**PROGRAM**

**XXXII LUBELSKIE DNI FANTASTYKI**

**15-16 czerwca 2024 roku**

**SOBOTA (9.45 – 20.00)**

**9.45**

**Oficjalne otwarcie konwentu (Sala Widowiskowa)**

Zapraszamy na część oficjalną, gdze zostaną zaprezentowane: założenia Konwentu, krótka historia imprezy, osoby, które tworzą tegoroczną edycję, oraz podmioty, jakie ją wsparły na najrozmaitsze sposoby.

**10.00**

**Games Room – pełen gier bez prądu! (do 20.00) (Hol)**

Games Room to wyjątkowe miejsce przeznaczone dla miłośników gier, gdzie każdy znajdzie coś dla siebie, bez względu na wiek czy zainteresowania. Jest to przestrzeń, która łączy w sobie nowoczesność z komfortem, zapewniając doskonałe warunki do zabawy i relaksu. Mamy kilkaset gier, z których możecie skorzystać. Zapraszamy do Games Roomu – miejsca, gdzie każda gra staje się przygodą!

**Sekrety Sztucznej Inteligencji: Jak działa ChatGPT? - prof. Robert Trypuz (2h) (Sala Widowiskowa)**

Zanurz się w fascynującej historii powstania jednego z najbardziej zaawansowanych modeli językowych stworzonych przez OpenAI. W trakcie prelekcji dowiesz się, jak ewoluował projekt ChatGPT, jakie kluczowe etapy przeszło jego tworzenie oraz jakie wyzwania napotkali twórcy. Odkryj także, jak działa mechanizm ChatGPT, w jaki sposób przetwarza i generuje język naturalny, oraz jakie techniki uczenia maszynowego stoją za jego zdolnościami.  Ta prelekcja pozwoli Ci zrozumieć, co kryje się za kulisami jednego z najbardziej innowacyjnych narzędzi sztucznej inteligencji.

**Konkurs muzyki z Anime - Paulina Shiro Różyło i Paulina "Asayake" Karwacka (Sala Kameralna)**

To wyjątkowe wydarzenie dla miłośników japońskiej kultury i animacji. Uczestnicy biorą udział w rozpoznawaniu fragmentów muzyki z filmów anime. W trakcie konkursu, uczestnicy mogą zmierzyć się w różnych kategoriach, a najlepsi otrzymają nagrody rzeczowe.

**Pokaz i nauka gry bitewnej PMC2670 (do 18.00) (Hol)**

PMC 2670 jest to gra sci-fi przeznaczona do gry w skali 15mm osadzona w autorskim uniwersum. Zasady są dynamiczne, bazujące na naprzemiennej aktywacji, a sama mechanika działa płynnie zarówno z kilkoma, jak i kilkudziesięcioma jednostkami na polu bitwy. Osiągnięto to poprzez eliminację skomplikowanych i niepotrzebnych specjalnych zasad, i ograniczenie liczby liczników do znaczników morale reprezentowanych przez kostki D6. Same zasady są zwięzłe i eleganckie, napisane prostym, „międzynarodowym” angielskim, nie pozostawiając miejsca na niejasności i wielokrotne interpretacje.

**Warsztaty malowania figurek – Office of Gaming (do 20.00) (Hol)**

Odkryj swoje artystyczne umiejętności podczas naszych warsztatów z malowania figurek! Pod okiem naszych doświadczonych gości którzy pomalowali niejedną figurkę uczestnicy będą mieli okazję nauczyć się techniki malowania. Niezależnie od Twojego poziomu doświadczenia, nasze warsztaty zapewnią Ci przyjemność tworzenia oraz możliwość podzielenia się wrażeniami i pomysłami z innymi pasjonatami. Zdobądź nowe umiejętności, daj upust swojej kreatywności i stwórz niepowtarzalne dzieła sztuki, które ożywią Twoje ulubione figury z gier!

**11.00**

**American Dream - mistrzostwa świata w Star Wars Legion - Michał mroczny1313 Wiśniewski (Sala Kameralna)**

Jak zostać mistrzem świata? Nie wiem, ale za to opowiem jak wyglądały one w Ameryce! A dotyczyły gry bitewnej o nazwie „Star Wars Legion”. Dodatkowo podczas prelekcji dowiesz się jak wyglądały przygotowania zarówno do samego wydarzenia jak i pobytu w Stanach Zjednoczonych. Prowadzący ma również kanał poświęcony grom bitewnym i planszowym pod nazwą Mroczny1313.

**12.00**

**Nić jako oś świata, czyli o tym, co ludzie namotali – Dr Agata Świdzińska (Sala Widowiskowa)**

Kulturowy obraz świata i zasady jego funkcjonowania opisywane były poprzez różnorodne symbole w opowieściach naszych przodków. Jednym z nich jest nić, której sprawcza rola wyłania się z narracji o rodzajach i typach relacji między ludźmi, bogami i demonami. Określenia: plecenie, motanie, zawiązywanie, a także: węzeł, więzi, związek, rozwiązłość, symbolicznie „opowiadają” pewien układ sił na świecie. Zachowanie ładu i równowagi w różnych sferach życia ludzi zależało od wielu czynników, zwłaszcza nić nabierała istotnego, często magicznego znaczenia. Mity i legendy, rytuały i obrzędy, przysłowia i metafory z nicią w roli głównej będą przedmiotem fantastycznego świata, który stworzyli ludzie.

**Magiczna ruda jako rdzeń fabuły serii Gothic – Adrian Skubiszewski (Sala Kameralna)**

Podsumowanie całej wiedzy o magicznej rudzie - najcenniejszym surowcu w serii Gothic, jego właściwości, zastosowaniu itd. oraz wykorzystanie go przez twórców jako rdzeń fabuły dla wydarzeń całej serii.

**Diuna Imperium – turniej (do 18.00) (Hol)**

Zapraszamy na emocjonujący turniej gry Diuna: Imperium! Stań na czele jednego z wysokich rodów Landsraadu i poprowadź swoje siły do zwycięstwa nad pustynną planetą Arrakis. Wysyłaj swoich wojowników i szpiegów do akcji, zawalcz o władzę i pokaż, że to ty jesteś prawdziwym strategiem. Czy poszukasz politycznych sojuszy, czy stworzysz militarną przewagę? Czy postawisz na siłę ekonomii, czy subtelne intrygi? To od ciebie zależy, jak rozbudujesz swoją potęgę. Dołącz do turnieju i zmierz się z innymi graczami w walce o dominację nad Diuną!

**12.30**

**Star Wars unlimited – pokazy (do 16.00) (Hol)**

Odkryj fascynujący świat Star Wars Unlimited! W tej dynamicznej grze karcianej wcielisz się w rolę jednego z liderów uniwersum Gwiezdnych Wojen, dowodząc zarówno siłami naziemnymi, jak i powietrznymi. Twoim celem będzie zniszczenie bazy przeciwnika poprzez strategiczne zarządzanie swoimi oddziałami. Dołącz do pokazu i zobacz, jak możesz przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę w tej wciągającej grze pełnej taktycznych wyzwań.

**13.00**

**Czy światy wirtualne są fikcyjne? Rozważania filozoficzne – Dr Piotr Lipski (Sala Widowiskowa)**

Prelekcja analizuje, czy światy wirtualne można uznać za fikcyjne, badając ich ontologiczny i epistemologiczny status. Rozważa zależność tych światów od technologii oraz subiektywne doświadczenia użytkowników, które nadają im pewien stopień realności. Wnioskuje, że granica między fikcją a rzeczywistością jest płynna, a światy wirtualne mogą być uznane za realne ze względu na ich wpływ na ludzką świadomość i emocje.

**Fantastyczny event – spotkanie autorskie z Krzysztofem Księskim (Sala Kameralna)**

Zapraszamy na spotkanie z wieloletnim organizatorem konwentów i festiwali fantastycznych, w tym Falkonów, StarFestów i Polconów z okazji wydania książki poświęconej organizacji imprez kulturalnych, w szczególności o tematyce fantastycznej. Na spotkaniu będzie można usłyszeć rozmaite ciekawostki związane z tworzeniem wydarzeń, trudy, z tym związane, blaski i cienie życia menedżera kultury.

**14.00**

**Dział zagraniczny "Nowej Fantastyki" poleca – Agnieszka Hałas (Sala Widowiskowa)**

Subiektywny przegląd (okiem redaktorki i tłumaczki) najciekawszych opowiadań i najbardziej obiecujących nazwisk, jakie przewinęły się w okresie od maja 2021 r. do czerwca 2024 r. przez dział prozy zagranicznej najstarszego polskiego czasopisma poświęconego fantastyce. W podróży po różnych zakątkach świata odwiedzimy między innymi Włochy, Niemcy, Ukrainę, Chiny, Sri Lankę i Kubę. Czas trwania prelekcji - 50 minut, będzie prezentacja ze slajdami (potrzebny rzutnik i laptop). Jeśli chodzi o termin, preferuję sobotę.

**Gra Niezwyciężony (11 BitStudio) w ujęciu antropologicznym – dr Radosław Bomba (Sala Kameralna)**

W swoim wystąpieniu chciałbym korzystając z koncepcji antropologa kultury Victora Turnera poddać analizie grę Niezwyciężony (11 bit studios, 2023), bazująca na motywach powieści Stanisława Lema. Gra ta w wielu aspektach wpisuje się w specyfikę laminalności i liminoidalności. Widać to wyraźnie zarówno w specyfice obcej, pozornie nie zamieszkałej planety Regis III, postaci Yasney, głównej bohaterki próbującej rozwikłać jej tajemnicę oraz przeżywanych przez nią przygodach.  Analizując fabułę gry i samą rozgrywkę postaram się udzielić odpowiedzi na pytanie w jakich elementach gry zaobserwować można fenomeny liminalne i liminoidalne oraz jakie mają one znaczenie dla bohaterki gry i samego gracza.

**15.00**

**Shōgun Jamesa Clavella: obraz Japonii w przełomowym momencie dziejów? – Krzysztof Drozd (2h) (Sala Widowiskowa)**

W roku 1975 James Clavell wydał swoją powieść, pierwszą z „cyklu azjatyckiego”, zatytułowaną Shōgun. Na ponad 1000 stronach autor kreśli barwną panoramę kraju znajdującego się na granicy dwóch epok – Sengoku, „kraju w wojnie”, gdy przez ponad 100 lat w Japonii wszyscy walczyli ze wszystkimi, oraz Edo, mającego trwać ponad 250 lat okresu pokoju (ale i twardego reżimu) zaprowadzonego przez klan Tokugawów. Powieść jest tak barwna i pełna przygód, zwrotów akcji i miłosnych uniesień, że skazana była na sukces. Nie mogli jej przeoczyć filmowcy. W 1980 roku powstał serial telewizyjny produkcji NBC, a w tym roku jego nową odsłonę zaprezentował Disney. Jest barwnie, jest epicko, jest lirycznie i romantycznie. Czy jednak jest prawdziwie? Czy historia Japonii wyglądała tak, jak ukazał to James Clavell? Podczas spotkania pójdziemy drogą poszukiwaczy prawdy i zobaczymy, dokąd nas to zaprowadzi.

**Od Planeswalkerów po Trenerów: Ewolucja Karcianych Gier Kolekcjonerskich – Michał Kowalczyk (Sala Kameralna)**

Jednym z najbardziej niedocenianych skarbów lat 90-tych są kolekcjonerskie gry karciane, których nazwy każdy gdzieś słyszał - YuGiOh, Pokemon lub Magic: the Gathering. Skąd one się wzięły? Jak wyglądał ich wpływ na popkulturę? W jaki sposób zdobyły taką popularność? Dokąd zmierzają? Dokładnie na te pytania będę starał odpowiedzieć się na tej prelekcji.

**16.00**

**Kosmologia Elder Scrolls – Adrian Skubiszewski (Sala Kameralna)**

Przedstawienie mitów stworzenia świata w świecie Elder Scrolls, teorii znanych ze świata przedstawionego, powstania bogów jak i ras znanych z Skyrima, Obliviona czy Morrowinda.

**Dead by daylight – nauka gry (do 19.00) (Hol)**

Weź udział w niezapomnianym pokazie gry planszowej Dead by Daylight! Na podstawie popularnej gry komputerowej, gracze wcielają się w rolę ocalałych lub przerażającego zabójcy. Jeden z graczy stanie się łowcą, próbując poświęcić ocalałych, podczas gdy reszta zespołu będzie naprawiać silniki i starać się otworzyć bramy wyjściowe, by uciec przed nieuchronnym niebezpieczeństwem. Przeżyj intensywne chwile i sprawdź, czy potrafisz przetrwać do końca. Dołącz do pokazu i zanurz się w świecie mrożących krew w żyłach wyzwań!

**MTG: Vintage Cube – Michał Kowalczyk (do 20.00) (Hol)**

Najbardziej klasyczny z Cubów w MTG. Daj się porwać w wir historii, budując talię spośród wszystkich wydrukowanych do tej pory kart.

**17.00**

**Kosmici, religia i koniec świata? – Tomasz Winiarczyk (Sala Widowiskowa)**

Podobno prawie 60 procent ludzi wierzy w istnienie pozaziemskich form życia, a niektórzy są przekonani, że te istoty mogły nas stworzyć, są nam do zbawienia koniecznie potrzebne, czuwają nad naszym losem i tak dalej. Siłą rzeczy takie wyobrażenia dotyczące kosmitów wiązać się będą z ideą końca świata, a przynajmniej naszego świata. Podczas prelekcji zastanowimy się nad pewnymi związkami religijnymi, zwanymi często sektami, które w swoich założeniach odwołują się do kosmitów jako istot nadprzyrodzonych czy sprawczych, które w swoich działaniach mają dokonać apokalipsy cywilizacji ludzkiej ale też może wziąć nas ze sobą tak jakby do nieba. Wrota Niebios, Raelianie, Antrovis - oto przykłady wspólnot religijnych, którymi się zajmiemy.

**Moralność w popkulturze: Cel Uświęca Środki czy Droga Ponad Celem – Kacper Kinaj Janik - panel dyskusyjny (Sala Kameralna)**

Bohaterowie noszący dumny symbol nadziei na piersi. Spiskowcy próbujący zniszczyć Wielkie Imperia. Czy magowie z ich tajemniczymi zaklęciami i rytuałami. Fantastyka posiada szeroki wachlarz postaci, które w codziennej walce z przeciwnościami losu zadają sobie pytanie: czy ważne jest każda osoba którą spotykam na swojej drodze czy finalny efekt ile osób ma być uratowanych?  Odpowiedź na to pytanie dacie wy: uczestnicy.

**18.00**

**Konkurs: Fantastyczne Pokazywanki – Paweł Wójcik (2h) (Sala Widowiskowa)**

Fantastyczne pokazywanki - weź udział w ekscytującym wyścigu kosmicznych statków. Słoneczny wiatr będzie wiał w wasze żagle tym mocniej im szybciej będziecie odgadywać hasła, dodatkowych emocji dostarczy wieść iż za okrętami śmiałków ruszył nieznany obiekt - gargantuicznych rozmiarów statek obcych. To on dogoni i zniszczy wszystkie okręty marudzące na końcu stawki.  Kultowa zabawa w kalambury w niekonwencjonalnej odsłonie - made by Koala.

**Konkurs wiedzy o grach wideo – Bartek Kozak (2h) (Sala Kameralna)**

Dowiedz, czy jesteś fanatykiem gier komputerowych i bez problemu poradzisz sobie z każdym pytaniem, czy tylko osobą, która gra raz na tydzień, jest niedzielnym graczem, a gry wideo traktuje z pewnym dystansem. Dla najlepszych nagrody rzeczowe.

**NIEDZIELA (10.00 – 20.00)**

**10.00**

**Games Room – pełen gier bez prądu! (do 20.00) (Hol)**

Games Room to wyjątkowe miejsce przeznaczone dla miłośników gier, gdzie każdy znajdzie coś dla siebie, bez względu na wiek czy zainteresowania. Jest to przestrzeń, która łączy w sobie nowoczesność z komfortem, zapewniając doskonałe warunki do zabawy i relaksu. Mamy kilkaset gier, z których możecie skorzystać. Zapraszamy do Games Roomu – miejsca, gdzie każda gra staje się przygodą!

**Eurowizja i jej fenomen – panel dyskusyjny (Sala Widowiskowa)**

Panel poświęcony odbiorowi przez społeczeństwo, cieszącego się w ostatnim czasie niezwykłą popularnością konkursu Eurowizji, który z roku na rok wprowadza na swoje dywany coraz więcej treści kontrowersyjnych, a jednoczesnie poprawnych politycznie.

**Jak zostać bohaterem, czyli przedstawienie autorskiego systemu RPG - Legendy Ildeum – Czarek Krzyżanowski (Sala Kameralna)**

Podczas tej prelekcji przedstawione wam zostanie uniwersum, w którym dzieje się akcja Legend Ildeum. Opowiemy o świecie, mechanice oraz po krótce przedstawimy przykłady możliwości, które na was czekają.

**Pokaz gry bitewnej STAR WARS: LEGION (do 13.00) (Hol)**

Zapraszamy na niezwykły pokaz gry bitewnej Star Wars: Legion! Przenieś się do fascynującego uniwersum Gwiezdnych Wojen i wciel się w rolę dowódcy, który poprowadzi swoją armię do zwycięstwa. W tej pełnej akcji grze strategicznej zmierzysz się z wyzwaniami, realizując złożone cele i manewrując swoimi siłami w epickich bitwach. Przyjdź i odkryj tajniki dowodzenia w galaktyce pełnej bohaterów, złoczyńców i niezapomnianych przygód. To nie tylko rozgrywka, to prawdziwe starcie o dominację w odległej galaktyce!

**Pokaz i nauka gry bitewnej PMC2670 (do 18.00) (Hol)**

PMC 2670 jest to gra sci-fi przeznaczona do gry w skali 15mm osadzona w autorskim uniwersum. Zasady są dynamiczne, bazujące na naprzemiennej aktywacji, a sama mechanika działa płynnie zarówno z kilkoma, jak i kilkudziesięcioma jednostkami na polu bitwy. Osiągnięto to poprzez eliminację skomplikowanych i niepotrzebnych specjalnych zasad, i ograniczenie liczby liczników do znaczników morale reprezentowanych przez kostki D6. Same zasady są zwięzłe i eleganckie, napisane prostym, "międzynarodowym" angielskim, nie pozostawiając miejsca na niejasności i wielokrotne interpretacje.

**Pokazy gry karcianej Lorcana – Michał Kowalczyk (Hol)**

Wkrocz do świata przygód z karcianką Disneya Lorcana! Lorcana to kolekcjonerska gra karciana umiejscowiona w świecie i wyobraźni Disneya. Gracze zbierają własne karty, z których składają potężne talie i walczą o to, kto jest lepszy!

**Warsztaty malowania figurek – Office of Gaming (do 20.00) (Hol)**

Odkryj swoje artystyczne umiejętności podczas naszych warsztatów z malowania figurek! Pod okiem naszych doświadczonych gości którzy pomalowali niejedną figurkę uczestnicy będą mieli okazję nauczyć się techniki malowania. Niezależnie od Twojego poziomu doświadczenia, nasze warsztaty zapewnią Ci przyjemność tworzenia oraz możliwość podzielenia się wrażeniami i pomysłami z innymi pasjonatami. Zdobądź nowe umiejętności, daj upust swojej kreatywności i stwórz niepowtarzalne dzieła sztuki, które ożywią Twoje ulubione figury z gier!

**11.00**

**Meksyk Prekolumbijski. Nie tylko Majowie i Aztekowie – Marcin Gutek (Sala Widowiskowa)**

Meksyk przed epoką odkryć Kolumba kojarzy nam się głównie z erą Majów i Azteków. Zapraszam do świata Olmeków, Teotihuacan, Zapoteków, Misteków, Tolteków i Totanaków - dowiecie się gdzie znajduje się trzecia co do wielkości piramida na świecie, dlaczego pierzasty wąż ma w sobie coś z Prometeusza, kto wymyślił rytualną grę w piłkę i jak wyglądały prekolumbijskie komiksy. Dotkniemy też czasów współczesnych i odpowiemy na pytanie dlaczego cena kukurydzy może obalić rząd oraz dlaczego Watykan płacił Meksykowi karę.

**Historia amerykańskiego filmu science fiction w pigułce – Agata Maternowska (Sala Kameralna)**

Jesteś fanem amerykańskich filmów science fiction, ale może nie wiesz za dużo o ich historii? Chciałbyś/ałabyś dowiedzieć się więcej o ich początkach, jak zmieniały się przez dekady? Jeśli tak, zapraszam na prelekcję, na której przedstawię w zwięzły i luźny sposób historię amerykańskiego filmu science fiction - w pigułce.

**Dice Throne – turniej (do 16.00) (Hol)**

Zapraszamy na ekscytujący turniej gry Dice Throne! Wciel się w jedną z unikalnych postaci i stocz pojedynek na śmierć i życie w tej dynamicznej grze karciano-kościanej. Kto pierwszy zbije punkty zdrowia przeciwnika do zera, korzystając z różnorodnych kombinacji wyników na kostkach, ten zostanie zwycięzcą. To nie tylko gra, to prawdziwy test strategicznego myślenia i szczęścia. Dołącz do turnieju i pokaż, że to właśnie Ty jesteś mistrzem Dice Throne!

**Turniej gry karcianej Lorcana – Michał Kowalczyk (do 16.00) (Hol)**

Zapraszamy na epicki turniej karcianki Disneya Lorcana! Zmierz się z innymi graczami w świecie pełnym magii i przygód. Odkryj czarujący świat Lorcany przedstawiony w najnowszej grze karcianej inspirowanej twórczością studia Walta Disney'a. Daj się zachwycić oszałamiającym i oryginalnym dziełom sztuki zdobiącym karty, które pięknie oddają kwintesencję ukochanych postaci Disneya.

**12.00**

**Polska, Europa, Świat w 2040 roku – panel dyskusyjny (Sala Widowiskowa)**

Świat się zmienia. Stany Zjednoczone słabną względem swego największego konkurenta, czyli Chin. Rozrzewa się rywalizacja między mocarstwami. A przy tym ponury cień Rosji zagraża Europie. Dodatkowo migracje się nasilają, co wywołuje zamęt i chaos. Z drugiej strony postępujący rozwój technologiczny to nowe szanse dla nas, ale i poważne zagrożenia. Tym bardziej, że europejska gospodarka słabnie, a kryzys demograficzny dotyka niemal wszystkie kraje rozwinięte. Jak to wszystko wpłynie na naszą rzeczywistość? W jakim świecie obudzimy się w 2040 roku? Zapraszamy do dyskusji.

**Nadludzie G.R.R. Martina - kilka słów o Targaryenach – Błażej Pasternak (Sala Kameralna)**

Prelekcja poświęcona Targeryenom będącym jednym z najpotężniejszych świata lodu i ognia będącego częścią cyklu Gry o tron G.R.R. Martina. W prelekcji przedstawiona będzie historia rodu, ciekawostki dotyczące dynastii panującej w Westeros oraz kilka teorii dotyczących świata Gry o Tron.

**13.00**

**Tworzenie światowych gier – spotkanie autorskie z Adamem Kwapińskim (Sala Widowiskowa)**

Omówienie etapów powstawania gry planszowej od pomysłu do momentu kiedy trafia ona na stoły graczy. W trakcie prelekcji postaram się przeanalizować poszczególne etapy powstawania gry, to czym się charakteryzują i jak w trakcie tego procesu zmienia się rola autora.

**Jak zły jest Kombinat z Half Life? – Adrian Skubiszewski (Sala Kameralna)**

Analiza Uniwersalnej Unii, interuniwersalnego imperium w świecie gier Half Life, wojny 7-godzinnej, co Kombinat robił z ludźmi, obecnego statusu populacji oraz przyszłych planów jednego z najmroczniejszych imperiów z gier.

**14.00**

**Między Asgardem a Śródziemiem – elementy kultury wczesnośredniowiecznej Skandynawii w twórczości J.R.R.Tolkiena – Jeremi Kołecki (Cienie Dziejów) (Sala Widowiskowa)**

Prelekcja poświęcona będzie motywom wczesnośredniowiecznej kultury skandynawskiej, wykorzystanym przez śp. profesora J.R.R.Tolkiena w jego dziełach. Autor przedstawi najważniejsze źródła, z których korzystał wspomniany pisarz oraz naukowiec, wskazując na ich wykorzystanie w tak wiekopomnych dziełach jak Władca Pierścieni czy Silmarillion. Podczas prelekcji zostanie także przedstawiony związek śp. profesora z kultura skandynawską oraz wpływ jaki wywarła ona na jego działalność pisarską, ze szczególnym uwzględnieniem motywów wykorzystanych podczas powstawania wspomnianych dzieł.

**KinitoPet – gra wirus – Paulina Shiro Różyło (Sala Kameralna)**

Gra, która wie o tobie więcej niż byś chciał? Oto KinitoPet! Przeanalizujemy, jak mechanika gry, oparta na sztucznej inteligencji, potrafi manipulować naszymi emocjami i decyzjami. Dowiemy się, jak twórca gry wykorzystuje wiedzę z dziedziny psychologii, aby sprawić, że nie czujemy się bezpiecznie w własnym domu. Dołącz do prelekcji, aby zgłębić tajemnice "Kinitopet" i zrozumieć, dlaczego ta gra wykracza poza granice tradycyjnego rozrywkowego medium.

**15.00**

**Projekt superżołnierz – Grzegorz Olifirowicz (Sala Kameralna)**

Po co nam mit o wojowniku idealnym? Jak wizerunek superżołnierza przedstawiano w kinie na przestrzeni dziejów? O tym dowiecie się podczas prelekcji.

**Jak stworzyć grę planszową, w która grają ludzie na całym świecie? – spotkanie autorskie z Adamem Kwapińskim (Sala Widowiskowa)**

Zapraszamy na spotkanie z jednym z njabardziej znanych polskich twórców gier planszowych. Bohater spotkania jest autorem takich znakomitych tytułów, jak m.in.: Nemesis, Lords of Hellas, Terakotowa Armia czy Frostpunk, w które grają ludzie na całym świecie. Dowiecie się, jak się zaczęła jego przygoda z grami i jak stał się cenionym projektantem gier.

**16.00**

**Kosmologia Uniwersum Warcraft – Mateusz Tomczyk (Sala Widowiskowa)**

Prelekcja poświęcona historii powstania świata uniwersum Warcraft. Uniwersum Warcrafta jest wszechświatem, gdzie dzieje się akcja serii gier Warcraft zapoczątkowanej w 1994 roku, wydanej przez amerykańskie studio Blizzard Entertainment. Większość akcji dzieje się na planecie Azeroth, jednakże część fabuły dzieje się też na innych planetach. Uniwersum w większości jest stylizowane na heroic fantasy, lecz można zobaczyć elementy dark fantasy, science fiction czy nawiązania do rzeczywistego świata.

**Za co kochamy anime? – panel dyskusyjny (Sala Kameralna)**

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, co sprawia, że anime zyskało tak ogromną popularność na całym świecie? Zapraszamy na wyjątkowy panel dyskusyjny, podczas którego zgłębimy tajemnice miłości do anime. To wydarzenie jest dedykowane zarówno zagorzałym fanom japońskiej animacji, jak i osobom, które dopiero zaczynają swoją przygodę z tym fascynującym medium.

**Karak – turniej (do 20.00) (Hol)**

Przygotuj się na niesamowitą przygodę w turnieju gry Karak! Wciel się w nieustraszonego bohatera, który przemierza mroczne podziemia zamku Karak, walcząc z potworami i zdobywając cenne skarby oraz legendarny smoczy rubin. Ta przygodowa gra planszowa z elementami RPG zapewni ci niezapomniane emocje i strategiczne wyzwania. Dołącz do turnieju i udowodnij, że to właśnie ty zasługujesz na tytuł największego poszukiwacza skarbów w Karak!

**17.00**

**Co słychać w Śródziemiu? Rozmowy na temat nowych filmów, książek i seriali w świecie Tolkiena – Jeremi Kołecki, Błażej Pasternak – panel dyskusyjny (Sala Widowiskowa)**

Zapraszamy wszystkich miłośników J.R.R. Tolkiena do udziału w wyjątkowym panelu dyskusyjnym poświęconym najnowszym wydarzeniom i twórczości w świecie Śródziemia. Podczas spotkania porozmawiamy o nowych filmach, książkach i serialach inspirowanych dziełami Tolkiena. To doskonała okazja, aby wymienić się opiniami, poznać ciekawostki z planów produkcyjnych i dyskutować o przyszłości Śródziemia w popkulturze. Nasi prelegenci, eksperci i fani Tolkiena, podzielą się swoją wiedzą i spostrzeżeniami, zachęcając do aktywnego udziału w rozmowie. Dołącz do nas, aby razem odkrywać magiczny świat Śródziemia!

**Znasz tę piosenkę? Konkurs Muzyczny - Krzysztof Księski (2h) (Sala Kameralna)**

Jeśli uwielbiasz muzykę, nie może Cię zabraknąć na tym konkursie. Przejdziemy przez różne gatunki muzyczne i różne okresy, posłuchamy oryginalnych nagrań i intrygujacych coverów, a najlepsi w odgadywaniu otrzymają nagrody rzeczowe. Zapraszamy!

**18.00**

**Duże ryby kontrAAAA małe indyki, czyli co się obecnie dzieje z game devem – Bartek Kozak – panel dyskusyjny (2h) (Sala Widowiskowa)**

Co w cyfrowej trawie piszczy, czyli garść plotek, pogłosek i sprawdzonych informacji i naszym ulubionym hobby. Panel z udziałem publiczności zajmujący się nowościami płynącymi od twórców gier komputerowych.

**19.00**

**Co jest zakazane w literaturze? – panel dyskusyjny (Sala Kameralna)**

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego niektóre książki są zakazywane? Jakie tematy i treści budzą takie kontrowersje, że prowadzą do cenzury? Zapraszamy na inspirujący panel dyskusyjny, który zgłębi fascynujący temat zakazów w literaturze. To wydarzenie jest dedykowane wszystkim miłośnikom książek, którzy chcą zrozumieć mechanizmy cenzury i jej wpływ na świat literatury.

**20.00**

**Zakończenie konwentu (Sala Widowiskowa)**

Pożegnania, łzy i zapowiedzi, zapraszamy.