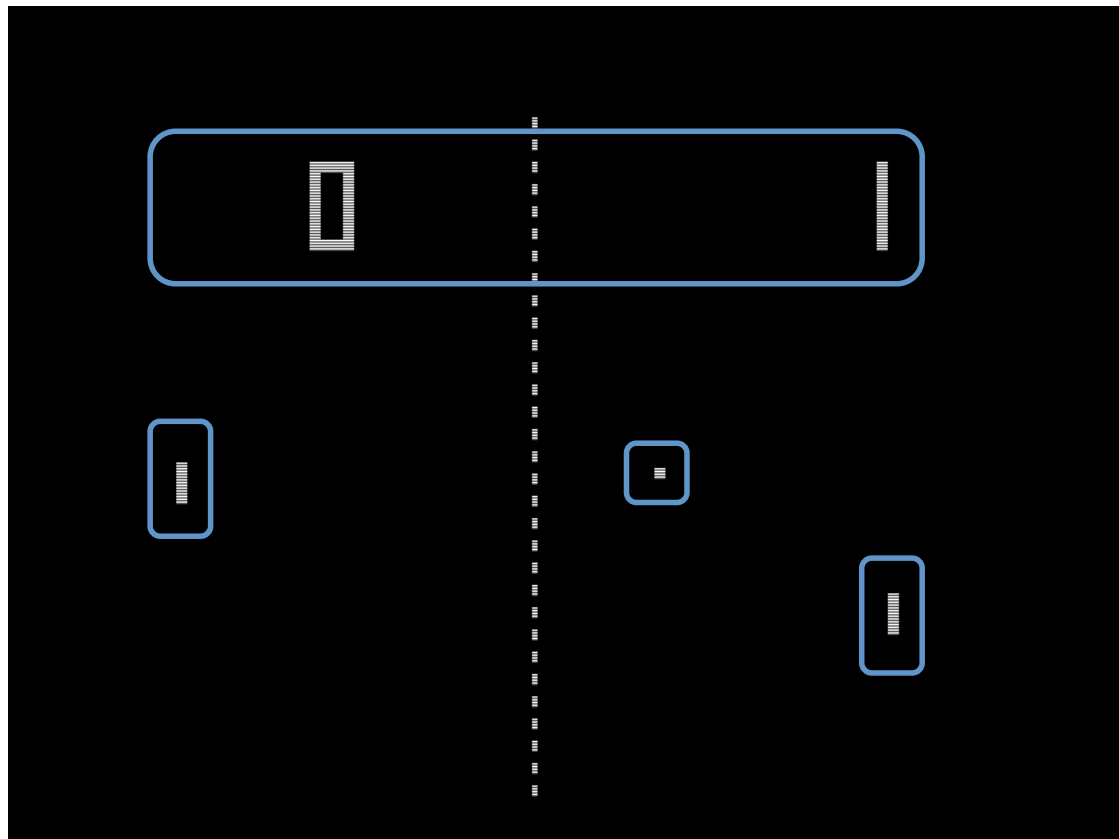


Pong

Atari, avtomat, 1972

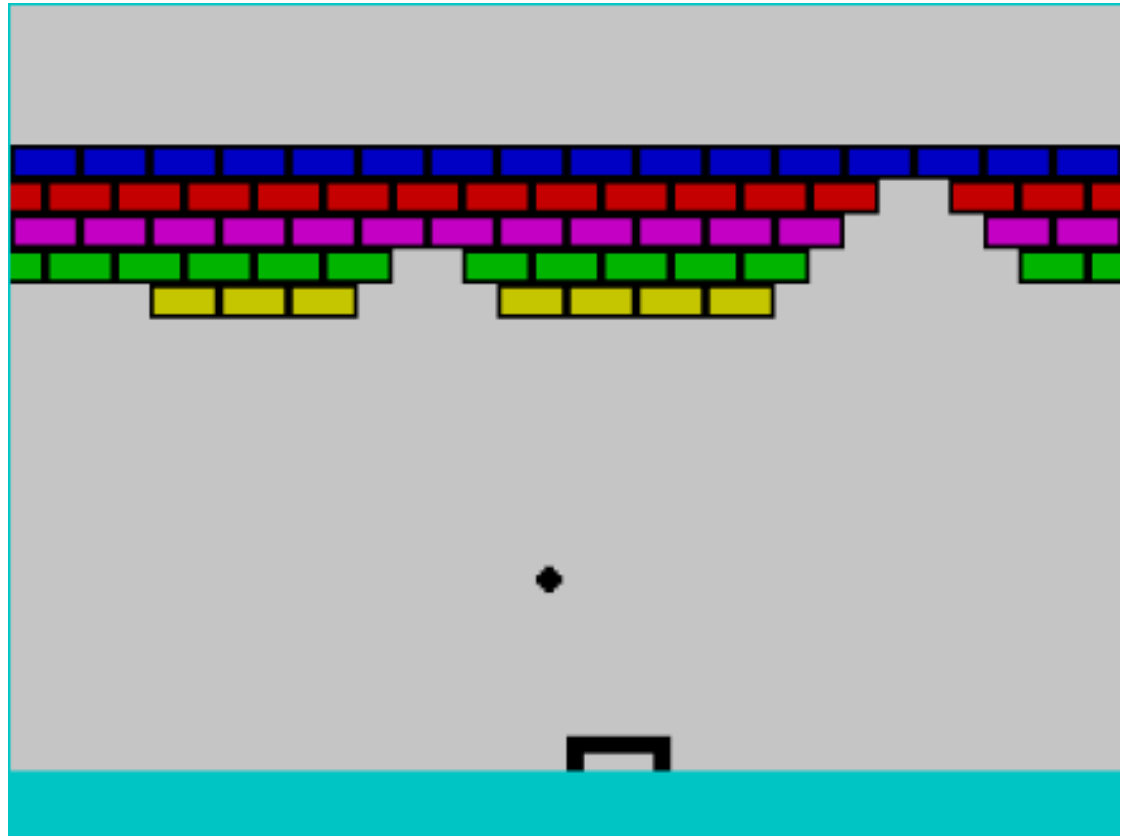
- Lopar
 - Premika igralec
- Nasprotni lopar
 - Premika igralec ali
 - Preprosta umetna inteligenca
- Žogica
 - Preprosto premikanje (konstantna hitrost)
 - Odboji s steno (fizikalni)
 - Odboji z loparji (posebni)
- Točkovanje
 - Žogica preide ekran
 - Konec igre ob dovoljšnjem številu točk
- Demo način
- Izbiranje števila igralcev



Thro' the Wall

Psion, zx spectrum, 1982

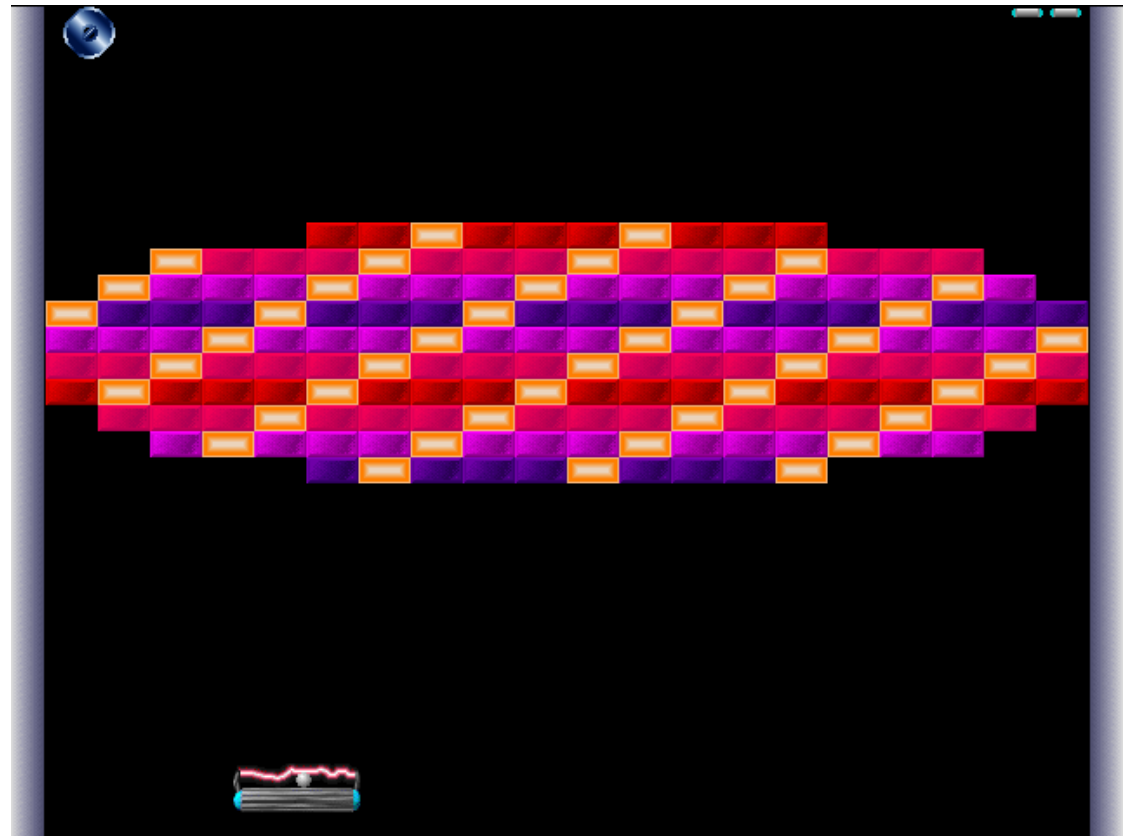
- Lopar
- Opeka
- Žogica
- Štetje opek
- Življenja
- Držanje žoge



DX-Ball

Michael P. Welch, Seumas McNally, PC, 1996

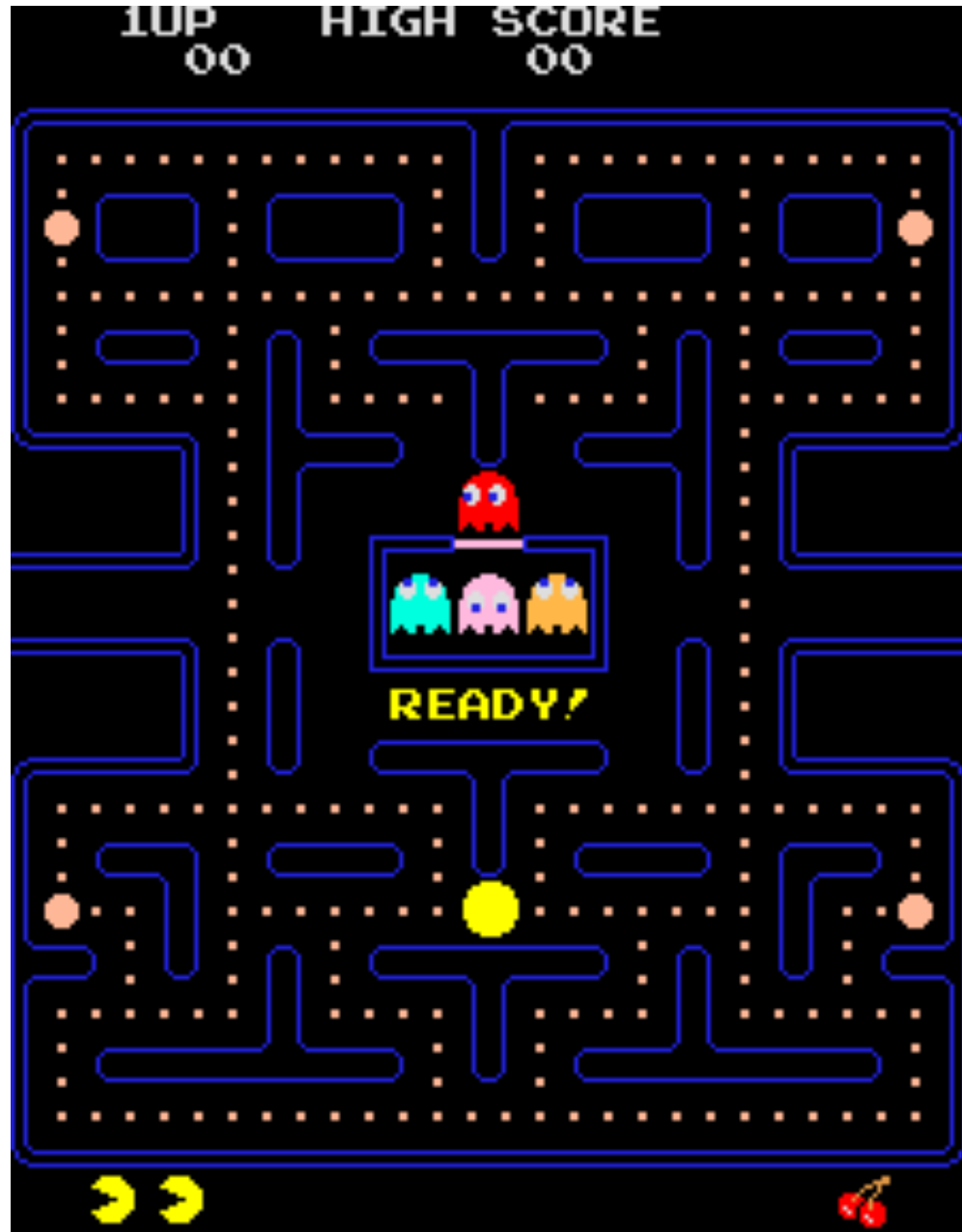
- Lopar
- Opeka
 - Navadna
 - Večstopenjska
 - Neuničljiva
 - Gorljiva
 - ...
- Žogica
 - Majhna
 - Velika
 - Prodorna
 - Spreminjajoča hitrost
 - ...
- Štetje opek
- Postavitev stopnje
- Prehajanje med stopnjami
- Nadgradnje
 - Magnet
 - Laser
 - Multiball
 - Zmaga
 - Življenje
 - Povečava plošče
 - Pomanjšanje plošče



Pacman,

Namco, avtomat, 1980

- Pacman
- Labirint
 - Trk z zidom
 - Postavitev
 - Prehod čez rob
 - Vrata
- Duhci
 - Način lovljenja
 - Način vračanja
- Male tabletk
- Velike tabletk
- Češnja
- Pobiranje vseh tabletk
- Življenje
- Demo način
- Vmesne animacije



Donkey Kong, Nintendo, avtomat, 1981

- Jumpanje
 - Hoja
 - Skakanje
 - Plezanje
- Donkey Kong
 - Animiran
- Deklič
 - Kriči na pomoč
- Platforme
- Sodi
- Lestve
- Življenje
- Točkovanje
- Stopnje x 4
- Prehod med stopnjami
- Še kar nekaj elementov ...

