

Dungeoncrawler

Spiel, bei dem Spielfiguren ein Labyrinth erkunden, Gegner bekämpfen und Schätze einsammeln

Ein **Dungeoncrawler** ist ein Spiel, bei dem Spielercharaktere ein Spielfeld aus Gängen und Räumen (engl. "Dungeon" = Verlies) erkunden, Gegner bekämpfen und Schätze einsammeln (siehe "looten").

Das [Genre](#) entstand aus einem wichtigen Spielelement der Pen-&-Paper-Rollenspiele. Typischerweise ist das Spiel darum in einer Fantasy-Welt verortet, die Spielercharaktere sind oft typische Charakterklassen wie Kämpfer, Magier, Diebe, Kleriker. Die Gegner sind klassischerweise Fantasy-Monster (Orks, Riesenspinnen usw.). Der Tradition der Pen-&-Paper-Rollenspiele entsprechend gibt es häufig einen Spieler, der die Monster steuert (der "Dungeonmaster"). Andere Spiele sind vollkooperativ angelegt. Die Monster werden dann von einer KI gesteuert. Das bedeutet, das Spiel gibt die Regeln vor, nach dem sich die Monster eindeutig verhalten, die Spieler führen sie nur aus.

Ein Dungeoncrawler bietet immer unterschiedliche Szenarien, also verschiedene Ausgangslagen mit unterschiedlichen Zielsetzungen, oft auch unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Da das [Genre](#) ursprünglich eng mit dem dem der [Wargames](#) verbandelt war, finden sich viele ähnliche Konzepte wie Nah- und Fernkampf, Sichtlinien, Terraineffekte usw. wieder. Klassisch werden Kämpfe in Dungeoncrawlern darum auch mit Figuren auf dem Spielfeld und Würfeln abgehandelt. Spielercharaktere und Monster nehmen Schadenspunkte, die die Anzahl der [Lebenspunkte](#) so lange reduzieren, bis Monster oder Spielercharaktere gestorben sind.

Das Einsammeln von Schätzen ist ein weiteres typisches Merkmal von Dungeoncrawlern. Diese Schätze verbessern mittelbar (Geld) oder unmittelbar (Waffe/Rüstung/Zaubertrank... finden) die Kampffähigkeiten der Charaktere. Damit diese Verbesserungen über mehrere Partien erhalten bleiben, sind viele Dungeoncrawler mit einem Kampagnenmodus ausgestattet, also mehreren aufeinander aufbauenden Szenarien.

Handelt es sich bei der [Szenerie](#) um ein Raumschiff/Weltraum/fremder Planet (...), spricht man auch von einem "[Spacecrawler](#)". Wenn es kein klassisches Dungeon gibt, sondern ein abwechslungsreicheres Spielfeld, oder wenn Spieler-Teams gegeneinander spielen, oder wenn es keine Schätze zu gewinnen gibt, und insbesondere dann, wenn sich das Spiel auf Fernkämpfe konzentriert, verwenden viele Spieler lieber den aus dem Computerspiel entstammenden Begriff "Shooter".

Typische Beispiele:

- [HeroQuest](#)
- [Descent](#)

Weiterführende Informationen:

- [Dungeon \(de.Wikipedia\)](#)
- [Hack and Slay \(de.Wikipedia\)](#)
- [Pen-&-Paper-Rollenspiel \(de.Wikipedia\)](#)