



Romics, 32esima edizione tra Ghostbuster's, i 75 anni di Topolino e i professionisti del videogame

Il Festival internazionale del fumetto, animazione, cinema e games, organizzato da Fiera Roma e Isi.Urb, è in programma dal 4 al 7 aprile. Tra le iniziative anche un approfondimento sulle professioni dell'industria dei videogiochi.



Romics, foto d'archivio, edizione ottobre 2023

Tutto pronto per la **XXXII edizione** di Romics, il **Festival Internazionale del Fumetto, Animazione, Cinema e Games**. L'appuntamento, organizzato da Fiera Roma e Isi.Urb, è in calendario dal 4 al 7 aprile.

Durante i **quattro giorni non-stop della manifestazione**, nei cinque padiglioni saranno a disposizione dei visitatori ospiti nazionali e internazionali, le principali case editrici, fumetterie, collezionisti, esposizioni di videogiochi e gadget, incontri con autori ed editori, eventi speciali, anteprime, presentazioni, mostre, spettacoli, oltre a molte novità.

Una delle aree principali di questa edizione, definita dagli stessi curatori il "**cuore pulsante**" di Romics aprile 2024, sarà l'**area entertainment**, uno spazio dove associazioni ludiche e fan club di tutta Italia daranno vita ad ambientazioni di fantasia, tra scenari gotici e medievali e post-apocalittici, popolati dai personaggi più amati della letteratura, del fantasy e del cinema.

A Romics32 torna anche la self area, dedicata a **Comics** (per le autoproduzioni di fumetto) e **Play** (per quelle di giochi di carte, giochi da tavolo e di ruolo), spazi di incontro diretto con il pubblico, e anche un'occasione di scambio di idee, immagini, narrazione ed esperienze tra gli addetti del settore, con l'intento di portare al grande pubblico produzioni originali, che non è facile incontrare altrove.

Interessanti anche le iniziative in ambito videoludico. Ci sarà uno **stand di Vigamus, il museo del videogioco di Roma**, nel quale si potrà sperimentare la realtà virtuale, grazie alle postazioni Oculus Quest 2 che daranno l'opportunità di esplorare nuovi mondi e vivere esperienze videoludiche totalmente immersive. Ci saranno più di dieci postazioni interattive dal retrogaming alle console di ultima generazione, grazie alle quali il pubblico potrà giocare ai grandi classici della storia videoludica insieme ad amici e familiari.



Vigamus Academy, il dipartimento education di **Vigamus Group**, in un talk in programma il 4 aprile alle 14, nel padiglione 5, accompagnerà i visitatori alla scoperta dell'industria dei videogiochi raccontando le molteplici opportunità di professionalizzazione in Italia e a livello internazionale. Ci sarà modo di **esplorare le diverse aree creative e tecniche associate alla creazione dell'opera interattiva**: partendo dallo sviluppo con il game development e il game design, fino alla grafica 3D, alla concept art e all'animazione. Saranno approfonditi anche temi come il marketing e la localizzazione dei videogiochi, in una panoramica sull'industria per far esplorare ai ragazzi uno dei settori più in crescita del nostro paese tra le industrie creative, raccontando l'importanza del videogioco come prodotto culturale, artistico e di comunicazione.

Il 5 aprile (alle 15.30, sempre nel padiglione 5) il talk che mette a confronto due vecchie glorie dell'informatica (e del videogame) tra le mura di casa: "**Commodore 64 vs ZX Spectrum**" offrirà un'esperienza interattiva unica, permettendo ai lettori di esplorare la storia, in modo sequenziale o casuale, dell'epopea dei computer a 8 bit, grazie a un dado incorporato. E tra le "pagine" si cela un link web segreto per accedere a contenuti inediti online, con interviste ai protagonisti dell'epoca e dettagli sulle origini della battaglia del 1982.

Al padiglione 6, presso lo stand **Videogiochi Per Passione** tantissimi i tornei in programma, da Tekken 8 a FC 24 su PS5, passando per League of Legends su PC, Mario Kart 8 e Super Smash Bros Ultimate su Nintendo Switch, oltre all'opportunità di scoprire e giocare a una selezione di indie game presso le postazioni dedicate.

Al padiglione 9 presso la **Area Demo di Galactus**, ogni giorno dalle 10:30 alle 19:30, si potranno provare, con dimostrazioni e tornei, alcuni dei giochi più in voga del momento tra cui il nuovissimo Star Wars: Unlimited, i titoli di Asmodee come Sky Team, Unstable Unicorns, Here To Slay, Dobble Harry Potter, e i titoli di Ghenos e Da Vinci come Five minute mystery, Similo - Signore degli Anelli, senza dimenticare One Piece, Lorcana, Yu-Gi-Oh! e Pokemon!

Tra le curiosità ci sarà anche la **celebrazione del mitico Ghostbuster's**. Nei giorni in cui sta per vedere la luce il nuovissimo lungometraggio Ghostbusters - Minaccia Glaciale (in uscita ad aprile 2024), i tantissimi fans della saga potranno festeggiare anche a Romics, in compagnia di alcuni illustri rappresentanti dell'universo Ghostbusters che racconteranno la vera storia di questo brand, dalla serie televisiva The Ghost Busters (Usa, 1975) che ha ispirato la serie animata Ghostbusters, ai vecchi e nuovi film.

Infine una citazione di un anniversario davvero straordinario, quello per i **75 anni di Topolino**, che nel suo storico formato a libretto ha accompagnato, e accompagna tutt'ora, intere generazioni. A raccontare la storia di Topolino, con la **presentazione del numero 3567, in uscita proprio nella settimana di Romics**, in un incontro condotto dal giornalista Rai Antonio Ranalli, saranno Alex Bertani, direttore editoriale del settimanale, con Andrea Freccero, fumettista e art director di Topolino e autore della copertina speciale dedicata ai 75 anni e con Marco Gervasio, che è uno degli autori più prolifici del mondo disneyano.

