

DEDECO

2012



INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|----------------------------------|-------|
| Vorwort | 3 |
| Öffnungszeiten & Eintrittspreise | 4 |
| Location & Anfahrt | 5 |
| Allgemeine Con-Regeln | 6 |
| Waffen- und Cosplayregeln | 7-9 |
| Bühnenprogramm | 10-19 |
| Programm Workshops | 20-24 |
| Highlights | 25-29 |
| Raumplan | 30-33 |
| Spenden & Sponsoring | 34-35 |
| Impressum | 35 |

WE HAD A DREAM, UND BALD WAR KLAR: YES, WE CAN!

Willkommen auf der DeDeCo! *trommelwirbel*

Es ist wirklich unglaublich zu was sich fixe Ideen entwickeln können, wenn man nur genug Biss und ein wirklich tolles Team hat. Auf der Dragon Ball Schatzsuche 2010 kamen einige verrückte Dresdner zusammen und hatten einen gemeinsamen Master Plan: Der Elbflorenz wieder mehr Anime- und Mangaaction zu verpassen. Gesagt, getan.

Um unser Vorhaben voran zu bringen, machte uns unser Finanz- und Rechtfefchen bald darauf aufmerksam, dass ein gemeinnütziger Verein uns viele Türen öffnen würde. Nach einer heftigen Diskussion um den Namen unseres Schätzchens entstand schließlich der DeDeCo e.V.!

Zwar blieben viele Türen weiterhin hartnäckig zu, aber wir waren immerhin hochmotiviert!

Um die DeDeCo 2012 aus den finanziellen Startschwierigkeiten zu heben und unsere Pappenheimer schon mal kennenzulernen, organisierten wir kleinere Events im Vorfeld.

Hach... schöne Erinnerungen, als auf dem kleinen Osterevent plötzlich 30 Leute standen!

Die ersten Euro fielen ins Schwein und sogar ein Dollar frisch aus New York!

Das anschließende Sommerfest, die Detektiv-Conan-Schatzsuche, das Hallo-weentevent (das sogar mit über 60 Besuchern die Location sprengte) und die Weihnachtsfeier machten uns klar: Die Dresdner waren heiß auf Conaction!

In den nächsten Monaten ging es ans planen, strukturieren, umlegen, sortieren, lamentieren, subtrahieren, blockieren, provitieren. Mit den steigenden Anmeldungen stieg auch unsere Begeisterung und schließlich können uns nicht mal mehr Großdemos stoppen!

Wir wollen euch hiermit mit stolzgeschwellter Brust die erste DeDeCo präsentieren. Wir hoffen ihr habt viel Spaß und kommt das nächste Mal wieder!

ÖFFNUNGSZEITEN

Con-Öffnungszeiten

Freitag: 15:00 - 22:00 Uhr

Samstag: 8:00 - 22:00 Uhr

Sonntag: 10:00 - 18:00 Uhr

Händler-Öffnungszeiten

Freitag: 15:00 - 20:00 Uhr

Samstag: 10:00 - 21:00 Uhr

Sonntag: 10:00 - 17:00 Uhr

EINTRITTSPREISE

Tageskarte: 8,00 €

Zwei-Tageskarte: 15,00 € *

Drei-Tageskarte: 20,00 €

* Diese Karte ist beliebig kombinierbar

Bei einem Behinderungsgrad, bei dem eine Begleitperson nicht zwingend notwendig ist, bekommt die Begleitperson einen Rabatt von 50% auf die Eintrittskarte.

Bei einem Behinderungsgrad, bei dem eine Begleitperson dringend notwendig ist, bekommt diese freien Eintritt.

LOCATION

Das St. Benno Gymnasium ist eine Schule in privater Trägerschaft. 1996 wurde das neue Schulgebäude eingeweiht.

Durch viele Fenster und großzügige Glasfronten wirkt die Schule sehr hell und offen.

Trotz direkter Stadtlage gibt es um dem St. Benno-Gymnasium viele Freiflächen mit Begrünung.

Perfekt also für Conventions und Fotohootings.



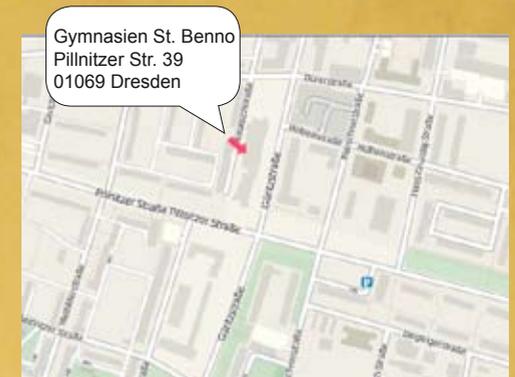
ANFAHRT

Straßenbahn-Linien:

1 2 4 10 13

Bus-Linien:

62



Vom Hauptbahnhof aus:

Straßenbahn 10 'Striesen' bis Haltestelle 'Strassburger Platz', 5 Minuten Fußweg

Straßenbahn 3 'Wilder Mann', 7 'Weixdorf', 8 'Hellerau' bis Haltestelle 'Pirnaischer Platz'

Bus 62 'Johannstadt/Universitätsklinikum' bis Haltestelle 'St. Benno Gymnasium'

Oder Straßenbahn 1 'Kleinzschachwitz', 2 'Prohlis', 4 'Laubegast' bis Haltestelle 'Strassburger Platz', 5 Minuten Fußweg

Vom Bahnhof Neustadt aus:

Straßenbahn 13 'Prohlis' bis Haltestelle 'St. Benno-Gymnasium'

ALLGEMEINE CON-REGELN

- Im gesamten Veranstaltungsbereich gilt die im Gebäude ausgehängte Hausordnung.
- Der komplette Veranstaltungsort ist behindertengerecht ausgestattet, Fahrstuhl und separate Toilette sind vorhanden.
- Ein Wickel- und Stillraum für Mütter mit Baby wird vorhanden sein.
- Kinder unter 14 Jahren benötigen eine erwachsene Begleitperson (Erziehungsberechtigte/r oder eine von dem/der/den Erziehungsberechtigten autorisierte volljährige Person).
- Auf der Veranstaltung herrscht Ausweispflicht, d.h. alle Besucher müssen jederzeit einen gültigen Personalausweis oder Reisepass mit sich führen.
- Im gesamten Veranstaltungsbereich herrscht Alkohol-, Drogen- und Rauchverbot. Bei Verstoß behält sich die Orga den Ausschluss der Betroffenen vor.
- Offene Feuer im Veranstaltungsort sind verboten.
- Lebende Tiere sind auf der Veranstaltung verboten. Einzige Ausnahme sind Tiere, die speziell für die Versorgung und Unterstützung Behinderter trainiert sind (z.B. Blindenhunde). Im Zweifel sind entsprechende Nachweise vorzulegen.
- Eine Übernachtung im Veranstaltungsort ist nicht möglich. Des Weiteren ist „Wildes Campen“ in Deutschland nicht erlaubt und wird geahndet.
- Der Verkauf von Waren sowie das Auslegen von Werbemitteln sind ohne Absprache mit der Orga untersagt.
- Die Steckdosen sind der Orga, den Händlern und den Ausstellern vorbehalten. Nach Rücksprache sind in Einzelfällen auch Ausnahmen möglich.
- Wir übernehmen bei Diebstahl, Verlust, sowie (mutwillig) beschädigten Gegenständen keinerlei Haftung.
- Bei Verstoß gegen die angegebenen Regelungen behalten wir uns einen Ausschluss und/oder die Einleitung rechtlicher Schritte für die betreffende Person vor.

WAFFEN- UND COSPLAYREGELN

Wichtige Hinweise beim Tragen von Kostümen

- Kostüme dürfen nicht zu freizügig sein (Busen, Intimbereich und Po müssen ausreichend von Kleidung bedeckt sein).
- Obszöne Gesten/Handlungen sind ebenfalls untersagt.
- Aus raumtechnischen Gründen sollten großzügig ausladende Kostüme so gestaltet sein, dass sie problemlos durch Gänge, Flure und Türen passen, daher dürfen Kostüme eine Breite von 1 m Durchmesser nicht überschreiten.
- Wir bitten alle Cosplayer, sich zu Hause bzw. in ihren Unterkünften anzukleiden, zu stylen und zu schminken. Als Ausnahme gilt der Samstag, an dem wir alle Cosplayer bitten in Zivil zu kommen und sich in den von der Convention bereit gestellten Räumen umzukleiden.
- Wir bitten darum die sanitären Einrichtungen nur als solche zu nutzen und nicht als Umkleide.
- Die Waffenregeln sind zu beachten, Showkämpfe sind generell nicht erlaubt.
- Die Orga kann keine Verantwortung für kostümierte Besucher außerhalb des Veranstaltungsbereiches übernehmen.
- Bei Verstoß droht der Ausschluss von der Con.

Waffen-Regeln

Grundsätzlich gilt: Die Regeln sind klar definiert und beruhen hierbei auf dem deutschen Waffengesetz.

Im Zweifelsfall hat jedoch die Orga das letzte Wort. Die dabei getroffene Entscheidung ist endgültig und kann nicht angefochten werden.

Erlaubte Waffen:

Erlaubte Waffen dürfen während der gesamten Convention-Dauer getragen werden. Sie werden am Eingang besonders gekennzeichnet, damit sie nicht jedes Mal neu kontrolliert werden müssen.

WAFFEN- UND COSPLAYREGELN

Zu den erlaubten Waffenimitaten gehören z.B.:

- Waffenimitationen aus Schaumstoff, Gummi, Pappe und/oder Weichplastik
- LARP-Waffen („Live Action Role Play“ - im allgemeinen Schaumstoff- oder Latexnachbildungen mit Stabilisationskern)
- Waffen und Stäbe aus einer Kombination aus Holz und/oder Pappe/Plastik/ Weichmaterial (wenn der Holzanteil nicht überwiegt) bis zu einer Gesamtlänge von 1 m
- Stäbe, bei denen deutlich erkennbar ist, dass sie nur zur Stabilisierung dienen
- Bogen und Köcher, aber ohne scharfe/spitze Pfeile, bis zu einer Länge von 1 m
- Reitgerten, Peitschen (sofern nicht unter den beanstandeten Waffen genannt), nicht länger als 1 m, das gilt auch für den Schlag

Hinweis: Wer sich weigert, eine eigentlich erlaubte Waffe kennzeichnen zu lassen, muss sie abgeben und kann sie bei Verlassen der Veranstaltung wieder an der Garderobe abholen.

Beanstandete Waffen:

Beanstandete Waffen werden beim Eintritt abgenommen und in der Garderobe gegen Garderobenmarke gelagert, dafür muss dann auch die Garderobengebühr von 0,50€ bezahlt werden.

Sollten sie für die Cosplay-Wettbewerbe oder für Bühnenauftritte gebraucht werden, so werden sie vor Beginn dieser Wettbewerbe von erfahrenen Helfern zur Bühne gebracht und dürfen nur für diese Veranstaltungen auf der Bühne getragen werden. Unmittelbar danach werden sie von einem erfahrenen Helfer wieder zur Garderobe gebracht.

Bei Verlassen der Veranstaltung können beanstandete Waffen gegen Vorlage der Garderobenmarke an der Garderobe wieder abgeholt werden.

Zu den beanstandeten Waffen gehören z.B.:

- Schusswaffenimitationen und Replika aus Metall oder Metall/Holz
- Hieb- und Stichwaffen mit Klingenersatz aus Holz, Plastik usw. (z.B. Katanas, Schwerter, Säbel, Macheten, Beile, Messer aller Art außer Taschenmessern)
- Stäbe oder Rohre aus Holz, Metall, Fiberglas, Hartplastik oder Kombinati-

WAFFEN- UND COSPLAYREGELN

onen davon, auch mehrteilig (z.B. Kendo-Ausrüstung, Bambusschwerter, Lanzen etc.)

- Pfeile aller Art, unabhängig vom Material
- Reitgerten über 1 m Länge, Handpeitschen mit Bandmaß über 1 m, Stabpeitschen mit Stab über 1 m und Bandmaß über 1 m Länge

Verbotene Waffen

Verbotene Waffen dürfen nicht auf das Convention-Gelände oder in die Veranstaltung gebracht werden.

Wer es trotzdem versucht, riskiert die Abnahme seines Tickets und ein sofortiges Hausverbot. Dabei spielt es auch keine Rolle, ob der/die Besitzer/in beispielsweise im Besitz eines gültigen Waffenscheins ist, der ihn/sie zum Führen dieser Waffe berechtigt.

Zu den verbotenen Waffen gehören z.B.:

- Echte Schusswaffen, SoftAir- und Gaspistolen (auch ungeladen), echte Munition
- Pyrotechnik und Explosivkörper (Knallkörper, Raketen usw.)
- Wurfaffen (z.B. Wurfsterne, Wurfpeile, Wurfmesser)
- Schlagringe, Totschläger, Stahlruten
- Würgewaffen (z.B. Nunchakus)
- Hieb- und Stichwaffen mit scharfer oder stumpfer Metallklinge oder mit Spitzen (z.B. Katanas, Schwerter, Säbel, Macheten, Beile, Morgensterne, Messer aller Art)

Kleidungsaccessoires

- Bei Stachelarm- und -halsbändern dürfen die Stacheln eine Länge von 5 cm nicht überschreiten und müssen stumpf sein.
- Ketten aus Holz und/oder Kunststoff müssen deutlich erkennbar zur Kleidung gehören.
- Ketten aus Metall müssen so an der Kleidung befestigt sein, dass sie nicht abgenommen werden können
- Die Kleidung sollte keine scharfen Ecken und Kanten aufweisen

BÜHNENPROGRAMM

Freitag

| | | |
|------|-------------------|---|
| Aula | 16:30 – 17:00 Uhr | Impro-Fansynchro-Contest (vorher Einschreibung auf der Con möglich oder spontan Teilnahme am Wettbewerb) |
| | 18:00 - 20:00 Uhr | Anime-Quiz |
| | 20:00 - 22:00 Uhr | Karaoke |

Samstag

| | | |
|-----------|-------------------|------------------------------|
| Turnhalle | 10:00 – 11:00 Uhr | Showgruppe: Shi-Kai |
| | 11:30 – 12:30 Uhr | Showgruppe: Mocchi Complexx |
| | 13:00 – 14:30 Uhr | Showgruppe: Ranmyaku |
| | 15:30 – 17:00 Uhr | Showgruppe: Horo |
| | 18:00 – 19:00 Uhr | Showgruppe: Kira Kira Hikaru |
| | ab 20:00 Uhr | Anime-Quiz |
| Aula | ab 20:00 Uhr | MoCCabur*a |

Sonntag

| | | |
|------|-------------------|---|
| Aula | 11:00 – 12:00 Uhr | Cosplaywettbewerb "Performance" (je nach Teilnehmerzahl bis 13 Uhr) |
| | 13:00 – 13:30 Uhr | Nanewoe (Sängerin) |
| | 13:30 – 14:30 Uhr | Cosplaywettbewerb "Japanisch" (je nach Teilnehmerzahl bis 15.30 Uhr) |
| | 15:30 – 16:00 Uhr | Auswertung Gameswettbewerb |
| | 16:00 – 17:00 Uhr | Auktion (Reste des Bring & Buy und was uns noch so einfällt) |

IMPRO-FANSYNCHRO-CONTEST

Zwei Teams, eine Anime-Szene, ein Dialog, ein Ziel... der Sieg! Die Freiwilligen bekommen jeder ein Mikro, die Szene wird abgespielt und dann heißt es improvisieren.

Was könnte der Charakter da auf der Leinwand wohl sagen?

Was passt am besten zur Situation?

Oder was bringt einfach das Publikum zum Gröhlen?

Denn darum geht es, das Publikum entscheidet über den Sieg.

Wenn ihr teilnehmen wollt, dann könnt ihr euch vorher am Con-Infostand einschreiben oder ihr kommt einfach zum Wettbewerb vorbei und meldet euch spontan (vielleicht mehr oder weniger freiwillig?).

Zeit: 16:30 - 17:00 Uhr

Ort: Aula

Tag: Freitag

KARAOKE

Keine Con ohne Karaoke!

Der japanische Freizeitspaß hält auch auf der DeDeCo Einzug.

Fordert eure Freunde oder auch völlig Fremde zum Sing-Off heraus. Zeigt euer Talent, auch wenn es vielleicht keiner hören will. Habt einfach Spaß und läutet die Con richtig ein.

Zeit: 20:00 - 22:00: Uhr

Ort: Aula

Tag: Freitag

SHOWGRUPPE: SHI-KAI



Wir sind eine Berliner Showgruppe, die sich auf Theaterstücke aus dem Bereich Anime/Manga und Games spezialisiert hat.

Im Moment besteht die Gruppe aus 16 Mitgliedern, davon 10 Darsteller und 6 Helfer. Seit unserer Gründung im Februar 2008 haben wir bereits mehrere Stücke auf großen und kleinen Conventions erfolgreich aufgeführt.

Yu-Gi-Oh! - A Christmas Carol

Eigentlich sollte es für Seto Kaiba ein ganz normales Weihnachtsfest werden...nämlich ein Tag wie jeder andere. Schließlich muss ja auch noch das nächste große Turnier geplant werden, da bleibt keine Zeit für ein paar Feiertage mit der Familie.

Tja...vielleicht sollte er seine Pläne doch nochmal überdenken...



Zeit: 10:00 - 11:00 Uhr
Ort: Turnhalle
Tag: Samstag
Website: www.shi-kai.de

SHOWGRUPPE: MOCCHI COMPLEXX

Mocchi ComplexX - das ist eine Anime- und Manga-Showgruppe mit Mitgliedern aus dem Raum Berlin und Umgebung. Mit unserem meist 1-stündigen Programm treten wir auf verschiedenen Conventions oder Veranstaltungen in ganz Deutschland auf und bieten eine spannende Show, bestehend aus Schauspiel und Tanz.

Dabei bedienen wir uns vor allem dem Crossover-Genre. Das bedeutet, dass wir Figuren aus verschiedenen Anime/Manga nehmen und dann nicht einfach nur deren Inhalte nacherzählen, sondern wir lassen sie in unseren eigenen Geschichten aufeinandertreffen.



Ein kleines Stück Geschichte

Wie alles im Leben hat auch MocchiComplexX - wie es heute auf der Bühne steht - irgendwann einmal seinen Anfang genommen. Natürlich werden wir Euch nicht mit der Gründungsgeschichte langweilen; doch seit jenen Tagen ist viel geschehen und mancher, der uns dieses Jahr zum ersten Mal gesehen hat, fragt sich, was davor gewesen ist.

Diesmal gibt es einen kleinen Auszug aus dem, woraus das heutige Mocchi 'entstanden' ist und wie es heute aussieht.

Begleitet uns auf einer Reise vom ersten, kleinen Erfolg an und erlebt noch einmal unsere persönlichen Favoriten und Highlights; ein wenig neu inszeniert.

Zeit: 11:30 - 12:30 Uhr
Ort: Turnhalle
Tag: Samstag

Website: www.mocchi-complexx.org

SHOWGRUPPE: RANMYAKU



Ranmyaku - Chaos ist Programm

Ranmyaku ist eine Showact Gruppe mit Mitgliedern aus Hamburg, Bremen und dem Stader Landkreis. Die Mitglieder sind zwischen 18-35 Jahren alt und die Gruppe wurde 2008 gegründet als nördliches Gegengewicht zu zahlreichen erfolgreichen südlichen Gruppen. Erste Auftritte folgten erfolgreich 2009/2010 auf diversen Cons.

Wir mischen in unseren Stücken Anime / Manga (auch ältere Serien) mit einem Film, klauen ein paar Filmzitate, Buchzitate und Serienzitate und bedienen uns auch mal bei Terry Pratchett und fügen diesem Chaos noch 2 Protagonisten, sowie einige frei erfundene Charaktere hinzu. Voila - Chaos ist Programm und manchmal sind selbst wir überrascht was am Ende rauskommt.

Billy in Wonderland

Nach glücklicher Rückkehr von der rosa Schönheitsfarm wollen Teddy und Billy nur noch eins: Entspannen. Wo könnte man das besser als bei einem Einkaufsbummel. Aber Billy wäre nicht Billy, wenn nicht hier auch etwas schief gehen würde. Und so landet der Knabe im Wunderland - genau das von Alice im Wunderland. Nur irgendwie ist hier alles anders als normal. Alice ist nicht lieb und nett und auch nicht blond, die Königin scheint nichts mit der Herzkönigin gemeinsam zu haben, und irgendwie laufen hier Gestalten rum, die nix mit dem Wunderland, sondern eher mit Anime zu tun haben. Und obendrein gibt es einen gemeinsamen Feind, der das Wunderland annekieren will: Das Nichts!

Billy ist mal wieder voll gefordert.....aber warum hat er so viele Beine ????

Zeit: 13:00 - 14:30 Uhr

Website: www.ranmyaku.de

Ort: Turnhalle

Tag: Samstag

SHOWGRUPPE: HORO

Horo wurden Anfang 2008 gegründet. Der Haufen ohne rechte Ordnung liebt es mit unterhaltsamen und spritzigen Stücken zu bekannten und beliebten Animeserien das Publikum zu unterhalten und greift dabei auf eine Mischung aus Schauspiel, Tanz und Gesang zurück. Mit ihrem aktuellen Stück „Ranma ½



und der Schlüpfen der Verdammnis“, schließen sie an ihr Debüt im Vorjahr auf der Animaco an und versprechen ein unterhaltsame Stunde voller Streitigkeiten, Liebe und Witz.

Ranma ½ und der Schlüpfen der Verdammnis

Was passiert, wenn Happosai glaubt auf dem Plakat für eine Miss- & Misterwahl den mit Juwelen besetzten Schlüpfen der Verdammnis zu entdecken, der seinen Besitzer nicht nur unglaublich reich macht, sondern ihm auch noch jeden Wunsch erfüllt? Was wenn Genma und Soun aus Gier nach dem Preisgeld ihre Kinder in den Wettbewerb schleusen? Was kommt dabei heraus, wenn jetzt noch eine gewisse Amazone auftritt, die ausversehen Liebestrank-Kekse verteilt? Natürlich pures Chaos!



Chaos - das Thema von Ranma und der zweite Vorname von Horo, ein perfektes Gespann. Freut euch auf spannende Kämpfe, wilde Tanzeinlagen und den typischen Horo-Humor.

Zeit: 15:30 - 17:00 Uhr

Website: www.horo-showgruppe.zxq.net

Ort: Turnhalle

Tag: Samstag

SHOWGRUPPE: KIRA KIRA HIKARU

Wir - Kira Kira Hikaru (kurz KKH) - sind eine Berliner Showgruppe, die im Herbst 2009 ihr Debut feierte und mit ihrem meist einstündigen Bühnenprogrammen und dynamischen Choreographien das Publikum begeistern möchte.

Im Herbst 2011 debütierte nun endlich 'Avatar - The Battle of the Elements', das bis dahin aufwändigste und anspruchsvollste Werk! Mit vielen Überraschungen, einer Menge Witz, Spannung und selbstverständlich einer wichtigen Moral wollen wir versuchen auch das Dresdner Publikum zu begeistern und wünschen euch eine Menge Spaß dabei.

Avatar - Battle of Elements

Es ist die Aufgabe eines jeden Avatar die Welt um jeden Preis im Gleichgewicht zu halten.

Um jeden Preis...

Aber ist dies dem letzten Luftbändiger Aang in seinem wohl schwersten Kampf wirklich möglich? Er wird dazu gedrängt gegen seine Lehren als Mönch zu handeln und ein anderes Leben auszulöschen - das des Urhebers großen Leids und wilder Zerstörungswut: Feuerlord Ozai.

Selbst sein Sohn, Kronprinz Zuko, schließt sich nach langem Überlegen und vielen schmerzvollen Erfahrungen dem Avatar an, um dem Wahnsinn seines Vaters ein Ende zu setzen. Doch natürlich stellen sich dabei nicht nur seine Schwester Azula und der Feuerlord selbst den werdenden Freunden in den

Weg, sondern auch das ein oder andere Problem.



Erlebt wie Zuko und Aang mit Hilfe ihrer Freunde Katara, Sokka, Toph und Suki in einer Eigeninterpretation des dritten Buches von Avatar - Herr der Elemente die Welt verändern!

Zeit: 18:00 - 19:00 Uhr

Website: www.kira-kira-hikaru.de

Ort: Turnhalle

Tag: Samstag

STARGAST: MOCCABUR*A

Musikalisch orientieren Sie sich an der japanischen Visual Kei - Musikszene. Daher gibt es mehrere Musik-Genres, wie Rock, Klassik, Pop und andere. Diese werden je nach Gefühlsbestimmung des Songs eingesetzt.

MoCCabur*a ist eine Visual Kei Band, die sich 2007 in Riesa zusammenfand. youkai (guitar) gründete die Band und holte sich Lilly als Sängerin hinzu. Nach einiger Zeit vervollständigten schließlich Kay als Drummer und Clemens als Bassist das Quartet.



Zeit: ab 20:00 Uhr

Ort: Aula

Tag: Samstag

Website: www.moccabur-a.de.vu

SÄNGERIN: NANEWOE



Nanewoe singt schon seit langem und will nach der Teilnahme bei einem Cosplaywettbewerb nun die Conventionbühnen erobern.

Sie möchte vor allem Spaß haben und euch gut unterhalten.

Ihre Message:

"Freut Euch auf einen bunten Mix aus Anime- und J-Pop Musik mit Tanzeinlagen und einen auf jeden Fall gut gelaunten Showact!"

Zeit: 13:00 - 13:30 Uhr

Ort: Aula

Tag: Sonntag

COSPLAYWETTBEWERBE

Cosplaywettbewerb Performance

Beim Performance-Wettbewerb kommt es vor allem darauf an, dass die Charaktere richtig dargestellt werden.

Ob durch Showkämpfe, Tanz oder Sketche: Die Teilnehmer sollen den Charakter möglichst authentisch, individuell, verrückt oder außergewöhnlich in Szene setzen.

Zeit: 11:00 - 12:00 Uhr

Ort: Aula

Tag: Sonntag

Cosplaywettbewerb Japanisch

Beim originalen Cosplaywettbewerb Japanisch geht es einzig und allein um das Kostüm. Die Teilnehmer zeigen uns ihre handwerklichen Fähigkeiten, begeistern mit wahnsinnigen Accessoires, Flügeln, Perückenkreationen, usw.

Dabei wird euch eine wahre Kostümschau geboten, bei denen die Teilnehmer den Cosplay-Catwalk erobern.

Zeit: 13:30 - 14:30 Uhr

Ort: Aula

Tag: Sonntag

PROGRAMM WORKSHOPS

Freitag

| | | |
|---------------------------|--------------|--------------------------|
| Workshop- raum | ab 17:00 Uhr | How to Go & freies Spiel |
|---------------------------|--------------|--------------------------|

Samstag

| | | |
|---------------------------|-------------------|---------------------------|
| | 12:00 – 13:00 Uhr | Schwertkampfgrundlagen |
| Workshop- raum | 14:00 – 15:30 Uhr | How to Go |
| | 16:30 – 17:30 Uhr | Dressing a Victorian Lady |
| | ab 18:30 Uhr | Go Turnier |

Sonntag

| | | |
|---------------------------|-----------|--|
| Workshop- raum | ganztägig | Pen & Paper-Rollenspiele (die genauen Zeiten entnehmt ihr bitte Vorort) |
|---------------------------|-----------|--|

WORKSHOPS

Schwertkampf

Dieser Workshop führt euch in die Handhabung von Schwertern nach historischem Vorbild ein. Auch wenn es Jahre voller Übung braucht, um ein guter Kämpfer zu werden, hier könnt ihr die Grundlagen erlernen!

Mit den typischen Begriffen werden euch einfache Bewegungsmuster gezeigt, die ihr auch selbst sofort anwenden könnt.

Der Schwerpunkt liegt hierbei aber auf Körperspannung und Haltung mit dem Schwert. Für Kämpfer eine essentielle Grundlage und für Cosplayer das, was man zum richtig guten Posen unbedingt braucht!

Die Teilnehmerzahl an diesem Workshop wird begrenzt sein. Eine Wiederholung kann bei Interesse jederzeit stattfinden.

Zeit: 12:00 - 13:00 Uhr

Ort: 2. Etage, Workshopraum

Gebühr: keine

Tag: Samstag

How to Go

Taucht ein in die Welt des strategischen Zweikampfes. Doch hier sprechen keine Waffen, hier sprechen Steine.

Go ist eines der ältesten und beliebtesten Brettspiele in Ostasien. Ursprünglich auch China erfreut es sich in Japan und Korea sehr großer Beliebtheit und auch Deutschland kann sich der Faszination dieses Spiels nicht entziehen.

Laut Angaben von Mind Sports Online lag die Zahl der Go-Spieler im Jahr 2000 weltweit bei rund 27 Millionen Menschen, wovon allein 22 Millionen in Asien lebten. Deutschland lag nach dieser Berechnung auf Platz eins der westeuropäischen Länder.

Schließt euch diesen 27 Millionen Spielern an und entdeckt vielleicht neue Talente.

Unser Einführungsworkshop vermittelt euch verständlich die ersten Schritte im Spiel und bei anschließenden Testspielen stehen euch sehr erfahrene (Darunter auch ein Fast-Pro, aber psssssst!) Go-Spieler mit Rat und Tat zur Seite.

WORKSHOPS

Vielleicht findet ihr hier eine neue Leidenschaft!

Zeit: Freitag: ab 17:00 Uhr Ort: 2. Etage, Workshopraum
Samstag: 14:00 - 15:30 Uhr

Regeln für das Go-Turnier:

Mindestteilnehmerzahl: 8 (sonst freies Spielen)
Startgebühr: 2€
Rundenzahl: 5
Japanische Regeln
Brettgröße: 9x9
Vorgabe nach Ermessen der Turnierleitung
kleine Preise: für 1. - 3. Platz
Samstag ab 18:30

Dressing a Victorian Lady

Die Rüschen rascheln an den Rücken und die Haltung ist so vornehm wie die Manieren. Die Viktorianische Dame ist ein Bild der vollendeten Eleganz. Aber mal ehrlich... habt ihr euch noch nie gefragt wie es darunter aussieht?

Von den raffinierten Raffungen zur Tournüre und dem Korsett, hier werdet ihr es nicht nur sehen, es wird euch auch erklärt. Es werden Tipps und hilfreiche Tricks zum vollendeten Outfit gegeben und auch Hinweise verteilt, wie man alles selbst herstellt.

Zeit: 16:30 - 17:30 Uhr Ort: 2. Etage, Workshopraum
Gebühr: keine Tag: Samstag

WORKSHOPS

Rollenspielworkshop

Taucht ein in eine Welt voller Magie, epischer Schlachten zwischen tapferen Rittern, Magiern und Geweihten und den finsternen Mächten der Dämonen und untoten Kreaturen, Werwölfen, Paktierern und Vampieren. Nehmt an schillernden Bällen teil, befahrt die Meere auf Reisen ins Ungewisse oder versucht das wertvolle Artefakt eines Drachen zu stehlen.

Kämpft gemeinsam mit euren Gefährten und erzählt ihnen am Lagerfeuer eure Geschichte. Rettet die schöne Waldläuferin, an die ihr euer Herz verloren habt, im letzten Moment vor dem sicheren Tod. Oder schließt, nachdem ihr gemeinsam eine Horde Orks, Rücken an Rücken bezwungen habt, endlich Frieden mit dem ruppigen Krieger, mit dem ihr bisher immer Streit hattet.

Oder wollt ihr lieber als Schatten durch die Nacht huschen, verstoßen und ruchlos?

Für den richtigen Preis tust du alles und das ohne Fragen zu stellen? Dein Körper besteht zu 70% aus Bio-Tech oder dein Geist ist dazu imstande die Magie zu tödlichen Feuersbrünsten zu formen? Spür die Paranoia, wenn du durch die leeren Flure einer geheimen Forschungseinrichtung schleichst, von der du nicht weißt, zu wem sie gehört und was dir begeben wird.

Spür die Macht, wenn du deine Gegner einfach wegbläst mit deiner modifizierten Schrotflinte oder wenn deine Faust ausreicht, um sie zu töten. Spüre den Nervenkitzel, wenn du dich in das Sicherheitssystem eines Megakonzerns einhackst und betest, dass deine Tarnung so lange hält bis du die nötigen Infos für den Run besorgt hast.

Dann vergiss den Stress mit der Freundin/dem Freund. Vergiss deinen nervigen Chef, Lehrer oder Ausbilder. Vergiss, dass dir beim Gedanken an die nächsten Rechnungen schon wieder schlecht wird. Zumindest für ein paar Stunden.

Kommt in eine Welt, in der man um ein Leben noch kämpfen muss, wo die Liebe alles verändern kann und IHR den Verlauf der Geschichte bestimmt.

In unserem Workshop bekommt ihr einen Einblick in die Welt des P&P.

WORKSHOPS

Erfahrene Meister aus der Region bieten euch die Möglichkeit, einige der bekanntesten und beliebtesten Systeme kennen zu lernen, wie Feng Shui, DSA, Shadowrun uvm...

Es wird jeweils 2 Runden geben, für die man sich am Freitag und Samstag anmelden kann, da wir leider auf 6 Spieler pro Runde beschränkt sind.

Dieser Workshop ist hundertprozentig einsteigerfreundlich, da wir gerade denen einen Einblick in die Welt des P&P RPG bieten wollen, die bisher noch nichts damit zu tun hatten. Und denen, die es schon kennen, wollen wir es möglich machen, mal ein anderes System auszuprobieren. Aber auch zuschauen lohnt sich.

Also kommt vorbei, wir freuen uns auf reges Interesse.

Zeit: 12:00 - 18:00 Uhr

Ort: 2. Etage, Workshopraum

Gebühr: keine

Tag: Sonntag

HIGHLIGHTS UNSERER CON

Maid-Café

„Sie wünschen, Sir? Was darf ich Ihnen bringen, My Lady“, fragt die junge Frau im süßen Rüschenkleid und huscht mit einem Lächeln davon um heißen Tee und Süßigkeiten zu servieren.

Die Maid-Cafés haben im Land des Lächelns eine lange Tradition. Lasst euch nun mit japanischen Köstlichkeiten wie Mochis, europäischen Desserts wie Kuchen und Kekse, feinem Tee und Kaffee mit verschiedenen Toppings von hübschen Maids verwöhnen.



Es wird einen kleinen Wettbewerb um Gummibärchen geben und sogar originale Maid-Café-Traditionen. Lasst euch überraschen!

Freitag: 16:00 - 21:00 Uhr

Sonntag: 10:00 - 18:00 Uhr

Samstag: 12:00 - 21:00 Uhr

Mein schönster Con-Moment

Wir suchen euren schönsten Con-Moment.

Schnappt euch eure Kamera und schießt euer Topbild.

Egal ob der beste Cosplayer, der aufregendste Showgruppenauftritt, der sympathischste Helfer, der glänzendste Türgriff, das bunteste Schild - alles kann DER Moment sein!

Schickt uns euer Foto an wettbewerb@dedeco-online.de und wir werten die Bilder in den Wochen nach der DeDeCo aus.

Die schönsten Bilder werden auf der DeDeCo-Homepage veröffentlicht.

Die drei besten Fotos haben die Chance auf eine 3-Tages-Karte für die nächste DeDeCo!

HIGHLIGHTS UNSERER CON

Con-Schnitzeljagd

Macht die Con unsicher, erfahrt mehr über die DeDeCo und löst alle Fragen!

Unabhängig vom Tag oder der Uhrzeit könnt ihr euch ab Freitag am Infostand den Fragebogen abholen. Dann habt ihr bis einschließlich Sonntag Zeit alle Fragen und Aufgaben zu lösen.

Gebt den Zettel wieder ab und voila! Eine Schatzsuche wie sie im Eventbuche des DeDeCo e.V. stehen könnte - Preise natürlich inbegriffen!

Bring and Buy

Ihr habt ein besonderen Leckerbissen, den ihr auf der DeDeCo im Bring & Buy anbieten wollt?

Vielleicht eine DVD, ein Spiel oder einen Manga, den ihr schon seit Ewigkeiten nicht mehr angeschaut habt und der im Regal verstaubt?

Ihr müsst dringend mal wieder aussortieren, aber die Sachen sind zu schade zum Wegwerfen?

Dann bringt eure Schätze zu unserem Bring & Buy auf der DeDeCo. Füllt einfach das dortige Formular aus und unsere Helfer verkaufen die Sachen für euch.

Regeln

1. Wir behalten uns vor, Waren (z.B. Schadhafte Ware, Raubkopien, anderweitige Illegalität) ohne Begründung auszuschließen.
2. Der Bring & Buy ist keine Plattform zur Verbreitung von Raubkopien (Digital sowie Analog). Sollte der Verdacht auf Raubkopien bestehen, behalten wir uns vor, Artikel vom Verkauf auszuschließen.
3. Der Verkauf von Artikeln muss im Rahmen eines privaten Verkaufs bleiben. (nicht mehr als zwei Listen). Sollte der Verdacht bestehen, dass der Bring & Buy als Alternative zu einem Händlerstand bzw. Fanmadestand genutzt wird (auch bei weniger als 60 Artikeln = 2 Listen), behalten wir uns vor, Artikel oder Verkäufer vom Bring & Buy auszuschließen.

Natürlich darf ein Artikel mehrere Artikel umfassen, z.B. Mangareihe ABC mit Band 1-4.

HIGHLIGHTS UNSERER CON

4. Waren mit Altersbeschränkung (ab 18) werden separat verkauft. Ausgenommen sind Lolicon/Shota-Artikel, sie werden gänzlich ausgeschlossen (§184b Abs. 1 StGB).
5. Tradingcards, Telefon- und Sammelkarten dürfen als Set verkauft werden. Ganze Ordner zählen als ein Artikel. Ordner mit einzeln zu verkaufenden Karten werden nicht angenommen.
6. Der Preis der Artikel ist immer ganzzahlig oder in 50er Schritten zu wählen. (z.B. 11€, 2,50€)
7. 10% aus dem Erlös des Bring & Buy sowie aus Artikeln, die in die Versteigerung gegeben werden, werden an die DeDeCo gespendet.
8. Bei Verlust oder starker Beschädigung der Ware wird 75% des Verkaufspreises ausgezahlt.
9. Nicht verkaufte Ware kann automatisch für die Auktion freigegeben werden. Bei zu umfangreichem Artikelaufkommen behalten wir uns vor, die Auktionsauswahl vorher zu selektieren.
10. Bei Nichtabholung der Artikel werden die Verkäufer innerhalb einer Woche nach dem Event kontaktiert. Für eventuelle Transferkosten (Päckchen, Paket, Brief, persönliches Vorbeibringen) kommt der Verkäufer vor bzw. bei der Zustellung auf. Bei Nichterreichbarkeit oder weiterem Versäumen der Abhol-/Bezahlfrist gehen die Artikel 6 Wochen nach der Convention in den Besitz des DeDeCo e.V. über.
11. Mit Abgabe von Artikeln in den Bring & Buy akzeptiert der Verkäufer alle hier aufgelisteten Regeln.

HIGHLIGHTS UNSERER CON

Auktion

3, 2, 1 - verkauft!

Kommt zu unserer Auktion und schaut, ob ihr nicht das ein oder andere Schmuckstück für eure Sammlung ergattern könnt. Der Erlös geht an den DeDeCo e.V., damit könnt ihr sogar helfen den Grundstein für die DeDeCo 2013 zu legen.

Wenn ihr ein Stück in die Auktion geben wollt, dann bringt es zum Bring and Buy. Spendet es dort entweder dem Verein oder gebt an, dass ihr es zum eigenen Erlös versteigern lassen wollt, dann bekommt ihr das Geld.

Tag: Sonntag

Ort: Aula

Zeit: 16:00 - 17:00 Uhr

Namensvorschlagswettbewerb

Namen für unsere Maskottchen!

Bestimmt habt ihr die beiden jetzt schon oft auf der Homepage, auf Plakaten und Flyern gesehen - und auch auf der Con werdet ihr ihnen oft begegnen.

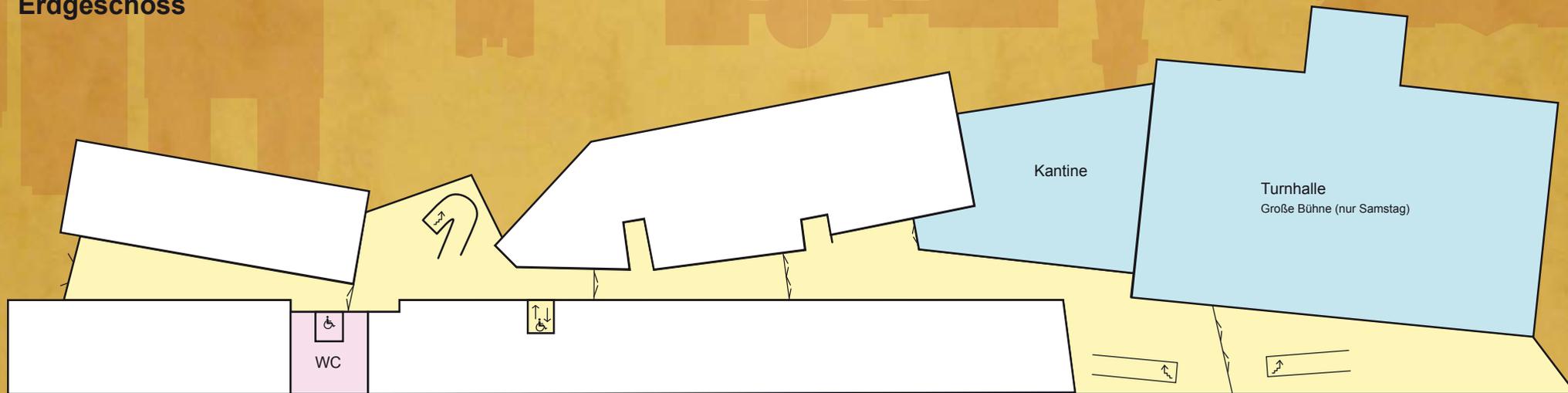
Nun brauchen die beiden noch einen Namen.

Lasst eure Kreativität spielen und gewinnt mit ein wenig Glück ein brandneues Pokémonspiel für den Nintendo DS!

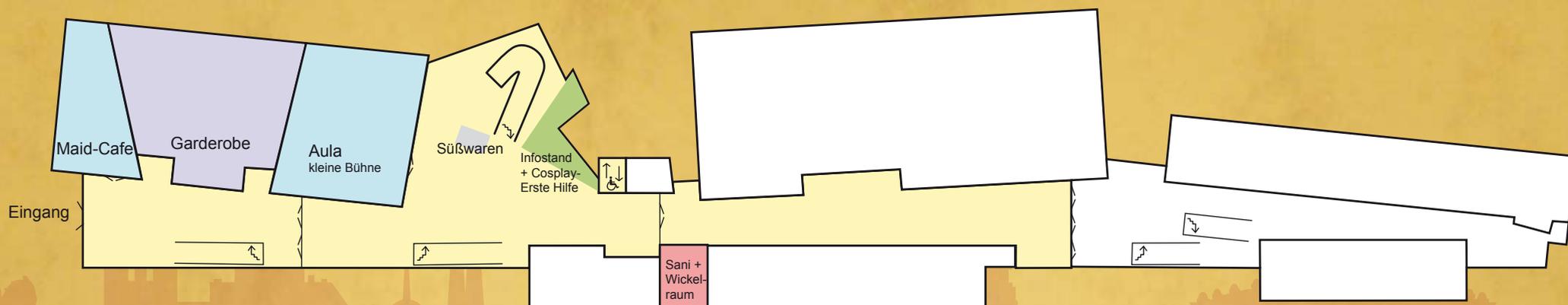
Am Infostand auf der DeDeCo 2012 könnt ihr eure Vorschläge in eine Liste eintragen. Wenn einer von euren Vorschlägen gewählt wird, habt ihr die Chance auf unseren Preis.

RAUMPLAN

Erdgeschoss

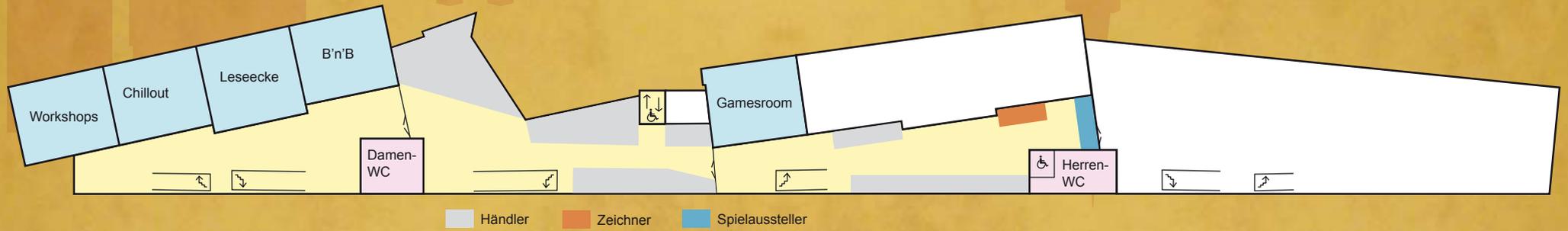


1. Etage

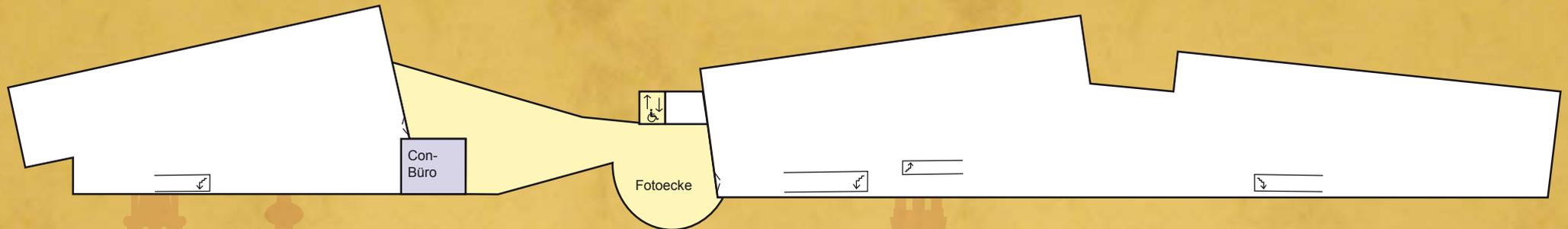


RAUMPLAN

2. Etage



3. Etage



SPENDEN & SPONSORING



SPENDEN & SPONSORING



Manga-Mafia.de

IMPRESSUM

DeDeCo e.V. - bei Janine Spielvogel
Winterbergstr. 95
01237 Dresden

Tel.: 0351 8744313
Email: vorstand@dedeco-online.de

Vereinsregister: Amtsgericht Dresden
Vereinsregisternummer 5372

