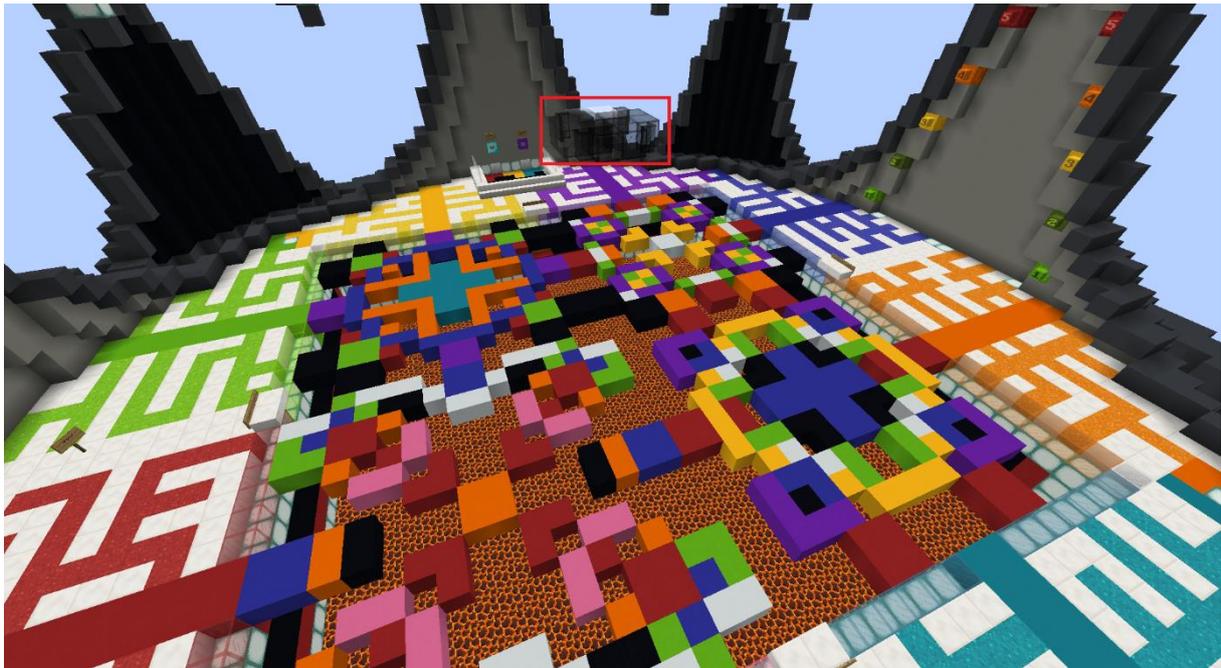


COLOR DANCE

Was ist das für ein Mini-Spiel?

Made by HexaPentol und PixelWorker

Dieses Spiel solltet ihr bereits kennen! Das Spielprinzip ist ganz simpel: Ihr befindet euch auf dem Spielfeld mit verschiedenen Blöcken.



Sobald man sich auf dem Spielfeld verteilt hat, folgt auch schon die Nachricht, wie zum Beispiel:

[Color Dance] Stell dich auf einen: **blauen Block**

Nun wurde eine Farbe zufällig ausgewählt! Jetzt habt ihr nur noch (von der Stufe abhängig) wenig Zeit, um euch auf die jeweilige Farbe zu stellen. Läuft die Zeit ab, verschwinden alle anderen Farben.

Es gibt insgesamt 10 Farben:



Fällt man herunter, ist man raus. Der Letzte, der noch steht, gewinnt!

Wie funktioniert ColorDance?

Es gibt 6 Schwierigkeitsstufen. Man fängt bei Stufe 1 an. Jede 3. Runde wird die Schwierigkeit erhöht!

Die aktuelle Stufe könnt ihr hier ablesen:



In jeder Stufe kann ein Trankeffekt eingefügt werden, um es spannender zu machen.

Es gibt: Schnelligkeit, Langsamkeit, Sprungkraft und Blindheit!

Die Effekte können vom Staff eingestellt werden.

Wie spiele ich denn?



Am Anfang stellen sich bitte alle Spieler auf die Erhöhung (3).

Nun könnt ihr überlegen, ob ihr mit oder ohne Trankeffekte spielen möchtet. Das könnt ihr hier einstellen (2). Sind alle Spieler angekommen und einverstanden mit den Einstellungen, kann man das Spiel ganz einfach mit dem Start-Button starten (1).

Nun werden alle Spieler auf eine Plattform teleportiert und das Spiel kann beginnen!

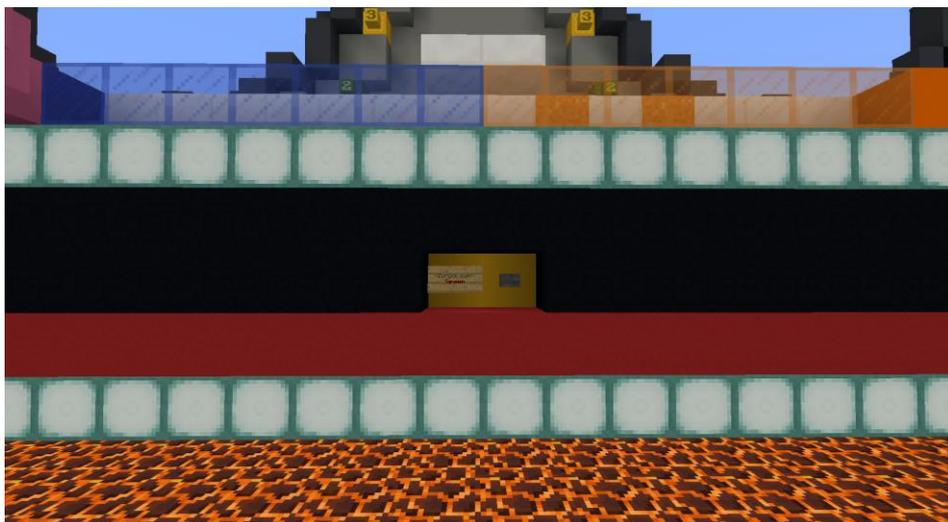


Falls kein Spieler mehr im Spiel ist, beendet es sich automatisch, mit dieser Meldung:

Wenn jemand im Spielfeld nicht mehr rauskommt, kann er sich einfach

[ColorDance] Niemand hat gewonnen!

mit den Knöpfen im Spielfeld zum Spawn teleportieren.



Wenn das Spiel zu Ende ist, dauert es einen kleinen Moment, bis man es erneut starten kann.

Gewinnen kann man auch: Sobald man mindestens die rote/fünfte Stufe (Level 12) erreicht hat und gewinnt, bekommt man nach Abschluss der Runde 5 Diamanten.

