



# Nyári MondoCon

Írta: Hirotaka



Lezajlott az idei őszi nyári MondoCon. Senki sem panaszkodhat, hogy nem víz-közéleben töltötte a con perceit, ám senki sem ilyen vizet képzelt el. Szó szerint a nyakunkba kaptuk a monszunt. Alig állt el az eső és nem emlékszem, hogy az elmúlt 9 évben olyan előfordult volna, hogy mindkét nap ennyit esik az eső. Az már csak az időjárás humora, hogy vasárnap este 7 óra körül kezdett el kisütni a nap.

Ennek a connak azért volt egy különlegessége. Ki emlékszik mikor volt legutóbb több napos a nyári con? És ki tudja, hány-szor volt ilyen? Mindössze egyszer fordult ez elő conjaink történelmében. Nah és mikor? Rég. Nos, ez így nem túl egzakt, ezért, hogy pontosítsak: 2009-ben történet az egyik MAT-os rendezvényen, akkor három napon keresztül conozhatott a közönség.

De lássuk, mik is történtek a mostani conon. Sajnos az eső miatt sok szabadtéri



program elmaradt. Bár szerény véleményem szerint a vízi focit meg lehetett volna tartani. Nah jó, nem gúnyolódok.

A nagyszínpad, a kintre tervezett sátrak, és az Amai Matsuri beköltöztek a pavilonokba. Így a jelen lévő embertömeg a fedett részekre zsúfolódott. Azt viszont meg lehetett állapítani, hogy sokan hagyták otthon nyári cosplayüket, de még így is többen jöhettek el mint tavasszal. Azért így is bőven akadt bátor cosplayers.

A reggeli kigyózó sor most is megvolt és bizonyos távolságból úgy nézett ki, mint egy kínai piac a sok esernyőtől. A bejutás azért haladt, és fél 10-kor kinyíltak a csarnokok ajtajai is.

### Nagyszínpad

Szerencsére a komor idő nem okozott komor hangulatot, ezt még megdobta a MAR 7.5. része. Reméljük ősze összejejön a 8. rész. A programfüzet ismét



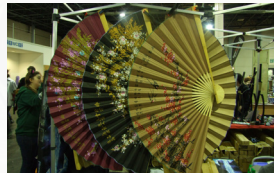
a tavaszi lepedőmértet öltötte magára, és meglepően hamar elfogyott, kora délután már nem volt egy sem. Az infópultnál kiragasztott példányt lehetett lefotózni, akinek nem volt.

A programot a Kockasztal és a Home Made Asia nagy sikerű műsora folytatta. Ezt követte a megújult cosplay, aminek kapcsán azt jegyezném meg, hogy a szavazólapon ezúttal csak a versenyző neve volt látható, az, hogy mely kategóriában, mely karaktert alakítja az illető csak a konferálás-sor derült ki. Vélhetőleg valami hiba lépett fel a mátrixban, ezért történt így. Amúgy a versenyen egész jó cosplayeket láttam, bár csak az utolsó harmadára értem be a terembe. A cosplay.hu távozásával kis ráncfelvarráson esett át a cosplay. Egyrészt úgy tűnt, hogy egy versenyző kevesebb időt töltött a színpadon, ami jó. "A következő fellépő" videót feleslegesen tartom, úgyis tudja mindenki, hogy nem a kettővel előbbi jön vissza. A "korábbi cosplayers" átvezető viszont remek ötlet, mert így valamit megtudunk a jelölt munkás-



ságáról és tudjuk, hogy mit várunk tőle. Annak viszont örülnék, ha a versenyző száma, karaktere folyamatosan ki lenne írva a képernyőre és nem vennék le hamar. Új konferálóként jelentkezett Enji Night, akin látszott ugyan, hogy új neki ez a szerep, de szerintem megfelelően vette az akadályt és jól teljesített a színpadon. Egy szó, mint száz, ezek a kis változások jót tettek a cosplaynek. Jah és hiába a két nap, nyári con lévén nem volt performance vasárnap; és ez így helyes.

A szombati napon a craftot a II. fandum verseny követte. Hatalmas volt az érdeklődés, így a jövőben is van létjogosultsága a





programnak, a versenyzőknek igazi kihívás, a közönségnek pedig jó szórakozás. Ráadásul szakmai zsűri bírál, majd a verseny után egy beszélgetést is kap a szinkronszínészekkel a közönség.

A cosplay versenyen ezúttal dominált a külföldi zsűri, akikkel egy beszélgetés is volt szombat délután. A nagyszínpadi programokat a táncos amv-k, parapara és eredményhirdetés állandó triumvirátusa zárta volna, ha nincs ismét koncert. Nagyon örvedetes volt, hogy a technikai szünet alatt mindenki bent maradhatott a csarnokban és nem lettünk kiküldve az esőbe, bár ez valószínűleg azért volt, mert hazai csapatok jöttek.

Ezúttal nem ázsiai hírességet köszönthettünk, hanem a Bandák csatája címen három hazai csapat szórakoztatta a közönséget. A három koncertből én kettőt tudtam maradni, így ezekről írok. Elsőként a Tokyo Aruhazu nevű pop/rock zenekar vette birtokba a színpadot, aminek tagjai itthon élő japánok. Hamar remek hangulatot teremtettek, pergős, hangulatos számok követték egymást.

A második fellépő a Noahmuten zenekar volt, akik teljesen más stílust hoztak a színpadra. Szimfonikus Fantasy metált játszottak. Igazi fejrázós, hörgős dallamokkal. Ráadásul a zenekar tagjai be is öltöztek így autentikusabb lett a hangulat.

A harmadikról sajnos nem tudok releváns információt mondani, csak annyit,

hogy Renaissance névre hallgatnak és a visual kei területén mozognak.

A vasárnap ismét kevesebb látogatóval indult. A nagyszínpadnál maradván ismét, immár ötödikször az AMV Mortal Kombat nyitotta a napot. Változatlanul tők jó ez a program. Kellően felébreszt, amikor keveset aludtunk éjjel. A nagyszínpadhoz már csak az animés kerekasztal miatt jöttem vissza. De annyit elmondanék az Iron Lady Arcanum programról, hogy a MondoCon vendége volt Hosszú Katinka olimpikon, világbajnok úszónő, mivel a fent említett képregény róla szól. Természetesen akit bővebben érdekelt a mű, az a conon megvásárolhatta. Vasárnap került megrendezésre az Eurocosplay is, akinek a nyertese Londonba utazhat majd.

Az animés kerekasztal kicsit megváltozott programstílusban tért vissza. A tavaszi és nyári animék kibeszélése mellett a fő téma ezúttal a 3D/CGI és live-action adaptációk voltak. Ezek tették ki a műsor nagyobb részét, főleg utóbbi. Véleményem szerint kicsit túl domináns is volt már a filmes, "fehérítéses" téma. Emellett a két hölgy vendég, akik pont a live action, dorama témában mozognak, alig kaptak szó. A soron következő tömeggyűlés ismét



remek volt, bár egy-két kérdés most mint-ha könnyebbre sikerült volna. A napot a nagyszínpadon a táncos amv-k és az eredményhirdetés zárták.

Három dolgot jegyeznek még meg, ami mindkét napra vonatkozik. Az egyik a táncos amv-k, ahol a kötelező caramell-dance-t és 8 órásműszakot kivéve sok új zene volt, amire táncolhatott, aki akart. A másik dolog a tombola. Oké, aláírom, hogy szerintem nem sokan vesznek tombolát, ezt az ajándékok mennyisége tőkéletesen megmutatja, meghogy a tombolapapírok beleférnek egy műanyagpohárba. De az nagyon vicces volt, hogy mindegyik ajándék csajosra sikerült. Szóval az a férfilegény, aki nyert a tombolán választhatott Sailor Moonos arcmaszk, cicafül, masnis csat, és hasonló ékszeségek közül.

A harmadik, hogy amikor éppen nem vettettek semmit, akkor egy víz témájú



MondoCon háttér jelent meg a kivetítőn, amitől kissé epilepsziás rohamot lehetett kapni. Nem éreztem szükségét, hogy annak mozognia kéne.

## Karaoke terem

A K csarnok második emelete a szokásos funkciót töltötte be: rajzok, sushi és zene.

Szombaton a karaoke teremben természetesen szinte csak karaokézni lehetett, versenyben, vagy csak úgy a poén kedvéért. Ezalól a délelőtti AMV-verseny volt a kivétel. Láttam már jobb versenyt is. Legnagyobb bajom, hogy majd mindegyik amv egy kaptafára készült. Nem találtam nagyon kirívót. A legnagyobb poén a plafonhoz ragasztott kábelcsatlakozó leesése volt 2-3 alkalommal.

Vasárnap az egész napos dalfesztivált két program szakította meg. Az egyik

a zene tippmix, ami végre nem került egy időbe az animés kerekasztallal, így részt tudtunk venni rajta. Éljen! Reméljük megtartják eme remek szokást. Amúgy most elég nehézre sikerült a kvíz. A másik ilyen program a beszélgetés a K-pop magyarországi helyzetéről volt.

## D csarnok

Ismét a D csarnokba kerültek azok a programok, amikkel az ember el szokta ütni az időt, ha más dolga nincs. Itt kaptak helyet a különféle rajongói és cosplayes klubok, mint a Gyűrűk ura, Csillagkapu, stb. Lehetett társasokkal játszani, gózní. A szabadtérről ide lett betranszportálva az Amai matsuri, ahol mindig jól lehet szórakozni. Most is lehetett kimonóba öltözni, medencéből lufit meg egyéb köveket pecázni pálcikával, kalligrafálni és felfújható sárkányon pattogni. Ez utóbbi



remek szórakozás volt. Hosszabb pályán is kipróbálnám. Aki kevésbé aktívabban akarta eltölteni az ittlétét, az teázhatott egyet. Aki viszont aktívabb elfoglaltságokra vágyott, annak a DDR, és a Just Dance okozott nagy örömet.

Ezúttal nem volt annyira nagy a konzolfelozatal, mint tavasszal, amikor a legnagyobb címeket lehetett kipróbálni. A gamer versenyek döntői a D nagy színpadán kaptak helyet. A LoL, a Heartstone, és Overwatch és a Starcraft II versenyzői csapatok össze.

A csarnok másik felén egy kisebb Geeks & Craft Corner névre hallgató színpadon tartottak előadásokat a témában. Szombaton az érdeklődők középföldre fegyvereiről, régi konzolokról, fényképezési utómunkákról hallgathattak előadást. Vasárnap az Odaátról, Retró sci-fikről vagy a szuperhősfilmeiben fellelhető férfiideálról lehetett előadásokat hallani.

Aki szeret a conon rohangálni, annak pokémon vadászat volt szombaton (nem a Pokémon Go-val, hanem a szokásos papíralapú változattal). Aki pedig a pénzköltést preferálta, a fogadóban tehetett ezt meg: plüssök, figurák, mangák, egyéb kiegészítők meg műtűrök formájába önthette a híres magyarokat ábrázoló papírfecnicjeit.

*Sajnos az idő miatt nem érződött a nyári hangulat, remélem ősszel jó időnk lesz, október 8-9-én van erre esély. A con nem volt rossz, nem is lett kiemelkedő esemény. Nagy problémák nem voltak, de nagyon nagy kár az időjárásért. Ha az jó lett volna nagyobbat út ez a két nap.*



# Légy az AniMagazin cikkírója!

---

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

## **Mindenképp írd nekünk, ha:**

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szövegét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikket küldd el nekünk a [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre, vagy gyere fel az [anipalace.hu](http://anipalace.hu) weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

---

## **A cikkek formai követelményei:**

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

## **Elérhetőségeink:**

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)
  - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.