

CZWARTEK

Sala 038, 16. 00. - 16. 50.

Michał Mochocki

Projektowanie gier edukacyjnych

Gry edukacyjne to pomysł stary jak świat (a przynajmniej: jak sama edukacja). Niełatwo jednak połączyć atrakcyjność gry z jakością kształcenia. Znamy gry kosztownie nudne i przeładowane treścią edukacyjną – i odwrotnie: gry lekkie, łatwe i przyjemne, ale mierne w nauczaniu. Dopiero od niedawna umiemy jednocześnie spełniać obydwa wymagania. Na prelekcji słuchacze dowiedzą się po kolei, jak osiągnąć cel w sesjach RPG, larpach, planszówkach i karciankach, prelegent wspomni i o grach komputerowych.

Sala 039, 16. 00. - 16. 50.

Krzysztof „Holek” Hołyński

Jak finansować fandom ze źródeł publicznych

Krótki przegląd przez źródła dofinansowania dostępne dla wszystkich, dla których fantastyka jest ważna, i chęć ją promować we własnym otoczeniu.

Co może dać samorząd, dlaczego zarejestrować organizację pozarządową, czemu pieniądze z Unii nie zawsze są dla nas dobre

Sala 340, 16. 00. - 16. 50.

Dominik „Vykk” Pańczyk, Łukasz „Viking” Góralski

Zeltrosjańskie płótna

Czy sztuką jest tylko Kilicki Zmierzch, czy również komiks? Komiksy czytuje każdy. . . spróbuj sam, a może odnajdziesz w sobie żyłkę do StarWarsowej kreski. . . sprawdź czy zdołasz pokazać potęgę Lorda Nowego Zakonu Sithów.

Sala 358, 16. 00. - 16. 50.

Jakub Ćwiek

Nasi własni wrogowie. . . publiczni

Złodzieje czy buntownicy, przestępcy czy bohaterowie? Zaczęło się zapewne dużo wcześniej, ale to Robin Hood stał się twarzą ponadczasowej partii szlachetnych przestępców. Ale czy na pewno szlachetnych? Od wspomnianego buntownika z Sherwood po Jerzego Paramonowa nazywanego polskim Dillingerem.

Oczywiście po drodze zahaczymy również o amerykański oryginał, Jesse’ego Jamesa i odpowiemy sobie na pytanie kto ma prawa do Janosika - my czy Słowacy i czy rzeczywiście jest się o kogo bić. Projekcja multimedialna.

Sala 360, 16. 00. - 16. 50.

Jakub „Sousuke” Potempa

AMV - The Best Of

Sala 362, 16. 00. - 16. 50.

Magdalena „Strzyga” Hyla, Michał „Misiek” Cholewa

Konkurs friendsowy

Weź przyjaciół i przyjdź na konkurs. Znasz „Przyjaciół”? To dobrze. Jeśli nie, też dobrze, poznasz nowych na konkursie!

Sala 415, 16. 00. - 16. 50.

Justyna „Ma - Ruda” Pawłowska

RPG - savoir vivre dla początkujących

O zachowaniach, zarówno graczy, jak i Mistrzów Gry, które fajne nie są. Mowa będzie nie tylko o „świeżych” graczach, którym wiele można wybaczyć, ale również o nawykach starych wyjadaczy, które odbierają sporo przyjemności z gry. Jak ich się pozbyć? Jak przekonać towarzyszy z drużyny, że warto coś zmienić, aby było jeszcze lepiej?

Jeśli właśnie zacząłeś swoją przygodę i nie wiesz, jak się zachować na sesjach - przyjdź koniecznie.

Ciocia Ma - Ruda na pewno pomoże.

Sala 416, 16. 00. - 16. 50.

Bartosz „Nurgling” Czapnik

Legenda Pięciu Kręgów: prezentacja systemu

Zapraszam serdecznie na prelekcję opisującą jeden z najciekawszych ze światów, który gracze RPG mogą współtworzyć. Wystąpienie przeznaczone jest dla osób, które chcą lub dopiero zaczęły przygodę z światem Rokuganu - oczywiście zapraszam również zaawansowanych graczy - będzie to dobra chwila by się poznać i podyskutować nad wizją naszego ulubionego świata Bajki o Pięciu Kólkach.

Sala 038, 17. 00. - 18. 50.

Krzysztof Holyński

Konflikt i jego rozwiązanie. Warsztaty

Warsztaty dotyczący podstaw rozwiązywania konfliktów. Czy to w RPG, czy w naszym fandomowym otoczeniu często zdarzają się konflikty, czemu i jak to zmienić. Czym tak naprawdę jest konflikt, czy kompromis zawsze jest najlepszy, jak rozwiązać to co jest nierozwiązywalne, jakie podejście w rozwiązaniu konfliktu jest naturalne.

Trochę teorii i mała dawka ćwiczeń dla wszystkich

Sala 039, 17. 00. - 17. 50.

Krzysztof Piskorski

Spotkanie autorskie

Sala 340, 17. 00. - 18. 00.

Magda „Cathia” Kozłowska, Jerzy „Gorthuar” Śmialek

Sithowie Wojen Klonów

Sala 358, 17. 00. - 17. 50.

Klaudia „Foka” Heintze

Lilith – demon czy emancypantka, czyli o tym, co spotyka kobietę, która sama wybiera, jak i z kim.

Mitologia judaistyczna i chrześcijańska przedstawiają Lilith jako demona. Jednakże mit Lilith z jednej strony jest starszy, z drugiej strony zaś inspiruje szereg mitologii postchrześcijańskich, o czym będzie można przekonać się podczas prelekcji.

Sala 360, 17. 00. - 17. 50.

Magdalena „Strzyga” Hyla, Michał „Misiek” Cholewa

Konkurs Hobbesowo - Zuziowy i odwrotnie.

Jak wiadomo, komiks Calvin i Hobbes ma jednego głównego bohatera – Hobbesa. . . (To organizator konkursu.)

Wcale nie - co oczywiście wszystkie wiemy - to Zuzia jest najważniejszą bohaterką komiksu, acz niedocenianą przez męskie szowinistyczne świnię. . . (To organizatorka konkursu.)

Niejakie różnice zdań pomiędzy współprowadzącymi, prowadzące do niemożliwości uzgodnienia opisu, mogą również ujawnić się w pytaniach. Tym niemniej zapraszamy wszystkich na konkurs ZUZIOWO - hobbesowy (czy tam odwrotnie) - gwarantujemy świetną zabawę i cukierki.

Sala 362, 17. 00. - 18. 50.

Elżbieta Gepfert

Warsztaty tańców dawnych

Sala 415, 17. 00. - 17. 50.

Wojciech „Strażnik” Delewski

Konkurs wiedzy o cRPG

Przedstawiciele portalu GameExe. pl serdecznie zapraszają na konkurs wiedzy o grach cRPG. Bez żadnych głupich japońskich bajeczek, bez diablowatych przeżynaczek i zdecydowanie bez kradnących życie MMO! Prawdziwe, klasyczne cRPG z krwi i kości. Klasyki gatunku pokroju Baldur's Gate, Icewind Dale i Gothic, jak i nowości pokroju Wiedźmina, Mass Effecta czy NWN2. Już dziś sprawdź jak wielkim jesteś nerdem!

Sala 416, 17. 00. - 17. 50.

Maciej „lucek” Sabat

Ale o co chodzi z całą tą magią wieku pary?

Steampunk jest trendy! Gogle - lustrzanki, mundury od Prady, pistolety strzelające promieniami śmierci, naziści w sterowcach i wielkie pociągi - czego więcej można chcieć na sesji! Z niewielką pomocą spektakularnych przedstawień audio - wizualnych oraz nieskrępowaną erudycją i elokwencją udowodni to zdumionej publiczności uroczy prelegent, dyplomowany członek Towarzystwa Przyjaciół Pary i Techniki, Inżynier Korpusu Budowniczych Mostów i Katedr, Archidiakon Świątyni Złotego Świtu, Charge d'Affairs Kompani Wschodnioindyjskiej – uniżony sługa słuchaczy.

Sala 039, 18. 00. - 18. 50.

Marcin Wolski

Marcin Wolski jako dróżnik „Zwrotnic czasu”

Pierwsze ze spotkań przygotowanych i prowadzonych przez Narodowe Centrum Kultury w ramach projektu „Zwrotnice czasu”. Ideą przewodnią tego konkursu jest stworzenie literackiego rozwinięcia alternatywnych historii Polski, które swoje źródła mają w wydarzeniach września 1939 roku. Jednym z jurorów i moderatorów projektu jest Marcin Wolski, który przybliży jego założenia i przebieg i opowie o własnych wizjach historii alternatywnej.

Sala 340, 18. 00. - 18. 50.

Anna „Dr Blonde” Chlebicka

Medycyna w świecie Gwiezdných Wojen

Pan Jedi był chory i leżał w łóżeczku, i przyszedł pan doktor, i . . . ? Dla kogo bacta i czemu nie kolto? Jak poradzić sobie z hipotermią, a jak wyleczyć katar? Cybernetyczna protezy, transplantacje między klonami, czyi ręce, które leczą, czyli Ostry Dyżur dawno temu w odległej galaktyce.

Sala 358, 18. 00. - 18. 50.

Magdalena „Strzyga” Hyla, Michał „Misiek” Cholewa

Seryjni mordercy

Nie serialowi mordercy. Serialowi mordercy też są OK, ale jak na razie wykraczają poza zakres naszych badań prelegentów, którzy opowiedzą, jak pewne mechanizmy, które obserwujemy u prawdziwych seryjnych morderców, przenosi się na fikcję, najczęściej filmową.

Sala 360, 18. 00. - 18. 50.

Szymon „Noir” Gosek

Jaki to kadr ? - konkurs

Sala 415, 18. 00. - 18. 50.

Juliusz Doboszewski

ORIENTuj się - prezentacja systemów Orient Expressu

Orient Express to konwentowa inicjatywa, mająca na celu promocję nowych gier fabularnych - zarówno tych wydawanych za wielką wodą, jak i tych, które wkrótce będzie można przeczytać po polsku. Krótko mówiąc: chodzi o ciekawe gry, w które jeszcze nie graliście. Najlepszym sposobem zapoznania się z nową grą jest zagranie w nią. Dlatego na konwencie organizujemy otwarte sesje. Mowa zarówno o erpegach mniej lub bardziej klasycznych, jak i tych odświeżających znaczenie terminu "gra fabularna". Podczas prelekcji osoby prowadzące sesje w ramach OE zaprezentują prowadzone przez siebie systemy oraz odpowiedzą na wszelkie dotyczące ich pytania praktyczne. Chcesz zagrać w jakąś grę, ale wolałbyś znać więcej szczegółów? Nie możesz zdecydować się w co chcesz zagrać? Zapraszamy!

Sala 416, 18. 00. - 18. 50.

Jakub „Urko” Skurzyński

RPG - drażliwe tematy

Panel dyskusyjny o celowości i sensowności umieszczania w grach fabularnych i na sesjach kontrowersyjnych tematów - takich jak przemoc, seks, kanibalizm, naziści i temu podobne. Prelegent przedstawi krótki rys historyczny zagadnienia, jednak większa część spotkania poświęcona będzie na dyskusję o tym, czy można i wypada – a jeśli tak, to gdzie są granice.

Sala 038, 20. 00. - 21. 50.

Piotr W. Cholewa, Michał Cholewa

Dziwne bronie

Dziwne oznacza czasem głupie, jak czołg taran, często nieskuteczne, jak myśliwiec atakujący inne samoloty. . . bombami, a czasem po prostu wyłącznie dziwne, jak bomba grafitowa. Pomysły zwyczajne, niezwykłe i takie sobie, jak skrócić, a przynajmniej uprzykrzyć bliźnim życie.

Sala 039, 20. 00. - 20. 50.

Tadeusz Solecki

Spotkanie autorskie

Okazja poznania autora opowiadań SF wydanych w maju br. przez wydawnictwo W Drodze w zbiorze „Muzyka Sfer Niebieskich”.

Sala 340, 20. 00. - 20. 50.

Michał „ShVagYeR” Szymański, Rafał „Raf Larkin” Marcinek

Spotkanie z Richardem LeParmentierem i Jeremym Bullochem

Niepowtarzalna okazja; odtwórcy ról admirała Mottiego oraz Boby Fetta w Polsce! Przyjdź, zobacz, zadaj pytanie, zrób zdjęcie, kup autograf.

Sala 358, 20. 00. - 21. 50.

„Do Rivendell i bez powrotu”

„Etykieta zastępcza”

pokazy filmowe i dyskusja z twórcami

Jarosław „Elek” Florczak przedstawi dwa filmy zrealizowane przez niezależną grupę filmową z Bielawy. „Do Rivendell. . .”, parodia I części „Władcy Pierścieni”, nakręcony został na podstawie sztuki Adama Kuziowa. Z kolei „Etykieta zastępcza” z dużą dawką humoru i dystansem podejmuje codzienne szare życie PRL - owskiej rodziny.

Sala 360, 20. 00. - 20. 50.

Leszek „Tofik” Lukasek, Jakub „Sousuke” Potempa, Jakub „Yasha” Wieczorkowski

Bijatyki 2D spłaszczone do kartki papieru

Universal Fighting System - Karcianka firmy Sabertooth Games, święci sukcesy za granicą u nas pozostaje wciąż mało znana. Czy połączenie postaci z wielu znanych bijatek komputerowych powiodło się? Zawsze marzyłeś, aby Ryu walczył z Morrigan? Lub po prostu lubisz karcianki? Przyjdź, zobacz i zagraj w jeden z najbardziej wyważonych i dający niemal nieograniczone możliwości systemów karcianych.

Sala 362, 20. 00. - 21. 50.

Jakub Ćwiek Patrycja Brzeskot

Konkurs kingowski

Czy umiesz się pławić w dobrej zabawie i atmosferze? A może cierpiąc na bezsenność zaczytujesz się w romansach autorstwa Paula Sheldona? A co sądzisz o architekturze? Czy mroczna wieża z Castle Rock to dla ciebie wyłącznie czarny dom czy też bastion dobrego stylu? Gerald zaprasza do gry. Nie pozwól, by Sala konkursowa była martwą strefą.

Dobra, jeśli znalazłeś choć jedno nawiązanie do książek Stephena Kinga w tym co powyżej, to znaczy, że ten konkurs jest dla Ciebie. Przyjdź, wygraj cenne nagrody. Czy będzie to talizman czy - makabrycznie - ręka mistrza. . . trudno powiedzieć.

Sala 415, 20. 00. - 20. 50.

Robert „Ganelon” Stawiarz

Amber: prezentacja systemu

Dla tych którzy już przeczytali sagę R. Żelaznego i dla tych, którzy tę przygodę mają jeszcze przed sobą Ganelon zaprezentuje system RPG, który powstał na jej podstawie.

Sala 416, 20. 00. - 20. 50.

Maciej „lucek” Sabat

53 pulpowe przygody - czyli o prowadzeniu w konwencji pulp!

Pulp Fiction oglądał pewnie każdy. Ale film Quentina to zaledwie czubek olbrzymiej góry lodowej, jaką jest pięćdziesiąt lat tradycji pulpowych magazynów z opowiadaniem. Uroczy i profesjonalny prowadzący opowie, jak najlepiej używać konwencji oraz zaprezentuje całą masę pomysłów na to, jak uczynić nasze gry jeszcze fajniejszymi – bo pulpowymi.

Sala 039, 21. 00. - 21. 50.

Emilian Szyburski

Wszystko o serialu Firefly

Dziki zachód i statki kosmiczne? Pomysł dosyć karkołomny, ale zaowocował jednym z najciekawszych seriali science fiction ostatnich lat. Serialem który, mimo że był na antenie tylko pół sezonu doczekał się rzeszy wiernych fanów i który odrodził się jako pełnometrażowy film („Serenity”).

Kto wygrał Wojnę o Zjednoczenie? Kim są Drapieżcy? Co można przesmuglować na pokładzie transportowca klasy Firefly? Czym naraziła się fanom stacja FOX? Czy powstanie sezon drugi serialu? Czy każdy może zostać Brązowym Płaszczem?

Jeśli chcesz poznać odpowiedzi na te pytania, zapraszamy na prelekcję. Jeśli już je znasz, na pewno dowiesz się czegoś nowego o swoim ulubionym serialu.

Sala 340, 21. 00. - 21. 50

Rafał „Kolorowy Raf” Maćkowiak

Kalambury Star Wars

Co tu więcej pisać? Kalambury jakie są każdy widział. A jak nie widział to zobaczy i zapamięta na długo. Solidna dawka humoru plus szczypta rywalizacji to udany przepis na wieczór.

Sala 415, 21. 00. - 21. 50.

Andrzej „Orkist” Spyra

Solo - życie i twórczość. Inne podejście do ról w Cyberpunku

Prelekcja ma na celu ukazanie procesu kreacji postaci w Cyberpunku pod innym kontem, zdefiniowanie podejścia do umiejętności profesjonalnych oraz skupienie się na elementach, które nie mają bezpośredniego przełożenia na mechanikę gry.

Sala 416, 21. 00. - 21. 50.

Szymon „Noir” Gonera

Sztuczne egzozskielety

Pancerze wspomagane, Power Armory. Jak dziś wyglądają jedne z najpopularniejszych maszyn SF? Na te i inne pytania odpowie nasz prowadzący.

Piątek

Sala 038, 10. 00. - 10. 50

Joanna „Ysabell” Filipczak, Marcin „Ezechiel” Zaród

Wyjątki z historii anatomopatologii

Kiedy arszenik wyszedł z mody? Kiedy utopienie przestało być równoznaczne z utonięciem? Jak zabić żony w wannie? Co to jest GSR? Ile miejsca zajmują poćwiartowane zwłoki i w co nie należy ich pakować? Jak zabić gromadkę dzieci i ciągle budzić sympatię sąsiadów? Na te i inne pytania (co to jest 10 tys. prawników na dnie oceanu) odpowiemy na naszej prelekcji.

Sala 039, 10. 00. - 10. 50.

Michał „Bastian” Piotrowski

Gatunki i kultury Star Treka

Jakie są szanse wygrania w sądzie Kardasjańskim? Ile kosztuje skorzystanie z windy na Ferenginarze? Co motywuje Jem Hadar do walki? Prelegent udzieli odpowiedzi na te pytania oraz przedstawi najnowsze ciekawostki ze światów naszej galaktyki.

Sala 340, 10. 00. - 10. 50.

Krystian „Kaelder Dherven” Karolak

Dziedzictwo wojowników - Wielka Armia Republiki

1. Przedstawienie pokrótce czynników łączących Mandalorian i klony - zarówno w mentalności jak i ubiorze.
 2. Skład armii Republiki w czasie Wojen klonów - jednostki, dowódcy i miejsca działań.
 3. Osprzęt żołnierzy
 4. Wpływ rzeczywistości - czyli jak Gwiazdne wojny zaadaptowały rozwiązania ze świata rzeczywistego.
 5. Ciekawostki.
 6. Pozycje książkowe oraz komiksowe w jakich występują klony i jaką rolę odegrały w nich.
- Publiczność zachęcana jest do czynnego udziału, niekoniecznie nawet w tak systematyczny i porządnym sposób, w jakim przedstawił nam swoją prelekcję jej autor.

Sala 358, 10. 00. - 10. 50.

Robert Lipski

Dziedzictwo Lovecrafta

Prelegent, tłumacz i znawca horroru, opowie, co pisarz z Providence zostawił w spadku współczesnym pisarzom grozy. Opowiadania, powieści, ale też poezja Lovecrafta i jej wpływy na współczesną kulturę popularną.

Sala 360, 10. 00. - 11. 50.

Jakub „Yasha” Wieczorkowski

Ken Akamatsu, czyli trzy oblicza haremówek

Ken Akamatsu, rysownik znany w Polsce głównie dzięki tytułowi Love Hina, słynnej na świecie mandze o tematyce komedii romantycznej. Nie znaczy to, że inne tytuły tego autora są mniej warte uwagi i to im właśnie poświęcona jest ta prelekcja. W skrócie: "Dziewczyna z komputera", "Harry Potter" i duuużo innych kobiet połączone ze szczyptą japońskiej fantazji.

Sala 362, 10. 00. - 11. 50.

Sławek Graczyk, Dariusz Bielak

Konkurs filmowy

Klasyczna sf, fantasy, horror i inne odmiany szeroko rozumianej fantastyki w filmach i serialach. Uczestnicy będą mogli wykazać się znajomością filmów fantastycznych - zagranicznych, ale i naszych, polskich - uznawanych za klasykę gatunku, jak również tych ocenianych jako klasykę trochę mniejszego kalibru, a nawet takich, które niekiedy określa się mianem „klasyczne inaczej” . . .

Konkurs zdecydowanie drużynowy, w myśl zasady „w kupie siła”.

Sala 415, 10. 00. - 11. 50.

Jacek „Darken” Gołębiowski

The Shadow of Yesterday a Warhammer

Warhammer Ci się znudził, a do Earthdawn niczego już nie wydają po polsku? Zapraszam zatem na prezentację zakręconego miks fantasy z postapokalipsą. Znajomość Twórczości Roberta E. Howarda (Conan) i Fritza Leibera (Fafhrd i Szary Kocur) zalecana, ale nie wymagana.

Gra w wersji beta jest już dostępna za darmo (<http://tsoy.pl>), zaś jej ostateczna premiera będzie miała miejsce pod koniec roku. Prelekcję prowadzi koordynator polskiego tłumaczenia we własnej osobie.

Sala 416, 10. 00. - 10. 50.

Julian Czurko

Bohater o tysiącu twarzy

Co łączy Luke'a Skywalkera, Aragorna i Sir Galahada? Co wspólnego mają ze sobą przygody Geda z Ziemiomorza, Golluma oraz Spidermana i Venoma? Czasami można odnieść wrażenie, że opowiadamy wciąż te same historie o identycznych postaciach, a zmieniają się tylko dekoracje i metody działania. Podobnie jest w RPG. W czym zatem kryje się ta różnica, która sprawia, że nie pomylimy dedekowego paladyna z rycerzem Jedi czy monastyrowym szermierzem? Spotkanie poświęcone będzie erpegowym konwencjom i ich wpływowi na kształt fabuły oraz losy bohaterów.

Sala 038, 11. 00. - 11. 50.

Jerzy „Jurzy” Szeja

Rola PTBG w kulturze współczesnej

Polskie Towarzystwo Badania Gier podsumuje swoje ostatnie osiągnięcia. Opisany zostanie wpływ PTBG na badanie współczesności (nie tylko w zakresie gier) oraz rozwiązania społeczno - prawne ostatnich lat, przedstawione zostaną także plany Towarzystwa na najbliższe lata.

Sala 039, 11. 00. - 11. 50.

Marek Baraniecki

Spotkanie autorskie

Sala 340, 11. 00. - 11. 50.

Rafał „Raf Larkin” Marcinek

Kąć początkujących czyli o co chodzi w TCG

SW TCG przedstawia mityczne boje pomiędzy Ciemną i Jasną stroną galaktyki wśród Bohaterów, na lądzie i w kosmosie. Zwycięża ten gracz, który będzie panował na 2 z 3 aren walki. Zaczynamy? "Accelerate to attack speed. This is it boys!" - Garden Dreis.

ala 358, 11. 00. - 11. 50.

Witold Jabłoński

Spotkanie autorskie

Sala 416, 11. 00. - 11. 50.

Łukasz „Tor” Garczewski, Szymon „Quad” Gosek

Erpegowe patologie

Każdy MG i każdy gracz popełnia błędy, to normalne. Ale kiedy wokół tych błędów narasta aura jedyniesłuszności i tworzą się filozofie uzasadniające ich popełnianie, należy jasno powiedzieć: chyba was pogięło! Krótka pogadanka na temat najbardziej patologicznych zachowań polskiego światka RPG.

Sala 038, 12. 00. - 12. 50.

Bartosz „Nurgling” Czapnik, Piotr Skobel

Minikonwenty: najlepszy sposób popularyzacji fandomu

Prelegenci przedstawią koncepcję minikonwentów, ich organizację, sposoby promocji i . . . ich zalety - wad nie udało się im znaleźć. Jeżeli uważacie, że warto zorganizować taką imprezę w Waszym mieście – przyjdźcie i posłuchajcie, jeżeli uważacie, że potraficie zrobić ją lepiej – autorzy zapraszają do dyskusji.

Sala 039, 12. 00. - 12. 50.

Jakub Ćwiek

Spotkanie autorskie

Sala 052, 12. 00. - 12. 30.

Joanna Petruczenko

Warsztaty rysowania

Ładnie rysować potrafi każdy. Po prostu musi zorientować się, że umie. Kilka dobrych rad, trochę chęci i każdy obrazek będzie wyglądał lepiej. A to przecież tylko pierwszy krok, bo raz odkryta pasja może pozostać z nami przez całe życie.

Sala 052, 12. 30. - 13. 00.

Tworzymy kostiumy

Nie trzeba posiadać rekwizytorni teatru, żeby zrobić sobie ciekawy i oryginalny kostium. Wystarczy trochę niepotrzebnych ubrań, nożyczki, bibuła... i gotowe! Trochę ciekawych pomysłów i bez trudu uda się stworzyć strój króla, czarodzieja czy księżniczki. Tak, żeby nikt nas nie poznał.

Sala 340, 12. 00. - 12. 50.

Michał „ShVagYeR” Szymański

W świecie Star Wars Combine

Wyobrażaliście sobie „Gwiezdne Wojny” bez nazwisk takich jak Skywalker, Solo, bez Gwiazdy Śmierci, nauk znanych bądź mniej znanych postaci? Tu jedynie technologia i Wasza wasza wyobraźnia czyni to Universum podobnym do tego, które znacie. Tu słowa mogą więcej. . . . i to bez kości.

Sala 358, 12. 00. - 12. 50.

Marcin Przybyłek, Andrzej „General” Sawicki

Gry komputerowe jako nowy rodzaj sztuki

Sala 360, 12. 00. - 12. 50.

Jakub Potempa

GachaponWars

Figurki, figurki i jeszcze raz figurki. Owych kawałków plastiku związanych z tematyką Mangi i Anime jest cała masa, ale czym one się różnią? Jakie są ich rodzaje? Na to i na wiele innych pytań znajdziecie tutaj odpowiedź. A więc niech rozpoczną się „Wojny Gachaponów”!

Sala 362, 12. 00. - 12. 50.

Maciej „lucek” Sabat, Michał „Zwierz” Dorociński

Konkurs diunowy

Bóg stworzył Diunę, by doświadczać wiernych. Podejrzewamy, że ktoś stworzył Polcon, by doświadczać fanów diunowymi konkursami. Żeby tradycji stało się zadość przeprowadzimy turniej, który wyłoni jedynego i ostatecznego zwycięzcę. Musisz być twardy jak sardaukar, sprytny jak baszar, bystry jak mentat, mądry jak Bene Gesserit i przewidujący jak Nawigator Gildii, jeśli chcesz stać się prawdziwym Diunidą.

Sala 415, 12. 00. - 12. 50.

Robert „Ganelon” Stawiarz

Gry Fabularne, z ang. Role Playing Games (RPG) - co to właściwie jest?

Nie masz o tym pojęcia? Coś słyszałeś, ale nigdy sam nie próbowałeś? A może właśnie zaczynasz przygodę z RPG? Ktoś znajomy twierdzi, że to raczej podejrzana rozrywka dla dziwnych ludzi, a ty nie masz własnych doświadczeń, więc mu uwierzyłeś na słowo? Ten panel jest dla ciebie. Przyjdź i dowiedz się konkretów, skonfrontuj swoje wątpliwości i uprzedzenia z rzeczywistością.

Prowadzący opowie czym są gry fabularne, skąd się wzięły, jakie są ich rodzaje i do czego są wykorzystywane w życiu zwykłego człowieka oraz dorzuci do tego garść ciekawych faktów.

Sala 416, 12. 00. - 12. 50.

„Kuznia Gier” - spotkanie z Michałem „Puszonem” Stachyrą i Maciejem „Sqwą” Zasowskim prowadzi Marcin „Ezechiel” Zaród

Wydawca gier Wiochmen Reiser, Wiedźmin, Veto i Wolsunga opowie o historii i planach planszówkowo - karciano - erpegowych. Jeżeli chcecie się dowiedzieć jakiego koloru będzie beret w nowej edycji Wiedźmina oraz co należy zrobić, by Kuznia wydała dla Was ekskluzywną, prywatną karciankę - zapraszamy.

Sala 038, 13. 00. - 13. 50

Janina „Dżana” Gładysz, Agata Rodniewska

Historia mody w wielu odsłonach

Przedstawienie historii mody od starożytności poprzez wszystkie epoki do czasów nam współczesnych z krótkim spojrzeniem w futurystyczne wizje artystów.

Sala 039, 13. 00. - 13. 50.

Łukasz Orbitowski

Spotkanie autorskie

Sala 052, 13. 00. - 14. 00

Michał „Misiak” Cholewa

Konkurs na superbohatera

Kto z nas nie chciał być herosem? Walczyć ze złem, chronić niewinnych i zaprowadzać porządek? Teraz dzieci mogą się nimi stać! Od tworzenia kostiumu po sprawdzenie zdolności rozpoznawania złoczyńców, każde będzie mogło sprawdzić się w superbohaterskim fachu. Kto będzie najlepszy? Pewnie każdy w czym innym, wszak bohaterowie są bardzo różni!

Sala 340, 13. 00. - 13. 50.

Michał „ShVagYeR” Szymański, Rafał „Raf Larkin” Marcinek

Spotkanie z Richardem LeParmentierem i Jeremym Bullochem

Niepowtarzalna okazja; odtwórcy ról admirała Mottiego oraz Boby Fetta w Polsce! Przyjdź, zobacz, zadaj pytanie, zrób zdjęcie, kup autograf.

Sala 358, 13. 00. - 13. 50.

Paweł Kempczyński

Od Meliesa do Kubricka: SF w historii kina

Czyli od „Podróży na księżyc” po „Odyseję kosmiczną”. Autor „Requiem dla Europy” opowie o klasyce filmowej fantastyki. Niepowtarzalna okazja, by wynotować sobie niezbędny - co prawdziwy fan obejrzeć powinien.

Sala 360, 13. 00. - 13. 50.

Szymon „Noir” Gonera

Miasto w cyberpunku

Mroczne i zalane strugami deszczu. Jasne i słoneczne. Jakie jest cyberpunkowe miasto i co tak naprawdę je tworzy?

Sala 362, 13. 00. - 14. 50.

Jacek „Spider” Strzyż

Star Wars: konkurs filmowy

Jeśli znasz budowę torpedy protonowej, drzewo genealogiczne rodziny Huttów i jesteś w stanie wymienić daty wszystkich większych starć w Wojnach Klonów, to pytania w tym konkursie będą dla Ciebie bułką z masłem. Konkurs wiedzy, tylko i wyłącznie filmowy. Stara trylogia, nowa trylogia plus Clone Wars.

Sala 415, 13. 00. - 14. 50.

Marcin „Ezechił” Zaród

Czy planszówki zabijają RPG

Czy planszówki i erpegi są sobie nawzajem potrzebne? Czy popularność planszówek stanowi szansę czy zagrożenie dla tradycyjnego, papierowego RPG? Jak popularność planszówek wpływa na nowe edycje znanych erpegów (D&D 4E, WFRP 3E)?

Sala 416, 13. 00. - 14. 50.

Stanisław „Scobin” Krawczyk

Jak (jeszcze) lepiej opowiadać

Jak? Ucząc się od innych!

Spotkamy się, żeby poćwiczyć różne sposoby opowiadania i opisywania, nauczyć się od siebie wielu przydatnych rzeczy, a przede wszystkim dobrze się bawić. Nie zabraknie przykładów z sesji, filmu i literatury. Będzie bardzo praktycznie. Narrację podczas rozgrywki może prowadzić nie tylko MG, ale każdy z grających – i o tym także pomówimy na warsztatach. Dlatego serdecznie zapraszam zarówno mistrzów gry, jak i graczy. Do zobaczenia!

Sala 038, 14. 00. - 14. 50.

Michał „Wnuku” Wnuk, Dominik Górła

Średniowiecze: społeczeństwo i technika

Pierwsza odsłona czteroczęściowej prelekcji. Jej tematem będzie życie codzienne w wiekach średnich: higiena, dostęp do wody, oświetlenie, cechy i gildie, oraz 'rewolucja przemysłowa' XIII wieku - Każda z prelekcji bloku stanowi odrębną całość, jednakże prelegenci zapraszają oczywiście na wszystkie.

Sala 039, 14. 00. - 14. 50.

Maciej Parowski

Scenariusz. Komiks. Powieść. „Burza” 20 lat później

Powieść „Burza” rysuje alternatywną wersję wydarzeń II wojny światowej: we wrześniu 1939 roku wojska niemieckie nie pokonują Polski z powodu wielodniowej burzy, która skutecznie hamuje pochód armii i zatapia cały jej ciężki sprzęt. W wyniku „interwencji natury” losy Polski układają się zupełnie inaczej. . . Drugie spotkanie przygotowane i prowadzone przez Narodowe Centrum Kultury.

Sala 052, 14. 00. - 14. 30.

Michał „Misiek” Cholewa

Badacze tajemnic nauki

Czy można przebić balonik, tak, aby nie pękł? Jak można napisać tajną wiadomość i czy każdy może skonstruować własną baterię? Nauka wcale nie musi być nudna – kilka drobiazgów i odrobina inwencji potrafi otworzyć przed nami świat, jakiego jeszcze nie widzieliśmy.

Sala 052, 14. 30. –15. 00.

Bajka dla dzieci – czyta Klaudia „Foka” Heintze

Nic nie zachęca bardziej do czytania niż wiedza, jakie fascynujące historie mogą kryć się w książkach. A niektóre bajki są po prostu zbyt dobre, żeby je poznawać w samotności. Przecież tak naprawdę wszyscy wiemy, że historii najlepiej się słucha. Szczególnie tych dobrych. Z tą właśnie myślą zaprosiliśmy Klaudię Heintze do przeczytania dzieciom fragmentu „Scen z życia smoków”.

Sala 340, 14. 00. - 14. 50.

Łukasz „Duran” Grabczyński

To jest historia o Mace Windu...i nie tylko

Czyli prelekcja o tym, jak powstawały „Gwiezdne Wojny”, ale od tej mniej znanej strony. Zajrzemy „od kuchni”, obserwując jak postępowyły przygotowania i jak rodziła się legenda światowej kinematografii, film łączący pokolenia.

Sala 358, 14. 00. - 14. 50.

Marcin Przybyłek

Kosmici na Ziemi

Wydaje się, że idea wizyty obcych na naszej planecie w zamierzonych czasach jest przebrzmiała i niemożliwa jak Daniken. To takie naiwne: „przybyli kosmici, pomogli małpoludom stać się ludźmi i odlecieli”. Śmiać się z tego pomysłu czy nie? A może przyjrzeć się bliżej? Skąd wziął się używany na całej Ziemi podział godzin na 60 minut, a doby na dwa dwunastogodzinne okresy? Dlaczego liczba 12 jest tak istotna? Dlaczego królowie nosili korony i komu przyszło do głowy, że złoto jest cenne? Skąd wzięła się idea piekła i jakie poznanie czekało na rajskim drzewie? Na te i inne pytania spróbuje odpowiedzieć Marcin Przybyłek, autor opowieści o gamedeku.

Sala 360, 14. 00. - 14. 50.

Jakub Potempa

Motywy fantazy i S - F w mandze i anime

Nie wszystko, co rysowane, musi być od razu gorsze. Manga i Anime potrafią zaprezentować poziom, który nie ustępuje nawet najlepszym pozycjom kina światowego. we wszystkich jego gatunkach. Jeśli nie wierzycie, przyjdźcie i przekonajcie się sami.

Sala 038, 15. 00. - 15. 50.

Michał Wnuk, Dominik Góral

Średniowiecze: wojna i oręż

Epickiej opowieści o czasach średniowiecza część druga. Krwawe i mniej krwawe pola bitwy, jak i czym coraz skuteczniej się zabijano, ile ważył średniowieczny rycerz.

Każda z prelekcji bloku stanowi odrębną całość, jednakże prelegenci zapraszają oczywiście na wszystkie.

Sala 039, 15. 00. - 15. 50.

Spotkanie z wydawnictwem superNOWA oraz jego autorami

Mirosław Kowalski w otoczeniu swoich gwiazd, obecnych i wschodzących: Witolda Jabłońskiego, Marka Baranieckiego, Marcina Przybyłka, Pawła Kempczyńskiego i Roberta Forysia

Sala 052, 15. 00. - 16. 00.

Anna Brzezińska

Gdzie jest tort – o książkach dziecięcych bez słów

Zapraszamy wszystkich na wyprawę w krainę książek milkliwych, obywających się bez słów lub mówiących nader niewiele. Książek niezwykłych, bo mówiących obrazem. Wyprawimy się na niezwykły przygodę z „Gdzie jest tort?” The Tjong - Khinga (Gdańsk 2008), w której to książce każdy może prześledzić i opowiedzieć swoją własną historię. Przy „Mapy mówią do mnie” Heekyoung Kima i Krystyny Lipki - Sztarbałło (Seul 2009) porozmawiamy o niezwykłych mapach i wymyślimy własną mapę wymarzonego świata. Przy „Do połowy pełne, do połowy puste” Iwony Chmielewskiej (Seul 2008) zastanowimy się nad tym, co się wydaje oczywiste. A na koniec przy „O wędrowaniu przy zasypianiu” Iwony Chmielewskiej (Warszawa 2006) wymyślimy, w kogo zamieniają się nasze senne paluszki.

Sala 340, 15. 00. - 15. 00.

Magda „Cathia” Kozłowska, Jerzy „Gorthuar” Śmiałek

Ewolucja koncepcji Sithów

Sala 358, 15. 00. - 16. 50.

John Wick

Game design

Spotkanie z jednym z najsłynniejszych projektantów gier fabularnych i karcianych na świecie. John Wick, wielokrotny laureat nagrody Origins (najważniejsza nagroda branżowa) przedstawi blaski i cienie profesji projektanta gier. Prelegent zajmie się analizą amerykańskiego rynku wydawniczego pod kątem trendów, kreatywności i oryginalności tworzonych gier.

Sala 360, 15. 00. - 15. 50.

Jakub Potempa

Manga i anime: konkurs wiedzy

Sala 362, 15. 00. - 15. 50

Aleksandra Graczyk, Sławek Graczyk

Współczesna fantastyka polska - konkurs

Krótki konkurs sprawdzający wiedzę z polskiej literatury fantastycznej, ale tej nowszej. Pytania będą dotyczyć raczej młodszych wiekiem autorów, którzy opublikowali swe utwory w czasie ostatnich kilku/nastu lat. Konkurs idealny dla młodszych wiekiem i stażem fanów, którzy swą przygodę z literaturą sf zaczęli od utworów stosunkowo nowych i przebrnięcie przez klasyków mają dopiero w planach. Prowadzący obiecują punktować nawet częściowe odpowiedzi - wychodzą bowiem z założenia, że wiedzę w danym temacie należy nagradzać, nawet jeśli ta wiedza nie jest kompletna.

Sala 415, 15. 00. - 15. 50.

Magdalena „Ćma” Kowal

Więcej Orientu!

Gejsze, samurajowie i sushi to nie wszystko. Legenda Pięciu Kręgów to przede wszystkim orientalny klimat i fantastyczne wydarzenia. Oto kilka sposobów na dodanie do sesji większej ilości przyprawy orientalnej, tak aby Wasza Legenda to był naprawdę unikalny, łatwo odróżnialny od innych świat. Za wzór orientu, który interesuje fanów Legendy, przyjmijmy Japonię i okolice. . .

Sala 416, 15. 00. - 16. 50.

Krzysztof Holyński

RPG w krawacie, czyli gry RPG w biznesie i nie tylko

RPG, LARP, gra fabularna. Gdy inni słyszą te terminy często uśmiechają się z politowaniem tłumacząc czemu nie należy marnować czasu na zabawy. Tymczasem gry symulacyjne od dawna wykorzystywane są przy szkoleniach warsztatach, od misji pokojowych, przez integrację i tworzenie partnerstw lokalnych po terapię psychologiczną. O tym gdzie i jak to się dzieje, jakie są przykłady i jak wytłumaczyć to własnemu szefowi.

Sala 038, 16. 00. - 17. 50.

Marcin Przybyłek

Psychologia głębi

Czym jest psychologia głębi i jaki ma związek z literaturą / filmem s - f? Czy pojęcie archetypu należy traktować poważnie i jakie ma ono powiązanie z symbolem? Czy nasze sny ujawniają archetypowe treści? Czym jest archetyp: domniemaną psychiczną strukturą czy czymś więcej? Jaki może mieć związek psychologia głębi z mechaniką kwantową i czy rzeczywiście jest psychologią? Na te i inne pytania spróbuje odpowiedzieć Marcin Przybyłek, autor opowieści o gamedeku.

Sala 039, 16. 00. - 16. 50.

Natalia Gawior

Wizerunek wampira

Zwierzę, zmore, Vlad Palownik, egzotyczny arystokrata w czarnym płaszczu, blady androgyniczny nastolatek - jego wizerunek zmienił się prawie nie do poznania. W prezentacji przedstawiona zostanie ewolucja wizerunku wampira w mediach i kulturze popularnej. Dowiemy się także, jak zmieniały się wyjaśnienia przyczyn i następstw wampiryzmu oraz skutki tej „ewolucji”, prelegentka przedstawi również współczesne przykłady wykorzystania wizerunku wampira.

Sala 052, 16. 00. - 16. 30.

Michał Cholewa

Wyprawa po skarb

Kiedy odnajdzie się prawdziwą mapę prowadzącą do skarbu, wiadomo, że przeżyje się coś niezwykłego. A mapa jest dopiero początkiem. Przed dziećmi szlak rebusów i zadań, z których każde przybliżyć je będzie do tajemniczego znaleziska. W końcu każdy z nas ma w sobie ducha poszukiwacza!

Sala 052, 16. 30. - 18. 00.

Jakub Ćwiek

Zabawa przy ognisku

Centrum Łodzi to nie miejsce na ognisko? Przecież w ognisku chodzi o towarzystwo i zabawę! Na ognisku bloku dziecięcego nie zabraknie gier i zabaw, śpiewanych razem piosenek, a nawet kiełbasek i smakołyków. Razem wysłuchamy historii opowiadanych po zmierzchu i razem opowiemy sobie o ciekawych zakątkach

Sala 340, 16. 00. - 16. 30.

Marcin Sumowski

Prawdziwe oblicze Mocy, czyli ideologia Sith

„Witamy na Korriban. To tu zagubieni mogą odnaleźć siebie i naprawdę dotknąć idei Mocy. Bo tylko tu jest ona najczystsza, najpełniejsza i prawdziwa. Zapomnijcie o wszystkim co Wam dotąd o niej powiedziano, o tych którzy próbowali zamknąć ją w ciasnych ramach sztucznej dychotomii. Witajcie adepci! To tu, na grobach wielkich Lordów Sith, ich uczniowie, ostatni strażnicy Prawdy, pokażę Wam czym jest Moc!”

Sala 362, 16. 00. - 16. 50.

Emil Dworakowski

Konkurs z serialu Lost

Poprzednio w LOST. Jack buduje tratwę. Sawyer rozdaje lekarstwa. Sun szkoli armię. . .

Jeśli coś Ci tu nie pasuje, to znaczy że się jesteś gotów na konkurs. Niech czuwa nad nami ten który leży w cieniu posągu. . .

Sala 415, 16. 00. - 16. 50.

Ignacy Trzewiczek

Niestandardowe scenariusze

Prezentacja szeregu pomysłów na scenariusze, które znacznie różnią się od klasycznej przygody - gry retrospektywne, gry listowe, i wszelkie inne pomysły, które wprowadzą do twojej kampanii nową jakość.

Sala 039, 17. 00. - 17. 50

Szczepan Twardoch

Szczepana Twardocha wizja historii i literatury

Z autorem „Zimnych wybrzeży” porozmawiamy o historii, literaturze, pisaniu i podróżach. Przyczynkiem do dyskusji o tych elementach życia będzie jego udział w konkursie Narodowego Centrum Kultury, w którym pełni on rolę jednego z moderatorów.

Sala 340, 17. 00. 0 - 17. 50.

Łukasz „Duran” Grabczyński

Magia Kina – czyli jak Industrial Light and Magic zmieniało oblicze srebrnego ekranu

Prezentacja poświęcona nowatorskiemu podejściu do efektów specjalnych zapoczątkowanych wraz z wejściem do kin Nowej Nadziei. Ostatnie 32 lata zmian w przemyśle kinowym, z perspektywy Industrial Light and Magic, wkład firmy w technologie tworzenia efektów specjalnych.

Sala 358, 17. 00. - 17. 50.

Ewa Białolecka

Spotkanie autorskie

Sala 360, 17. 00. - 17. 50.

Jakub „Yasha” Wieczorkowski, Leszek „Tofik” Lukasek

Którą Sakurę lubisz najbardziej?

Anime bez postaci o tym wdzięcznym imieniu jest jak „Rudy 102” bez Szarika. Wspólnie rozwiążemy zagadkę dziejów, sprawdzimy pochodzenia tego imienia i zrobimy wszystko żebyście wreszcie się zdecydowali którą Sakurę wybrać!

Sala 362, 17. 00. - 18. 50.

Sławek Graczyk, Dariusz Bielak

Muzyka filmowa - konkurs

Genialny, fantastyczny, głośny, pełen dynamiki konkurs muzyki z filmów fantastycznych. Żadnych Hard Core. Znane tematy, znane filmy, tylko szeroko rozumiana fantastyka. W konkursie można startować drużynami, gdyż w drużynie siła, w myśl zasady „kupy nikt nie ruszy”. A motto prowadzących brzmi: „uczestnicy mają nie odpowiedzieć na 2 z 10 pytań, a nie odpowiedzieć na 2 z 10 pytań, to zapewni zabawę im i publiczności”.

Sala 415, 17. 00. - 17. 50.

„Bard” od kuchni

Łukasz Łasocha

Pytania do dyrekcji firmy Bard Centrum Gier. Bard od Kuchni. Ewolucja Rynku Gier w Polsce od 1985.

Sala 416, 17. 00. - 18. 50.

Michał Stachyra, Maciek Sabat, Artur Ganszyniec

Wolsung: Magia Wieku Pary - prezentacja systemu

Przyjdźcie koniecznie. Zaskoczmy Was cudami techniki i olśnimy spektakularną magią. Pokażemy rzeczy, jakich w życiu nie widzieliście. Przestraszymy Was smokami, a potem pošlemy w szaleńczą pogoń za szajką złodziei diamentów!

Tylko miesiąc został do premiery jednej z najbardziej oczekiwanych na polskim rynku gier. Przyjdźcie koniecznie, żeby zobaczyć, jak wywiązujemy się z naszych obietnic - na Polcon przywieźliśmy super - świeżutką, pachnącą, ściśle tajną makietę podręcznika! To już niemal ostateczna wersja - jeszcze tylko finalna korekta i parę dni po Polconie książka trafia do druku. Po prostu musicie tu być.

Sala 038, 18. 00. - 18. 50.

Michał Wnuk, Dominik Góral

Średniowiecze: Kościół i krucjaty

Trzecia odsłona prelekcji o średniowieczu. W tej części: Kościół jako kluczowa instytucja średniowiecza. Każda z prelekcji bloku stanowi odrębną całość, jednakże prelegenci zapraszają oczywiście na wszystkie.

Sala 039, 18. 00. - 18. 50.

Robert Wegner

Spotkanie autorskie

Sala 052, 18. 00. - 18. 50.

Polcon 2011. Promocja kandydatury: Wrocław.

W sobotę wybierać będziemy organizatorów oraz miejsce Polconu, jaki odbywać się będzie za dwa lata. Fandom wrocławski starannie przygotowuje się do rywalizacji o prawo organizowania imprezy, a swoje propozycje przedstawi jeszcze przed Forum Fandomu.

Sala 340, 18. 00. - 18. 50.

Tomasz „Smok” Wolski

Odbicie Faszyzmu w Universum StarWars

Szeroka prezentacja na temat wzorców faszystowskich występujących w Universum StarWars. Prelekcja przygotowana w oparciu o filmy, książki, gry, ale również dotycząca fandomu SW.

Sala 358, 18. 00. - 18. 50.

Witold Jabłoński, Elżbieta Żukowska

Co nam zostało z uczty bogów

Słowiańskie korzenie współczesnych ludzi. Ile w nas zostało z dawnych Słowian a co zmieniło w nas chrześcijaństwo? Jak przebiegała zmiana? Prelegenci postawią tezę, że można twierdzić wręcz o zagładzie rodzimej kultury, zniszczonej przez inwazję głosicieli "radosnej nowiny". Co jednakże w nas przetrwało?

Sala 360, 18. 00. - 18. 50.

Damian Baran, Sławek Marczyk

Japońska kreska w grach wideo

FrontGracza. pl atakuje po raz kolejny tym razem słów kilka o Naruto, Bleach, Dragon Ball, Oni, Ghost in the Shell, Shogo Mobile Armor Division, Evangelion i innych. Czy sama kreska sprawia, że gra może się sprzedać? Czy potrzeba czegoś więcej? Znanej marki, znanego nazwiska? W co gra przeciętny gracz? To właśnie postaramy się ustalić. Gorąco zapraszamy.

Sala 415, 18. 00. - 18. 50.

Julian Czurko

Co może Siódme Morze (w Polsce)?

Oficjalna kariera "7th Sea" w Polsce była burzliwa, lecz niezbyt długa. Mimo iż na polski rynek wyszły tylko dwa podręczniki, system zyskał grono wiernych graczy. Ostoją gry stał się Internet oraz fanowskie działania na

konwentach. Panel ma na celu wymianę doświadczeń między graczami oraz spotkanie z redakcją oficjalnej strony "7th Sea" serwisu Poltergeist, która udostępnia oficjalne materiały do gry. Podczas spotkania zostanie ogłoszony

konkurs z siódmo - morzowymi nagrodami!

Sala 038, 19. 00. - 19. 50

Michał Wnuk, Dominik Góral

Średniowiecze: uzupełnienie, dyskusja

Finis coronat opus. Nie na każde pytanie można odpowiedzieć w dwóch, trzech zdaniach nie odbiegając za bardzo od tematu. Nie każdy też znajdzie odpowiedź na nurtujące go pytania w trzech poprzednich odsłonach.

Wreszcie, nie każdy też zgodzi się z prelegentami w ich ocenach - zarówno ogólnych, jak i dotyczących poszczególnych aspektów poruszanych w poprzednich częściach. Autorzy prelekcji zapraszają zatem na uzupełnienie i dyskusję.

Sala 039, 19. 00. - 19. 50.

Narodowe Centrum Kultury - prezentacja

Narodowe Centrum Kultury powstało w maju 2002 roku z połączenia Centrum Animacji Kultury, Instytutu Dziedzictwa Narodowego i Krajowego Ośrodka Dokumentacji Regionalnych Towarzystw Kulturalnych. Jego misją jest podtrzymywanie i upowszechnianie tradycji narodowej i państwowej, promocja polskiego dziedzictwa narodowego jako elementu europejskiego dziedzictwa kulturowego oraz edukacja kulturalna i stymulowanie zainteresowania kulturą i sztuką.

Elementem działań NCK jest także projekt „Zwrotnice czasu” - otwarty konkurs literacki, w ramach którego rozwijane są wątki alternatywnej historii Polski, a który przedstawiają na Polconie uczestniczący w nim moderatorzy. Serdecznie zapraszamy.

Sala 052, 19. 00. - 20. 50.

Borys „Halfling” Krywko

Ile jest możliwych ruchów rozpoczynających partię szachów? O jakich planzówkach pisali Mickiewicz i von Clausewitz? Co to jest meeple? Konkurs znajomości gier planszowych - od klasyki (szachy, go) aż po awangardę (kriegspiel, Zertz, Tantrix).

Sala 340, 19. 00. - 19. 50.

Magda „Cathia” Kozłowska, Jerzy „Gorthuar” Śmiałek

Brotherhood of the Sith

Kilka słów o organizacji, jej celach i działaniu.

Sala 358, 19. 00. - 20. 50

Marcin Przybyłek

Spotkanie autorskie, pokaz filmowy

Sala 360, 19. 00. - 20. 50.

Leszek „Tofik” Lukasek, Jakub „Yasha” Wieczorkowski

Onegai Yamete! - Uwierzcie, to naprawdę ma fabułę!

Witamy w świecie kipiącym erotyzmem i chorymi Japońskimi pomysłami. Przedstawimy wam dzisiaj fenomen - Visual Novel - niemal animowanych książek, tak popularnych na japońskim rynku, powiemy także, dlaczego Japończycy tak chętnie oglądają w nich sceny erotyczne, a także POSTARAMY się udowodnić, że niektóre hentai naprawdę posiadają fabułę.

Sala 362, 19. 00. - 19. 50.

Jakub Wasielak

Kalambury

Sala 415, 19. 00. - 19. 50.

Artur Ganszyniec

50 pomysłów na przygody w stylu Sherlocka Holmesa

Kolejna odsłona niesamowitego cyklu - tym razem na warsztat scenarzysty trafią klasyczne historie o detektywach - Sherlock Holmes, Hercules Poirot, panna Maple, Dick Tracy, Shadow, Sam Spade i Philip Marlowe. Dowiemy się, jak podrzucać poszlaki, wprowadzać trzecie i czwarte dno do każdej zbrodni, wyczuwać arsenik przez stare koronki i grać na skrzypcach dedukując. Pod sam koniec prelekcji zostanie wyjaśniona tajemnica morderstwa i okaże się, że zabójcą jest ogrodnik.

Sala 416, 19. 00. - 20. 50.

John Wick

Graj Twardo: porady Mistrza Gry znad krawędzi

Po raz pierwszy w Polsce jeden z najpopularniejszych amerykańskich autorów gier fabularnych! Jego kontrowersyjne teorie, dziwaczne zachowania oraz spektakularne publikacje znane są większości graczy. To spotkanie jest jedyną i niepowtarzalną okazją do bliższego zapoznania się z pomysłami autora „Siódmego Morza”, „Legendy Pięciu Kręgów” oraz (niedawno wydanego nakładem wydawnictwa Portal) „Graj Twardo”.

Sala 038, 20. 00. - 21. 00.

Małgorzata Hertman

Jak nie stracić głowy. . . Warsztaty.

Głowy, opanowania, widowni. Dlaczego podczas prelekcji i prowadzonych dyskusji ważne jest nie tylko to, CO mówimy, ale również to, JAK to robimy? Dlaczego opłaca się robić dobre pierwsze wrażenie i czy każdy jest w stanie temu podołać?

Sala 039, 20. 00. - 20. 50.

The Hunt for Gollum

pokaz filmowy i dyskusja z twórcami

Fanowska produkcja poświęcona Aragornowi i jego wyprawie w poszukiwaniu Golluma, którą w ciągu pierwszego miesiąca od udostępnienia filmu obejrzało dwa miliony widzów. Ponad dwa lata produkcji, ponad setka wolontariuszy i zapierająca dech dbałość o szczegóły. Czy rzeczywiście nakręcenie tego 40 - minutowego filmu kosztował zaledwie 3. 000 funtów? Przyjdź – obejrzyj – zadaj pytanie reżyserowi, Chrisowi Bouchardowi, oraz jego współpracownikom.

Sala 340, 20. 00. - 20. 50.

Rebel Legion

Akademia Jedi

Każdy z uczestników może spróbować, jak to jest być Uczniem Jedi. Niepowtarzalna okazja by udoskonalić sztukę posługiwania się Mocą oraz umiejętności szermiercze.

Sala 362, 20. 00. - 21. 50.

Robert Lipski

Horror! Konkurs filmowo - komiksowo - literacki.

Sala 415, 20. 00. - 21. 50.

Krzysztof Bortel

Nie bądź głupi – nie daj się zabić

Jak mawiał Dick "To nie paranoja twierdzić że wszyscy są przeciwko tobie. Paranoja to twierdzić że są w zmwie". W RPG najczęściej są. Jak grać, na co zwracać uwagę, co robić by postać dożyła do końca sesji opowie twardej gracz w gry fabularne. Pamiętaj: W walce o przeżycie liczy się wszystko!

Sala 038, 21. 00. - 21. 50.

Związek Stowarzyszeń FANDOM POLSKI.

Sala 340, 21. 00. - 21. 50.

Patryk „Roan” Mikołajczyk

Star Wars: Konkurs wiedzy o sadze filmowej

Propozycja dla wszystkich, którzy widzieli „Gwiezdne wojny”, bez względu na ilość seansów.

Sala 358, 21. 00. - 21. 50.

Katarzyna „Kiriana” Suś

Władza, Kobiety i Magia

Powstało wiele książek i prac dotyczących Kobiet, Władzy i Magii. Prelegentka przyjrzy się więc bliżej tematowi kilku tematów.

Władzy, pokusom i zagrożeniom. jakie ze sobą niesie, oraz jej bezosobowości.

Kobietom, które w naszym świecie władzę sprawowały i wykorzystywały w różnoraki sposób

Magii, w jej ujęciu literackim i filmowym, oraz zastosowaniu do zyskania, utrzymania lub przejęcia władzy.

Prelekcja połączona z minikonkuresem.

Sala 416, 21. 00. - 21. 50.

Juliusz Doboszewski

Co słyhać za Wielką Wodą

Nowości wydawnicze zza oceanu, laureaci Originsów, Ennies i The Diana Jones Award. Absolutne perełki, gry, które długi czas nie zagoszczą pod naszymi strzechami - bo przecież jest Warhammer, podobno nawet i druga edycja!

Jeśli nie boicie się rzeczy nowych - przyjdźcie i posłuchajcie.

SOBOTA

Sala 038, 10. 00 - 10. 50

Stanisław „Scobin” Krawczyk

Między graczem a badaczem

Czy miłośnicy gier fabularnych potrzebują naukowców? Czy badacze potrzebują fanów? Czasem odnoszę wrażenie, że jedni i drudzy najlepiej czują się w okopach oraz wieżach z kości słoniowej. A przecież tak wcale być nie musi. W krajach nordyckich na corocznych konwentach spotykają się zarówno fani, jak i badacze; nadto każdemu przedsięwzięciu towarzyszy książka skierowana do jednych i drugich. Wiatr zmian z Zachodu nieraz dociera do Polski z kilkuletnim opóźnieniem. Jak będzie tym razem? Co mogą zyskać polscy fani, a co badacze, interesując się nawzajem swoimi dokonaniem? Czego potrzeba, by takie spotkanie zakończyło się pomyślnie dla obu stron – i dla samych gier fabularnych? Tym problemom poświęcona będzie dyskusja, którą rozpocznę i poprowadzę jako członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier i redaktor serwisu fantastycznego Poltergeist.

Sala 039, 10. 00 - 10. 50

Rafał Kosik

Spotkanie autorskie

Sala 340, 10. 00 - 11. 50

Łukasz „Duran” Grabczyński

Star Wars Screen Test

I ty możesz zostać dzielnym Lukiem Skywalkerem, powalać szelmowskim uśmiechem Hana Solo, błyszczeć urokiem Księżniczki Lei. . . Przekonaj się jak to jest być międzygalaktycznym bohaterem!

Sala 358, 10. 00 - 10. 50

Feliks W. Kres

Spotkanie autorskie

Sala 360, 10. 00 - 11. 50

Jakub "Sousuke" Potempa

Evil Cosplay

Jesteś kreatywny, dobrze radzisz sobie z nieoczekiwanymi sytuacjami? Potrafisz zrobić „coś z niczego”? Weź udział w najbardziej niezwykłym CosPlayu, jaki kiedykolwiek widziałeś.

Sala 415, 10. 00 - 10. 50

Jakub „Urko” Skurzyński

Konkurs wiedzy o Forgotten Realms

Masz Grey Boxa z 1986 i potrafisz wyrecytować go z pamięci? Urko potrafi. I wszystkie trzy kolejne edycje też. Magią Faerunu kroi pieczywo na śniadanie a Władcy Mroku przynoszą mu herbatę. Jeśli odważysz się stanąć w szranki w jego konkursie musisz być prawdziwym śmiałkiem, na miarę Mrocznego Elfa albo nawet Arcymaga.

Sala 416, 10. 00 - 11. 50

Paweł Jurgiel, Wojtek Rzadek

Bitwa o tytuł Mistrza Opisu!

W tym roku na Polconie, odbędzie się pierwsza edycja nowego wyjątkowego konkursu! Zapraszamy na Wielką Improwizację. Bitwa o tytuł Mistrza Opisu! Będzie muzyka, będą twardzi przeciwnicy, będzie Twoje 5 minut. Każdy z uczestników ma do przejścia kolejne, coraz trudniejsze etapy w drodze do finału. Muszą wykazać się umiejętnością szybkiej improwizacji do tematu i muzyki. Najlepszego wybiorą sędziowie. Zapraszamy serdecznie na zmagania!

Sala 038, 11. 00 - 12. 50

Mikołaj „Wachon” Wachowicz

Islam w natarciu

Wojownicy Proroka opanowują Hiszpanię, Prowansję, szwajcarskie doliny. Ustanawiają trwałą władzę na Sycylii i w południowej Italii. Odwiedzają Bazylikę Św. Piotra w Rzymie. . . Scenariusz futurologa? Bynajmniej! To mało znane fakty z wczesnego Średniowiecza.

Sala 039, 11. 00 - 11. 50

Wydawnictwo Runa

Dziesięć sposobów jak spaprać dobry pomysł i nie wydać książki: najczęstsze błędy debiutantów

Punkt obowiązkowy dla fana marzącego o literackiej karierze. Każdy wydawca otrzymuje mnóstwo propozycji wydawniczych i niemal tyle samo pytań/zwierzeń/próśb o radę od wannabe - autorów. Wydawnictwo Runa postanowiło zatem wyjść naprzeciw zapotrzebowaniu i pomóc swoim przyszłym autorom stać się nimi łatwiej. . .

Sala 358, 11. 00 - 12. 50

Mike Carey

Spotkanie autorskie

Sala 362, 11. 00 - 12. 50

Krzysztof Bortel

Wszystkie statki kosmiczne małe i duże - konkurs

Czy wiesz co napędza Serce ze Złota, wiesz jak wygląda X - wing w pozycji bojowej, jakie przeznaczenie miał Nostromo, lub dlaczego Enterprise nie opuścił atmosfery ziemskiej? Wiesz, dlaczego kadłuby General Products są najlepsze i kim była Cortana? Świetnie, stanowisko w stoczniach Utopia Planitia czeka.

Sala 415, 11. 00 - 11. 50

Łukasz Garczewski, Szymon Gosek

Potwór w 5 minut

Bohaterowie znowu dali ci popalić? Przemielili mieszkańców lochu na miazgę bez mrugnięcia okiem? Podstępnie podrzucili smokowi baranka? A może po prostu dawno nauczyli się całego bestiariusza na pamięć? Nie rozpaczaj! Wystarczy zalać wodą. . .

Sala 039, 12. 00 - 13. 50

Forum Fandomu

Sala 052, 12. 00 - 13. 00

Kalambury bajkowe

Jak pokazać na migi „Królową Śnieżkę i siedmiu krasnoludków”? Na pewno się da, przecież od czego wyobraźnia? Kalambury pozwalają dzieciom ćwiczyć kreatywność, szybkość myślenia, współpracę w grupie i przede wszystkim – są doskonałą zabawą!

Sala 340, 12. 00 - 12. 50

Dominik „Vykk” Pańczyk, Patryk „Roan” Mikołajczyk, Rafał „Kolorowy Raf” Maćkowiak

Prezentacja Łódzkiego Fanklubu Star Wars

ŁFSW jest jednym z najmłodszych fanklubów Gwiazdnych wojen w Polsce, co nie oznacza, że ma mało do zaoferowania. Serdecznie zapraszamy na prezentację jego działalności.

Sala 360, 12. 00 - 12. 50

Krzysztof „Holek” Holyński, Grzegorz „Robo” Młodawski

Kalambury mangowe

Sala 362, 12. 00 - 13. 50

Karolina Stopa - Olszańska, Aleksandra Graczyk, Agnieszka Sylwanowicz

Mapowo - pytaniowo - zagadkowy konkurs tolkienowski, czyli o co może Cię spytać napotkany Adan, Eldar, hobbit i Khazad na szlakach Śródziemia.

Wiesz, ile nóg miała Szeloba, jak nazywał się kucharz w Gondorze i ile dzieci miał Tolkien? Nie? Nie szkodzi! Twoim marzeniem było zostać kartografem? Lubisz występy przed publicznością? Niezupełnie? Nie przejmuj się! I tak mamy coś dla Ciebie, drogi miłośniku wszelkich konkursów! Zapraszamy chętnych i niechętnych, tolkienistów i antytolkienistów na konkurs tolkienowski ułożony przez redakcję almanachu "Aiglos".

Sala 415, 12. 00 - 12. 50

Stanisław „Scobin” Krawczyk

Kim jesteś, graczu?

Są takie chwile w życiu, kiedy człowiek pyta: "Kim jestem?". Odpowiedzi dostarczają mu rówieśnicy, idee, opowieści. Czy robią to także gry fabularne – jako rozrywka, hobby, spotkanie, baśń, mit, rytuał? Jeżeli tak, to w jaki sposób? Serdecznie zapraszam wszystkich, którym takie pytania są bliskie. Skoncentrujemy się w szczególności na okresie, w którym jest teraz wielu z nas (w tym i ja sam): na wieku 15, 20, 25 lat. W dyskusji wspomogą nas zarówno literatura, film, jak i zwykle przykłady z życia. Do zobaczenia!

Sala 416, 12. 00 - 12. 50

Michał „Wnuku” Wnuk

Średniowiecze w RPG

Systemy fantasy z założenia, jako scenerię obierają zazwyczaj czasy średniowieczne. Jednak ile jest w tym z prawdziwego średniowiecza. Nie będę oczywiście pouczał RPGowców, iż nie znają się na realiach historycznych. Zaznaczę, że sam jestem RPGowcem i chcę pokazać, jak pełniej wykorzystać inspiracje pochodzące z tej jakże malowniczej epoki oraz jak nie popadać w śmieszność trzymając się wielu błędnych, acz powszechnych przeświadczeń o wiekach średnich.

Sala 038, 13. 00 - 13. 50

Michał Laskowski

Bronń chemiczna i biologiczna. Zarys historii, stan obecny i perspektywy przyszłego zastosowania

GAZ W OKOPACH! Te słowa wielokrotnie zapowiadały żołnierzom grozę, śmierć lub rany. Ze względu na jej skuteczność, wykorzystanie broni chemicznej nierozzerwalnie związało się prowadzeniem wojen w XX wieku. Podczas prezentacji uczestnicy dowiedzą się jaka była geneza powstania broni chemicznej, jak działają wybrane środki trujące oraz czy będzie ona wykorzystywana w przyszłości. UWAGA! Demonstrowania działania Broni BC na uczestnikach NIE JEST przewidziane.

Sala 052, 13. 00 - 14. 00

Kręcimy film

Nakręcić film może każdy, kto tego naprawdę chce. Kilka prostych scenek, trochę charakteryzacji i odrobina wysiłku sprawią, że w krótkim czasie każde z dzieci będzie miało okazje przeistoczyć się w aktora – i zagrać w historii, która wspólnie stworzymy.

Sala 340, 13. 00 - 13. 50

Izabela „Taraissu” Rutkowska, Karol „Wedge” Dobosz

Jak zostać fanem Star Wars?

. . . czyli krótki instruktaż jak krok po kroku poznać Uniwersum SW i dlaczego warto je pokochać.

Sala 358, 13. 00 - 13. 50

Magdalena Kozak

Spotkanie autorskie

Sala 415, 13. 00 - 13. 50

Mateusz „M4t1” Zaród

Warsztaty rżnięcia dla MG

Nie cierpię pisać przygód. Zawsze zepsują coś gracze, pomysł nie wypali i finałowa scena będzie całkiem gdzie indziej, niż przewidywano. Dlatego nie silę się na oryginalność. Przygody zawsze zrzymam z programu telewizyjnego. Albo z innych przygód. Szczególnie takich, które już kiedyś graliśmy. . . Podczas prelekcji dowiecie się całej masy tricków związanych z fabułami, które z łatwością można ściągnąć opierając się na kilku sprawdzonych wzorcach. Zawsze przy pościgu, jest ścigający i ścigany, przy morderstwie jest zabójca i śledztwo. Przy okazji prelegent poda kilka tricków na doprawienie fabuły, zwrotach akcji i zagęszczenia atmosfery. Uwierz sprawdzone tricki działają najlepiej. Przyjdź i naucz się kopiować.

Sala 416, 13. 00 - 13. 50

Piotr Wiśniewski

Knights of Time – wprowadzenie do nowego systemu bitewnego

Zapraszamy na prezentację autorskiego systemu bitewnego w realiach średniowiecza.

Sala 038, 14. 00 - 14. 50

Robert Foryś

Wampiryzm w wierzeniach Słowian

Wąpierz, upiór, upir, martwiec, wieszczy, wupi. Jak zwał, tak zwał; bliższego zapoznania nie polecamy.

Warto zatem przypomnieć sobie, co o wampirach wiedzieli nasi przodkowie, i ile z mitologii słowiańskiej pozostało we współczesnym, popkulturowym obrazie wampira.

Sala 039, 14. 00 - 14. 50

Eurocon 2010

Na spotkaniu z organizatorami Euroconu – Elżbietą Gepfert oraz Olą „Alex” Cholewą dowiedziecie się między innymi, co już udało im się załatwić, jakie problemy napotykają w pracy „ponad granicami” oraz w jaki sposób wy możecie pomóc (a możecie na wiele sposobów). Eurocon jest niebywałą okazją, by zaprezentować dorobek fandomów czeskiego i polskiego fanom z całej Europy, promować polską i czeską literaturę oraz ogólnie pokazać, jak fajni jesteście. Jeżeli chcecie ponadto dowiedzieć się, czym są Eurocony, będzie okazja posłuchać Bridget Wilkinson, wieloletniej członkini zarządu European Science Fiction Society i zarazem Gość Honorowy przyszłorocznego Euroconu.

Sala 052, 14. 00 - 14. 30

Michał „Misiek” Cholewa

Badacze tajemnic nauki

Czy można przebić balonik, tak, aby nie pękł? Jak można napisać tajną wiadomość i czy każdy może skonstruować własną baterię? Nauka wcale nie musi być nudna – kilka drobiazgów i odrobina inwencji potrafi otworzyć przed nami świat, jakiego jeszcze nie widzieliśmy.

Sala 052, 14. 30–15. 00

Bajka dla dzieci – czyta Jakub Ćwiek

Nic nie zachęca bardziej do czytania niż wiedza, jakie fascynujące historie mogą kryć się w książkach. A niektóre bajki są po prostu zbyt dobre, żeby je poznawać w samotności. Przecież tak naprawdę wszyscy wiemy, że historii najlepiej się słucha. Szczególnie tych dobrych. Z tą właśnie myślą zaprosiliśmy Jakuba Ćwieka do przeczytania dzieciom fragmentu wybranej przez siebie opowieści.

Sala 340, 14. 00 - 15. 50

Piotr Wasiak

Historia Fandomu Star Wars w Polsce

Jak zaczęli Polscy Fani Gwiazdnych wojen? Jak się spotykali i co robili w czasach gdy nie było jeszcze internetu? A co potem? Jakie pierwsze strony internetowe powstawały w sieci? Jakie były konwenty? Masz niepowtarzalną okazję posłuchać historii fandomu i zobaczyć trochę zdjęć z tego, co robili fani. Spotkania, konwenty, akcje, atrakcje, stowarzyszenia i internet według fanów Star Wars. To wszystko podczas tej dwugodzinnej podróży w czasie.

Sala 358, 14. 00 - 15. 50

Jacek Dukaj

Spotkanie z gościem honorowym Polconu

Sala 360, 14. 00 - 14. 50

Kamil Śmiałkowski

Filmy na motywach komiksów, komiksy na motywach filmów

Wysyp lat ostatnich. Powody, motywy, kurioza.

Sala 362, 14. 00 - 15. 50

Tomasz Wolski, Joanna Wolska

Konkurs fantastyczno - XVII - wieczny

Konkurs fantastyczny - XVII - wieczny. W formie pytań i odgrywania scenek. W oparciu o znane produkcje filmowe i poczytne pozycje literatury ojczyściej. Wykaż się fantazją, a dostaniesz kreskę!

Sala 415, 14. 00 - 15. 50

Aleksandra „Zsa - Zsa” Tomicka

Warsztaty tworzenia konwentów terenowych

Konwenty terenowe. Jak stworzyć i poprowadzić konwent terenowy? Po co komu w ogóle konwenty terenowe? I dlaczego jest ich coraz więcej i cieszą się coraz większym powodzeniem? Na te i podobne pytania postaramy się odpowiedzieć w czasie warsztatów dotyczących konwentów terenowych na tegorocznym, największym w Polsce, konwencie nieterenowym - Polconie.

Sala 416, 14. 00 - 15. 50

Panel wydawców, prowadzenie: Łukasz „Tor” Garczewski

Sala 038, 15. 00 - 15. 50

Michał Mochocki

Rekonstrukcje historyczne

Żywe odtwarzanie historii, zwane rekonstrukcją, dla większości uczestników jest pasjonującym hobby, które służyć ma przede wszystkim rozrywce. Ale ta forma zabawy kryje w sobie ogromny potencjał pozarozrywkowy. I rzeczywiście, coraz częściej imprezy rekonstrukcyjne świadomie organizowane są w taki sposób, aby prócz samej zabawy realizowały całkiem poważne i praktyczne cele. Edukacja historyczna, która od razu przychodzi tu na myśl, to tylko jedna z możliwości. Odtwórstwo historyczne ma swoją rolę do odegrania i w animacji kulturalnej, i w promocji - reklamie, i w gospodarce. A co najważniejsze: w niektórych dziedzinach okazuje się lepsze od metod stosowanych dotychczas. Na czym to polega? Zobaczmy na konkretnych przykładach.

Sala 039, 15. 00 - 15. 50

Adam Sochocki, Hubert Zarychta

Papier i co dalej? Książka w XXI wieku.

Adam Sochocki i Hubert Zarychta przedstawiają elektroniczne książki na elektronicznym papierze. Prezentacja nowej technologii branży wydawniczej.

Sala 052, 15. 00 - 15. 30

Michał Cholewa

Wyprawa po skarb

Kiedy odnajdzie się prawdziwą mapę prowadzącą do skarbu, wiadomo, że przeżyje się coś niezwykłego. A mapa jest dopiero początkiem. Przed dziećmi szlak rebusów i zadań, z których każde przybliżyć je będzie do tajemniczego znaleziska. W końcu każdy z nas ma w sobie ducha poszukiwacza!

Sala 052, 15. 30 - 16. 30

Spotkanie z bohaterami Gwiezdných Wojen – grupa star - wars. com. pl

Czy fantastyka dotarłaby w miejsce, gdzie jest teraz bez Gwiezdných Wojen? Bez Sokoła Millennium, Rebelii i Rycerzy Jedi? Na pewno nie! I dlatego nie zabraknie ich też na naszym bloku. Specjalnie dla dzieci star - wars. com. pl złoży nam wizytę. Będę przebrania, historie ze świata Gwiezdných Wojen, będzie można porozmawiać o ich pasji, a także sprawdzić, czy w nas samych drzemie Moc!

Sala 360, 15. 00 - 15. 50**Jakub Ćwiek, Patrycja Brzeskot****Gdy odchodzą herosi**

Superbohater, nawet gdy umiera, to powraca. Śmierć nie jest dla niego żadną przeszkodą. Co innego starość, kalectwo. . . z tym nie zawsze i nie każdy sobie radzi. Jak wyglądał kryzys wieku średniego u Batmana, po co w X - men pojawił się Gambit i ile tak naprawdę lat ma Wolverine. Wszystko to i jeszcze więcej na tej prelekcji.

Sala 038, 16. 00 - 16. 50**Marcin Przybyłek****Tożsamość narracyjna**

Jakie lubisz oglądać filmy? Które książki są dla Ciebie najważniejsze? Wymień melodie, bez których nie możesz żyć. Jak myślisz, czy mają jakiś związek z tym, kim jesteś?, z odpowiedzią na pytanie, czym jest Twoja tożsamość? O kim pisze twórca tworząc powieść? O czym snuje opowieść w przychodni lekarskiej pacjentka innej pacjentce, gdy czekają na przyjęcie przez lekarza? Gdzie i jak jest skonstruowana nasza tożsamość? Teorię Dana Mc'Adamsa przybliży Marcin Przybyłek, autor opowieści o gamedeku.

Sala 039, 16. 00 - 17. 50**Tomasz Cieślewicz, Stanisław Mąderek****Miodne filmy SF: co poszło nie tak?**

Prezentacja i opis scen z klasycznych filmów SF, które zawierają przeróżne ciekawostki i smaczki. Mowa będzie o takich filmach jak: „Terminator II”, „Terminator III”, „Matrix I”, „Gwiezdne Wojny”, „Obcy I”, „Gatunek”, „Dzień Niepodległości”. Prelegenci zakładają się o dowolne sumy, że choć obejrzelicie te filmy dziesiątki razy, i tak pokażą Wam rzeczy, których w nich nie dostrzeżeliście. . .

Sala 052, 16. 30 - 17. 00**Piotr W. Cholewa****O bajkach edukacyjnych**

Bajki edukacyjne nie muszą być nudne – a wręcz przeciwnie, serie takie jak „Było sobie życie” zaskarbiły sobie wiernych widzów nie tylko wśród dzieci, ale i dorosłych. Piotr W. Cholewa, który sam jest ich wielbicielem, opowie nam, w jaki sposób zdobywanie wiedzy potrafi być fascynujące!

Sala 340, 16. 00 - 16. 50**Legion 501****Mała Akademia Imperium**

Zabawa interaktywna z dużą dawką humoru dla wszystkich, którzy zawsze chcieli zostać „żołnierzem” Dartha Vadera. Tu wcielisz się w prawdziwego szturmowca, zostaniesz pilotem TIE Fightera, dowódcą oddziału snowtrooperów, a wszystko to pod okiem samego Imperatora.

Sala 358, 16. 00 - 16. 50**Fantastyka ambitna i rozrywkowa – mit czy rzeczywistość****Panel dyskusyjny**

Temat, który wraca w konwentowych dyskusjach od lat. Tym razem postanowili się zmierzyć z nim młodzi autorzy: Paweł Majka, Andrzej Mischczak, Czarek Zbierchowski, Michał Cetnarowski. Wspomoże ich swoją teoretyczną wiedzą i doświadczeniem naukowym literaturoznawca, dr Natalia Lemann.

Sala 360, 16. 00 - 16. 50

Leszek „Tofik” Lukasek

Anime których nie ogląda się przy śniadaniu - czyli serie trudniejsze do strawienia

Panel o troszkę poważniejszych seriach dla nieco dojrzałych widzów. Przedstawione zostaną tu anime, w których nie liczą się pościgi, walki, kreska, sex czy przemoc, ale autorzy stawiają na głęboką i często refleksyjną fabułę.

Sala 362, 16. 00 - 17. 50

Piotr „Mithrandir” Żygadło

Konkurs literacki

Żadnych wygłupów, żadnych kalamburów, żadnych rodzajowych scenek – po prostu porządny, klasyczny konkurs dla zamilowanych czytelników. Będzie klasyka, będą nowości, za to nie będzie pytań o numer ISBN wydanego przed 30 laty w garażu debiutanckiego tomiku opowiadań.

Sala 415, 16. 00 - 17. 50

Michał „Puszkin” Marszałik

Parę słów o prowadzeniu

Jeden z pomysłodawców Pucharu Mistrza Mistrzów, wieloletni redaktor legendarnego czasopisma Magia i Miecz, specjalista od nastrojów i gier wyobraźni, Michał Marszałik, przedstawi swój punkt widzenia na gry fabularne, prowadzenie sesji i tworzenie scenariuszy. Być może podzieli się kilkoma trickami z czasów, kiedy paladyn Arturius szwendał się po Orkusie Wielkim a Cthulhu straszyl mieszkańców Arkham. A jeśli ładnie poprosicie, Puszkin na pewno sypnie kilkoma sekretami Białego Wilka.

Sala 416, 16. 00 - 17. 50

John Wick

Gry fabularne – hobby czy rzemiosło?

Spotkanie poświęcone zostanie tym aspektom gier fabularnych i planszowych, które wspierają rozwój kreatywności, wyobraźni i edukację pozaformalną. Projektowanie gier jako hobby i jako profesja. Praca z tekstem, redakcja, edycja i developement. Podstawy strategii freelancera.

Sala 038, 17. 00 - 17. 50

Jerzy Szeja

Gry i fantastyka w kulturze współczesnej

Wystąpienie będzie próbą wskazania istotnych cech łączących gry i fantastykę oraz ich miejsca w kulturze XX i XXI wieku. Prelegent postawi też kilka tez dotyczących przewidywanego kierunku przemian gier i cywilizacji.

Sala 052, 17. 00 - 18. 00

Wielka bitwa poduszkowa

Odwieczny bój będzie miał swoje zakończenie tutaj! Zwaśnione strony czerwonych i niebieskich rozstrzygną wreszcie swoje spory na ubitej – i wyłożonej materacami – ziemi. Niech zwycięży cenniejsze oko i zdecydowanie - w największej batalii tegorocznego Polonu – rozegranej właśnie u nas!

Sala 340, 17. 00 - 17. 50

Legion 501, Rebel Legion.

Prezentacja Legionów

Sala 358, 17. 00 - 17. 50

Anna Brzezińska

Zbójca Twardokęsek i kamraci - czyli o banitach i ludziach luźnych na średniowiecznych gościńcach Przełęcz Zdechlej Krowy z dawien dawna przygarniała wyrzutków - zbiegłych chłopów, dezertersów, morderców, pospolitych rzezimieszków, dusicieli, wojownicze niewiasty, które znużyły się darcim pierza i kądziela, a także ladacznice, żebraków oraz wędrownych grajków i bajarzy. Słowem, wyrzutków, którym poskąpiono by wiązki słomy w przyzwoitych gospodach i którzy nienawistnie odpłacali się bogobojnym ziomkom, łupiąc kupców na trakcie, paląc klasztory i mordując przygodnych wędrowców. Bo też gościniec w dawnych czasach nie był bezpiecznym miejscem. Nie, poczciwy człowiek powinien w dawnych czasach spać we własnym łóżku, we własnym domu, bezpiecznie opasanym murem miejskim. Ale za to na gościńcu się działo! Oj, działo się, że hej!

Sala 038, 18. 00 - 18. 50

Aleksandra Mochocka

Elementy narracyjne w rekonstrukcji historycznej

W polskim odtwórstwie historycznym zdaje się przeważać pogląd, iż rekonstruktor powinien skupić się wyłącznie na odtwarzaniu kultury materialnej, a wszelkie zachowania narracyjne (np. wcielanie się w rolę czy stylizacja językowa, choćby w tytulaturze) to niegodna, by nie rzec haniebna, „rymcerszczyzna”. Wbrew temu twierdzeniu, przeważająca liczba imprez/rekonstrukcji opiera się na jakiejś fabule i wymaga choćby minimum wcielenia się w rolę. W środowisku pojawia się także sporo wyrosłych na RPG ludzi, którzy nie widzą potrzeby przyjętego tradycyjnie, rygorystycznego unikania elementów narracyjnych i z lubością oddają się opowiadaniu i odgrywaniu, nie tracąc przy tym podstawowego celu, jakim jest jak najwierniejsze odwzorowanie kostiumu, uzbrojenia czy technologii. Powstała na podstawie obserwacji własnych oraz analizy dostępnych w polskim internecie źródeł (fora dyskusyjne, prospekty reklamowe, relacje prasowe) prezentacja będzie przyczynkiem do dalszych badań nad elementami narracyjnymi w polskim (a także światowym) odtwórstwie historycznym.

Sala 039, 18. 00 - 18. 50

Smoki fandomu

Polconowa tradycja. Przyjdź, spotkaj się ze Smokami, oddaj cześć. Jeżeli nie wiesz, ile trzeba przejść, żeby Smokiem Fandomu zostać, prawdopodobnie jeszcze nim nie jesteś. . . Lecz przyjdź i tak – może mógłbyś zostać już Smoczkiem? Prowadzi Barbara Świerczyńska.

Sala 340, 18. 00 - 18. 50

Michał „ShVagYeR” Szymański, Rafał „Raf Larkin” Marcinek

Spotkanie z Richardem LeParmentierem i Jeremym Bullochem

Niepowtarzalna okazja; odtwórcy ról admirała Mottiego oraz Boby Fetta w Polsce! Przyjdź, zobacz, zadaj pytanie, zrób zdjęcie, kup autograf.

Sala 358. , 18. 00 - 19. 50

Literatura, komiks, film: przenikanie fantastycznych światów

Panel dyskusyjny

Mike Carey, Tomasz Kołodziejczak, Łukasz Orbitowski i Kamil Śmiałkowski rozmawiać będą o narysowanych książkach, nakręconych komiksach i spisanych filmach. Kultura popularna mówi wieloma fantastycznymi językami; nasi goście spróbują odpowiedzieć na pytanie, na ile są one wzajemnie przetłumaczalne.

Sala 360, 18. 00 - 18. 50

Marcin Klak

Konwenty mangowe - z czym to się je?

Czy warto jeździć na konwenty mangowe? Jak bardzo trzeba się interesować Japonią by to miało sens? Czy mangowców trzeba się bać i unikać, a może warto ich poznać? Czy to, co widać było kilka lat temu wciąż jest aktualne? Na te i inne pytania postara się odpowiedzieć prowadzący.

Sala 362, 18. 00 - 18. 50

Marcin Przybyłek

Konkurs gamedekowy

Sala 415, 18. 00 - 19. 50

Jakub Ćwiek

Warsztaty aktorskie dla graczy

Zagrać, podobnie jak śpiewać, każdy może. Co nie znaczy, że każdy powinien. No chyba, że będzie się mógł pochwalić zaliczeniem tego polconowego kursu. Warsztaty aktorskie dla graczy to także porady jak: choć raz w życiu być twardym osiłkiem, poderwać dziewczynę "na wampira", grać krasnoluda bez brody i co najważniejsze. . . jak stać w bezruchu choć dwie minuty. To ostatnie to, zwłaszcza na konwencie, prawdziwa sztuka.

Sala 416, 18. 00 - 18. 50

Marcin Zaród

Portal - spotkanie z wydawnictwem

Kiedy wyjdzie Rzeczpospolita Odrodzona? Co z następnymi dodatkami do NS? Co dalej z Monastylem? Jakie są dalsze plany planszówkowe? Na te i wiele innych pytań odpowiedzą przedstawiciele gliwickiego Wydawnictwa Portal - wydawcy m. in. Neuroshimy, Monastyru i NS Hex.

Sala 038, 19. 00 - 19. 50

Michał Laskowski

Biochemia środowisk ekstremalnych

Czy na ziemi istnieją obce formy życia? „Obce” ze względu na warunki, w jakich przyszło im żyć, tak skrajnie różnych od tych, w jakich bytuje gatunek ludzki i większość znanych nam organizmów. Podobnych raczej do tych, jakie mogą występować na planetach i księżycach układu słonecznego i tysięcy innych obiektów tego typu rozsianych po całej galaktyce Mimo, iż badania nad ekstremalnymi środowiskami i ich mieszkańcami zostały rozpoczęte dość niedawno, stanowią źródło wielu odkryć w naukach przyrodniczych. Być może niektóre z tych ekosystemów stanowią kolebkę życia na ziemi. Podczas wykładu scharakteryzowane zostaną wybrane środowiska ekstremalne, zamieszkujące je organizmy oraz wybrane przystosowania niezbędne do przetrwania w tak trudnych warunkach.

Sala 039. 19. 00 - 19. 50

Michał Skalec

Od Diuny do życiowej pasji

Prelekcja kolekcjonera książek Franka i Briana Herberta oraz wszelkich przedmiotów pochodnych czerpiących z nich inspirację. Poczynając od ogólnych zasad kolekcjonowania książek poprzez prezentację multimedialną wybranych pozycji oraz strojów filmowych (na żywo) prelegent przejdzie do ekranizacji filmowych i memorabiliów z nimi związanych a także gier na nich opartych. Diuna inspiruje; przesłanie pisarza może zmienić sposób myślenia i bieg życia niejednego fana.

Sala 340, 19. 00 - 19. 50

Rafał Maćkowiak

Spotkanie z Jackiem Drewnowskim

Sala 360, 19. 00 - 19. 50

Piotr W. Cholewa

Stripy – praźródło komiksu

Komiksy są stare jak cywilizacja. Pierwsze znajdowano w egipskich papirusach (obok narzekań na młodzież). Ich prawdziwy rozwój wiąże się jednak z prasą. Warto przyjrzeć się trudnej sztuce tworzenia prawdziwych stripów, gdzie cała anegdota opowiedziana jest w trzech czy czterech obrazkach. Na przykładach poznamy więc najważniejsze (zdaniem prelegenta) stripy. Nie zabraknie wśród nich Garfielda oraz Calvina z Hobbesem, ale nie tylko. Zwrócimy też uwagę na częste występowanie w nich kotów. I innych zwierząt. Ale głównie kotów.

Sala 362, 19. 00 - 19. 50

Krzysztof Bortel

Sztuka wojny w SF. Konkurs.

Wojna, wojna nigdy się nie zmienia. Zwłaszcza ta wieczna. Dla tych, co nie myślą że będą żyli wiecznie, konkurs na kadeta Akademii Wojskowej Wszechświatów*. Spróbuj w imieniu Imperatora! *Próg 38 rzutów bojowych nie jest wymagany podczas tego egzaminu.

Sala 416, 19. 00 - 19. 50

Magdalena Hertman

Wesołe jest życie. . . znachora

Jeśli jesteś niespełnionym lekarzem, lub znachorem, jeśli Twoja postać medyka opiera się na rzutach kostkami, a nie realnych wiadomościach - ta prelekcja jest dla Ciebie. W sposób mało bolesny i skuteczny wyleczę Cię z kompleksów niewiedzy i ciemnoty ;D. Podpowiem, czego używać, by doprowadzić do stanu używalności drużyny i siebie. I dlaczego lepiej przed zastosowaniem mikstur innych znachorów nie czytać ich składu. Zapraszam serdecznie, do zobaczenia.

Sala 358, godz. 20. 00 - 21. 50

Pokaz filmowy

Gala Zajdlowa

Uroczyste zakończenie konwentu

W tym roku uroczyste zakończenie konwentu będzie miało szczególny charakter. Z przyjemnością zapraszamy na przedpremierowy pokaz krótkometrażowego filmu "Tam i z powrotem" w reżyserii Michała Baczunia, opartego na motywach opowiadania Janusza A. Zajdla. To pierwsza ekranizacja prozy patrona polskiej SF i fandomu, cieszy więc, że uczestnicy Polconu będą mogli obejrzeć film tuż przed wręczeniem nagrody Jego imienia.

NIEDZIELA

Sala 038, 10. 00 - 11. 50

Anna Pieczara

Trening kreatywności

Albert Einstein twierdził, że „Wyobraźnia jest ważniejsza od wiedzy”. Miał rację. Jeśli chcesz poznać techniki twórczego myślenia i rozwiązywania problemów, sprawdzić jak bardzo kreatywny jesteś i pogimastykować szare komórki zapraszam na warsztaty.

Sala 039, 10. 00 - 10. 50

Powergraph – spotkanie z wydawnictwem i jego autorami

Kasia Sienkiewicz - Kosik i Michał Cetnarowski przedstawiają. Nowi idą!

Sala 340, 10. 00 - 10. 50

Magda „Cathia” Kozłowska i Jerzy „Gorthuar” Śmiałek

Historia Sithów

Sala 358, 10. 00 - 10. 50

Elżbieta Gepfert

J. R. R. Tolkien: Władca wyobraźni

- czyli opowieść o życiu jednego z największych pisarzy XX wieku, uzupełniona zdjęciami, cytatami oraz oryginalnym głosem pisarza.

Sala 360, 10. 00 - 10. 50

Jakub „Sousuke” Potempa

AMV - The Best Of Część 2.

Sala 362, 10. 00 - 11. 50

Jakub Wasielak

Konkurs dla bajarzy

Konkurs dla wszystkich, których nie ogranicza wyobraźnia, a kreatywne myślenie nie jest im obce. Krótko mówiąc: - dostajesz temat, - oddajesz ciekawą historyjkę.

Sala 415, 10. 00 - 11. 50

Martyna „Yamato_ZUO” Kywko, Marcin „Krog” Gęborek

World of Warcraft - konkurs wiedzy o grze

Konkurs wiedzy o grze World of Warcraft - jednej z najpopularniejszych gier MMO na świecie. Konkurs będzie podzielony na kilka etapów zaczynając od eliminacji w formie testu. Będzie to krótki sprawdzian znajomości podstaw gry. Podczas sprawdzania eliminacyjnego testu uczestnikom zostaną przedstawione rozmaite filmy z gry, Blizzconów (konwentów Blizzarda - producenta WoW'a), czy też trailery z gry.

Sala 416, 10. 00 - 10. 50

Aleksander Janus

Political Fiction w RPG - warsztaty

Przyjdź, sprawdź! Spróbuj uwarzyć z nami zdradę! Upiec placek propagandy i rozdać go tłumowi niczym codzienny chleb. Wspólnie ugotujemy intrygę, doprawimy rewolucją i dosypimy szczyptę spisku. Zwabimy innych zapachem szeptów o tronie, a na deser podamy lody z czystej zemsty.

Sala 039, 11. 00 - 11. 50

Lech Jęczmyk

O historii inaczej – „Zwrotnice czasu” i „Nowe średniowiecze”

Wątek spajającym rozmowę z Lechem Jęczmykiem, tłumaczem, wydawcą, publicystą, będzie historia – zarówno ta prawdziwa, interpretowana w esejach "Trzy końce historii, czyli Nowe Średniowiecze", jak i alternatywna, stworzona na potrzeby konkursu „Zwrotnice czasu”.

Sala 340, 11. 00 - 11. 50

Patryk „Roan” Mikołajczyk

Astrografia galaktyki

„Gwiezdne wojny” to epepeja o bohaterach, złoczyńcach i obcych, pochodzących z tysiąca planet... tylko gdzie one właściwie są? Jak na nie dotrzeć? I czy aby na pewno wszystkie warto odwiedzić?

Sala 358, 11. 00 - 11. 50

Ewa Białołęcka

Szarlatani i szarlataneria

Media i psioniczne potęgi, ektoplazma, magia i inne cuda. Ludzie którzy zawładnęli umysłami tłumów na początku ubiegłego stulecia. O nich się mówiło i pisało, chodziło się na ich seanse. Jaka była ich tajemnica? Co sprawiało że ludzie byli skłonni oddawać fortuny by oglądać ich cuda?

Sala 360, 11. 00 - 11. 50

Leszek „Tofik” Lukasek

Anime – konkurs muzyczny

Sala 416, 11. 00 - 11. 50

Justyna „Lorelai” Sodo

Tajna broń MG - Odsłona 1: Seksbomba

Czasami Mistrz Gry musi się posunąć daleko, bardzo daleko. . . Zanim jednak spuścimy na okolicę, w której przebywają gracze ładunek nuklearny, proponuję wsadzić przysłowiowy kij w mrowisko i sięgnąć po kobietę. W końcu - gdzie diabeł nie może. . .

Sala 038, 12. 00 - 12. 50

Marcin Przybyłek

Typologia Junga

Karol Gustaw Jung opracował bardzo interesującą typologię w oparciu o cztery funkcje psychiczne: percepcję, intuicję, myślenie i czucie. Efekt jest zaskakujący, bo w oparciu tę typologię łatwiej można zrozumieć, dlaczego dany autor pisze tak, a nie inaczej, oraz dlaczego niektórzy czytelnicy kłócą się oceniając jakiś utwór. Kto ma rację i jak różnice w konstrukcji typu wpływają na rozbieżności w ocenach? Na te i inne pytania spróbuje odpowiedzieć Marcin Przybyłek, autor opowieści o gamedeku.

Sala 039, 12. 00 - 12. 50

Jakub Ćwiek

Rzeczy, które powinniście wiedzieć podróżując autostopem (nie tylko przez Galaktykę)

. . . czyli teoretyczno - praktyczny kurs łapania stopa dziś. Oprócz licznych porad jak najbardziej serio, mnóstwo anegdot „z trasy” i filmowe przykłady czego NA PEWNO nie robić jeżdżąc stopem, bądź zabierając autostopowiczów.

Sala 052, 12. 00 - 13. 00

Wielki wyścig kapslowy

Do zabawy nie trzeba wcale wiele! Kapsle z oranżady, trochę płaskiej powierzchni, na której możemy wytyczyć trasę i kilka urozmaicających pomysłów sprawi, że wielki wyścig o mistrzostwo bloku dziecięcego można rozegrać właściwie wszędzie. Choć oczywiście wtedy niezłym pomysłem byłoby mu zmienić nazwę. Prosta gra, ćwicząca koordynację i planowanie.

Sala 340, 12. 00 - 12. 50

Lukasz „Duran” Grabczyński

Stara vs Nowa Trylogia – tutaj wszystko może się zdarzyć

Przyjdź i podyskutuj nad odpowiedzią na pytanie, o jakim niedługo będzie się mówić „odwieczne”. Która trylogia jest „prawdziwsza”?

Sala 358, 12. 00 - 12. 50

Anna Brzezińska

W oczekiwaniu na Sąd Ostateczny - strach w dawnych czasach

Człowiek średniowiecza dojrzał i gasł w cieniu wielkich strachów. Kolejne przepowiednie zwiastowały rychły koniec świata, a samozwańczy prorocy i mnisi przetaczali się przez kraje, grożąc grzesznikom rychłą karą i wiecznym potępieniem. Życie w średniowieczu było krótkie, niedostatnie i naznaczone strachem. A przecież od doczesnych lęków może i straszniejsza była obawa przed zakusami sił piekielnych, przed furią demonów, które nieustannie szykowały nowe pokusy, przed knowaniami czarownic i heretyków. Aż dziw bierze, jak radzono sobie z całym tym strachem.

Sala 362, 12. 00 - 13. 50

Michał „Zwierz” Dorociński, Maciej „Lucek” Sabat

Spektakularny Konkurs Ruchomych Obrazków W Częściach!

Jak nietrudno się domyślić, za tym wspaniałym tytułem kryje się wielki cudowny konkurs wiedzy i umiejętności. . . serialowych! Tak jest, tematem zmagania niesamowitych uczestników będzie podstawa diety każdego fantasty, składnik niezbędny do życia. Zapytamy o BSG, SGA, TNG i DSN - ale nie tylko. Spodziewajcie się pytań z the Cleveland Show, Futuramy i Family Guya. Zadrzycie przed wykańczającą serią z Bonanzy, the Wild Wild West i Dempsey & Makepeace. Umrzecie ze śmiechu na naszych szalonych konkurencjach i niesamowitych testach sprawności umysłowej. Niech wasze dwuosobowe zespoły będą tam. Koniecznie.

Sala 415, 12. 00 - 13. 50

Grzegorz „Robo” Młodawski, Krzysztof „Holek” Holyński

Kalambury RPG

Mamy 1001 haseł i nie zawahamy się ich użyć. Przyjdź i sprawdź czy potrafisz je pokazać!

Sala 416, 12. 00 - 12. 50

Mateusz „M4t1” Zaród

Argentyńskie RPG

Jeśli przyjrzeć się bliżej współczesnym serialom, Lost czy Prison Break nie różni się wiele od Brzyduli czy Barw Grzechu. Na warsztatach prelegent opowie Wam, jak wciskać graczom niechciane dzieci, jak zdradzać, wbijać noże w plecy i ubarwiać każdą fabułę relacjami i wyborami rodem z antycznych dramatów. Po takich przejściach sponiewierani, ubrudzeni, oszukani gracze. . . przyjdą na następną sesję. Po prostu lubią to, nawet jeśli sami o tym nie wiedzą. Nieważne czy gracie w Warhammera czy w Neuroshimę.

Sala 038, 13. 00 - 13. 50**Justyna „Ma - Ruda” Pawłowska****Erotyka w fantastyce**

Kto, gdzie, kiedy, jak i z kim. Zawsze chcieliście to wiedzieć. No to się dowiecie. Jakie funkcje może spełniać seks? Czy jest tylko interesującym dodatkiem, czy raczej elementem fabuły i rozwoju bohatera? Czy da się o nim pisać naturalnie? Czy dla Ciebie też jest to takie ciekawe? W takim razie nie może Cię zabraknąć w świecie pełnym najnaturalniejszej, bo ludzkiej, magii

Sala 039, 13. 00 - 13. 50**Katarzyna Suś****Złodziej w literaturze i filmie**

Motyw złodzieja jest wszechobecny tak w literaturze fantastycznej jak i kryminalnej. Dlatego też, poznamy genezę zawodu, co ciekawszych przedstawicieli. Korzystając z okazji zaczerpniemy u źródła informacji dlaczego temat ten jest tak pasjonujący dla autorów. Tym razem przesłuchamy Jacka Skowrońskiego, autora książki „Był sobie złodziej”. Gwarantujemy dobrą zabawę. Spotkanie połączone z minikonkurem.

Sala 052, 13. 00 - 14. 00**Michał „Misiak” Cholewa****Wyprawa po skarb**

Kiedy odnajdzie się prawdziwą mapę prowadzącą do skarbu, wiadomo, że przeżyje się coś niezwykłego. A mapa jest dopiero początkiem. Kolejne grupy śmiałków zmierzają się ze szlakiem rebusów i zadań, z których każde przybliżyć je będzie do tajemniczego znaleziska. W końcu każdy z nas ma w sobie ducha poszukiwacza!

Sala 340, 13. 00 - 13. 50**Krzysztof „Thingol” Strożek****Literatura gwiezdnowojenna**

Współpracujący z Lucasem autorzy wydali już ponad 100 książek a na tym z pewnością nie koniec. Jak się w tym wszystkim odnaleźć? Od czego zacząć, w jakiej kolejności czytać, co z czystym sumieniem można pominąć? Przegląd stylów i gatunków.

Sala 358, 13. 00 - 13. 50**Grzegorz „Greg” Wiśniewski**

O fikcji, co uchodzi za historię – czyli co w mniemaniu wszystkich się zdarzyło, chociaż tak naprawdę wcale tego nie było.

Zdrada Anglii i Francji we wrześniu 1939? Plan ofensywy Armii Czerwonej na III Rzeszę latem 1941? Szansa na zwycięstwo Niemiec w kampanii afrykańskiej? Obiegowy fałsz, powtarzany przez powierzchownych publicystów! Historia zawsze była podatna na funkcjonowanie różnych mitów, opowieści mających skromny związek z tematem, oderwanych jednak od faktów i realiów. Warto się od czasu do czasu niektórym z tych mitów przyjrzeć, żeby zobaczyć, jak to było naprawdę.

Sala 362, 13. 00 - 13. 50**Jakub „Sousuke” Potempa****Steel Batalion. I Ty możesz zostać pilotem mecha**

Zasiądź za sterami prawdziwego, bojowego mecha i pocuj, jak to jest być członkiem elitarniej piechoty zmechanizowanej.

Sala 416, 13. 00 - 14. 50

Łukasz „Lukian” Hajduk

Gnoza. . . i jej potencjał w RPG

Prelegent przybliży nam ogólne informacje o gnozie, począwszy od starożytnych systemów gnostyckich, gnozy pogańskiej, przez manicheizm do średniowiecznych ruchów heretyckich w Francji i ogólnie w Europie. Jednocześnie, przedstawiając te fakty zamierza, ukazać bogaty synkretyzm gnozy jako kopalnię pomysłów do gier RPG w kontekście kompozycji świata, przygód i wątków.

Sala 039, 14. 00 - 14. 50

Tomasz Wojnowski

Najgłupsze komedie świata

Śmiech to zdrowie. Śmiali się nasi dziadowie i ojcowie. Śmiejemy się i my. Śmiać można się z polityków, dowcipów i blondynek. Kinematografia pomaga nam się śmiać do rozpuku lub. . . wręcz przeciwnie. Wiele filmów jest żenująca, obleśna lub co najmniej niesmaczna. Takie właśnie komedie wam zaprezentuję! Będzie garść trailerów i opowieści. Do głupich komedii nie zalicza się Monte Python, natomiast Sacha Baron Cohen jest poza konkurencją!

Sala 340, 14. 00 - 14. 50

Dominik „Vykk” Pańczyk

Synowie swoich ojców

Powściąganie swoich ambicji czy wyzwanie rzucone autorytetom. Dorastanie w cieniu czy własna ścieżka. Konflikt pokoleń w „Gwiazdnych wojnach”

Sala 362, 14. 00 - 14. 50

Magdalena „Strzyga” Hyla, Michał „Misiek” Cholewa

Konkurs „Firefly”

Czym jest łańcuch dowodzenia? Jakie stanowisko na Serenity ma Jayne? Ile razy Mal był żonaty - i jak miały na imię jego żony? Dlaczego w świecie gdzie jest pełno języka chińskiego jest tak mało Chińczyków? Czy wszyscy mechanicy są laskami? A jeśli tak, to co robicie tutaj, a nie w warsztacie? Jakie owoce są najbardziej erotyczne i za ile sprzedaje się stado krów? Jeśli potrafisz odpowiedzieć na te pytania, to możesz rozważyć swoje szanse w mega - mistrzowskim Konkursie Fireflyowym.

Sala 415, 14. 00 - 14. 50

Justyna Pawłowska

Jak zacząć grać z ludźmi, którzy nie wiedzą, co to RPG.

Jak wciągać? Do RPG - ów, rzecz jasna. Rzecz o wciąganiu absolutnie legalnym i dozwolonym przez prawo, czyli jak przekonać znajomych, że RPG nie boli, a nawet czasem wręcz przeciwnie. Pamiętasz swoją pierwszą sesję? Na pewno coś ci się na niej nie podobało - a może wręcz przeciwnie - była absolutnie idealna? Przyjdź, posłuchaj i opowiedz o swoich korzonkach, a my postaramy się wysmażyć z tego jakiś ogólny poradnik, czego unikać, a czego wręcz przeciwnie.