

Hráčske zásahy a digitálne remeslo v kontexte *Heroes of Might & Magic III*

Vladimír FILIP

Abstrakt

Článok sa zameriava na analýzu hráčskych zásahov do hry *Heroes of Might & Magic III* ako formy digitálneho remesla a kultúrneho dedičstva. Na základe konceptov participatívnej kultúry, remixovej tvorby a fanúšikovskej expertízy skúma, ako neoficiálne rozšírenia, najmä projekty *Horn of the Abyss*, *Wake of Gods* a *VCMI*, ktoré transformujú pôvodnú hru a rozvíjajú jej herný aj estetický potenciál. Kvalitatívna obsahová analýza herných úprav a digitálna etnografia diskusných fór odhaľujú, že komunitné zásahy presahujú rámec technických modifikácií: stávajú sa kurátorskou praxou, ktorá zabezpečuje kontinuitu, obnovu a reinterpretáciu staršieho digitálneho diela.

Kľúčové slová

digitálne remeslo, kultúrne dedičstvo videohier, hráčske zásahy, prosumer, *Heroes of Might & Magic III*

Abstract

The article focuses on analyzing player modifications to *Heroes of Might & Magic III* as a form of digital craftsmanship and cultural heritage. Based on the concepts of participatory culture, remixing, and fan expertise, it examines how unofficial expansions, particularly the *Horn of the Abyss*, *Wake of Gods*, and *VCMI* projects, transform the original game and develop its gameplay and aesthetic potential. Qualitative content analysis of game modifications and digital ethnography of discussion forums reveal that community interventions go beyond technical



modifications: they become a curatorial practice that ensures the continuity, renewal, and reinterpretation of older digital works.

Keywords

digital craftsmanship, cultural heritage of video games, player interventions, prosumer, Heroes of Might & Magic III



Úvod

Hra Heroes of Might & Magic III predstavuje jeden z najvýraznejších fenoménov v dejinách počítačových hier, a to nielen vďaka svojej mimoriadnej hrateľnosti či ikonickému hernému dizajnu, ale aj vďaka neobvyklej vitalite hernej komunity, ktorá ju sprevádza už viac ako dve desaťročia. Napriek technologickému pokroku a zániku pôvodného vývojárskeho štúdia zostáva Heroes III živým digitálnym artefaktom, ktorý pokračuje v evolúcii prostredníctvom hráčskych zásahov, modifikácií a komunitne vytváraných rozšírení. Práve táto dlhodobá aktivita hráčov, od úprav hernej rovnováhy až po vytváranie celých frakcií či nových kampaní, robí z Heroes III výnimočný prípad participatívnej kultúry, digitálneho remesla a herného dedičstva. Cieľom tohto článku je analyzovať, ako tieto zásahy menia herný systém, formujú hráčsku skúsenosť a prispievajú k prežívaniu a reinterpretácii jedného z najdôležitejších titulov žánru ťahových stratégií.

Metodológia výskumu

Výskum hráčskych zásahov do hry Heroes III vychádza z interdisciplinárneho prepojenia konceptov participatívnej kultúry, fanúšikovskej produkcie, digitálneho remesla a digitálneho kultúrneho dedičstva. Tieto teoretické prístupy umožňujú porozumieť tomu, ako a prečo komunita dlhodobo modifikuje pôvodnú hru, ako tieto zásahy formujú jej aktuálnu podobu a akým spôsobom prispievajú k udržiavaniu a reinterpretácii herného sveta. Základným rámcom je koncept participatívnej kultúry, ktorý Jenkins (2006) definuje ako aktívne zapájanie publika do tvorby, úprav a distribúcie mediálneho obsahu. V kontexte Heroes III to znamená, že hráči nefungujú len ako konzumenti, ale ako spolutvorcovia, ktorí zasahujú do vizuálnych, herných a technologických vrstiev hry. Takáto participácia nadobúda podobu komunitného vývoja, kde sa hráči stávajú nositeľmi kolektívnej expertízy a vytvárajú nové rozmery herného ekosystému.

Metodológia tohto výskumu nadväzuje na podobné štúdie digitálnych komunít a fanúšikovských mód ekosystémov a opiera sa o tri základné prístupy.



A. Kvalitatívna obsahová analýza - analyzované boli dokumentácie a zoznamu zmien hlavných módov (HotA, WoG, VCMI, HD Mod), príspevky na fórach (napr. HeroesCommunity, Reddit r/heroes3) a diskusie hráčov, ktoré reflektujú proces tvorby a prijímania zmien. Tento prístup umožnil identifikovať hlavné tematické oblasti zásahov, typy technických a kreatívnych úprav aj spôsoby komunitného hodnotenia.

B. Digitálna etnografia - v zmysle Boellstorffa et al. (2012) bola realizovaná digitálna etnografia, ktorá spočívala v pozorovaní interakcií v diskusných vláknoch, sledovaní vývojových oznámení, testovacích verzií a odoziev hráčskej komunity. Tento prístup poskytol pohľad do dynamiky komunity, motivačných faktorov a neformálnych mechanizmov koordinácie.

C. Komparatívna analýza herných mechaník - porovnanie pôvodnej hry a komunitných modifikácií umožnilo identifikovať rozsah zmien v balanse, dizajne frakcií, ekonomike a herných stratégiách.

Teoretické a metodologické východiská tohto článku kombinujú prístupy mediálnych štúdií, herných štúdií a kultúrnej antropológie. Umožňujú chápať modifikácie Heroes III nie ako okrajovú hráčsku aktivitu, ale ako komplexný kultúrny proces, ktorý pretvára, udržiava a rozvíja digitálne dielo prostredníctvom kolektívnej kreativity a remeselnej práce fanúšikov.

Heroes of Might & Magic III

Hra Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia bola oficiálne uvedená na trh 28. februára 1999 vývojárskym štúdiom New World Computing, ktoré bolo v tom čase súčasťou spoločnosti The 3DO Company. Išlo o tretí diel v úspešnej sérii ťahových stratégií, ktoré kombinovali taktické súboje, budovanie armád a spravovanie ekonomiky fiktívneho sveta Enroth.



Heroes III sa rýchlo etablovala ako jedna z najúspešnejších PC hier svojej doby. Bola chválená pre grafický posun oproti predchodcom, výnimočnú hrateľnosť, detailný herný dizajn a silný systém mapovania a kampaní (IGN, 1999). Hráči ovládajú hrdinov, ktorí vedú armády, zbierajú artefakty, obsadzujú mestá a bojujú v ťahových súbojoch na samostatnej bojovej mape. Hovoríme o modeli, ktorý sa neskôr stal ikonickým pre celý žánr ťahových stratégií. Za vývojom stál Jon Van Caneghem, zakladateľ NWC a kreatívna sila za sériou Might & Magic. NWC fungovalo ako nezávislé štúdio do roku 1996, keď ho kúpil herný vydavateľ 3DO, známy svojimi ambicióznymi, no finančne riskantnými projektmi. Spojenie s 3DO umožnilo rozsiahlejší vývoj Heroes III, ale zároveň viedlo k budúcim problémom: finančná nestabilita 3DO prispela k ukončeniu oficiálneho vývoja série v roku 2003 a bankrotu spoločnosti (Fahey, 2003).

Heroes III bola chválená pre zlepšený audiovizuálny štýl, vyvážený strategický systém a mimoriadnu znovu hrateľnosť. Už recenzia IGN označila hru ako „klasiku ťahových stratégií“ a vyzdvihla jej komplexnosť a návykovosť (IGN, 1999). Technickým základom bol nový engine, ktorý umožňoval lepšiu prácu s mapami, frakciami aj systémom kúziel.

V priebehu roku 1999 a 2000 boli vydané dve oficiálne rozšírenia:

- **Armageddon's Blade** (1999) – pridáva kampaň, nový hrad Conflux a tzv. generované mapy (random map generator), ktorý sa stal kľúčovým prvkom kompetitívneho hrania (MobyGames, 2025a).
- **The Shadow of Death** (2000) – rozšírenie, ktoré obsahuje 7 nových kampaní, kombinácie artefaktov a spojenie s predchádzajúcim rozšírením bez potreby vlastniť základnú hru (MobyGames, 2025b).

Hra Heroes III bola po vydaní prijatá s „univerzálnym obdivom“ a dodnes je považovaná za „kultovú klasiku“ medzi ťahovými stratégiami. Jej kombinácia strategickej hĺbky, komplexného spravovania hrdinov a armád, rozmanitosti frakcií a taktického boja spravila z Heroes III hru s výnimočnou hrateľnosťou a dlhodobou životnosťou. Dodnes ju komunita



hráčov udržuje pri živote, či už prostredníctvom modifikácií, fanúšikovských projektov, prípadne online - čo dokazuje, že hra nestratila svoju príťažlivosť ani po desiatkach rokov. Tento trvácný úspech nie je len nostalgickou záležitosťou: Heroes III funguje ako referenčný bod pre kvalitu v žánri strategických RPG a stala sa dôležitou súčasťou herného kultúrneho dedičstva.

Neoficiálne rozšírenia Heroes III

Ako sme už spomenuli komunita okolo hry sa už viac ako dve desaťročia podieľa na rozširovaní, modernizovaní a reinterpretácii herného systému prostredníctvom neoficiálnych modifikácií. Tieto fanúšikovské projekty vznikajú mimo komerčných štruktúr a predstavujú formu komunitnej produkcie, ktorá významne presahuje rámec bežného hrania. V literatúre sú definované ako rozšírenia generované používateľmi prípadne ako rozvoj riadený komunitou (Sotamaa 2010), pričom sa vyznačujú kombináciou technického know-how, estetickej práce a kolektívnej koordinácie.

Horn of the Abyss (HotA)

HotA predstavuje jedinečný fenomén v oblasti fanúšikovských rozšírení, keďže svojím rozsahom a kvalitou spracovania dosahuje úroveň profesionálneho rozšírenia. Tím HotA Crew sa usiluje zachovať estetiku a dizajnový jazyk pôvodného štúdia, čo znamená, že všetky grafické prvky, animácie či mechaniky pôsobia ako prirodzené pokračovanie originálnej hry z roku 1999. Vďaka tejto dôslednosti býva HotA v komunite označovaná ako „stratené oficiálne rozšírenie“.

HotA výrazne rozširuje strategické možnosti hry v podobe nových frakcií. Prvou z nich bol Cove, ktorý priniesol námornú tematiku, vlastný technologický strom, špecifické jednotky i nové artefakty. V roku 2023 pribudla ďalšia plnohodnotná frakcia Factory, vyznačujúca sa steampunkovými prvkami, unikátnou paletou jednotiek a novým typom kampaní. Okrem toho HotA obsahuje množstvo nových objektov na mape, terénov, kampaňových scenárov a rozsiahlych balansovacích úprav, ktoré riešia viaceré dlhodobé problémy pôvodnej hry.



Klíčovým aspektem HotA je jej kurátorský prístup a teda, že nový obsah je vytvorený v štýle pôvodného pixel-artu, čím rozšírenie zachováva umelecké dedičstvo hry a predstavuje jednu z najprepracovanejších foriem digitálneho remesla.. Vďaka pravidelným aktualizáciám, turnajovej podpore a stabilnej hráčskej základni sa HotA stala štandardom pre režim pre viacerých hráčov (multiplayer) a príkladom toho, ako komunitná tvorba dokáže suplovať absenciu oficiálnej podpory a zároveň prispieť k uchovaniu digitálneho kultúrneho dedičstva.

Wake of Gods (WoG)

Wake of Gods (WoG) je jedným z najstarších a najzásadnejších projektov, ktorý na začiatku milénia prvýkrát otvoril Heroes III modifikáciám vo veľkom rozsahu. Jeho kľúčovým prvkom je skriptovací jazyk ERM, umožňujúci meniť takmer všetky prvky hernej logiky - od vlastností jednotiek cez generovanie máp až po udalosti, ktoré sa dynamicky menia počas hrania. WoG priniesol množstvo experimentálnych mechaník, napr. alternatívne vylepšené jednotky, špeciálne stavby, nové RPG prvky či úpravy AI. Hoci vizuálne nie je tak jednotný ako HotA a pôsobí skôr heterogénne, jeho historická úloha je mimoriadna: položil základy pre hráčske komunity ktoré chceli vylepšiť svet Heroes III a inšpiroval vznik neskorších, profesionálnejšie spracovaných projektov.

VCMI (The Free Heroes Engine)

VCMI je open-source reimplementácia enginu Heroes III, ktorá oddeľuje pôvodný dizajn hry od technických obmedzení starého softvéru. Projekt je významný najmä preto, že umožňuje spúšťať hru na moderných platformách (Windows, macOS, Linux, Android) bez obmedzení pôvodného engine. VCMI umožňuje plne modulárnu architektúru – stovky módov sa dajú kombinovať, automaticky sťahovať a aktivovať pomocou zabudovaného správcu. Z technického hľadiska nejde o mód“, ale o nové softvérové jadro, ktoré otvára priestor pre radikálne zmeny: úplne nové frakcie, prepracované mechaniky a flexibilné rozšírenie umelých inteligencií či generátorov máp. VCMI je zároveň dlhodobým archivačným riešením, keďže zabezpečuje budúcu kompatibilitu Heroes III bez závislosti na starom kóde.



HD Mod

Aj keď nejde o rozšírenie obsahu, HD Mod je kľúčovým nástrojom pre moderné hranie. Zlepšuje rozlíšenie, stabilitu, používateľské rozhranie, umožňuje pohodlnejší multiplayer a integruje viaceré vylepšené funkcie (rýchle súboje, zlepšené okná, skratky). HD Mod sa dnes považuje za základný štandard, najmä v súťažiach a online komunitách. Aj jeho vývoj je prejavom digitálneho remesla – technická komunita opravuje nedostatky originálneho kódu a prispôsobuje hru súčasným hardvérovým možnostiam.

Analýza týchto neoficiálnych rozšírení však nie je len výsledkom teoretického skúmania, ale aj osobnej hráčskej skúsenosti autora. Ako dlhoročný fanúšik série Heroes III sledujem vývoj komunitných projektov a aktívne ich používam pri hraní. Táto perspektíva mi umožňuje lepšie porozumieť tomu, ako modifikácie menia hrateľnosť, estetiku aj kompetitívnu rovinu hry. Zároveň cez vlastnú skúsenosť vnímam, že neoficiálne rozšírenia nie sú len technickými zásahmi, ale živou súčasťou kultúrneho ekosystému hry a teda praxou, ktorá umožňuje komunitu udržať dielo pri živote a rozvíjať ho.

Zásahy hráčov do existujúcich digitálnych produktov

Herné modifikácie predstavujú špecifickú formu participácie, v ktorej hráči zasahujú do existujúcich digitálnych produktov a pretvárajú ich podľa vlastných potrieb, preferencií a kolektívnych noriem. Táto činnosť býva označovaná ako participatívna kultúra (Jenkins, 2006), kde sa hranice medzi producentom a konzumentom stierajú a vzniká priestor pre užívateľov typu prosumer. Prosumer označuje jednotlivcov, ktorý sa aktívne podieľajú na tvorbe a taktiež spotrebe produktov, mnohokrát v dôsledku osobného zánietenia (García-Galera & Valdivia, 2014).

Z tohto vyplýva, že prosumer nie vôbec pasívnym prijímateľom produktov, resp. obsahu, ale:

- aktívne sa zapája do tvorby, úprav, prispôbovania alebo distribúcie,
- zároveň konzumuje výsledný produkt, službu alebo obsah,



- pričom sa významne posúva hranica medzi producentom a spotrebiteľom - jeden subjekt zastáva obe funkcie súčasne.

V prípade Heroes III ide o komunitu, ktorá nielen udržiava historický softvér pri živote, ale aktívne prepisuje jeho pravidlá, optimalizuje balans hrateľnosti a navrhuje nové frakcie, mapy a herné mechanizmy. Modifikácie v tomto prípade presahujú rámec rekreačnej činnosti a predstavujú formu digitálneho remesla (Švelch, 2023), ktoré si vyžaduje znalosť hernej logiky, programovania a komunitnej koordinácie.

Participatívnu účasť hráčov na tvorbe a modifikácii herného obsahu možno chápať aj v kontexte tzv. remix kultúry, ktorú popisuje Jenkins (2006) ako spôsob, ktorým jednotlivci či komunity preberajú existujúce mediálne formy a upravujú ich do nových, kolektívne zdieľaných diel. Remix kultúra sa vyznačuje otvoreným prístupom k pôvodnému obsahu, ktorý nie je chápaný ako uzavreté dielo, ale ako materiál na ďalšie využitie, úpravu či reinterpretáciu. V prípade hry Heroes III ide o produkt komerčnej hernej kultúry, ktorý však vďaka neoficiálnym úpravám nadobúda nové významy, technologické vrstvy a herné mechanizmy.

Podľa Postigo (2012) remixové praktiky plnia v hernom kontexte technickú, kultúrnu aj archivačnú funkciu – umožňujú revitalizovať staršie softvérové objekty a pretvárať ich v súlade s aktuálnymi estetickými či technologickými normami. Remix tak prelamuje „časový odstup“ medzi vznikom hry a jej súčasným používaním a zároveň posilňuje komunitnú identitu prostredníctvom spoločnej tvorby. V praxi to znamená, že hráči Heroes III nevystupujú iba ako pasívni prijímatelia herného zážitku, ale reinterpretujú pôvodné princípy prostredníctvom dizajnových zásahov, neoficiálnych patchov, nových kampaní, modifikácií herných frakcií či vylepšení grafiky.

Tvorba modifikácií však nie je iba prejavom kreatívnej slobody, ale aj technologickej špecializácie. Švelch (2023) označuje tieto aktivity ako digitálne remeslo, teda tvorivú činnosť, ktorá kombinuje technické know-how, cit pre detail a komunitnú spoluprácu. Digitálne remeslo sa vyznačuje procesualitou – opakovaným experimentovaním, testovaním a ladením, ktoré je porovnateľné s tradičnou remeselnou zručnosťou, avšak realizovanou v digitálnom prostredí.



Hráč – tvorca módov, nie je len programátorom či dizajnérom, ale aj kurátorom hernej pamäte, ktorý prostredníctvom svojich úprav „opravuje“ a zároveň znovu vytvára herný svet.

Sotamaa (2010) popisuje užívateľskú tvorbu modifikácií ako prax kombinujúcu „ruko-dielnu“ (craft) a technickú tvorbu. Hoci nepoužíva výraz digitálne remeslo v tomto tvare, jeho koncept „crafting practices“ je teoreticky úplne kompatibilný. Sotamaa opisuje užívateľskú adaptáciu hry (modifikáciu) ako špecifickú formu „crafting practices“, teda remeselných aktivít prenesených do digitálneho prostredia. Podľa autora samotná tvorba modifikácie nepredstavuje len technický zásah do softvéru, ale komplexnú tvorivú činnosť vyžadujúcu kombináciu estetických, dizajnerských a programátorských zručností. Tvorcovia modifikácií pracujú iteratívne – neustále testujú, opravujú, upravujú a doladujú svoje výtvory. Tento cyklus pripomína tradičné remeslo, avšak realizované v kyberprostredí a založené na kolektívnej expertíze komunity. Výsledkom je produkcia digitálnych artefaktov, ktoré rozširujú alebo redefinujú pôvodnú hru a stávajú sa prejavom kreatívnej participácie hráčov.

V komunite Heroes III je digitálne remeslo prítomné v mnohých podobách – od „HD Mod“, ktorý prepisuje rozlíšenie hry a jej užívateľské rozhranie, až po fanúšikovské expanzie ako Wake of Gods (WoG) či Horn of the Abyss (HOTA), ktoré pridávajú nové frakcie, jednotky, artefakty a herné mechanizmy. Vznik týchto projektov bol možný vďaka kolektívnemu úsiliu malej, no odborne zručnej komunity. Táto komunita často funguje mimo formálnych štruktúr herného priemyslu, ale využíva jeho technológie, nástroje a profesionálne postupy. Niektorí modifikátori sú programátori, iní grafici či dizajnéri - spolu vytvárajú diela, ktoré sú nielen funkčné, ale často aj kultúrne významné.

Digitálne remeslo v kontexte Heroes III preto presahuje hranice rekreačnej činnosti. Ide o postupné aktualizovanie a kultivovanie herného dedičstva, ktoré by bez aktívneho zásahu hráčov pravdepodobne zaniklo. Komunita sa tak stáva nielen vykonávateľom úprav, ale aj garantom udržateľnosti softvérového artefaktu – prepája pôvodnú hru s technickou evolúciou a súčasným herným diskurzom.

V zhrnutí môžeme vysloviť, že v prípade nami analyzovanej hry sa digitálne remeslo prejavuje v podobe precíznych úprav grafických prvkov, tvorby nových frakcií, fanúšikovských patchov



či modernizácie používateľského rozhrania - teda takých intervencií, ktoré presahujú voľnočasovú aktivitu a získavajú charakter špecializovanej, remeselnej práce vykonávanej v digitálnom prostredí.

Videohry ako digitálne dedičstvo

V súčasnej diskusii o digitálnom dedičstve sa videohry čoraz častejšie uznávajú ako komplexné umelecké a kultúrne artefakty, ktoré spájajú viacero médií, kód, grafiku, hudbu, interaktivitu a komunitné praktiky do jedného integračne fungujúceho celku. Ako upozorňuje Harkai (2022), takéto diela si vyžadujú rovnakú úroveň archivácie a ochrany, akú má literatúra či film: nielen ako komerčné produkty, ale ako súčasť kultúrnej pamäti, ktorá má hodnotu pre budúce generácie.

Tento prístup znamená, že videohry, najmä tie, ktoré prežili desaťročia, stále sú hrané, modifikované a reinterpretované komunitou. Nemožno redukovať len na výnimočné herné tituly. Stávajú sa historickými dokumentmi digitálnej kultúry: s vlastnou estetikou, vetvenými komunitami, fanúšikovským obsahom a odkazmi, ktoré reflektujú dobu, v ktorej vznikli, ale sú zároveň živé a relevantné aj v prítomnosti. Harkai (2022) zdôrazňuje, že pri degradácii médií (zastarané platformy, stratené servery, zmiznuté inštalácie) by sme stratili cennú časť kolektívnej pamäti a nielen hry samotné, ale aj kultúrne kontexty, spomienky, modifikácie, komunitné zásahy a vývoj, ktorý dopĺňa a mení pôvodné dielo .

Barbier (2014) upozorňuje, že v prípade videohier zohráva komunita hráčov často úlohu primárneho nositeľa ich kultúrnej pamäte. Amatérski archivári, fanúšikovia, tvorcovia modifikácií, technickí nadšenci vytvárajú paralelné systémy uchovávania, ktoré fungujú nezávisle od tradičných kultúrnych inštitúcií. Podľa autora je práve táto „neinštitucionalizovaná“ forma ochrany dedičstva kľúčová najmä pri tituloch, ktoré by inak zanikli v dôsledku technologickej zastaranosti, straty originálnych nosičov alebo nedostatočného komerčného záujmu vydavateľov. Komunity zabezpečujú nielen digitalizáciu a uchovávanie herných súborov, ale aj rekonštrukciu herných prostredí, dokumentáciu herných pravidiel, fanúšikovské rozšírenia či modifikácie. Barbier zároveň ukazuje, že amatérske



zachovávanie hier nepredstavuje len technický zásah, ale skôr o kultúrnej praxi, v ktorej hráči aktívne kurátorujú, reinterpretojú a udržiavajú herné dedičstvo pri živote.

Heroes III predstavuje ukázkový príklad toho, ako môže starší digitálny artefakt prežiť desaťročia vďaka aktívnej komunite. Prostredníctvom modifikácií, fanúšikovských vylepšení, turnajových pravidiel a zremastrovaných verzií sa hra neustále aktualizuje, modernizuje a rozširuje. Takýto kolektívny proces funguje ako forma digitálneho kurátorstva, kde hráči sa stávajú správcami a ochrancami herného sveta, prenášajú jeho estetiku a pravidlá do súčasnosti a tým zabezpečujú jeho pretrvanie.

Limity výskumu

Výskum modifikácií a hráčskych zásahov do hry Heroes III vychádza z kvalitatívnych metód, čo prináša viacero obmedzení. Najvýraznejším limitom je charakter dostupných zdrojov, keďže väčšina informácií pochádza z neformálnych fór, komunitných webov a hráčskej dokumentácie, ktoré nie sú vždy stabilné ani úplne overiteľné. Vývoj módov prebieha dynamicky, takže niektoré pozorovania môžu byť viazané len na konkrétne verzie či obdobia.

Metodologickým obmedzením je aj subjektivita digitálnej etnografie, kde je výskum závislý od pozorovania online interakcií, ktoré nereprezentujú celú komunitu. Autorova vlastná skúsenosť s hrou síce umožňuje hlbšie pochopenie kontextu, no zároveň môže vytvárať určité preferencie, ktoré je potrebné reflexívne kontrolovať. Napokon, analýza sa sústredila na tri hlavné projekty (HotA, WoG, VCMI), pričom množstvo menších módov bolo mimo rozsahu. Tieto limity neoslabujú závery, ale naznačujú potrebu širšej komparácie a technickej analýzy v budúcom výskume.

Záver

Výsledky analýzy ukazujú, že zásahy hráčov do herného systému Heroes III predstavujú viac než len modifikácie či technické vylepšenia. Ide o komplexnú kultúrnu prax, v ktorej komunita



preberá úlohu spolutvorcu, kurátora aj archivára. Tvorba módov pritom neprebieha v izolácii – je výsledkom kolektívnej expertízy, estetických preferencií aj spoločnej snahy udržať hru aktuálnu v meniacich sa technologických podmienkach. Projekty ako HotA, WoG či VCMI potvrdzujú, že hráčske zásahy dokážu formovať hernú identitu, dopĺňať pôvodné tvorivé vízie a zároveň otvárať priestor pre nové interpretačné rámce, ktoré posúvajú Heroes III za hranice komerčného produktu. Z pohľadu digitálneho dedičstva je komunita okolo hry príkladom toho, ako môže neformálne, neinštitucionalizované prostredie zabezpečiť pretrvanie a evolúciu kultúrne významného diela. Hráči nielen zachovávajú technickú funkčnosť starého softvéru, ale aktívne ho rozvíjajú, dokumentujú a prispôbujú novým generáciám. Tým sa Heroes III stáva živým kultúrnym artefaktom, ktorý prežíva vďaka prepojeniu nostalgie, remeselnej práce a komunitnej spolupráce. Táto dynamika potvrdzuje, že význam videohier nespočíva len v ich pôvodnej podobe, ale aj v ich schopnosti prechádzať reinterpretáciou, aktualizáciou a znovo-oživaním v rukách samotných hráčov.

Zoznam použitých zdrojov

BARBIER, Benjamin, 2014. Video Games and Heritage: Amateur Preservation? Hybrid. *Revue des arts et médiations humaines* [online]. 2014, č. 1, s. 1–15. [cit. 2025-04-29]. Dostupné z: <https://doi.org/10.4000/hybrid.1107>

BOELLSTORFF, Tom, NARDI, Bonnie, PEARCE, Celia a T. L. TAYLOR, 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press. DOI: 10.2307/j.cttq9s20.

DE KOSNIK, Abigail, 2016. *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom* [online]. Cambridge (MA) : The MIT Press, 2016. [cit. 2025-04-26]. DOI: 10.7551/mitpress/10248.001.0001. Dostupné z: <https://direct.mit.edu/books/monograph/4087/Rogue-ArchivesDigital-Cultural-Memory-and-Media>



FAHEY, Rob. 2003. 3DO files for bankruptcy. GamesIndustry.biz [online]. 29. máj 2003 [cit. 2025-04-26]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/3do-files-for-bankruptcy>

HARKAI, István, 2022. Preservation of video games and their role as cultural heritage. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*. 17(10), 844–856. DOI: 10.1093/jiplp/jpac090.

HEROESCOMMUNITY, 2024. Dokumentácia k projektom HotA, WoG a VCMI [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: <http://heroescommunity.com/>

HOMM FANDOM WIKI, 2024. Factory (HotA) [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: <https://homm.fandom.com/wiki/Factory>

HOTACREW, 2023. Horn of the Abyss – Release Notes 1.7.0 [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: <https://hota.acidcave.net>

IGN, 1999. Heroes of Might and Magic III [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/1999/03/30/heroes-of-might-magic-iii-2>

JENKINS, Henry, 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. ISBN 9780814742952.

GARCÍA-GALERA, M. Carmen, & VALDIVIA, Angharad. 2014. Media prosumers. Participatory culture of audiences and media responsibility. *Comunicar*, 22(43), s. 10–13. DOI: 10.3916/C43-2014-a2.

MOBYGAMES, 2025a. Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: <https://www.mobygames.com/game/1656/heroes-of-might-and-magic-iii-armageddons-blade/>

MOBYGAMES, 2025b. Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. <https://www.mobygames.com/game/1664/heroes-of-might-and-magic-iii-the-shadow-of-death/>



POSTIGO, Hector, 2007. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. *Games and Culture*. 2(4), 300–313. DOI: 10.1177/1555412007307955.

POSTIGO, Hector. *The Digital Rights Movement: The Role of Technology in Subverting Digital Copyright*. Cambridge (MA); London: The MIT Press, 2012. 256 s. DOI: 10.7551/mitpress/8698.001.0001.

SOTAMAA, Olli, 2010. When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. *Games and Culture*. 5(3), 239–255. DOI: 10.1177/155541200935976

ŠVELCH, Jaroslav, 2023. *Player vs. Monster: The Making and Breaking of Videogame Monstrosity*. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN 9780262373241. DOI: 10.7551/mitpress/14106.001.0001

VCMI Team, 2024. *Modding Readme* [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: <https://vcmi.eu/modders/Readme/>

WAKE OF GODS TEAM, 2003–2025. *Rozwój WoGa* [online]. [Cit. 29. 04. 2025]. Dostupné z: https://www.wog.acidcave.net/rozwój_woga.html

Autor

Mgr. Vladimír Filip, PhD.
vladimir.filip@fhv.uniza.sk

Katedra mediamatiky a kultúrneho dedičstva
Fakulta humanitných vied
Žilinská univerzita v Žiline
Univerzitná 8215/1



010 26 Žilina

SLOVENSKÁ REPUBLIKA

Mgr. Vladimír Filip, PhD. je absolventom doktorandského študijného programu Mediamatika a kultúrne dedičstvo na Katedre mediamatiky a kultúrneho dedičstva FHV UNIZA. Profesionálne sa zameriava najmä na životnosť digitálne zrodených dokumentov, pričom skúma nielen odolnosť a limity ich nosičov, ale aj problematiku dlhodobej archivácie, migrácie dát a záchrany ohrozeného digitálneho obsahu. Vo svojom výskume prepája technické aspekty digitálnej preservácie s metodologickými prístupmi digitálnych humanitných vied a kultúrneho dedičstva.

