

Futerkon 2023







FUTERKON

Przedmowa

Witajcie na Futerkonie!

Jest nam niezmiernie miło gościć Was na kolejnej edycji najstarszego futrzastego konwentu w Polsce. Przed piętnastu laty nikt z nas nie przypuszczał, że z niewielkiej, niespełna czterdziestoosobowej imprezy wyrośniemy na prawie trzystu entuzjastów! Wielu z nas nawet nie zdawało sobie wtedy sprawy z istnienia futrzaków!

Teraz, patrząc na te 284 uśmiechnięte pyszczki, ogarnia nas nieopisana duma i radość. Przez ostatni rok pracowaliśmy nieustannie, aby te cztery noce stały się pełne niesamowitych atrakcji. To dzięki Wam, naszym wspaniałym gościom, możemy wypełnić trzy sale programem. A co więcej, po raz pierwszy w historii Futerkonu, zaprosiliśmy zespół muzyczny Łysa Góra, aby zagrał na wyłączność dla nas fantastyczny koncert!

Bez zbędnych opowieści - rozpoczniemy tę magiczną przygodę! Bawcie się wspaniale i pamiętajcie o bezpieczeństwie!

Z najserdeczniejszymi pozdrowieniami,

Kyubi, Walar, Grave i Pasterz

Kochani Uczniowie,

*Witam Was serdecznie w murach naszej niezwyklej szkoły! Jestem wicedyrektorem i nauczycielem eliksirów, oraz opiekuję się Waszym domem, "Zephyrium" - w skrócie "**Czerwonym**". Moje nauki są jak pierwiastki w wirze chaosu, który prowadzi do nieoczekiwanych odkryć. Nie bójcie się, jeśli spod drzwi mojego gabinetu wydobywa się dym albo dochodzą odgłosy wybuchów - to tylko moje kolejne eksperymenty. W wolnych chwilach możecie mnie znaleźć tam, gdzie jest najgłośniej. Przecież, jak mówią, eliksir wielosokowy dodaje smaku życiu! Gotowi na niezapomnianą podróż pełną tajemnic?*



GRONO PEDAGOGICZNE



Pan Dyrektor

Główny organizator konwentu

Dyrektor Polskiej Szkoły Magii i Czarodziejstwa na Łysej Górze, oprócz biegłości w każdej dziedzinie magicznej, angażuje się w kwestie administracyjno-organizacyjne, wymieniając setki listów, także z Mugolami. Od czasu do czasu zerka w swoją kryształową kulę, próbując przewidzieć co przyniesie nowy dzień - aby być gotowym na każdy scenariusz.



Zbyszek

Organizator ds. programowych i gry terenowej

Wicedyrektor szkoły i nauczyciel eliksirów, wprowadza nieprzewidywalny element chaosu i zmiany na ostatnią chwilę. Z jego gabinetu czasami unosi się dym, wzbudzając niepokój zarówno wśród uczniów, jak i nauczycieli. Zdarza się, że spożywa eliksir wielosokowy i przemierza korytarze szkoły, udając jednego z młodych magów.



Sławek

Organizator ds. logistycznych i technicznych

Wicedyrektor szkoły i mistrz zaklęć, to głos rozsądku w gronie nauczycielskim. Prywatnie oddany fan sportów, włączając te mugolskie. Swoją wolny czas poświęca analizie taktyk niemagicznych dyscyplin. Chodzą słuchy nawet, że udało mu się uruchomić telewizor w swoim gabinecie, by móc śledzić transmisje futbolu amerykańskiego.



Val'Ar

Organizator ds. kontaktu z uczestnikami

Wicedyrektor szkoły, który przybył ze Szkoły Magii i Czarodziejstwa w Etiopii. Objął stanowisko nauczyciela obrony przed czarną magią. Od zawsze jest oddanym obrońcą każdego ucznia w uczelnianych murach. Nie cofnie się przed rywalizacją słowną z resztą grona pedagogicznego. Jeśli komuś udało się osiągnąć coś pozornie niemożliwego, to właśnie dzięki jego wsparciu!



RANKING FILANTROPÓW



SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA DLA SUPER SPONSORÓW

Amaroq	Ender	Luc4r
Arokh	Fortibus	Matisan/ADEM
Bartor	Howell	Qazi
Chaber	Icon (Crash)	Req
Charlie	Infidelity3	RoboRycerz
Chiniak	Jedras	Roler
Clouds	Komatsu	Skify
Darnnok	Krynek	Tieru
DeeSkakuna / Argus	Krysiek	Tigrito
DoggoDeer	Laurence	Venil
Duno	Lauva Tai	Zapaven
Elliot	LisWłóczykij	Zuki

SERDECZNIE DZIĘKUJEMY NASZYM SPONSOROM

Akijuro	Kaimi	Onca	ToxWox
Brall89	Kamano	Pure_Madness	Wiewiur
Crash	Koshei	Rajtek	WilQu The Shadow
DaxterTiger	Kudeł	Rasti	Żywił
Dero Myrteon	LesterHusky	Romjiro	
Dexthedeer	Lix	Rose	
DragonTheFolf	Lorcan	Ryan	
Draster	MartiiKoffi	Shige	
eLJot	Mosi	Spookiboy	
Foxto	Navy	Svarträv	
GeTe	Nobumi	Tec	
Inc	OjtaMojtaM	Thar	

oraz 9 innym sponsorom, którzy postanowili pozostać anonimowi.



PRZYDATNE KWESTIE ORGANIZACYJNE

1. Teren hotelu jest wyłącznie do naszej dyspozycji.
2. Recepcja jest czynna całą dobę, w razie jakichkolwiek trudności związanych z Twoim pokojem poinformuj obsługę.
3. Sprzątanie pokoju jest możliwe, ale ze względu na prywatność odbywa się na Twoje życzenie. Daj znać recepcji dzień wcześniej, żeby mogli zaplanować pracę.
4. Daj odpocząć sobie i innym! Po 4-tej nad ranem ściszy muzykę i nie budź znajomych przed śniadaniem. Nie ma oficjalnej ciszy nocnej, ale dajmy choć odrobinę odpoczynku organizatorom i prowadzącym program.
5. Śniadania podawane są codziennie w godzinach 8:00-11:00, natomiast obiady między 15:00-17:00, a grille w godzinach 22:00 - 00:00
6. Pamiętajcie, że śniadania, obiady i wieczorne grille są w cenie konwentu.
7. Żeby uniknąć zmartwień i kłopotów, zostaw swój kontakt najbliższemu. Miej przy sobie naładowany telefon, żeby w razie czego można było Cię znaleźć. Wolelibyśmy nie odbierać telefonów od zmartwionych rodziców.
8. Staramy się dostarczyć Ci tyle atrakcji i tyle emocji, byś nie musiał dodatkowo potęgować ich różnymi substancjami. Nie posiadamy psów tropiących ani specjalistycznego sprzętu stwierdzającego obecność narkotyków w Twoim ciele, więc przy każdym najmniejszym podejrzeniu spożycia substancji nielegalnych będzie wzywana policja. W przypadku potwierdzenia, zabawa skończy się banem na uczestnictwo w przyszłych edycjach oraz narażasz się na konsekwencje prawne
9. Bądź uprzejmy dla pracowników hotelu – nawet w momencie pojawienia się problemu staraj się nie denerwować i zachowaj zimną krew. Jeżeli będzie potrzebna pomoc przy rozwiązaniu problemu, poproś o wsparcie organizatorów.
10. Kiedy opuszczasz ośrodek, posprzątaj po sobie! Pamiętaj, że to, w jaki sposób pozostawisz po sobie miejsce noclegowe, świadczy o Tobie i o nas wszystkich.
11. Nawet w momentach największych uniesień pamiętaj o swoim bezpieczeństwie i komforcie psychicznym. Nie zgadzaj się na rzeczy, co do których nie czujesz się przekonany. Nie rób nic, czego potem będziesz żałował, pamiętaj, że czasu nie da się cofnąć. Nie udowadniaj nikomu nic na siłę! Pamiętaj, że jesteś fajny taki, jaki jesteś - bo jesteś sobą. W razie wątpliwości porozmawiaj z przyjacielem lub zaufaną osobą.

Konwentowe numery kontaktowe

Walar - Sprawy uczestników

531 663 161

Kyubi - Główny organizator

531 636 034



NAJWAŻNIEJSZE ZASADY



Zasada 6|2|1 na dzień:

6 godzin snu
2 posiłki
1 przysnec



Nie zażywaj narkotyków.
Tylko kretyn żre tablety.



Baw się **bezpiecznie**
i z rozważą!



Pamiętaj, **aby chodzić**
w ubraniu. Niektórzy
mają uczulenie na futro.



Zawsze noś swój ID
w widocznym miejscu.

APLIKACJA KONWENTOWA

Zachęcamy do korzystania z aplikacji konwentowej. Dzięki niej możesz:

- sprawdzić, w jakim domku lub pokoju mieszka Twój kolega czy koleżanka
- zapoznać się z aktualnym programem, ewentualnymi zmianami
- dołączyć do grupy, bądź założyć swoją*
- być na bieżąco z różnymi aktualnościami wysyłanymi przez organizatorów



Aplikacja, która znajduje się pod adresem <https://app.futerkon.pl> lub na powyższym QR kodzie ma możliwość „instalacji”; jest to nic innego, jak tworzenie skrótu na pulpicie (lub launcherze w telefonie) do tej konkretnej strony, aby była ona dostępna jednym kliknięciem.

Jeśli za pierwszym razem kliknąłeś „Anuluj” to nic straconego. W ustawieniach aplikacji na przeglądarce Chrome pojawi się przycisk do zainstalowania aplikacji. Jeśli przycisku nie, ma spróbuj odświeżyć stronę przeciągając palcem w dół, wciskając klawisz F5 lub klikając przycisk „odśwież”.

Brak zasięgu i potrzebna Ci jest informacja o uczestniku lub chcesz sobie przypomnieć mapkę hotelu? Żaden problem – jeśli pozostaniesz zalogowany w aplikacji, będzie ona działać również, gdy nie masz dostępu do internetu. Wystarczy, że otworzysz stronę internetową <https://app.futerkon.pl/> lub skrót do aplikacji jeśli ją zainstalowałeś. Może się to wydawać dziwne, że otwierasz stronę internetową, a nie masz internetu, ale zaufaj nam, to DZIAŁA!

ze względu na punktację, możliwość tworzenia grupy lub dołączenia do istniejącej odblokowana jest tylko **do końca dnia w środę 16.08.2023. Po tym terminie system zostanie zamknięty, a zmiany nie będą możliwe.*



GRA TERENOWA I PUNKTACJA

Nie, nie, nie!

Kolejny świat, który czegoś od nas chce! A do tego ten kilkuletni złom się zepsuł. Magowie wydawali się mili, ale bardzo szybko dowiedzieliśmy się, że nie jesteśmy tu jedynymi gośćmi. Mało tego, Dreslator przybył do tego świata dwadzieścia lat przed nami, przez te dwadzieścia lat budował swoją potęgę. Maszynka Do Podróży W Czasie I Przestrzeni zdaje się nie działać...

W tej chwili nikt z nas - ani jak widać z Czarodziejów - nie ma pomysłu, jak możemy wrócić do domu.

W tym roku staniecie w obliczu mrocznych sił Dreslatora, próbując powstrzymać jego dążenia do zdobycia władzy nad wszystkim, wszędzie i na raz. Gra terenowa podzielona jest na prolog, część terenową, LARP (Live Action Role Play - czyli odgrywanie postaci na żywo) oraz wielki finał. Prolog i finał odbywają się grupowo, natomiast część terenowa i LARP są indywidualne. Oczekujcie trudnych wyzwań, nieoczekiwanych zwrotów akcji oraz wielu atrakcji!

Zarówno prolog, jak i finał mają miejsce po zmroku. W związku z opuszczeniem terenu hotelowego, wymagamy trzeźwości oraz odrobiny skupienia ze względu na przewidywaną liczbę uczestników. Poruszamy się w grupie i nie będziemy czekać na spóźnialskich!

Gra terenowa w tym roku to magiczny egzamin przygotowany przez Pana Dyrektora Dzbana. Będziecie musieli rozwiązać łamigłówki, wymagające zaangażowania i skupienia.

Podczas LARPa przygotowaliśmy dwadzieścia postaci. Prosimy o punktualność oraz zarezerwowanie wystarczającej ilości czasu na całą rozgrywkę. Utrata choćby jednej postaci zaburzy balans i wpłynie na zabawę innych graczy.

Każda część, mimo połączenia, może zostać rozegrana oddzielnie. Jeśli chcecie wziąć udział tylko w jednej z nich, serdecznie zapraszamy!

1. PUNKTACJA INDYWIDUALNA

W każdej sali programowej znajduje się czytnik kart. Po przyłożeniu swojego identyfikatora do czytnika otrzymasz punkt za udział.

Zwycięzcy konkursów zostaną dodatkowo punktowani:

- trzecie miejsce otrzyma 1 punkt
- drugie - 2 punkty
- pierwsze - 3 punkty

Po przyłożeniu karty do czytnika, poczekaj na sygnał dźwiękowy. Otrzymane punkty zostaną zsumowane na koniec konwentu, a najbardziej aktywni uczestnicy otrzymają nagrody.

UWAGA: Możesz brać udział tylko w jednym punkcie programu w tym samym czasie. Jakikolwiek ingerowanie w kodowanie kart lub czytników skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją.



2. PUNKTACJA DRUŻYN

Podobnie jak w poprzedniej edycji, możesz dołączyć do dowolnej drużyny. Każda z drużyn może składać się maksymalnie z sześciu futrzaków. Punkty wszystkich członków zespołu zostaną zsumowane, a następnie podzielone przez liczbę członków drużyny w celu zachowania równowagi.

Lista dostępnych grup znajduje się w aplikacji konwentowej. Jeśli jeszcze nie dołączyłeś do żadnej drużyny, możesz utworzyć swoją własną lub dołączyć do istniejącej. Masz czas do końca środy 16.08.2023.

3. WYNIKI ORAZ ROZDANIE NAGRÓD

Ogłoszenie wyników nastąpi podczas ceremonii zakończenia konwentu w sobotę, 19 sierpnia o godzinie 21:00. Zapraszamy wszystkich bardzo serdecznie!

GOŚCIE SPECJALNI



ŁYSA GÓRA

Zespół Łysa Góra to folkowa dusza mocno zakorzeniona w słowiańskiej ziemi, wyrastająca wśród energetyzujących aranżacji. Trudno ich jednoznacznie przypisać do jednego nurtu. Łysa Góra ma na swoim koncie masę koncertów, festiwali, turniejów, a także występy na żywo w TV i radiu. Współuczestniczyli w projektach muzycznych i filmowych. Ich występy sceniczne to gwarancja niesamowitej dawki energii i klimatu rodem z Łysej Góry.

Zespół Łysa Góra to dwa projekty:

- **Łysa Góra** - projekt heavy folkowy – folk połączony z rockiem i ciężkim głębokim metalowym brzmieniem. Podwójna stopa, tłuste rify, energetyzujące skrzypce i białe głosy.

- **Łysa Góra Akustycznie** – projekt o delikatniejszym akustycznym brzmieniu z wykorzystaniem takiego instrumentarium jak fidel płocka, saz, bęben sznurowy czy didgeridoo w połączeniu z białym śpiewem.



STANISŁAW MĄDEREK

Staszek "Szybki Jest" Mąderek to polski reżyser, scenarzysta, kompozytor, twórca efektów specjalnych i aktor filmowy. Tworzy filmy fabularne, seriale, reklamy, teledyski, niezależne animacje i filmy krótkometrażowe. Zajmuje się też reżyserią cut-scenek w grach, sesjami motion capture i pomaga studiom w dobieraniu mechanik w grach komputerowych. W wolnym czasie eksperymentuje z fotogrametrią i filmami 360/180 na potrzeby wirtualnej rzeczywistości.



W internecie zasłynął krótkometrażową parodią "Stars in Black" z 1999 roku, z której cytaty do dziś krążą między wielbicielami filmowej fantastyki, choć młodsza ich część nie zawsze kojarzy ich autora.

Ponadto jest niesamowicie otwartym i uśmiechniętym facetem, którego będziecie mogli poznać nie tylko podczas jego punktu programu, ale też w czasie wolnym przy grillu lub na imprezie.

THE GENERATES



FUTERKON | ŚRODA | 16.08.2023 | 20:00 | SALA GŁÓWNA

BARTOR REM WITEK GRAVE LORCAN SKAJ KEO PASTERZ

SOUND BY: NADI

"Staszek jest najlepsze!" - Master Yum-Yum

The Generates to założony jesienią 2019 futrzasty zespół muzyczny. Od początku wykazywał wielkie zainteresowanie jazzem i muzyką klubową, ale pod wpływem różnorodności muzyków ciągle poszerza swój repertuar i eksploruje nowe horyzonty. W swoim repertuarze mają klasyki muzyki polskiej, zagranicznej i futrzastej. Od czterech lat koncertują na największych polskich konwentach, przyciągając całe rzesze fanów. W skład zespołu wchodzi: Skaj na saksofonie, Bartor na klawiszach, Witek na gitarze, Keo na basie, Lorcan na perkusji, Grave na puzonie, Rem i Pasterz jako wokaliści, dzielnie wspierani przez Nadię za konsolą dźwiękową.



OPISY PUNKTÓW PROGRAMU

ŚRODA | 16.08.2023

15:00 - 17:00 | **WARSZTATY CZAJMAŃSKIE** | KAWIARNIA

Czy chcieliście kiedykolwiek się po tej drugiej stronie konwentowej herbaciarni? Na tym punkcie programu dowiecie się, w jaki sposób ją obsługiwać! Opowiemy o różnych rodzajach herbat, sposobach ich przyrządzania, rodzajach ceramiki herbacianej oraz innych przydatnych narzędziach czajmańskich. A potem zaprosimy do czajenia...

Prowadzi: Feniks

18:00 - 18:30 | **MÓJ PIERWSZY F-KON** | SALA GŁÓWNA

Pierwszy raz na Futerkonie? Nie przejmuj się, każdy kiedyś zaczynał! Na tym panelu przekazemy Ci parę podstawowych informacji, jak odnaleźć się w futerkonowym świecie i co zrobić, żeby Twoje wspomnienia były jak najlepsze!

Prowadzi: Pasterz

19:00 - 20:00 | **OTWARCIE** | SALA GŁÓWNA

Zarejestrowani? Graty rzucone w kąć pokoju? Hotel zwiedzony? Super! To teraz czas na wielkie otwarcie! Nie, nie powiem czego - ten żart jest już stary i wyświechtany niczym dziurawy parasol... Podczas otwarcia będziecie mogli też zobaczyć film fkonowy, który wprowadzi Was w fabułę konwentu...

Prowadzą: Kyubi, Pasterz, Grave, Walar oraz Kicek

20:00 - 21:30 | **KONCERT THE GENERATES** | KAWIARNIA

The Generates to futrzasty zespół muzyczny założony w 2019 roku. Ich nazwa pochodzi od słowa "generacja", bo na pytanie "co wam w duszy gra?" chłopaki odpowiadają zgodnie, że wszystko. Usłyszycie znane i lubiane klasyki oraz nowe aranże znanych przebojów łączące wszystkie generacje. Przygotujcie się na półtorej godziny świetnej muzyki!

Grają: Bartor, Rem, Witek, Grave, Lorcan, Skaj, Keo, Pasterz

Nad dźwiękiem czuwa: Nadi

22:00 - 00:30 | **JAM SESSION / THE STAGE IS YOURS!** | KAWIARNIA

Jeśli zawsze chciałeś być na scenie - to jest chwila dla Ciebie! Weź instrument, mikrofon lub po prostu stań w świetle reflektorów i pokaż nam swoją muzykalność!

22:30 - 00:30 | **PANEL ZABAW I GIER ARTYSTYCZNYCH DLA KAŻDEGO** | SALA I PIĘTRO

Panel integracyjny, czysto dla zabawy i śmiechu z naszej twórczości rysowanej na szybko, do skojarzeń oraz poprawianej po kimś. Zagramy w Gartic Phone, ale wersję na żywo oraz Co Autor Miał Na Myśli - dłuższą zabawę polegającą na tworzeniu obrazka z rzucanych haseł. Wymagania co do umiejętności artystycznych - żadne. Mamy się dobrze bawić i uwolnić kreatywnie, absolutnie nic nie jest potrzebne oprócz otwartej głowy.

Prowadzi: Komatsu



23:00 - 00:00 | **O CZARNYCH DZIURACH NIE TYLKO DLA WYDR** | SALA I PIĘTRO

Każdy, kto oglądał film "Interstellar", miał okazję zobaczyć zwiastun tego, do czego te tajemnicze obiekty potrafią być zdolne. Rzeczywistość potrafi zadziwić jeszcze bardziej! Aby Wam o nich opowiedzieć, Onca zacznie od przedstawienia grawitacji, dlaczego nie jest siłą, a mimo to czujemy ziemskie przyciąganie. Poznać triki, jak fizycy opisują nieskończone wszechświaty prostym obrazkiem. Następnie wykorzysta to, aby przedstawić Wam, czym taka czarna dziura naprawdę jest.

Prowadzi: Onca

23:59 - 00:29 | **WYKŁAD O MATEMATYCE** | SALA I PIĘTRO

Futrzasty TED Talk o matematyce. Wiedza z zakresu matematyki nie jest wymagana :)

Prowadzi: Pasterz

CZWARTEK | 17.08.2023

11:30 - 13:30 | **WARSZTATY GRY KARCIANEJ DUTCH** | SALA II PIĘTRO

Dutch (znany też jako Rat-a-tat-tat) to prosta gra karciana dla dwóch (lub więcej!), wymagająca zarówno odrobiny umiejętności, jak i odrobiny farta. Wpadnij na warsztaty, gdzie nauczymy Cię grać jak najlepsi!

Prowadzi: Howell

12:00 - 13:30 | **MAGICZNE ZWIERZĘTA I JAK JE ZROBIĆ** | KAWIARNIA

Bo po co szukać tych sierściuchów, skoro można je zrobić nie wychodząc z domu? Lekcja o projektowaniu i szyciu pluszaków za pomocą różnych technik (głównie projektowania 3D)

Prowadzi: Pokem



12:00 - 14:00 | **WARSZTATY TANECZNE** | POLANA

Warsztaty poprowadzi Magda, nasza zaprzyjaźniona instruktorka tańca ze szkoły tańca Candela. Przygotujcie się na sporą dawkę zaskoczenia (bo Magda ma szalone pomysły!) oraz potu (bo od kilku lat jest mistrzynią w męczeniu futrzaków!)

Prowadzi: Magda

12:30 - 13:30 | **PRAWDZIWĄ MAGIĘ ZNIENAWIDZIŁEŚ W LICEUM** | SALA I PIĘTRO

Lubisz poezję? A może malarstwo? My też nie. A przynajmniej jeszcze do niedawna. Okazało się, że po prostu nikt nie potrafił nam tego ładnie wytłumaczyć. Zbrodnia. Dlatego Akijuro postara się wynagrodzić wszelkie męki licealne w dość przystępny sposób. Zapraszamy zarówno entuzjastów jak i laików. *Ut pictura poesis!*

Prowadzi: Akijuro

13:30 - 15:00 | **ARIMAA - SZACHY DLA FURASÓW!?** | SALA I PIĘTRO

Gra planszowa Arimaa wygląda podobnie do szachów, ale ma prostsze i bardziej intuicyjne zasady. Mimo to mamy w niej więcej możliwości ruchów, więcej taktyki, no i zwierzątka zamiast figur! Przyjdź do nas i naucz się grać w Arimę.

Prowadzi: Feniks

13:30 - 15:00 | **MISTRZOWSKA KLASA ELIKSIRÓW** | KAWIARNIA

Warzenie eliksirów jest rodzajem subtelnej, jednak bardzo pożytecznej magii. Za pomocą eliksirów można usidlić umysł, oczarować zmysły, a nawet położyć kres śmierci. Istnieje wiele różnorodnych eliksirów i każdy z nich posiada odpowiednie działanie. Uwarzenie eliksiru jest czynnością o zróżnicowanej trudności, jednak zawsze wymaga dokładności i staranności oraz odpowiednich składników.

Prowadzi: Pasterz

14:00 - 15:00 | **PIES MATEMATYCZNY** | SALA II PIĘTRO

Trzecia edycja konkursu w znanej i lubianej formule Kangura! Zmierzysz się w serii zagadek logiczno-matematycznych, od najprzystępniejszych po wymagające sprytu i wnikliwości. Długopis w dłoń i czas - start!

Prowadzi: Bartor

17:00 - 18:00 | **KONKURS STROJÓW** | SCENA ZEWNĘTRZNA

Vox Populi - vox Dei. Na Waszą prośbę wraca konkurs strojów! Wejdź na scenę i zaprezentuj swoje przebranie, opowiedz nam o nim kilka słów i odbierz należne Ci oklaski!

Prowadzą: Kyubi, Pasterz

18:00 - 18:30 | **ZDJĘCIE GRUPOWE** | POLANA

Co będzie lepszą pamiątką z konwentu niż zdjęcie, na którym będziesz Ty i wszyscy Twoi futerkonowi znajomi? Podaję hasło: nic! Zapraszamy w strojach, przebraniach, fursuitach i koszulkach konwentowych (lub innych)!

Prowadzi: Bartor



18:30 - 21:30 | **MAHJONG? CZYLI, ŻE CHIŃSKIE KLOCKI?** | SALA II PIĘTRO

Na zeszłym Futerkonie graliśmy w mahjonga. Tu też będziemy grać w mahjonga! Ta dalekowschodnia gra hazardowa potrzebuje czterech osób przy każdym stole i nie ma nic wspólnego ze ściąganiem par z piramidki. Opowiemy o grze, nauczymy Cię zasad, powiemy, gdzie grać online i skąd czerpać klockowe shitposty!

Prowadzi: Feniks

18:30 - 20:00 | **JUGGER** | POLANA

Polska Szkoła Magii i Czarodziejstwa na Łysej Górze nie bawi się w jakieś tam miotły. My się po prostu nawalamy! Bez obaw, miecze są z pianki, a piłka to mały, pluszowy zwierzaczek.

Prowadzi: Pasterz

18:30 - 19:30 | **1 Z 10** | KAWIARNIA

Futrzasta wersja jednego z najbardziej wymagających teleturniejów świata. Myślisz, że wiesz wszystko? Sprawdźmy to! PS: mamy też guziki, można sobie wcisnąć :)

Prowadzi: Kyubi

20:00 - 21:00 | **JAK PRZETRWAĆ WŚRÓD MUGOLI** | SALA I PIĘTRO

Opowieści Wasdera z Krakowa, gdzie działy się rzeczy godne określenia mianem magicznych. Na co polował Pan Błyskotka, przed czym ostrzegał Zbawca Świata i czemu 1 magnes za 10, a 2 za 25? Przyjdźcie i wysłuchajcie...

Prowadzi: Wasder

20:00 - 22:00 | **FURDANCE [JUST DANCE AND MORE]** | KAWIARNIA

Spędź aktywnie najlepsze 2h swojego czasu, tańcząc grupowo do układów Just Dance oraz Fitness. Nie potrafisz tańczyć? To nie problem! Całość panelu oraz playlista będzie dostosowana zarówno pod początkujących, jak i już doświadczonych zawodników. Aktywność fizyczna może być fajna! Wpadnij i się przekonaj!

Prowadzą: Shino, Armin, Manioo

21:00 - 23:00 | **ZIELARSTWO** | SALA I PIĘTRO

Poznaj, czym jest zielarstwo. Botanika farmaceutyczna - zapoznanie się z ziołami polskimi, ich rozpoznawanie, przeznaczenie medyczne. Tworzenie mieszanek zielarskich na konkretne dolegliwości. Przepisy na różne specyfiki.

Prowadzi: Menlo

21:00 - 22:00 | **GRA FABULARNA** | OŚRODEK

Kontynuacja wydarzeń z filmu fkonowego, ale na żywo, w nocy i w lesie! Uwaga, do wzięcia udziału w punkcie wymagamy trzeźwości!

Prowadzi: Pasterz

21:30 - 00:00 | **TURNIEJ SZACHMAGICZNY** | SALA II PIĘTRO

Z wielką radością zapraszamy Cię do niezwykłej gry w Szachy Czarodziejów! To świat, w którym strategia spotyka magię, a posiadanie umysłu takiego jak Twój jest



nieocenione. Oczekuje nas wspaniała przygoda, w której będziemy starali się pokonać siebie nawzajem poprzez strategię i zakłęcia.

Prowadzi: Rekreant

22:00 - 23:00 | **RZECZ O PIWIE** | SALA GŁÓWNA

DARMOWE PIWO! Teraz, kiedy przykuliśmy już Waszą uwagę, chcielibyśmy zaprosić Cię na panel, na którym będzie okazja spróbować całego przekroju gatunków piwa (za darmo!) oraz dowiedzieć się, z czego się je robi, jakich smaków poszukiwać i wiele innych ciekawostek.

Prowadzi: Bartor

23:00 - 00:00 | **JAK PODEJŚĆ DO LUDZI NEUROATYPOWYCH?** | SALA I PIĘTRO

Ostatnio dużo się mówi o spektrum autyzmu, aspergera czy chociażby o ADHD. Ale właśnie - mówi się - szczególnie w naszym fandomie. Jednak mało jest miejsc czy informacji - jak w ogóle obchodzić się z takimi ludźmi, czego się spodziewać, jak zareagować lub po prostu - jak zrozumieć taką osobę lepiej, aby komunikacja przebiegła sprawnie i "bezboleśnie" dla obu stron. Na tej prelekcji poruszymy temat, na czym polegają te zaburzenia oraz jak w codziennym życiu lepiej rozumieć osoby neuroatypowe, czym jest neuroróżnorodność i dlaczego ta wiedza ułatwia życie.

Prowadzi: Komatsu

23:00 - 02:00 | **PSYCHEDELIC MUSIC LANDSCAPES** | KAWIARNIA

Marzysz o niezapomnianej muzycznej podróży, która przeniesie Cię w zupełnie inny wymiar? Szukasz wyjątkowego doświadczenia dla swoich zmysłów? A może masz ochotę się zrelaksować przy ulubionym drinku? Zapraszam Was na niepowtarzalne wydarzenie muzyczne, które połączy gatunki progressive house, dance, ambient i chill-out z fascynującymi wizualizacjami wideo i niesamowitymi efektami laserowymi!

Prowadzi: Charlie

23:00 - 01:00 | **SPACER Z WIEDZMĄ** | RECEPCJA HOTELOWA

Uwaga, znana i lubiana wiedźma zabierze Was na nocny spacer ze świętokrzyskimi legendami. Wymagana trzeźwość (będą pochodnie!). Pierwszeństwo udziału mają osoby, które zapisały się poprzez formularz w systemie konwentowym, ale Wiedźma może wyrazić zgodę na powiększenie grupy o nowych chętnych, więc jeżeli jesteś zainteresowany, to zapraszamy do udziału.

Prowadzi: Wiedźma

23:59 - 00:59 | **O SŁOWIAŃSKICH STWORACH SŁÓW KILKA** | SALA I PIĘTRO

Nasi przodkowie obcowali z tak dużą liczbą magicznych stworzeń, że głowa mała, jednak nie każdy jest tak samo dobrze znany! Przygotujcie swoje dzbany mleka i miotłki i przyjdźcie posłuchać o bebokach i innych zmorach.

Prowadzi: DeeSkakuna

23:59 - 01:59 | **TURNIEJ ARIMAA** | SALA II PIĘTRO

Sprawdź, jak dobrze się czujesz, grając w Arimaa! Zagramy czterorundowego szwajcara i wyłonimy futerkonowego mistrza tej zwierzęcej, szachopodobnej gry.

Prowadzi: Feniks



PIĄTEK | 18.08.2023

11:00 - 13:00 | **OKLUMENCJA I LEGILIMENCJA** | SALA I PIĘTRO

Warsztaty na temat manipulacji. Czym jest manipulacja, jakie są najczęstsze metody i jak się przed nimi bronić. Neuromarketing - najdziwniejsze reklamy i ich analiza.

Prowadzi: Menlo

11:00 - 14:00 | **NARYSUJ SE SAM - WARSZTATY DIGITAL PAINTINGU Z AI** | SALA II PIĘTRO

Twój ulubiony artysta ma od lat zajęte sloty? Twój ex Ci zwinął sprzed nosa wymarzonego YCHA? Na dobrego arta Cię nie stać, a na kiepskiego czekasz trzeci rok? Olej system i "narysuj się sam" - z mocą nowych technologii AI, tabletem i zerowymi umiejętnościami dowiesz się, jak stworzyć wypasiony awatarek swojej fursony na kolejny Futerkon w mniej niż godzinę.

*Po tym, jak wszyscy narysujemy sobie awki, będziemy mieli jeszcze wolny czas, aby porozmawiać o AI w furry artach i o rysunkowych trikach.

**Własny tablet lub laptop zalecane, ale nie wymagane - zawsze możesz wpaść na ciasteczka!

Prowadzi: Edi

11:00 - 17:00 | **GRA TERENOWA** | OŚRODEK

A cóż to? Pan Dyrektor Dżbań przygotował dla futrzaków egzamin magiczny? Zmierz się z zagadkami przygotowanymi przez zespół, zdobądź punkty i - cóż - zdaj :)

Zagadki przygotowali: Kiteł, Arokh, Tec, Sercos, Z-Grate i Req.

Prowadzi: Pasterz

12:00 - 13:00 | **FURRY OLYMPICS** | KAWIARNIA

Do biegu, gotowi... START! No dobra, może nie do biegu, ale na pewno do kolorowych i zwariowanych wygłupów w fursuitach!

Prowadzi: Pasterz

12:00 - 14:00 | **WARSZTATY TANECZNE** | POLANA

Warsztaty poprowadzi Magda, nasza zaprzyjaźniona instruktorka tańca ze szkoły tańca Candela. Przygotujcie się na sporą dawkę zaskoczenia (bo Magda ma szalone pomysły!) oraz potu (bo od kilku lat jest mistrzynią w męczeniu futrzaków!) Uwaga - to część druga, jeśli przegapiłeś pierwszą, nic się nie martw - po prostu będzie trudniej!

Prowadzi: Magda

13:00 - 14:00 | **CZY FURRY TO FANTASTYKA?** | SALA I PIĘTRO

Fandom fantastyczny i subkultura furry z pozoru wydają na dwa bardzo odmienne zjawiska. Ale czy na pewno? Podczas prelekcji spróbujemy zdefiniować pojęcia fantastyki oraz furry. Opiszemy też, na jakich płaszczyznach oba te fenomeny przejawiają się w kulturze popularnej. Na zakończenie odpowiemy sobie na tytułowe pytanie i sprawdzimy, czy i jak zjawisko furry mieści się w pojęciu fantastyki zarówno w kontekście historycznym, jak i obecnie.

Prowadzi: Feniks





14:00 - 15:00 | **BITWA KOLORÓW I WODNA** | POLANA

Przepis na ciacho ze szczęśliwych futerek: 1. Zbierz futerka w jednym miejscu. 2. Posyp kolorowym proszkiem. 3. Polej dużą ilością wody 4. ??? 5. Profit. Zakaz polewania wodą fotografów, nawet jeśli będą bardzo prosili! PS: nie mówcie mu, ale prowadzący nie jest fotografem ^^

Prowadzi: *Kyubi*

17:00 - 18:00 | **PIES DORADCĄ KLIENTA - CZY TO MA SENS?** | SALA I PIĘTRO

Zapraszamy serdecznie wszystkich, którzy mają ochotę porozmawiać trochę o byciu doradcą klienta! Hasty podzieli się swoim doświadczeniem, jak i wysłucha Waszego zdania. Jeśli jesteś zainteresowany taką pracą, a może obecnie w niej pracujesz lub po prostu chcesz posłuchać to zapraszam, podyskutujemy sobie. Hasty przygotował też kilka anegdot i śmiesznych spraw, czatów i ymaili, które zapadają w pamięć i aż chce się zrobić zdjęcie. Jeśli też coś macie, to śmiało sobie przygotujcie! Będzie fajnie pośmiać się czasem z głupoty, jaką można spotkać ^^

Prowadzi: *Hasty*

17:00 - 19:00 | **WYCZARUJ SWOJĄ RÓŻDŻKĘ** | SALA II PIĘTRO

Jak każdy wie, do czarowania nie wystarczy tylko silna wola, istotne jest również dobre wyposażenie - magiczna różdżka! Użyta do rzucania zaklęć czy do zwykłego wyeksponowania na wystawce nad kominem do teleportacji, z pewnością będzie to super pamiątka. A spersonalizowana posiada jeszcze większą moc! Czy minimalistyczna, ze skórzaną rączką, czy ekstrawagancka w piórach i kolorowych kamieniach czy może w folkowym duchu, ogranicza nas tylko wyobraźnia. Jeżeli macie jakiś własny element, który chcielibyście umieścić na różdżce, to bierzcie śmiało i będziemy kombinować.

Prowadzi: *Sabson*



17:00 - 18:00 | **WYKŁAD Z WIEDZMĄ** | KAWIARNIA

Otrzymaliśmy tajemniczy list, w którym nasza ulubiona świętokrzyska wiedźma zaprasza nas na jej własny wykład! Niestety, nie napisała o czym będzie, ale biorąc pod uwagę kim i skąd jest, możemy się domyślać :)

Prowadzi: Wiedźma

17:00 - 20:00 | **LARP** | POLANA

Druga część egzaminu przygotowana przez Pana Dyrektora Dżbana! Udział w pierwszej części absolutnie nie jest wymagany! Uwaga - mamy ograniczoną liczbę kart postaci, więc kto pierwszy, ten lepszy! Ponadto bardzo prosimy o zarezerwowanie całego czasu gry - utrata jednej postaci może zepsuć rozgrywkę wszystkim!

Prowadzą: Pasterz, Inc

17:00 - 19:00 | **PHOTO SHOOT** | ANTRESOLA

Photo Shoot to unikalna okazja podczas tegorocznego konwentu! Profesjonalne zdjęcia portretowe uczestników w fursuitach i kostiumach w motywie. Zabierz swoje gadżety, by nadać charakteru zdjęciom. Uwiecznij niezapomniane chwile w kreatywny sposób!

*na ten punkt obowiązują zapisy, a decyduje kolejność zgłoszeń. Lista będzie dostępna na recepcji hotelowej.

Prowadzi: Kyolucard

18:00 - 20:00 | **JAK BRAĆ POPULARNE LEKI BEZ RECEPTY I SIĘ NIE STRUĆ...** | SALA I PIĘTRO

NLP, NLPZ, SSRI, QWERTY RTVAGD... Na pewno choć raz w życiu słyszałeś reklamę leku z jakimiś magicznymi skrótami niewiadomego pochodzenia. Tak samo, jak brałeś tabletkę na ból albo gorączkę. Albo dużo tabletek. Dużo za dużo tabletek... A co, jak się dowiesz, że mógłbyś wziąć ich mniej, ale będą tak samo skuteczne jak garść przypadkowych kapsułek z szafki nad zlewem?

Prowadzi: Komatsu

18:00 - 20:00 | **NA CZYM POLEGA MAGIA MUZYKI TRANCE?** | KAWIARNIA

Co sprawia, że ten gatunek cieszy się popularnością wśród dziesiątek (a być może nawet setek) tysięcy ludzi? Jego unikalność oraz oryginalność, którą trzeba poznać. Ten wykład pozwoli Wam zrozumieć fenomen i aurę muzyki trance, jej wpływ na emocje i tworzoną przez nią atmosferę.

Prowadzi: DJ Altro

19:00 - 20:00 | **TURNIEJ DOBBLE** | SALA II PIĘTRO

Jesteś spostrzegawczy? Masz dobre oko do małych obrazków? Przyjdź i udowodnij to w turnieju Dobble!

Prowadzi: DeeSkakuna

20:00 - 22:00 | **KONCERT ŁYSEJ GÓRY** | SCENA ZEWNĘTRZNA

Koncert unplugged zespołu "Łysa Góra", specjalnie dla uczestników Futerkonu!

Gra: Zespół Łysa Góra



22:30 - 00:30 | **EFEKTY SPECJALNE Z HARRY'EGO POTTERA** | SALA I PIĘTRO

W prosty sposób podczas krótkich, 2h warsztatów Tech opowie Wam i wprowadzi Was w magiczny świat filmowych efektów specjalnych, które były i są używane i są bardzo pomocne przy realizacji takich filmów, jak cykl ekranizacji powieści "Harry Potter". W czasie warsztatów na początku opowie Wam, jak działa ruchomy Green Screen 3D z Motion Trackingiem i czym go w obecnej chwili zastępują. Tuż po prezentacji pokaże Wam, jak zrobić w prosty sposób pelerynę niewidkę - czyli na koniec wszyscy znikniemy.

Prowadzą: TechTheFox, Lauva Tai

22:30 - 02:30 | **FORBIDDEN (PSYTRANCE) FOREST** | KAWIARNIA

Legends głoszą, że w lesie czyha wiele niebezpiecznych stworzeń, za każdym drzewem może czekać na śmiałków istota gotowa do ataku na zbłąkaną duszę... Ale nie takie bajki się słyszało! Czy jesteś na tyle odważny, by wejść do owianego złą sławą lasu i przeżyć przygodę życia? Dwóch śmiałków jest gotowych poprowadzić Was przez gęste puszcze, pnącza drzew niezidentyfikowanego dotąd celu. Jesteś gotów? W takim razie przywdziej szaty i ruszaj w długą wyprawę.

Prowadzą: DJ Altro, Soren

23:59 - 03:59 | **NOC FILMOWA** | SALA II PIĘTRO

Zmęczyły Cię imprezy? Chcesz odpocząć, wyciągnąć łapki i obejrzeć film? Proszę bardzo! Prosimy o ciszę i kulturę. Ale w odróżnieniu od kin można przynieść własne jedzonko!

Prowadzi: Margo

23:59 - 00:59 | **GRA FABULARNA** | OŚRODEK

Zakończenie przygód futrzaków w Polskiej Szkole Magii i Czarodziejstwa na Łysej Górze. Dowiedz się, jak skończyła się ich historia w świętokrzyskiej krainie czarów! Uwaga - wymagamy bezwzględnej trzeźwości!

Prowadzi: Pasterz

SOBOTA | 19.08.2023

11:00 - 15:00 | **KONTROWERSYJNA AI W PRACY KONTROWERSYJNEGO FILMOWCA** | KAWIARNIA

Staszek przestał być gościem specjalnym przy trzeciej wizycie na Futerkonie. Teraz jest Futrzakiem Honorowym! Staszek tak opisuje swoją prezentację: Sztuczna Inteligencja (SI) w służbie Bardzo Doświadczonego Staszka Mąderka (BDSM).

Prowadzi: Staszek

12:30 - 14:30 | **ŚMIAŁO DO NIEŚMIAŁKA** | SALA II PIĘTRO

A któż to nieśmiało wygląda spośród koron drzew? O tam, na brzozie, a może na dębie? Tu na krzaku chyba też! To musi być Nieśmiałek, stróż drzew i krzewów. Chude to jak patyk, na pewno dużo tego karmić nie trzeba. A co gdyby tak... wrócić z takim do domu? Przyjdź wyhodować własnego patyczkowego Fantastycznego Zwierzaka; liściastego, kolczastego, zielonego, czerwonego czy nawet niebieskiego! Niech zostanie stróżem Twojego parapetu.

Prowadzi: Sabson





13:30 - 14:30 | LUDZIE KONTRA CZARODZIEJE Z WYBRZEŻA | SALA I PIĘTRO

Czy zastanawialiście się, o co był taki szum w kręgach gier fabularnych na początku roku? Rose rozszyfruje dla Was enigmatyczne OGL i dlaczego wydawcy D&D targnęli się na nie.

Prowadzi: Rose

17:00 - 19:00 | AUKCJA | SALA GŁÓWNA

Futerkon to też robienie dobrych uczynków! Na tym punkcie możesz wylicytować fanty przyniesione przez innych uczestników Futerkonu, a pieniądze w całości trafią na szczytny cel. Wszystkich, którzy chcą przekazać swoje dary, zapraszamy do łapania dziko biegających organizatorów przed Aukcją! Uwaga! W tym roku możecie wybrać, kogo chcecie wesprzeć! Może to być albo Schronisko Dla Bezdomnych Zwierząt w Dyminach albo stowarzyszenie Kampania Przeciw Homofobii. Wybór należy do Was!

Prowadzą: Kyubi, Kicek oraz Amber

19:00 - 20:00 | FIZYKA OCZAMI PEWNEJ PANTERY | SALA I PIĘTRO

Zapewne pamiętacie fizykę ze szkoły jako zestaw nudnych wzorów i regulek, które często trzeba było kuć na pamięć, aby zaliczyć sprawdzian. Nic bardziej mylnego! Tutaj pewna pantera, która na rzeczonej wyostrzyła kły, postara się was przekonać, iż ma ona często więcej wspólnego z procesem... rysowania map, a dla samych uczonych często więcej warta jest wiedza "poza mapą" niż to, co jest na niej narysowane.

Prowadzi: Onca

19:00 - 20:30 | PHOTO SHOOT | ANTRESOLA

Photo Shoot to unikalna okazja podczas tegorocznego konwentu! Profesjonalne zdjęcia portretowe uczestników w fursuitach i kostiumach w motywie. Zabierz swoje gadżety, by nadać charakteru zdjęciom. Uwiecznij niezapomniane chwile w kreatywny sposób!

*na ten punkt obowiązują zapisy, a decyduje kolejność zgłoszeń. Lista będzie dostępna na recepcji hotelowej.

Prowadzi: Kyolucard



20:00 - 21:00 | **NICZYM HOGWART EXPRESS** | SALA I PIĘTRO

Z Wrocławia na Sycylię samolot leci niecałe dwie i pół godziny, ale kto chciałby tak podróżować, skoro da się tam dojechać pociągiem, a za całe 9€ przejechać 2500 km po Niemczech. O tym, jak zorganizować szaloną kolejową podróż, co zobaczyć, jak się spakować i wiele więcej Bartor opowie Wam z autopsji - wraz z przykładami i zdjęciami!

Prowadzi: Bartor

21:00 - 22:00 | **ZAKOŃCZENIE** | SALA GŁÓWNA

Wszystko co dobre, kiedyś się kończy... Na tym punkcie podsumujemy konwent, wręczymy nagrody, uronimy kilka łez wzruszenia i poklepiemy się po tych... no... plecach. No i zdradzimy, jaki będzie motyw przewodni za rok!

Prowadzą: Kyubi, Pasterz, Grave, Walar oraz Kicek

22:00 - 01:00 | **LUŻNA IMPREZA TANECZNA** | KAWIARNIA

Jeśli jakimś cudem było Wam mało harców i zabaw podczas Futerkonu, to jest to ostatni moment! Zapraszamy na luźną imprezę taneczną, gdzie możecie spalić ostatnie reszeczki energii, którą macie!

Prowadzi: Grave

22:00 - 01:00 | **AWOO!** | SCENA ZEWNĘTRZNA

Psst, nie zapomnieliśmy! Stare dobre Karaoke, w dobrym, futerkonowym stylu, aż przestaniemy móc mówić!

Prowadzi: Witek

NIEDZIELA | 20.08.2023

11:00 - 12:30 | **ORG I JA** | SALA GŁÓWNA

To jest już koniec... nie ma już nic... A nie, przepraszam! Jeszcze jeden, mały punkcik dzielnie broni się przed zakończeniem konwentu. A jest on szczególnie ważny dla nas - organizatorów. Bo to tu możecie nam powiedzieć, co było super i co możemy zrobić lepiej, zadać nam pytania i - być może - nawet uzyskać na nie odpowiedź. :)

Prowadzą: Kyubi, Pasterz, Grave, Walar



PODZIĘKOWANIA

GOŚĆ SPECJALNY	Zespół Łysa Góra
GOŚĆ HONOROWY	Stanisław Mąderek
KONFERANSJER	Kicek
REALIZACJA PROGRAMU	Akijuro, Armin, Bartor, Charlie, DeeSkakuna, DJ Altro, Edi, Feniks, Hasty, Howell, Inc, Komatsu, Kyolucard, Lorcan, Lauva Tai, Manioo, MargoWolf, Menlo, Nadi, Onca, Pokem, Rekrear, Rem, Rose, Sabson, Shino, Skaj, Soren Wolf, TechTheFox, wasder26, Witek
PRZYGOTOWANIE GRY TERENOWEJ I FABULARNEJ	Arokh, DeeSkakuna, Ferra, Inc, Kaimi, Kiteł, Krynek, Mitis, Sercos, Tec, Z-Grate, Req, Rem, Margo, Brall, Hasty, Hind, Sergi, Kicek, Lauva Tai
TWÓRCA SERWISU ORAZ APLIKACJI MOBILNEJ	Charlie
WKŁAD PROGRAMISTYCZNY DO APLIKACJI	Fizi
TESTY APLIKACJI	Zuki
ELEKTRONIKA I GADŻETY	Kiteł
PROGRAMOWANIE IDENTYFIKATORÓW	Kiteł, Charlie
PROJEKT IDENTYFIKATORA	Duno
OBSŁUGA FOTO ORAZ VIDEO	Łapa, Bartor, Soren, Kyolucard
PROJEKT KOSZULKI KONWENTOWEJ	Kuna Kebi
PROJEKT GRAFICZNY MASKOTKI	Tanuki
OBSŁUGA SOCIALMEDIA	Kicek
KOREKTA TEKSTÓW	Łapa, Amber
HELPERZY	Aksel, Karei, Lix, Sarus
NAGŁOŚNIENIE, REALIZACJA DŹWIĘKU	Nadi
OŚWIETLENIE	Stripey
FOTOBUDKA	Allkusu
PROJEKTOWANIE MAPY AMELIÓWKI W VR	Krysiek
KOORDYNACJA ZE STRONY HOTELU	Magda Oszczepalska
BARMAN	Marcin Rutkowski

Szczególne podziękowania dla właścicieli i całego personelu hotelu Ameliówka.

Dzięki ich zaangażowaniu i aktywnej współpracy, możemy się dalej rozwijać, podejmować nowe wyzwania oraz zapewnić Wam, naszym Uczestnikom, dobrą i bezpieczną zabawę.



14-18 08 2024