

Dokomi 2022 • Spiele zwischen Cosplay, Merch und Kunst

 quick-save.de/2022/06/dokomi-2022/

Sven Festag

10. Juni 2022

Auch 2022 trafen sich Cosplayer, Kunstschaaffende sowie Fans von Anime und der japanischen Kultur in der Messe Düsseldorf. Mittendrin kamen auch Videospiele-Begeisterte auf ihre Kosten.

Am Wochenende des 04. und 05. Juni 2022 sind Begeisterte für Cosplay, Mangas, Anime und die japanische Kultur zur Dokomi in der Messe Düsseldorf zusammengekommen. In vier Hallen, sowie dem Außengelände und zusätzlichen Räumen im südlichen Kongresszentrum erwarteten die Besuchenden eine Vielzahl von Ständen und Bühnen mit Bezug zum ostasiatischen Pazifikstaat. Zum Rahmenprogramm gehörte zusätzlich ein Cosplay-Ball.

Mangas, Merch und Malerei

Halle 1 richtete sich vornehmlich an kommerzielle Ausstellende und Verkaufsstände. Neben Mangas und Anime gab es auch eine Vielzahl unterschiedlicher Merchandise-Artikel zu japanischen Filmen, Serien und Videospiele. Ganz gleich, ob es bedruckte Hoodies oder Kissen sein sollten oder doch eher Sammelfiguren oder Soundtrack-Schallplatten: Für nahezu jeden Geschmack gab es etwas. Das gilt auch für die dort angebotenen Snacks und Spezialitäten. Weitere Speisen und Getränke wurden im Außenbereich und den Messerestaurants angeboten.



Ob dieses Cosplay überhaupt Taschen für die Manga-Taschenbücher hat?

Das Gegenstück zum kommerziellen Bereich bildete Halle 3. Hier präsentierten über 500 verschiedene Fanstände ihre eigens produzierten Werke und boten sie zum Kauf ein. Die Spanne reichte von großen Gemälden bis hin zu kleinen Postkarten und Anstecknadeln. Viele Kunstschaffende nahmen auch Auftragsarbeiten an, manche von ihnen erledigten diese gleich vor Ort.

Von dort aus gab es auch einen Zugang in die 18+-Area. Wie der Namen bereits vermuten lässt, verbargen sich in der abgesperrten Zone die Inhalte, die nur für Erwachsene freigegeben sind. Soll heißen: Unter anderem Erotik-Cosplay, Visual Novels und japanischer Gin waren dort zu finden.

Zuschauen und mitmachen

Wer sich nach den langen Wegen durch die Messehallen ausruhen und kurzzeitig die schmerzenden Füße vergessen wollte, konnte in Halle 5 Platz nehmen und das Bühnenprogramm der *Black Stage* genießen. Musik- und Tanz-Acts wechselten sich mit Zeichen- und Cosplaywettbewerben ab. Mehr Musik und Shows boten mehrere Räume im Kongresszentrum und weitere Tanzeinlagen zum Zuschauen und Mitmachen gab es in der *Dance Area* der Halle 4.



Ob mit Stift und Papier und mit Folie auf dem Auto: Die Kunstschaffenden in Halle 3 waren ein beliebtes Fotomotiv.

Noch mehr Lern- und Mitmach-Angebote stellten die Workshops im Obergeschoss von Halle 1 dar. Das Thema Cosplay fand dabei besondere Beachtung. Vom richtigen Schuhwerk, über Make-up und Accessoires, bis hin zum Bau von Feenflügeln war alles dabei. Zeichen-, Bastel- und Schauspielkurse kamen aber ebenfalls nicht zu kurz.

Auch ein Hauch von Tokyo Drift zog durch die Messehallen. Zwar gehörten quietschende Reifen und der Geruch von verbrannten Gummi nicht dazu, aber die ausgestellten Fahrzeuge hoben sich zumindest optisch von ihren verwandten Serienmodellen ab. Gemeint sind nicht nur polierte Anbauteile in Chromeoptik, sondern auch Design-Autofolien mit Referenzen zur japanischen Popkultur.

Ich will doch nur spielen!

Für das virtuelle Wohl sorgten diverse Aussteller in Halle 4. Das Bedürfnis nach vergangenen Tagen deckten die Stände des Flipper- und Arcademuseums Seligenstadt und von Retro-Wave-Arcade – vornehmlich mit Videospiele für Konsolen und Heimcomputern aus dem vergangenen Jahrtausend, darunter *Hugo*, *Super Mario 64* oder *Sonic: The Hedgehog*. Aber auch „neuere“ Titel wie *Mario Kart: Double Dash!!* oder *Formel Eins 2001* standen für eine flotte Runde zwischendurch bereit.



Rubens Barrichello fährt beim Heimrennen seines Teamkollegen am Hockenheimring nur hinterher.

Wirklich aktuelle Titel präsentierte das japanischer Entwicklungs- und Publishingstudio Nintendo am eigenen Stand. Noch aktuellere, teils sogar noch in der Entwicklung befindliche, Spiele präsentierten zahlreiche Teams am Stand des *Indie Game Fest*. Eine kleine Auswahl:

Fall of Porcupine, Buntspecht Games

Im Story-Adventure *Fall of Porcupine* schlüpfen Spielende in die Rolle des jungen Vogels Finley. Er zieht von der Stadt aufs Land, um seine Ausbildung zum Arzt im Sankt-Ursula-Krankenhaus abzuschließen. Eigentlich ist er von seinem Beruf begeistert, allerdings nehmen ihn die Geschichten, die er im Klinikalltag erlebt, ziemlich mit. Er bekommt erste Zweifel an seiner Berufswahl und seinen Fähigkeiten, bevor ihm dann auch noch Inkompetenz vorgeworfen wird.



In *Fall of Porcupine* werden wahre Geschichten des Krankenhausalltags spielerisch erzählt.

Mish-Mash, Kwa Qua Games

Mish-Mash ist ein nicht-paralleles, kollaboratives Zeichenspiel mit zwei unterschiedlichen Spielmodi. Im ersten Modus starten Spielende auf einer leeren Leinwand, die in neun Felder unterteilt ist und können ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Sind sie mit dem Ergebnis zufrieden, können sie die Leinwand an Freunde weitergeben. Diese können dann im zweiten Modus jeweils die übrigen acht Felder ausfüllen können, um so ein Gesamtwerk zu schaffen.

Jasper and the City of Lights, Rivers and Wine Studios

Die Geschichte von *Jasper and the City of Lights* dreht sich um die Geschwister Jasper und Nora. Jaspers ältere Schwester ist plötzlich verschwunden und einige Tage später fällt eine Sternschnuppe vom Himmel herab in den verbotenen Wald direkt vor das Haus der Großmutter. Von nun an begleitet das ihn das Licht der Sternschnuppe auf der Suche nach seiner Schwester. Aber es muss sich vor den flüsternden Masken in Acht nehmen.



In *Taiko no Tatsujin* braucht es Taktgefühl zum Erfolg

Auf der Dokomi steht die japanische Kultur im Vordergrund: Cosplay, Kunst und Merchandise. Aber auch Begeisterte von Retro- und Indiegames können hier durchaus auf ihre Kosten kommen. Insbesondere bei den unabhängigen Entwicklungsteams gab es die ein oder andere Neuheit zu entdecken, für die sich ein Besuch auf jeden Fall lohnt.