

名作・良作一覧（ファミリーコンピュータ・ファミリーコンピュータディスクシステム）



発売日順にソートしています。

- ▶ [1983年（7月15日より）](#)
- ▶ [1984年](#)
- ▶ [1985年](#)
- ▶ [1986年（2月21日にディスクシステムが発売）](#)
- ▶ [1987年](#)
- ▶ [1988年](#)
- ▶ [1989年](#)
- ▶ [1990年](#)
- ▶ [1991年](#)
- ▶ [1992年](#)
- ▶ [1993年\(12月1日にニューファミコン発売\)](#)
- ▶ [1994年](#)

1983年（7月15日より）

1984年

1985年

- ▶ 1月22日 [バルーンファイト](#) - マリオブラザーズに次ぐ「ファミコン友情崩壊ゲー」第二弾。
- ▶ 1月30日 [アイスクライマー](#) - 「そこに山があるから。」目的不在の名作アクション。
- ▶ 8月6日 [ドルアーガの塔](#) - 100円入れずにあの謎解きにチャレンジできる幸せ。
- ▶ 9月13日 [スーパーマリオブラザーズ](#) - 歴史的傑作。容量40キロバイトにゲームの真髄の全てが詰まっている。
- ▶ 12月6日 [スターラスター](#) - ただ敵を倒すだけじゃダメとわかったときに評価が変わる。
- ▶ 12月29日 [ボンバーマン](#) - ランナーくんの過去にして、ハドソンの未来を作ったスリル溢れる破壊劇。

1986年（2月21日にディスクシステムが発売）

- ▶ 2月21日 [ゼルダの伝説](#)<ディスクシステム> - 任天堂の名物シリーズ、ディスクシステムで爆誕。多彩なアイテムと爽快な謎解きは今も色あせず。
- ▶ 2月21日 [ゲーニーズ](#) -
- ▶ 4月17日 [ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境](#) - バンダイらしからぬ遊べるアクションキャラゲー。
- ▶ 4月26日 [スパイvsスパイ](#) - 「VS」と書いて「アンド」と読む。
- ▶ 5月19日 [セクロス](#) - よお、セクロスしようぜ！
- ▶ 5月27日 [ドラゴンクエスト](#) - 最早説明不要の国民的RPG第一作。「RPG」の単語を世間一般に浸透させたソフトである。
- ▶ 6月13日 [スターソルジャー](#) - 連射ブームの頂点を築き家庭用オリジナルシリーズの基礎となった。
- ▶ 8月6日 [スーパーマリオブラザーズ2](#)<ディスクシステム> - 歴史的な大ヒット作品の続編は、やり応えをプラスした高難易度ゲーム。
- ▶ 8月6日 [メトロイド](#)<ディスクシステム> - 広大な地下要塞を探索するSFアクションゲーム。
- ▶ 9月26日 [悪魔城ドラキュラ](#)<ディスクシステム> - 鞭を操り怪物たちを討つ、硬派なゴシックホラーアクションの第一作。
- ▶ 11月13日 [迷宮組曲](#) - 高難易度ながら良質のアクション。「左を押しながら再スタート」を忘れずに。

11月18日 [ZANAC](#)<ディスクシステム> - MSXの名作シューティングがファミコンに移植。伝説の(擬似)高速スク

- ▶ ロールを堪能せよ!
- ▶ 12月12日 [ドラえもん](#) - いわゆる「白ドラ」。国民的アニメをハドソンらしい良質なアクションゲームに仕上げた。

1987年

- ▶ 1月14日 [リンクの冒険](#)<ディスクシステム> - 毛色の異なるゼルダ第2弾。高難易度を誇るが、その完成度は非常に高い。
- ▶ 1月26日 [ドラゴンクエストII 悪霊の神々](#) - 前作から格段の進化を遂げ、シリーズ随一の難易度で帰ってきたドラクエ第二作。
- ▶ 3月18日 [ゲーニーツ2 フラッターー最後の挑戦](#) - 人気映画のゲームオリジナル続編。「キャラゲー」「クソゲー」の図式に当てはまらぬ稀有な一本。
- ▶ 4月2日 [さんまの名探偵](#) - 「ナムコさん、ええ仕事してまっせ」
- ▶ 9月4日 [ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島](#) (前編)<ディスクシステム> - 前後編に分けることによって、話の厚みを持たせたゲーム。
 - ▶ 9月30日 (後編)<ディスクシステム>
- ▶ 12月17日 [ロックマン](#) - 今も続くカプコンの看板アクションシリーズの記念すべき一作目。
- ▶ 12月18日 [ファイナルファンタジー](#) - スクウェア躍進の立役者となったRPG。「最後の夢」は、「究極の夢」へ。
- ▶ 12月22日 [ウィザードリィ](#) - 偉大なるRPGの祖、FCへ。

1988年

- ▶ 1月14日 [コナミワイワイワールド](#) - コナミヒーローが力を合わせて戦う2Dアクション。キャラゲーとしての出来も上々。
- ▶ 2月10日 [ドラゴンクエストIII そして伝説へ...](#) - ロト伝説最終章にして始動編。シリーズ最高傑作との呼び声も高い王道的RPGの原点。
- ▶ 4月27日 [ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者](#) (前編)<ディスクシステム>
 - ▶ 6月14日 (後編)<ディスクシステム>
- ▶ 5月27日 [サラダの国のトマト姫](#) - 擬人化した野菜たちが繰り広げるファンタジーと笑いの要素を含んだネタが、当時の少女達を虜にした。
- ▶ 7月20日 [ヒットラーの復活 TOP SECRET](#) - ゲーム史上最もナチスの呪縛を強く受けた、「ファミコン史上に残る傑作」。
- ▶ 4月28日 [キャプテン翼](#) - 「キャラゲー＝クソゲー」「スポーツゲー＝アクションゲー」のセオリー、その両方を覆した作品。
- ▶ 6月17日 [超惑星戦記 メタファイト](#)
- ▶ 7月26日 [熱血高校ドッジボール部](#) - ハード性能の差の問題を上手なアレンジで穴埋めするだけに留まらず、原作をも越えた傑作。
- ▶ 7月29日 [三国志 中原の覇者](#) - 『光栄じゃない方』っていうな!
- ▶ 8月12日 [ファミコンウォーズ](#) - 「母ちゃんたちには内緒」にしながら「頭をキタえて待っている」。
- ▶ 10月23日 [スーパーマリオブラザーズ3](#) - FC最高のアクションゲームの一つ。このボリュームなのにセーブ機能がないのが唯一の欠点。
- ▶ 12月9日 [忍者龍剣伝](#) - スピード感あるアクションと映画さながらのビジュアルシーン。しかし完全クリアは至難の業。
- ▶ 12月17日 [ファイナルファンタジーII](#) - RPGの新たな可能性を提唱。FFとしては異端ながら後世に与えた影響は大きい。
- ▶ 12月24日 [ロックマン2 Dr.ワイリーの謎](#) - シリーズのシステムを完成に導いた一作。動画サイトの影響で思わぬ注目を集めた。
- ▶ 12月17日 [グラディウスII](#) - FC版独自の内容により、AC版とは違った面白さに。内部音源だけで奏でられたとは思えぬ名曲たちも特徴。

1989年

- ▶ 2月9日 [ワギャンランド](#) - ボス戦のミニゲームが有名。「うみのみちしるべ」で。
- ▶ 5月23日 [ファミコン探偵倶楽部PartII うしろに立つ少女](#) (前編) <ディスクシステム> - 振り返ってはいけない。
 - ▶ 6月30日 (後編) <ディスクシステム>
- ▶ 6月27日 [クインティ](#) - 田尻智 & ゲームフリークのアーリーワーク。
- ▶ 7月27日 [MOTHER](#) - 少年少女達の、愛と冒険の物語。「エンディングまで、泣くんじゃない。」
- ▶ 10月14日 [ふぁみこんむかし話 遊遊記](#) (前編) <ディスクシステム> - シリーズ第2弾は愉快・痛快コミカル西遊記。Let's go TENJIKU!
 - ▶ 11月14日 (後編) <ディスクシステム>
- ▶ 12月8日 [おそくん バック・トゥ・ザ・ミーの出っ歯の巻](#) - 現代、江戸時代、原始時代と時代を超えてイヤミの出っ歯の秘密に迫る!
- ▶ 12月15日 [スウィートホーム](#) - 後戻り不可能のホラーRPG。宿屋・店・死者復活などというヤワなものなど存在しない。
- ▶ 12月22日 [悪魔城伝説](#) - ギミックの増加とシステム調節が施された、悪魔城の正統進化系。神曲揃いのBGMはゲーム史上最高との呼び声も。
- ▶ 12月22日 [バットマン](#) - ティム・バートン版(=悪党を躊躇いなく殺害できる)ダークナイト、ファミコンに降臨!

1990年

- ▶ 1月26日 [わんぱくダック夢冒険](#) - 世界一の金持ちがお宝目指して大冒険! この記事では続編についても触れません。
- ▶ 2月11日 [ドラゴンクエストIV 導かれし者たち](#) - 全五章のオムニバス。今までのドラクエになかったドラマ性がファンを魅了した。
- ▶ 4月6日 [デジタル・デビル物語 女神転生II](#) - 原作つきゲームがアトラスの看板シリーズへ転進するきっかけとなった1本。
- ▶ 4月7日 [ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部](#) - ウルトラシリーズファンも唸る優秀なキャラゲー。怪獣図鑑を用意しよう。
- ▶ 4月20日 [ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣?](#) - SRPGのデファクトスタンダードとなった金字塔。重厚な世界観と高い完成度を誇る名作。
- ▶ 4月27日 [ファイナルファンタジーIII](#) - ROMカセットに詰め込まれた圧倒的なデータ量が生み出す、「最後の壮大なドラマ」。
- ▶ 6月8日 [チップとデールの大作戦](#) - キャラゲーでこの完成度。この記事では続編についても触れます。
- ▶ 7月20日 [キャプテン翼II スーパーストライカー](#) - その完成度は原作以上?! いまだキャプ翼ゲー史上最高傑作と名高い一作。
- ▶ 8月8日 [2010ストリートファイター](#) - 2010年に是非やっておきたかったゲーム。
- ▶ 8月10日 [raf WORLD](#) - ファミコン史上最高といわれるBGMが売り。ファミコン末期に続出したサンソフト良質アクションゲームのひとつ。
- ▶ 9月14日 [ドラえもん ギガゾンの逆襲](#) - 大長編ドラえもんを舞台にしたキャラゲー。原作ネタもオリジナリティも両立させた秀作。
- ▶ 9月28日 [ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?](#) - 前作から1年9ヶ月の時を経て登場。新アクションを取り入れ、ロックマンは少しずつ進化を遂げていく。
- ▶ 9月28日 [探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに・・・](#) - 思い出はセピア色に.....。
- ▶ 10月12日 [ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会](#) - ハードの性能を遥かに超えた、漢達の大乱闘。
- ▶ 10月14日 [悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん](#) - 「どうせ外伝でしょ」と侮るなかれ。内容もBGMも安心の悪魔城クオリティ。

1991年

- ▶ 4月5日 [天地を喰らうII 諸葛孔明伝](#) - 他にも殆ど類を見ない「三国志RPG」の2作目。世界観に合わせた本作ならではの設定が光る。
- ▶ 5月24日 [メタルマックス](#) - ドラクエに喧嘩を売ったがごとのコンセプト。戦車で荒野を駆け抜け自由に生きる

RPG。

- ▶ 7月19日 [キャット党忍伝てやんでえ](#) - ファミコンでアニメを再現をするなんて、キークやしい!!
- ▶ 7月26日 [くにおくんの時代劇だよ全員集合](#) - 江戸時代を舞台にくにお達が暴れまわるハチャメチャアクション。二人同時プレイで協力したり邪魔したり。
- ▶ 8月30日 [メタルスレイダーグローリー](#) - 紆余曲折を繰り返しながらもついに発売されたアドベンチャーゲーム。グラフィックはファミコン史上最高の声も。
- ▶ 9月20日 [へべれけ](#) - サンソフト良質アクションゲームの一つ。「あとはめんどくさいからこのきじをよむぴょー」
- ▶ 10月12日 [SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士](#) - 「天よ、これが私の宿命なのか!?!」
- ▶ 10月25日 [ぷよぷよ<ディスクシステム>](#) - コンパイルが世に大ブームを起こした、最早説明不要の落ち物パズルゲーム。
- ▶ 11月29日 [ランパート](#) - 砲撃アクションと築城パズルを交互に行うハイブリッドゲーム。
- ▶ 12月6日 [ロックマン4 新たなる野望!!](#) - 新兵器登場。シリーズの大きな転換期でもある重要な作品。
- ▶ 12月20日 [バトルロード](#) - 見た目だけで判断することなかれ、レア社が送る骨太アクションゲーム。

1992年

- ▶ 1月3日 [がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝](#) - カセットは巨大、ボリューム膨大、世界も広大、クオリティも大、大。
- ▶ 1月31日 [ギミック!](#) - 「見かけほど、甘くないぜ。」 かわいいキャラが織り成す癖あり骨太アクション。
- ▶ 4月24日 [重力装甲メタルストーム](#)
- ▶ 9月14日 [スーパーマリオUSA](#) - アメリカ版「SUPER MARIO BROS. 2」を逆輸入(?)。マリオの生みの親、宮本茂氏もオススメの一本。
- ▶ 12月4日 [ロックマン5 ブルースの罠!?](#) - 新兵器がさらにパワーアップ、シリーズ中で最も優しいロックマン。

1993年(12月1日にニューファミコン発売)

- ▶ 3月23日 [星のカービィ 夢の泉の物語](#) - GB版の設計思想をそのままに、様々な要素をボリュームアップ。ファミコン最末期を飾る作品。
- ▶ 4月23日 [ダックテイルズ2](#)
- ▶ 5月21日 [ジョイメカファイト](#) - 関節なんて飾りです。上位機種にはそれがわからんのです。
- ▶ 11月5日 [ロックマン6 史上最大の戦い!!!](#) - ファミコン版最終作。地味なところもあるが、良質な出来には変わりない。
- ▶ 12月10日 [チップとデールの大作戦2](#)

1994年