



Standardprogramme twall®	Beschreibung
<b>1 Minute 2 Spieler</b>	Zwei Spieler schlagen in einer Minute so viele Ziele wie möglich aus.
<b>1 Minute 2 Spieler - klein</b>	Zwei Spieler schlagen in einer Minute so viele Ziele wie möglich aus. Begrenzt auf die untere Hälfte der Spielfläche.
<b>AllButOne</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>Jetzt aber schnell</b>	Bei diesem Spiel leuchten zufällig Tasten in der Farbe Cyan auf, die dann nach zufälliger Zeit ihre Farbe nach Grün wechseln. Der Spieler muss versuchen, die Tasten auszuschlagen, so lange sie noch Cyan sind. Das Ausschlagen von grünen Tasten wird als Fehler gewertet. Das Spiel ist zu Ende, wenn 100 Cyan-farbene Tasten getroffen wurden.
<b>Jetzt aber schnell - klein</b>	Version von ‚Jetzt aber schnell‘, die nur die unterste Hälfte der Spielfläche benutzt.
<b>Memory</b>	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>Nur eine Minute</b>	Ziel des Spiels ist es, so viele Ziele wie möglich in einer Minute auszuschlagen.
<b>Nur eine Minute - klein</b>	Ziel des Spiels ist es, so viele Ziele wie möglich in einer Minute auszuschlagen. Begrenzt auf die untere Hälfte des Spielfeldes.
<b>OnlyThreeColors</b>	Zu Beginn des Spiels werden drei Farben angezeigt, die vom Spieler ausgeschlagen werden sollen. Nachfolgend werden Lichter in Gruppen angezeigt, von denen nur die vorher gezeigten ausgeschlagen werden dürfen. Wird eine andere Farbe getroffen, ergibt das einen Fehler. 120 zufällige Ziele.
<b>Same Game</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.
<b>twall® Test</b>	Programm mit verschiedenen Zeilen- und Spaltensequenzen zum Testen der LED-Tastenfunktion.
<b>Tastentest</b>	Programm zum Testen einzelner Tasten. Bei gedrückter Taste leuchtet das Feld weiß. Bei fehlerhaften LEDs ergeben sich Mischfarben.