

VIRTUAL
COSPLAY
MAGAZINE
GENNAIO 2026

@YUKIMANJI.COS

INDICE

2

EDITORIALE DI GENNAIO

a cura di Axil_Darko

7

FIERE DEL MESE

a cura di Virtual Cosplay

10

EVENTI FOTOGRAFICI COSPLAY

a cura di giadapernarellaphotocosplay

17

VIRTUAL ARTIST ALLEY- INTERVISTA A @ITSRIGEL

a cura di Dilan Pierro

30

TU e IL PERSONAGGIO

a cura di Lisa.cosp_

39

STAMPE 3D DA ZERO

a cura di droid.rust

51

ANIME E MANGA ZONE

a cura di Squiddylabionda e Virtual Jump

62

GAMING ZONE

a cura di Alessandro Marronee Virtual Voyagers

68

RINGRAZIAMENTI

a cura di Virtual Cosplay





BEST OF COLLAB

@CECCOS_COS



EDITORIALE DI GENNAIO 2026

a cura di Axil_Darko

BRACE YOURSELF

WINTER IS COMING



Cara Community,
l'inverno è arrivato...tornare alla routine dopo le feste è un colpo al cuore. Le luci di Natale si spengono e fuori fa un freddo...brrrr! Ma sapete una cosa? È il momento perfetto per preparare il nuovo calendario cosplay!



Ed ecco che arrivano i buoni propositi per il 2026! Nuovi cosplay da realizzare (oppure sistemare quelli lasciati a metà dall'anno scorso), tecniche da provare, materiali da testare, ma non meno importante: il divertimento! Il cosplay non è una gara: niente confronti, niente stress, solo pura passione, risate e supporto tra amici!



NOVITÀ DEL MESE: STAMPA 3D E ARTIST ALLEY

Novità bomba: Stampa 3D con droid.rust!
Finalmente una rubrica per chi vuole trasformare
idee digitali in props super swag!
Tutorial, consigli e trucchetti anche per principianti.

E l'Artist Alley? Beh, non potete perdervela!
Un angolo dedicato agli illustratori, artigiani
e creativi; dove troverete interviste uniche
e accattivanti.



PLAY AND CHILL

ANIME E VIDEOGAMES

Non mancheranno poi gli approfondimenti, le rubriche più amate, le uscite anime, manga assieme ai videogames del mese: una fonte inesauribile di ispirazione per passare il tempo durante le giornate gelide e piovose...e quando non si ha proprio voglia di uscire di casa!

GAME OVER



STAY TUNED STAY VIRTUAL!

Questo numero di gennaio è come un quaderno nuovo, pronto a essere riempite dai vostri progetti, una tela bianca da riempire con la vostra arte. Spero che riesca a trasmettervi la voglia di creare, sperimentare e sognare.

Buona lettura e...buon anno nuovo!
Con affetto,



AXIL LA VOSTRA CAPOREDATTRICE





BEST OF COLLAB

@TAKO_EDDIE



★ FIERE DEL mese ★

Gennaio 2026

a cura di Virtual Cosplay

FIERE DEL MESE

**I
T
A
L
I
A**

EXTRACON - FIERA DEL FUMETTO - PORDENONE

10 e 11 Gennaio 2026

ULTRACON - COMICS & POP CULTURE - CREMONA

17 e 18 Gennaio 2026

MONZACON WINTER EDITION 2026 - MONZA

24 e 25 Gennaio 2026

BOLOGNA NERD SHOW - BOLOGNA

24 e 25 Gennaio 2026

FIERE DEL FUMETTO - WINTER EDITION - NOVEGRO

31 Gennaio - 1 Febbraio 2026



**SEGUICI SUI NOSTRI
SOCIAL NETWORK**



FIERE DEL MESE

FT-LAUDERDALE CON 2026 - FLORIDA, USA

4 Gennaio 2026

FAN EXPO - NEW ORLEANS, LOUISIANA, USA

9-11 Gennaio 2026

CENTRAL FLORIDA COMICCON - FLORIDA, USA

17 E 18 Gennaio 2026

CHARLIE'S COMIC CON - FLORIDA, USA

18 Gennaio 2026

PELICON 2026 - LOUISIANA, USA

24 Gennaio 2026

CRAWLEY COMIC-CON - REGNO UNITO

25 Gennaio 2026

FUI-CON 2026 — CHAMPAIGN, ILLINOIS, USA

30-31 Gennaio 2026

EXETER CREED COMIC CON - REGNO UNITO

31 Gennaio 2026

COMIC-CON:THE CRUISE 2026 - FLORIDA, USA

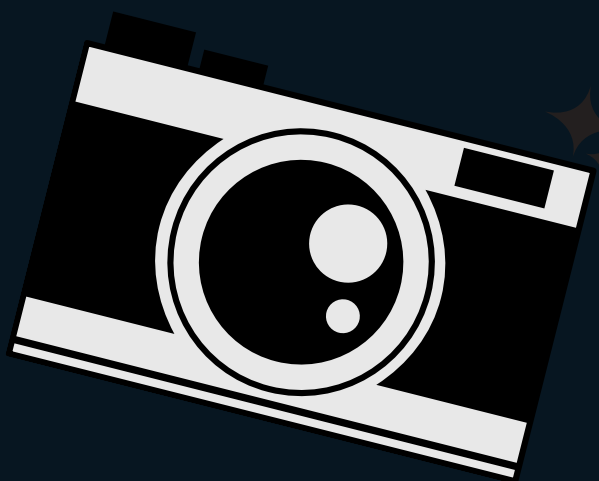
30 Gennaio - 3 Febbraio 2026





BEST OF COLLAB

@MIK_REDGUARDIAN



EVENTI FOTOGRAFICI COSPLAY



**L'ESPERIENZA UNICA
e SELEZIONATA**

a cura di giadapernarellaphotocosplay

Dimentica i raduni caotici. Parliamo degli Eventi Cosplay a numero chiuso (come Volta, Este, Fortezza, San Marino Academy, ed altri): veri e propri workshop collaborativi tra fotografi e cosplayer selezionati.



Il Primo Step: La preselezione è l'obiettivo da superare. Si accede solo con un progetto di alto livello sia per fotografi che per cosplayer.



COS'HANNO DI PARTICOLARE QUESTI EVENTI?

Accesso a luoghi storici, ville o fortezze normalmente preclusi a grandi shooting o al pubblico.

Aggiunta di personale specializzato (gestione del fuoco, animali come serpenti o cavalli) che rendono il set, se necessario, ancora più prezioso e d'impatto.



Risultato: Scatti con uno sfondo e un'atmosfera impareggiabili.



LA FORMULA COLLABORATIVA: TFP AD ALTO LIVELLO

Questi eventi operano spesso in modalità TFP (Time For Print), ma elevano lo scambio a un livello professionale.

Non è un “lavoro gratuito”, ma uno scambio d'élite di risorse: il fotografo offre il suo tempo e talento, l'organizzatore l'accesso esclusivo e il cosplayer un costume di alta qualità e il progetto ben definito.

L'Ingrediente Fondamentale: Collaborazione ed Entusiasmo sono i motori di questo scambio.



A MOODBOARD DETTAGLIATA: IL BRIEF ARTISTICO

L'elemento più amato e distintivo: il cosplayer presenta un vero e proprio progetto che viene valutato dal fotografo in fase di selezione. Cosa Include: Non solo un elenco di pose, ma interpretazione emotiva, riferimenti a uno schema luci specifico e la proposta di location adatte all'interno dell'evento.



QUANDO LA VISIONE INCONTRA L'OBIETTIVO

Il progetto del cosplayer viene valutato anche in base allo stile del fotografo.

Il Punto Chiave: Il fotografo usa la sua impronta e professionalità per dare vita alla tua visione, garantendo la massima resa artistica.

Obiettivo: Ottenere scatti unici che arricchiscono il portfolio di entrambi, unendo l'accuratezza del cosplay all'abilità tecnica.



PERCHÉ CERCARE QUESTI EVENTI?

Partecipare a questi shooting significa investire in:

Qualità Immagini: Scatti di livello editoriale per il tuo portfolio.

Professionalità: Lavorare con artisti preselezionati.

Apprendimento: Massima ottimizzazione del tempo grazie alla pianificazione.

Hai mai partecipato o ti piacerebbe partecipare a uno di questi eventi? Fammelo sapere nei commenti!

Crediti :

Slide 3: mederophotos_cosplay

Sonia.cosplay - IL VOLTA

lilith_elvas.cos - LA FORTEZZA

Vivi - Silveretta - LA FORTEZZA

Slide 4: _kameiliya_

Slide 5 e 6: ellen.void ale.mori

THANK
YOU





BEST OF COLLAB

@DFULLMETALBITCH



**VIRTUAL
★ ARTIST ALLEY
★ INTERVISTA A @ITSRIGEL**

a cura di Dilan Pierro

PRIMA DOMANDA ED INTRODUZIONE

Ciao a tutti! Sono Rigel (o Andrea), un illustratore digitale italiano. Amo i temi fantasy, gli animali e i miei OC, e purtroppo non sono molto bravo con le presentazioni (😓)



Come ti sei avvicinato all'illustrazione? C'è stata una particolare esperienza che ti ha spinto a intraprendere questa carriera?

In realtà, non ricordo di un periodo della mia vita in cui non abbia disegnato. Mio padre era un ottimo disegnatore da ragazzo, ricordo che già da piccolissimo io prendevo i suoi vecchi disegni e mi divertivo a ricopiarli.

Forse il momento in cui ho capito che era quello che volevo fare nella vita è stato quando ho comprato il libro illustrato delle Cronache del Mondo Emerso. Mi innamorai delle illustrazioni di Paolo Barbieri, ricordo che è stato il primo momento in cui ho pensato che mi sarebbe piaciuto fare l'illustratore!

SECONDA DOMANDA

Sappiamo che sei il creatore di Hikaru, la nostra bellissima mascotte! Da cosa hai preso spunto per realizzarla?

Quello che avevo in mente all'inizio era completamente diverso, se devo essere onesto! La mia ragazza poi mi ha dato spunti interessanti, e grazie ai suoi consigli ho pensato di darle un aspetto più moderno, rispetto all'idea iniziale. Ho preso spunto principalmente dal cyberpunk giapponese (anche se poi mi sono discostato un po', ma l'idea era quella).

HIKARU

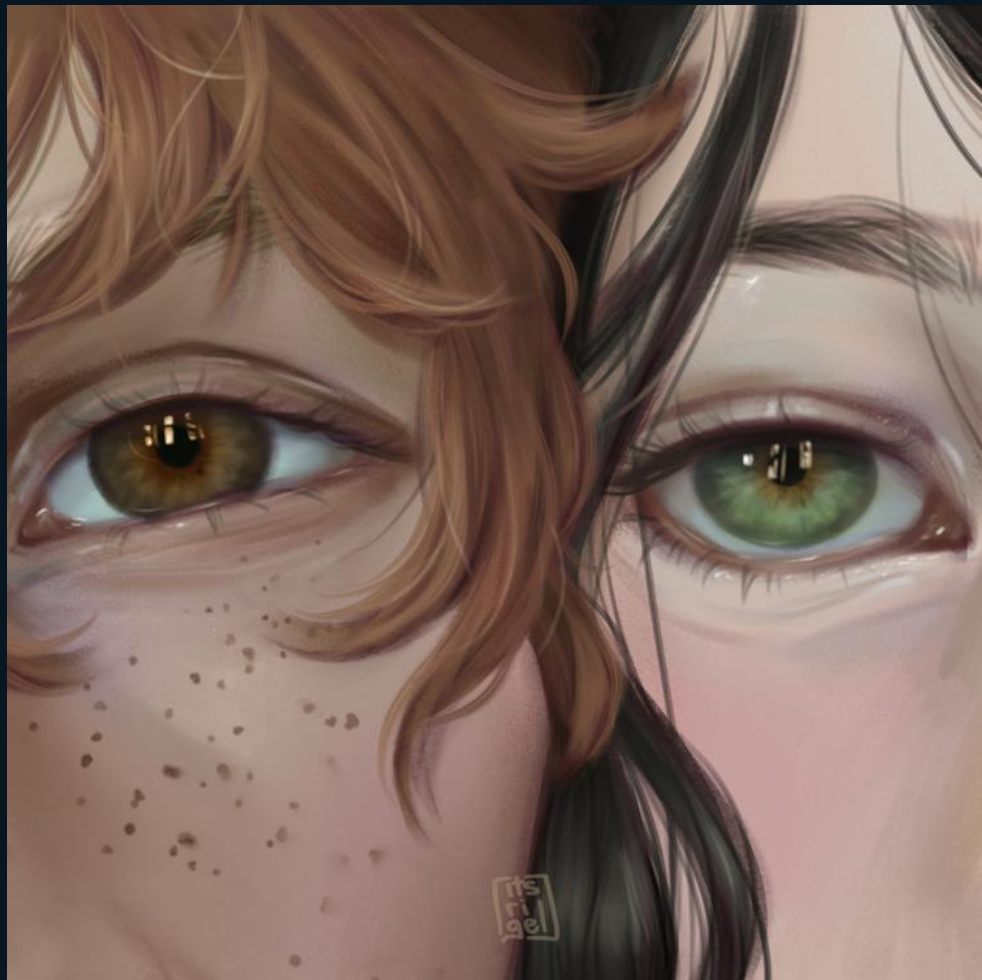


TERZA DOMANDA

Qual è il tuo stile di illustrazione preferito? C'è qualche artista o movimento che ti ha influenzato maggiormente?

Amo il semi-realismo, mi piacerebbe molto imparare meglio prima o poi.

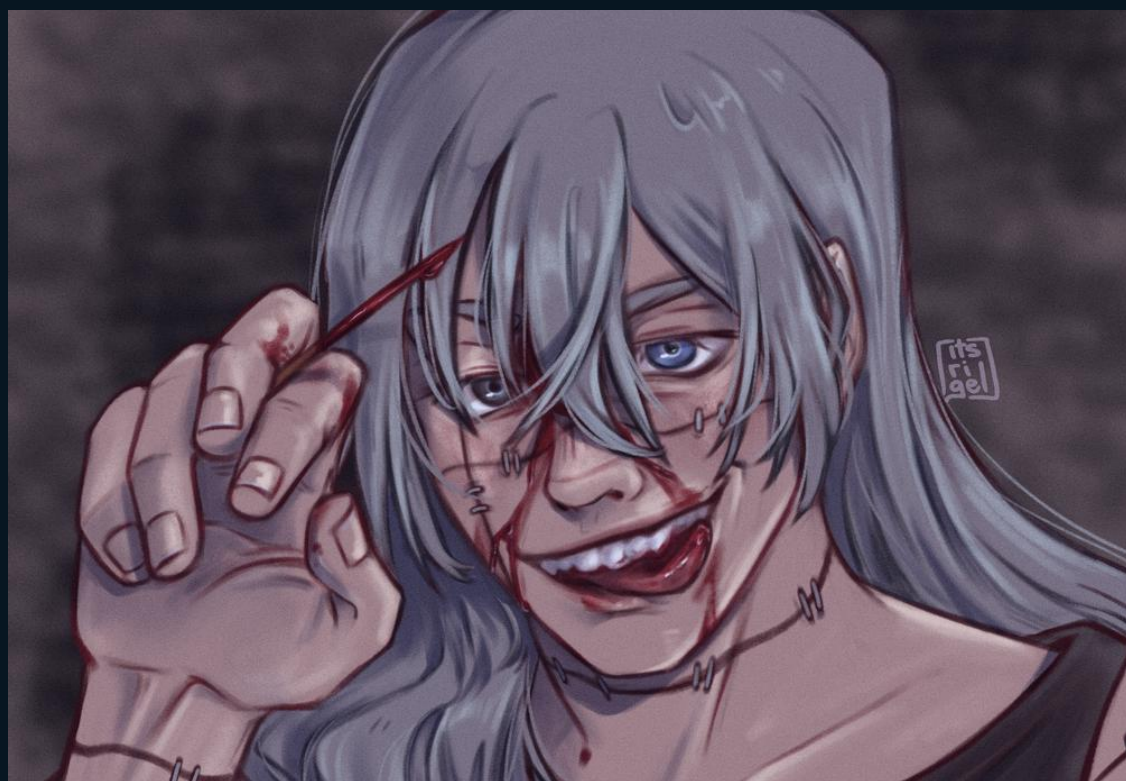
Di artisti che hanno influenzato il mio stile ce ne saranno a centinaia! Quelli a cui ancora oggi faccio riferimento sono sicuramente Paolo Barbieri, Loish, frostbite.studios, toshiasan, yuming_art e goldentar.art (nsfw), oltre sicuramente tantissimi altri che in questo momento non mi vengono in mente.



QUARTA DOMANDA

Come definiresti il tuo approccio creativo quando inizia un nuovo progetto? Hai un processo fisso che segui?

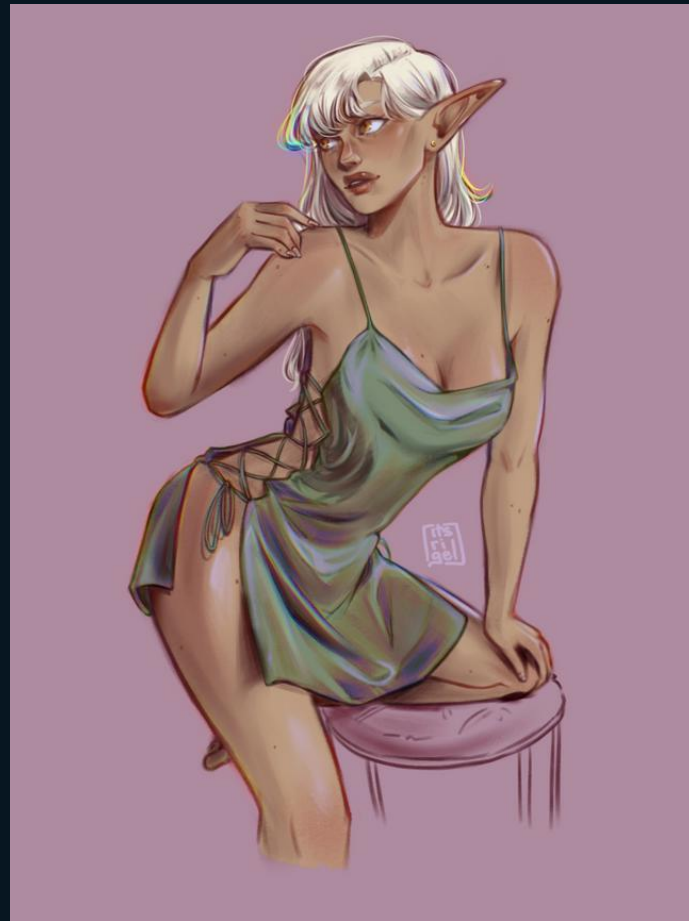
Inizio sempre cercando reference adatte, per le cose che disegno più spesso ho degli album su Pinterest già pronti. Poi in realtà viene tutto da sé, mi metto a disegnare e vedo dove arrivo (spoiler: non sempre da qualche parte, ma provare e fallire fa parte del processo per imparare).



QUINTA DOMANDA

Qual è stato il progetto più interessante o stimolante a cui hai lavorato finora? Perché?

Amo lavorare nel character design, quindi i progetti che trovo più interessanti sono sicuramente i ritratti di personaggi per campagne di roleplaying! La maggior parte delle commissioni che ho ricevuto sono arrivate da campagne di D&D, e le ho apprezzate veramente tanto



SESTA DOMANDA

Che strumenti preferisci usare nelle tue illustrazioni? Lavori più con il digitale o con tecniche tradizionali?

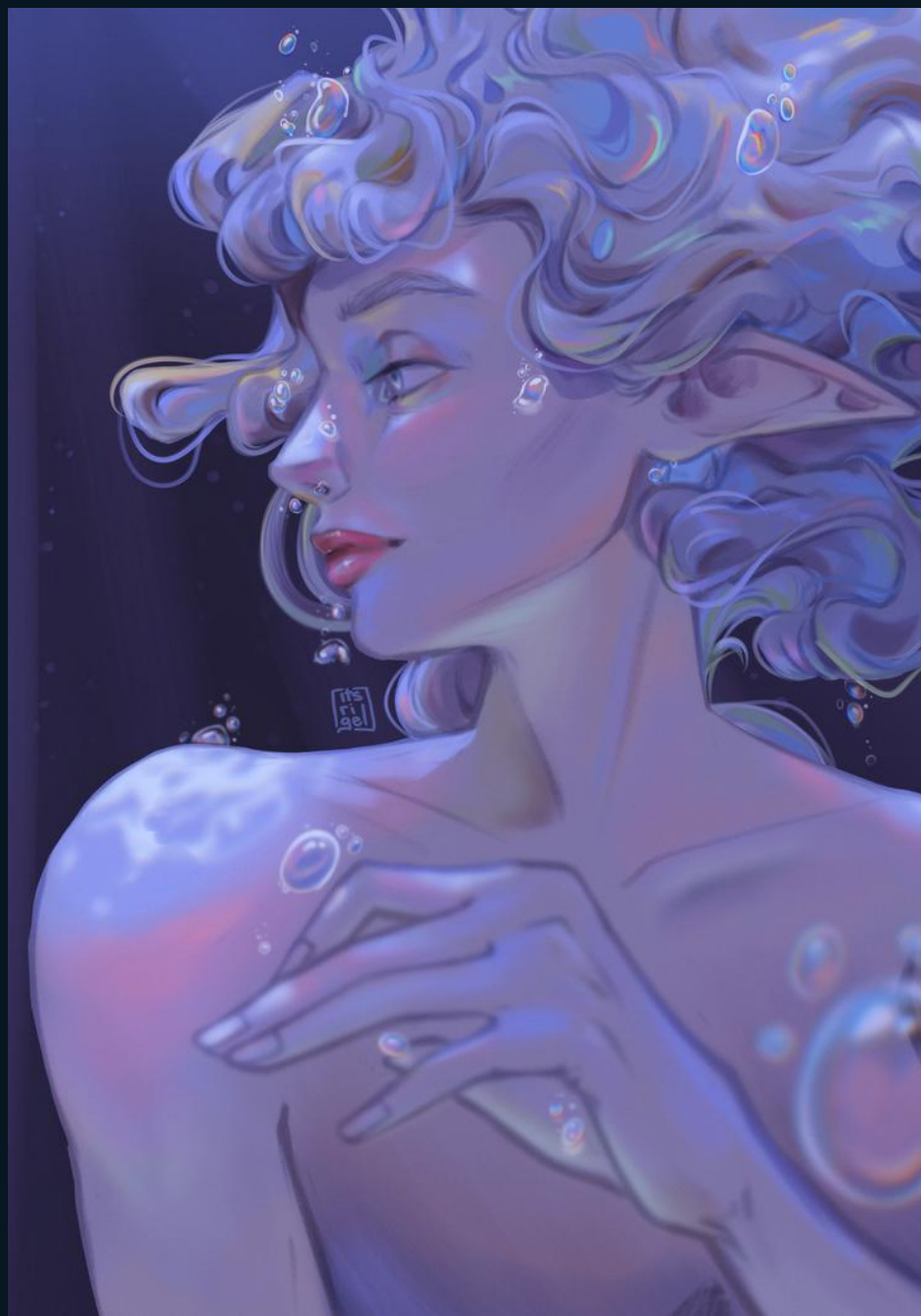
Ormai lavoro solo in digitale, probabilmente non tocco un album da disegno da anni 😊 non sono particolarmente paziente quando si parla di disegno, e per lavorare in tradizionale ci vuole decisamente molta più pazienza di quanta io riesca ad avere. Lavoro con Procreate su iPad!



SETTIMA DOMANDA

Qual è la parte più difficile del tuo lavoro? E cosa ti dà più soddisfazione?

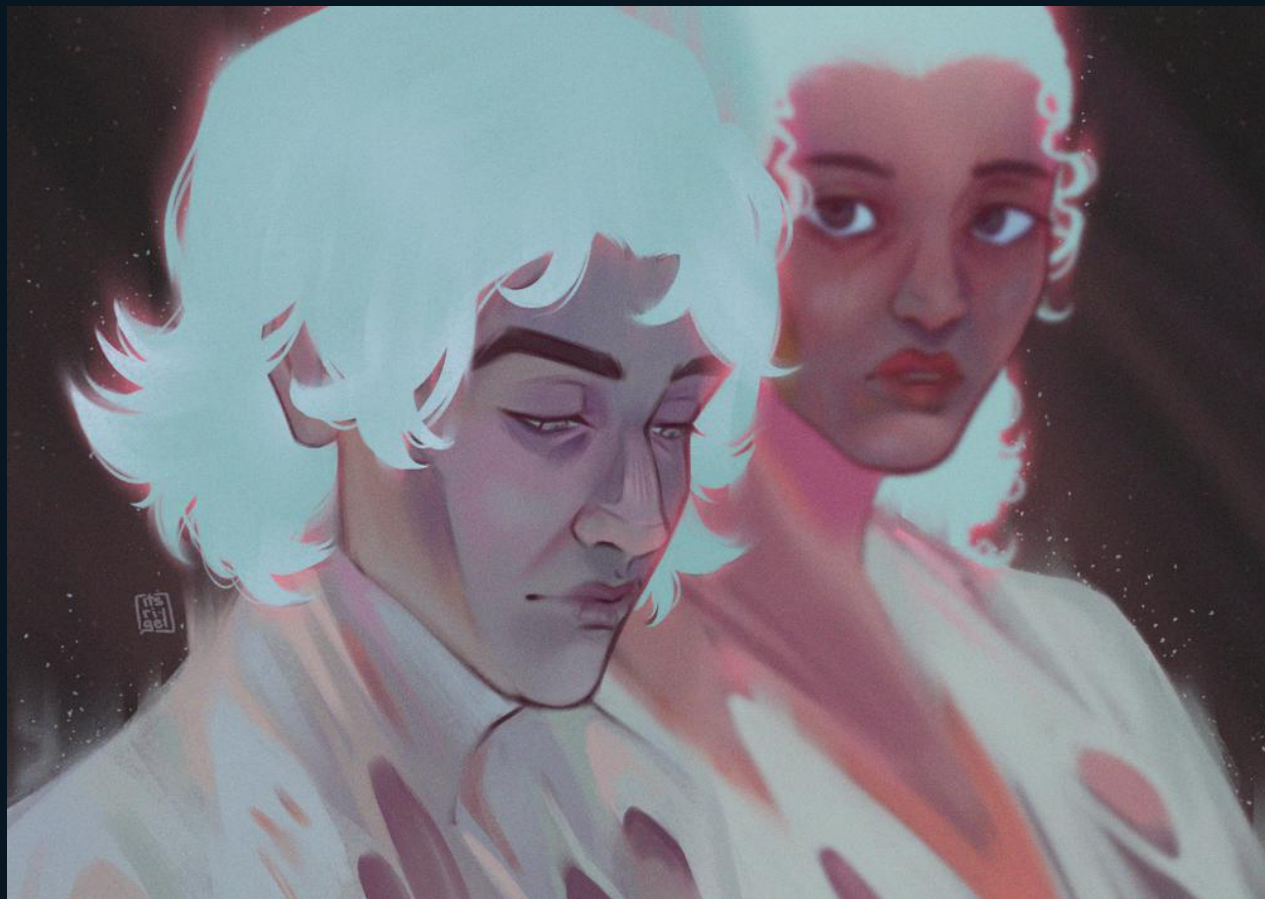
Non penso ci sia una parte obiettivamente più difficile di un'altra - personalmente, però, faccio ancora fatica con il rendering. Ogni volta mi sembra di rovinare completamente il disegno e ci spendo ore sopra per cercare di rimediare. La cosa che mi dà più soddisfazione invece è lavorare sul lineart. Lo trovo rilassante.



OTTAVA DOMANDA

C'è qualche tipo di progetto che ti piacerebbe fare in futuro, magari fuori dalla tua zona di comfort?

Un mio sogno nel cassetto è lavorare su copertine di libri - ne ho già fatte due in passato, ma il soggetto non mi faceva impazzire e mi piacerebbe tentare con qualcosa più nelle mie corde. Uscire dalla comfort zone non è il mio forte, lo ammetto!



NONA DOMANDA

In che modo collabori con i clienti o i team creativi quando sviluppi un'illustrazione? Ti piace avere una direzione chiara o preferisci più libertà?

Apprezzo molto quando il cliente sa cosa vuole e me lo sa dire. Ricordo una ragazza che mi mandò un'intero album di Pinterest per un'illustrazione di un suo OC - l'ho adorata.

Però mi piace avere quella libertà necessaria per mettere "Rigel" nel disegno, non amo lavorare su cose che non sento particolarmente "mie".



DECIMA DOMANDA

Cosa pensi dell'evoluzione dell'illustrazione digitale? Ti sembra che stia cambiando il modo in cui le persone percepiscono l'arte?

Credo che negli ultimi anni sia cambiato molto, purtroppo in peggio. Con l'avvento dell'IA generativa purtroppo è come se si fosse perso il valore dell'arte, in qualsiasi sua forma. Ed è una cosa di cui mi dispiaccio - trovo che fare arte sia un pezzo fondamentale dell'uomo, e l'idea di qualcuno che preferisce scrivere una frasetta sul pc invece di provare mi rende genuinamente triste. In più, ci si aggiunge il fatto che molti artisti digitali oggi vengano accusati di usare l'IA per le loro opere.

**SEGUICI SUI NOSTRI
SOCIAL NETWORK**

UNDICESIMA DOMANDA

Hai qualche consiglio per chi sta cercando di avvicinarsi al mondo dell'illustrazione, soprattutto per chi è all'inizio della sua carriera?

Provate, sbagliate e riprovate di nuovo. Non c'è un modo giusto di fare arte, ma sicuramente bisogna iniziare. Forse un consiglio che mi sento di dire è di stare lontani dai social. È facile cadere nell'idea che gli altri siano ottimi e infallibili, e pensare di non essere abili solo perché facciamo errori - ma sui social mostriamo solo la nostra parte migliore, e questo vale anche per l'arte!

(E in qualsiasi caso, non serve essere i migliori per fare arte. Basta passione per creare qualcosa)



CARRELLATA DI IMMAGINI





BEST OF COLLAB

@NICK_COSPLAY97

TU E IL
★ PERSONAGGIO ★

a cura di Lisa.cosp_

“TU E IL PERSONAGGIO”

Bentornati nella nostra rubrica make-up del magazine ^u^. Poiché abbiamo parlato tanto della base viso e di tutto quello che c'era da sapere sul make-up, ho deciso di aprire un nuovo format intitolato “TU E IL PERSONAGGIO” dove spiego come fare un make-up di un determinato personaggio tramite consigli e direttive.

Ovviamente siate liberi anche di non seguire per forza questi consigli o di farlo come più vi piace, l'importante è che vi vedete bene e più a vostro agio! Avrete modo anche di interagire nelle storie ecc... per delle richieste su un pg che volete vedere.
Personaggio di oggi: TANJIRO

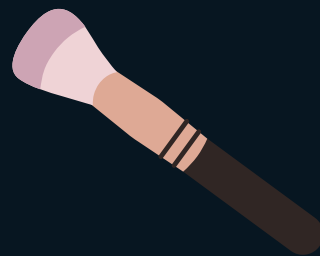


“TU E IL PERSONAGGIO”

Tanjiro è un pg molto amato nel mondo di Demon Slayer.

Questo viso da ragazzo gentile ed empatico mi ha fatto pensare a un make-up semplice, ma caratteristico, soprattutto per la cicatrice e gli occhi.

Nelle prime rubriche del magazine il make-up viene spiegato in tutti i suoi passaggi, a cominciare sul come fare la base viso; quindi, correte a recuperare i numeri precedenti se ancora non li avete letti. Nel frattempo, in questo numero vedremo nuovi dettagli utili per questo make-up.



“TU E IL PERSONAGGIO”

Possiamo dire che il trucco per Tanjiro è semplice e si compone di:

-contouring -> marcato sulla mandibola e sul naso (ad esempio non ho messo contouring sulle guance poiché ha un viso tondo senza spigoli ed ho preferito farlo simile)

-occhi tondi-> si può utilizzare sia la matita nera, sfumata con un pennellino a punta sottile o un pennello piccolo piatto, sia l'eyeliner.

Gli occhi di Tanjiro sono grandi, quindi, se si vuole, si possono ingrandire i propri utilizzando la matita bianca sotto l'occhio o all'interno.





“TU E IL PERSONAGGIO”



Molti scelgono anche di fare l'occhio più allungato e con la doppia palpebra inferiore, con un make-up in stile coreano. Questo dipende da voi e dal vostro gusto).



“TU E IL PERSONAGGIO”



Io ho utilizzato l'eyeliner cercando di seguire la forma del mio occhio, aggiungendo una piccola codina all'esterno. Per la parte inferiore la matita viene sfumata sempre con il pennellino dall'inizio fino a quasi la fine dell'occhio, nella parte più esterna però ho cominciato a fare il tratto meno intenso.

-ombretti -> tendenti al marrone sia caldo che freddo secondo la vostra

vostra scelta. Per creare le ombre, si può intensificare la polvere nella palpebra fissa e nella zona tra il sopracciglio e il laterale del naso.



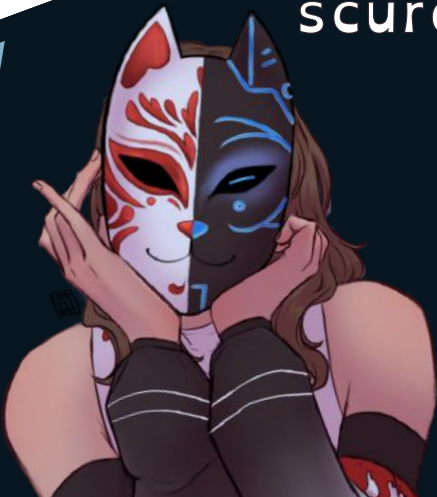
“TU E IL PERSONAGGIO”

Sopracciglia -> dello stesso colore della parrucca o comunque il più naturale possibile e meglio ridisegnarle da capo se necessario. Ricordo che le sopracciglia sono spiegate in una rubrica apposita!

-Cicatrice -> ci sono vari modi per farla, tramite:

1. collodio per dare l'effetto raggrinzito, naturale e dopo, colorarla con ombretti o utilizzando l'aquacolor/supracolor

2. eyeliner marrone o di un colore simile a com'è raffigurato nell'anime, i colori prevalenti sono il rossiccio o bordeaux scuro oppure un marrone scuro misto al bordeaux;



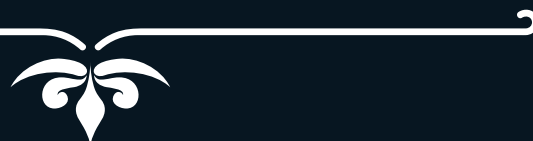
“TU E IL PERSONAGGIO”

3. Plastilina e lattice, successivamente coperti dal fondotinta o correttore del proprio tono di pelle e colorati poi con ombretti e supracolor



4. Artex, se la si vuole in rilievo

5. Foglio di velina, adatto alle bruciature, truccato circa allo stesso modo.

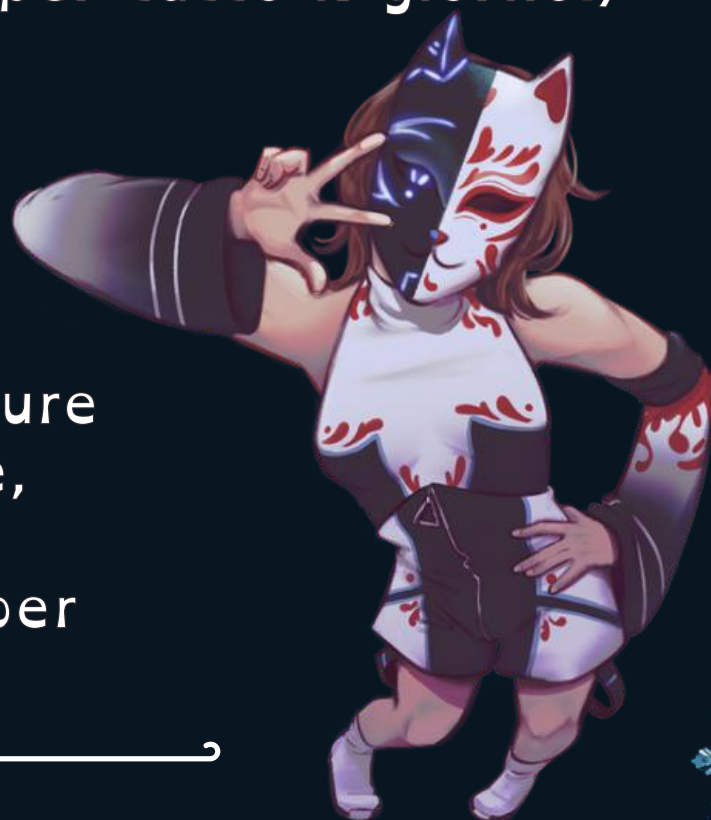


“TU E IL PERSONAGGIO”



Ho scelto di disegnare la cicatrice come nell'anime e utilizzare l'eyeliner marrone della Essence tamponandolo poi, una volta asciutto, con l'ombretto bordeaux. Il risultato oltre ad essere fedele ha mantenuto per tutto il giorno.)

Per questo articolo è tutto.
Se avete richieste scrivetemi pure
e se volete un pg in particolare,
posso dedicarci un
articolo intero. Grazie sempre per
il vostro supporto ^u^





BEST OF COLLAB

@SARA_LUNARY



★ STAMPA 3D ★ DA ZERO

a cura di droid.rust

STAMPA 3D DA ZERO

Ciao a tutte e tutti!
La stampa 3D è ormai un punto fermo nella vita di chi fa cosplay e probabilmente tra di voi c'è chi vorrebbe buttarsi a capofitto nella cosa ma ha ancora qualche dubbio. Con questo primo articolo iniziamo una serie dedicata alla stampa 3D specificamente orientata al cosplay: partiremo da zero, cercando di andare incontro a tutte le domande e i dubbi più comuni di chi vuole cimentarsi in questa attività, evitando di dare qualcosa per scontato.

L'obiettivo di questo primo articolo non è entrare subito nei dettagli tecnici, ma aiutarvi a capire se la stampa 3D fa al caso vostro.



STAMPA 3D DA ZERO

1. Mi conviene stampare in casa o no?

La domanda può sembrare strana, ma non lo è: il costo relativo ai materiali di una singola stampa può essere molto basso, ma l'investimento iniziale non lo è mai.

Oltre alla stampante ci sono sempre una serie di accessori annessi, e all'inizio un bel po' di materiale e tempo andranno inevitabilmente persi lungo la via dell'apprendimento.

Se vi serve solo un prop all'anno, probabilmente vi conviene affidare la stampa a chi lo fa già abitualmente: il prezzo sembrerà molto più alto rispetto a quanto spendereste stampando da soli, ma sarà comunque inferiore al costo del mettere in piedi una stazione di stampa!



STAMPA 3D DA ZERO

In alternativa, se presente nella vostra città, potete provare a frequentare un makerspace: spazi di coworking dove, per cifre simboliche, si possono utilizzare stampanti e attrezzature comuni.

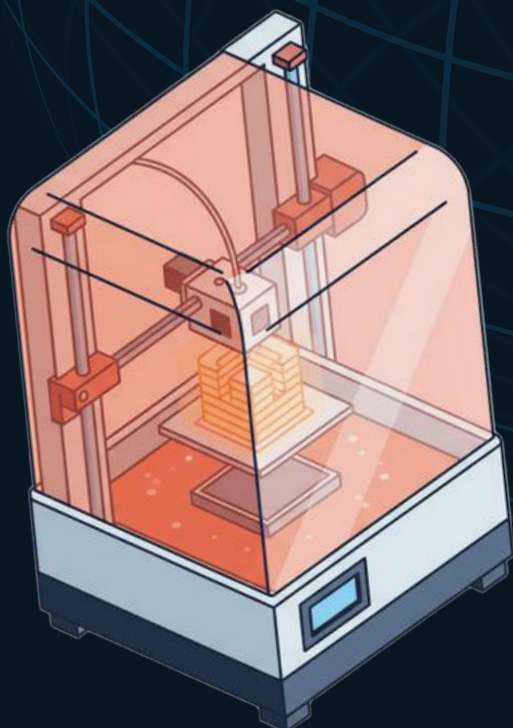
Se l'investimento iniziale non vi spaventa e siete pronti a rimboccarvi le maniche, continuate a leggere!

2. Diverse tecnologie: quale fa al caso mio?

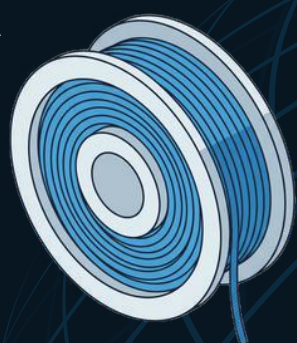
Esistono due principali tecnologie per l'uso amatoriale:

FDM (a deposito di filamento) e stampa a resina.

La resina fornisce risultati di grande dettaglio, ma ha costi più elevati e necessita uno spazio dedicato, a causa della tossicità di alcuni elementi.



STAMPA 3D DA ZERO



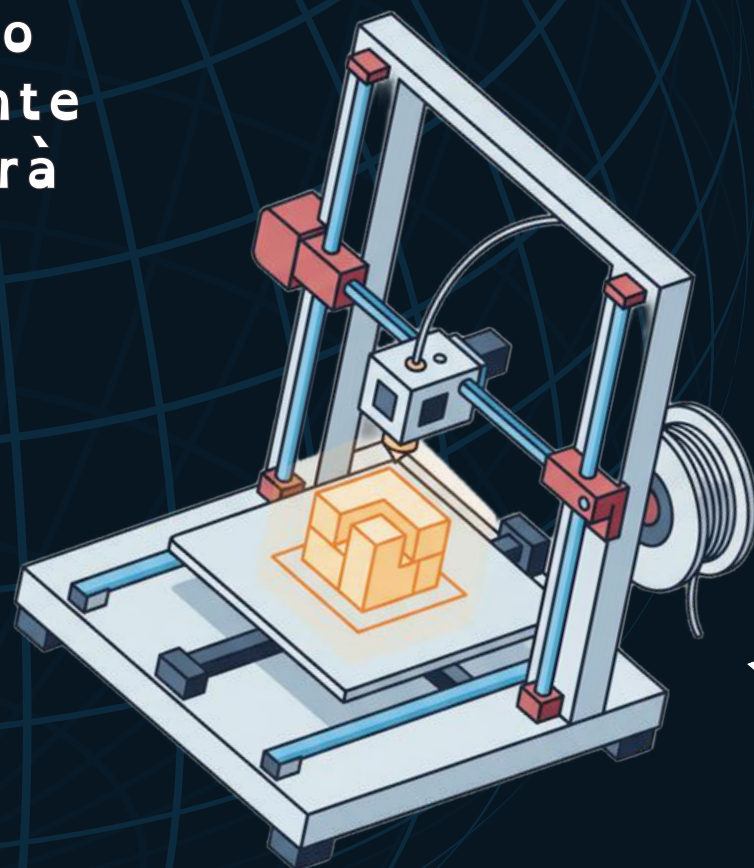
Se state iniziando, direi senza indugi che la vostra prima stampante dovrebbe essere a filamento.

Stampare oggetti di grandi dimensioni in resina può inoltre avere costi proibitivi o risultare impossibile a livello amatoriale: se in futuro vorrete affiancare una stampante a resina a una FDM, questa potrà stampare i pezzi di dettaglio, lasciando alla FDM la realizzazione dei componenti più grandi.

3. Quanto spendere?

Una stampante di dimensioni medie può costare dai 100 agli 800 €.

Come è possibile una tale oscillazione? Semplice: quella da 800 farà quasi tutto il lavoro al posto vostro, facendovi risparmiare notti insonni e chili di filamento buttato.



STAMPA 3D DA ZERO

Il mio consiglio, soprattutto se iniziate da zero, è di prendere una stampante del marchio Bambu Lab (non sono in alcun modo sponsorizzato): la serie A1 parte da 200/300 €, è perfetta per cominciare e, anche se il piatto può sembrare piccolo, ricordate che qualsiasi oggetto può essere stampato a pezzi e poi incollato (vedremo questo aspetto nei prossimi articoli).

Disponete di un budget più alto? Passate a un modello con piatto più grande (serie P). Posso stampare bene anche con una stampante da 150 €? Assolutamente sì, ma mettete in conto molte più ore di studio: le stampanti economiche richiedono maggiore babysitting.

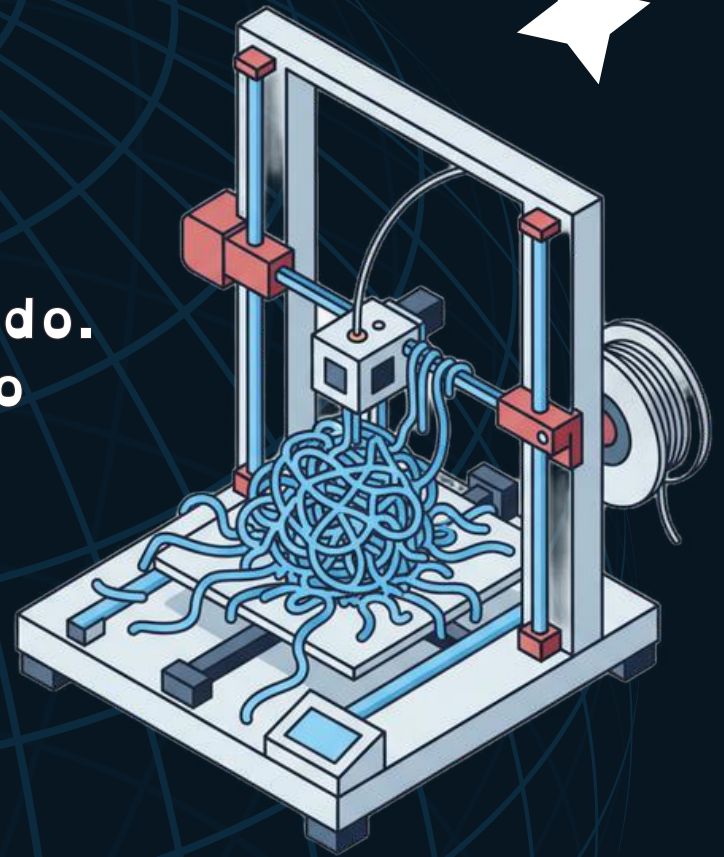
Non cercate la stampante ideale che faccia tutto e bene: non esiste. Ognuno ha esigenze e budget differenti.



STAMPA 3D DA ZERO

4. Quindi schiaccio un bottone e fa tutto da sola?

Non ancora, ma ci stiamo avvicinando. Le stampe fallite sono un passaggio fondamentale dell'apprendimento: non è un processo evitabile. Accoglietelo con serenità: i risultati arriveranno!



5. Posso stampare qualsiasi cosa?

Per stampare dobbiamo innanzitutto avere un modello 3D pronto. Non tutti i modelli però, sono immediatamente stampabili: la stampa 3D ha dei limiti, e il nostro compito è comprenderli per adattare e preparare il modello.



STAMPA 3D DA ZERO

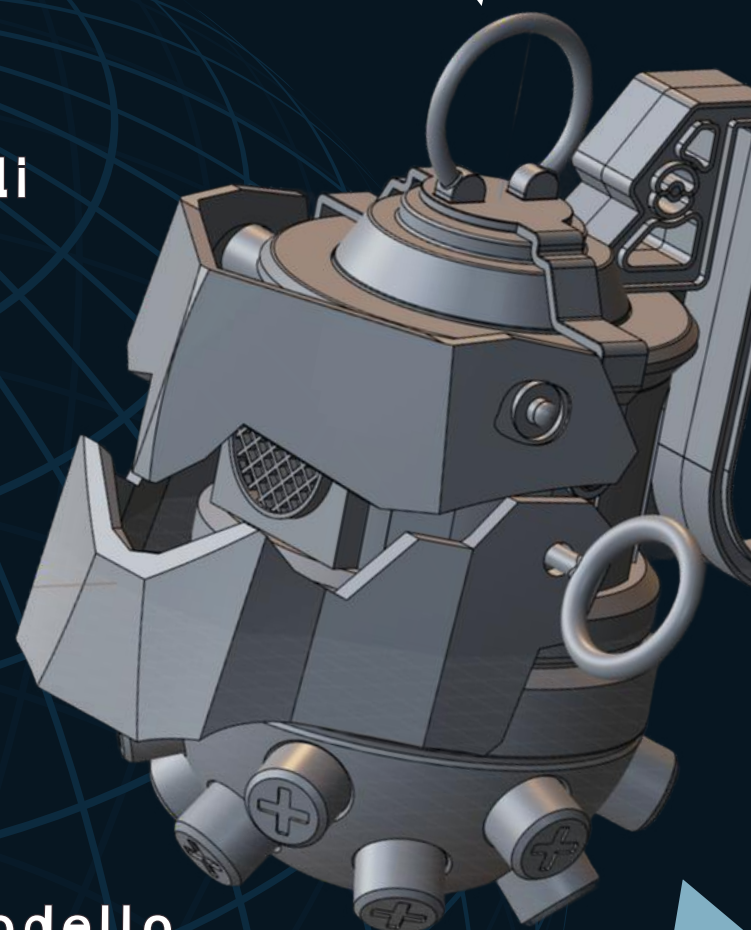
Se partite da zero, cercate modelli già pronti alla stampa: qualcuno ha già fatto una buona parte del lavoro al posto vostro.

Siti di riferimento: printables.com - makerworld.com e cults3d.com, ma ce ne sono molti altri.

Troverete sia modelli gratuiti che a pagamento: leggete le recensioni, perché non è detto che un ottimo modello non possa essere gratuito.

6. In che materiale stampare?

PLA, PETG, ABS... sono solo alcuni dei materiali con cui si può stampare. Quale scegliere? Per ora sappiate che il PLA è molto più facile e veloce da stampare, e permette di ottenere risultati esteticamente gradevoli senza grande sforzo.



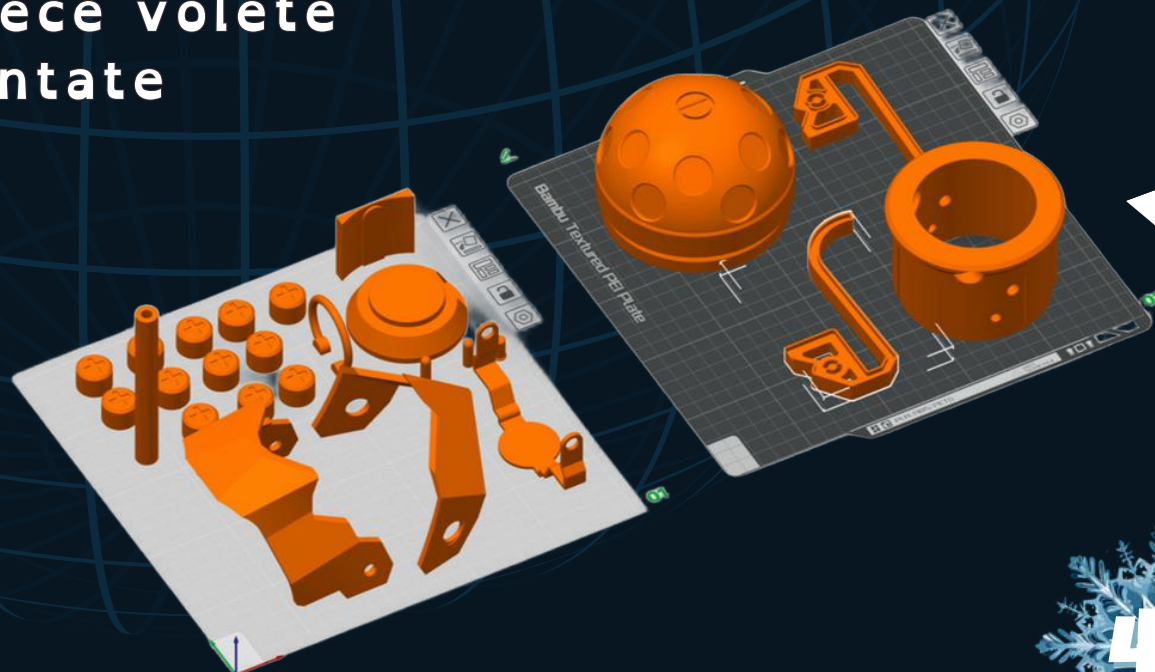
STAMPA 3D DA ZERO

Tuttavia, essendo un materiale di origine parzialmente organica, si deteriora nel tempo e soffre il calore: se lasciate un prop in macchina d'estate potreste trovarlo rammollito e deformato.

Materiali più resistenti come PETG e ABS durano invece molto più a lungo e resistono meglio alle alte temperature.

Scegliete la stampante verificando soprattutto che possa stampare il materiale che vi interessa: se il vostro prop ha vita breve (lo uso una stagione e poi lo butto), il PLA può andare bene; se invece volete oggetti duraturi, puntate almeno al PETG.

La compatibilità con i materiali è sempre indicata nelle specifiche del produttore.



STAMPA 3D DA ZERO

7. Voglio farlo, ma non so ancora scegliere

Se le informazioni fin qui riportate non vi hanno chiarito quale stampante acquistare, partite dalla fine: scegliete il prop che vorrete stampare per primo.

Nei siti indicati sopra, per ogni modello è spesso riportata la dimensione minima del piatto necessaria, e in alcuni casi persino l'elenco delle stampanti compatibili.

L'idea di star per realizzare il prop dei vostri sogni vi darà la motivazione per superare le inevitabili difficoltà iniziali.

All'inizio è normale sentirsi un po' spaesati... ma niente panico: passa in fretta!



STAMPA 3D DA ZERO

8.Ok, lo faccio. E ora?

Avete individuato la stampante che fa per voi, controllato il portafogli e cliccato su “buy now”. Congratulazioni! Cominciate a pensare a dove posizionarla e lasciate un po' di spazio extra intorno: vi servirà per appoggiare la stampa appena terminata e lavorare alla rimozione dei supporti.

Trovate spazio anche per i primi 2-3 rotoli di filamento e ricordate che quest'ultimo è molto sensibile all'umidità: meglio evitare cantine umide e, una volta aperto un rotolo, riponetelo in una busta con zip come quelle per alimenti. Non è il sistema migliore per proteggerlo dall'umidità, ma è economico e, per ora, più che sufficiente.

Quando arriverà la stampante, seguite per filo e per segno la procedura di installazione: più la stampante è valida, più la guida sarà chiara e semplice da seguire. Non saltate alcun passaggio, o vi ritroverete troppo presto nella sezione “troubleshooting” del manuale.



STAMPA 3D DA ZERO

Con questo chiudiamo il primo articolo: nel prossimo cominceremo a trattare i fondamentali della gestione della stampa — velocità, spessori, infill, supporti... ouch. C'è un sacco di roba!

Il software di slicing a prima vista può sembrare complesso, ma niente paura: non è necessario conoscere ogni dettaglio per realizzare la vostra prima stampa!

Alla prossima!
Fabio aka @droid.rust



**SEGUICI SUI NOSTRI
SOCIAL NETWORK**



VIDEO
ALLEGANS

BEST OF COLLAB

@MAMARIN.COS



★ ★ **ANIME E MANGA** ★ ★
ZONE

a cura di squiddylabionda e Virtual Jump



Focus Del mese

a cura di squiddylabionda e Virtual Jump

FOCUS DEL MESE

Frieren: Beyond Journey's End

★ ★
Tra le uscite più attese del periodo, Frieren: Beyond Journey's End torna protagonista con l'arrivo della seconda stagione, confermandosi come uno degli anime fantasy più raffinati e apprezzati degli ultimi anni. Non è la classica storia di eroi e battaglie epiche: Frieren colpisce fin da subito per il suo tono malinconico, intimo e profondamente umano, capace di distinguersi in mezzo a tante produzioni più rumorose.

La storia segue Frieren, un'elfa maga che ha sconfitto il Re Demone insieme al suo gruppo di eroi. Il punto di forza sta però in ciò che accade dopo l'impresa: mentre gli umani



invecchiano e muoiono, Frieren resta immutata, costretta a fare i conti con il tempo che passa e con i legami che non ha saputo comprendere quando erano ancora vivi. Il viaggio diventa così un percorso di crescita interiore, fatto di ricordi, rimpianti e nuove conoscenze, più che di combattimenti

I punti di forza dell'anime sono evidenti: una regia delicata, una colonna sonora evocativa e una scrittura che valorizza i silenzi tanto quanto i dialoghi. Frieren riesce a parlare di temi universali come il tempo, la memoria e il valore delle relazioni senza mai risultare pesante. Con la season 2, l'attesa è alta: l'anime promette di approfondire ulteriormente il mondo e i personaggi, continuando a emozionare con la stessa eleganza e sensibilità che lo hanno reso speciale.





F R I E R

【原作】山田鐘人・ア
【監督】北川明哉
【シリーズ構成】鈴木智尋 【キ
【コンセプトアート】吉岡誠子 【デザイ
【美術監督】高木佐和
【3DCGディレクター】今垣伊
【音響監督】はたしょう二 【音

フリーレン：種崎敦美
ヒンメル：岡本信

Jutsu Kaisen

THE CULLING GAME Part 1

uscite di
GENNAIO 2026

2 @ 2 cura di s1quiddylabionda e Virtual Jump

ECCO A VOI LE USCITE ANIME PIÙ RILEVANTI PER L'INIZIO DEL 2026

3 gennaio
Fate/Strange Fake



4 gennaio
MF Ghost (season 3)



5 gennaio
My Hero Academia:
Vigilantes Season 2



5 gennaio
Golden Kamuy S5 –
(Winter Season)



8 gennaio
Jujutsu Kaisen Season 3
(The Culling Game Arc)



9 gennaio
Fire Force
Season 3
Part 2



10 gennaio
Trigun: Stargaze



11 gennaio
OSHI NO KO Season 3



11 Gennaio
Hell's Paradise
Season 2



16 gennaio
Frieren: Beyond Journey's
End Season 2



MAFIA

PERLA SCONOSCIUTA

a cura di squiddylabionda e Virtual Jump

PERLA SCONOSCIUTA MF GHOST

MF Ghost è un manga/anime di Shuichi Shigeno che raccoglie l'eredità di Initial D, ambientandosi anni dopo in un futuro prossimo. Le corse clandestine lasciano spazio al campionato MFG, dove supercar e sportive moderne si sfidano su strade pubbliche, mantenendo però centrale l'abilità del pilota più che la sola potenza. Il protagonista è Kanata Rivington, giovane talento cresciuto alla scuola di guida di Takumi Fujiwara, chiaro ponte diretto con Initial D.

Un altro elemento distintivo sono i personaggi che circondano Kanata, come Ren Saionji, figura di supporto emotivo, e i rivali del campionato MFG, tra cui Beckenbauer e Sawataris (discendenti e richiami ideali ai vecchi corridori).



PERLA SCONOSCIUTA MF GHOST

MF Ghost funziona quindi come vero sequel spirituale di Initial D, aggiornando il mito del drifting e delle corse su strada all'era delle auto high-tech, senza perdere l'anima romantica della serie originale.

Tra i punti di forza dell'anime spiccano l'attenzione maniacale alla guida realistica, le spiegazioni tecniche accessibili anche ai non esperti e una regia delle gare capace di trasmettere velocità e tensione. A questo si aggiungono una colonna sonora che richiama lo stile iconico di Initial D e una CGI migliorata nel tempo, che valorizza auto e circuiti senza sacrificare il coinvolgimento emotivo.





NEVER
GIVE
UP!

PRESS
START

YES

NEVER
GIVE
UP!

LEVEL
UP!

LOADING
[Progress bar]

NO

GAME
OVER

PRESS
START

YES

GAME
OVER

GAMING ZONE

a cura di Alessandro Marrone
e Virtual Voyagers

NO

LOADING
[Progress bar]

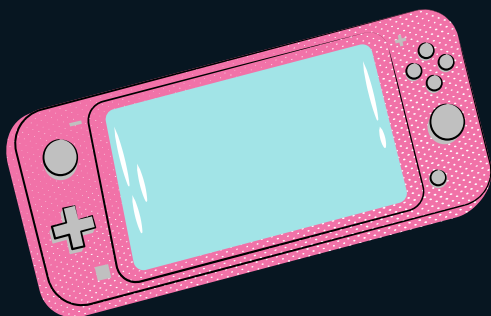


uscite DI Gennaio 2026

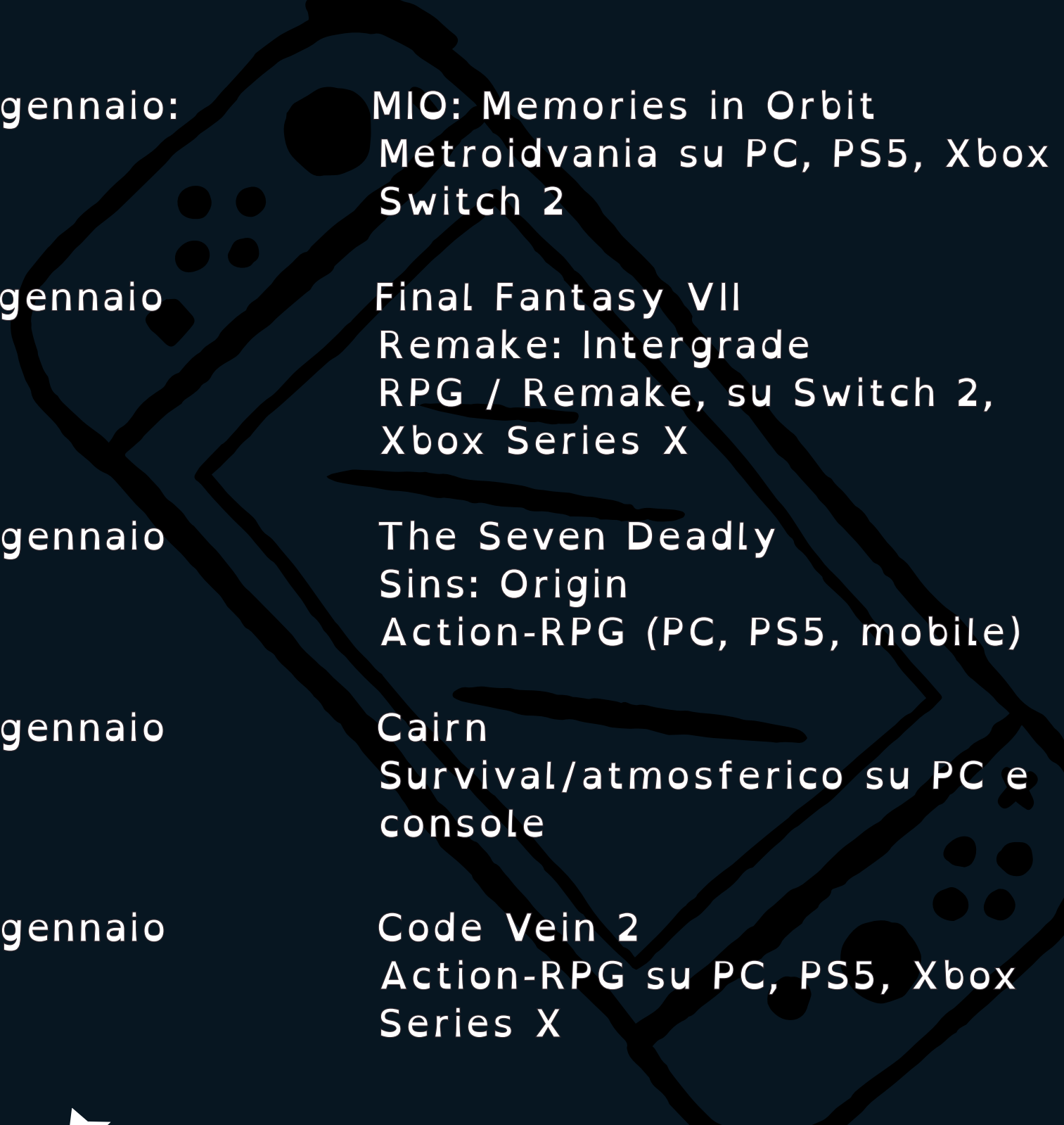
a cura di Alessandro Marrone
e Virtual Voyagers

GIOCHI ATTESI A GENNAIO 2026

- 15 gennaio The Legend of Heroes:
Trails Beyond the Horizon
Action-RPG (PC, PS5, PS4, Switch /
Switch 2)
- 15 gennaio Animal Crossing: New
Horizons - Switch 2
Edition
Simulazione/vita
sociale su Switch 2
- 17 gennaio Dynasty Warriors: Origins
Action / Musou su Switch 2



GIOCHI ATTESI A GENNAIO 2026

- 
- 20 gennaio: MIO: Memories in Orbit
Metroidvania su PC, PS5, Xbox
Switch 2
- 22 gennaio Final Fantasy VII
Remake: Intergrade
RPG / Remake, su Switch 2,
Xbox Series X
- 28 gennaio The Seven Deadly
Sins: Origin
Action-RPG (PC, PS5, mobile)
- 29 gennaio Cairn
Survival/atmosferico su PC e
console
- 30 gennaio Code Vein 2
Action-RPG su PC, PS5, Xbox
Series X



CRISI DELLE RAM

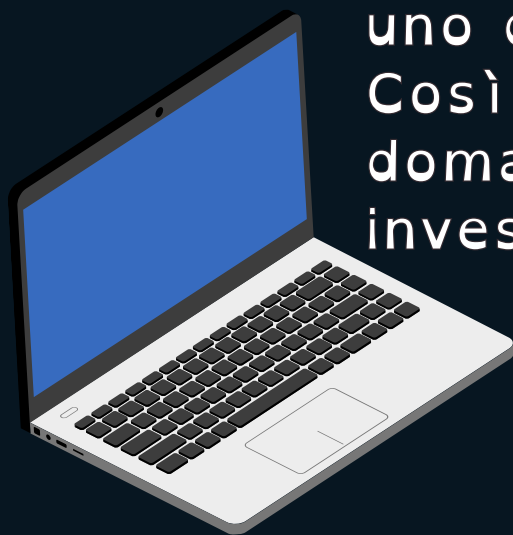
★ ★ **FOCUS** ★ ★
Del mese

a cura di Alessandro Marrone
e Virtual Voyagers

FOCUS DEL mese: RAMMAGEDDON IL CARO-HARDWARE CHE STA CAMBIANDO IL GIOCO

C'è un vento gelido che torna a soffiare sul mercato hardware e stavolta, ha un nome preciso: RAMmageddon. Le RAM stanno schizzando di prezzo, gli SSD seguono a ruota e le GPU... beh, quelle non hanno mai smesso di fare le preziose. È l'ennesima impennata che rimette in discussione uno dei pilastri del gaming: costruirsi il proprio PC.

Il problema è semplice: ogni componente, uno dopo l'altro, sta rialzando la cresta. Così molti giocatori stanno iniziando a domandarsi se abbia ancora senso investire in una macchina fatta a mano, come si è sempre fatto. Una visione romantica, tradizionale, quasi rituale, ma oggi più costosa che mai.



FOCUS DEL mese: RAMMAGEDDON IL CARO-HARDWARE CHE STA CAMBIANDO IL GIOCO

Intanto, dall'altra parte della barricata, le console non se la passano meglio: costi di produzione in crescita, margini in calo... non è fantascienza immaginare un altro ritocco verso l'alto.



Ed è qui che entra in scena il terzo incomodo: il cloud gaming. Non sarà poetico come

montare un dissipatore, scattare quella foto "ecco la mia nuova build", ma sta diventando la risposta pratica a un mercato sempre meno accessibile. Una via futura, brutale ma logica: paghi un servizio, giochi e fine. Il RAMmageddon non è solo un momento di turbolenza: è un segnale.

Ci dice che stiamo entrando in un'epoca dove la scelta non è più tra AMD e Intel, ma tra continuare la tradizione del PC costruito a mano o accettare un futuro in cui il gioco non passa

più dall'hardware... ma dalla nuvola.





**VIRTUAL
COSPLAY
BUON 2026**

RINGRAZIAMENTI

EDITORIALE DI GENNAIO

a cura di Axil_Darko

FIERE DEL MESE

a cura di Virtual Cosplay

EVENTI FOTOGRAFICI COSPLAY

a cura di giadapernarellaphotocosplay

VIRTUAL ARTIST ALLEY- INTERVISTA A @ITSRIGEL

a cura di Dilan Pierro

TU e IL PERSONAGGIO

a cura di Lisa.cosp_

STAMPE 3D DA ZERO

a cura di droid.rust

ANIME E MANGA ZONE

a cura di Squiddylabionda e Virtual Jump

GAMING ZONE

a cura di Alessandro Marronee Virtual Voyagers

RINGRAZIAMENTI

a cura di Virtual Cosplay



COMPARTO

GRA
FICO

AXIL_DARKO

_HIGANY_COSPLAY_

GIADAPERNARELLAPHOTOCOSPLAY

DILAN PIERRO

SAKY.YCOS

FORBICINACOSPLAY

JACK8904

LATATAA_

SAIYO_Ko



COMPARTO

KARLOTTINI

_KIRALIXIAO_COS

RIKO.TTA

_MII.COS

NIBBO_COSPLAY

ITALIAN_NANAMI

ANGRYLIOOON

MoMo97FIDIVEN

SAIYO_Ko

