

ローグライクとは？

往年のPCゲーム「Rogue」をベースに、
拡張・発展したゲームジャンルのひとつ

広義のRPGに属すが

「死ぬとすべてが失われる」

「迷宮を潜り続ける」「レベルの自動生成」

などの要素で独特のプレイ感が人気



風来のシレン5

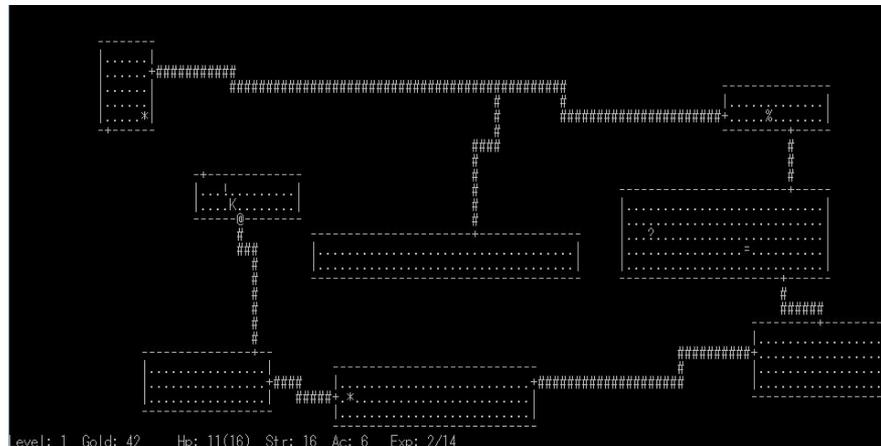


今も大会が行われていたりも

かいつまんでローグの歴史

1980年ごろに開発されたRPG

テキストで画面が作られているのが特徴



マス目ベース、ターン性のシームレスなゲーム展開

1ミスが死に繋がるシビアなルールなどで

今でいうGeekたちが大喜び

(* 古典洋RPGの名作Rogue、Ultima、Wizardryとか言われるんですけど、現地では別にそういうことはないらしい)

(あとD&Dの説明も省略)

ローグからローグライクへ

経緯はいろいろだけど省略、日本では↓みたいな感じ

↓Rogue

↓トルネコの大冒険(チュンソフト、1993年)

↓風来のシレン(チュンソフト、1995年)

～Rogue-Likeの認知～



日本のローグライク観は
チュンソフトが大体つくった

日本のローグライクは不思議のダンジョンライク

ある意味ガラパゴス的な進化を遂げたとも言える(*)



(* NetHackやAngbandなど「Rogue-Like」をベースに発展してきたコミュニティもありますが、やはり少数派)

ひるがえって、ローグライク

最近ではPDL、ベルリン解釈(*)などをベースに

さまざまな区分けの「ローグライク」

が誕生



スマートフォンにも、

実質「ローグライク」の

アプリ多数

(* 詳細次ページ)



PDLとベルリン解釈

PDLはProcedual(自動生成)Death(死)Labyrinth(迷宮、閉鎖空間)の略語

ローグライクに代わる呼称として、たまに使われることがあります

ベルリン解釈(Berilin-Interpretation)はローグライクの要素を大小まとめたもの

ベルリン解釈によるローグライク

高いローグ的要素										低いローグ的要素					
環境の自動生成	死んだらすべてを失う	ターン制	マス目(グリッド)制	探索と戦闘がシームレス	複数の解法を許容する複雑さがある	リソース管理	ハクスラ	探索	正体不明のアイテム	操作可能なキャラクターは一人だけ	敵はプレイヤーと同等	戦術的チャレンジ	ASCII表示	ダンジョン	HPや属性が明示的

http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation

<http://2dgames.jp/2015/03/19/roguelike/>