**Path of Exile a role-playing hry**

**Abstrakt**

Článok sa zameriava na Path of Exile (PoE) od štúdia Grinding Gear Games (GGG) a action role-playing hry (ARPG). 1) Vysvetľuje Path of Exile, jej históriu, charakteristické herné prvky a monetizáciu. 2) Porovnáva Path of Exile s inými hrami zo žánru ARPG alebo RPG ako Diablo II a 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.

**Čo je Path of Exile**

Path of Exile je bezplatná online ARPG zasadená do temného sveta z názvom Wraeclast. 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 prispôsobenia 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.

**Grinding Gear Games**

Grinding Gear Games alebo GGG je vývojárske štúdio videohier založené v roku 2006 zo sídlom v Novom Zélande, ktoré vydalo iba jednu hru, a to Path of Exile. Medzí 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.

**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, inteligencia) a odmenami z úloh od NPC (nehráčska postava). Neskôr v hre má každá postava na výber 3 rôzne podtriedy označované ako Ascendancy podtriedy.\cite{PoE-offisite-classes}

**Pasívny Strom dovedností**

Každá úroveň postavy

**Ascendancy**

**Výzbroj**

**Skill Gems**

**Akty**

**Ligy**

**Koniec hry – Atlas**

**Trading**

**Ekonómia**

**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, upráva 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\$\cite{PoE-shop-stash-tabs}, 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 štúdii Volitional Vanity(Singh Martinez, Mauricio \& Tang, Sini)\cite{Volitional-Vanity} 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 štúdii 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.

**Gambling v PoE**

**V čom PoE vyniká**

**V čom PoE zaostáva**

**Záver**