

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die MAG-C 2024 in Erfurt – ein kleiner Bericht

Kevin Puschak am Dienstag, dem 20. Februar 2024

Manga, Anime, Games, Cosplay – dafür stehen die Buchstaben im Namen der Community-Messe, die 2024 das zweite Mal in Erfurt stattfand. Im Vordergrund stand diesmal das Thema „Cosplay“. Ohne Kostüm, aber mit Neugierde, war ich am Messesamstag vor Ort.

Samstag, zehn Minuten nach 9 am frühen Morgen. Nicht das beste Wetter an diesem 3. Februar, doch in der thüringischen Hauptstadt verweilten zahlreiche Besucher – teilweise in Cosplay-Outfits – vor den Toren der Messe Erfurt. Sie alle warteten darauf, auf die Community-Messe namens „MAG-C“ eingelassen zu werden.

Trotz der Tatsache, dass ich an dem Tag das erste Mal vor Ort war, war ich überrascht, auf den zur Verfügung gestellten Parkplätzen noch problemlos einen Platz finden zu können. Selbst auf dem der Messe nahe gelegenen Parkplatz Ost war fünfzig Minuten vor Eröffnung sehr viel frei.

Wer nun nicht unbedingt als Aussteller oder als Medienvertreter vor Ort war, konnte für einen der beiden Tage 26 Euro für ein Tagesticket bezahlen. Das komplette Wochenende gab es für 46 Euro. Wer früh genug dran war, sparte beim Early-Bird-Ticket fünf Euro. Die kleine Preiserhöhung im Vergleich zum Vorjahr (24 Euro pro Tag, 40 Euro für alle Tage)

hat wahrscheinlich mit der Tatsache zu tun, dass allen Besuchern nicht nur die Halle 2, sondern auch die Halle 3 zur Verfügung stand.

Kurz nach 10 Uhr öffnete die Security die Tore zur Messe. Während die Besucher ohne aufwendige Kostüme durch die üblichen Kontrollen durfte, unterlagen die Cosplayer besonderen Sichtungen. Denn ihre Figureninspirationen haben gerne überdimensionierte Stäbe und scharfe Waffen, die in der Messe nicht geduldet wurden. Wer scharfe Gegenstände oder Gegenstände mit einer Höhe über 1,50 Meter besaß, bekam eine Nummer, um diese nach Verlassen der Messe wieder abholen zu dürfen.



Die ersten Besucher betreten die Hallen der MAG-C.

Halle 2: Gaming und Merch





Nicht weit vom Eingang entfernt ist die Halle 2. Zur MAG-C dominierten dort zahlreiche Stände voller Merchandise-Artikel, die thematisch entweder in Richtung Gaming oder Manga/Anime gingen. Kuscheltiere, Figuren, Klamotten, Bücher... es gab kaum etwas, was es nicht gab. Wer unbedingt die Katze im Sack kaufen wollte, besorgte sich Überraschungspakete in Form von Boxen oder Tüten, in denen sich Gegenstände mit einem höheren Wert als der Verkaufspreis befanden.

Doch nicht nur Merch gab es an den Ständen zu finden, sondern auch Lebensmittel. Bei

der Thematisierung der Messe ist es wenig verwunderlich, allerlei Köstlichkeiten aus den asiatischen Ländern vorzufinden, aber auch amerikanische Snacks wurden angeboten.

Eindeutiger Publikumsmagnet war die Main Stage inmitten der Messehalle. Bühnenshows von Quizze über Interviews von Synchronsprechern bis hin zum Cosplay Championship, in dem die besten Cosplays der gesamten Messe prämiert wurden.

Während eindeutig die Merchandise-Stände viel von Halle 2 eingenommen haben, gab es auch die Artist Area, wo viele Künstler ihre Kunstwerke angeboten haben. In der Cosplay Area konnten sich die Besucher mit ihren aufwendigen Kostümen zusammentreffen, aber auch eine kleine Gaming Area fand in der Halle seinen Platz.

In der Gaming Area stellten Indie-Entwickler ihre neusten Titel vor. Zwar konnten auch Klassiker wie „Minecraft“ gespielt werden, doch so frisch ins Early Access gestartete Perlen wie „Lose Ctrl“ oder „The Journey of AutUmn“ fanden samt Teammitglied des Entwicklerteams ebenfalls ihren Platz. Der Hersteller „LC-Power“ stellte am Rande neuste Gaming-Peripherie vor. So fühlte sich die Halle wie ein Mischmasch aus sämtlichen Etagen der Halle 10 der Gamescom in Köln an.

Halle 3: Community und Retro







Dieses Jahr durfte erstmals die Halle 3 betreten werden, die einem etwas luftiger vorkam. Das ist sicherlich auch gut so, denn direkt am Eingang kamen Trading-Card-Spieler auf ihre Kosten, die neben der Streaming Area den analogen Karten- und Brettspielen fröhnen durften.

Für wen die Main Stage zu groß erschien, für den traf die Community Stage eher den Geschmack, was ebenfalls mit zahlreichen Programmpunkten auftrumpfen konnte. Neben Gesangseinlagen und Interviews gab es unter anderem einen Jumbo-Jenga-Contest.

Meine Aufmerksamkeit richtete sich sehr interessiert in Richtung der Retro Area. Neben Arcade- und Slotmaschinen gab es einen Bereich, bei denen Nintendo-Fans die Augen strahlen dürften. Vom N64 bis zur Switch konnte sich in Nintendos Klassiker-Rennspiel „Mario Kart“ die Bananen um die Rennmaschinen geschmissen werden. Unmittelbar daneben konnten in der Speedrun Area Durchspielrekorde angesehen werden.

Fußballbegeisterte kamen in der Nähe des Foodcorners der Messe auf ihre Kosten. Neben einer gigantischen Dartscheibe, auf der Fußbälle mit Widerhaken geschossen werden konnten, durfte sich in der E-Sport-Area auf eine Partie Fifa auf der Playstation 5 ausgetobt werden. Wer es analog mochte, führte seine eigenen Weltmeisterschaften bei einer Runde Tischfußball aus.

Vor Ort gespielte Indie-Titel



Ein Teil der Indie-Stände der Halle 2.

Auf der Messe hatte ich die Möglichkeit genutzt, mir vier Indie-Titel etwas genauer anzusehen.

- **Lose Ctrl: Verdreht und fernab jeglicher Konvention**

Der dröge Arbeitsalltag des Protagonisten in diesem Spiel wird plötzlich total verdreht. Plötzlich ist die Lenkung verkehrt und der Computer lässt sich ebenfalls bescheiden bedienen, um bestimmte Sachen zu erledigen. „Lose Ctrl“ spielt mit der Geduld der Spieler, die bei der Steuerung umgekehrt denken müssen. Das Spiel ist seit dem 30. November 2023 im Early Access auf [Steam](#) erhältlich.

- **Cleo: A Pirate's Tale: Ein warrrrhaftig hübsches Adventure**

Die namensgebende Cleo muss ihrem Vater in einer Bar aushelfen, ist allerdings fasziniert von den Geschichten des Captain Cabeca. Diese Geschichten wirken auf Außenstehende allerdings sehr unglaublich. Ein Piraten-Logbuch und ein mysteriöser Geist bringt sie jedoch in ein gefährliches Abenteuer. Das Spiel ist seit dem 12. Dezember 2021 auf [Steam](#) und [GOG](#) erhältlich, seit dem 10. August 2022 dürfen auch [Nintendo-Switch-Besitzer](#) zum Spiel greifen.

- **The Journey of AutUmn: Hübsches und kniffliges Rätselraten mit monotonen Sprechern**

Ein Androide stürzt auf einem unbekanntem Planeten und muss sein Raumschiff reparieren, dessen Teile überall verstreut sind. Ein handgemaltes Point & Click Adventure wartet auf den Spieler mit zahlreichen Rätseln und Dialogen. Die Demo gibt es auf [Steam](#), die Vollversion wird im 1. Quartal 2024 erwartet.

- **Procrastinaut: Mehr drin als auf dem ersten Blick erwartet**

Ein Astronaut strandet auf einer Plattform irgendwo im Weltraum. Dieser durchbricht durchgehend die vierte Wand und kommuniziert mit dem Spieler, während sich Plattformen erheben, Münzen vom Himmel fallen oder sonst irgendwelche zufälligen Dinge geschehen. Man muss nur die Geduld dafür haben. Das Spiel gibt es kostenlos

auf Steam.

Fazit



Besucher betreten die Messe Erfurt.

Eine wahrhaftig schöne Community-Messe. Und mit 11.800 Besuchern [1] dennoch gemütlich und nicht allzu voll. Auch wenn ich zeitweise schon dieses Gefühl hatte. Insbesondere die Merch Area freute sich großer Beliebtheit, während die Spielstände immer noch den gesamten Messttag über gut erreichbar blieben. Die Bühnenshows hatten vom Gefühl her nicht die völlig übertriebene Akustik einer Gamescom-Bühnenshow und waren angenehm eingepegelt.

Einzig muss ich die Retro Area kritisieren, die eher von Nintendo-Konsolen dominiert war. Keine Frage, Nintendo gehört zur Retro gaming-Kultur dazu, aber zu Retro gehört nicht nur Nintendo. Commodore, Atari und Sony hätten da genauso gut hingepasst wie auch die auf Messen sträflich unterschätzten PCs der vergangenen Jahrzehnte. Da darf nächstes Jahr gerne ein wenig mehr Abwechslung stattfinden.

Im eigentlichen Kernbereich der Messe kann diese jedoch vollständig punkten und die Atmosphäre vor Ort war überaus angenehm und schön anzusehen. Der Zeitpunkt für die nächste MAG-C steht bereits fest: 8. und 9. Februar 2025.

Wäre so eine kleine gemütliche Community-Messe etwas für euch? Wäre das für euch eine wesentlich angenehmere Alternative zu wesentlich größeren Messen dieser Art? War jemand von euch vielleicht sogar vor Ort? Diskutiert darüber gern in den Kommentaren.

Links

- [Die offizielle Website der MAG-C](#)

- Weitere Bilder vom Messesamstag als Instagram-Bildergalerie

Quellen

[1]: <https://www.gameswirtschaft.de/events/mag-c-2024-messe-erfurt-besucherzahlen/>
(abgerufen am 9. Februar 2024)

Das könnte dich auch interessieren

- Polaris Convention 2023: die Leidenschaft der Community

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag, dem 20. Februar 2024 um 21:00 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>