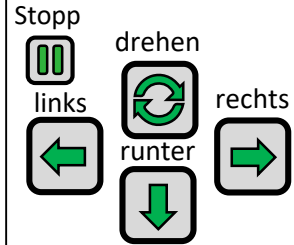
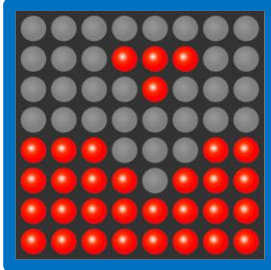
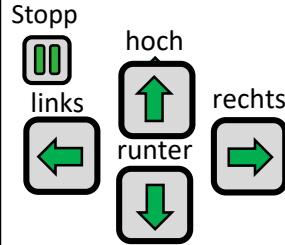
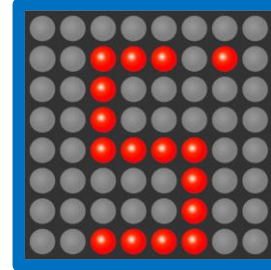


## Tetris



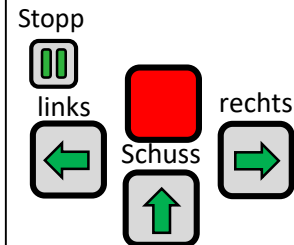
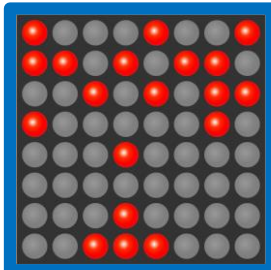
Bei **Tetris** müssen von oben fallende Steine möglichst effizient unten **angeordnet** werden. Wenn eine Reihe vollständig ist, wird diese entfernt und ein Punkt erzielt. Das Spiel ist **vorbei**, wenn nicht mehr ausreichend Platz für den neuen Stein ist.

## Snake



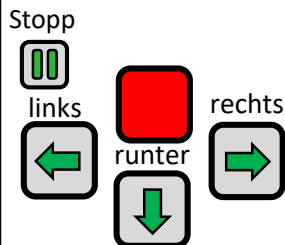
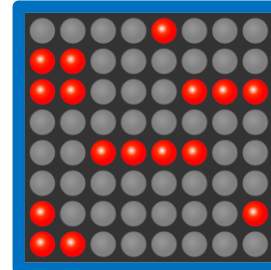
Bei **Snake** wird eine **Schlange** durch das Spielfeld gesteuert. Ziel ist es möglichst viel **Futter** (einzelne Pixel) zu fressen. Wenn ein Punkt **gefressen** wurde, erscheint ein neuer und die Schlange wird **länger**. Das Spiel ist **vorbei**, wenn die Schlange sich selbst kreuzt.

## Space Invaders



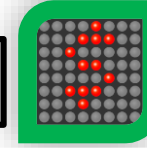
Bei **Space Invaders** werden von oben kommende Eindringlinge (einfache Pixel) durch Schüsse abgewehrt. Die **Schüsse** werden von dem beweglichen Teil am Boden abgegeben. Der Punktestand entspricht der Anzahl abgeschossener Pixel.

## Dodge



Bei **Dodge** ist das Ziel, einen kleinen Punkt (schnell blinkend) durch verschiedene **Hindernisse** zu lenken, die von unten nachrücken. Wenn ein Hindernis berührt wird, ist das Spiel vorbei. Die **Punkte** ergeben sich aus der Anzahl der zurück-gelegten Reihen.

## Highscore



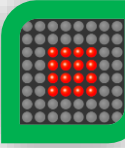
Tetris

Snake

Space Invaders

Zurücksetzen

## Einstellungen



Geschwindigkeit

1,2,3,4,5

Sprache

DE, EN

Helligkeit

1,2,3,4

## Menü Navigation

Durch die rechts und links-Tasten, wird das Spiel oder die Option **ausgewählt**. Mit dem unteren Taster wird die Eingabe **bestätigt**. Der oberen Taster öffnet das **vorherige Menü**. Der kleine Stopp-Taster bringt zurück zum Start.

