**Zubat Cave:**

Bevor das Spiel beginnt, gibt man im Menübildschirm seinen Spieler Namen ein, unter dem danach der Punktestand gespeichert wird

Das Spiel Setting ist eine dunkle Höhle. Der Spieler spielt als ein Pokemon, aus der Pokémon Spielereihe der Firma Nintendo, namens Zubat.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Man bewegt sich als Spieler weder nach vorne noch nach hinten, man kann jedoch nach oben und unten fliegen. Wenn man nach oben oder unten fliegt, verbraucht dies Flug Punkte (FP), die in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt werden. Sind die FP verbraucht, hat Zubat keine Kraft mehr, um zu fliegen, und fällt auf den Boden. Damit wäre das Spiel vorbei.

Von der rechten Seite des Bildschirms kommen Hindernisse auf den Spieler zu. Dies sind Stalaktiten und Stalagmiten, die entweder vom oberen Bildschirmrand Spitz zulaufen oder vom unteren. Zwischen den Hindernissen ist Platz, um durchzuliegen und mit jedem umflogenen Hindernis erhöht sich der eigene Punktestand. Berührt man jedoch ein Hindernis, ist das Spiel nicht unbedingt vorbei, aber die FP des Spielers reduzieren sich um eine größere Menge.

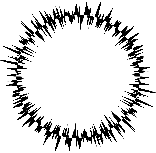
Es können zwei Arten von Powerups gesammelt werden einmal ein Echolot, wenn dieses aktiviert wird, werden die Hindernisse leichter erkennbar und alles außer dem Spieler bewegt sich langsamer.

Das andere ist ein Regenbogenfarbenes Symbol, wenn dieses aktiviert wird, verbraucht man über einen kurzen Zeitraum keine FP mehr und bekommt mehr Punkte für die einzelnen Hindernisse.

Die Powerups werden nach dem Einsammeln nicht automatisch aktiviert. Sie werden gespeichert und der Spieler kann sie mit einer bestimmten Taste aktivieren. Es können nur drei Powerups von jeder Sorte auf einmal gespeichert werden. (Das Mega Powerup wird mit der „M“ Taste aktiviert und das Sonic Powerup mit der „S“ Taste.)



Mega Powerup



Sonic Powerup

Nach einer bestimmten Zeit stoppen die Hindernisse kurzzeitig und ein Pokeball (Objekt aus der Pokemon Spiele reihe) kommt ins Bild.

Ein Bild, das Text, Erste Hilfe-Kasten, ClipArt enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Berührt man diesen Pokeball verschwindet der Spieler und seine FP füllen sich komplett auf. Nach Betätigung der der Leertaste taucht der Spieler wieder auf und das Spiel geht weiter.

(Diese Funktionsweise hat sich im Laufe der Entwicklung noch verändert. Das Pokeball Objekt ist nun wie eine einsammelbare Powerup, dass sich sofort aktiviert und die FP wieder auf den Anfangswert zurücksetzt. Das Spiel geht dabei flüssig weiter.)

Das Ziel ist es möglichst lange zu fliegen, um möglichst viele Hindernisse zu umfliegen und seinen Punktestand zu erhöhen. Der Schwierigkeitsfaktor liegt darin sich so wenig wie möglich zu bewegen, um nicht unnötig FP zu verbrauchen und es zum nächsten Pokeball zu schaffen. Wichtig ist es die Powerups zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen, um möglichst viel FP zu sparen, da die Distanz zwischen den Pokebällen zur Erholung immer größer wird.

Verwendete Quellen für dieses Exposé:

<https://www.spriters-resource.com/ds_dsi/pokemonranger2shadowsofalmia/sheet/20098/>

<https://www.spriters-resource.com/ds_dsi/pokemonblackwhite/sheet/36689/>

<https://spritefx.blogspot.com/2013/04/rock-sprites.html>

<https://www.pinterest.co.uk/pin/486177722256210817/>

<https://www.spriters-resource.com/ds_dsi/pokemonblackwhite/sheet/45921/>

<https://www.pinterest.de/pin/240168592603306624/>