

# Path of Exile a role-playing games

Mário Babiar

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
xbabiar@stuba.sk

11. októbra 2022

## Abstrakt

Článok sa zameriava na hru Path of Exile (PoE) od vývojárskeho štúdia videogier Grinding Gear Games (GGG) a action role-playing hry (ARPG). 1) Vysvetľuje rôzne mechaniky v hre Path of Exile, jej históriu, charakteristické herné prvky a monetizáciu. 2) Porovnáva Path of Exile s inými hrami zo žánru ARPG/RPG, ako Diablo II alebo Diablo III. 3) Hodnotí v čom Path of Exile vyniká a prečo je jedna z najlepších hier vo svojom žánri, ale aj v čom zaostáva.

## 1 Čo je Path of Exile

Path of Exile je bezplatná online ARPG zasadená do temného sveta z názvom Wraecclast. Hra je silno inšpirovaná Diablo II a je často označovaná aj ako jeho nástupca. PoE je navrhnutá na základe silnej online ekonomiky, vytvárania výzbroje a hlbokého prispôbenia postavy rôznymi spôsobmi. Hra je každé 3 mesiace obohacovaná novou expanziou nazývanou liga. Liga na konci roka v decembri alebo v januári je väčšia a je zameraná na rozšírenie konca hry a pridanie nových bossov.

## 2 Grinding Gear Games

Grinding Gear Games alebo GGG je vývojárske štúdio videogier založené v roku 2006 so sídlom v Novom Zélande, ktoré vydalo iba jednu hru, a to Path of Exile. Medzi zakladateľov patria Chris Wilson (výkonný riaditeľ), Jonathan Rogers (technický riaditeľ), Erik Olofsson (Umelecký vedúci), Brian Weissman (Výkonný producent). Chris Wilson je výkonný riaditeľ a teda aj tvárou hry. Oznamuje každú novú expanziu do hry a pokiaľ prebieha nejaká Q&A s vývojármi hry, tak práve Chris Wilson odpovedá na dané otázky.

## 3 Mechaniky v PoE

**Postavy** Hráč má na výber zo 7 rôznych postáv. Každá postava začína na inej pozícii v pasívnom strome dôvodností, rôznymi atribútmi (sila, obratnosť, inteli-

gencia) a odmenami z úloh od NPC (nehráčska postava). Neskôr v hre má každá postava na výber 3 rôzne podtriedy označované ako Ascendancy podtriedy. [1]

## 4 Monetizácia

Path of Exile je zadarmo (free-to-play) hra, napriek tomu sa v komunite často vyskytuje pojem ako zaplatiť za výhru (pay-to-win). V hre existujú 3 typy mikrotransakcií, kozmetické (úprava vzhľadu postavy, úprava vzhľadov efektov kúziel alebo útokov ap.), rozšírenie úložného priestoru a balík podporovateľa, ktorý obsahuje prémiovú menu a predovšetkým exkluzívne kozmetické veci. Pay-to-win pojem sa spája práve s rozšírením úložného priestoru, a preto by som sa na túto tému chcel zamerať trochu viac.

Hráč ma k dispozícii inventár (5x12 políčok) a externý úložný priestor označovaný ako truhla. V truhle sa nachádzajú záložky a každá má 12x12 políčok na uloženie vecí. Každý hráč má na začiatku hry 3 takéto záložky. Jediný spôsob ako získať viac záložiek je ich kúpou za reálnu menu. Existujú aj špeciálne záložky s rôznou cenou od 4\$ do 15\$ [3], ktoré majú viac priestoru a špeciálne funkcie na uľahčenie manažmentu inventára.

Napríklad záložka na mapy ktorá stojí 15\$ umožňuje uložiť každý typ mapy rôznych úrovní 72-krát. Na úrovni 16 je 96 rôznych máp, teda je možné uložiť až 6912 máp iba pre túto jednu úroveň. Namiesto normálnej záložky, ktorá je neprehľadná a má maximum 144 políčok, resp. máp na uloženie je možné, aby si hráč kúpil špeciálny typ záložky pre mapy, ktorá je veľmi prehľadná, má niekoľko násobne väčší priestor a má viacero špeciálnych funkcií, ako napríklad zvýraznenie mapy, ktorá ešte nebola dokončená. Takýchto špeciálnych záložiek existuje niekoľko a pokrývajú všetky typy vecí, ako meny, mapy, úlomky, lekvárové fľašky atď.

Dôvodom prečo sa v komunite objavuje pojem pay-to-win je, že niektoré špeciálne záložky je priam potrebné kúpiť, aby si hráč mohol naplno vychutnať hru v jej konečnej fáze, kde pre mnohých hráčov práve hra začína.

V štúdií Volitional Vanity(Singh Martinez, Mauricio & Tang, Sini) [5] uviedlo ako prvú kúpu záložku 6 z 9 ľudí prostredníctvom rozhovoru a 10 z 23 ľudí prostredníctvom prieskumu. Ako prvú kúpu balíka podporovateľa uviedlo 2 z 9 ľudí prostredníctvom rozhovoru a 10 z 23 ľudí prostredníctvom prieskumu. Balík podporovateľa obsahuje prémiovú menu, za ktorú za záložky dajú kúpiť a teda sa treba pozrieť na následné kúpy a čo bola ich motivácia. V tejto istej štúdií motiváciu ďalšej investície do hry uviedlo 19 z 23 ľudí práve záložky a 16 z 23 uviedlo podporu vývojárom.

Z tohto vidíme, že hráči kupujú hlavne záložky alebo balík podporovateľa a neskôr záložky za prémiovú menu získanú z balíka. Teda pre nových hráčov sú hlavnou motiváciou investovania do hry práve záložky, ktoré oproti normálnym záložkám ponúkajú oveľa väčší úložný priestor a veľa funkcií na uľahčenie manažovania inventára tzv. quality-of-life features.

Pay-to-win pojem sa v komunite vyskytuje práve preto, že tieto záložky ponúkajú obrovské výhody nielen v ľahšom manažovaní inventára, čo hráčovi umožní si hru viac vychutnať užije hru viac, ale hlavne v ušetrení času a pri predávaní veľkých kvantít typov vecí ako napr. fragmenty. Špeciálne záložky preto majú vplyv aj na to, ako rýchlo vie hráč zarobiť a teda sú označované ako pay-to-win mechanika.

## Literatúra

- [1] Path of exile fandom wiki, character class. [https://pathofexile.fandom.com/wiki/Character\\_class](https://pathofexile.fandom.com/wiki/Character_class).
- [2] Path of exile, game. <https://www.pathofexile.com/game/>.
- [3] Path of exile shop, stash tabs. <https://www.pathofexile.com/shop/category/stash-tabs>.
- [4] Mitch Gassner. Beginner's guide to path of exile. <https://www.mmorpg.com/guides/beginners-guide-to-path-of-exile-2000121370>, Mar 2021.
- [5] Singh Martinez, Mauricio, and Sini Tang. Volitional vanity a study on the players of path of exile and their premium purchases, May 2021.