

ジャッキーチェン

【ジャッキーチェン】

ジャンル	アクション
対応機種	PCエンジン、ファミリーコンピュータ
発売元	ハドソン
開発元	ナウプロダクション
発売日	【PCE】1991年1月18日 【FC】1991年1月25日
分類	クソゲー扱いされやすい良作判定
ポイント	ジャッキーである必要無し

概要

ジャッキーが、悪の大妖術師無常童子にさらわれた恋人の明鈴（メイリン）を助けに行くという設定のサイドビューアクションゲーム。全5面。

十字キー+2ボタン（攻撃、ジャンプ）で操作。基本的な攻撃はパンチ、しゃがみキック、ジャンプキック。アイテムボックスの役割のカエルを攻撃すると、ライフが2メモリ回復するラーメンや、+Bボタンで回数制限はあるが通常攻撃より強力な後ろ回し蹴り、旋風脚、昇龍脚、回転攻撃を繰り出す事が出来るアイテムが出る。

また、Bボタン押しっぱなしでこれも制限回数はあるが「発勁」という波動拳に似た飛び道具を出せる。

特定の場所を通過すると鈴が出現し、取るとボーナスステージに行ける。成果によってコンティニュー回数の増加、ライフ回復、発勁の回数回復のメリットが得られる。

PCE版とFC版が発売されており、敵の配置や構成が一部違う他は、操作も含めてほぼ同じである。

理不尽な難易度というわけではないが、ボス敵は特定の方法でないとダメージを与える事は出来ず、道中のギミックにも一癖あるものが多いので、自分なりのパターンを構築しないとクリアすることは出来ない。

操作性は軽快で、BGMの出来も良い。総じて良作であるが、ジャッキーチェンという設定はほとんどゲーム中に生かされてなく、ほぼ無意味である。

- ▶ そもそも当時ジャッキーと提携していたハドソンが「せっかくだから何か作ろう」ということで制作されたゲームなので「あのジャッキーチェンがゲームになった！」ことで十分なのではないか？