

お
ば
け



強さは内側から生まれる



FUTERKON

2025

さくら





FUTERKON



PRZEDMOWA

こんにちは! Konnichiwa!

Tegoroczne podróże zabrały nas do kraju Przekwitłej Wiśni, krainy Wschodzącego Słońca, ojczyzny samurajów, anime, automatów z używaną bielizną i sake. Ośmiogłowy smok Orochi zerwał kajdany, a my, jak przystało na naszą Futerkonową tradycję musimy go powstrzymać i uratować świat (znowu...). A przynajmniej Świętokrzyskie. No i do tego mamy na to pięć dni - kupa czasu, co nie?

Aż trudno uwierzyć, to już siedemnasta edycja naszej wakacyjnej, futrzastej przygody. Ten czas (oczywiście oprócz ratowania świata) spędzimy na wspaniałej zabawie, imprezowaniu do rana, a przede wszystkim na rozmowach i zawieraniu nowych znajomości, a kto wie - może nawet przyjaźni. Ponad ćwierć tysiąca futrzaków zjechało się na ten kolorowy, kudłaty festiwal do przeuroczej Ameliówki. Nie bójmy się podchodzić do siebie witać wesołym "cześć!".

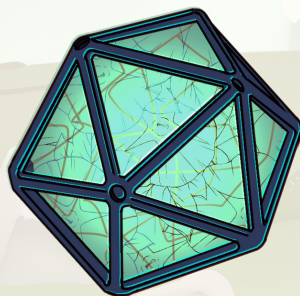
W tym roku nasze dwie sceny wypełni muzyka, a wiele ścian z pewnością stanie się świadkami niezapomnianych imprez. Na konwent zaprosiliśmy zespół LETNI, który wystąpi dla Was w czwartek. Większość punktów programu przygotowaliście sami i naprawdę jest z czego wybierać.

Dość gadania. Macie ciekawsze rzeczy do roboty niż czytanie naszych słów na pierwszej stronie conbooka. Spędźcie ten czas tak, jak tylko chcecie!

楽しむ! Bawcie się dobrze!

- Kyubi, Grave, Walar, Pasterz

PS: 五香粉チキン



MISTRZOWIE DOJO



KYUBI - 絵師総監 (ESHI SŌKAN)

MISTRZ HARMONII I PIĘKNA

Władca kolorów, strażnik layoutów i wojownik synergii. Jednym ruchem myszki i jedną kropką na końcu zdania potrafi zaprowadzić porządek w chaosie. Kiedy nie ustawia piktogramu na materiałach z dokładnością co do piksela, służy dobrą radą i doświadczeniem zdobywanym przez lata treningów w dojo balansu.



PASTERZ - 物語侍 (MONOGATARI ZAMURAI)

MISTRZ OPowieści

Wędrowny kronikarz, duch opowieści, który z każdego zdarzenia uczyni legendę. Odpowiada za Zen programu, a jego legendy działają na wszystkie zmysły. Ma nieskończone pokłady kreatywności, które szlifuje zanurzając się w odmętach historii małych i dużych. Krążą pogłoski, że gdy zadasz odpowiednie pytanie, w jego oczach zapłonie ogień. Różowy.



GRAVE - 技師将軍 (GISHI SHŌGUN)

GENERAL TECHNICZNY

Prawdziwy mistrz techniki. Kiedyś obliczył potrzebne kable z dokładnością do centymetra, a gdy Shogun zasugerował, żeby wziął zapas, Grave-san doliczył dziesięć centymetrów i trytytkę, żeby nadmiarowe 10 centymetrów schować. Niezastąpiony pragmatyk i nadworny strażnik skarbcza, nieprzychylnie patrzący na wszelkie przejawy niegospodarności.



WALAR - 受付奉行 (UKETSUKE BUGYŌ)

GŁÓWNY SZAMBELAN

Władca bram i cesarski przewodnik. Zna imiona wszystkich wojowników, a zagubioną hakamę znajdzie w mniej niż pięć oddechów. Niewidzialny cień chętny nieść pomoc każdemu - samurajowi i zbłąkanemu duchowi. Orędownik równości, sprawiedliwości i naginania zasad ku większemu dobru, szczególnie uczestników.



RANKING FILANTROPÓW



...ORAZ SPONSORÓW

Acco
ADEM
Amarog
Anados
Antorus
Argus
Arokh
Arthes
Ashley
Astor
AveOS v. 1.0
Basill
Beau
Castom
Danatar
Draster
Duno
Fenray
Foksiug
Fortibus
Fuzzer
Howeed
Inc
Infidelity3
Inoky
Ivoo
Jaykuroo
Jeleń
Jur
Kamyx
Kanson

Kapi
Kiter
Koshei
Krynek
Krysiek
Kuc
KyderFox
Laurence
Lauva Tai
Lavender
LesterHusky
LiSuS
Lorcan
Łapa □
Marcus
Mashuu
Mateo
Meralon
Mieven
Mito
Mosi
Nacota ナコタ
NEUTRAAL33
Nobumi
Noxite
Onca
Orsu
Pati
Pendraw
Puzzle R00
Rapid Cheetah

Rasti
Reirun
Remedy
Rufus Rost
Rydorion
Seiryo
ShadyFenix
Shige
Shingen
Shio
skipper
SlyEpoi
Sprytny lisek
Svartrav
Szejgu
Tec
Tieru
Ultrafiolet
Volteer
Warfi
Wiciu85
Yoksu
Yoshi
Zapaven
Zuki



PRZYDATNE KWESTIE ORGANIZACYJNE

1. Cały teren hotelu jest do naszej dyspozycji. Zależy nam na Waszym komforcie i bezpieczeństwie!
2. Recepcja jest czynna całą dobę (choć czasem może trzeba poczekać). Każdy problem z hotelem zgłaszajcie bezpośrednio tam - nie da się rozwiązać problemu, o którym się nie wie.
3. Jeśli chcesz poprosić o sprzątnięcie pokoju, wywieś na klamce zawieszkę. Odwróć ją tak, żeby z korytarza było widać białą stronę. Sprzątanie odbywa się po śniadaniu.
4. Daj żyć! Nie wprowadzamy oficjalnej ciszy nocnej, ale niektórzy mogą chcieć spać. Pomyśl o organizatorach i osobach prowadzących poranne punkty programu. Po trzeciej ścisz muzykę i zmniejsz liczbę decybeli z paszczy!
5. Śniadania wydawane są w godzinach 8:00 - 11:00, obiady - 14:00 - 16:00. Nie martwcie się, że chwilowo brakło któregoś dania. Poczekać chwilę, zgłoś obsłudze - kuchnia pewnie właśnie dosmaża brakującego kotlecika.
6. Wyżywienie macie w cenie konwentu, łącznie z grillami. Tak samo jak wodę, herbatę, kawę i ciasteczko przy recepcji. Nie martw się, korzystaj!
7. Powyższy punkt nie dotyczy alkoholu na barze :)
8. Pamiętaj, aby zostawić swój kontakt najbliższemu. Nie chce nam się odbierać telefonów od zmarłonych rodziców i szukać uczestnika po całym terenie.
9. Niezależnie od naszych osobistych poglądów - pewne rzeczy są w Polsce nielegalne. Nie testujcie naszej spostrzegawczości i cierpliwości - jesteśmy zobowiązani reagować na łamanie prawa na terenie konwentu. Nie będziemy się bawić w prywatne dochodzenia - będziemy od razu wzywać policję.
10. Są sprawy, które nie powinny wychodzić poza ściany pokoju. Uszanuj innych uczestników i pamiętaj, że nie każdy musi lubić to, co Ty i narzucanie im tego na siłę jest po prostu niegrzeczne. Argument "możesz nie patrzeć" traci sens, jeśli jesteś w przestrzeni ogólnodostępnej!
11. Pamiętaj, żeby trzymać nerwy na wodzy! Nawet jeśli sytuacja jest napięta, zawsze bądź uprzejmy i kulturalny dla pracowników hotelu. Przejawy agresji wobec personelu Ameliówki mogą skutkować usunięciem z terenu imprezy.
12. Pamiętaj, żeby wyjeżdżając zostawić po sobie tylko dobre wrażenie - a nie górę śmieci, zniszczenia i niesmak. Wypadki chodzą po ludziach, ale ekipa sprzątająca też ma swoje limity.
13. Dbaj o siebie. Pamiętaj, że niektórych rzeczy nie da się cofnąć, choćby się bardzo chciało. Nie musisz nikomu nic udowadniać, rób wyłącznie rzeczy, które chcesz robić, nie rób nic, czego potem możesz żałować. W razie problemów skontaktuj się z organizatorem lub porozmawiaj z 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 prysznic



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 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 utworzenie 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”.

Masz problem z zasięgiem, a 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, gdy nie masz internetu, ale zaufaj nam, to DZIAŁA!



GRA TERENOWA I PUNKTACJA

W wyniku pewnego wyjątkowo głu... nieprzewidzianego splotu wydarzeń, straszliwy ośmiogłowy wąż Orochi obudził się z zakłętego snu. Nie wchodząc w szczegóły, jedyną osobą powstrzymującą w tym momencie potwora jest legendarny pij... bohater Ramenski, ale siła jego drżących dłoni z każdą chwilą słabnie. Psotny yokai, Tanuki, ruszył do Polskiego Związku Łowców Yokai po pomoc, a oni - w pełni świadomi niebezpieczeństwa - spie... dokonali taktycznego odwrótu na z góry upatrzone pozycje, daleko stąd. Tanuki zebrał więc każdego woj... znaczy się śmiałka, który wiedział którą stronę trzymać katanę, do Mąchocic Kapitulnych, aby ratować sytuację. Powtarzając słowa Bajarza - czy Ty, herosie, będziesz siedział beczynninie?

Tegoroczną opowieść jak zwykle podzieliliśmy na cztery etapy. Pierwsza, czwartkowa, odbędzie się w nocy. Nasz Mistrz Gry - Argus - przygotował dla Was historię, w której wcielicie się w wojowników, którzy dopiero przyjechali do Ameliówki. Nie chcemy zdradzać fabuły na kartach tego conbooka, ale możecie być przygotowani na spotkanie z pewnym znanym japońskim demonem. Więcej nie powiemy!

Główna oś fabuły będzie się rozwijać w piątek. Zaczniemy od LARPa - odgrywanej przez Was sceny, podczas której wcielicie się w jedną z 20 przygotowanych przez kolejnego z Mistrzów Gry - Inca - postaci. Ze względu na rodzaj gry, bardzo prosimy o obecność na całej grze - będzie nam bardzo ciężko wprowadzić nową postać do już rozpoczętej gry, a czyjeś odejście zachwieje równowagą świata. Co dokładnie będzie celem gry i jaka będzie Wasza rola - dowiecie się na miejscu. Po obiedzie Zarąbisty Zagadkowy Zespół (Kiteł, Arokh, Feniks, Mort, Remedy, Req, Tec i Z-Grate) zaprasza na cztery rozłożone na terenie hotelu gry, podczas których przetestujemy wasz refleks, spryt, precyzję i szczęście. Każdą z nich możecie wykonać samodzielnie, przez cały czas trwania gry, w wolnym czasie pomiędzy punktami. Całość zakończymy wielkim, hucznym finałem, znów w świetle księżyca.

My zapraszamy na całość gry, przypominamy o podstawowych zasadach bezpieczeństwa (na gry zapraszamy w stanie względnej trzeźwości i obuwii pozwalającym na swobodny spacer po trudnym terenie!), a w wolnej chwili dziękujecie całej ekipie zaangażowanej w to przeżycie.

1. PUNKTACJA INDYWIDUALNA

Za udział w większości punktów programu będziecie mogli zebrać punkty do punktacji indywidualnej. W każdej sali będzie umieszczony czytnik kompatybilny z Waszymi identyfikatorami - roboczo nazwaliśmy go "Pikacz" (aluzja do pokemonów niezamierzona! - przyp. Pasterz). Wystarczy, przyłożenie badza do czytnika - aż do usłyszenia sygnału dźwiękowego - a punkty magicznie trafią na wasze konto.

Zasady przyznawania punktów są proste - za każdą godzinę uczestnictwa w programie otrzymacie jeden punkt. Jeśli wejdziecie na inny punkt w trakcie trwania poprzedniego, naliczymy wam punkty tylko za tę część, która nie pokrywa się z poprzednim.

Oprócz tego dodatkowo będziemy punktowali udział i zajęcie wysokich pozycji w konkursach. Za udział otrzymacie dodatkowy punkt, za pierwsze trzy miejsca na podium odpowiednio 3, 2 i 1 dodatkowy punkcik.



Kilka uwag organizacyjnych od nas:

Nie próbujcie manipulować przy kartach ani czytnikach. Wszelkie próby mieszania przy punktacji zostaną wykryte i ścigane z pełną surowością, łącznie z wyzerowaniem punktów.

Futerkon nie jest wyścigiem szczurów. Nie ma zasady mówiącej, że nie wolno wyjść z punktu zaraz po odbiciu się. Mimo wszystko jednak jest to nie fair względem innych, więc robiąc to narażacie się na - nomen omen słuszne - pogardliwe spojrzenia i ostracyzm. Bądź fair, to inni też będą fair wobec Ciebie!

Jeśli coś nie działa tak, jak powinno, zgłoś to do Reqa lub do organizatorów. Prosimy również nie podchodzić do organizatorów na scenie podczas zakończenia, aby wyklócać się o zgubiony punkt.

2. PUNKTACJA DRUŻYN

Pewnie zauważyliście, że w aplikacji konwentowej istnieje coś takiego jak drużyny. Każda drużyna może składać się maksymalnie z sześciu osób (jak sama nazwa wskazuje, nie może w niej być tylko jeden futrzak!).

Punkty wszystkich drużyn będziemy obliczać za pomocą wielce skomplikowanego algorytmu, przez mistrzów nauk matematycznych nazywanych średnią arytmetyczną. W skrócie - dodamy liczbę punktów wszystkich członków drużyny i podzielimy przez ich liczbę. To po to, żeby dać szansę każdej drużynie, niezależnie od jej wielkości.

Jeśli nie jesteś jeszcze członkiem żadnej drużyny, w aplikacji założysz własną lub dołączysz do już istniejącej.

Z naszej strony zachęcamy do grania nie tylko ze znajomymi - to świetna okazja do poznania nowych osób.

Wszystkie zmiany w składach bardzo prosimy zakończyć do środy - do północy. Późniejsze zmiany nie będą możliwe!

3. WYNIKI ORAZ ROZDANIE NAGRÓD

Ogłoszenie wyników nastąpi na oficjalnym zakończeniu (dla tych, którzy nie chcą czytać do końca - sobota, o 20:00). Zapraszamy, czy to po odbiór nagrody, czy żeby okłaskiwać zwycięzców!



AUKCJA

Jak co roku na Futerkonie zapraszamy na Aukcję Charytatywną. Jest to niezapomniana okazja, aby wesprzeć potrzebujących oraz znaleźć coś ciekawego, co zabierzecie do domów.

W tym roku możecie wpłacać na jedną z dwóch organizacji:

I - Schronisko dla Bezdomnych Zwierząt w Dyminach (koło Kielc)

Wasze wpłaty zostaną przeznaczone na karmę, opiekę weterynaryjną i ocieplenie kojców przed zimą.

Dane do przelewu:

15 1050 1416 1000 0023 0796 0209

Stowarzyszenie „Arka Nadziei”

ul. Mickiewicza 1

25-352 Kielce

Prosimy o dopisek: na cele Schroniska dla Bezdomnych Zwierząt w Dyminach

II - Kampania Przeciw Homofobii

Wasze wpłaty zostaną przeznaczone na cele statutowe stowarzyszenia.

Dane do przelewu:

35 2130 0004 2001 0344 2274 0001

Stowarzyszenie Kampania Przeciw Homofobii

Al. Jerozolimskie 99/40

02-001 Warszawa

Pamiętajcie, że odbiór wylicytowanych przedmiotów możliwy jest dopiero po uregulowaniu płatności (wystarczy pokazać potwierdzenie przelewu). Jeśli będziesz mógł zapłacić dopiero po konwencji, będziesz musiał opłacić wysyłkę przedmiotu.

Uwaga Sponsorzy! Na konwencji możecie odebrać wylicytowane przedmioty i zapłacić w ciągu 30 dni. Zaufaliście nam, my ufamy Wam!



GOŚĆ SPECJALNY

LETNI



LETNI, to założony w 2009 roku zespół pochodzący z Kielc. Założyli go Dawid "Anton" Antonkiewicz i Maciej "Canton" Piotrowski. Karierę rozpoczynali jako "Letni Chamski Podryw" i zastępnili niezliczoną liczbą hitów i parodii. Razem mają ponad pół miliarda wyświetleń na samym tylko serwisie YouTube!

Jeszcze za czasów Futrzakonu, kiedy 63 uczestników konwentu bawiło się w klimacie lat 70-ych, na kilku domówkach w Dzierżanej słycać było ich pierwszy hit - Czinkłaczento. O wielkości tego duetu niech świadczy fakt, że ich hit "Pomidorowa" w 45 godzin osiągnął milion wyświetleń, stając się fenomenem ówczesnego Internetu.

Zapraszamy na koncert chłopaków w czwartek o 20:00! Będzie się działo!

WYSTĄPIĄ RÓWNIEŻ

THE GENERATES



THE GENERATES – zespół, który od pięciu lat nie może się zdecydować, jaką muzykę właściwie chce grać. Ich repertuar jest tak różnorodny, jak skład – a to znaczy: absolutnie nieprzewidywalny.

Przyjdź potupać łapką razem z sekcją rytmiczną, która odradza się z popiołów,



pomachać łapką do hienich riffów, poszczekać razem z (poke)lisem-wokalistą i znaleźć odpowiedzi na najważniejsze pytania świata:

Na ilu saksofonach gra jeleni?

Jak daleko potrafi się posunąć suwak w puzonie gronostaja?

Czy tygrysie pazury nie przedziurawiają bębnow?

Co ma do powiedzenia byk za keyboardem?

I czemu wilk nie wyje, tylko siedzi cicho za konsoletą?

I jaka jest odpowiedź na pytanie o życie, wszechświat i całą resztę?

Po zesłorocznym debiucie z pierwszym singlem „Golden Fang”, Degeneraci wracają z nowymi autorskimi kawałkami i – jak zawsze – solidną porcją coverów.

SNAKEPILL



SNAKEPILL – zespół, który powstał z prostego powodu: nikt inny w fandomie nie grał muzyki, którą naprawdę chcieliby słuchać. Więc postanowili wziąć sprawy w swoje łapy.

Gdy emocje nie dawały spokoju, padło hasło: to może damy je futrzakom sami? I tak się zaczęło – od gitarowych riffów pełnych energii, przez bas, który miał być tylko na chwilę (a został na dobre), aż po wokal znaleziony na karaoke, ale jak zaśpiewał, to wszyscy wiedzieli: to jest to.

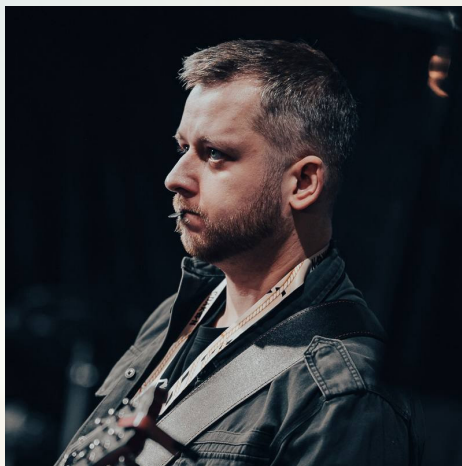
Za perkusją zasiadł sam założyciel – bo skoro nie było bębniarza, to trzeba było porzucić gitarę i nim zostać. A jak się okazało, że do pełni brzmienia potrzeba jeszcze klawiszy, to przypadkiem okazało się, że ktoś zna kogoś, kto zna kogoś i voilà – skład gotowy.

Zadebiutowali już kilka miesięcy po powstaniu - przygotowania trwały od listopada 2024, a pierwsze dźwięki popłynęły z gdakonowej sceny w marcu następnego roku.

Snakepill to pięciu futrzastych pasjonatów cięższych brzmień, którzy grają dla tych, którzy czują podobnie. Grają mocno, szczerze, z pazurem – tak, jakby każdy kawałek był ostatni. I nawet jeśli nie wiesz, co dokładnie Cię czeka - po prostu przyjdź.



WITEK YEEN NA ŻYWO



WITEK - samouk, improwizator, gitarowy włóczęga. Nie zna nut, ale zna siebie i wie, dokąd tupta nocą dźwięk. Witek to ten typ, który jak dostanie do łap instrument, to zaraz zaczyna coś dłubać - gitara, klawisze, kazoo, garnki, tarka do buraczków - wszystko może stać się częścią jego opowieści. Witek nie pyta - Witek płynie, komponuje i kończy te niedokończone kadencje.

Na co dzień gitarzysta w The Generates, ale solo działa na zupełnie innych falach - bardziej osobistych, czasem melancholijnych, czasem niepokojąco intensywnych. Tworzy muzykę, jakiej sam potrzebuje. Myśli emocjami, a nie teorią muzyki i kompozycji.



OPISY PUNKTÓW PROGRAMU

ŚRODA | 6.08.2025

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

Pierwszy raz na Futerkonie? Spokojnie, każdy mistrz był kiedyś nowicjuszem! Na tym punkcie dowiesz się wszystkiego, co potrzebne, by przetrwać i cieszyć się konwentem.

Prowadzi: Pasterz

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

Zaczyna się. Ścieżki splatają się w jednym miejscu, a opowieść - choć jeszcze niespisana - już budzi się do życia.

Podczas oficjalnego otwarcia Futerkonu poznacie zasady świata, nas - organizatorów - i, chyba najważniejsze, innych uczestników. Czekają na Was także filmy wprowadzające, który zabierze Was w sam środek Futerkonowej fabuły - z całym jej klimatem, tajemnicami i przymrużeniem oka.

Prowadzi: Grave, Kyubi, Pasterz, Walar



21:00 - 22:30 | **KONCERT - THE GENERATES** | SCENA

Gdy zapada wieczór, scenę przejmują oni: The Generates - futrzasty zespół, który nie zna muzycznych granic.

Jazz, rock, improwizacje, a czasem coś zupełnie nieprzewidywalnego - każda nuta to nowa przygoda, każdy utwór to podróż przez inne światy.

Zagrają dla Was: Bartor, Feniks, Grave, Lorcan, Pasterz, Skaj, Witek

Realizacja: Nadi

22:00 - 2:00 | **JAPOŃSKIE DUCHY** | SALA NA I PIĘTRZE

Pokaz fragmentów anime, w których ukazują się japońskie wierzenia i duchy.

Prowadzi: Menlo

22:30 - 1:30 | **GRAMY W HANAFUDE!** | SALA NA II PIĘTRZE

Hanafuda, czyli tradycyjne japońskie karty do gry, to niezwykła talia pełna kwiatów, symboli i historii. Można za jej pomocą grać w wiele gier, w tym słynne koi-koi-sportowo-hazardową rozgrywkę pełną blefu i refleksu. Feniks pożyczył kilka talii z Krakowskiego Klubu Chombo i poprowadzi warsztat wprowadzający oraz luźne granie dla wszystkich chętnych. Znajomość gry nie jest wymagana - wystarczy ciekawość i odrobina szczęścia!

Prowadzi: Feniks

23:00 - 1:00 | **IMPROWIZOWANE IMPRO GRY** | KAWIARNIA

Improwizowane impro gry to spektakl impro, który tworzycie Wy. Zapraszam wszystkie



osoby, które lubią impro, teatr lub po prostu chcą przyjść, obejrzeć i dobrze się bawić. Nie trzeba mieć doświadczenia - wystarczy otwarta głowa i chęć na trochę absurdu, twórczego chaosu.

Prowadzi: Mania

23:00 - 1:00 | **KARAOKE** | SCENA

Masz w sercu anime opening, który znasz na pamięć? Chcesz zaśpiewać rockowy hymn, balladę z gry albo... po prostu coś, co porwie tłum? Scena należy do Ciebie! Karaoke to przestrzeń dla wszystkich: nie trzeba śpiewać dobrze - wystarczy śpiewać z sercem. Przekrzyczymy sobie nawzajem, złammy głosy i zrobimy z tego niezapomniany wieczór!

Prowadzi: Witek

CZWARTEK | 7.08.2025

11:00 - 13:00 | **PREHISTORYCZNE FUTRZAKI I ŁUSKOWCE** | SALA NA I PIĘTRZE

Dinozaury? To tylko początek! Zapraszamy w podróż po bestiariuszu Ziemi - od puchatych dziwolągów po kolczaste koszmory. Poznamy stworzenia, które wymarły wczoraj (w skali geologicznej) i te, które odeszły miliony lat temu. Futrzaste, łuskowate, pierzaste - od oceanów, przez nory, aż po przestworza!

Prowadzi: Maddy

11:00 - 14:00 | **WARSZTATY ORIGAMI - POSKŁADAJ SIĘ Z PAPIERU!** | SALA NA II PIĘTRZE

Lubisz kreatywne wyzwania? Wpadaj na nasze warsztaty origami i naucz się składać epickie papierowe figurki! Origami to tradycyjna japońska sztuka, która łączy precyzję, cierpliwość i kreatywność. Bez względu na to, czy dopiero zaczynasz, czy masz już wprawę - wspólnie stworzymy coś niesamowitego. Będzie luźna atmosfera, dobra zabawa i masa składania.

Prowadzą: Basill, Sabson

11:00 - 12:00 | **KAWA Z ANALOGOWEGO EKSPRESU** | KAWIARNIA

Wyluzowana prelekcja-dyskusja z degustacją na temat nowoczesnego parzenia kawy przy użyciu analogowego ekspresu, bez sprężarki czy spieniacza do mleka. Dowiedziecie się, jakie zmienne wpływają na smak i teksturę naparu oraz dlaczego proces prób i błędów jest sercem kawowej filozofii. Tu liczy się cierpliwość, zmysły i odrobina alchemii - nie perfekcja, lecz droga do niej.

Prowadzi: Bartor

12:00 - 14:00 | **SZYBKI START W COSPLAY** | KAWIARNIA

Skąd skołować cosplay, co zrobić, żeby peruka nie wyglądała jak smutny mop, jak zrobić przyzwoite foty i... jak nie zwariować w trakcie. To szybka, konkretna instrukcja dla tych, którzy chcą po raz pierwszy wybrać się na konwent w czymś innym niż fursuit. Bez spiny, bez perfekcjonizmu - za to z pomysłami, humorem i praktycznymi poradami.

Prowadzi: Kiteu



13:00 - 14:00 | W CIENIU SMOKÓW I LAMPIONÓW - OPOWIEŚCI Z PODRÓŻY PO AZJI WSCHODNIEJ | SALA NA I PIĘTRZE

Zapraszamy na barwną i swobodną opowieść o naszych podróżach po Japonii, Tajwanie, Korei Południowej i Singapurze. Podzielimy się wrażeniami z wyjazdów oraz praktycznymi wskazówkami, jak zorganizować wyprawę do Azji Wschodniej, by nie wydać fortuny. Spotkanie będzie miało formę prezentacji i otwartej dyskusji - każdy znajdzie tu coś dla siebie: od inspiracji po konkretne triki podróżnicze.

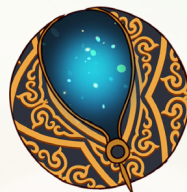
Prowadzą: ADMC, Kisiel

13:00 - 14:00 | WIETRZENIE PIŁECZEK | POLANA

Zapraszam Cię na warsztaty kuglarskie, na których nauczymy się podstawowych figur i poćwiczmy koordynację motoryczną na świeżym powietrzu, przy muzyce i dobrym klimacie.

Skupimy się głównie na kręceniu POL'kami, ale dla chętnych przyniosę też yoyo diabolo - każdy znajdzie coś dla siebie!

Prowadzi: Roler



15:00 - 17:00 | ZHAFTUJ SIĘ Z SASHIKO I BORO | SALA NA II PIĘTRZE

Masz ulubiony ciuszek, który dosłownie został zanoszony do dziur, ALE JESZCZE SZKODA GO WYRZUCAĆ? A może szukasz prostego sposobu, by dodać swoim ubraniom lub akcesoriom trochę oryginalności i charakteru? Doskonale! Zapraszam na warsztat z haftu Sashiko i Boro - tradycyjnej japońskiej sztuki cerowania i łatania odzieży widoczną fastrygą, czyli najłatwiejszym rodzajem ręcznego szycia. Przynieś ukochane, podziurawione spodnie, rozdartą koszulkę albo cokolwiek, co zasługuje na stylowy boost!

Prowadzi: Sabson

15:00 - 17:00 | OWO - WHAT'S IS THE GEJM? VOL.2 | KAWIARNIA

Gry komputerowe nie mają przed Tobą tajemnic? Serdecznie zapraszamy na drugą edycję Futerkonowego konkursu Growych Zgadywanek! Tym razem szykujemy dla Was różne kategorie i niespodzianki - szykujcie się na odgadywanie tytułów po jedynym pixelu (oby nie martwym!) i wytyćcie uszy, bo pojawią się różnego rodzaju dźwięki do rozpoznania.

Prowadzą: Kicek, Meralon

15:30 - 17:30 | WARSZTATY TANECZNE | POLANA

Już po raz kolejny na Futerkonie gościmy niezastąpioną Magdę ze szkoły tańca Candela, która od lat roztańcowuje nasze futrzaste serca i łapy! Zapraszamy na warsztaty taneczne dla każdego - niezależnie od tego, czy dopiero uczysz się rozróżniać lewą nogę od prawej, czy masz już taniec we krwi. Luźna atmosfera, dobra muzyka i mnóstwo radości z ruchu gwarantowane!

Prowadzi: Magda

17:00 - 18:00 | FURRY OLYMPICS | KAWIARNIA

Przygotuj się na najbardziej odjechaną olimpiadę w tej galaktyce! Furry Olympics to seria



szalonych konkurencji dla fursuiterów, gdzie wszystko jest na żarty, punkty są na niby, a liczy się przede wszystkim dobra zabawa, salwy śmiechu i wspólne szaleństwo. Trochę zręczności, trochę chaosu, trochę zaskoczenia - i wszystko w kostiumie, przy dopingu reszty wszechświata.

Prowadzi: Kicek, Pasterz

17:00 - 20:00 | **GRAMY W MAHJONGA** | SALA NA II PIĘTRZE

Japoński czteroosobowy mahjong to gra sportowa, a w Japonii - forma hazardu z własną ligą, rankingami i napięciem jak w anime (dla jasności: nie chodzi o zdejmowanie par z piramidki!). Feniks pożyczył trochę sprzętu z Krakowskiego Klubu Chombo i poprowadzi warsztat oraz luźne granie dla wszystkich chętnych. Znajomość gry nie jest konieczna - choć mile widziana. Przyjdź, usiądź przy stole i daj się wciągnąć w krainę bambusów, znaków i smoczych kombinacji!

Prowadzi: Feniks

18:00 - 20:00 | **FURDANCE** | KAWIARNIA

Przygotujcie się na wybuchową dawkę ruchu, muzyki i dobrej zabawy! FurDance to połączenie energetycznych treningów z czystą radością tańca - idealne dla każdego, kto chce się poruszać, pośmiać i naładować pozytywną energią.

Fitness taneczny.

Ćwiczenia cardio, wzmacniające i rozciągające - wszystko w rytmie dynamicznej muzyki, która porwie Was do tańca i poprawi nastrój. Nie trzeba mieć doświadczenia - liczy się dobra zabawa!

Just Dance.

Wspólne tańczenie do znanych hitów - lekko, śmiesznie i bez spiny. Nie znasz choreografii? Tym lepiej! Po prostu daj się ponieść!

Panel prowadzony jest bez fursuitów - wystarczy luźny strój sportowy. Ale jeśli masz ochotę potańczyć w suicie - śmiało! Będą dostępne wiatraki, żeby nie zagotować łapek.

Prowadzą: Armin Crieg, Jaykuroo, Shino

19:00 - 20:00 | **E621 BEZ CENZURY** | SALA NA I PIĘTRZE

Pojawia się w codziennym życiu - nawet jeśli ktoś się wypiera. Ale za tajemniczym kodem E621 kryje się znacznie więcej niż tylko „to coś z chińskiej zupki”.

Chodź i posłuchaj: czym właściwie jest glutaminian sodu, skąd pochodzi, jaką ma historię, jak działa na zmysły i... dlaczego wciąż budzi kontrowersje.

Prowadzi: Argus

20:00 - 21:30 | **KONCERT ZESPOŁU LETNI** | SCENA

Przywitajcie na scenie Letni - duet, który zasłynął jako Letni, Chamski Podryw. Maciej „Canton” Piotrowski i Dawid „Anton” Antonkiewicz od 2009 roku śmieją się, rapują i poruszają tłumy, łącząc pop, hip hop i dance z dużą dawką humoru. Ich teledyski obejrzano już ponad pół miliarda razy na YouTube, a duet ma ponad 1,2 miliona



subskrybentów. Jak mówią o sobie sami: „Muzyka, która bawi i łączy — od satyry po prawdziwy crowd pleaser” - i to słyszać. Nie przegapcie - to będzie koncert pełen śmiechu, zabawy i refleksji... z przymrużeniem oka.

Wystąpi zespół Letni

22:00 - 0:00 | **SEKRETNE ŻYCIE INTYMNE AZJATYCKIEJ FAUNY** | SALA NA II PIĘTRZE

Zapraszamy na prelekcję o biologii seksu w świecie zwierząt Azji - od nieoczywistych strategii przetrwania, przez niezwykle zachowania godowe, aż po zaskakujące anatomiczne ciekawostki. Dlaczego niektóre gatunki robią to na opak, jak wygląda miłosna gra u makaków i co naprawdę kryje się pod pojęciem „egzotyczne zwyczaje”? Dowiesz się, uśmiejesz, a może i lekko zaczerwienisz.

Prowadzi: Menlo

22:00 - 0:00 | **WILKOŁAKI** | KAWIARNIA

Czy zdołasz przeżyć tę jedną noc...?

Zapraszamy wszystkich śmiaków do udziału w ekspresowym turnieju Wilkołaków (Werewolf: The Ultimate One Night)! To błyskawiczna gra towarzyska, w której logika, błąd i spryt liczą się bardziej niż kiedykolwiek.

Czym są Wilkołaki?

To gra podobna do Mafii - ale wszystko dzieje się w jednej rundzie, trwającej około 10 minut. W jednej chwili jesteś niewinnym mieszkańcem, a w drugiej... przebiegłym wilkołakiem lub kimś zupełnie innym. Ktoś kłamie - może to właśnie Ty?

Prowadzi: SkipperFox

22:30 - 23:30 | **SOREN WOLF DJ SET** | SCENA

Zapraszamy na set DJ-ski Sorena Wolfa, który zabierze Was w muzyczną podróż przez drum & bass i progressive house. Głęboki bas, warstwowe brzmienia i pulsujące tempo - to będzie wieczór dla tych, którzy tańczą do zamknięcia i czują beat w sercu.

Prowadzi: Soren

22:30 - 23:30 | **GRA FABULARNA I** | RECEPCJA HOTELOWA

Zapraszamy na nocną grę fabularną, w której fabuła staje się rzeczywistością, a rzeczywistość... coraz mniej oczywista. Podejmiecie decyzje, spotkacie sojuszników i wrogów, odkryjecie sekrety ukryte między wymiarami. Ta część historii rozpoczyna grę - i uruchamia wydarzenia, które będą mieć konsekwencje przez cały konwent. Czy jesteście gotowi wejść w rolę?

Prowadzą: Argus, Pasterz

23:30 - 1:30 | **DJ SET - SMO CZY ZEUS (VOLTEER)** | SCENA

Yo, yo, yoooo! Zapraszam wszelkie możliwe duszyczki, futrzaki i inne cudowne istoty na DJ Set boga siarczystych piorunów - Smoczego Zeusa, czyli DJ'a Volteera! Szykujcie się na potężną dawkę energii, która rozświetli noc jak burza z piorunami. Będzie głośno, będzie tanecznie, będzie... elektryzująco.

Prowadzi: Volteer



0:00 - 1:00 | **PUB QUIZ** | KAWIARNIA

Masz głowę pełną ciekawostek, faktów i dziwnych informacji, które nigdy się nie przydały... aż do teraz!

PUB Quiz to seria bardzo szybkich pytań, gdzie masz 30 sekund na odpowiedź - ani sekundy więcej. Nie ma wracania, nie ma poprawiania - tylko Wy, pytanie i presja czasu. Prowadzisz? Brawo. Pomyliłeś się? Trudno - następne pytanie już pędzi. Będzie szybko, będzie intensywnie, będzie śmiesznie.

Prowadzą: Pasterz, Moony

PIĄTEK | 8.08.2025

11:00 - 13:00 | **GRA FABULARNA II - LARP** | POLANA

To nie koniec - to kolejny rozdział. Gra Terenowa II to fabularna kontynuacja wydarzeń z pierwszej części. Tym razem historia nabiera kształtu w formie LARPa - wcielicie się w role, podejmiecie decyzje, wpłyniecie na losy świata i historii. Sojusze mogą się zmienić, tajemnice wyjść na jaw, a wcześniej nieistotne drobiazgi - okazać się kluczowe. Niezależnie, czy brałeś udział w pierwszej części, czy dołączasz dopiero teraz - opowieść wciąż czeka na Ciebie.

Prowadzą: Inc, Pasterz



12:00 - 14:00 | **CZY ZNASZ WSZYSTKIE PIOSENKI Z EUROWIZJI?** | KAWIARNIA

Zapraszam na konkurs à la „Jaka to melodia?“, w którym po kilku sekundach utworu będziecie mogli zgadywać, jaka to eurowizyjna piosenka! Od oczywistych hitów po zapomniane perły znane tylko przez najwierniejszych fanów ESC - poziom trudności będzie się zmieniał, emocje również. Gramy drużynowo (do 3 osób), ale jeśli jesteś na tyle odważny, by zagrać solo - nagrody drużynowe zgarniesz tylko dla siebie! Do wygrania: słodkie upominki, chwała i nieśmiertelny tytuł futrzastego eurowizyjnego eksperta.

Prowadzi: Gino

13:00 - 14:00 | **BARTOR NIENAWIDZI SAMOCHODÓW...** | SALA NA I PIĘTRZE

...i inne nieprawdy wynikające z rozmytego rozumienia takich pojęć jak urbanistyka, gęsta zabudowa czy nawet... ulica. Wykład pomoże zrozumieć polskie miasta, wyjaśni ich problemy i potencjalne rozwiązania, ujawni sekretny powód istnienia wiecznych korków - a to wszystko na podstawie historii i przykładów z kraju i świata. W skrócie: samo życie.

Prowadzi: Bartor

15:00 - 17:00 | **UFF JAK GORĄCO - ZRÓB SWÓJ WŁASNY WACHLARZ!** | SALA NA II PIĘTRZE

Podczas tego panelu poznasz ciekawostki o japońskich wachlarzach i stworzysz swój własny, niepowtarzalny projekt. W luźnej atmosferze, krok po kroku zrobisz i ozdobisz własne narzędzie do walki z upałem. Nie musisz mieć żadnego doświadczenia - liczy się chęć tworzenia!

Prowadzą: Duno, Sabson



15:00 - 16:00 | **DOJO WYPALONEJ MORDY** | KAWIARNIA

Samuraju! Najtrudniejszy wróg pali dwa razy. Przyjdź zmierzyć się w ceremonialnej bitwie z największym przeciwnikiem: ostrą zupką chińską, która nie bierze jeńców. Staniesz do walki przeciwko innym szaleńcom w epickim, telewizyjnym starciu - ze wspólnym przygotowaniem morderczej potrawy, potem, łzami i chrzczonym mlekiem kokosowym w roli antidotum. To nie tylko konkurs. To próba odwagi, wytrzymałości i umiejętności zachowania twarzy, gdy pyszczek płonie.

Prowadzi: Bartor



15:30 - 17:30 | **WARSZTATY TANECZNE II** | POLANA

Powraca niezawodna Magda ze szkoły tańca Candela - stała bywalczyni Futerkonu i dusza konwentowego parkietu! Jej warsztaty to nie tylko taniec, ale także sposób na rozluźnienie, uśmiech i dobrą zabawę. Bez względu na to, czy masz taneczne doświadczenie, czy dopiero próbujesz ogarnąć, gdzie jest prawa noga - tu znajdziesz swoje tempo. Będziemy szlifować to, czego nauczyliśmy się na pierwszej lekcji, ale obecność wcześniej nie jest bezwzględnie wymagana.

Prowadzi: Magda

15:30 - 16:30 | **KOTO, SHAMISEN I BAMBUSOWA MAGIA - MUZYCZNA PODRÓŻ DO JAPONII** | SALA NA I PIĘTRZE

Nie musisz być mistrzem zen, żeby docenić dźwięki dawnej Japonii. Koto, shamisen i shakuhachi pokażą Ci, że tradycyjna muzyka potrafi zaskoczyć - czasem wzruszy, czasem rozbawi, a czasem zabrzmii jak ścieżka dźwiękowa do epickiego anime. Daj się ponieść opowieści bez słów - stworzonej z drgającego jedwabiu, ciepła drewna i oddechu zakłętego w bambusie.

Prowadzi: Basill

16:30 - 18:00 | **SPOTKANIE FILMOWE** | KAWIARNIA

Na tym punkcie spotkacie się z ekipą filmową, która przygotowała konwentowy film fabularny. Będzie okazja, by pośmiać się z materiałów „behind the scenes”, posłuchać o kulisach nagrań, zobaczyć, co poszło nie tak... a co wyszło jeszcze lepiej, niż planowano. Pogadamy, powspominamy, może pokażemy coś, czego nie widział nikt poza planem.

Prowadzi: Kyubi

16:30 - 19:30 | **GRA FABULARNA III** | OŚRODEK

W Grze Fabularnej III zmierzycie się z przygotowanymi przez zespół zagadkami, których rozwiązania wpisują się bezpośrednio w większą opowieść znaną z poprzednich części. Każdy element ma znaczenie - każda decyzja może zmienić losy historii. Logika, współpraca, dedukcja - i odrobina intuicji. Czy znajdziesz właściwy trop, zanim będzie za późno?

Prowadzą: Arokh, Feniks, Kiteu, Mort, Remedy, Req, Tec, Z-Grate



18:30 - 19:30 | **KONKURS STROJÓW** | SCENA

Nazwa mówi sama za siebie - to czas, by zobaczyć najpiękniejsze, najbardziej pomysłowe i dopracowane kreacje Futerkonu! Cosplaye, stroje autorskie i tematyczne - wszystko, co powstało z pasji i wyobraźni, trafi na scenę. Jury (a kto to będzie - zobaczycie!) oceni styl, wykonanie, pomysł i prezencję. Będzie ogień! Zgłoś się lub przyjdź kibicować - i przekonaj się, co można wyczarować z zawartości szafy, kartonu, pianki i nici.

Prowadzą: Kicek, Kyubi

19:30 - 20:00 | **ZDJĘCIE GRUPOWE** | POLANA

To ten moment, gdy wszyscy się zbieramy - wszyscy wszyscy, bez wyjątku! - by uwiecznić na jednym zdjęciu naszą futerkonową rodzinę. Przyjdź, wskocz w suit, przebranie, cosplay albo po prostu swój najlepszy uśmiech. Zdjęcie grupowe to tradycja, która zostaje z nami na długo po zakończeniu ostatniego punktu programu.

Prowadzą: Kyubi, Kyolucard

20:00 - 21:00 | **DJ FILIP** | SCENA

DJ Filip zaprasza na set pełen muzyki tanecznej, różnorodnej i po prostu dobrej - bez sztywnych ram, bez jednego gatunku, za to z gwarancją, że parkiet nie będzie pusty. Będą znane hity i mniej znane perełki, szybkie rytmy i lekkie momenty - coś dla każdego, kto lubi tańczyć, skakać albo po prostu kiwać się do beatu.

Prowadzi: Grave

20:30 - 21:00 | **BITWA KOLORÓW** | POLANA

Przygotuj się na eksplozję koloru, śmiechu i totalnego chaosu! Bitwa kolorów to konwentowa wersja święta holi - rzucamy się bezpiecznymi, kolorowymi proszkami, mieszamy się w chmurze barw i tworzymy wspólnie najbardziej tęczne wspomnienie tej edycji.

Nie ma drużyn, nie ma zasad - tylko czysta radość i masa prania po wszystkim.

Założ coś, co może się ubrudzić i daj się ponieść kolorowemu szaleństwu!

Prowadzi: Kyubi

21:00 - 22:00 | **KONCERT - SNAKEPILL** | SCENA

Snakepill wchodzi na scenę z jednym celem: roztrzaskać ciszę. To koncert na żywo dla tych, którzy szukają mocniejszego brzmienia - gitar, wokalu i energii, która nie pyta, czy masz zatyczki do uszu. Czeką Cię solidna dawka cięższych riffów, głębokich basów i dźwięków, które wibrują w klatce piersiowej jeszcze długo po ostatnim akordzie. Jeśli czujesz, że na tym konwencie brakuje Ci trochę ognia - właśnie go znalazłeś.

Zagrają: Daques, John, Manioo, Sinight, Veth

22:00 - 3:00 | **FURRY SERIES OF POKER 8TH MAIN EVENT** | SALA NA II PIĘTRZE

Przed wami kolejny FSOP stawia się na Futerkonie z 8-mą edycją! Nawet jeżeli sądzisz, że masz absolutnego pecha w karty, lub nigdy nie miałeś okazji zagrać/nauczyć się... I tak gorąco zapraszam do gry! Oferowana będzie nauka gry przed turniejem jako free-play, by przeciwyczyć niektórym zagraniam. Wujek Nester dopomoże! Ta rozgrywka pokera będzie również prowadzona w celach charytatywnych!



Wejście do gry jest oczywiście darmowe! Podczas rejestracji będą wręczone przypinki dla uczestników w zabawie, które umożliwiają grę przy stole. Jednakże za opcjonalną darowiznę w gotówce podczas rejestracji gracz otrzyma żeton na ponowne wykupienie żetonów podczas turnieju! (ReBuy) Ostatni stół, jak za tradycją, otrzyma nagrodę finalistów! Pierwsze trzy miejsca... też coś dostaną. Rozgrywka rozpocznie się 90 minut po otwarciu stołu Free-Play.

Max limit graczy: 50 osób

Rodzaj turnieju: No Limit Texas Hold'em / 1RB

Prowadzi: *NesterTheWolf*

22:00 - 0:00 | **AKUMABASS** | SCENA

Nadchodzi Shino - DJ, który nie bierze jeńców. Jeśli szukasz ciężkich basów, szybkiego tempa i dźwięków, które wstrząsają powietrzem - ten set jest dla Ciebie. Mocne brzmienia, połamane rytmy i pulsująca energia, która porwie Cię w wir nocy. To będzie Drum & Bass z pazurem. Bez kompromisów. Przyjdź i daj się pochłonąć - jeśli masz odwagę.

Prowadzi: *Shino*

23:00 - 01:00 | **BUNNY IN THE HOUSE** | KAWIARNIA

Gdy słońce zachodzi, a parkiet zaczyna drgać - na scenę wchodzi Kicek z energetycznym setem dance house! „Bunny in the House” to miks rytmicznej elektroniki, tanecznych bitów i muzyki, która sama wciąga do tańca. Zero przestojów, maksimum wibracji - tu królik trzyma tempo i nie ma litości dla zmęczonych nóg. Przyjdź, jeśli chcesz się rozruszać, rozgrzać i zniknąć na chwilę w krainie pulsującego beatu.

Prowadzi: *Kicek*

23:30 - 0:30 | **GRA FABULARNA IV** | OŚRODEK

To już ostatni rozdział. Wszystko, co wydarzyło się wcześniej - decyzje, wybory, porażki i zwycięstwa - prowadzi do tego momentu. W Grze Fabularnej IV fabuła dobiegnie końca. Uczestnicy dowiedzą się, czy ich działania wystarczyły, by uratować świat przed zagładą, czy też... było już za późno. To będzie pełen emocji finał - może wzruszający, może triumfalny, może zaskakujący. Ale jedno jest pewne: to Wy go napisaliście.

Prowadzą: *Argus, Pasterz*



SOBOTA | 9.08.2025

11:00 - 12:00 | **CYRK WYSOKIEJ KULTURY - HISTORIE PRACOWNIKA OPERY** | Sala na I piętrze

Chciałabym przedstawić wszystkim, czym jest opera, „wyższa kultura” i czemu tak naprawdę nie do końca jest wyższa, ale czemu również jest interesująca. Podzielę się nie tylko ciekawą, specjalistyczną wiedzą, ale również wieloma anegdotami, które potrafiły być dość szokujące, ale nieraz też dość zabawne - z mojego codziennego dnia pracownika opery.

Prowadzi: *Evi*



11:00 - 14:00 | **SHIBARI - OD TORTUR DO SZTUKI BLISKOŚCI** | Sala na II piętrze

Podczas prelekcji przybliżymy Wam, czym jest Shibari - opowiemy o pochodzeniu tej sztuki, jej kontekście kulturowym, a także o kwestiach bezpieczeństwa, komunikacji i praktyce. Dowiedzie się, jak zacząć, jakich lin używać, jak przygotować się do roli osoby wiążącej i modelującej. Spotkanie zakończy się pokazem Shibari na żywo, podczas którego będziecie mogli zobaczyć, jak lina staje się formą dialogu i bliskości między dwojgiem ludzi. Gościnnie punkt programu poprowadzi również riggerka Liriell.

Prowadzi: Kiteu

11:00 - 13:00 | **CONCEPT ART, A SPRAWA FURRY** | KAWIARNIA

Chcesz wiedzieć, na czym polega grafika koncepcyjna w gamedevie od kuchni? Jakie są najczęstsze błędne założenia związane z pracą grafika koncepcyjnego? Czy storytelling i worldbuilding mają tu coś do rzeczy? I... jak to się ma do Furry? Czy artysta Furry może zostać grafikiem koncepcyjnym - i jak do tego dojść? Stay a while and listen. Mort, pracujący w gamedevie i zasilany zbyt dużą ilością kawy naraz, opowie, jak jest naprawdę. Bonus: nauczysz się projektować wiarygodne postacie i stworzysz swój pierwszy concept art! (kredki not included)

Prowadzi: Mort

12:00 - 14:00 | **JAK ZROZUMIEĆ PSA? - O PSIEJ KOMUNIKACJI** | SALA NA I PIĘTRZE

Hej! Serdecznie zapraszam psiarzy, ale też nie-psiarzy na swoją prelekcję o czworonożnych przyjaciółkach, którzy nie są wcale tak prości w obsłudze, jak się wydaje. Podczas spotkania będziecie mieli okazję zgłębić tajniki psiej komunikacji, z naciskiem na rozpoznawanie i interpretowanie sygnałów uspokajających, które psy wysyłają w celu łagodzenia napięć i konfliktów. Dodatkowo omówimy komunikację agresywną u psów - jak rozpoznać sygnały ostrzegawcze i zrozumieć, co może prowadzić do eskalacji napięcia. Ta wiedza pomoże Wam lepiej rozumieć i przewidywać reakcje psów w różnych sytuacjach - zarówno w pracy, jak i codziennych kontaktach z czworonogami. Oczywiście - w trakcie i na końcu można (a nawet trzeba!) zadawać pytania!

Prowadzi: Tavayra

13:00 - 14:00 | **GRAFIKA 3D** | KAWIARNIA

Czy zastanawialiście się, jak powstaje grafika 3D? Co składa się na sceny animacji, futrzastych artów albo modele z gier, filmów i VR Chatu? Co musi mieć postać, żeby zaistnieć w wirtualnym świecie? Podczas prelekcji prześledzimy proces tworzenia obiektów 3D - od podstawowej geometrii aż po światło i teksturę - a następnie omówimy, co składa się na powstanie pojedynczej klatki obrazu. Blender inside.

Prowadzi: Rydorion

16:00 - 18:30 | **AUKCJA CHARYTATYWNA** | SCENA

To nie tylko licytacja - to wspólna akcja serca i kreatywności! Podczas Aukcji Charytatywnej uczestnicy mogą zgłaszać przedmioty i usługi, które zostaną wystawione na



licytację. Może to być rękodzieło, unikalny gadżet, art, zdjęcie, vouchery... albo coś zupełnie niespodziewanego. Całość wpłat z aukcji trafi na szczytny cel, a każda złotówka zamieni się w czyjąś realną pomoc. Licytuj, podaruj coś od siebie, weź udział - nawet najmniejszy gest może mieć ogromne znaczenie.

Prowadzi: Kicek, Kyubi

18:30 - 19:30 | **FURRY W ANIME** | SALA NA I PIĘTRZE

Od kocich uszek i ogonka po psa pytającego o brata - czyli czego możemy się spodziewać, jeśli idzie o obecność furry w japońskiej animacji? Podczas tej prelekcji przyjrzymy się różnym formom animalizacji postaci w anime - od słodkich maskotek i pół-zwierzęcych bohaterów po pełnoprawne futrzaste postacie z głębią i dramatem. Porozmawiamy o tym, jak Japonia postrzega motywy zwierzęce, dlaczego są tak popularne, jak różni się to od zachodniego podejścia i... które serie warto obejrzeć, jeśli szukacie futrzastego contentu z fabułą. Na koniec - krótka dyskusja dla tych, którzy chcą podzielić się swoimi ulubieńcami lub odkryciami.

Prowadzi: Mitis Vel Mitis

20:00 - 21:00 | **ZAKOŃCZENIE** | SCENA

Czas zamknąć wspólnie ten rozdział. Podczas ceremonii zakończenia podsumujemy wszystko, co wydarzyło się na Futerkonie - od atrakcji i wspólnych chwil, przez rozwój fabularnej historii, aż po momenty, które zapamiętamy na długo. Wręczymy podziękowania, uhonorujemy tych, którzy szczególnie przyczynili się do atmosfery tegorocznej edycji, i... ujawnimy motyw przewodni Futerkonu na przyszły rok.

Prowadzi: Grave, Kyubi, Pasterz, Walar

22:00 - 23:00 | **KONCERT - WITEK YEEN NA ŻYWO** | SCENA

Witek - gitarzysta zespołu The Generates - zaprasza na solowy koncert, podczas którego zaprezentuje swoją autorską twórczość muzyczną. Na scenie spotkają się różne gatunki i nastroje - od klimatycznego ambientu, przez progresywne struktury, aż po mocniejsze, metalowe brzmienia. To będzie wieczór dla tych, którzy lubią słuchać z zamkniętymi oczami - i dla tych, którzy czują każdą strunę gdzieś głęboko pod futrem.

Prowadzi: Witek

23:00 - 1:00 | **KARAOKE** | SCENA

To nie jest zwykły mikrofon - to przepustka do Twojego muzycznego alter ego! Na naszym konwentowym Karaoke mile widziane są zarówno lwie gardła, jak i nieśmiałe miauki. W repertuarze znajdzie się coś dla każdego: od klasyki, przez eurowizyjne hity, aż po polskie guilty pleasure. Sam? W duecie? Z całą paczką? Wszystkie formy dozwolone - najważniejsze, że z serca.

Prowadzi: Grave

23:00 - 0:00 | **DJ LIS Z LASU** | KAWIARNIA

Gdy zapada zmrok, a las wokół zaczyna pulsować rytmem... DJ Lis z Lasu wychodzi z cienia, by poprowadzić najbardziej nieprzewidywalny set Futerkonu. Nie wiemy, co zagra. Nikt nie wie. Może drummy. Może japoński folk w remiksie. A może zupełnie coś,



czego jeszcze nie ma w żadnym katalogu. Pewne jest tylko jedno: będzie tanecznie, dziko i leśnie. Przygotuj futro na wszystko. A jeśli usłyszysz wśród beatów chichot lisa... to znaczy, że Kyubi wciągnął Cię do swojego kręgu.

Prowadzi: Kyubi

0:00 - 1:00 | **POKEMON MUSIC JOURNEY** | KAWIARNIA

Czy to magia? Czy to glitch w matrycy? A może po prostu... DJ Pasteon, który puścił wodze fantazji ciut zbyt mocno? Na tym secie wszystko dzieje się szybciej, mocniej i bardziej - dwie godziny muzyki zmieszczą się w jednej. Wejdź do przestrzeni, w której księżycowe cienie i delikatne błyski tańczą razem, a każda sekunda pulsuje emocją. Nie próbuj zrozumieć - po prostu daj się porwać zakrzywionej ścieżce dźwiękowej, która powinna się nie zmieścić... a jednak.

Prowadzi: Pasterz

NIEDZIELA | 10.08.2025

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

To ten moment, kiedy ban już nie straszny, a lista problemów rośnie szybciej niż kolejka po śniadanie. Panel „Org i Ja” to coroczna, rytualna okazja, by powiedzieć organizatorom Futerkonu, co poszło świetnie, co poszło, a co... poszło spać o czwartej rano z techniką. Narzekania, pochwały, sugestie, żarty, wzruszenia - przyjdź, pogadaj, wyrzuc z siebie, a może nawet usłyszysz, że coś z tego da się zrobić. Uwaga: organizatorzy będą obecni i nie uciekli. Jeszcze.

Prowadzą: Grave, Kyubi, Pasztet, Walar

12:00 - 13:00 | **WYMELDOWANIE** | OŚRODEK

Każda dobra przygoda kiedyś się kończy, a Twój pokój... sam się nie opuści. Zanim wyruszysz w drogę powrotną do swojej nory, legowiska czy zamku - pamiętaj o wymeldowaniu z hotelu do godziny 12:00! Oddaj klucz, rzuć ostatnie spojrzenie na pokój, w którym działały się rzeczy dziwne i piękne - i zostaw po sobie tylko dobre wspomnienia.



PODZIĘKOWANIA

GOŚĆ SPECJALNY	Zespół LETNI
HELPERZY	Aksel, Dejev4747, Lix, S.N.A.P.P.Y.
SEKRETARZE GŁÓWNEGO SZAMBELANA	Sabson, Krynek
ASYSTENT GENERALA DS. TECHNOLOGII	Krynek
POMOCNICY MISTRZA OPOWIEŚCI	Argus, Inc, Kiteu, Yoshi
KONFERANSJER	Kicek
ZESPÓŁ DEKORACYJNY	Feniks, Mort, Tevayra
REALIZACJA PROGRAMU	Admc, Argus, Armin Crieg, Bartor, Basill, Daques, Duno, Evi, Feniks, Gino, Inc, Jaykuroo, John Yelon aka Shallow, Kicek, KISIEL, kiteu, Kyolucard, Lorcan, Maddy, Mania, manioo8, Menlo, Meralon, Mitis Vel Mitis, Moony, Mort, Nadi, NesterTheWolf, Roler, Rydorion, Sabson, Shino, Sinight, Skaj, SkipperFox, Soren Wolf, Tec, Tevayra, Veth, Volteer, Witek
AKTORZY GRY FABULARNEJ	Dirs, Hasty, Kiteusune, Krynek, Lauva Tai, Mania, Mitis, Mosi, Nobumi, Rasti, Sabson, Ultrafiolet, Volteer, ЖамЖам
ELEKTRONIKA I GADŻETY	Arokh, Feniks, Kiteu, Remedy, Req, Tec, Z-Grate
TWÓRCA SERWISU I APLIKACJI MOBILNEJ	Charlie
NAGŁOŚNIENIE I REALIZACJA DŹWIĘKU	Nadi
OŚWIETLENIE	Stripeyy
TESTY APLIKACJI	Zuki
PROGRAMOWANIE IDENTYFIKATORÓW	Req
PRZYGOTOWANIE EKRAŃW INFORMACYJNYCH	Req
OBSŁUGA FOTO ORAZ VIDEO	Łapa, Bartor, Soren, Kyolucard
PROJEKT KOSZULKI KONWENTOWEJ	Miko Umbra
CONBOOKOWE OZDABIAJKI	Duno
GRAFIKI NA OKŁADKACH	Rutkotka Art
PROJEKT GRAFICZNY MASKOTKI	TanuTanuki
OBSŁUGA SOCIALMEDIA	Kicek
KOREKTA TEKSTÓW	Amber, Łapa, Krynek
PROJEKTOWANIE MAPY AMELIÓWKI W VR	Krysiek
KOORDYNACJA ZE STRONY HOTELU	Magda Oszczepalska
BARMANI	Remedy, Zeena, Skaj oraz Marcin Rutkowski







5 - 9 SIERPNIA 2026