



中央编译出版社
Central Compilation & Translation Press



托尼·莫特◎主编
TONY MOTT

有生之年非玩不可的

(第2版)

1001款游戏

1001 VIDEO GAMES YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE

有生之年非玩不可的

(第2版)

1001款游戏

托尼·莫特◎主编
陈功 尹航◎翻译



中央编译出版社
Central Compilation & Translation Press

图书在版编目 (CIP) 数据

有生之年非玩不可的1001款游戏 / (英) 莫特主编; 陈功, 尹航译.

--北京: 中央编译出版社, 2013.12

书名原文: 1001 Video Games You Must Play Before You Die

ISBN 978-7-5117-1871-6

I. ①有… II. ①莫… ②陈… ③尹… III. ①游戏 IV. ①G898

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第267839号

Original title: 1001 VIDEO GAMES YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE

© 2010, 2013 Quintessence Editions Ltd.

Chinese edition © 2013 Central Compilation and Translation Press

All rights reserved.

有生之年非玩不可的1001款游戏

出 版 人: 刘明清

出版统筹: 薛晓源

责任编辑: 饶莎莎

责任印制: 尹 珺

出版发行: 中央编译出版社

地 址: 北京西城区车公庄大街乙5号鸿儒大厦B座 (100044)

电 话: (010) 52612345 (总编室) (010) 52612342 (编辑部)
(010) 66161011 (团购部) (010) 52612332 (网络销售)
(010) 66130345 (发行部) (010) 66509618 (读者服务部)

网 址: www.cctphome.com

印 刷: 勤达印务有限公司

成品尺寸: 160毫米×210毫米 60印张

版 次: 2013年12月北京第1版

印 次: 2013年12月第1次印刷

定 价: 228.00元

本社常年法律顾问: 北京市吴栾赵阎律师事务所律师 闫军 梁勤

目录

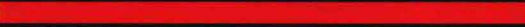
序 6

引言 8

游戏名称索引 12

 **1970年代** 20 

 **1980年代** 32 

 **1990年代** 178 

 **2000年代** 416 

 **2010年代** 922 

撰稿人 950

游戏开发商索引 952

图片来源 960

致谢 960

1001 VIDEO GAMES

YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE

GENERAL EDITOR TONY MOTT





有生之年非玩不可的

(第2版)

1001款游戏

托尼·莫特◎主编
陈功 尹航◎翻译



中央编译出版社
Central Compilation & Translation Press

图书在版编目 (CIP) 数据

有生之年非玩不可的1001款游戏 / (英) 莫特主编; 陈功, 尹航译.
—北京: 中央编译出版社, 2013.12

书名原文: 1001 Video Games You Must Play Before You Die
ISBN 978-7-5117-1871-6

I. ①有… II. ①莫… ②陈… ③尹… III. ①游戏 IV. ①G898
中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第267839号

Original title: 1001 VIDEO GAMES YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE
© 2010, 2013 Quintessence Editions Ltd.
Chinese edition © 2013 Central Compilation and Translation Press
All rights reserved.

有生之年非玩不可的1001款游戏

出 版 人: 刘明清

出版统筹: 薛晓源

责任编辑: 饶莎莎

责任印制: 尹 珺

出版发行: 中央编译出版社

地 址: 北京西城区车公庄大街乙5号鸿儒大厦B座 (100044)

电 话: (010) 52612345 (总编室) (010) 52612342 (编辑部)
(010) 66161011 (团购部) (010) 52612332 (网络销售)
(010) 66130345 (发行部) (010) 66509618 (读者服务部)

网 址: www.cctphome.com

印 刷: 勤达印务有限公司

成品尺寸: 160毫米×210毫米 60印张

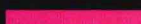
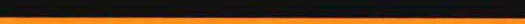
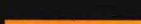
版 次: 2013年12月北京第1版

印 次: 2013年12月第1次印刷

定 价: 228.00元

本社常年法律顾问: 北京市吴栾赵阎律师事务所律师 闫军 梁勤

目录

序	6
引言	8
游戏名称索引	12
 1970年代	20 
 1980年代	32 
 1990年代	178 
 2000年代	416 
 2010年代	922 
撰稿人	950
游戏开发商索引	952
图片来源	960
致谢	960

序

彼得·莫利纽克斯 (Peter Molyneux)，游戏开发设计师

当受邀为本书作序时，我毫不犹豫地答应了。这不仅是因为本书集结了游戏评论界的一批翘楚，更是因为在我眼中，这是世界上最令人兴奋的一次娱乐狂欢。在我心目中，电子游戏一直都是打发时间的最佳选择，这一观念的产生最早可追溯至上世纪70年代。当时我在一家电器店的电视机和烤面包机之间发现一台《打乒乓》(Pong)游戏机。这款由雅达利 (Atari) 制作的游戏极其简单，无非是伴着“哔哔”的音效来回击打一个方形的乒乓球。但我立刻就爱上了它，我告诉自己这玩意儿我一定要买一台。于是我把这台游戏机抱回了家，连上家里的小型黑白电视……可半小时不到我就已经无聊得趴下了。十分钟后我把这台游戏机给拆了，只想看看这东西是怎么运作的——这台游戏机从此报废。

但我对电子游戏制作的痴迷丝毫不输给玩游戏的疯狂。进入80年代后，电子游戏开始风靡全球，我也开始频繁泡吧，倒不是为了喝酒，而是看中了每个酒吧角落里都必不可少的街机。我光顾电影院也不再是为了坐下来看一场最新上映的大片，而是为了玩一把摆在大厅里面的街机。当然游戏机厅里更是少不了我的身影。现如今许多游戏机厅——如果它们还在的话——都被冠以“龙蛇混杂”的恶名，但在当年，游戏机厅简直就是片魔法之地。《太空侵略者》(Space Invaders)、《爆破彗星》(Asteroids)、《防卫者》(Defender)等经典大作接二连三地出现，我常常置身这些黑暗的空间，沉浸于操纵街机屏幕上移动的外星飞船而数小时不能自拔。我体育不好，学习成绩又烂，但在这里我却找到了一技之长，并且可以把我的名字缩写输入每一轮的高分排行榜中。电子游戏成了我的生活，我决定做一款属于自己的游戏。

1980年，我有了第一台属于自己的电脑。那是一台古老的Acorn Atom。我迫不及待地编写出我的第一个程序：一个在屏幕上移动的点。任务完成后我在电视上运行这个程序，然后它出现了——一个自由移动的像素！那一刻，整个世界似乎都明亮起来，仿佛上帝从天堂降临人间。这种感觉就好像第一次听披头士，你会迫不及待想要去和每个人分享这份快感。自从我沉溺于电子游戏制作，电视也开始和电影一样成了对我毫无吸引力可言的存在。我买下了成堆带有输入式游戏程序【译注：type-in game，20世纪70年代末至80年代在家用电脑上流行的一种游戏形式，把印在电脑杂志或书籍上的电脑程序列表输入电脑，然后才能运行游戏】的杂志，但这些游戏要么玩不了，要么和它所宣传的效果和配图相差十万八千里。起初我非常失望，但这也激励我在自己的游戏上发奋努力，这已经是三十年前的事了，从那时起我对游戏开发的热情就不曾有丝毫衰减，更别说了我对玩游戏的痴迷了。

当我拿到这1001款游戏的单子时，我很高兴看到不少我的私人最爱榜上有名：《创世纪》（Ultima）、《地下城主》（Dungeon Master）、《沙丘2》（Dune II）、《命令与征服》（Command & Conquer）、《超级马里奥64》（Super Mario 64）、《古墓丽影》（Tomb Raider）、《古堡迷踪》（Ico）、《永恒黑暗》（Eternal Darkness）、《合金装备》（Metal Gear Solid）、《半条命》（Half-Life）、《塞尔达传说：时之笛》（The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time）、《光晕》（Halo）和《神秘海域2》（Uncharted 2）。岁月无情地在这些老游戏身上留下了痕迹，但即使是最老土的游戏中也包含着对游戏进化史起到至关重要作用的主题与设定。对于真正抱着严肃态度看待游戏的读者来说，本书向你呈现的是从70年代的蹒跚时期至今，电子游戏令人感动的完整发展历程。

你可以把本书看成是一份你有生之年必须玩完的电子游戏清单，你也可以把它看成是展示这个社会和文化变革的一个过程。世界在电子游戏出现之前是一个样子，在电子游戏出现以后又是另一个截然不同的存在。游戏所带来的变革是巨大的，正是它们使得普通人能在分秒之间直观地感受那些极其复杂的尖端技术。在技术传播方面，电子游戏比任何一种电子媒体都做得更好（相较于掌握制作电子表格或学会使用文字处理器而言）。在当今世界，电子游戏的影响力无处不在。

电子游戏将继续改变世界。我们生活在一个日新月异的时代，游戏界正经历着前所未有的重大变革。想想Facebook社交游戏产生的影响，玩家自制内容带来的冲击，独立游戏制作者面临的机遇，下载包的多样化选择（很久很久以前，要想拿到一款新游戏，在游戏发售和游戏上架之间可得等上一段时间；而现在你每天都可以下载不同的游戏资料包到你的电脑里）。任天堂的NDS和Wii主机为拓展游戏魅力做出了巨大贡献，而近年来微软和索尼也在这一点上迈起了大步。尤其是微软的体感设备，抛弃了传统的游戏控制器，代表着游戏历史上一次质的飞跃。这些变革让我们这些游戏设计者倍感压力，但对我们来说也是令人兴奋的挑战。

如今的世界变化之大是当年把《打乒乓》游戏机抱回家的我无法想象到的。不管你身在何方，不论任何性别年龄，你都不能说这世上没有对你口味的游戏。在这精心挑选的1001款游戏中总有一款适合你，希望这些游戏能够给你带来不一样的感觉，正如它们影响了我与游戏结缘的一生。



于吉尔福德，英国

引言

托尼·莫特 (Tony Mott)

当我告诉我的朋友我在编这本书时，他的第一反应是：“你真的觉得世界上有1001款电子游戏值得你去玩？”我不禁被浇了一头冷水。我当然相信有1001款值得玩的电子游戏。事实上，值得玩的游戏远不止1001款，但倘若要取“2177”这个数字，便明显没有“1001”看上去这么顺眼（何况在书店买书时，“1001”要比“2177”好念得多）。我想“1001本好书”或是“1001部电影”的编辑肯定不会碰上我所面对的质疑，其他媒体形式也很少遭受电子游戏所面临的不公待遇。和电视、文学或音乐相比，地位卑贱的电子游戏一向难以被公众所理解认可。

但也许我们根本就不应该奢求被理解。虽然在上世纪50年代实验室里的示波器一类的设备上，就已经出现了最早的游戏，但第一款真正意义上的商业游戏直到1971年才诞生。书本已经印刷了数百年之久，电影的诞生最早也可追溯至19世纪末，从比较进化学角度看，电子游戏才刚开始蹒跚学步，但它始终在学习如何自己动手吃饭，而不是把食物抹一脑袋。而且，正如儿童常常被大人蔑视、责怪，电子游戏也常常被冷落在一边，只有当社会评论员觉得是时候对游戏展开新一轮的口诛笔伐时，才能得到社会的短暂关注。这些年来我遇到不少不愿和电子游戏扯上关系的人，在他们眼中，1978年发售的《太空侵略者》标志着游戏史开端的同时，也意味着游戏史的结束。

事实上，电子游戏在过去的四十年间变化是如此之大，以至于现在的游戏大作和早期游戏的唯一共同点只剩下游戏的互动性了。

《有生之年非玩不可的1001款游戏》生动地展现出自1971年首台“电脑空间”游戏机 (Computer Space) 被推进美国酒吧至今完整的游戏发展过程。我希望通过把如此海量的游戏汇集在一本书中的方式，为游戏玩家和游戏制作者们带来一些启发。现在的市面上充斥着五花八门的电子游戏书刊，但就我所知，还没有哪一本能像你手中的这本书这样有着如此丰富全面的评论介绍。多年来有不少名为“世界上最好的100款电子游戏”的书出版——老实说，其中有不少我也有经手——但《有生之年非玩不可的1001款游戏》绝对更胜一筹。本书中汇集了当前游戏评论界的一批高手，每一页都凝聚了他们多年的游戏经验和对游戏不可撼动的热情。我相信本书为游戏玩家奉上的绝对都是最犀利、最可靠的游戏评论。

为什么要出这样一本书呢？一方面，这是一次电子游戏的庆典，本书作为1001款电子游戏的指南手册，旨在让更多的玩家领略这些精彩游戏的魅力。但同时，这也是对电子游戏成就的一种肯定。电子游戏的多元化势头强劲，但却未能得到足够的认可和称颂。电子游戏不仅是在沿着我们预期的轨迹发展——紧跟技术进步提升音画效果，探索更广阔更多样的主题，同时也在人机互动上出现了巨大的革新。如今，通过微软的Kinect这类设备，玩家只需站在电视机前移动身体就可以进行游戏；键盘、控制杆、鼠标、PS3和Xbox360游戏手柄，轻触iPhone或NDS触屏，或是挥动任天堂Wii或PSmove体感控制器都可以玩游戏；你甚至可以抛弃一切肢体动作，戴上一个头部设备，利用大脑直接控制游戏。所有这些游戏方式的唯一共同之处，就是电子游戏这一娱乐形式的精髓所在——互动体验。

游戏方式的多样化起源于游戏制作者思维的开阔，电子游戏的真正革命并非源自《太空侵略者》的发售，也和之后普及的3D技术无关。从游戏公司不再将目标群体钉死在年轻男性玩家身上的那一刻起，电子游戏的真正革命就开始了。很久以前，电子游戏公司曾认定年轻男性玩家就是他们的主要消费者，并挖空思想要讨得他们的欢心。但现在的调查显示，当前的电子游戏主体玩家大都处于他或她的三十岁中期阶段——而且常常以“她”居多。其他一些研究则认为这一块的性别比例为50:50。我们处在一个电子游戏真正普及化的时代，这一切无关年龄，无关性别，也无关社会地位。

曾经的电子游戏都向《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）这一类角色扮演桌游或《星球大战》（Star Wars）这类科幻大片取经，但这种主流风格游戏已经不再像过去那样雄踞销售排行榜榜首。电子游戏风格和体验方式一同在改变。除了杀怪冒险和格斗大赛之外，今天的玩家还可以互拼厨艺、热舞高歌、运动健身、饲养宠物、经营农场、设计发型，各种活动数不胜数。另外，游戏创作者把更多权力交到玩家手上的做法，也对玩家和电子游戏之间的关系产生了巨大的冲击，为玩家自制内容开辟了一片崭新的天地。这一切的飞速发展都应归功于网络这一大背景的存在，即与朋友（或陌生人）一起分享你的游戏体验。而这一切又把我们带回了电子游戏诞生的那个年代。当时游戏产业的领航者雅达利推出第一款游戏《打乒乓》时，就把该游戏

设计成了一款双人游戏，因为设计者认为社交性游戏更能在美国大大小小的酒吧走红（事实证明他们是对的，《打乒乓》在70年代初期曾经小火了一把）。

鉴于本书旨在展现电子游戏的发展史，书中收录的许多游戏都不免落入“传统游戏”的行列，但其中也不乏一些另类游戏。就条目组织而言，我们主要按游戏发售年份为游戏排序，并为每款游戏都标注出具体发售年份、开发商及游戏类型。不少游戏出现在三个以上游戏平台，本书中则标注为“多平台”。当然对于某些多平台游戏来说，某个特定平台的游戏效果确实要比其他平台好得多，但本书中不做另外标注。

如果想要把书中所有游戏都玩上一遍，应该怎么办？和图书等其他媒体不一样，电子游戏的寿命并不长。传统的出版模式碰上游戏发售，总是要再附上强力的市场营销，但这也不能保证这款游戏究竟是平稳销售还是就此销声匿迹。有时某些热卖游戏会在不久之后再版发售，但大多数游戏没有这么好命。更重要的是，随着硬件技术日新月异的发展，我们的游戏设备每天都在更新换代。能够向后兼容的游戏主机直到近几年才出现——比如继承NGC的Wii主机现在也能够运行NGC上的游戏——即使是像PC这种外表看似万年不变的平台，鉴于其操作系统的革新速度，要想在一台新电脑上跑一款五年前的游戏也是很有压力的。

幸运的是，世界各地的游戏迷一直在为保存游戏历史而不懈努力，模拟器的出现更使得大部分家用游戏主机平台上发售的作品都能在你的PC桌面上复活——上网搜索一下模拟器（emulators），你会知道更多。另外在互联网上，eBay简直就是一个老游戏和老式游戏主机的藏宝库。对于PC用户而言，“怀旧游戏经典网”（www.gog.com）有大量为PC平台重制的经典游戏，玩家只需花不到十美元就能从网站上下载一款游戏。而对主机玩家来说，卡普空、世嘉、南梦宫等老牌日式街机游戏公司也推出了各种80年代经典游戏合集，玩家们在现在的主机上也能感受《魔界村》（Ghosts 'n Goblins）、《太空哈利》（Space Harrier）、《吃豆人》（Pac-Man）等经典作品的魅力。另外，任天堂、索尼、微软等主机生产商也有新动向，通过其各

自的在线游戏服务，玩家可以购买一系列经典游戏神作，如《超级马里奥世界》（Super Mario World）、《最终幻想7》（Final Fantasy VII）等等一批铸就电子游戏神话的游戏作品。只要有足够的渴望和耐心，就算是最另类的边缘游戏也能在本书中找到踪迹。

正如彼得·莫利纽克斯在序言中所说，本书收录的一些游戏可能过于古老，但千万不能因为它们看上去好像数字世界的洞穴壁画就把它们拒之门外。航行在1982年的游戏《乌托邦》（Utopia）中的船只不过是几个像素，离所谓的艺术差得实在太远，但这并不妨碍它成为策略性游戏的先驱，《模拟城市》（SimCity）、《文明》（Civilization）等系列大作的鼻祖。

我很鼓励开放的思想，毕竟正是这种敢于打破传统和固定思维的精神维持了电子游戏多年的活力，并使其一直蓬勃发展至今。这并不是件容易的事情。业界没有哪家游戏巨头料想到Facebook和iPhone也能成为爆红的游戏平台，但奇迹就在我们眼前发生，旧式的传统就是这样被打破的。游戏界的一个常量发生变动，就会带动更多后继者破土而出，我们也将从中获得更多的益处。希望在不远的将来，这样的革新也将被收录到本书的后续版本之中。

游戏名称索引

1943, 146

1080° Snowboarding, 355

720°, 126

7th Guest, 247

A

A.P.B., 137

Ace Combat 6, 708

ActRaiser, 182

Advance Wars, 468

Advance Wars: Dual Strike, 611

Adventure, 28

Afrika, 771

Age of Empires, 321

Age of Empires II: Age of Kings, 381

Age of Empires: Mythologies, 798

Age of Mythology, 475

Alex Kidd in Miracle World, 108

Alien Soldier, 277

Aliens Versus Predator, 380

Alone in the Dark, 216

Alter Ego, 110

Amplitude, 516

Animal Crossing, 444

Animal Crossing: Wild World, 610

Anno 1701: Dawn of Discovery, 712

Another World, 203

Ape Escape, 383

Archon, 60

Arkanoid, 110

ArmA: Armed Assault, 658

Armadillo Run, 652

Art Style: Intersect, 838

Art Style: Orbient, 672

Assassin's Creed II, 842

Asteroids, 29

Astro Boy: Omega Factor, 522

Audiosurf, 770

Auditorium, 770

Axelay, 221

B

Baldur's Gate II, 418

Baldur's Gate: Dark Alliance, 446

Ballblazer, 72

Bangai-O, 382

Bangai-O Spirits, 788

Banjo-Kazooie, 352

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, 769

Banjo-Tooie, 420

Bank Panic, 72

Bard's Tale, 104

Batman: Arkham Asylum, 843

Battalion Wars, 602

Battle Zone, 34

Battlefield 1942, 476

Battlefield 1943: Pacific, 846

Battlefield 2, 602

Battlefield: Bad Company, 774

Bayonetta, 847

The Beast Within, 290

The Beatles: Rock Band, 905

Beatmania, 325

Bejeweled 2, 554

Bejeweled Twist, 771

Beneath a Steel Sky, 270

Beyond Good & Evil, 511

BioForge, 279

Bionic Commando Rearmed, 775

BioShock, 710

BioShock 2, 927

BioShock Infinite, 949

Bit. Trip Core, 844

Black, 655

Black & White, 449

Blade Runner, 322

Blast Corps, 325

Blasteroids, 134

BlazBlue: Calamity Trigger, 822

Body Harvest, 359

Bomb Jack, 77

Bombberman, 190

Bookworm, 517

Boom Blox Bash Party, 841

Boot Hill, 25

Borderlands, 838

Boulder Dash, 75

Bounty Bob Strikes Back, 89

Boy and his Blob, 919

Braid, 777

Breakout, 24

Breath of Fire II, 253

Broken Sword: The Shadow of the Templars, 292

Bubble Bobble, 116

Buggy Boy, 130

Bully, 660

Burning Rangers, 353

Burnout 2: Point of Impact, 477

Burnout Paradise, 778

Bushido Blade, 324

Buzz Quiz TV, 779

C

California Games, 139

Call of Duty, 514

Call of Duty 2, 603

Call of Duty 4: Modern Warfare, 711

Call of Duty: Modern Warfare 2, 867

Canabalt, 841

Cannon Fodder, 233

Capcom vs SNK: Millennium Fight, 432

Captain Forever, 840

Carcassonne, 768

Carmageddon II: Carpocalypse Now, 356

Carrier Command, 155

Castle Crashers, 780

Castlevania: Aria of Sorrow, 515

Castlevania: Dawn of Sorrow, 600

Castlevania: Symphony of the Night, 323

Cave Story, 555

Centipede, 41

Chibi-Robo!, 606

Chime, 929

Choplifter, 51

Chronicles of Riddick: Assault on Dark

Athena, 889

Chronicles of Riddick: Escape from

Butcher Bay, 587

Chrono Cross, 390

Chrono Trigger, 286

ChuChu Rocket, 385

Chuckie Egg, 62

City of Heroes, 556

Civilization, 204

Civilization II, 297

Civilization IV, 605

Clubhouse Games, 599
 Cogs, 918
 Colin McRae: Dirt, 728
 Colin McRae: Dirt 2, 851
 Columns, 192
 Combat, 26
 Command & Conquer, 276
 Command & Conquer: Red Alert, 296
 Commando, 92
 Commandos 2: Men of Courage, 447
 Company of Heroes, 659
 Contra 4, 716
 Contra III: The Alien Wars, 218
 Counter-Strike Source, 557
 Crackdown, 714
 Crayon Physics Deluxe, 862
 Crazy Taxi 3: High Roller, 478
 Crimson Skies, 429
 Critter Crunch, 772
 Cruise for a Corpse, 206
 Crush, 709
 Crysis, 719
 Crystal Castles, 67
 Curse of Monkey Island, 337
 Cursor*10, 782
 Cyber Troopers Virtual-On..., 358
 Cybernator, 220

D

Dance Dance Revolution, 356
 Darius, 112
 Dark Chronicle, 479
 Darkness, The, 748
 Dark Souls, 938
 Darwinia, 608
 Daytona USA, 239
 De Blob, 784
 Dead or Alive 4, 609
 Dead Rising, 661
 Dead Space, 786
 Dead Space Extraction, 853
 Death Tank, 855
 Def Jam: Fight for NY, 574
 DEFCON, 661
 Defender, 34
 Defender of the Crown, 124
 Defense Grid: The Awakening, 792

Déjà Vu, 90
 Demolition Derby, 84
 Demon's Souls, 856
 Descent, 282
 Desert Strike: Return to the Gulf, 219
 Desktop Tower Defense, 721
 Deus Ex, 422
 Deus Ex: Human Revolution, 934
 Deus Ex Machina, 79
 Devil Dice, 365
 Devil May Cry, 452
 Devil May Cry 3: Dante's Awakening, 620
 Devil May Cry 4, 788
 Diablo, 333
 Diablo II, 423
 Diagasso! Band Brothers, 579
 Dig Dug, 52
 The Dig, 285
 Disaster Report, 490
 Disgaea 2: Cursed Memories, 671
 Disgaea: Hour of Darkness, 512
 Dishonored, 946
 Dissidia Final Fantasy, 858
 DJ Hero, 854
 DoDonPachi, 327
 Donkey Kong, 42
 Donkey Kong Country 3, 313
 Donkey Kong: Jungle Beat, 558
 Donkey Konga, 516
 Doom, 235
 Doom 3, 560
 Doom II: Hell on Earth, 256
 Double Dragon, 140
 Dr Kawashima's Brain Training, 600
 Dr. Mario, 192
 Dragon Age: Origins, 860
 Dragon Quest, 123
 Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King, 559
 Dragon's Lair, 63
 Dreamfall: Longest Journey, 704
 Drill Dozer, 607
 Driver, 360
 Drop7, 834
 Duke Nukem 3D, 294
 Dune II, 229

Dungeon Keeper, 329
 Dungeon Master, 138
 Dungeon Siege, 482

E

E4, 720
 Eamon, 36
 EarthBound, 255
 Earthworm Jim, 257
 Ecco the Dolphin, 237
 Echiochrome, 785
 Earth Defense Force 2017, 667
 Eets: Hunger. It's Emotional, 662
 Einhänder, 328
 Elasto Mania, 424
 Elder Scrolls III: Morrowind, 488
 Elder Scrolls IV: Oblivion, 696
 Elder Scrolls V: Skyrim, 939
 Elebits, 663
 Eliss, 853
 Elite, 77
 Elite Beat Agents, 664
 Empire: Total War, 861
 Eternal Darkness, 486
 Eve Online, 510
 EverQuest, 396
 EverQuest II, 562
 Everybody's Golf: World Tour, 715
 Everyday Shooter, 722
 Excitebike 64, 425
 Exile, 164
 Exit 2, 666
 Eye of the Beholder, 189
 EyePet, 896

F

F.E.A.R., 612
 F.E.A.R. 2: Project Origin, 864
 Fable, 614
 Fable 2, 782
 Façade, 615
 Fahrenheit, 613
 Fairlight, 105
 Fallout, 331
 Fallout 3, 787
 Fantastic Contraption, 785
 Fantasy World Dizzy, 166