

AnimeSHOW 2025 - SOBOTA 29.3. - verzia FINAL

	Hlavná Sala	Anime Salon	Japan Salon	Fantasy Salon	Scifi Salon	Korea Salon	Games Salon	OSTATNÉ Súťaže	Kartové & Stolové hry
10:00:00	FILM	ANIME - PREMIETANIE	PREDNÁŠKA - TECH	WORKSHOP - KPOP	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - K-POP	PREDNÁŠKA - GAMES		WORKSHOP - PROMO
10:30:00	Transformers JEDNA / Transofrmers ONE, 104 min	My Hero Academia: You're Next (110 min)	Život s Galaxy AI - Andrej Novota (SAMSUNG)	Strategy (TWICE) - Zuzka	Čo vám o Jedioch povie Sith - Dart Reor	Parasociálne vzťahy (a iné marketingové stratégie) v klope - Thess	Ako vznikajú 3D digitálni dvojníci pre filmy a hry - David Hoffman, DiS.; Mgr. Lenka Šišuláková		1) Magic the Gathering, Pokemon TCG, Star Wars: Unlimited, One Piece TCG - iHrysko
11:00:00			PREDNÁŠKA - GAMES	PREDNÁŠKA - FANTASY	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - KOREA	PREDNÁŠKA - GAMES	TURNAJ - VR	2) Hranie Warhammer 40K Kill Team, Star Wars Shatter point + Malovanie figurok Warhammer
11:30:00			Artoo Defeats The Emperor: A Star Wars Story - Peter 'PK' Kopáč	Čarodejnícke školy z pera J. K. Rowlingovej - Nena Turner	Vesmír nie je (iba) sci-fi: príležitosti vo vesmírnom sektore - Slovenská vesmírna kancelária	K-Beauty s K-magic: Kúzlo kórejskej skincare - cuca a Mira	Zákulisie trailerov: Ako sa rozprávajú príbehy hier v pár minútach - Martin Hataš, Jaroslav Vyhnička	Pistol Whip	
12:00:00	FILM	PREDNÁŠKA - ANIME	PREDNÁŠKA - COSPLAY	PREDNÁŠKA - FANTASY	PREDNÁŠKA - GAMES	PREDNÁŠKA - KOREA	PREDNÁŠKA - GAMES		
12:30:00	Kraven the Hunter / Lovec Kraven, 128 min	Čaro chytrých anime - Rotty, Dia	Ako na Hellaverse cosplaye - Trixie a Martes	Od Spisovateľa po Influencera - Daniel Hevier	Dungeons & Dragons to spustili - Babcom	Stredoveké dejiny Kórei - Peter M.	Od videohier po stolovky - Nikoleta „Shani“ Děčiová		
13:00:00		PREDNÁŠKA - ANIME	PREDNÁŠKA - JAPAN	PREDNÁŠKA - FANTASY	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - K-POP	PREDNÁŠKA - GAMES		WORKSHOP - K&S
13:30:00		Nečakaný úspech Delicious in Dungeon - Kaze	Šógi lekcie života s umelou inteligenciou - Lukáš Vyletel	Mágia Fermentácie - Dominik	Primarchovia: Život, Lojalita a zrada - Zahartof	Evolúcia K-Popu: 2015 vs 2025 - San	Jeden fail neznamená koniec - Lukáš Sedlák		Vampire the Eternal Struggle TCG
14:00:00		AMV	PREDNÁŠKA - COSPLAY	PREDNÁŠKA - FANTASY	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - KOREA	PREDNÁŠKA - GAMES	PRO TURNAJE	WORKSHOP - PROMO
14:30:00	VESTRANIE	AMV súťaž	Tajomstvá veľkých cosplay fotoakcii - očami fotografa - Morgoth Photography	Zákulisie zrodu fantasy knihy - od nápadu po vydanie - H.J. Bornemisza, Natali Fox, Iveta Pernišová	Mačacia myseľ - Zuzka	Život v Kórei podľa Európana - Jana	Mandragora: Whispers of the Witch Tree - From Indie Idea to Action RPG - Gábor Szabó (Primal)	Tekken 8 (DELL Stanok)	1) Magic the Gathering, Pokemon TCG, Star Wars: Unlimited, One Piece TCG - iHrysko
15:00:00	KPOP SHOWCASE			BESEDA - FANTASY	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - POP	PREDNÁŠKA - GAMES		2) Hranie Warhammer 40K Kill Team, Star Wars Shatter point + Malovanie figurok Warhammer
15:30:00		Ten jeden Miraculous Ladybug rant na ktorý ste všetci čakali - Chlidohebe	(Ne)viditeľné detaily, alebo ako vylepšiť svoj šitý kostým... - Lunaria	Beseda s Jurajom Červenakom	Oscary vo filmovej fantastike - Zaratul	Nosferatu - saniika	Changing the engine and keeping sanity: Story of Frostpunk2 - Aleksander Kauch (11 bit studios)		
16:00:00		PREDNÁŠKA - ANIME	PREDNÁŠKA - JAPAN	PREDNÁŠKA - FANTASY	PREDNÁŠKA - SCIFI		BESEDA - KOMIKS	TURNAJ - VR	
16:30:00	VESTRANIE	Anime po roku 2000 by Zahartof - Zahartof	Ako to vyzeralo na bojisku v Sekigahare v roku 1600 a 2024 - Lívia Hlavačková	Tvoj worldbuilding je na *&\$@! A DnD mu nepomáha - Šimon Dogyno Kravár	Anime, video hry, komiksy a filmy v podobe plastických modelov - Roman		Epos o Batrazovi - komiks, dejiny, mytológia - Martin Jurík, Martin Luciak	Beat Saber	
17:00:00	COSPLAY			PREDNÁŠKA - JAPAN	PREDNÁŠKA - FANTASY	WORKSHOP - SCIFI	PREDNÁŠKA - KOREA		SÚŤAŽ - GAMES
17:30:00		ZÁBAVNÁ SHOW	Japonská gastronómia - Tomoe-gozen	Koně, stvoření magie a mýtu - Františka Vrbenská	Workshop - Postav si svoj Gundam - QuestShop.sk	Kórejská kuchyňa: Láska na prvé sústo (ak máš rád čili) - Allyn	Jak se testuje VR hra Beat Saber? - Jan Rucker (Beat Games)		Magic the Gathering Aetherdrift Draft
18:00:00		5 proti 5: Anime Edícia - AnimeFlexTV		PREDNÁŠKA - JAPAN	PREDNÁŠKA - FANTASY	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - KOREA	PREDNÁŠKA - GAMES	WORKSHOP - K&S
18:30:00	VESTRANIE		Keď humor bolí, alebo čo sú to Batsu games - Michal Laurinec	Teoretická démonológia: Džinovia - Andrej Oško	Remaky slávnych sci-fi. Nové klasiky aj zbytočné prerábky - Peter Pavlík	Kórejské posadnutosť krásou: Jej ideály a dôsledky - Petra	Finálna Vivat Slovakia prichádza - Roman Lipka		Vampire the Eternal Struggle TCG
19:00:00	KARAOKE			WORKSHOP - COSPLAY	K-POP PARTY	PREDNÁŠKA - SCIFI	PREDNÁŠKA - POP	PREDNÁŠKA - GAMES	WORKSHOP - PROMO
19:30:00	VESTRANIE	COMEDY Dungeon, standup comedy show	Lightweight & Realistic Cosplay Sword Crafting - Sky★Re		K-pop party	Filmové scifi 1980-1984 - Amadeo	Retro fantasy filmy - Tomoe-gozen	SickWayVR: Strach z výšky, ako ho nepoznáte - Marek Župa, Marek Boban	1) Magic the Gathering, Pokemon TCG & Star Wars: Unlimited - iHrysko
20:00:00	TOMBOLA			PREDNÁŠKA - COSPLAY			PREDNÁŠKA - POP	SECTOR PARTY	2) Hranie Warhammer 40K Kill Team, Star Wars Shatter point + Malovanie figurok Warhammer
20:30:00		KVÍZ - ANIME	Elevating your cosplay performance - Purple Toast				Peter Pavlík nie je LEN ouca - Peter Pavlík	Neformálne stretnutie herných vývojárov - SECTOR.sk	
		Veľká manga poznávačka s Nekonečnom - 8HitBoy, Krivko, H4nce, Monči							

AnimeSHOW 2025 - ANOTÁCIE - verzia FINAL

Názov programu	Prednasajúci	Sekcia	Anotácia
Nosferatu	saniika	Popkultura	Diváci Nosferatu sú buď na jednom alebo druhom póle. Je to dobrý alebo zlý, krásny alebo škaredý film? Proti gustu žiaden dišputát. Predstavím vám svoju analýzu – inšpiráciu, tvorcovský team, produkciu a kadejake iné pikošky ako tradične. Pobavíme sa na klipoch, vsuvkách a vzájomných dojmoch. Pozor budú spoilery. A možno. Možno! Budete na konci rozhodnutí, do ktorého campu patríte.
Peter Pavlík nie je LEN ouca	Peter Pavlík	Popkultura	Peter Pavlík - režisér, scenárista, strihač, slovenský tvorca, čo nie je Ouca (2022). Svojím ostrovtipným provokatívnym štýlom nastavuje zrkadlo našej zlovenskej spoločnosti. priam súdobo povedané "trolí prvú ligu". Jeho krátko- aj dlhometrážne dokumentárne počiny zábavným no úderným spôsobom zachytávajú život a problémy slovenské a žiadne iné. Prijal naše pozvanie a príde nám porozprávať o svojej tvorbe, strastiach a radostiach s tým späťtými, budú ukážky, diskusia, autogramy a možno sa dozvieme aj, ako sa má Agátka.
Začiatok sveta podľa gréckej mytológie (alebo cena za otca roka)	albatross a niki	Popkultura	Ako začal svet podľa gréckej mytológie, keď si rodičia jedia deti, synovia kastrujú otcov a spia zo svojimi sestrami. 15+
Retro fantasy filmy	Tomoe-gozen	Popkultura	Žáner fantasy sa na filmovom plátne neobjavil s nástupom „Pána Prsteňov“ od Petra Jacksona. Už pred ním bolo natočených mnoho diel, ktoré významne ovplyvnili súčasnú popkultúru. V našej prednáške si predstavíme viaceré tieto retro kúsky.
Draci v Popkulture	Ilya	Popkultura	V tejto prednáške si povieme o pôvode drakov, rozdieloch v rôznych mytológiách a ich vplyve na popkultúru. Pozrieme sa na zub rôznym drakom od legendárneho Draca v Dračom srdci či zlatom posadnutého Smauga, cez Safiru v Eragornovi až po Spyra z rovnomennej hry.
Rhythm Games - Ako sa vyznať!	Xeroioh	Popkultura	BANDORI?! PROJECT SEKAI?! ENSTARS?? D4DJ?! Ano! Toto všetko sú rhythm Games a tu, na mojej super awesome cool prednáške vám poviem všetko čo viem o Idol Rhythm Games a môžete si ich aj trochu zahrať :D
Tomáš	Ako sa môžeme báť a ľutovať fikciu?	Popkultura	SAW, Naked Gun, Othello či Arcane. Ficcia v nás vie vyvolávať celé spektrum pocitov. Ako je to ale možné? Aj tejto otázke sa venoval britský filozof Peter Lamarque vo svojom článku s názvom "How can we fear and pity fictions?". Cez jeho prácu sa tak pozrieme na to, prečo sa napríklad bojíme vecí, o ktorých dobre vieme, že nie sú skutočné. Na pozadí tohto problému si tak budeme môcť všimnúť aj to, ako sa dá filozoficky rozoberať dielo ako také, nie len jeho myšlienky.
Mars vo fantastike	František "cyberstorm" Gago	SCIFI	Mars. Nesplnený sen mnohých, nočná mora iných. Červená planéta má ľudstvo od nepamäti. Od čias starých Sumerov, cez Rimanov, až po súčasnosť predstavoval Mars výzvu vedcom i rojkom. Pre spisovateľov bola druhá najbližšia planéta lákadlom, ktorému nebolo možné odolať. H. G. Wells, Edgar Rice Burroughs, Stanley Weinbaum či Ray Bradbury, to je len zopár mien, ktoré spopularizovali martanskú tému vo fantastike, no zďaleka neboli sami. Vydajte sa na odysseu časom i priestorom, v ktorej vám priblížim červenú planétu naprieč fantastickým žánrom.
Poviedky na počkanie a literárny workshop	scifi.sk a vydavateľstvo Hydra	SCIFI	Poviedky na počkanie možno poznáte zo scifi.sk, kde sa konajú každý mesiac, alebo z minulých ročníkov Animeshow/Comics Salónov. Workshop je určený pre všetkých nadšencov kreatívneho písania. Na začiatku dostanete slovné a/alebo obrazové témy na inšpiráciu a jednu hodinu času, aby ste na ne napísali mikropoviedku. V druhej polovici workshopu si diela prečítate a vyhodnotíme. Najlepšie budú odmenené. Workshop spoluorganizuje online magazín scifi.sk a vydavateľstvo fantastických kníh Hydra.
Found Footage Horror	Lukáš Polák	SCIFI	Každého pri pojme Found Footage horror napadne Záhada Blair Witch, no to je len malá ochutnávka toho, čo ponúka tento žáner. Ide o veľmi pestrý, dynamický a hlavne desivý žáner s viacerými tvármi, s ktorými ťa postupne zoznámim. Začneme v Taliansku pred štyridsiatimi rokmi, prejdeme Áziou, púšťou v Amerike či Španielskom a skončíme až v súčasnosti, kedy vznikol úplne nový subžáner.
Čo vám o Jedioch povie Sith	Darth Reor	SCIFI	Budem sa venovať nasledovným témam : Rád Jedi ako taký, ich štruktúra a hierarchia. Podmienky postupu na vyššiu úroveň. Rád Jedi v troch svojich podobách naprieč dejinami a ako sa líšia. Kvíz of course.
Videoherné adaptácie sci-fi kníh	Roman Ďuriga	SCIFI	Ako sa sci-fi knihy menia na videohry? Pozrieme sa na príbehy, ktoré inšpirovali herných tvorcov, zaujímavosti z vývoja a aký mali v čase vydania úspech. A skúsime sa zamyslieť aj nad tým, prečo v súčasnosti podobných adaptácií nie je toľko, ako by sme možno očakávali.
Filmové scifi 1980-1984	Amadeo	SCIFI	Zaujímavé časy, prvá polovica rokov osemdesiatych. Svetu dominuje konzervativizmus a ekonomika voľného trhu, ktorej vládne Japonsko a Západné Nemecko. Studená vojna vstupuje do svojej finálnej fázy. Epidémia AIDS straší ľudstvo. Ronald Reagan sa stáva prezidentom USA. Svetlo sveta uzrela teória globálneho otepľovania. Británia bojuje o Falklandy. Svetu výpočtovej techniky vládne Atari a Commodore. Nintendo prináša hru Donkey Kong. Walkmany a VHSky obšťastňujú milovníkov hudby a filmu. Svetová populácia dosiahla 5,3 mld. ...a filmová fantastika bola pri tom so svojimi best of 1980-84
Dungeons & Dragons to spustili	Šaňo "Babcom" Schneider	SCIFI	Od prvého RPG, a teda zrodu herného žánru stolových rolových hier, prešlo už 40 rokov. Za ten čas sa tieto hry dočkali veľkých zmien. Prechod od wargamingom ovplyvnených herných mechaník k fokusácii na rolové prežívanie a nové formy hrania so sebou priniesli aj kultúrne zmeny pri stole a zároveň kultúra ako taká sa podpísala na rozkvetení herných formátov. V prednáške si prejdeme históriu vývoja a možno vás inšpirujem k hraniam aj rôznych foriem stolových RPG.
Adventúristi 8. bitu rankujú prejdené hry	Xius a Babcom	SCIFI	Xius a Šaňo už niekoľko rokov spoločne prechádzajú klasiky (ale aj novšie počiny) žánru počítačových adventúr a obaja majú na tieto veľmi vyhranené názory. Zúčastnite sa diskusie o adventúrach, ich prínose do hernej histórie, ich tvorcov a zároveň ich upratajte spolu s nimi do rebríčka od najlepšiu po najhoršiu.
Od poezie ke Skořápkám, aneb jak „správně“ psát horor	Pavel Skořepa	SCIFI	Prednáška bude v prvej časti pojednávať o teoretických princípech hororového žánru, následne príjde na řadu, čemu by se měli začínající autoři věnovat a naopak čoho se při psaní vyvarovat. Poslední část volná diskuze.
Mačacia myseľ	Zuska	SCIFI	Mačky, superhrdinovia v našich životoch. Od úsvitu dejín fascinujú ľudí svojím vzhľadom, schopnosťami a jedinečnými spôsobmi. V niekom prebúdzajú túžbu uctievať alebo tvoriť umelecké diela na ich počesť, v inom túžbu hádzať predmety, málokoho však nechávajú ľahostajným. Prečo robia to, čo robia? Môžeme im rozumieť? Podme sa rozprávať o mačacej myšli.
Anime, video hry, komiksy a filmy v podobe plastických modelov	Roman	SCIFI	Objavte svet plastických modelov, kde sa úspešne prelína zbieranie obľúbených postavičiek s nenáročnou manuálnou aktivitou. Urobíme si stručný prehľad, čo všetko existuje vo forme plastických modelov zo sveta anime a video hier, ale aj komixov a kultových filmov. A na príklade modelov série Gundam si ukážeme, ako si taký model poskladať, prípadne vylepiť a následne odprezentovať. Rozšírite si svoje zbierky obľúbených postavičiek aj o modely. Užite si zábavu pri ich stavbe a naplno prejavte svoju kreativitu pri ich úpravách.
Kapitán Bomba - Kvíz	Aero	SCIFI	Polské SciFi s toaletným humorom je späť, tentokrát v podobe kvízu? Že nič neviete? Nevadí... Pretože ak neviete, dozviete sa. A možno viac než ste kedy chceli, či potrebovali vedieť! (18+, vulgárny a stupídne-sexuálny obsah)
Vesmír nie je (iba) sci-fi: príležitosti vo vesmírnom sektore	Slovak Space Office - Industry Branch	SCIFI	Chcel(a) by si pracovať na svojom vesmírnom projekte? Slovenská vesmírna kancelária (SVK SARIO) ti predstaví možnosti, ktoré ťa čakajú – biznis inkubátor pre startupy, pravidelné hackathony či tréningy a pracovné ponuky Európskej vesmírnej agentúry.
Slovenský a český horor: nájdí 10 rozdielov	František "cyberstorm" Gago	SCIFI	Slovenský horor zažíva v poslednej dobe renesanciu, no stále má v porovnaní so svojím starším západným bratom čo doháňať! Alebo nie? Práve o podobnostiach i rozdieloch slovenského a českého hororu budeme polemizovať s mladými slovenskými dravými autormi i nestormi českej scény. Panelová diskusia s Radoslavom Kozákom, Lukášom Polákom a Pavlom Skořepou.
Oscary vo filmovej fantastike	Zaratul	SCIFI	Predstavíme si filmy ocenené filmovou akadémiou usa - oscars v nám blízkych žánroch od počiatkov až do dnešných dní.
Primarchovia: Život, Lojalita a zrada	Zahartof	SCIFI	Imperátor zjednotil ľudstvo na Terre. Chcel ísť ale omnoho ďalej – dobyť celý vesmír. A to by sa mu nepodarilo bez svojich synov – primarchov. Koľko ich bolo? Odkiaľ pochádzali? Kto zradil, kto vytrval? Toto a ešte viac na mojej prednáške. Za cisára !
Slovenské SF časopisy – od fanzinov po elektronické časopisy	Martin Králik	SCIFI	Na Slovensku sme mali niekoľko sci-fi časopisov. Ich históriu vás prevedie Martin „Roger“ Králik, ktorý bol súčasťou väčšiny z nich.

AnimeSHOW 2025 - ANOTÁCIE - verzia FINAL

Názov programu	Prednasajuci	Sekcia	Anotacia
Workshop - Postav si svoj Gundam	QuestShop.sk	SCIFI	Ponorte sa do sveta modelovania a vytvorte svoj vlastný Gundam! Tento workshop je určený pre všetkých fanúšikov anime, sci-fi, a modelovania, ktorí chcú začať s konštrukciou svojho prvého Gunpla (Gundam Plastic Model). Bez ohľadu na vaše skúsenosti s modelovaním. nepotrebujete žiadne nadradie iba svoje ruky. cena modelu je 5€ - model si môžete so sebou zobrať domov
Kolonizácia vesmíru: Podarí sa realite stretnúť so sci-fi?	jemplano	SCIFI	V čase renesančného rozmachu mocností sa okrem šírenia humanistických myšlienok dostával do popredia aj kolonializmus, a s ním spojené vykorisťovanie, nerovnosť a dominancia mocných. V dohľadnej dobe ako civilizácia urobíme ďalší obrovský krok. Sci-fi nám ponúka optimistické aj dystopické vízie expanzie do vesmíru, pričom otázky etiky, práv na vesmírne zdroje a potenciálneho stretu s mimozemským životom zostávajú otvorené. Sme pripravení poučiť sa z minulosti, alebo si vezmeme so sebou do vesmíru rovnaké chyby, ktoré sme robili na Zemi?
Remaky slávnych sci-fi. Nové klasiky aj zbytočné prerábky	pepo	SCIFI	Remaky/nové adaptácie sci-fi diel sú stále populárnejšie a mnoho klasík dostáva novú podobu. Často ide o zbytočné kúsky, no občas sa zrodia aj nové klasiky.
Slenderman – história a mýtus	Ďuri	SCIFI	Ako to vlastne bolo so Slendermanom? Odkiaľ sa vzal? Prečo prišiel? A čo sa skutočne stalo vo Wisconsinse?
K-Pop Kvíz	K-Life Slovakia	KOREA	Akú nádielku K-Pop otázok sme si príchystali tento rok? Príd si po ďalšie skvelé vecné ceny a poukážky do obľúbených obchodov!
Parasociálne vzťahy (a iné marketingové stratégie) v kpop	Thess	KOREA	K-popové spoločnosti chcú jedno - zarobiť na svojich skupinách peniaze. Ako však tieto peniaze získajú v dnešnej dobe, keď sú na svete tisíce umelcov, ktorí vytvárajú hudbu? Od obyčajných marketingových stratégií, cez drahé "fansigns" s idolmi, po šialenosti ako je vkladanie kúskov oblečenia spevákov do albumov, podme sa spolu pozrieť na to ako spoločnosti ovplyvňujú kupujúcich
Squid Game 2. Kolo	Lucy	KOREA	Seong Gi-hun sa vracia späť do Squid game a vy s ním! Bojujte o váš život a o šancu vyhrať... síce nie ₩45.6 billion ale výhra je istá! A to nehovoríme o bragging rights! Takže pripravte sa! Budem sa na vás tešiť!
K-Pop Kahoot Guessing Game	Šimi	KOREA	Ahoj, pozývam ťa na Kpop kahoot quiz v ktorom si zasúťažíme o rôzne super ceny! Neváhaj a príd sa zabaviť :)
Kórejská "couple culture"	Saša	KOREA	Kórea je jedna z ázijských krajín známa svojou "kultúrou randenia". Ako teda vyzerá randenie v Južnej Kórei? A prečo v posledných rokoch narastá počet ľudí čo zanevrelí na ľubostný život? Na tieto a ďalšie otázky vám odpovie táto prednáška.
K-Beauty s K-magic: Kúzlo kórejskej skincare	cuca a Mira	KOREA	Chceš pleť, ktorá vyzerá dokonale ako z K-drama? Ponor sa s nami do fascinujúceho sveta kórejskej skincare! Zistíme, ako na 10-krokovú rutinu, ktoré produkty sa hodia na tvoj typ pleti, a objavíme aj top vychytávky, ktoré tvoju starostlivosť posunú na úplne nový level. Príd si po tipy, za ktoré ti tvoja pokožka poďakuje – s K-magic!
Dreamcatcher Storyline	YouKy	KOREA	Dreamcatcher, kpop skupina, ktorá je fascinujúca nielen ich štýlom hudby ale aj príbehom, ktorý sa nám snažia povedať už od ich debutu. Spoločne si povieme aký význam majú ich videá a poskladáme si skladačku ich príbehu od nočných mór v trilógii „Nightmare“, cez dystopický boj v ére „Dystopia“ až nakoniec po aktuálnu kapitolu „VillainS“. Prídte sa pozrieť na našu prednášku, ktorá bude plná tajomna, skrytých momentov a mágie.
Stredoveké dejiny Kórei	Peter M.	KOREA	Prednáška sa bude zaoberať históriou Kórey v období stredoveku (obdobie Koryo) v oblasti politiky, historických udalostí, medzinárodných vzťahov, kultúry, umenia a dotkne sa, samozrejme, aj zobrazenia v historických filmoch a vo vlne Hallyu všeobecne.
Významné kórejské sviatky a tradície	Annie	KOREA	Premýšľali ste niekedy o tom, ktoré dni Juhokórejci nechodia do práce kvôli sviatku? Ktoré sviatky sú pre nich významné a ktoré oslavujú za každých okolností? Prídte na prednášku Kórejské sviatky a tradície, aby ste sa o nich dozvedeli alebo o tých, ktoré poznáte, získali viac informácií.
Ako na tanec v Kórei	Dada	KOREA	Si tanečník a je tvojim snom zatancovať si s choreografmi tvojich obľúbených K-pop idols? Alebo chceš zažiť atmosféru tanečnej sály, ktorá je na inom leveli? Ak ti v tom bráni strach z neznáma tak príd na moju prednášku a dozvieš sa všetko čo potrebuješ vedieť, aby si to mohol/mohla zažiť aj ty.
Život v Kórei podľa Európana	Jana	KOREA	Aké je to zanechať svoj život na Slovensku a presťahovať sa do Kórey? Je štúdium v Kórei naozaj také náročné, ako sa prezentuje v K-dramach? Čo robia Kórejčania vo voľnom čase? A ktoré menej známe miesta v Kórei sa oplatí navštíviť? So svojimi zážitkami, cestovateľskými skúsenosťami a názormi sa s vami otvorene podelí Jana z @traveldizzle, ktorá rok žila a študovala MBA v Soule.
Origins of LOONA	Jacobb	KOREA	LOONA začala ako ambiciózný projekt, no čelila finančným problémom a právnym sporom s agentúrou BlockBerryCreative. Prednáška preskúma ich jedinečný koncept, cestu k úspechu a prekážky, ktoré formovali ich osud v K-pope.
Kórejská kuchyňa: Láska na prvé sústo (ak máš rád čili)	Allyn	KOREA	Príd objavíť fascinujúci a chutný svet tradičnej kórejskej kuchyne plný fermentovaných jedál a výrazných chutí. Omúdieš o pár krátkych receptov a zistíš aj lokácie obchodov, kde si pre tieto recepty nájdeš prísady.
Seventeen - THE CARAT JOURNEY	Nia	KOREA	Ak si hrdý CARAT a zaujíma ťa minulosť a úspechy a všetko čo potrebuješ vedieť o 13-člennej K-pop skupine Seventeen, neváhaj a príd na prednášku!
Kórejské posadnutosť krásou: Jej ideály a dôsledky	Petra	KOREA	Prednáška sa zameriava na fenomén kórejských beauty štandardov, ktoré formujú spoločenské normy, mediálny tlak, reklamu a ovplyvňujú ideály krásy v Južnej Kórei. Venovať sa budeme aj vysokej dostupnosti plastických operácií, ktoré sú často vnímané ako bežná súčasť života. Zameriame sa na to, aký majú vplyv na kultúru, myslenie jednotlivcov, a aké štandardy určujú.
Evolúcia K-Popu: 2015 vs 2025	San	KOREA	Čo sa zmenilo za posledných 10 rokov v k-pope? Ktoré skupiny boli v roku 2015 na vrchole a kde sú teraz? Ktorí čerstvo debutovaní nováčikovia sa preslávili a ktorí naopak upadli do zabudnutia? To všetko a viac sa dozviete na tejto prednáške, kde si spolu zaspomíname na najviac iconic(?) éru k-popu.
K-pop random dance: Enemy Space Special	Enemy Space	KOREA	Počúvaš k-pop a poznáš k-popové tance? Príd sa predviesť na k-pop random dance od Enemy Space. Nebude to len taký obyčajný k-pop random dance. Vieš tancovať na dvojité rýchlote, alebo v páre? Príd ukázať čo je v tebe Opis priebehu: Ako obyčajný kpop random dance, s tým rozdielom, že by boli špeciálne kolá. Pred každým špeciálnym kolom by bolo klasické odpočítanie do ďalšieho a oznam o špeciálnom kole. Príklad: Hlas by oznámil: „Špeciálne kolo! Couple dance. Nájdi si dvojicu. Tri, dva, jedna...!“ Príklad špeciálnych kôl: 1. Dvojitá rýchlota – chorus kpop choreografii, ktorá by bola v 200 percentnej rýchlote. 2. Couple dance – popárovali by sa do dvojíc (choreografie ako napr. Bite me Enhypen, Hyuna a Dawn Ping pong) 3. Tematické kolo – napr. zatancovať sexi pesničku cute alebo opačne. 4. Eye contact – otočili by sa oproti sebe 5. Freestyle – pustila by sa pesnička bez choreografie, tanečníci by si dali freestyle
Amigurumi - japonské umenie háčkovania	Celeby_crafts	JAPAN	Miluješ roztomilé a mäkké veci? Príd na prednášku o amigurumi a zistíš ako vznikajú rozkošné plyšáky z tvojich obľúbených seriálov a hier (Pokémon, anime a pod.). Na prednáške ti predstavím historické pozadie tohto japonského umenia, základné informácie o tom ako začať háčkovať a kde všade nájsť materiál. Prednáška je vhodná pre úplných začiatok ako aj ľudí, ktorí už vedia háčkovať. Na konci prednášky bude aj rýchla súťaž o hotového plyšáka!
Úvod do sveta bonsajistiky	Andrej Wagner	JAPAN	Vždy vás zaujímali bonsaje a neviete ako začať? Máte s tým spojené otázky, na ktoré neviete nájsť odpovede na internete ani v odbornej literatúre? Prídte na prednášku a AMA, kde sa dozviete o histórii bonsajistiky, čo všetko potrebujete a ako začať s týmto nádherným umením. A ak by ste si to chceli aj vyskúšať, budem dostupný aj v stánku, kde sa bude konať workshop s odborným komentárom.
Život s Galaxy AI	Andrej Novota (SAMSUNG)	JAPAN	Objavte ako sa zariadenie vo vašom vrecku môže stať vaším každodenným partnerom.

AnimeSHOW 2025 - ANOTÁCIE - verzia FINAL

Názov programu	Prednasajuci	Sekcia	Anotacia
Artoo Defeats The Emperor: A Star Wars Story	Peter 'PK' Kopáč	JAPAN	Predstavíme si zberateľskú kartovú hru (TCG) Star Wars Unlimited. Ak ste veteránmi TCG, dozviete sa prečo by ste si mali vyskúšať zrovna túto. Ak ste fanúšikom Hviezdných vojen ale s TCG nemáte skúsenosti, ukážeme Vám ako táto hra vytvára váš vlastný Star Wars zážitok. No a ak o vás neplatí ani jedno z vyššie uvedených tvrdení, dozviete sa prečo je zrovna dnes ten správny čas to zmeniť!
Šógi lekcie života s umelou inteligenciou	Lukáš Vyletel	JAPAN	Šógi, tradičná japonská strategická hra, ponúka cenné lekcie rozhodovania, predvídavosti a trpezlivosti. Ako sa však mení hra, keď protihráčom nie je človek, ale umelá inteligencia? Prednáška predstaví vplyv AI na šógi, ukáže, čo sa z nej môžeme naučiť pre reálny život, a vysvetlí, ako stroje formujú stratégiu aj myslenie hráčov.
Ako to vyzeralo na bojisku v Sekigahare v roku 1600 a 2024	Lívia Hlavačková	JAPAN	Najväčšia bitka v japonských dejinách vydláždila Tokugawovi cestu k titulu šóguna. Ako to vyzeralo na bojisku v Sekigahare v roku 1600 a v roku 2024 počas festivalu na jej výročie?
Japonská gastronómia	Tomoe-gozen	JAPAN	Rozprávanie o najznámejších japonských jedlách, o tom, ako niektoré z nich doputovali na japonské ostrovy a o ich variáciách v jednotlivých regiónoch Japonska.
Keď humor bolí, alebo čo sú to Batsu games	Michal Laurinec	JAPAN	Smiech lieči, ale v japonských Batsu games môže aj poriadne bolieť! Čo všetko súťažiaci podstúpia v mene zábavy a prečo diváci milujú tresty od voskových pásov až po elektrické šoky? Prídte zistiť, kde končí humor a začína utrpenie – samozrejme, všetko v duchu dobrej zábavy!
Prečo jedlo v POP kultúre vždy vypadá tak chutne ?!	Janes	JAPAN	Zamýšľal si sa prečo keď pozeráš Food Wars alebo Sanjiho keď varí, tak sa ti zbíhali slinky? Spolu prídemu tomuto fenoménu na zúbok. Ako bonus si prejdeme to najlepšie jedlo z Anime, hier a POPkultúry celkovo!
Jókai - japonské strašidlá a iné neprírodnosti	Pavol Jelínek, Naďa Jelínková	JAPAN	Prednáška predstavuje nadprirodzené bytosti a strašidelné javy v tradičnej japonskej kultúre. Autori uvádzajú všeobecnú charakteristiku, predstavujú niektoré konkrétne príklady, tradičné strašidelné historky a ich vplyv na japonskú popkultúru.
Neo-shibuya-kei: hudba z Tokia pre 21.storočie	Kumahelion	JAPAN	Prednáška nadväzuje na prednášku z CS2024 o hudobnom žánri shibuya-kei. Tento mikrožáner spája prvky ako jazz, bossa nova, indie pop, funk, či hip-hop takmer upadol do zabudnutia na prelome milénii. Renesanciu tohto žánru priniesla nová generácia hudobníkov, ktorá vo svojej tvorbe reflektuje rýchly a chaotický život v 21. storočí. V prednáške si v krátkosti zrekapitulujeme čo je to shibuya-kei a predstavíme si dva hlavné prúdy: post-shibuya-kei a neo-shibuya-kei, významné skupiny, interpretov a interpretky a pustíme si aj hudobné ukážky.
Honkai: Star Rail Aeons 101	Mary	COSPLAY	Viete všetko o HSR lore, alebo ste úplne stratený, keď hráte Trailblaze missions? Nech je to akokoľvek, v tejto prednáške vám rada priblížim jednu z najzaujímavejších častí Star Railu: Aeons, bohovia Star Rail universe. Vysvetlím, čo sú vlastne zač, ako s nimi súvisia rôzne factions/skupiny v hre, a ako ovplyvnili samotný príbeh hry. Verím, že budem schopná každého naučiť niečo nové, a dúfam, že sa pridáte!
„Za oponou cosplay súťaží“	Prue	COSPLAY	Ahoj! Pokiaľ ešte neznáte, jsem Prue a už niekoľko let organizuji cosplay soutěže v České republice, zároveň se jich sama ráda účastním jako soutěžící. Touto přednáškou vám chci přiblížit zákulisí cosplay soutěží: jak fungují z pohledu organizátora i soutěžícího a na co si dát pozor. Jaké to je být cosplayerem a s jakými výzvami se potýká organizátor? Jak vlastně probíhá taková soutěž, v čem se jednotlivé akce liší a co je dobré si předem připravit? Přijďte si popovídat a podělit se o své zkušenosti – budu se na Vás těšit!
Show must go on: tips & tricks for performing on stage	Kiwi	COSPLAY	Are you a beginner, who wants to dive into the world of competing with your own cosplay? Or you have competed before, but you want to improve your performing skills? Every cosplay competition requires performing on stage, and there are some essential elements that you need to learn to put on a show that is pleasing not only to the judges but also to the audience. During this panel, you can get to know what elements can be used to edit an audio file that represents your character the best possible way, and how you can improve your dance or acting performance to be successful on stage as a cosplayer.
Cosplay is More Than Just a Costume: How Photography Completes the Character	Purr Taiga	COSPLAY	This panel explores the crucial role of cosplay photography in bringing a character to life. Cosplay is not just about wearing a costume—it's about fully embodying a character through expressions, poses, and atmosphere. I will discuss how photography enhances the illusion of transformation, techniques for creating impactful images, and how good locations and lighting can help achieve the perfect shot.
Ako na Hellaverse cosplaye	Trixie a Martes	COSPLAY	Ako duo máme za sebou už niekoľko kostýmov z Hellaversu a veľmi radi sa s vami podelíme o všetkom čo sme sa o procese týchto cosplayov naučili. Odokryjeme všetky typy a triky, produkty ktoré používame, obchody z ktorých nakupovať a ako si alternatívne už kúpené oblečenie a pretvoriť ho na cosplay. Budeme sa na vás veľmi tešiť!
Tajomstvá veľkých cosplay fotoakcií – očami fotografa	Morgoth Photography	COSPLAY	Chcete nahliadnuť do zákulisia najväčších medzinárodných cosplay fotoeventov? Zistíte, ako sa na ne dostať, čo vás čaká a či sú práve pre vás! Fotograf Morgoth sa podelí o svoje skúsenosti z akcií v Taliansku, Poľsku a Česku. Nenechajte si ujsť jedinečnú príležitosť nahliadnuť do sveta veľkolepej cosplay fotografie!
(Ne)viditeľné detaily, alebo ako vylepiť svoj šitý kostým...	Lunaria	COSPLAY	... alebo ako sa kostým stavia, alebo ako vytvoriť šaty, ktoré veľa vydržia, alebo ako ozdobiť látku, alebo tipy a triky ako si uľahčiť život pri práci s ihlou a niťou, alebo ako vytvoriť honosnú róbu bez všetkých možných drahých prístrojov, alebo... sa môžeš prísť pozrieť na moju prednášku, kde sa spolu pozrieme na toto všetko a viac!
Lightweight & Realistic Cosplay Sword Crafting	Sky★Re	COSPLAY	Crafting a cosplay sword that looks realistic yet remains lightweight is a challenge every dedicated cosplayer faces. In this talk, I will share practical techniques using PP boards to achieve durability without sacrificing detail. Learn from my years of experience, avoid common mistakes, and take your prop-making skills to the next level!
Elevating your cosplay performance	Purple Toast	COSPLAY	You found a character with a beautiful visual design but don't know how to bring it to life on stage? Whether you're an experienced competitor or you're just starting to get into the performance-making process, this panel will help you refine your stage presence and storytelling. We'll explore creative ways to perform as characters who don't do much in their original works, how to use props and scenography effectively, and how to analyze a character's personality, likes, and dislikes to inspire dynamic performance on the stage. You'll also learn how to structure a performance with an introduction, climax, and ending while balancing just the right amount of action to keep both judges and the audience entertained, without overwhelming the performance and yourself. Whether you're just starting or thinking of ways to fine-tune your performance idea, this panel will help you find new ideas and confidence!
Can you fondl... eh... handle that weapon? or How to work with weapon props convincingly	Pie	COSPLAY	aneb ndrřz jak panna... But anyway if you would like to step up your handling of weapon props to elevate your cosplay performance or just to look more menacing just strolling around during conventions in cosplay join me for a workshop focusing on how to get to the fighter mindset, and my simple rules that will allow you to handle weapons properly. (Bring your props if you can, there will be some brought by me and we will also do practical demonstrations)
Needlework 102	Alitheia	COSPLAY	Tento rok pokračujeme v prednáške o needlework v cosplayi a ponoríme sa hlbšie do techník, ktoré dávajú kostýmom šmrnc! Budeme sa rozprávať o tom, ako pomocou šitia, vyšívania a kreatívnych detailov dosiahnuť, aby tvoje cosplay dielo vynikalo. Získaš inšpiráciu a tipy, ako si poradiť s materiálmi a nástrojmi, ktoré ti pomôžu vytvoriť kostýmy, na ktoré budeš právom hrdý!
Cosplay fotografia pre začiatočníkov	Aetherlune a Riku	COSPLAY	Táto prednáška sa bude venovať cosplay fotografii pre cosplayerov začiatočníkov. Povieme si ako sa na takéto fotenie pripravíť a ako si vybrať vhodnú lokáciu. V rámci prednášky vám tiež poradíme s pózovaním a výrazmi tváre, ktoré je pre mnohých cosplayerov problém.

AnimeSHOW 2025 - ANOTÁCIE - verzia FINAL

Názov programu	Prednasajúci	Sekcia	Anotácia
3D tlač v Cosplayi	Michal Sedláček	COSPLAY	Mgr. Michal Sedláček, PhD. je učiteľom na Súkromnej strednej odbornej škole podnikania v Senici a zároveň CEO firmy MS3Dprint.sk. Je nadšencom do 3D tlače a 3D modelovania v prostredí Onshape a tejto oblasti sa venuje od roku 2019. Prezentácia Mgr. Michala Sedláčka, PhD. ponúkne pohľad do sveta 3D tlače, od základných princípov až po praktické aplikácie a vlastné projekty. Úvodná časť bude venovaná základom 3D tlače, kde budú predstavené jednotlivé technológie, ako napr. FDM, SLA, SLS a iné. Prezentujúci sa zameria na porovnanie týchto technológií, ich výhody a nevýhody, a tiež na porovnanie rôznych výrobcov 3D tlačiarní, ako sú napr. Prusa, Creality, Anycubic a Bambulab. V ďalšej časti prezentácie sa Michal Sedláček, PhD. podielí o svoje skúsenosti s využitím 3D tlače v Cosplayi. Predstaví konkrétne príklady projektov, na ktorých pracoval, a podielí sa o tipy a triky, ako efektívne využiť 3D tlač pre tvorbu kostýmov a rekvizít. Táto časť bude určite inšpiratívna pre všetkých fanúšikov Cosplayu a 3D tlače. V záverečnej časti prezentácie predstaví Michal Sedláček, PhD. svoje vlastné projekty, ktoré realizoval s pomocou 3D tlače. Medzi nimi bude napr. svetelný meč Darth Maul, R2D2 v životnej veľkosti s diaľkovým ovládaním a rozpracovaný projekt Stormtroopera. Diváci tak budú mať možnosť vidieť konkrétne príklady využitia 3D tlače v praxi a inšpirovať sa pre vlastné projekty.
	Milan Peschl	GAMES	Nesprávne navrhnuté systémy progresie a metaprogresie sú kameňom úrazu, ktoré vedia pochovať retenciu hráčov. Ako fungujú a vyzerajú úspešné progresie zo svetových hier a ako navrhnúť tu vlastnú?
Vývoj Quadrillionu: Výzvy, prekážky a nečakané zmeny	Peter Prosman, Marek Malovec	GAMES	Vývoj Quadrillionu bol plný zmien a nečakaných výziev. Pozrieme sa na to, ako sa hra menila, aké rozhodnutia ovplyvnili jej smer a čo všetko obnáša indie vývoj. Ak ťa zaujíma tvorba hier, nenechaj si to ujsť!
Súčasná superhrdinská digitálna hra: Boj so statusom quo	Zdenko Mago	GAMES	Vrchol rozmachu mediálnych superhrdinských adaptácií bol zároveň sprevádzaný silnejším efektom tzv. „únavy zo superhrdinov“, ktorý v súčasnosti negatívne ovplyvňuje vývoj superhrdinských filmových multivesmírov, a to aj v prípade doposiaľ úspešných franšíz. Súčasne sa digitálne hry o superhrdinoch stretávajú s problémami, čo sa týka komerčného úspechu a ich celkového prijatia. Prednáška sa zameriava na nedávne herné superhrdinské adaptácie inšpirované komiksami od spoločností Marvel a DC, pričom zámerom je reflektovať možný dopad efektu „únavy zo superhrdinov“ na ich prijatie so strany zo strany kritikov, publika a celkovo trhu.
Is there a universal way to make a game popular in the press?	Bartosz Krolkowski	GAMES	Is there a universal formula for making a game popular in the media? Let's explore this question during a 30-minute talk on PR, marketing, and building relationships with gaming media.
Press Play: Sila hudby vo videohrách	Robert Bruckmayer	GAMES	Prezentácia kreatívneho pracovného postupu a toho, ako hudba zlepšuje hrateľnosť a včítanie sa do video hier.
Space Engineers 2: Expanding the Universe of Creativity and Exploration	Arron Tawn	GAMES	Get ready for an inside look at the highly anticipated Space Engineers 2! In this presentation, Arron Tawn will walk you through the exciting new features, improvements, and gameplay elements that are shaping the future of space construction and exploration. Plus, you'll discover how the Space Engineers community is driving the game's evolution, and how their feedback is helping to build a better universe for players worldwide. Whether you're an experienced engineer or new to the game, this session will offer a sneak peek into the incredible new possibilities of Space Engineers 2!
Ransomware a iné katastrofy	Michal Korčaník	GAMES	Ransomware - počúvame o ňom často, v poslednom čase sa zdá, že katastrofy sú všade naokolo... No pozor, nie je to len „obyčajný škodlivý program“. Rozmer ransomvérových hrozieb sa dotýka aj nás v každodennom živote. Naživo si spustíme ransomware a necháme pred našimi očami zašifrovať celý notebook. A, samozrejme, vychádzajúc z profesijnej praxe obrancu si ukážeme, ako to všetko funguje „za oponou“.
Ako vznikajú 3D digitálni dvojníci pre filmy a hry	David Hoffman, DiS.; Mgr. Lenka Šišuláková	GAMES	Zaujíma vás, ako vznikajú realistické 3D digitálne dvojníky vo filmoch a hrách? Počas prednášky Vás prevedieme celým procesom tvorby – od skenovania živého modelu až po finálnu animáciu. Ukážeme Vám technologické postupy, výzvy pri tvorbe realistického pokočky a prezradíme, ako sa vyhnúť efektu uncanny valley. Ak Vás táto téma zaujme a chceli by ste sa jej venovať profesionálne, na Akadémii dizajnu sa podobným technikám venujeme podrobne a pripravujeme študentov priamo na prax v oblasti 3D grafiky a herného dizajnu.
Zákulisie trailerov: Ako sa rozprávajú príbehy hier v pár minútach	Martin Hataš, Jaroslav Vyhnička	GAMES	Herné trailery sú srdcom marketingu, ktoré priťahujú pozornosť hráčov aj investorov. Dokážu zachytiť podstatu hry, vyvolať očakávanie a vytvoriť správny hype, ktorý rozhoduje o kúpe alebo investícii. Sú nielen upútavkami, ale aj strategickými nástrojmi na prezentáciu hernej vízie. Na tejto prednáške sa zameriame na to, ako trailery zvyšujú viditeľnosť hier, budujú záujem hráčov a získavajú dôveru investorov. Ukážeme kľúčové prvky, ktoré robia trailery úspešnými, a podielime sa o tipy a postupy na tvorbu obsahu, ktorý nielen zaujme, ale aj predáva. Všetko bude ilustrované konkrétnymi príkladmi a prípadovými štúdiami z praxe.
Od videohier po stolovky	Nikoleta „Shani“ Déčiová	GAMES	Ako sa herné svety dostali na naše stoly? Pozrieme sa na stolovky od Xzone inšpirované videohrami. Predstavíme si Heroes III a ich rozšírenia v čestine, prehodíme pár slov o Valheime, alebo dáme partičku Gwintu?
Jeden fail neznamená koniec	Lukáš Sedlák	GAMES	Aké je to ísť all in indie. Vyrábať vlastnú hru, ktorá síce skončí komerčným neúspechom, no vďaka nej sa podarí nájsť si prácu pre fínsky startup a vyrábať hry z Bratislavy pre susedov z Helsiniek.
Mandragora: Whispers of the Witch Tree - From Indie Idea to Action RPG	Gábor Szabó (Primal Game Studio)	GAMES	How a Hungarian game has grown into an internationally awaited title.
Changing the engine and keeping sanity: Story of Frostpunk2	Aleksander Kauch (11 bit studios)	GAMES	How to change the engine, grow the team, change production methods, and still be able to release the game (almost =P) on time? How to deal with all that and not lose your sanity in the process? I'll go over technical challenges, team management issues, and personal struggles during the development. We came a long way to release Frostpunk 2, and it was not an easy one. No silver bullets, no magical solutions, just a story of overcoming troubled development from the technical and production perspective.
Epos o Batrazovi – komiks, dejiny, mytológia	Martin Jurík, Martin Luciak	KOMIKS	Porozprávame vám o našom mimoriadnom projekte: Hrdinský epos o bohatierovi z Kaukazu, ktorého pút povedie v komiksovej podobe naprieč starovekom. Mytológia i dejiny si podávajú ruku.
Jak se testuje VR hra Beat Saber?	Jan Rücker (Beat Games)	GAMES	Beat Saber je jednou z neúspešnejších VR her na trhu. Jak se ale taková hra testuje? V čem je takové testování VR her speciální a jak se to například odlišuje od velkých AAA RPG her.
Finálna Vivat Slovakia prichádza	Roman Lipka	GAMES	Po roku v early access fáze sa „slovenské GTAčko“ chystá predviesť v plnej kráse. Vivat Slovakia vychádza v plnej verzii a na Anime Show jej autori prednesú dlhoročnú cestu vývoja tohto mega-projektu a snád ukážu aj niečo z druhej polovice príbehu hry
SickWayVR: Strach z výšky, ako ho nepoznáte	Marek Župa, Marek Boban	GAMES	Ako prebudiť strach z výšok pomocou VR? Predstavenie hry SickWay VR, čo hra ponúka, jej možnosti a herné mechaniky.
Neformálne stretnutie herných vývojárov	SECTOR.sk	GAMES	Stretnutie herných vývojárov a ľudí z ich okolia. Si herný vývojár a chceš prísť? Napíš na sector@sector.sk a možno si prídeš s nimi pokecať aj ty.
Ako nezošalieť ani po 7 rokoch vývoja tej istej hry (Grayton the Detective)	Boris Brnčal	GAMES	O tom ako som pred 7 rokmi začal pracovať na hre, ktorá mala byť hotová do roka a čo som sa naučil počas jej nekonečne dlhého vývoja.
Móric Beňovský žije!	Vladimír Dudlák, Jozef Dermek	KOMIKS	Porozprávame o tom, ako sme sa dostali k tvorbe komiksu, od kedy sme začali písať náš komiksový príbeh. Ako získavame výtvarníkov a kto sa podieľa na tvorbe komiksu MÓRIC. Aký rozsah má náš komiksový román a kedy vydáme jeho záverečnú časť. A čo bude potom? Bude jeho záverečná časť naozaj poslednou? Je potrebné kvôli tvorbe komiksu cestovať po Madagaskare a iných krajinách sveta?
Mutation of J.B. - Ako sa prvýkrát dostala slovenská hra na západný trh	Adam Kysler	GAMES	Deväťdesiatky na Slovensku neboli turbulentné len v uliciach, ale aj za monitormi počítačov. Otvorený trh síce mierne potlačil domáce „bastlenie“, no umožnil tiež slovenským tvorcom ponúkať svoje hry do oficiálnej zahraničnej distribúcie. Ako prvej sa to u nás v roku 1996 podarilo hre Mutation of J.B. od tvorcov z nitrianskeho štúdia Invention.
Z Česka kolem světa (2K Czech, Remedy, Wargaming, Redhill Games)	Miloš Jeřábek, Jaroslava Jeřábková	GAMES	Finsko, Slovinsko, Bělorusko – to jsou země, ve kterých Miloš a Jaruška Jeřábkovi strávili více než 13 let. Přijďte si poslechnout jejich zkušenosti s tím, jaké to je začínat v cizí zemi bez znalosti jazyka, integrovat se do jiné kultury, založit rodinu v zahraničí nebo rozjet herní firmu doslova na kolena.

AnimeSHOW 2025 - ANOTÁCIE - verzia FINAL

Názov programu	Prednasajúci	Sekcia	Anotácia
Game Dev Košice: Cesta do herného priemyslu – bez cheatov!	Juraj Baksy (Grindstone)	GAMES	Prednáška bude zameraná pre všetkých nadšencov vývoja hier a ponúkne jedinečný pohľad na proces vzniku našich hier a praktické skúsenosti z Games Farm štúdia. Predstavíme aktivity nášho združenia, ktoré sa snaží podporovať komunitu a vývojárov, a zdôrazníme význam kolektívneho prístupu a zdieľania skúseností prostredníctvom workshopov, vzdelávacích stretnutí a rôznych podujatí. Oboznámime vás so základnými princípmi a technológiami, ktoré sú nevyhnutné pre tvorbu hier. Zameriame sa na to, ako podporiť kreatívne nápady v hernom dizajne a ako ich efektívne realizovať. Naším cieľom je inšpirovať a motivovať účastníkov, aby sa zapojili do herného vývoja a využili svoje nápady na vytvorenie zaujímavých a inovatívnych hier. Tešíme sa na vašu účasť!
Game designe v casino gameing-u	Rastislav Jelínek, Mgr.	GAMES	Ako zaručene zarábať na slot mašinách!? Alebo ako sa skúsenosti z vývoja „Tradičných“ hier prenášajú do dizajnovania v „Gamblingu“. Čo je viac evil, lootboxy alebo citróniky? Reálne skúsenosti, praktické rady a nahliadnutie do duše tých „pravých“ hráčov. Náhľad do prostredia vývoja hazardných hier bez demonizácie, ale aj zľahčovania.
LEAGUE OF LEGENDS & Valorant QUIZ	Produce 2	GAMES	Otestuj si znalosti z League of Legends a Valorantu! Dokážeš správne odpovedať na všetky otázky a poraziť ostatných? Príď a ukáž čo vieš!
Karel Čapek - 135. výročie od jeho narodenia	Katarina Sojka	FANTASY	Pripomenieme si odkaz Karla Čapka, autora, ktorý svetu dal slovo „robot“ a kriticky reflektoval spoločnosť vo svojich dielach ako R.U.R. či Válka s Mloky. Aký bol jeho vplyv na literatúru, vedu a filozofiu?
How to train your dragon origins alebo ako veľmi sú filmy pritiahnuté za vlasy	Tominhoh	FANTASY	Všetci veľmi dobre poznáme animované filmy Ako si vycvičiť draka. Ale vedeli ste, že HTTYD bola najprv séria detských kníh? A vedeli ste tiež, že príbeh, a aj naše obľúbené postavy, popri zmene médií prešli viacerými podstatnými zmenami? Prečítal som knihy, aby ste vy nemuseli a v tejto prednáške si prejdeme všetko, čo je podstatné.
Mary Sue: Najväčší pisateľský omyl a ako sa mu vyhnúť	Stanislav Damon Vereš	FANTASY	Mary Sue je archetyp dokonalej postavy, ktorá je až tak dokonalá a obľúbená, až je nudná. Dokonca sa aj ťažko autorsky s nou pracuje. Príkladom je napríklad superman, pre ktorého je ťažšie napísať dobrý príbeh a Cap bude menej obľúbený u čitateľov ako Stark. Je zrejme prečo, ale rozoberieme si to podrobnejšie a možno to niekoho prekvapí.
Ako predchádzať herným zlozvykom v DnD	Michal Laurinec	FANTASY	RPG hry ponúkajú obrovskú slobodu, no zároveň sa v nich môžu objaviť zlozvyky, ktoré narúšajú plynulosť hry či zážitok ostatných hráčov. Táto prednáška sa zameria na najčastejšie problémy, ako je metagaming, powergaming či „hráčsky egoizmus“, a ponúkne tipy, ako im predchádzať. Naučíte sa, ako si udržať plynulú hru, rešpektovať príbeh a budovať lepšiu dynamiku v skupine.
Oklumencia ako nástroj na zvládanie úzkosti a kognitívnej odolnosti	Veronika Mattová	FANTASY	Ponorme sa do sveta oklumencie – magickej techniky z Harryho Pottera, ktorá chráni myseľ pred čitateľmi myšlienok. Okrem fikcie ju môžeme vnímať aj ako nástroj na zvládanie stresu a budovanie mentálnej odolnosti. Preskúmajme jej využitie pri kontrole emócií a ochrane pred negatívnymi vplyvmi. Zistíme, ako ju možno aplikovať v každodennom živote a prepojiť s modernými psychologickými metódami
Čarodejnícke školy z pera J. K. Rowlingovej	Nena Turner	FANTASY	Poznáš len Rokfort? Ešte ti neprišiel list o prijatí? Nezúfaj, J. K. Rowlingová nám predstavila na mape niekoľko ďalších škôl na každom jednom kontinente. Poď študovať mágiu mimo Rokfort.
Od Spisovateľa po Influencera	Daniel Hevier	FANTASY	Daniel Hevier je ikonou slovenskej literatúry, no zároveň aj nečakaným influencerom na TikToku. Ako sa mu podarilo prekročiť hranice tradičnej tvorby a osloviť nové generácie čitateľov cez moderné platformy? Aké výzvy a príležitosti prináša spojenie literatúry so svetom sociálnych sietí? Príďte si vypočuť jeho skúsenosti a inšpirujte sa tým, ako sa dá kreativita preniesť do digitálnej doby bez toho, aby stratila svoju autenticitu. Tešíme sa na spoločnú diskusiu!
Dystopická fantasy	Nena Turner	FANTASY	Je fantasy len o bytostiach a nadprirodzených schopnostiach? Nie... niekedy je to o krutosti nepredstaviteľného režimu spoločnosti, ktorý sa však môže stať realitou.
Mágia Fermentácie	Dominik	FANTASY	Ponorte sa do tajomného sveta fermentácie, kde príroda odhaľuje svoje čarovné procesy premieňania jednoduchých ingrediencií na živé zázraky plné chutí a zdravia. Objavte alchymiu mikroorganizmov, ktorá zmenila dejiny kulinárstva aj nášho zdravia!
Zákulisie zrodu fantasy knihy - od nápadu po vydanie	H.J. Bornemisza, Natali Fox, Iveta Pernišová	FANTASY	Ako vzniká fantasy román? Od prvotnej iskry nápadu, cez budovanie sveta, tvorbu postáv a zápletky až po úpravy, redakciu a vydanie. Prednáška ponúkne pohľad do zákulisia spisovateľskej práce, procesu publikovania aj výziev, ktoré na autorov čakajú. Čo všetko treba zvládnuť, aby sa sen stal knihou?
Beseda s Jurajom Červenakom	Juraj Červenák	FANTASY	Juraj Červenák priblíži svoju tvorbu, inšpirácie a proces písania, od historických detektívok po epické fantasy. Diskusia o literatúre, histórii aj popkultúre.
Tvoj worldbuilding je na *&\$@! A DnD mu nepomáha	Šimon Dogyno Kravár	FANTASY	Prečo niektoré svety v RPG pôsobia plytko a genericky? Prednáška odhalí najčastejšie chyby vo worldbuildingu a prečo DnD systémy nie vždy zachraňujú zlý základ. Povieme si, ako budovať svet, ktorý nie je len súbor tabuliek a klišé, ale živé, dýchajúce prostredie, ktoré vtiahne hráčov do deja.
Koně, stvoření magie a mýtů	Františka Vrbenská	FANTASY	Od okřídlených Pegasov po temné přízraky divokých stepí – kone zohrávajú v mýtoch a legendách výnimočnou úlohu. Prednáška preskúma ich symboliku v rôznych kultúrach, spojenie s mágiou a božstvami, ako aj ich miesto vo fantasy literatúre a hrách. Prečo sú práve kone tak fascinujúcim prvkom v príbehoch? Zistíme spolu!
Teoretická démonológia: Džinovia	Andrej Oško	FANTASY	Džinovia: od prastarých bytostí až po modrých plynatých splniteľov želaní! Ponoríme sa do ich pôvodu, schopností a fascinujúcich príbehov, pričom preskúmajme ich vývoj až do modernej popkultúry. Pripravte sa na prednášku plnú mystiky, mágie a nečakaných súvislostí!
Keltská mytológia	Tomoe-gozen	FANTASY	Podmanivý mytologický svet starobylých keltských kmeňov, legendy a kultúra ktorých tvoria kultúrne podvedomie súčasnej Európy.
Doktor Arthur Conan Doyle - Sherlock, medicína, fantasy	Livia Hlavačková	FANTASY	Sir Arthur Conan Doyle nebol len tvorcom slávneho detektíva. Ako jeho tvorbu ovplyvnila medicína, za čo dostal titul Sir a ako sa koncom života prepracoval k spiritualizmu, aj to sa dozvieme v prednáške o tomto zaujímavom doktorovi a spisovateľovi.
Capitan Crescendo prichádza. Nova steampunk fantasy	Daniel Hevier, Peter Luha, Braňo Mereš	FANTASY	Niečo veľké sa črtá na obzore... Príbehy o Capitanovi Crescendovi nie sú len obyčajné legendy. Hovorí o neobyčajnom mužovi, ktorý ovláda hudobnú mágiu, o zvieracej posádke, ktorá mu verne stojí po boku, a o tajomstvách ukrytých v melódiách sveta. Teraz však čelí najväčšej výzve svojho života. V dialke sa skrýva niečo, čo môže navždy zmeniť rovnováhu hudby a harmónie. Ale nie je jediný, kto po tom pátra...
Vampirizmus – Včera a Dnes	Clare	FANTASY	Páčia sa ti upíri? Zaujímá ťa pôvod a vznik týchto tvorov? Tak príď na prednášku. Venovať sa budeme vzniku pomenovania týchto tvorov, pôvodu upírov v histórii ľudstva a ich zobrazeniu vo folklóre. Následne si rozoberieme aj jeho vplyv na súčasnú spoločnosť a popkultúru.
Vývoj zobrazovania LGBTI+ v mänge	8HitBoy	ANIME	
Veľká manga poznávačka s Nekonečnom	8HitBoy, Krivko, H4nce, Monči	ANIME	Príď si zasúť ažiť do nášho kvízu, v ktorom budeš musieť správne identifikovať 50 rôznych manga panelov. Bude to sranda, sľubujeme! Ceny sponzoruje Nekonečno.sk
Nedocenený žánr anime/mangy: Šport	Krivko	ANIME	Športový žánr, aj keď nie nepopulárny, je v mojich očiach stále nedoceneným žánrom v anime a mänge. Športový žánr predstavuje predchodcu moderného Shonenu, mal a stále môže mať obrovský vplyv na vnímanie športu národom (stačí sa len pozrieť na Slam Dunk a jeho vplyv v Japonsku) a spája v sebe jedinečnú kombináciu hype-u, skvelej kresby/animácie a realistických postáv a to všetko pomocou športov, ktoré sú väčšine z nás známe. Dozvieme sa viac o tom, čo robí športový žánr výnimočným, čo sú jeho silné a slabé stránky a ako ho oceniť, aj keď nie ste veľkým fanúšikom športu.
Audio kvíz	Krivko, H4nce	ANIME	Ako sa vola prvý Tokyo Ghouls opening? Rozoznáte Narutov hlas od Sasukeho? Smiech ktorej One Piece postavy práve počujete? Anime audio kvíz preskúša či už vašu pamäť na hudbu v anime, vaše vedomosti o voice actoroch alebo rozoznávanie scénok iba podľa zvuku. Príďte zabojovať o skvelé ceny a ukážte, že máte najlepšie uši zo všetkých weebov (alebo aspoň tých, čo sú na AnimeShow).

AnimeSHOW 2025 - ANOTÁCIE - verzia FINAL

Názov programu	Prednasajúci	Sekcia	Anotácia
Nečakaný úspech Delicious in Dungeon	Kaze	ANIME	Na tejto prednáške si predstavíme dielo Delicious in Dungeon (Dungeon Meshi) a jeho autorku Ryoko Kui. Mangu, ktorá zacala ako silne špecifický príbeh - kombinácia dungeon crawleru a varenia - si citatelia veľmi obľúbili. Nielen napínavy dej, ale aj jedinečný umelecký štýl a zaujímavé postavy viedli k tomu, že sa minulý rok dielo dockalo aj anime adaptácie, ktorej vďaka za svoj aktuálny veľký úspech.
J-fashion v anime	Hermý	ANIME	
Ten jeden Miraculous Ladybug rant na ktorý ste všetci čakali	childofhebe	ANIME	Ojoj, keby mám dolár za každý krát, čo som sa rozčúliť kvôli MLB, bola by som tak bohatá ako Elon. A tak mi došlo, že to vôbec vlastne nie je na škodu - vďaka tomu si môžeme spolu ukázať, ako MLB je geniálne cvičenie v media literacy, respektíve v tom ako vrámcí tohto konceptu robiť úplne všetko zle. Vysvetlíme si teda aj to, že prečo je tak bizarné populárna - milovaná a nenávidená jedným dychom. Tak vás pozývam sa rozčúliť spolu so mnou nad animovanou (z polky) japonskou show pre deti (tu je niekde ten vtíp že anime je len pre deti, chápete, haha), či už ste fans, alebo len tak pôjdete okolo bez kontextu. Alebo budete chcieť vidieť ako Paula zvládne svoju prvú ne-Jojo prednášku. Pound it!
Ďalší evolučný krok v isekai	Tombini	ANIME	Ak si dlhoročný isekai veterán a napriek výsmechom a šikanovaniu fanúšikmi iných žánrovstále sa ti páči koncept. Neustále dúfaš, že zase zažiješ eufóriu, ktorú si cítil pri čítaní tvojho prvého diela, aj keď väčšinu čo vyšla by si najradšej spálil a aspoň ušetril niečo na energiách. Ver mi, bol som tam, a chápem tvoju bolesť a nie si v tom sám. Príď na stretnutie ILA (Isekai Lovers Anonymus), kde budeš v spoločnosti spriaznených duší a ukážem ti ako poškrabať to svrbenie, čo ti isekai spôsobuje.
Top tsundere a yandere v anime (15+)	Pie	ANIME	Vizionárska (alebo šialená) myseľ, ktorá už priniesla top daddies, mommies a twinks v anime prináša ďalší top 10 a pri tom opäť nesmieme chýbať. Ak je 'vedecky' založený deep dive do problematiky tsundere a yandere sprevádzaný Pie-ovými rečami niečo, čo pre teba znie ako dobre strávená hodina života, táto prednáška je pre teba. Popredný slovenský manga kritik odporúča. Ideálne pre osoby staršie 15 rokov, lebo prednášajúci dopredu nevie, čo z neho vypadne.
Anime po roku 2000 by Zahartof	Zahartof	ANIME	Anime je fenomén, ktorý neustále láka všetky vekové kategórie - láka, šokuje ale aj prináša rôzne filozofie. Tentoraz Zahartof prináša pokračovanie Anime besties, ale po roku 2000. Ktoré anime na zač. 21. storočia ovplyvnilo celý priemysel? Ktoré anime stroskotali a iné si vydobili svoje miesto? To a viac na prednáške!
Bungou Stray Dogs a japonská literatúra (vol. 2)	DreaNA	ANIME	Anime i manga Bungou Stray Dogs v sebe skrývajú mnohé poklady japonskej literatúry. Všimli ste si, že takmer každá z postáv nesie meno autora či autorky pochádzajúcich z krajiny vychádzajúceho slnka? Aká paralela sa skrýva medzi literárnou tvorbou 19. a 20. storočia a novodobým príbehom o detektívoch a mafiou s magickými schopnosťami? Poďme sa spoločne pozrieť na druhú časť detektívnej agentúry!
Čaro chytrých anime	Rotty + Dia	ANIME	Čaro chytrých anime – zaujímajú Vás smart anime? No... tak táto prednáška asi nebude úplne presne to, čo ste si predstavovali, ale radi Vám tu zrecenzujeme zopár veľmi good anime, ktoré považujeme za chytré, či už reálne múdrym spôsobom alebo chytré veľmi bizarnými alebo vtipnými spôsobmi. Dôjdite si pre doporučenia na skvele spracované isekai, naučte sa kempovať ale ponúkame Vám aj analýzu fantasy bordelov...
Battle Royale Anime Quiz	AnimeFlexTV, Quest	ANIME	Príprav sa na ultimátnu výzvu, kde prežije len ten najlepší. Tento kvíz nie je o tom, koľko vieš, ale ako dlho dokážeš prežiť. Survival mode spustí otázky, ktoré budú postupne eliminovať súťažiacich. Každá chyba ťa môže stať postup do ďalšieho kola. Si dosť odvážny, aby si sa prebojoval cez všetky úrovne?
100 weebov sme sa opýtali...!	AnimeFlexTV	ANIME	Príprav sa na večer plný smiechu, napätia a nečakaných odpovedí! Naša hra inšpirovaná obľúbenou TV reláciou 5 proti 5 ťa vtiahne do súboja tímov, kde najväčšou zbraňou je rýchly úsudok a kreativita. Odpovedaj na rôzne anime otázky, ktoré nikto nečaká, no všetci poznajú odpoveď. Kto získava najviac bodov a stane sa šampiónom večera? Zostav svoj tím, zahrej si mozgové závitky a poď do toho. Zábava zaručená!
Dejiny mangy	Peter Mlatec	ANIME	Prednáška sa venuje cez historické udalosti, osobnosti a ich diela (ilustrácie a ukážky budú v powerpointe) histórii mangy, rozdelenej na dve veľké časové obdobia: pred a po 2. svetovej vojne. V prvej časti vysvetlím vývoj mangy v 19. st. a prvej polovici 20. st. (Manga hyakujo a knižky Manga Hokusai). Tu sa ešte budem zaoberať úlohou mangy v spoločnosti Japonska počas jeho vojenskej expanzie. V druhej časti po skončení 2. sv. vojny sa budem viac venovať jednotlivým vývojovým štádiám mangy: vyrovnanie sa krajiny s prehrou po vojne, život obyvateľov v zničenej krajine a ženská hrdinka; 60. roky a nástup punk-rock a témy športu v mänge; 70. roky - roboti a vesmírna opera; 80. roky a príchod dystopických nálad; 1991: Ghost in the shell sa objavuje na scéne; 1995: Neon Genesis Evangelion; 21. storočie a explózia do globálneho fenoménu.
PewDiePie ma inšpiroval začať každý deň kresliť Anime, aké to naozaj je pre úplného začiatočníka, moja skúsenosť, a najnovšie výsledky	Dávid	ANIME	Ak ste videli video od PewDiePie, kde ukázal jeho pokrok v kreslení Anime každý deň, pravdepodobne ste si povedali "WoW", alebo "Fakt sa dá takto rýchlo zlepšiť v kreslení?". Aspoň to som sa opýtal ja, a tak som sa rozhodol taktiež skúsiť kresliť anime každý deň. Pred začiatkom som nemal žiadnu skúsenosť s kreslením, alebo grafikou, a už teraz som sa naučil mnoho vecí. Ak vás teda zaujíma pokrok úplného začiatočníka, možno pretože by ste chceli vy začať kresliť ale máte nejaké pochybnosti, tak dúfam že vám táto prednáška da odpoveď na to či by ste mali začať. Poviem vám moju skúsenosť, odporúčania čo robiť a nerobiť, moje aktuálne pocity, a výsledky môjho kreslenia.
1) Magic the Gathering, Pokemon TCG, Star Wars: Unlimited, One Piece TCG - iHrysko 2) Hranie Warhammer 40K Kill Team, Star Wars Shatter point + Malovanie figurok Warhammer	iHrysko & TabletopWargaming	K&S	Počas celého festivalu môžete navštíviť priestory iHrysko na 1. poschodí a vyskúšať si rôzne kartové i stolové hry. Medzi najznámejšie patria určite Magic the Gathering, Pokemon TCG, Star Wars: Unlimited a One Piece TCG. Taktiež sa zastavte vo Warhammer stánku na prízemí a zahrajte si stolové hry Warhammer 40,000: Kill Team alebo Star Wars: Shatter point, alebo si namaľujte vlastnú figúrku zo sveta Warhammer.
Magic the Gathering: Aetherdrift Draft	iHrysko	K&S	Príď sa zahrať poriadny Magic the Gathering Draft v edícii Aetherdrift. Draft sa uskutoční na herných stoloch na prízemí pred Fantasy salónom
Vampire the Eternal Struggle TCG	iHrysko	K&S	Vampire the Eternal Struggle, jedna z najlepších multiplayer kartových hier, nedávno oslávila 30 rokov. Na festivale Vás ju radi naučíme hrať. Stačí ak sa pridete nahlásiť pri stoloch iHrysko na poschodí piatok 18:00, sobotu 13:00 a 18:00. Viac informácií môžete nájsť na https://www.blackchantry.com/
Prezentácia hry Babylon 5 CCG	Alexander Schneider	K&S	Strategická a diplomatická kartová hra z univerza televízneho sci-fi seriálu Babylon 5, v ktorej bojujú medzi sebou jednotlivé frakcie národov o moc vo vesmíre. Príďte si vyskúšať zahrať za jednu z frakcií a zvládnuť v diplomatických či intrigánskych galaktických konfliktoch. Prezentácia sa koná pri stánku Scifi.sk na 1. poschodí