


天地を喰らうII 赤壁の戦い

【てんちをくらうつー せきへきのたたかい】

ジャンル	ベルトアクション	
対応機種	アーケード (CPシステム)	
発売・開発元	カプコン	
稼動開始日	1992年11月	

概要

- ▶ 本宮ひろ志の『天地を喰らう』を原作にしたベルトアクションゲーム。
- ▶ プレイヤーは関羽・張飛・趙雲・黄忠・魏延のどれかを選択し、曹操軍相手に戦いを挑んでいくことになる。

特徴

- ▶ 原作は「赤壁の戦い」まで進む前に打ち切られたことや、「赤壁の戦い」時点で黄忠・魏延は劉備軍に加わっていなかったものの、ツッコミ所は多いがそれを吹き飛ばすくらいの爽快感のあるアクションが魅力。
- ▶ キャラクターが5人に増えたため特徴もさらに際立ち、2~3人で協力して戦う場合でもお互いの特徴を活かすことがクリアへの道とされる。
- ▶ ストーリー自体も死んだはずの呂布が生きていたり（実質ラストボス）といったオリジナルな展開が目を引く。
- ▶ 最後はマルチエンディングで、「曹操を逃がす」「曹操を逃がさず、時間内に倒す」「曹操を逃がさなかったが時間切れで倒せなかった」のどれかによりエンディングが変わる。
- ▶ ただ、曹操は強くないため、事実上のラスボスは呂布と言える。
- ▶ 特定の武器や攻撃で敵を倒すと真っ二つになったり上半身が碎け散ったり消し飛んだりする、スプラッターな描写がされる。
- ▶ 3面~4面間に出る女性刺客は安田朗（あきまん）がデザインしている。彼女らを特定の技で倒しても残念ながらスプラッターなことにはならない...さすがにヤバいか。
- ▶ 前作で乗っていた馬は一部の面にだけ出て来る。ダッシュ攻撃などで群がるザコを蹴散らすのは気持ちよいのだが、必殺技が出しにくく、一部のダウン攻撃に耐性らしきものがついてしまうため、一発でダウンするはずの技でも多段ヒットして余計なダメージを食らうことに。諸刃の剣、というにはこっちの方が不利な上級者向けである。一方、メリットとしては獲得点数が大幅に上がるため（例えば、1面は馬に乗ったままボスを倒した方が、馬に乗らずにパーフェクトで倒すよりも点数が高くなる。）、高得点によるエクステンドが近くなる。そのため、最終的にはやはり乗れるようにしておいた方がよかったりする。

難点

- ▶ 全体的にゲームスピードやキャラの動作がほかのベルトゲーに比べて遅めでもっさりしている（しかし、そのおかげで敵の攻撃を読みやすいこともある）。
- ▶ 一部の攻撃が至近距離でめり込むとゲージの3割以上持っていかれる（弓ザコの殴り攻撃など）ため、油断すると一息で瀕死状態に。
- ▶ 通常パンチとジャンプ攻撃の性能が一番高い関羽は他の技がえらく使えない、一見すると投げキャラな張飛はヘンな技が暴発しやすく思いのほかテクニカル、黄忠はメガクラッシュと必殺技以外の技が全て飛び道具...という風にキャラ性能がデコボコ。その分多人数プレイでの役割分担が生きてくるが。
- ▶ 連続で攻撃が3発当たると敵味方問わず大抵の場合吹っ飛ばようになったため、『[ファイナルファイト](#)』などで猛

威を振るったパンチはめ（連続技のシメを空振りして敵にジャブを当て続ける技）は封印された。

- ▶ その代わりに「通常技2段 投げ」のダメージが大きく、ゲームの要となる。また、「単発パンチ ワンテンボ遅らせて連続技 投げ」とすることでパンチ1発分ダメージを稼げる。
ただし、通常技が飛び道具の黄忠は無理で、またボス相手にしくじるとカウンターを喰らう。

他機種への移植

- ▶ PS・SSにそれぞれ移植されている。ロード時間が長い以外は忠実。
- ▶ PS・SS版双方とも、隠しコマンドで裏モード（通称「青天地」）がプレイできる。裏モードはふっとばし属性の無い攻撃ならば何回当たってもダウンせず（敵はもちろん自分も）、プレイヤーキャラに強化版必殺技が追加されている。
- ▶ 2011年10月26日より、ゲームアーカイブスでPS3とPSP向けにPS版の配信が開始された。