

Рогалики — Lurkmore

Эта статья про жанр компьютерных игр; О меме Lucky Star см. [Шоколадный рогалик](#).

Рогалики (*Rog@лики*, *Rogue-like RPG*) — изначально семейство компьютерных RPG-игр. Название, как нетрудно понять, произошло от имени игры Rogue, «бродяга», родоначальника жанра. Характерная черта большинства рогаликов — либо абсолютное отсутствие графики, в её роли выступают текстовые символы, либо достаточно символическая реализация графической части. Отсутствие графики а ля [крузис](#) компенсируется комплексной игровой механикой и глубоким игровым процессом, зачастую нетерпимым к ошибкам игрока.



ADOM. Фан-арт

В [Фидо](#) были представлены RU.GAME.ADOM и несколькими аналогичными эхами.

What the fuck is Rogue-like?

На сайте Rogue Temple есть небольшая, но удобная статья «[Roguelike Definition](#)», где коротко описаны принципы, которым должен или может соответствовать среднестатистический рогалик, здесь мы приведём вольный перевод этой статьи:

[The Nethack Song](#)
Песня про NetHack

Исключительно важные факторы

Случайная генерация игрового окружения.

Игровой мир и его содержимое должен каждый раз создаваться заново случайным образом. Случайным образом в рогаликах накидывается практически все — от лабиринтов до названий свитков (то есть, чтобы узнать что за вещь ты подобрал, иногда есть только один выход — заюзать её, что чревато непредсказуемыми последствиями). Таким образом, каждая игра становится уникальной, и рогалики можно проходить *более 9000 раз*, по-прежнему получая удовольствие от процесса.

Возможность сделать фатальную ошибку (включая возможность окончательной гибели персонажа).

Игрок должен платить за свои ошибки и сделанный выбор, иногда даже и ценой жизни. Восстановление сохранённой игры не делает вам чести и может применяться только в случае, если игра упала в результате багов. Записаться можно только при выходе из игры, чтобы потом продолжить её с того же места. Таким образом, любая ошибка может стать непоправимой, а смерть — окончательна.

Пошаговость.

Всё происходящее в игровом мире происходит в порядке бесконечного цикла, разделённого на отдельные ходы для каждого действия. Ввиду того, что сэйвы отсутствуют, возможности персонажа ограничены, а ошибки чреватой быстрой смертью, единственная возможность выжить — это тщательно обдумывать каждое свое действие.

Полная доступность всех игровых действий.

Все игровые команды (управление или действия) должны быть доступны в любой момент игры. Не должно быть никаких искусственных ограничений в отдельных ситуациях.

Свобода.

В игре не должно быть строго определённого создателем линейного пути прохождения. Игрок сам выбирает, что ему делать, как и когда.

Самостоятельное исследование окружающего мира.

Игрок должен самостоятельно изучить природу предметов, а также механизм их использования.

Факторы средней важности

Игрок — одиночка.

Игрок управляет только одним персонажем.

Огромное количество всякой всячины.

В игре должно быть нечеловеческое количество монстров, предметов, мест для посещения *etc.*

Сложный и необычный мир с занимательной и труднопредсказуемой системой взаимодействия с предметами.

Предметы, в идеале большую их часть, можно использовать самым удивительным способом, явно не вытекающим из их природы.

Наименее важные факторы

Высокий уровень сложности.

Игра становится очень сложной и очень быстро. Выиграть при первом и не только прохождении должно быть почти невозможно. Для того, чтобы приблизиться к победе, игрок должен [набраться опыта](#).

Монстры и игрок играют по тем же правилам..

Природа монстров соответствует природе игрока, они могут носить вещи, оружие, имеют такую же систему статистик, как и игрок, а также подчиняются тем же правилам.

Если пойти от противоположного, то игровой персонаж — это монстр, у которого прописано, что он управляется человеком и по этой причине игнорируется во время обработки ИИ, в остальном всё как у прочих существ.

Псевдографика.

Игрок взаимодействует с игровым миром посредством интерфейса, основанного на псевдографике. Это интересно, но рогалик может быть выполнен в псевдо-псевдографике. То есть, игра фактически является «графической», что открывает интересные возможности.

Hack and Slash.

Игра включает в себя убийства всяких разных существ и сбор сокровищ.

Довольно быстрое развитие персонажа

В отличие от доминирующих нынче задротских (ММО)RPG персонажи в рогаликах столь же быстро качаются, как и умирают, большую часть времени в рогалики именно играешь, а не задрачиваешь ради очередного левелапа.

Таблица рекордов

Редко какой игрок доходит до того самого победного YAVP, а прохождение некоторых рогаликов может занять несколько лет. Таблица рекордов (в последнее время даже и сетевая) даёт стимул играть тем, кто совсем не намерен проходить игру.

Вышеприведенные правила совсем не являются догмой — рогаликом, в зависимости от либеральности настроек конкретного геймера, можно считать и [Transcendence](#) — реалтаймовый космический полет в полноценной графике, и даже [Диаблу](#) или [Майнкрафт](#). Впрочем, «считать ли %title_name% рогаликом» — одна из самых популярных разновидностей [холиваров](#) в среде рогалик-фагов. Но абстрактные дизайнерские приёмы такие абстрактные — особо лакомые рогаликофичи то и дело всплывают и в других жанрах.

Мемы рогаликов и сообщества

The grue



Как-то так.

«It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue. »

— Zork

В российских интернетах известен как *груй*. Многие игры, начиная с Зорк, ввели таинственного и непобедимого монстра grue (*надм. страх*), который прятался в темноте и пожирал игрока, пытающегося пройти подземелье без фонарика, факела, спичек или другого источника света.

YASD

Yet Another Stupid Death (Ещё Одна Дурацкая Смерть). Один из основных принципов рогаликов — «Permadeath», невозможность (помимо *savescumming*^[1]) восстановить погибшего или сделавшего фатальную ошибку персонажа. Таким образом, под этим понимается:

- очередная гибель персонажа в результате преступной халатности игрока.
- топик или пост на рогаликовом форуме, сообщающий изумлённой публике как умер любимый [Troll Paladin 8 lvl](#).
- очередной заброшенный рогаликовый проект на стадии недоделки.

В некоторых рогаликах и близких по духу играх — например, *Iter Vehemens ad Necem* и *Dwarf Fortress*, где возможность получить долгожданный вин стремится к нулю, а курьёзный проигрыш с кучей [расчлeнeнки](#) доставляет больше лулзов, чем сам процесс игры, YASD является уже не чем-то плохим, а самоцелью, и самые эпичные поражения уже становятся вином и с [шутками и прибаутками](#) обсуждаются как посетителями, так и самим виновником торжества.

YAVP

Yet Another Victory Post (Ещё Один Пост о Победе). В силу того, что рогалики игры задротские, [илитарные](#) и выиграть в них не так уж просто, некоторые годами (!) мучаются, то при достижении [Win Screen](#), душа рвётся поделиться! И таки делится! [Радость, ликование и мужеложество](#) в таком топике гарантировано.

Томас Бискуп нервно курит aka [Talkie Talkie Projects](#)

Inb4 «кто такой Томас Бискуп?»: Томас Бискуп — создатель эпического рогалика ADOM.

Различные варианты вышеуказанной фразы — локальный мем создателей рогаликов. [Сиречь](#) тусовки очень малой и гугель про неё почти ничего не знает, но этот мем открывает всем интересующимся рогаликами, почему в интернетах так много полуфабрикатов. Большинство людей, решивших начать свой рогалик, слабо представляют, с чем им предстоит столкнуться, со стороны рогалик кажется весьма простой программой, которую можно нарисовать левой пяткой минут за десять (возможно, виной тому отсутствие графики в большей части рогаликов, а потому любая [мыльная У.О.В.А.](#)-игра выглядит внушительней для дилетанта). Поэтому «разработка» рогалика начинается следующим образом:

Создатель уведомляет всех какой супер-пупер рогалик он собирается сделать, сколько там будет замечательных **фич** и так далее. Потом, вдоволь натешив своё **ЧСВ** видениями Великого Рогалика, наш Творец начинает работу и... тут разработка уходит в **бесконечный цикл**, обычно завершаясь **ничем**.

Почему так происходит? Слишком много мечтаний и мало дела, в то же время в голове у «автора» выстраивается красивый образ рабочей игры. Она отлажена, в ней нет багов и она идеально работает.

Но, увы, нет иного способа вынуть её из головы и запихнуть в исполняемый файл, кроме как ручками запрограммировать (или **заставить** сделать это кого-нибудь ещё). А это — дни/месяцы/годы отладки, дурацкие ошибки, всплывающие то тут, то там, незначительные, но необходимые изменения, из-за которых приходится перепахивать тысячи строк кода в поисках допущенной полгода назад оплошности...

Короче говоря, обычная тяжёлая программистская работа. А потом ещё и оптимизация, алгоритмы, от одних только фамилий авторов которых можно сломать себе язык. Но в голове-то всё работает! И так и остаются люди с абсолютно красивым и рабочим рогаликом, которым, в силу понятных причин, никто кроме них самих насладиться не может.

Кроме того, по непонятной причине начинающие рогаликоделы в массе своей пытаются переплюнуть именно ADOM, а не **Angband** или, скажем, **Dungeon Crawl**. Поэтому, как правило, игра начинается с того, что герой приходит в маленькую деревеньку. Правда, в отличие от Адома, этим она обычно и заканчивается.

Происхождение мема

Если же с англоязычным вариантом *talkie talkie project* всё понятно, **пиздеть — не мешки ворочать**, то нервно курящий Бискуп был порождён на одном отечественном рогаликовом форуме, уже исчезнувшем с просторов интернетов. Клиническое школоло объявило, что АДОМ — это ерунда, вот мы напишем свой АДОМ с игрищами и блудницами, да так напишем, что Бискуп будет нервно курить, ну Ваще! Учитывая, что отечественная рогаликовая сцена не так уж и велика, бурление было вызвано хорошее. Особенно когда творение не то, чтобы дошло до версии 1.0, но даже и не появилось в виде работающей версии.

Печь рогалики

Копетан сообщает, что слово рогалик очевидно созвучно всем хорошо знакомому кулинарному изделию. Таким образом, говоря о создании рогаликов, разработчики говорят печь рогалик или, почему-то, варить рогалик.

Таким образом если вы, решив написать рогалик придёте на рогаликовый форум и напишете: «Я решил испечь рогалик, суть такова...», то все сразу поймут, что вы **опытный разработчик** прочитали об этом на Луркоморье и подадут вам папирос имени Бискупа.

7DRL

Seven Day Roguelike Challenge. Проводящееся на *roguebasin* из года в год мероприятие, заключающееся в том, что анон должен написать за семь дней рогалик. Семь дней должны быть потрачены именно на создание рогалика, иметь заранее написанный или готовый движок не возбраняется, а даже поощряется, так как позволяет выдать более качественный результат. О том удалось ли успеть или нет автор отчитывается сам, в конце концов это не конкурс, а **варенье мероприятие, направленное на оживление рогаликового сообщества**.

Количество участников растёт с каждым годом. Результаты как и везде, 95% непроходимый шлак, 5% хорошие, годные рогаликомальши. Из двух-трёх семидневок в год потом вырастают полноценные проекты, ради чего всё собственно и затевалось.

ARRP

The Annual Roguelike Release Party. Так же мероприятие направленное на то, чтобы расшевелить рогаликовое сообщество. Проводится через шесть месяцев после проведения 7DRL. Представляет собой настоящее пиршество для рогаликофага, так как многие авторы приурочивают релиз новых версий именно к ARRP.

Рогалики

Эпические Рогалики



У него кончились папиросы от ваших проектов.

Рогалики навеки вписанные в золотую книгу рогаликофагов. Любой, даже начинающий, любитель рогаликов играл в них, либо точно знает!

- **Rogue — основа основ.** В настоящий момент несколько «устарел», насколько такое понятие вообще подходит для рогалика и своё первое знакомство с миром рогаликов стоит начинать с чем-то посвежее, вроде *Dungeon Crawl: Stone Soup* или *ADOM*. Потом, всегда можно ознакомиться с основами.
- **ADOM** — ну ты понел. (Пожалуйста посмотрите: [личное обращение автора ADOM Томаса Бискупа](#))
- **NetHack** и *детки*: [SLASH'EM](#), [UnNetHack](#), [SporkHack](#) — варианты NetHack с [запиленными дополнительными монстрами/классами/чем угодно](#), тысячи их. Пожалуй, самый популярный рогалик — имеет туеву хучу портов, [вебкомикс](#) и [песню](#) по мотивам, а также породил [собственный мем](#), символизирующий громадную проработанность игрового мира — чуть менее, чем для любых, даже самых нелогичных поступков в игре прописан свой кусок кода, вот, например, [мануал по ебле](#). От других рогаликов отличается сильно проработанной пазловой составляющей — основную долю своих походов игрок не рубит монстров направо и налево, а проводит хитрые манипуляции с вещами в инвентаре, гоняет хитро расставленные булыжники по комнатам, а также пытается всеми доступными образами собрать всё, что плохо лежит, и использовать это против местного бестиария.
- **Dungeon Crawl: Stone Soup.** Возведенная в абсолют идея путешествия по подземелью. Играть можно как локально, так и онлайн (что исключает возможность *Savescumming'a*). Раз в год проводятся [турниры](#). Постоянно обновляется. В наличии симпатичная тайловая версия, можно даже [прямо в браузере](#). Более 9000 комбинаций вида и класса, продвинутая система религии (один только [Xom](#) чего стоит. Имеются также в наличии боги-покровители [хипарей \(Elyvilon\)](#) и [слоупок \(Cheibriados\)](#)). Примечателен также тем, что помимо обычных монстров в нём полно колоритных и запоминающихся (насколько это вообще возможно для подобного жанра) [уникальных](#) персонажей-противников, как то: [Gastronok](#) - гигантский разумный [слизень](#) в шляпе волшебника, получивший её, равно как интеллект и магические способности, сожрав волшебника; [Roxanne](#) - незадачливая волшебница, [случайно](#) себя в каменную статуЮ; эльфийские близнецы, брат и сестра [Dowan](#) и [Duessa](#), путешествующие вместе, он - маг, она - воен; [Crazy Yiuf](#) - старый сумасшедший гнолл с фальшивой бородой; [Blorck the Orc](#) в [радужных](#) подтяжках; кошка [Наташа](#) с чуть менее чем девятью кошачьими жизнями - бывший фамилляр одного могущественного [колдуна](#), зохаванного тёмными силами, им же самим и призванными; и прочие... и прочие... Со многими из них есть фан-арт, в том числе и на картинке-заставке в самой игре.
- **Angband** и *детки*: [Zangband](#), [ToME](#) и [Sil](#). Самый старый рогалик в активной разработке, скоро обещают выпустить v4. Нехватка возможностей компенсируется количеством контента — сотни монстров, дофига разных артефактов. Несмотря на минимальное влияние рандома и целого уровня-города, на который легко вернуться и купить новый шмот, зелья и свитки, игра достаточно сложна, чтобы убить игрока в самом начале игры. На [фан сайте](#) есть не только комиксы и подборка смешных скриншотов, но ещё и целые ASCII-фильмы.
- **IVAN** (*Iter Vehemens ad Necem*) — рогалик с [игрищами](#) и [блудницами](#): прикручена очень неплохая графическая составляющая (включая даже погоду и носимые героем доспехи) и возможность по аналогии с [Dwarf Fortress](#) потерять любую конечность со сказывающимся позже результатом. Также справедливо считается одним из самых сложных рогаликов в жанре — невозможность вернуть отрубленную конечность на ранних стадиях вкуче с любящими понабигать врагами, а также огромное количество [YASD](#) (как пример, [буквально](#) потерять голову в попытке выбраться из паутины или получить разряд тока прямо от своего заряженного магией оружия) делают своё дело. В этом же и один из основных лулзов игры — как и в *Dwarf Fortress*, здесь очень весело наблюдать за самыми нелепыми смертями главного героя.
- **ELONA+** (Ванильная [ELONA](#), http://elona.wikia.com/wiki/Elona_Wiki Wiki]). Очень [веобушный](#) графический рогалик, но доставляет. По сути, однопользовательская [MMORPG](#). Был заброшен изначальным автором, который ради лулзов разослал сорцы всем желающим, то, как пригорел попец у всех желающих, можно было заметить из другой галактики — [ELONA](#) оказалась написана на сотонинской разновидности нихонского [бейсика](#). По основной ссылке вы найдёте [ELONA+](#), единственное толковое продолжение разработки основной игры.
- **Dwarf Fortress.** Холивор на тему *Является ли Dwarf Fortress рогаликом* так же православен, как и холивор по поводу *Диаблы*. Но холиворная фагготрия — это не выбор уютенького, а с *DF* стоит ознакомиться, хотя бы в образовательных целях.
- **ToME4** По сути, рогалик нового поколения, неоднократный победитель конкурса «лучший рогалик года», толпы фагов и задротов гарантируют. Однако крайне не рекомендуется олдфагам: механика игры весьма заметно отличается от других представителей жанра (стоит хотя бы отметить, что система прокачки персонажа сделана на манер (sic!) [MMORPG](#), прикручена возможность умирать по несколько раз и, кроме того, наличествует богомерзкий донат).

Хорошие, годные рогалики

- **Moria**, один из ранних rogue-клонов.
- **UnReal World** — когда-то был натуральным рогаликом с пещерами и горными козлами, где наш Куломойнен, сожрав пол-кило вырезки из чукчи-людоеда и запив пузырьком чернил, шел бить морду очередному пещерному медведю. Сейчас всё больше превращается в (не)реалистичный симулятор древнего финна. За десять лет особо в развитии не продвинулся, тоже можно спорить рогалик ли, но глянуть стоит — подобных игр практически нет.
- **MageGuild** — небольшая, но приятная вещь. Тайловая графика, минимум сюжета и широкие

возможности по комбинированию предметов.

- [Prospector](#) — очень оригинальный рогалик про путешествия в космосе.
- [GearHead 1 и 2](#) — схватки на Огромных Боевых Человекоподобных Роботах (и не только).
- [Caves of Qud](#) — постапок с мутантами и поиском питьевой воды.
- [Moraff's Revenge](#), [Moraff's World](#), [Dungeons of the Unforgiven](#) — три рогалика 1988—1993 года. Уровней — от 70 до 200. Враги от драконов, чертей и вампиров до червячков, ходячих мечей, мусорных баков, и пары десятков видов [HEX](#). В третьей игре даже имеется какая то попытка сочинить предысторию. Вполне реально засидеться даже в наши дни.
- [Cataclysm Dark Days Ahead](#) — [постапок](#) солянка: зомби, триффиды, мутации, импланты, наркомания, [питьё воды из унитаза...](#)
- [TomeNET](#) — олдскульный [мультиплеерный](#) рогалик. Есть несколько режимов игры, но тру-игроки предпочитают [permadeath](#). Присутствует PvP и воровство, можно стать владельцем своего поместья; в общем, весь букет онлайнных удовольствий в старом добром ASCII.
- [Tangaria](#) — [мультиплеерный](#) рогалик с графикой, блекджеком и шлюхами. В отличие от TomeNET, в основе которого лежит Angband 3.x, Тангария поддерживает все последние фишки ванильного Angband 4.x.
- [\[1\]](#) - рогалик на движке Unity, вдохновленный NetHack. Доступен как на винде, так и на андроиде/iOS. В наличии удобное управление, множество классов и возможность словить галюны, меняющие интерфейс.

Пятиминутные рогалики

Being a huuuuuge fan of Crawl (my favourite of all the roguelikes), I identify but one minor flaw in my timesink of choice: it's a timesink. Even though I consider the game to be fully worth cutting back on sleep, work and showers for, the reality is that I need the first, get paid for the second and require the third to avoid social ostracisation. And sometimes I just wanna play something for ten minutes before going to bed, y'know? Beginning to end.

— *Nandrew (создатель Desktop Dungeons. Текст мышь сверху перевод смотреть)*

Они же: coffeebreak roguelikes.

Новичкам будет легче всего начинать как раз с кофейных рогаликов, так как они относительно легко и теоретически быстро проходятся, содержат достаточное количество фиш, чтобы получить представление о жанре (в частности первые два), а также доброжелательны к игроку в плане интерфейса.

- [Brogue](#) — идейное продолжение оригинального Rogue. Традиции и минимализм на марше. Симпатичен, рандомен, аддиктивен.
- [Doom RL](#) — очень тактический рогаликошутер, с музоном, графоном и тонной ачивок. Ожидается то ли сиквел то ли просто близкая по духу игра от того же разработчика под названием [jupiter hell](#).
- [Pixel Dungeon](#) — замечательный вариант brogue для андроида.
- [Cogmind](#) (платный) — нестандартный рогалик, очень тактичен, модульная (буквально) бесклассовая ролевая система, продвинутый ASCII-графон.
- [POWDER](#) — изначально запилен как альтернатива NetHack для геймбоя, а после портированный на кучу других карманных приставок и смартфонов: быстрый, забавный, с красивыми тайлами.
- [Castlevania: Serenade of Chaos](#) (там же ещё пачка тематических рогаликов).
- [Lost Labyrinth](#).
- [Desktop Dungeons](#) — настолько минималистичен, что аж пазл. Дорос до платной беты с онлайн, продвинутой графикой и прочим.
- [Enchanted cave](#), на флеше, например.
- [Fatal Labyrinth](#)



Тайловый походовой Doom, например.

Околорогалики

Или же *Roguelike like* (рус. *туна рогалик*), в последнее время — *roguelite* (рус. *облегчённый рогалик*). Всё нижеследующее нельзя бесспорно назвать рогаликами, в силу некоторого несоответствия [канонам](#), хотя при этом близки к истокам и доставляют:

- [Transcendence](#) — космический полу-рогалик с аркадным управлением. Бочки с [непонятым содержимым](#) начиная с кислоты и заканчивая пастой для ремонта обшивки в наличии.
- [Spelunky](#) — рогаликоплатформер от Дерека Ю, есть кроссплатформенный-ремейк с мультиплеером и сиквел.
- [Red Rogue](#) и [Risk of Rain](#) — ещё рогаликоплатформеры, эти уже больше слешеры.
- [Forget-Me-Not](#) — процедуральный [pacman](#), блеать.
- [Dungeons of Dredmor](#) — редкий пример более-менее успешного платного «чистого» рогалика.

[Crypt of the NecroDancer -- Pre-alpha teaser trailer](#)
[Crypt of the NecroDancer — Танцуй, бродяга, танцуй, как никогда!](#)

Присутствуют кое-какой крафт, довольно петросянистый юмор, например в храмах [Лютефиска](#) или слишком одноклеточной системе подклассов (к примеру, Эмомансия, Некроэкономика, Обуревающая Курица или Боевой Веган). В остальном уныл и недостаточно глубок™.

- [Faster Than Light](#) — прорываемся на космическом кораблике с разведанными через нейтральную полосу. Много микроменеджмента и рандома.
- [Dungeon of the Endless](#) — рогалик, близкий по духу FTL. Примечателен тем, что для защиты от монстров приходится [добывать ресурсы и строить башни](#). Также развивает [вселенную, которую авторы описывают в своих играх](#). К выходу готовится сиквел.
- [Convoy](#) — ещё один последователь FTL с гантраками, пустошами и занятой боевкой.
- [The Binding of Isaac](#) — зельдарик, то есть клон классической [Зельды для NES](#) с рандомизированными уровнями, тонной контентом и собственной толпой фанатов. Удачное прохождение занимает всего час, далее открываются новые локация с новыми финальными боссами и понеслось...
- [Don't Starve](#) — на этот раз рогалик скрестили с популярным последнее время жанром «[Survival](#)». Доставляет абсурдно-макабрической стилистикой. Примечательно, что при понижении такого показателя, как [рассудок](#), окружающий мир становится агрессивнее. Есть сетевая версия.
- [Darkest Dungeon](#) — рогалик, делающий упор (не без лулзов) на [психологическую составляющую](#) подопечной партии бойцов. Атмосфера смерти и безумия и какое-никакое управление городом прилагаются. Содержит много отсылок к [Лавкрафту](#): от лого разработчика до актёра, озвучивавшего рассказчика, который известен по зачитке аудиокниг автора.
- [Enter the Gungeon](#) — action-рогалик, доставляющий юмором и арсеналом вооружения.
- [Exit the Gungeon](#) — продолжение Enter the Gungeon, первоначально вышедшее на мобилки. Уже с момента релиза имел неплохое качество, однако, перед выходом на ПК разработчики за каким-то хером перелопатили пол-игры, в результате чего играть в неё стало почти невозможно. На данный момент приведено в играбельное состояние.
- [Sunless Sea](#) — мрачный рогалик с элементами выживания, скрещенный с [пиратами Сида Мейера](#). Отличается оригинальной и хорошо прописанной вселенной и крепкой литературной основой, для понимания которой необходимо хорошее знание английского языка. (спойлер: [Уже не обязательно](#).) Как и Darkest Dungeon, содержит отсылки к творчеству Лавкрафта и другим готическим произведениям. Притягивает системой нелинейных квестов-историй и наличием разнообразных ситуаций, где игроку предлагается сделать неоднозначный выбор, о последствиях которого он должен задумываться сам. Регулярно обновляется.
- [Out There](#) — пазлосурвайвл про последнего человека с Земли. Особенности: отсутствие битв, атмосфера [вселенского одиночества](#), [возможность изучать язык прищельцев](#).
- [Hand of Fate](#) — смесь настольной ролевухи, слэшера и коллекционной карточной игры. Колоду приключений карт можно редактировать и получить как [бесконечное сражение за лут](#) или [ряд связанных между собой фэнтезийных историй](#), так и нечто среднее. Харизматичный колдун-данжмастер в наличии. Имеется вторая часть, красивее и веселее.
- [Second Wind](#) — минималистичный «рельсовый» флеш-рогалик, данженкравлинг в котором сводится к кликанью по кнопке «Пройти дальше», примитивным JRPG-битвам и непосредственному принятию решений «выпить ли мне это зелье или пожить подольше?». При этом игра быстро затягивает за счёт интересного геймплея, неплохого юмора и тонн открываемого контента.
- [DEMISE: Ascension](#) — вполне годный околорогалик, обновляемый и очень-очень долгий.
- [KeeperRL](#) — [Симулятор Черного Властелина](#) от рогаликов.
- [Nuclear Throne](#) — аркадный рогалик про мутантов.
- [SanctuaryRPG](#) — Забавный рогалик с приятной ASCII-графикой.
- [Barony](#) — Своего рода попытка сделать NetHack от первого лица, с кубической графикой и кооперативом на 4 человек.
- [Eldritch](#) - 3D рогалик по Лавкрафту.

Перспективные, хотя и не доделанные рогалики

Не то, чтобы не хорошие и не годные, но с определёнными недостатками ~~либо сыты в штаны~~, либо совсем ещё недоделан, но посмотреть можно, кто знает чего вырастет.

- [Rogue Survivor](#) ещё один очень толковый рогалик про зомби. (недоделка);
- [Fall From Heaven the Roguelike](#) — фэнтезийный рогалик, основанный на вселенной [Fall from Heaven II](#). (недоделка);
- [JADE](#) aka ADOM 2. Новый рогалик от Томаса Бискупа. (недоделка);
- [Vapors of Insanity](#) очень наворочено, но очень недоделано.
- [Skyhill](#) — игра в разработке про постояльца отеля.

Рогалики на русском

- [Cataclysm: Dark Days Ahead](#) — активно развивается (на 14.12.2019). Постапокалиптическая игра в жанре roguelike.
- [Барнионкс](#) — официально заброшен. Сорцы на VB прилагаются.
- [NorseWorld: Ragnarok](#) — хороший, годный ремейк старого доброго рогалика. В настоящий момент заброшен недоделанным, таким образом, ожидайте багов.
- [Rayel](#) — интересный, но весьма недружественный к новичку рогалик. Способен хорошо доставить, если разберётся. К сожалению, тоже заброшен автором.
- [Гопник](#) — простой, текстовый и беспощадный. Бейте [гопников](#), пейте [пиво](#), лечите челюсть,

- доберитесь до ненавистного [ректора](#). Написан на суровом Паскале.
- [MenskBand](#) — древний (98 год) смешной белоруский рогалик, главгерой Лявон валит гопников и ментов, пытаясь добраться до [босса](#).
 - [Зачистка Хьерварда](#) — очень древний рогалик.
 - [WANDER](#) — герой приходит в деревушку и спускается в пещеру. Последняя версия была в марте 2012 г.
 - А ещё был когда-то «[Сталкер](#)» — рогалик по мотивам «Пикника на обочине», сделанный неизвестно кем в 80-е, а может, и в 70-е годы прошлого века. Существует [клон для MS-DOS](#). Особо упоротые могут попробовать запустить оригинал на [эмуляторе УКНЦ](#).
 - [Ванильный ветер](#) — современный рогалик на русском с графикой, сделан большим фанатом DCSS, что заметно в самой игре. Ранее проект известен как "[Медовый Рогалик](#)". На сегодняшний день автор продает свой проект в [стиме](#). Бесплатная версия не обновляется с 2014 года.
 - [Demon Tactic](#) — браузерный тайловый рогалик про то, как демон [к успеху шёл](#).
 - [Remixed Pixel Dungeon](#) — форк Pixel Dungeon с русской локализацией.
 - [AuroraRL](#) — рогалик from Russia про исследование космоса. На данный момент разработка практически остановлена.

Галерея



[Iter Vehemens ad Necem](#)



[Dungeon Crawl: Stone Soup](#)

Ссылки

- [rlgclub.ru](#) — отечественный клуб любителей рогаликов. В первую очередь интересен именно форум, так как именно там, по сути, происходит вся рогаликовая движуха рунета.
- [discord.gg/RuMDQHj](#) — русскоязычный рогаликовый Discord канал.
- [Roguebasin](#) — англоязычный сайт на котором собраны и рассортированы рогалики на любой вкус и цвет, а самое главное: огромная библиотека статей по созданию рогаликов.
- [roguetemple.com](#) — интересный сайт для любителей свежих рогаликов.
- [Amit Patel's Home Page](#) — англоязычный сайт, как можно догадаться, неймфага Amit Patel`а, содержит over 9000 полезной копипасты по всевозможным алгоритмам. Курение этого сайта позволит избежать [изобретения целого ангара велосипедов](#).
- [#NetHack Quote Database](#) — цитатник IRC-канала игроков в NetHack.
- [Как я перестал беспокоиться и полюбил @](#)

См. также

- [Elite](#)
- [Dwarf Fortress](#)
- [Space Station 13](#)

Примечания

- ↑ Как уже было сказано выше, игра при сохранении завершается, а при загрузке файл сохранения удаляется. Таким образом, единственный способ загрузить игру после смерти героя, это предварительно забекапить файл сохранения в другую папочку. Так как это совсем не хардкорно и категорически не кошерно, подобная практика презрительно называется SaveScumming, хотя любой

рогаликофаг занимался этим, как любой анонимус, хоть раз в жизни, был сеймперсуном.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct