



ZAMPACON 14

MURRS ATTACKS!

Zampacon14 a Terra: abbandono
orbita, acquisizione coordinate
galattiche per il pianeta DRAMA.



CONBOOK GALATTICO PER FURRY AUTOSTOPPISTI

Pe'el, Ha'DIbaH!

Benvenuti, viaggiatori galattici!

Vi accogliamo alla terza edizione di Zampacon con una convention, come avrete intuito, tutta a tema fantascienza! Da ora in avanti, infatti, proporremo ogni anno un tema diverso, così da trattare tutti i possibili rimandi al *furry*... Se avete proposte saremo felici di ascoltarle! Il tema influenzerà parzialmente le attività, i giochi e i panel che, ormai per tradizione, caratterizzano Zampacon rispetto ad un raduno più informale. Eventi di questo tipo, da un paio d'anni a questa parte, stanno diventando sempre più frequenti e ben organizzati; è un aspetto meraviglioso che testimonia una nuova sensibilità e una nuova carica che attraversano il *furry fandom* italiano! Noi, che ce l'abbiamo messa tutta, siamo davvero contenti di questo "nuovo rinascimento"! Grazie a tutti voi!

Anche quest'anno avremo numerosi *panel* e attività da proporvi e vi invitiamo tutti a parteciparvi! In più, vi proporremo giochi di gruppo, dibattiti e momenti di relax. Vi consigliamo di tenere con voi questo *conbook*, così da poter consultare agevolmente il programma e la mappa della zona circostante in ogni momento di necessità. Come sempre, lo Staff rimane a vostra disposizione per qualsiasi dubbio. Buon divertimento!

- lo Staff



03
set

17:00-18:00
Cerimonia
di Apertura

18:00-18:30
According
to Furrries

21:00-23:30
Torneo di
Bloody Roar

04
set

10:00-12:00
Sfida a
Fumetti

14:30-16:00
BeautiFur

18:00-18:45
Furrologia
Comparata

21:00-24:00
Proiezione
e Dibattito

05
set

10:00-12:00
Sfida di
Scrittura

14:30-16:00
Pimp My
Sparkledog

17:30-19:00
Drama
Time!

21:00-23:00
Giochi a
Squadre

06
set

10:00-12:00
Castelli di
Sabbia

14:30-17:30
LAN Party/
Giochi

18:30-19:00
Zampacon
Talk

21:00
Uscita

07
set

10:00-11:00
Saluti e
Convenevoli

11:00-??
Error 404
Convention Not Found





PROGRAMMA

MERC 3



17:00-18:00

Cerimonia
di Apertura

Benvenuti a Zampacon! :3 Unitevi a noi per la presentazione dell'evento: illustreremo le attività, daremo tutte le informazioni utili e sarà un modo per cominciare a fare amicizia!

18:00-18:30

According
to Furies

A S K I E

According to Furies è un videoprogetto che mira a dare una voce al *furry fandom* nel nostro paese, dove è sconosciuto o mal visto dalla gente. Il lavoro consiste in una serie di interviste raccolte e pubblicate su *YouTube*: chiunque voglia potrà dire la sua, anche anonimamente. Spiegheremo come partecipare in questo *flash-panel*. ORA TOCCA A NOI PARLARE!

21:00-23:30

Torneo di
Bloody Roar

Vuoi prendere a zampate la gente? Vuoi vederli soffrire ed imprecare? Il Torneo di *Bloody Roar* ti aspetta! Il picchiduro più peloso e violento sarà un'occasione perfetta per divertirsi e fare amicizia. Non vi siete prenotati su Facebook o sul forum? Nessun problema, cercheremo di accontentare tutti fino all'esaurimento dei posti per la sfida!





10:00-12:00

Sfida a
Fumetti

Disegno e improvvisazione in una gara a premi mozzafiato! Mettete alla prova la vostra abilità, non conta tanto saper disegnare, ma è la fantasia a vincere! Quest'anno anche in versione *Sci-Fi*!

14:30-16:00

BeautiFur

R O V

Quante bellezze, quanti *furry* diversi! Ecco un *panel* introduttivo per tentare di capirci qualcosa in più ed approfondire assieme alcune idee alla base del disegnare *furry*. Parleremo di antropomorfismo, di stili artistici e anche di come sviluppare un *fursona* perfetto! Non mancate... e che il buon gusto sia con voi!

18:00-18:45

Furrologia
Comparata

J A S O N

"Che cos'è il *furry*?" Quanti si sono trovati a dover rispondere a questa domanda? Quanti non ci sono riusciti o hanno dovuto fare i conti con una varietà impressionante di idee in proposito? Che siate o meno tra loro, qui avremo modo di esporre le nostre opinioni, per avere un'occasione per confrontarci e per rifletterci insieme.

21:00-24:00

Proiezione
e Dibattito

Vincitore del sondaggio sul film, ecco a voi *Blue Submarine No. 6*! Una serie animata giapponese tratta dal manga di Satoru Ozawa *Ao no Roku-go* (1967), dove in un futuro lontano in cui gli oceani hanno sommerso il globo, i superstiti sono in guerra con una nuova specie di mutanti acquatici.



VEN

5



10:00-12:00

Sfida di
Scrittura

Ritorna dal futuro la Sfida Scrittura versione 2.0! Adesso ancora più avvincente, solo in prosa, a tema fantascientifico... e ovviamente *furry*! Metti in gioco la tua fantasia.

14:30-16:00

Pimp My
Sparkledog

S C A L E

In principio era il cane... ma poi dalle profondità del *furry fandom* emerse la specie superiore, quella destinata a dominare tutte le altre: lo *Sparkledog*. E i personaggi *furry* non furono più gli stessi di prima. Colori naturali? Anatomia credibile? Realismo? Nah! Il vero *Sparkledog* è al di sopra di queste cose ed è fiero di esserlo. In questo *panel* imparerete perchè esistono e come si comportano, come proteggere i vostri occhi dai loro colori assurdi e come trasformare anche i vostri personaggi in veri *Sparkledog*. O magari scoprirete che lo sono già e voi non lo sapevate...

17:30-19:00

Drama
Time!

K I N A S E

P A T C H



Si sente spesso parlare di *drama* e di *flame*, ma siamo davvero sicuri di utilizzare tali parole nel modo corretto? Perché la parola *drama* è così fortemente associata al *furry fandom*? Scoprite le risposte a questi quesiti (e a molti altri) nel *panel Drama Time!* Una panoramica sull'origine del *drama* e sul significato sociologico che questo fenomeno del web ha sulle nostre vite online. In fondo, il *furry* è popolato da creature estremamente "pucciose", tenere e dolci. Un ricettacolo di *fluffiness & happiness*...

...e clangore di spade.

21:00-23:00

Giochi a
Squadre

Quanto bene conoscete il mondo del *furry*? Mettevi alla prova in questa gara avvincente composta da giochi diversi per tutti i gusti! Divertimento assicurato e golosi premi.

SAR

6



10:00-12:00

Castelli di
Sabbia

Dato il gradimento per la sfida dei castelli di sabbia "furrosi", abbiamo pensato di riproporla come attività a sé stante. Prendete costume, ciabatte e crema di protezione per la pelliccia!

14:30-17:30

LAN Party/
Giochi

Per chi avesse portato il suo laptop a Zampacon sarà possibile giocare, condividere file, disegni o progetti con gli altri partecipanti. Il tutto grazie ad uno *switch* fornito da Wakie!

18:30-19:00

Zampacon
Talk

Hai dei consigli su come migliorare la convention? Pensi che alcune cose possano essere fatte in maniera diversa? Hai idee, critiche o domande da porre? Lo Staff sarà a vostra disposizione in questo breve *talk* per cercare di trovare delle soluzioni, di spiegare le esigenze e migliorare assieme l'evento!

S T A F F

21:00

Uscita

Siamo in una bella località di mare, perchè non approfittarne? Possiamo dividerci in piccoli gruppi per andare a ~~conquistare~~ *marciare sulla città* divertirci in giro fino a tardi! :)



DOM

7



10:00-11:00

Saluti e
Convenevoli

Purtroppo, come tutte le cose belle, anche Zampacon ha una fine: ma non temete, lo ripeteremo l'anno prossimo! Speriamo di cuore che vi siate divertiti e di rivedervi tutti al più presto. :)

VARIE



08:00-10:00

Colazione

12:30

Pranzo

19:30

Cena

Ricordiamo che i pasti verranno serviti **SOLLO** agli orari stabiliti. Non tardate o restate a bocca asciutta!

Nelle Pause

Giochi in
Fursuit

Per chiunque avesse una *fursuit*, parziale o intera che sia, saranno organizzati dei divertenti giochi studiati apposta per voi! Questi si terranno durante le pause in momenti diversi, così avrete il tempo di riposarvi tra un gioco e l'altro senza accaldarvi troppo. :)

K I N A S E

Nelle Pause

Mercatino

Al mercatino potrete acquistare oggetti *furry*, merchandise di Zampacon, opere d'arte, biglietti della lotteria e ritirare le t-shirt. Orari di apertura: 14:00-14:30, 17:30-18:00 e 20:30-21:00.



Nelle Pause

Flash Talk
Liberi

Potrete segnarvi sull'apposito foglio e prenotare il vostro spazio per tenere un *flash talk* di mezz'ora sui temi che preferite durante le pause!

24



REGOLAMENTO

- I partecipanti sono tenuti al rispetto delle regole imposte dall'hotel. (Reg. 2.1)
- Per evitare i problemi sul nascere raccomandiamo di mantenere un atteggiamento maturo e rispettoso nei confronti degli altri. (Reg. 4.1)
- E' vietato tenere comportamenti rumorosi, animosi e potenzialmente pericolosi nelle aree pubbliche e riservate della struttura (come rincorrersi, spintonarsi o parlare a voce alta in orari di riposo). (Reg. 4.4)
- La violenza verbale o fisica, i danni a cose, persone o animali e qualsiasi forma di discriminazione sono severamente proibiti. (Reg. 4.5)
- Il consumo di alcool, nei luoghi ove consentito dell'hotel, è lasciato al buon senso e alla responsabilità individuale. Non saranno tollerati casi di ubriachezza molesta. (Reg. 4.6)
- Prima di ospitare persone nella vostra stanza assicuratevi che i vostri compagni siano d'accordo e rispettate il loro eventuale rifiuto. (Reg. 4.7)
- L'utilizzo come accessori di repliche o modelli di armi di qualsiasi tipo deve essere previamente approvata dagli Organizzatori. (Reg. 4.9)
- E' vietato fare foto o filmati durante la proiezione di *panel* o film, salvo previa concessione da parte degli Organizzatori o del/dei *panelist*. (Reg. 4.10)
- E' vietato danneggiare o appropriarsi dei beni della convention, pena il risarcimento del costo. Non sarà altresì possibile concederli per fini diversi da quelli in programma. (Reg. 4.11, 4.12)
- E' d'obbligo mantenere sempre un aspetto ed un atteggiamento consoni a ciò che in pubblico sarebbe considerato decoroso. (Reg. 5.1)
- Sono vietate le dimostrazioni pubbliche di affetto che vadano oltre baci ed abbracci. (Reg. 5.1)



- E' vietato esibire vestiti e materiali a tema adulto o fetish nelle aree pubbliche e riservate alla convention dell'hotel. Per i casi *border-line* siete pregati di chiedere direttamente allo Staff. (Reg. 5.1)

- E' vietato esibire un livello di esposizione del corpo superiore a quello di un costume da bagno (non-tanga) nei locali pubblici della struttura. Tale livello è consentito solo qualora giustificato da un costume a tema o se si è di ritorno dalla spiaggia. Altrimenti è raccomandato, come minimo, l'equivalente di pantaloncini e maglietta senza maniche. (Reg. 5.1)

- E' vietato indossare o mostrare oggetti e vestiti realizzati con vera pelliccia/pelle di rettili, per ovvi motivi etici. (Reg. 5.2)

- In caso di problemi o attriti con qualcuno, situazioni non contemplate in maniera chiara dal regolamento o dubbi sulla definizione di "decoroso" è d'obbligo chiedere agli Organizzatori prima di agire. (Reg. 4.2, 5.3, 9.4)

- La fotografia e le riprese sono consentite nei limiti del regolamento dell'hotel, di Zampacon e delle leggi in materia di privacy. Meglio chiedere il permesso prima di scattare una foto a qualcuno, soprattutto se avete intenzione poi di divulgarla, senza insistere qualora il permesso vi venga negato. (Reg. 6.1)

- Sono ben accetti suggerimenti, critiche o lamentele benchè posti in maniera educata, civile, senza insistere e compatibilmente con la nostra disponibilità di tempo. Tuttavia non ci sarà sempre possibile accontentare ogni richiesta per motivi pratici o economici. (Reg. 9.4)

- E' vietato svolgere compiti di competenza dello Staff, spacciarsi per questi, agire su falso mandato o sfruttare in alcun modo le loro prerogative. (Reg. 9.5)



Questo regolamento è solo un estratto della versione integrale che può essere consultata online o facendone richiesta allo Staff. Per qualsiasi dubbio siamo a vostra disposizione per aiutarvi. Vi auguriamo una buona permanenza!





SCALE
6/14

FURRY VS SCI-FI

JASON MCMADDOX

Uno Zampacon a tema fantascientifico?

Quest'anno la nostra convention ha infatti adottato tale tema e, dato che sono stato un accanito sostenitore di questa opzione, mi piacerebbe spiegare perché ho creduto fosse adatto.

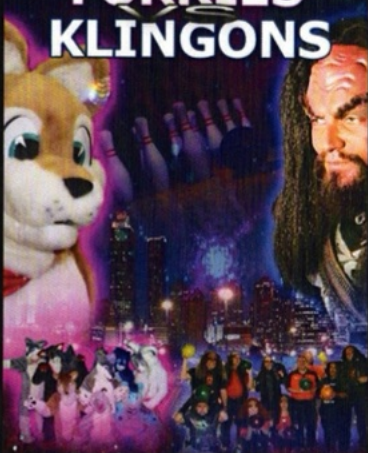
Le convention *sci-fi*, sin dalla nascita del *fandom*, sono state tra i primi luoghi di ritrovo dei *furry*. Perché? A prima vista questi ambiti si potrebbero considerare distanti e, sebbene aventi qualche punto di contatto, questi non sono tali da giustificare l'accostamento.

Se però ci riflettessimo meglio, potremmo vedere come il genere fantascientifico si sviluppi principalmente nello studio di realtà alternative alla nostra, solitamente future, che in un certo senso fanno pensare al mondo reale in modo differente. L'esaltazione di alcuni aspetti del nostro mondo (*come sarebbe il mondo tra X anni se una certa ideologia/politica/religione prendesse piede?*) o il loro ribaltamento (*come sarebbe il mondo senza luna né stelle nel cielo?*) ci fanno riflettere da una prospettiva diversa dal solito.

La fantascienza ci insegna a non concepire la realtà come unica e immutabile, perché ci mette in contatto con altre possibilità e ci fa sognare portandoci su strani, nuovi mondi.

In questo è facile rintracciare punti di contatto con il *furry* e con ciò che rappresenta per ciascuno di noi. I nostri *fursona* ridefiniscono noi stessi e ci fanno esplorare alternative non di mondi, ma di identità, che ci consolidano, ci fortificano, ci forgianno; identità che sentiamo come nostre, come vere, spesso più di quelle reali o, per dirlo diversamente, umane.

FURRIES KLINGONS



Nell'uno e nell'altro ambito ci rapportiamo con riflessioni, idee, a volte intere filosofie, che si rendono possibili o concepibili in base a un diverso punto di partenza. Cose che sarebbero difficilmente pensabili nel mondo reale, considerate al massimo voli pindarici, assumono invece tutt'altro valore cambiando il nostro punto di vista. Per esempio, degli antropomorfi, dei vulcaniani o degli abitanti di Krypton avrebbero una condizione di vita e un modo di pensare abbastanza diversi dai nostri, tali da elaborare riflessioni e filosofie differenti.

La vicinanza tra fantascienza e *furry* diventa evidente in coloro che creano un'ambientazione per il proprio *fursona*. Il mondo che immaginano non è dissimile da quelli a cui la fantascienza ci abitua. La differenza sta nel fatto che, invece di esplorare un aspetto della realtà esterna, si esplora sé stessi e la propria interiorità.

Ci si esprime raccontando la storia del proprio personaggio, comprese le esperienze che hanno plasmato il suo aspetto, la sua personalità e il suo modo di porsi verso gli altri. Potremmo dire che ciò che accomuna il *furry* e la fantascienza sia il dare importanza a qualcosa d'intangibile, che permette un'introspezione e una maggiore comprensione della realtà e di coloro che abbiamo vicino. Ciò che viviamo, conosciamo e sentiamo come nostro non sarà reale per gli altri, ma ci permette di definire noi stessi. Questo stesso spirito ci porta oggi ad organizzare ritrovi

e raduni in occasione delle fiere del fumetto o di videogiochi. Eventi e convention mantengono lo stesso spirito dei primi raduni di appassionati di fantascienza: un senso di esplorazione e di condivisione in cui, tuttavia, i temi trattati sono andati ampliandosi e variando nel tempo.

Non dovremmo più considerare il *furry* come esclusivamente legato alla fantascienza, ma anche a tutto ciò che riguarda il lavorare di fantasia in modo maturo. Il discorso potrebbe sembrare banale, ma proprio questo nostro spirito sognatore ci permette di immaginare, di fare ragionamenti complessi e di formulare ipotesi teoriche. E poi... che diamine, da quando dobbiamo giustificarci per esser quel che siamo? :D





FURRY E VIDEOGAMES

M O R D E D



Qualcuno potrebbe pensare che videogiochi e *furry* non vadano molto d'accordo. Che non ci siano molti esempi in cui dei personaggi antropomorfi facciano da protagonisti ad un'avventura videoludica. Ma la verità è che ce ne sono molti e voi lo sapete benissimo per una miriade di ragioni: prima fra tutte le tette di Krystal... e poi l'anno scorso c'è stato pure il *panel* di Alpha00.. Maledetto. Mi frega la parte (bellissimo *panel*, davvero).

Comunque sia, *furry* e videogiochi sono spesso andati a braccetto, così com'è successo per i cartoni animati. Una semplice ricerca vi permetterà di realizzare che per un buon periodo (anni novanta in particolare) i *furry* sono stati largamente presenti in un'infinità di videogiochi.

Da *Star Fox* a *Battletoads*, da *Sonic* ad *Altered Beast*: i videogiochi dell'epoca avevano un altissimo tasso di pelo animale e non cercavano certo di nascondere. Come se non bastasse, il loro successo era semplicemente incontestabile, tanto da rendere tale aspetto peculiare ormai accettato e comune all'occhio del *gamer* medio. Certo, è innegabile che questa moda fosse trainata principalmente dall'ondata di cartoni animati di quel periodo, anche loro strapieni di *furry* (*Teenage Mutant Ninja Turtles* fra tutti), tant'è che la presenza di certi personaggi animaleschi nei videogiochi si poteva ricondurre ad una strategia puramente commerciale: "piace, quindi ce li mettiamo".

Basta poco per notare quanto la situazione odierna sia cambiata. I personaggi antropomorfi non fanno più tendenza e, a parte quei pochi classici ormai simboli di un'era videoludica passata, è sempre più raro assistere all'arrivo di un nuovo gioco caratterizzato da questo genere di immaginario.



Questo relega lo spazio dei videogiochi *furry* ad una nicchia sempre più piccola ed underground. Tuttavia, ciò non significa che la qualità di questi titoli non sia degna di nota. Diversi talentuosi sviluppatori indipendenti si sono infatti dilettrati nella creazione di universi ricchi di personaggi antropomorfi. Un perfetto esempio è *Dust: An Elysian Tail*, creato da Dean Dodrill che, oltre ad essere un noto membro del *fandom*, aveva anche già collaborato allo sviluppo di *Jazz Jackrabbit*. A prescindere dal vostro amore ed apprezzamento per la componente *furry* del gioco, resta impossibile ignorarne il curatissimo impianto *Metroidvania* e la spettacolarità dell'azione, oltre al fantastico stile grafico interamente disegnato a mano. Questo dimostra anche che stare tutto il giorno su *Furaffinity* per "ragioni non meglio specificate" può portare a fare un videogioco davvero fico! Altrimenti potrà solo rafforzare la muscolatura dei vostri arti superiori...



Un altro caso di videogioco *furry* indipendente davvero da non tralasciare è *Lugaru* della Wolfire Games. Gioco davvero molto maturo e cupo (oltre che tosto da farvi cappottare la tastiera), questo titolo si basa sul suo stile desolante e violento, ponendo il giocatore in seria difficoltà attraverso i suoi combattimenti incredibilmente rapidi ed adrenalinici. Se avete voglia di qualcosa di serio e maledettamente difficile ve lo consiglio vivamente (così poi, se lo finite, ve la potrete tirare con gli amici). Insomma, così come l'ambiente indipendente sta già impegnandosi in generale a tenere in vita diversi generi videoludici ormai dimenticati dalle grandi case di sviluppo, pare ci sia anche una certa tendenza a sostenere un modo di fare tipicamente passato, facendo dell'aspetto *furry* un simbolo degli anni ormai andati.

A seguito di tutto questo, mi viene da dire che, anche se i *furry* non sono più esattamente sotto i riflettori del mercato a tripla A del videogioco, rallegra notare come siano riusciti a sopravvivere, soprattutto nell'ambito *indie*.





ZAMPACON

0010000130012
0010000130012
0010000130012

Stazione e
fermate bus



0010000

Farmacie e
parafarmacie



0010000

Ristoranti e
pizzerie



0010000

Bar, locali
e tabaccai



0010000

100m

Bellaria



Via Noli

Via Dalmazio

Via Panzini

Via Guidi Paolo

Cocktail bar -
Cyber Bellaria

Via Monviso

Via C. Pavese

Via Don Lorenzo Milani

Via G. Pascali

Via Lamone

Via Conca

Via Siew

Via Arno

Via Pasubio

Via A. Vespucci



RINGRAZIAMENTI



- Si ringrazia Black per la stupenda immagine di copertina e soprattutto per averci dato buca per la seconda volta consecutiva. **trollface**
- Si ringrazia Jason per il suo grosso contributo come PR, PD, PDL, MSS, TVB. Ah, e anche perchè ha scritto un articolo nel *conbook*. Ma soprattutto perchè offrirà gelato artigianale a tutti.
- Si ringrazia Mordred che con le sue conoscenze videoludiche ci ha ricordato che il *furry* nei *videogames* non è un concetto morto... e che lo possiamo ancora trovare su *eb21*.
- We thank Alexander for the pictures used in this conbook and for the posters. We also thank his nation's history for making it possible for us to see 300 beefy men in thongs fighting in the mud.
- Si ringrazia Alectorfencer per essere stata uno dei pochi artisti *popufur* a non tirarsela al punto di negarci l'uso delle sue immagini come poster.
- Si ringraziano gli Alien per non aver divorato Hologram durante la realizzazione delle due illustrazioni di Dante e Beatrice.
- Si ringrazia Scale per le illustrazioni utilizzate in questo *conbook*. E per lo spaccio di materiale di MLP... nel mercatino che si terrà dopo la mezzanotte.
- Si ringrazia Rov (che adora il settimo pianeta del sistema solare) per le due illustrazioni a corredo del *conbook*.
- Si ringraziano Ajani e Valion per la grafica del *conbook* (812635312636312 ore in *MS Paint*).
- Ah, e si ringrazia Aledon, che per il *conbook* non ha fatto nulla. :)





Pronti per il salto iperspaziale.
Potenza tostapani quantistici:
OVER NINE THOUSAAAND!

