

LUDICLICS

GAMING / GUIDE NUMERIQUE

Roguelike et roguelite : les repères

Comprendre les parties qui recommencent

Les traits souvent associés aux roguelikes et roguelites, leurs différences d’usage et les raisons pour lesquelles les étiquettes restent discutées.

LE PROPOS

Un angle pour entrer dans le sujet

Les traits souvent associés aux roguelikes et roguelites, leurs différences d’usage et les raisons pour lesquelles les étiquettes restent discutées.

Ce guide rassemble des repères concrets et des exemples pour comprendre le sujet, puis le regarder avec plus de précision. Les faits rapportés sont attribués aux organismes et éditeurs cités en fin de lecture ; les pistes d’observation sont celles de la rédaction.

POUR QUI ? Comprendre les parties qui recommencent.

SOMMAIRE

PARTIE	CHAPITRE
01	Pourquoi recommencer ne signifie pas répéter
02	Le mot « roguelike » porte une histoire
03	Hades : un exemple qui brouille volontairement la frontière
04	La bonne question n’est pas « lequel est le vrai ? »
05	Une partie de roguelike se comprend comme une tentative entière
06	Qu’est-ce que l’on perd, et qu’est-ce que l’on garde ?
OUTIL	Une grille de lecture personnelle
SOURCES	Repères documentaires

Pourquoi recommencer ne signifie pas répéter

Une tentative - souvent appelée « run » - impose une suite de décisions avec des ressources limitées. Si la configuration des salles, des adversaires ou des récompenses varie, une stratégie gagnante la veille ne suffit pas nécessairement aujourd'hui. Le joueur apprend des régularités sans pouvoir mémoriser chaque parcours.

La mort met fin à la tentative. Ce qui reste, au minimum, c'est l'expérience du joueur : il connaît mieux un ennemi, comprend la valeur d'un objet et identifie une erreur de placement. Cette progression personnelle est différente d'une amélioration enregistrée dans le jeu.

Le mot « roguelike » porte une histoire

Le terme vient de Rogue, jeu dont l’exploration de donjon, les situations variables et la mort définitive ont marqué un modèle. Au fil du temps, les créateurs ont repris certains ingrédients sans conserver toutes les caractéristiques historiques. Steam distingue aujourd’hui « roguelike » et « roguelite » dans sa présentation des jeux, signe que les deux usages coexistent dans la pratique.

Le débat sur la « vraie » définition peut vite tourner au contrôle de vocabulaire. Pour un lecteur qui cherche un jeu, trois questions sont plus utiles : la partie recommence-t-elle après la mort ? Qu’est-ce qui change entre deux essais ? Que garde-t-on d’un essai à l’autre ?

Hades : un exemple qui brouille volontairement la frontière

Supergiant Games décrit Hades comme un « rogue-like dungeon crawler », tout en reconnaissant dans sa FAQ que « rogue-lite » est aussi employé pour des jeux qui s’inspirent du genre sans reprendre strictement son modèle ancien. C’est un bon rappel : l’étiquette commerciale et l’expérience concrète ne se superposent pas toujours parfaitement.

Dans Hades, une tentative peut s’achever, mais la narration et certains éléments de progression donnent envie de revenir. On ne rejoue pas seulement pour atteindre la fin ; on découvre aussi ce que le monde et ses personnages réservent au prochain retour. Cette tension entre échec immédiat et continuité est un ressort majeur du jeu.

La bonne question n’est pas « lequel est le vrai ? »

Si vous aimez mesurer votre progression surtout à vos décisions, cherchez un jeu qui conserve peu d’avantages mécaniques entre les parties. Si vous préférez sentir que chaque tentative débloque aussi quelque chose de durable, un roguelite peut mieux vous convenir. La durée d’une run et la possibilité de suspendre une partie sont également importantes dans la vie réelle.

On retrouve une autre façon de revisiter des espaces connus dans le metroidvania. Là, le retour en arrière n’efface généralement pas la progression ; il donne accès à de nouveaux chemins. Pour réfléchir à la manière d’apprendre d’une défaite, voyez aussi notre article sur le battle royale.

Une partie de roguelike se comprend comme une tentative entière

Dans un jeu à tentatives, l'objectif immédiat n'est pas nécessairement de terminer l'aventure du premier coup. Le joueur entre dans une séquence, affronte des obstacles, prend des décisions et peut revenir à un point de départ après un échec. La question importante est ce qui change à la tentative suivante. Si la carte, les objets rencontrés ou les situations varient, l'expérience ne se répète pas exactement. Si l'on recommence toujours dans les mêmes conditions, la répétition prend un autre sens. C'est cette boucle que les mots « roguelike » et « roguelite » essaient de désigner.

Le terme « roguelike » renvoie historiquement à Rogue, un jeu qui a influencé des créations fondées sur l'exploration, la variation des parties et la perte des progrès d'une tentative. Mais l'usage contemporain est plus souple que cette filiation. Des jeux d'action, de cartes ou de stratégie revendiquent un air de famille tout en modifiant fortement la formule. Il faut donc éviter de présenter une liste de critères figés comme un règlement officiel auquel tout éditeur devrait obéir.

Un premier repère consiste à décrire le début de la tentative. Le joueur choisit-il son équipement ? Reçoit-il une situation nouvelle ? Connaît-il déjà une partie du parcours ? Ensuite, observez ce qui provoque la fin : mort du personnage, échec d'une mission, épuisement d'une ressource ou victoire. Enfin, demandez ce qui reste après le retour au point de départ. Ces trois moments expliquent beaucoup mieux une expérience que l'étiquette seule.

La répétition peut être une source de satisfaction parce que le joueur apprend à lire les systèmes. Un ennemi qui semblait imprévisible devient reconnaissable ; une combinaison d’objets prend du sens ; un détour que l’on jugeait inutile devient une option. Cette connaissance du joueur peut persister même quand son personnage perd tout. Le progrès n’est donc pas uniquement une barre de statistiques conservée entre deux parties : il peut être la manière dont on comprend mieux le jeu.

Qu’est-ce que l’on perd, et qu’est-ce que l’on garde ?

La différence souvent mise en avant entre roguelike et roguelite concerne la progression persistante. Dans une formule stricte, la tentative repart avec peu ou pas d’avantages matériels accumulés. Dans de nombreux jeux qualifiés de roguelites, une partie des ressources obtenues permet de débloquer durablement des capacités, des armes ou des choix supplémentaires. Mais cette séparation n’est pas universellement acceptée. Un titre peut garder des éléments narratifs sans rendre le personnage plus fort ; un autre peut débloquer de la variété sans rendre la victoire plus facile.

Il faut distinguer trois formes de persistance. La première est mécanique : des améliorations modifient les chances ou les options. La deuxième est structurelle : de nouveaux environnements, personnages ou règles deviennent accessibles. La troisième est narrative : l’histoire se souvient de ce que le joueur a vécu, même si le prochain combat recommence à zéro. Deux jeux peuvent conserver « quelque chose » entre les tentatives et produire des sensations très différentes selon la catégorie concernée.

La perte a elle aussi plusieurs visages. Perdre l’arme rare trouvée pendant une partie n’a pas le même effet que perdre une heure d’exploration ou devoir revoir une scène déjà connue. Certains jeux rendent le retour rapide et intéressant ; d’autres demandent de rejouer une longue introduction. La frustration n’est pas automatiquement une vertu de conception. Une boucle réussie donne une raison de recommencer : un choix différent, un nouvel agencement, un objectif plus précis ou simplement l’envie de mieux maîtriser ce qui a causé l’échec.

Pour parler d’un jeu à un ami, formulez donc une description pratique : « quand je perds, je repars au début du niveau, mais je garde telle amélioration et je peux essayer une autre arme ». Cette phrase permet de savoir à quoi s’attendre. « C’est un vrai roguelike » risque surtout de lancer une querelle de vocabulaire. Le lecteur gagne à connaître le coût d’un échec et la nature de la prochaine tentative.

OUTIL DE LECTURE

Observer avant de conclure

Comparez deux jeux que l’on décrit avec ces étiquettes : mort permanente, génération, progression conservée et structure des parties. Notez les différences plutôt qu’un verdict binaire.

1. Notez un détail observable. 2. Reliez-le à une règle ou à un choix de conception décrit dans ce livre. 3. Formulez une autre explication possible avant de retenir la vôtre.

Cette grille sert à regarder un match ou une partie avec attention ; elle ne remplace ni le règlement d’une compétition, ni les conseils d’un professionnel lorsque le sujet relève de la santé ou de la préparation physique.

REPÈRES DOCUMENTAIRES

Sources et méthode

Supergiant Games, « Hades FAQ » ; Steam, rubrique « Rogue-Likes & Rogue-Lites ». Consultées en octobre 2026. La grille de choix est une synthèse de la rédaction.

Cet e-book reprend et développe le sujet de l’article Ludiclics « Roguelike ou roguelite : qu’est-ce qui recommence vraiment ? ». Les observations et outils de lecture sont des propositions éditoriales. Les règles, dates ou fonctionnalités peuvent évoluer : pour une pratique ou un achat, vérifier les informations officielles les plus récentes.

Photographie de couverture : Rafael Minguet Delgado / Pexels.

Ludiclics · Édition numérique · octobre 2026