Гончаренко В.Я., здобувач
Марчук Г.В., ст. викладач
Державний університет «Житомирська політехніка»

ВІДМІННІСТЬ МІЖ ІГРОВИМИ ЖАНРАМИ ROGUELIKE ТА ROGUELITE

Відеоігри стали важливим аспектом сучасної культури, і з часом з'явилося багато різних жанрів, кожен із яких має свої унікальні характеристики. Одними з найбільш цікавих і складних жанрів є Roguelike та Roguelite, що стали популярними завдяки своїм інноваційним механікам і можливостям для гравців. Однак, незважаючи на схожість у назві та деяких характеристиках, ці два жанри мають чимало відмінностей, які важливо розуміти для глибшого занурення в ігрову культуру.

У даному дослідження розглядаються основні відмінності між Roguelike та Roguelite, а також їхні ключові механіки, історія розвитку і приклади ігор, що належать до кожного з жанрів. Ключові особливості ігор жанрів Roguelike та Roguelite наступні:

1. Термін Roguelike вперше з'явився після виходу гри Rogue (1980р.), яка і дала назву цьому піджанру. Rogue була однією з перших ігор, у якій поєднувалися елементи випадкових процедурно згенерованих рівнів, перманентної смерті персонажа та покрокової системи бою [1]. Усі ці елементи стали основними для розвитку жанру.

До основних характеристик Roguelike ігор відносяться наступні:

– Процедурно згенеровані рівні - кожен новий запуск гри створює унікальний рівень, що забезпечує високу реіграбельність.

– -Перманентна смерть - гравець втрачає всі досягнення після смерті персонажа, що підвищує складність і додає відчуття ризику.

– -Турн-бейз система - бої та переміщення по рівнях відбуваються по черзі, що додає тактичного елементу.

– -Відсутність збереження прогресу - більшість ігор в жанрі Roguelike не дозволяють зберігати прогрес у середині сесії, що створює унікальний досвід в кожній грі.

Класичними прикладами Roguelike-ігор є NetHack (1987) та ADOM (Ancient Domains of Mystery, 1994).

2. Термін Roguelite з'явився у кінці 2000-х років, коли розробники почали додавати елементи Roguelike в ігри, але з певними спрощеннями. Ігри цього піджанру зберігають важливі риси Roguelike, проте зазвичай пропонують меншу складність і механіки, які дозволяють зберігати деякий прогрес після смерті персонажа.

До основних характеристик Roguelite ігор відносяться наступні:

– Менша складність - хоча перманентна смерть залишається, гравець може зберігати деякі елементи прогресу між сесіями, наприклад, нові здібності або покращення.

– Процедурну генерацію можна використовувати для створення різних елементів гри, не обмежуючись рівнями та врагами, але це не є обов'язковим елементом, як у класичному Roguelike.

– В Roguelite іграх може бути присутня можливість швидших і менш стресових сесій, що робить їх доступнішими для більш широкої аудиторії.

– У Roguelite часто присутні механіки, характерні для екшн-RPG, шутерів або платформерів.

До переліку найпопулярніших представників жанру Roguelite належать такі ігри, як Dead Cells (2018), The Binding of Isaac (2011) та Hades (2020).

Ігри, що втілюють ідеї Roguelike і Roguelite:

– NetHack (1987) та Angband (1990) – це ветерани жанру Roguelike, які встановили фундамент для подальшого розвитку. Вони відрізняються глибокою механікою, великими світами, що генеруються процедурно, та високим рівнем складності.

– Dead Cells (2018) – це динамічний платформер з елементами Roguelike, який пропонує швидкі та захоплюючі бої, а також велику кількість зброї та навичок.

– Hades (2020) – це захоплююча гра з поєднанням елементів Roguelike та RPG, яка підкорює гравців цікавим сюжетом, різноманітними богами та стильною графікою.

– The Binding of Isaac (2011) – це психоделічний топ-даун шутер з елементами Roguelike, що пропонує велику кількість предметів, босів та модифікацій.

Попри схожість в назві та деяких механіках, Roguelike і Roguelite є різними жанровими категоріями, кожна з яких пропонує унікальний досвід для гравців. Roguelike орієнтується на глибокі, важкі й процедурно згенеровані світи з високим рівнем складності та перманентною смертю. У той час як Roguelite дозволяє більш доступний і швидший досвід, зберігаючи багато елементів класичного жанру, але з деяким полегшенням для гравців.

Список використаних джерел

1. Grieve, Caitlin. Roguelike vs. Roguelite: What's the Difference? // Screen Rant. 14 серпня 2024 р. URL: https://screenrant.com/roguelike-roguelite-difference-permadeath-hades-rogue-slay-spire/ (дата звернення: 15.11.2024).