara?" -
 - ...No. Voglio chiederti di finire il tuo racconto, Hayato Jin. -

Perdere una scazzottata non è sempre male: a volte ti scarica e ricarica, ti conserva virile ed umile. Umano.
 E Banjo uscì dalla notte sulla strada verso la sua villa proprio così: anchilosato e dolorante; ma cosciente e deciso.
 Irruppe svegliando di soprassalto tutti.
 Diede le sue istruzioni, ed impugnò il ciondolo-richiamo.
 - Coome...here! -
 Il Daitarn in configurazione di volo comparve all'orizzonte dopo un attimo. Banjo salì sulla Mach Patrol, la fece decollare e si dispose per l'aggancio.
 Al momento di entrare nella mastodontica aeronave, sorrise pensando: "Getteeeeeer Four! Switch...on."

Mezzogiorno. L'ora dei fantasmi.
 La Macchina della Morte del comandante Katar comparve di tra le nubi, scortata dal minaccioso robot dragomorfo eradicatore.
 L'ammiraglia meganoide aveva l'aspetto di un frutto vigilato da rettili cornuti.
 Banjo attendeva imperturbabile, all'ombra di un'enorme sagoma coperta da un telo rosso fuoco.
 Katar accese il comunicatore esterno: - "Banjo! L'ultimatum è scaduto. Cos'hai deciso? Mi consegni il Daitarn III?!" -
 Banjo attese un attimo teatrale, aprì gli occhi e proclamò: - No. -
 - "No?!?" -
 - Per la pace nel mondo combatterò voi meganoidi con il Daitarn III. Se non temi questa potenza, fatti avanti. -
 - "...Devi essere impazzito... Ma hai capito di cos'è capace Uzara?!" -
 Nemmeno il vento provocato dai motori inerziali della Macchina della Morte riuscì a disperdere la vigorosa risata del giovane.
 - E tu saresti uno storiografo, Katar? Come hai potuto pensare che quanto trafugato a Wajima fosse la sola ed unica testimonianza di un'eroica epopea come la Getter Saga? Un uccellino mi ha detto tutto ed ora so anch'io come stanno le cose. -



Getter G riparato ed il controllo di Uzara. Il quale aiutò infatti il Getter Dragon ad abbattere i 100 Oni, portandosi via nel cosmo la carcassa della loro astronave. Vediamo se ora oserebbe rinnegare il suo padrone?! -
 Katar era semisvenuto al suolo sul pavimento della sala di controllo, con una faccia basita da manuale.
 - "Ma Banjo...che idea squallida! Truccare il Daitarn!" -
 - Ecco! Glie lo dica! -, strillò Beauty da qualche parte.
 - Tu dici? -, fece Banjo dandosi un contegno, - Per me invece era divertente. Ad ogni modo, basta scherzi. Quello non è Uzara. La tua è tutta una montatura per spaventarmi. -
 - "Maledetto!" -
 - Un attimo fa hai chiesto ai tuoi uomini di sollevare il Daitarn...se quel verme volante fosse Uzara poteva sollevartelo lui... Ma come potrebbe? Neanche le case e i palazzi sollevava: tutti trucchi! Chissà come mai le eradicazioni avvenivano solo e sempre in città dotate di metropolitane? E gli edifici scelti sorgevano proprio sopra tratti secondari di gallerie...dove tu e i tuoi tirapiedi avevate piazzato potentissimi propulsori che si autodistruggevano dopo aver esaurito la spinta, ma nello schianto della caduta chi poteva accorgersene? ...E vogliamo parlare del tempo? Chissà perché Uzara compariva solo nei giorni nuvolosi? Perché le nuvole facevano da schermo di una proiezione che appariva e spariva a velocità pazzesche mentre qualche cubetto di ghiaccio secco bastava a scatenare fulmini strani adatti a simulare raggi antigravità...
 Bel numero, Katar, davvero. -
 - "Ho...fatto del mio meglio..." -
 - Risparmiatelo: non mi fai nessuna pietà. -
 - "Rrrrrr... All'attaccooo!" -

Banjo saltò sulla Mach Patrol travolgendo i meganoidi atterrati, decollò mitragliando tutto intorno e si preparò per la manovra in cabrata, diretto allo sportello d'aggancio del Daitarn.
 Frattanto Katar infuriato si fiondò al dispositivo di trasformazione per diventare un Megaborg. Al termine della dolorosa espansione, frantumò la calotta della sua Macchina della Morte ed atterrò fuori, con un aspetto temibile e composito, quello della mitologica Idra dalle 7 teste fusa sul corpo di un rinoceronte.
 I due giganti si fronteggiarono un attimo, quindi il marziano lanciò il suo primo attacco, un turbine di scaglie bianche come tanti fogli di carta moschicida destinati a ricoprire e soffocare l'avversario. Banjo rispose con il Ventaglio e la Ra-gnatela, imbrigliando le scaglie e così privando l'attacco di ogni effetto ed il nemico di una parte della sua copertura. A quel punto il Daitarn venne colpito alle spalle: il finto Uzara soccorreva il suo padrone scagliando razzi esplosivi contro il terrestre. Banjo estrasse il Giavellotto fingendo di tirarglielo contro, sicuro che intanto il Megaborg avrebbe tentato un altro

attacco a tradimento. Infatti Katar impose alle sue teste una vorticoso rotazione, forse per generare una tromba d'aria o forse per falciarlo come letali eliche rotanti. Banjo fece uscire il Laccio scagliandoglielo contro, in modo da im-brigliare quella specie di pale rotanti. Fu il corpo del Megaborg allora a cominciare una rotazione su sé stesso come nelle comiche. Frattanto Daitarn scagliò finalmente il suo Giavelotto danneggiando alla testa il drago volante partner di Katar. Con un balzo gli fu addosso e afferrandolo lo lanciò contro il Megaborg, facendoli inestricabilmente avvinghiare.

- "E ora...con l'aiuto del Sole vincerò... Attacco solare... Energia!!" -

L'onda luminosa convogliata sulla fronte mascherata del robot divenne un raggio calorifico devastante, che sparato sui due nemici li paralizzò. "Getter beam!", pensò il pilota sorridendo.

- "Daitaaaarn...scontrol!" -

Come un kamikaze, Banjo lanciò il suo robot contro il bersaglio, perforandolo e facendolo deflagrare. Vittoria!

La Mach Patrol discese a terra, lasciando il Daitarn immobile in piedi a pochi passi dai resti del nemico vinto.

Beauty e Reyka accorsero per festeggiare il loro eroe trionfante, ma non lo trovarono. Guardandosi attorno, notarono che si era arrampicato sulla catasta fumigante e scintillante che furono Katar e il falso Uzara, ed in cima pareva impegnato in un amabile colloquio con una figura virile e longilinea. Anzi, forse per un effetto del calore e dell'emozione, sembravano in tre su quella collina irreale, coinvolti in un dialogo cameratesco e sapiente.

Le due assistenti esitarono se raggiungerlo, se invocarlo, e considerarono dentro di loro che in quel momento Aran Banjo sembrava veramente il perfetto maschio guerriero. Il suo fascino già notevole sembrava moltiplicarsi mentre ascoltava con umiltà le parole degli sconosciuti. Per un istante dubitarono persino di riconoscerlo e distinguerlo.

E quando discese fra loro di tutta la polvere che avrebbe dovuto ritrovarsi sulla tuta da pilota non vi era traccia alcuna.

- Umanità... Era questo il nome. -

- C-cosa dici Banjo? -

- Non potrò vincere se al momento giusto non sarò capace di gesti inumani... -

- Banjo... -, mormorò Beauty.

- Sù ragazze, torniamo a casa. -

- Non ti verrà in mente di farci ridipingere il Daitarn, vero? -, scherzò Reyka.

- No. Tranquille. Ci penserò io, più tardi, dopo cena, prima di andare a letto. -

- Riuscirai finalmente a prendere sonno? -

- Ne sono sicuro. E se fosse ancora difficoltoso...beh, potrei sempre dedicarmi alla lettura di qualche vecchia Saga eroica.

-

FINE

DAITARN 3 - BANDAI

Dopo anni di attesa, i collezionisti dei "Bandai Soul of Chogokin" possono finalmente esultare per l'arrivo di questo bellissimo modellino trasformabile che finalmente copre un grande buco tra gli assenti illustri della produzione Bandai. Nessun commento, lasciamo la parola alle immagini.





GLI ALTRI NOSTRI LIBRI

In occasione dei trentennali e delle fiere di Comics, abbiamo realizzato diversi lavori. Segui tutte le nostre iniziative su <http://gonagai.forumfree.it>



Libro dedicato ai 30 anni di Goldrake in Italia

Presentato a:
"Lucca Comics & Games 2008"
"Lecce Comics 2008"



Libro dedicato ai 30 anni di Gundam in Italia

Presentato a:
"Comics on the Bay 2009" con consegna ufficiale nelle mani del Maestro Tomino.
"Napoli Comicon 2009"



Libro dedicato ai 30 anni di Getta Robot in Italia

Presentato a:
"Napoli Comicon 2010"

RINGRAZIAMENTI E CREDITS

Il primo ringraziamento va agli utenti del forum che hanno collaborato ai testi e alla realizzazione delle "Fanarts" e delle "Fanfiction"

Un sentito grazie al sig. Cavazzoni e tutta la Dynit per la gentile concessione dei diritti sulle immagini e per la rinnovata fiducia che per il secondo anno ci ha permesso di realizzare un prodotto legato ai personaggi di cui detengono i diritti.

che Grazie a Luca Franchi che ci ha fornito alcuni testi e immagini che sono stati usati su questo libro. Per altre informazioni visitate il sito: www.daitarn3.it

Grazie a Daigo per le informazioni prelevate dal suo sito: www.encirobot.com

Grazie a Enrico Ruocco per la pubblicità e divulgazione sul sito: www.tuttocartoni.com

Grazie a Maurizio Nataloni e alla sua agenzia di pubblicità Mauinat per la l'impaginazione del volume e per la grafica degli elementi interni: www.mauinat.com

Informazioni sull'opera

Questo lavoro nasce dalla volontà di un gruppo di appassionati e non ha nessuno scopo di lucro. Tutte le immagini sono state usate solo a scopo illustrativo

DAITARN III © SOTSU AGENCY-SUNRISE - This product is licensed by SUNRISE, INC. to DYNIT SRL

L'IMBATTIBILE

DAITARN



con la partecipazione di

