

Dokomi 2019 • Cosplay & Künstler & Gaming?

 quick-save.de/2019/06/dokomi-2019/

Sven Festag

10. Juni 2019

Zum elften Mal fand in Düsseldorf die „Anime & Japan Expo“ statt. Erneut strömten Tausende Besucher in die Messehallen der Landeshauptstadt. Doch was gab es zu sehen?

Wie bereits in den beiden vergangenen Jahren gastierte die Dokomi im östlichen Teil der Messe Düsseldorf. Dort belegte sie fünf Hallen mit einer Gesamtfläche von etwa 60.000 Quadratmetern, in denen mehr als 500 Aussteller und insgesamt 50.000 Besucher Platz fanden. Die Aufteilung der Hallen wurde thematisch vorgenommen.

Für das Unterhaltungsprogramm waren zwei Bühnen aufgebaut, die *White Stage* in Halle 12 und die *Black Stage* in Halle 16. Dort fanden Panels und Wettbewerbe rund um das Thema Cosplay statt. Im Vordergrund standen aber die Bands mit japanischer und koreanischer Musik.



Stand für Stand aufgereiht: Die Künstler in Halle 13

Künstler & Essen & Essen!

Akustisch deutlich schwächer, aber mindestens genauso künstlerisch ging es in Halle 13 zu. Hunderte private und professionelle Künstler stellten ihre Werke aus, vom kleinen Aufkleber bis hin zum großen Wandbild. Zusätzlich konnten Wissenshungrige dort an fast 40 Workshops teilnehmen.

Wer tatsächlich Hunger hatte, fand vor allem im Außenbereich eine Vielzahl japanischer Speisen, falls die Preise nicht schon vorher den Appetit verderben. Weniger exotisch, dafür aber preisgünstiger, auch im Vergleich zur Kölnmesse, waren die Angebote der messeeigenen Restaurants.

Noch immer Lust auf Essen? Der japanische Supermarkt in Halle 15 bot ein reichhaltiges Sortiment an asiatischen Importwaren. Auch bei den umliegenden Ständen waren diese nicht zu knapp. Allerdings handelte es sich hierbei um eine Auswahl von Mangas, Animes und Merchandise-Artikeln.



Mangas stöbern in Buchladen-Atmosphäre

eSport & Indie & Retro!

„Dieses Jahr findest Du in Halle 14 eine proppenvolle Halle rund um das Thema Gaming“. So steht es im diesjährigen Programmheft. Eins vorweg: Weder war die Halle „proppenvoll“, noch war sie einschlägig dem „Thema Gaming“ gewidmet.

Für kompetitive Spielende veranstaltete Team Calyptus zwei Turniere mit den Nintendo-Spielen *Super Smash Bros. Ultimate* und *Pokémon Tekken DX*. Rhythmischer ging es nicht nur in *Just Dance 2019* zu, sondern auch am Stand von Second Circle mit *osu!* und *Beatsaber*. Eine Alternative dazu war *Stay on Beat* mit einer Auswahl von über 1.500 Musikstücken.

Wer weniger musikalisch und lieber im Team antritt, konnte sich bei *Allied Esports* in *Overwatch* beweisen. Entweder im 3-gegen-3-Eliminations oder im 4-gegen-4-Deathmatch.

Neben *Just Dance 19* brachte Nintendo unter anderem auch *Splatoon 2*, *Mario Kart 8 Deluxe* und *Pokémon Tekken DX* mit. Um dem Messe-Motto gerecht zu werden, baute der Entwickler aus Kyoto neben den 25 Switch-Konsolen auch zwei SNES Classic Mini auf.

Ein deutlich kleineres Programm fuhr Konkurrent Sony. An zehn PlayStation 4 standen *Nelke & the Legendary Alchemists: Ateliers of the New World* und *Team Sonic Racing* zur Auswahl.



Klein und gemütlich: der Indie Arena Booth

Ebenfalls mit kleinem Auftritt von sechs Spielen präsent war der Indie Arena Booth. Spielbar und frisch erschienen waren *Vectronom* von ARTE France und *Tiny Tanks* von LeadFollowGames. Application Systems Heidelberg stellte Pre-Release-Demos von

Oxyd und *Luna: The Shadow Dust* bereit, *Unforeseen Incidents* ist bereits seit vergangem Jahr auf dem Markt. Das Studierendenprojekt *Amata* komplettiert die Riege.

Bei den übrigen Ständen waren hingegen keine Neuheiten zu erwarten. Ganz im Gegenteil lag hier der Fokus auf Retro-Spielen. Unter dem Titel *Retro Wave Arcade* gab es über 30 Stationen, auf denen unterschiedliche Spiele der vergangenen Jahrzehnte emuliert wurden. Abseits der klassischen Titel wie *Monkey Island* oder *Street Fighter* konnten Spielende auch gemeinsam *Portal 2* im Koop-Modus bestreiten.

Mit 15 Stationen deutlich kleiner, aber umso authentischer war die *Retro Game Lounge*. Hier wurde an echten Konsolen wie dem Atari 2600, dem Sega Master System oder der ersten PlayStation gespielt. Röhrenmonitor und teils skurrile Peripherie inklusive.

Weil das Spielen auf dem heimischen Sofa aber doch gemütlicher ist, konnten gegenüber am Stand der Konsolen-Dealer. Einige Konsolen und zahlreiche Spiele, vor allem für die Sony-Geräte, warteten auf einen neuen Besitzer. In den Kisten waren durchaus auch Raritäten zu finden, besonders günstige Preise allerdings nicht.



Authentische Retrospiele nur echt mit Zeilensprung

Cosplay & Künstler & Gaming!

Die Dokomi ist keine Videospielemesse und möchte auch keine sein. Trotzdem haben Videospiele einen Platz in der japanischen Popkultur und gehören damit zur Messe. Die thematische Aufteilung der Hallen macht die Orientierung auf der Messe einfach, sorgt aber auch für eine entsprechende Isolation.

Nichtsdestotrotz waren am Indie Arena Booth unerwartet kleine Neuheiten zu entdecken und es gab eine ganze Menge Retro-Spiele zu spielen. Letztlich zählt aber das Gesamtpaket aus Cosplay, Künstlern und Gaming. Und das ist durchaus gelungen.