



Touch and Go	Beschreibung
<b>30 Sekunden (red)</b>	Schlage in 30 Sekunden so viel wie möglich Ziele aus.
<b>30 Sekunden 2 Spieler (yellow)</b>	Programm für zwei Spieler. Schlage in 30 Sekunden so viel wie möglich Ziele aus.
<b>Memory (blue)</b>	Dies ist das bekannte Spiel Memory für die twall®. Es müssen alle Farbenpaare nacheinander aufgedeckt werden. Hat man ein zusammenpassendes Paar gefunden, bleiben diese zwei Lichter leuchten. Hat man falsch getippt, gehen beide Lichter wieder aus. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Paare gefunden wurden.
<b>AllButOne (white)</b>	Der Spieler muss möglichst alle Tasten ausschlagen mit Ausnahme einer Farbe, die am Anfang kurz gezeigt wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn die twall® (außer zweier Felder) voll belegt ist.
<b>Pong (orange)</b>	Das bekannte Spiel Pong für die twall®. Ein Spieler (links) spielt gegen die twall® (rechts). Wenn sich der hin- und herfliegende Punkt dem Spieler nähert muss er durch Schlagen auf eines der Randfelder in der Nähe des Punktes zurückgeschossen werden. Wird der Punkt nicht zurückgeschossen, bekommt jeweils der Gegner einen Punkt.
<b>Pong 2 Spieler (green)</b>	Das bekannte Spiel Pong für zwei Spieler. Wenn sich der hin- und herfliegende Punkt dem Spieler nähert muss er durch Schlagen auf eines der Randfelder in der Nähe des Punktes zurückgeschossen werden. Wird der Punkt nicht zurückgeschossen, bekommt der Gegner einen Punkt.
<b>Snake (violet)</b>	Das bekannte Schlangenspiel. Die Schlange läuft die Felder der twall® entlang. Alle 10 Sekunden wächst sie um ein Feld und wird immer schneller. Gesteuert werden kann die Schlange, indem man ein beliebiges Feld links oder rechts zur Kriechrichtung der Schlange berührt. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Schlange sich selbst oder den Rand des Spielfelds berührt.
<b>SameGame (cyan)</b>	Ebenfalls bekannt unter dem Namen „Jewels“. Zu Beginn des Spiels ist das gesamte Spielfeld (die gesamte twall®) gefüllt mit verschiedenfarbigen Lichtern, die zufällig angeordnet sind. Ziel ist es, das gesamte Spielfeld abzuräumen. Wenn mindestens zwei gleichfarbige Lichter sich waagrecht oder senkrecht berühren, können sie durch Anschlagen eines der beiden Lichter entfernt werden. Die restlichen Lichter des Spielfelds rutschen nach, um die entstandene Lücke zu schließen.

