

真・三國無双5 Special

【しんさんごくむそうふあいぶすぺしゃる】

| | | | |
|---------------------------|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| ジャンル | タクティカルアクション | | |
| 対応機種 | プレイステーション2 プレイステーション・ポータブル | | |
| メディア | 【PS2】DVD-ROM 2枚組 【PSP】UMD 1枚 or ダウンロードソフト | | |
| 発売元 | コーエー | | |
| 開発元 | コーエー(オメガフォース) | | |
| 発売日 | 【PS2】2008年10月2日 【PSP】2009年10月22日 【PSP・DL】2011年8月11日 | | |
| 定価 | 【PS2】7,140円 【PSP】5,544円 【PSP・DL】2,400円 | | |
| プレイ人数 | 1~2人 PSP版はアドホック通信を使用しての協力プレイが可能 | | |
| セーブデータ | 【PS2】300KB以上 【PSP】704KB以上 PSP版はメディアインストール機能を使用する場合は別途260MB以上必要 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 周辺機器 | 【PS2】PlayStation BB Unit対応(HDDインストールのみ) | PS2 版 | PSP 版 |
| レーティング | CERO:B(12歳以上対象) | | |
| コンテンツアイコン | 暴力 | | |
| 分類 | 劣化移植判定 PS2版はクソゲーとする意見も少なくないが一覧ではPS2/PSP共に劣化移植として扱う | | |
| ポイント | 固有モーション、無双モードのシナリオ追加 恐怖のステルス爆撃兵 処理落ち&ステルス地獄 PSP版は処理落ち&ステルスは改善 しかし、プレイの選択肢を狭めるバグ搭載 | | |
| 廉価版 | 【PS2】PlayStation2 the Best:2010年9月2日発売/4,179円 【PSP】PSP the Best:2011年8月4日発売/2,940円 | | |
| 備考 | 【PSP】メディアインストール機能を利用することで戦闘中フルボイス化 | | |
| 無双シリーズリンク | | | |

- ▶ [概要](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [PSP版について](#)
- ▶ [総評](#)

概要

PS3と360で発売された『[真・三國無双5](#)(以下「無印」)』に新要素を追加してPS2に移植した作品。

無印で無双モードのシナリオが用意されていなかった、通称フリー専用キャラクターであった曹丕、張?、太史慈、凌統、馬超、月英の6人に新規に無双モードのシナリオを追加し、更に武器やモーションも他武将と共有(コンパチ)であったものを一新して、完全に固有化した。

それに伴って新規の戦場が追加され、既存の戦場にも新規のシナリオが追加されている。

後に、『真・三國無双5 Empires』でプレイアブルキャラクターとして再登場を遂げた孟獲をフリー専用キャラクターとして追加してPSPにも発売されている。

評価点

- ▶ 無印でコンパチキャラクターだった6人の武器を変更し、固有モーション化。あわせて無双モードのシナリオを追加。
 - ▶ これで無双モードのシナリオを持つキャラクター数は半分と少しの23人になった。
 - ▶ 併せて上記固有モーション化に伴い、孫策(無印では馬超・太史慈・張?と槍モーションを共有)・孫尚香(無印では月英と弓モーションを共有)の2名のモーションも他が固有化した事で実質固有になった。
 - ▶ ただし、孫策の槍モーションは軽装の一般武将と共有となっているため、あくまでプレイヤー武将だけで見た場合と言う条件付となる。
 - ▶ 馬超の武器が大剣に変わったりなど武器を一新されたキャラもいれば、前作『4』までの馴染み深い武器に戻った(*1)キャラもいる。
- ▶ 新たな戦場、勢力ステージを追加。
 - ▶ 江東の戦い・河北掃討戦・潼関の戦い・濡須口の戦い・街亭の戦いの5つの戦場が追加。
 - ▶ 既存戦場のうち、下?の戦い・官渡の戦い・許都侵攻戦・成都制圧戦・荊州の戦い・石亭の戦い・五丈原の戦いにてそれぞれ新規シナリオが追加された。
 - ▶ 潼関・濡須口・街亭の3つの戦場には新規BGMが追加され、特に街亭の戦いのBGM「THE CREST OF THIRST」はファンからの評判も良い。
 - ▶ 本作の店頭PVにて新たに無双モードのシナリオとモーションを追加された武将紹介シーンのBGMでもある。
- ▶ 斬撃音を調整。
 - ▶ 無印と比べてデフォルト音量が大きくなり鋭い音に変わった。
 - ▶ これにより無印で指摘されることがあった「SEが地味で敵が攻撃を受けたのか防いだのかわかりづらい(*2)」という問題も緩和された。
- ▶ 無印にあった水中移動と包囲戦の廃止。
 - ▶ 無印で水中だった所は浅瀬、または進入不可能になった。また、泳がなければたどり着けなかった拠点等は泳がずに行けるよう、橋が架かった。
 - ▶ 泳ぎ廃止の影響で素早く泳げる「速泳」スキルを持っていた武将はそれぞれ別のスキルに変更、軍馬においても無印で速泳効果だった「的蘆魂」は「開運」(*3)効果に変更された。
 - ▶ 包囲戦の廃止は「PS2およびPSPの描写能力の制限で周囲を包囲出来る程に人物を描写出来ない」と言うマシンスペックの問題によるもの。
 - ▶ ただし、もともと不満要素としてあげられていたため、廃止は好意的に受け止められている。

問題点

下記の問題点は主にPS2版の内容になり、PSP版に関しては一部改善されているものもある。PSP版に関しては後述の「PSP版について」を参照のこと。

- ▶ 処理落ちが頻発する。
 - ▶ 敵があまりいない所でも突然スローになることもある。
 - ▶ 虎牢関の戦い・呂布軍シナリオでは、敵武将の多さ故確率は低いがひどいときはフリーズを起こす事もある。
 - ▶ スローになった時にはカメラ移動で画面を敵味方が写っていない場面に移せば元に戻るほど。
 - ▶ 2人プレイの際はプレイ中は半分が処理落ちといっても過言ではない。
- ▶ 存在判定すら消えてしまうステルス兵士の多発。
 - ▶ これによって無印において推奨されたプレイ (*4) が「回避しても背後に敵が現れる」「攻撃を当てようとすると兵士が消える」と言った事が起こり難しくなっている。
 - ▶ また、自分の攻撃が当たらないのに敵の攻撃は当たるため、高難易度ではどこからともなく攻撃力の高い敵が現れ攻撃され、その後すぐ兵士が消えるという通称「**ステルス爆撃兵**」が多発し集団戦が非常に困難になっている。
 - ▶ 更にこのステルス状態になった敵兵士や武将はこちらの奇襲 (*5) による動揺状態 (*6) が解除されてしまうので再度画面に出てきた時には当たり前に攻撃を仕掛けてくるし、武将を倒した時の武勲も通常通りになってしまう。
 - ▶ 属性による持続ダメージや気絶状態も解除、おまけに拠点で特殊技の「火計」を使った時の火災ダメージ (*7) も受けない。
 - ▶ 攻城戦でもステルスが発生する影響で、自軍工作兵が衝車で敵城門に攻撃を仕掛けているにも関わらずダメージが通らない等と言う事も頻発し、攻城戦の難易度が劇的に跳ね上がっている。
 - ▶ ステルスとは正確には違うが、ステルス兵士だけでなく、画面外(キャラクターの背後やジャンプ中の真下など)も攻撃が当たらないので、全方向攻撃が事実上全方向で無くなっており、これにより一部の攻撃(月英のジャンプ強攻撃など)が完全に死に技になってしまっている (*8)。
 - ▶ Specialにおける視点自体が無印に比べてかなりキャラクターに近付いた位置を取っている事もこの問題に拍車を掛けている。
 - ▶ PS2版ならば右スティックによる視点移動で強引に画面内に収めるという手段もあるが、PSP版はボタン減少のため使えなくなってしまった。
 - ▶ しかしながら、PSPの仕様上画面が横長になっていることもあり、全方向に衝撃波を繰り出す類の攻撃は表示範囲が伸びたことで横方向に多少なりとも攻撃範囲が広がった事になるため、その点では改善されている。
- ▶ 戦場にいる敵の数がかなり少ない。
 - ▶ 無印では比較的容易だった1000人斬りも相当意識して戦わない限り、極めて困難になった。
 - ▶ マシンスペック上仕方ない所は確かにあるが、処理落ちとステルスとの合わせ技で一騎当千の爽快感とは真逆に。
 - ▶ 敵の拠点を制圧しようにもこの仕様とステルスのおかげで、特に大規模な拠点程しばらく拠点を彷徨って数人見つけてまた彷徨って...の繰り返しになってしまい、拠点の制圧に相当な時間がかかるようになってしまった。
 - ▶ PSP版では敵の数自体は少なくなっているが、処理落ち・ステルスの大幅な軽減もあり、それなりに爽快感を得られる。
- ▶ ステルスと敵の描写数が少なくなった事で一部戦功目標 (*9) の達成も極めて困難になった。
 - ▶ 前述の通り、拠点の制圧に大きな時間が掛かるようになった為に「規定時間内に所定の拠点を制圧する」タイプの戦功目標が、敵の数がかなり減った為に「時間内に撃破数が規定値を突破する」タイプの戦功目標

が、攻城戦もステルスの影響で「時間内に(特定の)城門を突破する」タイプの戦功目標の達成がそれぞれかなりの難易度に上がってしまい、達成が困難になってしまった。

- ▶ にもかかわらず、戦功目標自体は無印と1つを除いて大きな変更無し (*10) で、元々戦功目標が時限式な物が大半な事もあって全体的に難易度がアップしてしまっている (*11)。
- ▶ ディスクが2枚組。
 - ▶ こちらは賛否両論であり、ディスク片面2層のPS2版『戦国無双2 猛将伝』で多発した読み込み出来ないトラブルの回避目的と言う見方もある。
 - ▶ 北米版の本作は片面2層で発売されている事も、この見方を強める根拠足りうると言える。
 - ▶ 無双モードと幕舎モード(プレイヤーキャラクターのステータスやボイス等を閲覧出来るモード)内で無双モードのムービーを鑑賞する際に交換する必要が出てくる事があるが、それ以外ではどちらのディスクでも問題なくプレイ出来る。
 - ▶ 因みに、DISC1は魏武将と甘寧・孫堅以外の呉武将の無双モード関連データが、DISC2には甘寧・孫堅と蜀武将、他勢力武将の無双モード関連データが収録されている。
- ▶ PS2のメインメモリの容量の問題で纏まった量のデータを処理出来ず、常時ロードをしていると言っても差し支えない状態になるため、プレイ中はずっとディスクアクセス音を聞かされることになる。
 - ▶ 戦場はエリアごと、台詞は一つ一つ発する際にディスクアクセスを要することになり、特に戦場に関しては少し移動するだけでもすぐ読み込みを行うと言っても過言ではない。
 - ▶ PSP版でもこの仕様ではあるが、一部ボイスはメディアインストールすることで再生されるという形になっている。
- ▶ 某キャラの無双モードが徐々に既存キャラの外伝かと錯覚するほど主役よりも脇役が目立つ内容になっていく。
 - ▶ 二人のキャラクターの対比を描きたかったと思われるが、視点が既存キャラに集中している為上手く表しきれなかったと思われる。その既存キャラは史実でも乗っ取りをしているので一部では再現と皮肉られている。

このSpecialの発売により無印をプレイできなかった層からも、新システムどうこう以前に無双シリーズや商品として根本的な問題点による批判が続発し、無印の時点で上がっていた批判点も相まって更に評価を落としてしまった。

ちなみに、後のスタッフインタビューでこの移植について無理があったことを認めている。

PSP版について

PSPへの移植の際に、フリーモード専用ではあるが後に発売された『真・三國無双5 Empires』で復活を果たした孟獲を追加し、NPCとしては後期の蜀軍の戦い(五丈原の戦いや街亭の戦い、漢中攻防戦など)に蜀軍の一員として追加されている。

また、小さな変更点だが無双モードのシナリオを選択した時に『真・三國無双 マルチレイド』の流用ではあるが、選択したキャラクターのボイスが挟まれるようになっている。

それ以外で改善点としては処理落ち・ステルスの緩和が上げられ、処理落ちは頻度も大きく低下し、PS2版で問題になったフリーズも皆無と言える程になった。 (*12)

ステルス自体はPSPのスペック上発生してしまうのだが、PS2版のようにステルス爆撃兵と揶揄される原因となった敵からの一方的な攻撃が無くなり、それ程強烈なステルスも起こらなくなった事で集団戦・連舞システムならではの立ち回りも満足にこなせるようになった。

しかし、その代償でグラフィック面が大きく劣化してしまい、実機モデルは同じ素材でPSPに出たマルチレイドよりも劣っており、手がドラえもんのそれと見紛うような物になっていたり、勝利画面でドアップになるキャラクターが一部禿げて髪が薄くなっているように見えてしまうなど、見た目点では不満が残る仕上がりとなってしまっている。見た目だけでなく可能な限り多くの人物を描写できるようにすることを優先する為か、遠景が霧が掛かってしまったかのようにぼやけてしまい、本作の特徴である入り組んだマップが災いして、慣れるまで迷子になりやすくなってしまっている。

操作面ではボタンとアナログスティックなどの減少に伴い、視点の自由な移動が出来なくなり、特殊技の発動が回避と

ガードの2つのボタン(基本L+R)を同時押しで発動する形になっているため、一部の動作に制限が生じてしまっている (*13)。

ゲームプレイ上ではそこまで問題になるようなものではないが、シリーズではおなじみの戦闘開始時に戦場を俯瞰する演出がカットされてしまっていたり、ムービーにおいて無印やPS2版ではキャラクターの立場(役職など)と名前が表示されていたものもカットされているため、同じ顔である一般武将が出て来ると誰が誰だか解らない (*14)。

これもスペックの問題に近いが、拠点攻略時、門を攻撃している際に無印やPS2版では見られなかった**敵の攻撃が門を貫通してこちらに当たる**と言う事象も起こるようになったため、これを考慮した立ち回りが必要になった。

ここまでならまだ良かったのだが、その後、「**連攻撃の攻撃速度を早くする技タイプ武器の武器効果が発揮されない (*15)**」、「**氷属性がデフォルトでついていたキャラクターや衝撃波などの遠隔攻撃に属性がのらない (*16)**」というプレイの選択肢が狭められるバグがみつきり、結果的にPS2版と比較しても一長一短な出来となってしまった。特に技武器のバグは攻撃速度の遅い夏侯惇や典章にとっては致命的とも言え、立ち回りが非常に厳しくなった (*17)。また今作で追加された孟獲は攻撃速度が全キャラ中トップクラスの鈍さで、技武器推奨なモーションにも関わらず、バグの影響で使用がためられるキャラになっている (*18)。

ただし、PS2版は根本的な問題として処理落ち・ステルスがかなり激しく、更にはフリーズの危険とも隣り合わせの状態プレイを要求されてしまう事を考えれば余程遊べる仕上がりであると言える。

総評

そもそも、PS3やXbox360と言った所謂次世代機用に作られたソフトをPS2などの前世代のハードに移植すること自体が無茶ではあるが、商品として出す以上はそんな言い訳が通用しないのは言うまでもない。

特に、PS2版に関してはステルスや処理落ちと言った要素故に完全に無双シリーズの売りである「**一騎当千の爽快感**」からかけ離れてしまったこと、そして前述の要素のせいで無印における立ち回りがほぼ不可能になってしまったことで連舞システムの魅力を大きくスポイルしてしまったことは大問題である。

勿論、無印から改善を見せた要素や追加要素に評価すべき点がない訳ではないのだが、それを無にして十分すぎるほどにお釣りが来てしまうレベルの劣化要素を踏まえれば本作は劣化移植作品の謗りは免れないだろう。

しかしながら、慣れてしまえばそこまで気にならないと言う意見も決して少なくはなく、バグやフリーズなどの問題はあがあるが、1ゲームとして見た場合には完全に破綻している、遊べないというレベルのものではないことを踏まえると、ゲームそのものをクソゲーと断じる事も(限りなくギリギリではあるが)また難しい所は否めない。

PSP版ではステルスと処理落ちの問題は大きく改善を見せたが、今度はプレイの選択肢を大きく狭めるバグのせいで一部の武将の使用意欲を削ぐと言った問題を抱えてしまったことで、PS2版と別ベクトルでゲーム性をスポイルしてしまっているのは間違いない。

PS2版と比べればゲームの根幹である連舞システムの魅力を味わえるほどにはなったため「バグさえなければ」と惜しむ声は非常に多い。

たればの話にしても仕方ないが、PS2版の時点で処理落ちやステルスがPSP版のレベルまで抑えられていれば純粹に追加要素も評価出来るであろうこともあって、もう少し評価は上がっていたのではないだろうか。