Molise, torna â??Termoli Comics & Gamesâ?? e punta a 100mila presenze

Descrizione

default watermark

(Adnkronos) â?? Torna, dal 19 al 21 giugno, il â??Termoli Comics & Gamesâ?? by Qdss, lâ??evento passato in quattro anni da scommessa locale a manifestazione nazionale. Con oltre 40 artisti, 15 content creator, ospiti dal gaming internazionale e una nuova area universitaria per gli sviluppatori indipendenti, lâ??edizione 2026 punta a superare quota 100mila presenze, dopo le 90mila registrate lo scorso anno. Un traguardo enorme per una cittadina di circa 33 mila abitanti. Il merito va a Nicola Palmieri e Mario Palladino, fondatori del canale YouTube â??Quei Due Sul Serverâ?? e ideatori di una fiera che non prevede padiglioni e biglietti ma che trasforma Termoli nella fiera, diventando un unico grande set pop, accessibile e vivo.

Il cartellone 2026 conferma il salto di qualitÃ : oltre 40 artisti nazionali e internazionali e 15 content creator, con una portata stimata in circa 15 milioni di follower aggregati. Tra gli ospiti del fumetto spiccano Marco Soldi, autore legato a Lanciostory, Skorpio, Splatter, Mostri e Dylan Dog, e Paolo Altibrandi, art director e cofondatore di Bugs Comics. Sul fronte gaming, uno degli annunci piÃ¹ forti Ã¨ lâ??arrivo di Tom McKay e Luke Dale, per la prima volta in Italia. I due attori inglesi sono tra i volti piÃ¹ amati dai fan di Kingdom Come: Deliverance e Kingdom Come: Deliverance II. Il tema 2026 sarÃ lâ??horror: Palmieri e Palladino stanno lavorando a un cortometraggio ambientato in una cittÃ invasa dagli zombie e la zombie walk prevista durante la fiera diventerÃ parte del set, trasformando il pubblico in protagonista. Una novitÃ importantissima riguarda lâ??universitÃ . Lâ??ateneo era giÃ parte del percorso, ma nel 2026 la sede universitaria ospiterÃ unâ??area dedicata agli sviluppatori indipendenti: una ventina di developer presenteranno videogiochi ancora in produzione. Ã? un passaggio che rafforza la dimensione formativa dellâ??evento: orientamento, competenze digitali, industria creativa e dialogo con il recente percorso universitario legato allâ??intelligenza artificiale.

Il programma prevede attivitÃ dalle 16 alle 23, con due palchi in parallelo, incontri con creator, sessioni gaming, gara cosplay, area indie developer e chiusura affidata a Luca Dirisio. Il pubblico resta soprattutto tra i 20 e i 35 anni, ma la presenza di creator per i piÃ¹ piccoli garantisce una partecipazione trasversale. Il â??Termoli Comics & Gamesâ?? by Qdss ha dimostrato che una regione raccontata come periferia puÃ² diventare centro, che una cittÃ di 33 mila abitanti puÃ² reggere lâ??urto di 90 mila persone in tre giorni e che la cultura pop non Ã¨ un passatempo minore ma una lingua capace di muovere turismo, economia e appartenenza. Nel 2025 lâ??evento avrebbe contribuito a un incremento

del 12% delle presenze ricettive nel mese di giugno; per il weekend 2026, circa il 95% dei bed&breakfast risulterebbe giÃ prenotato da molte settimane precedenti allâ??evento. Non Ã¨ solo entusiasmo: Ã¨ turismo, economia, visibilitÃ .

â??

economia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione
Giugno 16, 2026
Autore
redazione

default watermark