* [랜덤 요소](https://namu.wiki/w/%EC%9A%B4%EB%B9%A8%EC%A2%86%EB%A7%9D%EA%B2%9C" \o "운빨좆망겜)
  + 대부분의 판정이 [TRPG](https://namu.wiki/w/TRPG)에서 [주사위](https://namu.wiki/w/%EC%A3%BC%EC%82%AC%EC%9C%84) 굴림을 하는 것처럼 [난수 생성](https://namu.wiki/w/RNG)으로 이루어진다. 고전에 충실한 게임은 판정값 범위를 실제 TRPG 규칙처럼 xdy+z 식[[6]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-6)으로 표기하기도 한다.
  + 흔히 '절차적 레벨 생성'(Procedural Level Generation)이라 부르는 시스템으로, 던전 구조와 아이템, NPC 등의 배치가 완전히 랜덤하게 이루어지며[[7]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-7) 그 과정에서 하나하나의 플레이에도 많은 변수가 생긴다. 극단적인 경우에는 [운이 적절히 따라줘서 손쉽게 안정권에 들어서거나, 반대로 운이 전혀 안 따라서 얼마 못 가서 허무하게 끔살당하는](https://namu.wiki/w/%EC%9A%B4%EB%B9%A8%EC%A2%86%EB%A7%9D%EA%B2%9C) 경우도 있을 수 있다. 당시에는 램 용량 등의 리소스를 아끼는 꼼수로서 쓰인 면도 있으나, 아래 영구적 죽음 시스템과의 시너지가 훌륭할 뿐더러[[8]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC" \l "fn-8) 게임적으로도 장점이 되었던 덕에 로그라이크의 커다란 특징이 되었다.
* [영구적 죽음](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C)
  + 플레이어에게 임의의 세이브/로드를 허용하지 않는다. 즉, 안 좋은 행동 결과가 나왔다고 해서 이전 세이브를 불러와서 재시도하는 것은 불가능하며, [**캐릭터가 죽으면 그 회차는 거기서 끝이다.**](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C)[[9]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-9)[[10]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-10) 플레이어가 어떤 선택을 하든(그것이 옳든 그르든) 한번 결정되면 결코 돌이킬 수 없다는 점이 특유의 긴장감과 신중한 선택의 필요성을 제공한다.[[11]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-11) 캐주얼화된 뒤로도 절차적 맵 생성 시스템과 함께 결코 빠지지 않는 **로그라이크의 전통이자 로그라이크의 정체성.**[[12]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-12)[[13]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-13) 사실 죽으면 끝이라는 점보다는 선택한 것을 무를 수 없다는 점이 시스템의 핵심이지만, '죽으면 끝'이라는 특징이 임팩트가 컸기 때문인지 해외에서는 이 시스템을 [Perma-death](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C)라고 호칭한다.
* [턴제](https://namu.wiki/w/%ED%84%B4%EC%A0%9C%20%EA%B2%8C%EC%9E%84)
  + 게임 진행은 철저하게 [턴제](https://namu.wiki/w/%ED%84%B4%EC%A0%9C%20%EA%B2%8C%EC%9E%84)로 전개된다. 플레이어가 행동(커맨드 입력)하지 않으면 NPC나 구조물들의 활동이나 시간 경과도 일절 진행되지 않으며, 플레이어가 행동하는 순간[[14]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-14) 해당 턴에 이루어지는 모든 활동과 시간 경과가 일괄 진행된다. 그러므로 플레이어에겐 매 턴마다 무한한 전략 구상의 시간이 주어지지만, 동시에 그 턴에 행동을 결정한 이후 도출된 결과는 [결코 돌이킬 수 없다.](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C) '게임 진행의 지연을 통해 플레이어에게 무한한 전략 구상 시간을 제공하되, 플레이어가 행동에 들어가면 적들에게도 똑같이 행동권이 주어진다.'는 점에서는 [발더스 게이트 시리즈](https://namu.wiki/w/%EB%B0%9C%EB%8D%94%EC%8A%A4%20%EA%B2%8C%EC%9D%B4%ED%8A%B8%20%EC%8B%9C%EB%A6%AC%EC%A6%88) 같은 일시 정지 기능이 제공되는 전략 게임과도 통하는 면이 있다. 다만, 턴제 자체는 당시 게임들의 시대적 한계에서 비롯되었다는 지적이 있다. 로그나 넷핵 등이 나올 시대에는 턴제가 훨씬 당연한 시대였기 때문. 이것도 당시 PC의 성능에서 기인한 바가 크다.
* 식별 요소
  + 아이템의 경우 처음 획득시 아이템의 효과나 능력치, 소모성 아이템의 경우에는 **종류**까지도 감춰져 있으며, 감별하거나 효과가 명시적으로 발동하기 전까지는 절대로 그 아이템의 기능을 알 수 없다. 게다가 소모성 아이템은 색깔이나 모양, 이름으로만 나타나는데, **그 색깔과 모양은 플레이할 때마다 랜덤이다.** 예를 들어 붉은 포션이 처음 플레이했을 때에는 힐링 포션이었다 해도 다음 번 플레이에서는 안심하면 안 된다. 독극물 포션이라 훅 갈 수도 있다.
  + 이 식별 요소를 보조하는 개념으로 축복/저주(일명 BUC)/강화 시스템이 있다. BUC 시스템이 있기 때문에 저주받은 아이템을 식별하지 않고 함부로 쓰면 설령 이로운 아이템이라 해도 강력한 페널티가 주어지게 되고, 반대로 아이템 식별을 충실히 하는 플레이어는 비슷한 종류의 아이템이라 해도 좀 더 효율적이고 강력한(축복받거나 높은 강화가 된) 아이템을 구분해서 사용할 수 있다. 국산 온라인 게임인 [리니지](https://namu.wiki/w/%EB%A6%AC%EB%8B%88%EC%A7%80)의 '[아이템 파괴 가능성이 있는 장비 강화 시스템](https://namu.wiki/w/%EB%84%B7%ED%95%B5/%EB%91%90%EB%A3%A8%EB%A7%88%EB%A6%AC#s-4.2)'이 [넷핵](https://namu.wiki/w/%EB%84%B7%ED%95%B5)의 표절이라는 것은 유명한 사실(...).
  + 아이템을 사용하기 전에는 무슨 아이템인지조차 알기 어렵다는 것이 그저 불편하게만 여겨져서 흔히 무시되곤 하지만, 이 식별 시스템이야말로 로그라이크 게임을 형성하는 핵심적인 요소 중 하나다. Rogue의 개발자는 영구적 죽음 시스템에 대한 인터뷰에서 영구적 죽음이 플레이어에게 '책임'을 지우는 방식으로서 다름아닌 '미식별 아이템을 함부로 사용해서 리스크를 짊어지게 되는' 케이스를 예로 들었다.([영구적 죽음](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C) 문서의 명칭 관련 문단 참고)
* 자원 관리
  + 만복도 개념이 있다. 안 먹으면 [**굶어 죽는다**](https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EC%82%AC). 몬스터의 시체를 먹으며 연명해야 되는 경우가 많다. 던전 한 곳에서 눌러앉아 레벨 노가다를 하는 것을 방지하고, 식량을 안정적으로 보급받기 위해 끊임없이 가본 적 없는 영역으로 이동하게끔 유도하는 시스템이다. 일부 로그라이크의 경우 너무 많이 먹어서 죽을 수도 있다![[15]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-15)
* 모든 요소를 [Curses](https://ko.wikipedia.org/wiki/Curses)[[16]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-16)라는 텍스트 커서 시스템을 통해 아스키 그래픽으로 나타낸다. 특히 플레이어 캐릭터 자신은 주로 @로 나타낸다. 물론 요즘 나오는 로그라이크들은 타일 방식의 그래픽이 더 많이 쓰이지만, 여전히 터미널 텍스트 방식의 분위기를 유지하고 있다. 애니메이션, 음향 효과 같은 거 없다. 있더라도 극히 단순하거나, 혹은 후대에 추가된 경우가 대부분이다.
* 특정 행동마다 특정 단축키가 할당되어있는 경우가 많기 때문에 [키보드](https://namu.wiki/w/%ED%82%A4%EB%B3%B4%EB%93%9C)의 거의 모든 키, 특히 알파벳 키의 경우 소문자와 대문자 구분까지 전부 사용한다. 갑옷, 무기, 악세사리를 장착하는 키가 각각 따로 있을 정도. 마우스나 터치 스크린을 지원하는 게임도 많지만 '정통파' 게임들은 대부분 키보드에 익숙해지기 때문에 거의 쓰지 않는다. 이것은 최초작 Rogue가 키보드에서 각 키의 위치를 익히는 프로그램의 목적 또한 가지고 있었기 때문이다. Rogue의 경우 이동 키로 HJKL(J가 아래, K가 위)을 사용하는데, 이는 당시에 널리 사용되던 [vi](https://namu.wiki/w/vi) 에디터에서 따온 것이다. 그래서 최신작들도 WASD와 HJKL을 동시에 지원하는 경우가 많다.
* 난이도가 상당히 높고 긴 시간을 필요로 하며, 점수판 기능으로 플레이어들을 경쟁하게 한다. 게임을 시작해서 엔딩에 이르는 플레잉 타임 자체가 길다는 뜻은 아니다. 난이도가 높아서 여러 번 재시작해야 된다는 소리. 처음 엔딩을 보는 데까지 적어도 몇 달은 걸리고, 몇 년째 엔딩 못보는 사람도 부지기수.[[17]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-17)
* 아마츄어 제작자들에 의해 [오픈 소스](https://namu.wiki/w/%EC%98%A4%ED%94%88%20%EC%86%8C%EC%8A%A4)로 제작된다. 따라서 여러 플랫폼으로 이식이 많이 되고, 변종도 많다. 당연히 공짜.
* 역사가 오래된 만큼 변종들이 많다. 심지어 리얼타임 기반에 RPG가 아닌 경우도 있다. "[**건담**](https://namu.wiki/w/%EA%B1%B4%EB%8B%B4)**이라고 부르면 생긴 건 어쨌든 다 건담**"이라는 식의 논리와 비슷한 셈. **영원한 죽음**, 랜덤하게 생성되는 월드, [[18]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-18) 정도가 필수 요소다.

특징을 보면 알겠지만, 사람에 따라 호불호를 꽤 크게 타는 장르이기도 하다. 끊임없는 죽음을 [반복하며](https://namu.wiki/w/%EB%A3%A8%ED%94%84%EB%AC%BC) 게임을 익히고 점점 더 나아가는 것에서 쾌감을 느낀다면 잘 플레이할 수 있지만, 한 번 죽기만 해도 스트레스 지수가 차오르는 사람들에게는 비추천. 예나 지금이나 로그라이크 게임에 대한 지식이 없는 사람에게는 꽤나 괴악하게 느껴지기도 하기 때문에 [기초 지식이 없는 게임 평론가에게는 이와 같은 평을 받기도 한다.](https://www.gamemeca.com/view.php?gid=118577)[[19]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC#fn-19) 하지만 그 요소로 인한 중독성도 매우 높은 편이라, 한번 맛들이면 밤을 새워 플레이하는 중독성은 웬만한 로그라이크 게임은 모두 가지고 있다.  
  
이후 긴 시간이 지난 후 이를 주목한 게임 회사가 있었는데, 그게 바로 [춘 소프트](https://namu.wiki/w/%EC%B6%98%20%EC%86%8C%ED%94%84%ED%8A%B8). 그리하여 이 로그라이크 스타일 게임의 현대판으로 제작된 것이 바로 [이상한 던전 시리즈](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EC%83%81%ED%95%9C%20%EB%8D%98%EC%A0%84%20%EC%8B%9C%EB%A6%AC%EC%A6%88).  
  
[디아블로](https://namu.wiki/w/%EB%94%94%EC%95%84%EB%B8%94%EB%A1%9C)류 실시간 던전탐색 RPG 역시 로그라이크에서 파생, 발전한 스타일이다. [모바일 게임](https://namu.wiki/w/%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%9D%BC%20%EA%B2%8C%EC%9E%84) 중에서 지금의 [이노티아 연대기](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EB%85%B8%ED%8B%B0%EC%95%84%20%EC%97%B0%EB%8C%80%EA%B8%B0)로 이어지는 페노아 전기 시리즈의 1편이 로그라이크 스타일의 게임이었다.

《[Rogue](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8)》는 화면에 [아스키 부호](https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EC%8A%A4%ED%82%A4%20%EC%BD%94%EB%93%9C)를 한 칸씩 대응하여 그래픽을 표시한다. 이는 당시 메인프레임에 연결하는 단말기가 아스키 부호 말고는 별다른 기호를 출력할 수단이 없었기에 선택한 방식이다. 여타 [RPG](https://namu.wiki/w/%EB%A1%A4%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9E%89%20%EA%B2%8C%EC%9E%84) 재현 [컴퓨터](https://namu.wiki/w/%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%84%B0) [게임](https://namu.wiki/w/%EA%B2%8C%EC%9E%84)들이 텍스트로 이루어진 것과 달리, 비록 [문자](https://namu.wiki/w/%EB%AC%B8%EC%9E%90)를 이용한 것이지만 직접 [캐릭터](https://namu.wiki/w/%EC%BA%90%EB%A6%AD%ED%84%B0)를 움직여 [던전](https://namu.wiki/w/%EB%8D%98%EC%A0%84)을 탐험하는 방식은 [비디오 게임](https://namu.wiki/w/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4%20%EA%B2%8C%EC%9E%84) 역사상 처음 등장한 **그래픽** [롤플레잉 게임](https://namu.wiki/w/%EB%A1%A4%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9E%89%20%EA%B2%8C%EC%9E%84)이다.  
  
또한 하나하나의 '판단과 선택'이 매우 중요시되며, 게임 도중에 [저장](https://namu.wiki/w/%EC%84%B8%EC%9D%B4%EB%B8%8C) 및 [불러오기](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EB%93%9C)가 안 된다. Rogue에도 진행하던 게임을 저장하는 개념은 당연히 있었지만, 게임을 끌 때 세이브 파일이 작성되고, 게임을 다시 켜면 작성해둔 세이브 파일을 불러온 뒤에 **남아있던 세이브 파일은 삭제하는** 식으로 세이브와 로드가 이루어졌다. 플레이어 임의의 세이브 및 로드가 원천봉쇄되어 있었던 셈. [[2]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC) 이 '세이브를 임의로 불러올 수 없기 때문에 결과를 무를 수 없는' 시스템은 이후 일명 '[영구적 죽음](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C)'(Permanent Death)으로 통칭되게 됐다.  
  
《Rogue》는 당시 하드웨어의 한계로 인해 여러 한계점[[3]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC)을 지닌 게임이었으나, 그럼에도 불구하고 당시로서는 참신한 게임성 덕인지 [컬트적인 인기를 끌었다.](http://m.dcinside.com/board/rlike/290504) BSD 유닉스에 기본 탑재된 게임이었기도 하고. 심지어 [데니스 리치](https://namu.wiki/w/%EB%8D%B0%EB%8B%88%EC%8A%A4%20%EB%A6%AC%EC%B9%98) 같은 위인도 푹 빠져있었다고 한다.  
  
그리하여 [프로그래머](https://namu.wiki/w/%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%98%EB%A8%B8)들이 이후로 《Rogue》와 같은 방식에 몇몇 요소를 가감해서 여러 게임을 제작하였는데,[[4]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC) 이들을 유사 로그 게임, 즉 '로그라이크(Rogue-like)' 게임이라 부르게 됐다. 《[NetHack](https://namu.wiki/w/%EB%84%B7%ED%95%B5)》, 《[ADOM](https://namu.wiki/w/ADOM)》, 《[Angband](https://namu.wiki/w/Angband)》, 《[Dungeon Crawl](https://namu.wiki/w/%EB%8D%98%EC%A0%84%20%ED%81%AC%EB%A1%A4)》, 《[이상한 던전](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EC%83%81%ED%95%9C%20%EB%8D%98%EC%A0%84%20%EC%8B%9C%EB%A6%AC%EC%A6%88)》등이 전부 로그라이크 [게임](https://namu.wiki/w/%EA%B2%8C%EC%9E%84)에 속한다. 《Rogue》의 실행 파일과 소스 코드가 서드 파티 개발자들에게 완전히 열려 있는 만큼, 로그라이크 다수가 이를 따라 비상업용 라이선스 아래에서 사용자들에게 실행 파일과 소스 코드를 무료로 제공하고 있다.  
  
로그와 그 파생 작품들은 1990년대 중반 당시에 많은 게임 개발자들에게 의해져 플레이되었고, 따라서 현대 게임의 발달사에 큰 영향을 미치기도 했다. [블리자드](https://namu.wiki/w/%EB%B8%94%EB%A6%AC%EC%9E%90%EB%93%9C%20%EC%97%94%ED%84%B0%ED%85%8C%EC%9D%B8%EB%A8%BC%ED%8A%B8) 사의 [디아블로](https://namu.wiki/w/%EB%94%94%EC%95%84%EB%B8%94%EB%A1%9C)는 이 로그라이크 게임의 설계 방법론을 개조하여 만든 게임이며, 특히 영구적 죽음을 도입한 하드코어 모드는 로그 계통 작품에 바치는 일종의 [오마주](https://namu.wiki/w/%EC%98%A4%EB%A7%88%EC%A3%BC)이기도 하다. [리니지](https://namu.wiki/w/%EB%A6%AC%EB%8B%88%EC%A7%80(%EA%B2%8C%EC%9E%84)), [바람의 나라](https://namu.wiki/w/%EB%B0%94%EB%9E%8C%EC%9D%98%20%EB%82%98%EB%9D%BC), [울티마 온라인](https://namu.wiki/w/%EC%9A%B8%ED%8B%B0%EB%A7%88%20%EC%98%A8%EB%9D%BC%EC%9D%B8)을 비롯한 초창기 MMORPG, 그리고 [EVE Online](https://namu.wiki/w/EVE%20Online)에서 캐릭터가 사망했을 때의 패널티가 다른 MMORPG보다 큰 이유도 개발자들이 학생 시절에 Nethack을 플레이하며 영구적 죽음의 개념을 자주 접했기 때문으로 분석되고 있다.  
  
로그는 또한 현대 컴퓨터 게임 가운데에서 인간의 외부 간섭 없이 게임을 클리어하도록 제작된 [인공지능](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B8%EA%B3%B5%EC%A7%80%EB%8A%A5) [봇](https://namu.wiki/w/%EB%B4%87)이 최초로 작성된 게임이기도 하다. 'Rog-O-Matic'(1981)으로 불리는 이 봇은 여러 개의 전문가 시스템 모듈을 [유전 알고리즘](https://namu.wiki/w/%EC%9C%A0%EC%A0%84%20%EC%95%8C%EA%B3%A0%EB%A6%AC%EC%A6%98)[[5]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC)으로 개선되는 행동 체계와 연결시켜 작동하고, 턴마다 아스키로 주어진 화면을 인식하여 상황에 따라 적합한 전문가 시스템을 불러와 가장 적합한 행동을 산출하는 방식으로 가동된다. 소모성 아이템의 이름이 판마다 무작위로 바뀌고, 매번 새로운 장소에서 새로운 어려움을 마주쳐야 하는, 한 마디로 동적인 환경에 대처할 수 있도록 제작된 이 봇은 실제로 로그 5.2 버전을 가동 3개월만에 클리어하는 위업을 달성하고 로그에 빠져 있던 여타 인간 실험 대상들과 비교해도 밀리지 않는 실력을 발휘했는데, 덕분에 인공지능 학계에서 "전문 전사(戰士) 시스템(Belligerent Expert System)"이라는 그럴듯한 이름으로 불리며 연구 대상이 되기도 하였다.  
  
서양 판타지 계열 RPG와 많은 관련 시스템들을 대중화시키고, 그래픽을 본격적으로 도입하고, 서드 파티 개발을 활성화하는 등 그 영향력이 큰 게임이기 때문에 많은 서구권 게임 매체에서는 게임의 역사를 다룰 때 빼놓지 않고 등장하는 중요한 작품이다.  
  
당시에는 어쩔 수 없는 표현 방식인 텍스트로 된 그래픽(?)은 지금 시대에까지 일종의 전통으로 남아 화려한 3D 그래픽의 알맹이 없는 게임이 득실거리는 현재 게임계의 일종의 안티테제 역할을 하는 듯.  
  
특히 양키 컴덕들에게는 하나의 문화라고 해도 될 정도로 커뮤니티가 발달되어 있고, 제작자와 게이머들 사이에 피드백도 활발한 편이다. [<7일 만에 로그라이크 만들기>(7DRL)](http://www.roguebasin.com/index.php?title=7DRL) 같은 대회도 열리고, 실제로 거기서 나온 게임이 장편으로 개작되는 경우도 많다. 대표적으로 [DoomRL](https://namu.wiki/w/DoomRL).  
  
국내에서는 마니아들을 중심으로 꾸준히 수요가 있어 왔고, [던전 크롤](https://namu.wiki/w/%EB%8D%98%EC%A0%84%20%ED%81%AC%EB%A1%A4)이 한국어로 번역되면서 일반 게이머들 사이에도 본격적으로 퍼지게 되었다.  
  
아마추어리즘이 돋보이는 장르로서 역사가 말해주듯 게임 로직은 웬만한 상용 게임과는 비교를 불허할 정도로 굉장한 깊이를 자랑하는 게임들이 많다.  
  
[싱글 플레이](https://namu.wiki/w/%EC%8B%B1%EA%B8%80%20%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4) 게임을 반복적으로 했을 때의 지루함을 부분적인 랜덤 시스템과 조합되는 다양한 플레이 스타일, 사망 시의 리스크에 대하는 긴장감 등등 대중적인 게임들과 매우 다른 접근법이 신선하게 다가올 수도 있지만, 랜덤 시스템의 영향폭이 클수록 [운빨좆망겜](https://namu.wiki/w/%EC%9A%B4%EB%B9%A8%EC%A2%86%EB%A7%9D%EA%B2%9C)에 가까워진다

* 2008년 독일 베를린에서 열린 **Roguelike Development Conference 2008**에서 로그라이크 개발자들은 로그라이크 장르 게임에 필수적인 요소들을 목록으로 정리하여 [**베를린 해석(Berlin Interpretation)**](http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation)이라는 이름으로 발표했다. [[20]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC)내용은 다음과 같다.  
    
  "로그라이크"란 하나의 장르로서, 단지 "로그 비슷한 것" 만이 아니다. 이 게임들은 어떤 교전(敎典)으로서 설명할 수 있는 것이다. 로그라이크의 교전은 ADOM, Angband, Crawl, Nethack, 그리고 Rogue이다.  
    
  이 목록들은 어떤 게임이 로그라이크인지를 결정하는 데 사용할 수 있다. 어느 요소가 누락되었다고 해서 특정 게임이 로그라이크가 아니라는 의미는 아니다. 마찬가지로, 몇 가지 요소를 갖고 있다고 해서 특정 게임이 로그라이크라는 의미는 아니다.  
    
  이런 정의를 만든 목적은 로그라이크 커뮤니티가 자신들이 배우고 익히는 것을 더 잘 이해할 수 있도록 돕기 위해서이다. 이것은 개발자나 게임에 어떤 제약을 가하려고 하는 것이 아니다.
* 높은 가치 요소
  + 절차적 환경 생성(Random environment generation): 게임의 세계는 리플레이 가치를 높이기 위해 무작위로 생성된다. 아이템의 외관이나 배치는 무작위이다. 몬스터의 외관은 고정되어 있지만, 배치는 무작위이다. 고정된 요소(플롯이나 퍼즐이나 장소(vaults))는 무작위성에서 제외된다.
  + [영구적 죽음](https://namu.wiki/w/%EC%98%81%EA%B5%AC%EC%A0%81%20%EC%A3%BD%EC%9D%8C)(Permadeath): 당신은 첫 번째 게임에서 승리할 것이라 기대할 수 없다. 당신이 사망했을 경우 첫 번째 레벨부터 다시 시작한다.(게임을 저장할 수 있으나 저장 파일은 불러오면 삭제된다.) 무작위 요소는 이것에서 고통보다는 즐거움을 느끼도록 만들어 준다.
  + 턴 기반(Turn-based): 모든 명령은 하나의 행동/움직임에 대응한다. 이 게임은 시간에 민감하지 않으므로, 당신은 행동을 결정할 시간을 가질 수 있다.
  + 칸 기반(Grid-based): 세계는 타일 칸으로 이루어져 있다. 몬스터 그리고 플레이어는 크기에 상관 없이 한 칸을 차지한다.
  + 비 모달 형식(Non-modal): 이동, 전투, 그리고 기타 행동들은 같은 방식(Mode)으로 조작되어야 한다. 모든 행동은 이 게임의 어느 지점에서든 사용 가능해야 한다. ADOM의 오버월드나 Angband와 Crawl의 상점이 그 예이다.[[21][22]](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%81%AC)
  + 복잡성(Complexity): 이 게임은 일반적인 목표를 달성하는 데 있어 여러 방식을 사용할 수 있을 정도로 복잡해야 한다. 이것은 아이템과 몬스터, 그리고 아이템과 아이템 사이의 상호작용을 만들고 이것을 단 하나의 게임 방식(Mode)과 강한 연계를 이루도록 만듬으로서 달성할 수 있다.
  + 자원 관리(Resource management): 당신은 제한된 자원(예: 식량, 회복 포션)들을 관리하고 확득한 자원들의 사용법을 정해야 한다.
  + [핵 앤 슬래시](https://namu.wiki/w/%ED%95%B5%20%EC%95%A4%20%EC%8A%AC%EB%9E%98%EC%8B%9C)(Hack'n'slash): 이 게임에는 많은 요소들이 존재할 수 있지만, 많은 몬스터를 죽이는 것은 로그라이크에서 아주 중요한 부분이다. 이 게임은 플레이어와 세계의 싸움이다: 몬스터와 몬스터 사이의 관계(상호 적대나 외교 같은 것)은 존재하지 않는다.
  + 탐험과 발견(Exploration and discovery): 이 게임에서는 던전의 각 층을 탐험하고 식별되지 않은 아이템의 용도를 찾아내는 신중함을 요구한다. 이것은 플레이어가 새 게임을 시작할 때마다 새로운 감각을 느끼게 해 준다.
* 낮은 가치 요소
  + 싱글 플레이어 캐릭터(Single player character): 플레이어는 단 하나의 캐릭터를 조작한다. 이 게임은 플레이어 중심으로서, 게임 세계는 캐릭터 하나를 통해 주어지며 그 캐릭터의 죽음은 게임의 끝이다.
  + 몬스터는 플레이어와 비슷함(Monsters are similar to players): 플레이어가 따라야 하는 규칙은 몬스터 역시 따른다. 그들도 소지품과 장비를 가지며 아이템이나 주문 따위를 사용한다.
  + 전술적 도전(Tactical challenge): 당신은 어느 의미있는 성과를 거두기 전에 전술을 익혀야 한다. 이 과정은 스스로 반복되며, 이는 초기 게임의 지식은 후반 게임에서 이기는 데는 부족하다는 뜻이다. (무작위 환경과 영구적 죽음 때문에, 로그라이크는 새로운 플레이어에게는 도전적이다) 이 게임의 중점은 (전략적으로 큰 그림을 그리거나, 퍼즐을 푸는 등) 전술적 도전에 있다.
  + ASCII 디스플레이: 로그라이크의 전통적인 디스플레이는 ASCII 캐릭터 기반의 타일 세계이다.
  + 던전: 로그라이크는 방과 복도로 이루어진 레벨인 던전을 포함한다.
  + 숫자: 캐릭터를 서술하는 데는 숫자가 사용된다(체력이나 기타 속성 등) 이것들은 신중하게 표시된다.
* 로그라이크의 교전들과 어느정도 높은 지명도를 가진 [로그라이트](https://namu.wiki/w/%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9D%BC%EC%9D%B4%ED%8A%B8) 게임들을 베를린 해석의 기준들과 비교한 [베를린 해석 도표](https://gall.dcinside.com/rlike/185538)가 있다.

"게임을 랜덤으로 생성되는 요소로 떡칠하면 컨텐츠 볼륨도 커지고 재밌어질 것이다 "라는 생각은 로그라이크 장르를 좋아하는 유저나 개발자들이 흔히 하기 쉬운 착각이다.  
  
이는 랜덤 요소로 인해 생기는 예측하지 못한 결과가 꼭 좋은 결과는 아니라는 것을 간과한 마인드이며, 랜덤 생성의 한계에 대한 오해 혹은 무지에서 기인한다. 아주 쉽게 찾아볼 수 있는 나쁜 예시로는 [폴아웃 4](https://namu.wiki/w/%ED%8F%B4%EC%95%84%EC%9B%83%204)의 [가비](https://namu.wiki/w/%ED%94%84%EB%A0%88%EC%8A%A4%ED%84%B4%20%EA%B0%80%EB%B9%84)가 던져주는 정착지 퀘스트 혹은 [노 맨즈 스카이](https://namu.wiki/w/%EB%85%B8%20%EB%A7%A8%EC%A6%88%20%EC%8A%A4%EC%B9%B4%EC%9D%B4)의 행성 및 생태계 무작위 생성이 있다. 철저하게 따지고 보면 모든 요소가 '다른' 것이지만, 실제로 플레이어가 느끼는 것은 아주 사소한 변경점만 있는 **그 나물에 그 밥 컨텐츠**일 뿐이라서 생각보다 컨텐츠 볼륨이 늘어나지 않고, 오히려 지루함만을 유발한다. 요컨대 안에 있는 나무가 얼마나 랜덤하게 배치되어 있든지 간에 사람은 그걸 그냥 똑같은 숲 하나로 보게 된다는 것.  
  
또한 컨텐츠의 재미 면에서도 랜덤으로 짜맞춰져 튀어나온 컨텐츠가 더 재밌지도 않다. 영화로 예를 들자면 촬영이 완료된 초기 필름을 감독이 세심하게 편집한 것과 랜덤으로 섞어버린 것 중 무엇이 더 재밌을지를 생각해볼 수 있다. 아무렇게나 나오는 것이 무조건 재밌다면 게임 제작자들이 굳이 골머리를 싸매가며 어떻게 하면 게임을 더 재밌게 만들까 고민할 필요가 없다.  
  
결국 랜덤 생성 컨텐츠는 치트키 같은 것이 아닌 분명한 한계 역시 있는 요소이며, [엔터 더 건전](https://namu.wiki/w/%EC%97%94%ED%84%B0%20%EB%8D%94%20%EA%B1%B4%EC%A0%84)같은 게임처럼 적절한 곳에 제한적으로 배치할때 그 효과를 제대로 볼 수 있다.