

戦国無双

【せんごくむそう】

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 Xbox		
メディア	DVD-ROM 1枚		
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】2004年2月11日 【Xb】2004年7月29日		
定価	【PS2通常版/Xb】7,140円 【TREASURE BOX(PS2限定版)】13,440円		
プレイ人数	1～2人	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
セーブデータ	【PS2】310KB以上		
周辺機器	【PS2】PlayStation BB Unit対応（HDDインストールのみ）	PS2版	Xbox版
レーティング	CERO:12歳以上対象 初版のレーティングを記載		
コンテンツアイコン	恋愛・セクシャル・暴力		
分類	バランスがかなり不安定なゲーム判定		
ポイント	育てれば育てる程苦くなるゲームバランス プレイヤーにストレスを溜めさせる要素の数々 キャラ育成の作業感が強化		
廉価版	PlayStation2 the Best:2005年3月10日発売/4,179円 同・価格再改訂版:2006年10月12日発売/2,079円		
<u>無双シリーズリンク</u>			

▶ 戦国無双

▶ 概要

▶ 問題点

▶ 賛否両論点

▶ 評価点

▶ 総括

▶ 余談

▶ 主題歌「Be the one」について

▶ 本作のキャストینگに関連した事柄について

- ▶ [戦国無双 猛将伝](#)
- [概要\(猛将伝\)](#)
- ▶ [改善・変更点](#)
- ▶ [問題点\(猛将伝\)](#)
- ▶ [賛否両論点\(猛将伝\)](#)
- ▶ [総括\(猛将伝\)](#)

概要

一人で大群をぶっ飛ばす爽快感が話題となり、ミリオンヒットを記録した『真・三國無双シリーズ』の日本の戦国時代バージョンとも言える作品。

真・三國無双がヒットした時から「三国志の次は、(日本人にとって馴染みの深い)日本の戦国時代で無双をやってみたい」という声は大きかったようで、コーエーがそれに応える形で発売された。

それ故に本作の発売が決まった直後から寄せられたユーザーの期待は相当なもので、初週売上約62万本、最終的な売上は100万本を越えてミリオンヒットを達成した。

しかし、以下のような真・三國無双シリーズ(以下『三國シリーズ』あるいは『三國』と表記)とは良くも悪くもかけ離れている仕様のため、多くのユーザーが困惑することとなった。

問題点

- ▶ 単純で簡単かつ爽快感が売りだった三國シリーズと比較すると格段に難易度が跳ね上がっている。
 - ▶ 開発陣の話によると「お手軽に爽快感は三國」であり「敵の攻撃をかいくりテクニカルに攻撃+成長させて快感」という差別化を今後も続けていくという。
 - ▶ 雑魚の中でも「突(飛/旋/爆)忍(*1)(*2)」の凶悪さは異常なレベルで、たださえ難易度が上がっている本作にストレスと苛立ちというスパイスを添えており、多くのプレイヤーに強い不満を抱かせた。
 - ▶ 敵武将はチャージして体力を回復をすることができる。難易度が上がると回復量も多くなり一生懸命へらしたのに一回吹っ飛ばされただけでその間にほぼ全快などということもある。
 - ▶ 過去の三國シリーズでは敵だけでなく味方の武将もチャージして体力を回復していたのだが、今作ではなぜか敵武将だけが回復をし、味方武将は全くしないため不満の意見がある。特に、ユニーク武器(レア武器)の入手条件に「味方武将が一人も敗走していない状態で する」というタイプのが多いので余計にきつい。
- ▶ 敵の数が少なめ。合計1000人に満たないステージが多い。
 - ▶ 前田慶次の第3ステージ「京洛の舞」だけは別物で、これでもかというほど敵が出てくる。慶次自身の強さもあり存分に敵を蹴散らせる。
- ▶ 今作では勲功(*3)を獲得することで階級(レベル)が上がる。勲功値はステージクリアごとに獲得でき、階級は最大で20まで上昇する。
 - ▶ しかし普通にプレイしているとキャラクターが育ちきらないままレベルMAXになり、**技能を覚えることが出来なかったり、能力が最大まで成長しないまま頭打ちになってしまう。**
 - ▶ 本作の能力上昇は、敵を多く倒せば攻撃力が上がり、早い時間でクリアすれば移動速度が上がるといった具合に特殊。だが、攻撃力が高いキャラは敵をスナリ倒せる場合が多く結果的に早くクリアできる(移動は馬でなんとでもなる)場合が多く、逆に手数で補うスピード系のキャラの攻撃範囲と攻撃力がとことん低く時間がかかることが多い、まして敵を多く倒す事など非常に困難。
 - ▶ これのおかげで、以降の無双シリーズの攻略サイト(特に戦国シリーズ)には延々と「キャラクターは最後まで成長しますか?」と言う類の質問が寄せられるハメに。
 - ▶ ただ、困難ではあるが意図的にやれば技能全習得と全能力を最大(キャラごとに限界点あり)まで成長させることは可能である。
 - ▶ 人によってはギリギリの評価を狙って理論値まで成長させるのが面白いとの声もあるが、もはや作業(むしろ苦行と言っても過言ではない)になってしまうため、そのような意見はあまり見かけないのが

現実である。

- ▶ 一部技能が干渉を起こす不具合。ライフが少ない状態でダウンすると10秒間だけ能力がアップする技能がある。内訳は攻撃力の上がる“激昂”、防御力の上がる“忍耐”、移動力の上がる“脱兎”の3種。だが、吹っ飛ばされている途中で自動的に受身を取る“蜻蛉返り”の技能を修得してしまうと、これら3種の技能が**死にスキル**となる。技能発動をON/OFFで切り替えできればいいのだが、あいにくそれも不可。
- ▶ キャラをレベルアップさせるほどそれ以上に敵が強化されてかえって攻略が難しくなってしまう。具体的にキャラの攻撃を上げれば上げるほど敵へのダメージが少なくなるという、何か根本的に間違っている仕様。
 - ▶ 三國シリーズに於いてもプレイヤーキャラクターを強化すると僅かばかりだが敵も強化されていた。しかしながら本作のそれは明らかに異常なレベルになってしまっているため、育成ゲームとしての側面も強い無双シリーズにあって**育てる方がかえって苦戦する**という仕様に対する不満が続出するのは無理もないと言える。
 - ▶ この仕様は相当な波紋を呼んだのか、以後の無双シリーズでは一切を撤廃された。
 - ▶ 無論、相当高品質な武器とアイテムを持ち、それでいて上記の作業のキャラ育成を行っていればまた話は別だが、そこに至る前に心が折れてもおかしくない。
- ▶ 各ステージには戦を有利に進めるための「**ミッション**」と言うものがあるが、これのため行ったり来たりのお使いゲーになりやすい。無視しようにも、放置すると自軍が不利になるような内容ばかりなのでそれも難しい。
 - ▶ これまた発売当初はとにかく批判意見が集中した点であり、三國シリーズが比較的プレイヤーに行動の自由があったため、それを期待していたファンにとっては行動に過剰に制約を課されていると受け取られても仕方のないこのシステムに対する不満はかなり強いものがあった。
 - ▶ ただし、一部を除けば(*4)失敗してもステージクリアは可能なので味方が不利になっても構わないなら無視は可能である。
また、**失敗することが発生条件のミッションもある**ために、ミッションを一通り制覇するためには敢えて失敗する必要もあるが...そうなると戦況が悪化してしまうと言うジレンマを抱えることになる。
 - ▶ シリーズ毎の独自路線が定まってきてからは、このミッションが戦国シリーズ最大の特徴として受け入れられてきている面はある。また、この初代のみの特徴として各ミッションをコンプリートする要素がある。これらミッションのタイトルは様々な題材からのパロディ(*5)もあり、次回作以降そうした遊びの要素が減ってしまったこともあってこれらを懐かしむ声もある。
- ▶ ストレスの溜まる城内戦の仕様。
 - ▶ 城内という割には異常にだだっ広くやたらと迷いやすい作りになっているにもかかわらず、プレイヤーが踏破した場所しかマップが表示されない(*6)。
 - ▶ 加えて**敵が無限に湧いてくる(*7)**のにこちらは味方一人いない上に、時間経過で火を放たれて**問答無用でHPを削られてしまい(*8)**、さらに城内に仕掛けられた様々なトラップで時間を食われる。
 - ▶ そんな仕様であるにもかかわらず、城内戦は足の遅いキャラが挑むことが多く、外観の変化に乏しい同じようなマップが延々と続くため眠くなること必至...と難点だらけ。
- ▶ 2P協力プレイ時、両者の無双ゲージが統一されどちらもゲージを満タンにしないと無双奥義を発動できない上に、どちらかの発動で両方発動するために使いづらいものとなっている。
 - ▶ これもまた三國シリーズからのファン(特に2人プレイをよくやっていたユーザー)の不満意見が強かった点で、勿論今までの作品ではそんな仕様はなかった。
 - ▶ なおこの仕様について説明書には一切書かれていないどころか、説明書内の2人プレイ画像では従来通りに個別のゲージが表示されており、実際に2人プレイして初めてその仕様に気付くという状態であった。そのため、奥義を発動していない側は自分の全く予期しないタイミングで突然奥義が発動してしまい大変な混乱状態に陥ってしまった。
 - ▶ これについては批判意見が相当あったのか、猛将伝でゲージが独立か共有かを選べるようになった。
- ▶ また、ステージ数もかなり少な目であり、同じステージが名前だけ変えて何度も出てくるキャラも多い(*9)。ただしこちらはミッションによってキャラクターごと、章ごとにかなり差別化がなされており、キャラクターが違っても内容が完全に一緒なことの多い2に比べるとそこまで使い回しが気になるレベルではない(それでも桶狭間や伊勢長島のように内容も完全に同じステージもあるにはある)。
 - ▶ 城のマップに関しては基本城外戦 城内戦(一部城内戦のみ)の二段構造でありそれさえなければもう2~3

マップは増やせたはずである。

- ▶ 後述のように織田家周りに人選が偏っているためか信長がらみのステージは相当多く(史実で籠城戦になることがなかった安土城でさえ二段構えのマップで登場する)その割を食らって他の勢力の武将は史実であり関係のない所で合戦をする羽目になったりする(一応理由付けはされるが)。
- ▶ 模擬演武におけるキャラクター名表示の仕様
 - ▶ 一度プレイしたことのあるステージを既に使用可能になっているキャラクターの中から自由に選んでプレイすることの出来る模擬演武(三國シリーズのフリーモード)だが、**無双演武**(ストーリーモード、三國シリーズでは無双モード)で**本来プレイすることになるキャラクター以外でプレイすると何故かキャラクター名がプレイヤー1(プレイヤー2)になってしまう**と言う仕様にも反発が上がっていた。
 - ▶ 例えば、本来は真田幸村の無双演武でプレイすることになる大坂夏の陣を前田慶次でプレイすると、何故か前田慶次の名前が「**プレイヤー1**」になってしまうと言うこと。
 - ▶ そして、ステージによってはプレイヤー1にされたキャラクターと本来そのステージでNPCとして登場する同キャラクター(勿論こちらは正規表示)と2名いることになってしまうこともある。
 - ▶ 因みに猛将伝では「**もののふ壱(もののふ武)**」に変更になっているが、言うまでもなく根本的な問題として「プレイヤー1」という表記が世界観に合わないから批判されていた訳ではない(*10)ため、結局この点の解消は次作2を待つことになった。と言うかなぜそこまで気づいたのに変えなかったのか。
 - ▶ 更に余談になるが、前田慶次の1000人撃破を達成したときの台詞の中で自ら前田慶次と名乗るが、模擬演武では**プレイヤー1が前田慶次と名乗っている**形になったりと色々微妙な気分にしてくれる。
- ▶ ユニーク武器取得バグ
 - ▶ 2P時に2P側のユニーク武器取得条件を満たすと、なぜか1P側のユニーク武器を取得したことになると言うバグ。これにより、勝利条件まで含めて誰一人倒さなくても取得可能なくのいち上田城を利用すれば非常に簡単に全員分を取得出来てしまっていた。
意図的でなければ発生しないバグであり、自主規制すればいい話だが、上記の通り全体的に鬼のような難易度になっており特に新武将刀など一部キャラの難易度は異常なレベルだったため、ある意味救済策のようなものであった。
そのため猛将伝で修正された際には無印が唯一猛将伝に勝っていた部分と言われたほど。
- ▶ 新武将育成の面倒さ
 - ▶ 新武将というオリジナルの武将を作ることが出来る。グラフィックはあらかじめ用意されたものから選択する。また名前も自由に命名出来る。新武将にもしっかりユニーク武器が設定されている。
 - ▶ 問題なのは作成時、剣豪、奥義、舞闘、剛弓、心眼、突破、馬術の7種類の修行項目の中から計**12回の修行をこなさなければならない**。その上、最後に登用試験をパスしてやっとゲーム中で使用可能な状態になる。**いいから普通に使わせてくれ**。
 - ▶ いちおう修行の項目や成績によって新武将のステータスが決定されるため無意味ではないのだが、とにかく経過が面倒。
- ▶ その他の問題点
 - ▶ 処理落ち・ステルスがかなり強烈。
 - ▶ 後述する猛将伝と結合すると、ある程度は解消する。
 - ▶ ステージが全体的に暗く、画面が見づらい。
 - ▶ 「これは世界観の雰囲気を「墨」で表したかった為、全体的に黒色に近い配色にしているから」とのこと。猛将伝では配色が明るくなって見やすくなっている。
 - ▶ 後の三國4などと異なり、閉じている城門を開けることは出来ず、遠回りを強いられる上、門が開いているかどうかは近付いてみるまで分からない。

賛否両論点

- ▶ まだシリーズ一作目ということもあり使用可能なキャラクターは15人と少ない。その人選が変な方向に偏っている。
 - ▶ 戦国時代(というか日本史)上非常に重要な位置にいる徳川家康、豊臣秀吉でさえNPC扱い(専用のグラフィックと声を持っている上ストーリーにもよく絡みはするが)なのに石川五右衛門(泥棒)や出雲の阿国(歌

舞伎の創始者)、くのいち(オリジナルキャラクター)などなどといったキャラクターが使用可能キャラクターになっている。

- ▶ また作中の中心人物である信長周辺の人物はやたらと充実しているのだが森蘭丸(信長の小姓)、濃姫(妻)、お市(妹)といった戦えそうにないキャラクターは使用可能なのに、ちゃんとした戦国武将で織田家臣中でも人気がある柴田勝家や前田利家はモブキャラクターに過ぎない。
 - ▶ ついでに触れておくと、猛将伝でプレイアブルキャラクターとなり、以降は前田慶次と並んで戦国無双シリーズの最強キャラクター扱いである本多忠勝(*11)も無印ではモブキャラクターであったため、「いくら何でも本多忠勝がモブはありえない」といった意見も多々見られた。
- ▶ ちなみに西日本の戦国武将は完全放置である。ステージとしての最西は大坂、キャラクターとしては出雲を拠点としてはいるが諸国漫遊しているため内容的に西国武将とは言い難い阿国を除けば、紀伊雑賀衆の雑賀孫市が実質的には最西武将と言える。
- ▶ ゲストキャラクターとして呂布も出てきたりする(無論使用不可能)、嬉しいファンサービスと受け取るべきか関係ないのを出す暇あるなら少ない戦国武将をなんとかしろと怒るべきか...。
 - ▶ 無印ではまだファンサービスとも言える(出て来る状況的にご褒美か?)のだが、猛将伝ではもはや大安売りと言ってもいいくらいに色々なところ(追加要素の錬武館や、仕合に追加された相撲など)に出て来るので、流石に無印では好意的に見ていた者からも否定的な意見が見られた。
 - ▶ 呂布のテーマの和風アレンジについても賛否両論。
- ▶ プロデューサーの発言が度々問題として取り沙汰される。
 - ▶ 「くのいち」というオリジナルキャラクターを「一番大好きなキャラです!生き様に憧れますね!!」と自己投影に酔う。
 - ▶ オリジナルキャラクターという点でも賛否が割れるのだが、本作におけるくのいちはあまりにも**世界観無視も甚だしい発言を連発する上に、他のキャラクターを度を超してバカにしているような言動が非常に目立つ**ためにキャラクター性の面からも不満点に挙げる意見はかなり多かった。
 - ▶ 歴史を題材にしている無双シリーズにおいて史実の武将よりもオリジナルキャラクターが優遇されている、という事態は三國の星彩の件も含めて現在でも賛否両論である(*12)。
 - ▶ オリジナルキャラクターということもあり2で一旦消えたが、お祭りゲーの『無双OROCHI』には出演、その後性格を変えて3で復活を果たしている。

評価点

- ▶ 無双奥義が『三國』の無双乱舞とは違い、ゲージ使い切り型かつ通常攻撃なども織り交ぜられるようになったために戦術の幅が広がり、『三國』との差別化にも成功。
- ▶ 平均的に鬼のようなゲーム難易度だが、一応難易度を「易しい」などオプションで調節できる。
- ▶ 綺麗なムービーが随所で挿入され、ED数も豊富。
- ▶ 歴史ゲームの老舗であるコーエー作であることもあり、歴史の虚実のバランスが絶妙。
 - ▶ 例としては、真田幸村の「日の本一の兵」という史実に沿ったイベントもあれば、武田信玄に仕える幸村という設定(*13)もあるなど。
 - ▶ 但し、史実においては殆ど接点がなかったとされたり、場合によってはかなりの不仲説すらあったとされる明智光秀と森蘭丸がなぜかBL的な関係になっていたり、今川義元はほとんど俗説ベースだったり、他の武将たちと比べると活躍した世代が異なり関連性を持たせ辛い伊達政宗はひたすら他の戦場に乱入して暴れまわるだけと言うもはや意味不明な内容になっていたり、キャラクターによっては非常に批判の多い内容もある。
- ▶ 和風BGMの出来は素晴らしい(よくTVで聞くことも)。
- ▶ 衣装チェンジなどお遊び要素は好評だった。
 - ▶ とは言え、一部のキャラクターに関しては「遊びすぎ・ふざけすぎ」と言った意見が挙がっていたのもまた事実だが。
 - ▶ 武田信玄の第2コスチュームはなんと**なまはげ**。信玄は甲斐出身なのに。
 - ▶ 本シリーズの武田信玄は仮面を装着していることからなまはげが選ばれたのであろうが、そもそも

「なんで仮面...?」という意見があった。

- ▶ 余談になるが、三國シリーズの魏延も同様に仮面を装着しており、片言の喋り方が特徴的なキャラクターであるが、そのせいで本作における信玄の情報(身なりなど)が公開された直後は信玄も魏延みたいにされるのかと一部の三國シリーズの魏延のキャラクター付けに否定的なプレイヤーからは不安の声も上がっていた。
- ▶ 逆に明智光秀の第2コスチュームは着物に袴と正統派、第1コスチュームと逆では.....?
 - ▶ 次作2以降の光秀のコスチュームはこの第2コスチュームの影響が大きいものとなっている。
- ▶ 新武将作成にある名前をつけるとボーナスがつくのだが、坂本龍馬など戦国時代以外の人物でもついたりする。
 - ▶ 戦国時代の人物にも当作品に特殊NPCとして出ている武将から戦国シュミレーション以外の戦国ゲームには出てこないようなマイナーな大名まであり多様。
- ▶ 最近の作品では搭載されていないことが多い「武将能力初期化」の機能が実装されている。
 - ▶ 他の作品ではそれこそやり込み、あるいは武器や能力を育てきってやるのがなくなったので敢えてゼロからやり直す...と言った理由で使うことが多い機能だが、本作に関しては異常なバランスの敵強化があるため、ゲーム初心者は難易度設定を一番下にしつつ、かつ無双演武1ステージクリア毎にこの機能を使って武将の能力を初期化して先に進めるという手段を取るのがエンディングへの近道だったりする。
 - ▶ 後述の猛将伝ではそんなことをしないで普通に楽しめるように調整されている。
- ▶ 戦国アクションゲの先駆けとして、戦国ブームの先陣を切った。

総括

育てれば育てる程にかえって苦しくなってしまうゲームバランス、そして三國シリーズの美点を悉く潰した独自性の方向などから発売直後から批判意見が集中したタイトルではあるが、逆にキャラクターをすげ替えただけで三國シリーズと何にも変わりがなくなればそれはそれで批判されるであろうことを考えれば、結果はともかくとして、戦国無双という作品(後のシリーズ)の特色付けとしての試みは買える所がある。

実際に後に出た猛将伝や2によってこれらの試みを昇華して三國シリーズとはまた異なる戦国シリーズを確立することに成功したことを考えれば、少なくとも今作の三國との様々な差別化を図ろうとした試みにも意義があったと言える。

だが、ファンからして見れば今までの三國シリーズのそれを戦国時代で遊べるというのを期待していたのも事実であり、それを無視したとしか思えない本作の内容に裏切られた感が強くなるのも致し方ない所で、その為に発売直後は本作をクソゲーと断ずる意見がかなりの量になってしまっていた。

戦国無双シリーズの一つとしてではなく、三國の後継としてでもなく、純粋に本作を見た場合は少なくとも遊べないレベルのクソゲーと言う程のものではなく、やはり歪なバランスとなってしまう敵の強化補正システムなどの要因で「ゲームバランスが不安定」とするのが適切と言えよう。また、何だかんだで戦国時代を扱ったアクションゲームの先駆けとも言えるタイトルである所は疑いようはなく、色々な意味で革新的だったタイトルであったのは間違いない。

ただ、本作の場合は無双シリーズの売上げ黄金期に満を持して出されたため、確かに売上げはミリオンを突破した。それ故にあまりにも問題点が多すぎた本作は、シリーズ初プレイというプレイヤーに対してシリーズそのものに悪印象を抱かせてしまったということが一番の問題であるとも言えよう。

本作の影響で無双シリーズそのものに「育てる程に苦しくなってしまうゲームバランス」のゲーム、そしてシリーズ通しての謳い文句である「一騎当千の爽快感」に対して名前負けしているタイトルだと認識する者も少なくなかった。

その結果、無双に見切りをつけたと言う者も多く、その点では罪深い作品であるとも言えるだろう。

余談

主題歌「Be the one」について

本作はコーエーの25周年記念作品として位置づけられており、その宣伝にも非常に力が入っていた。

そんな本作のPV等では「前人未踏の爽快感! 日本魂を見よ!」と言う謳い文句が多用されていたが、その割には主題歌を歌っているのがBoAで、その主題歌自体も謳い文句に噛み合っていない所があったりと「どこが日本魂...? そもそも

大和魂じゃないのか...?」という案配に、広告の内容が原因で不安を煽られた無双シリーズファンもそれなりに見受けられた。

勿論、BoAに非がある訳ではないのだが、結果としては不安が的中してしまったと言える。

あまりにも不評だったのかこちらも猛将伝では差し替えられ、サウンドテストですら聞けなくなっている。

本作のキャストに 관련된 事柄について

真田幸村を演じている草尾毅氏はアニメ『鎧伝サムライトルーパー』(1988年～1989年放映)にて主人公の真田遼(*14)を演じているので、「真田幸村関係と縁がある」としばしば言われている。

因みに(出た時期こそ、こちらが先だが)遼の鎧の色は赤かつ使う力は「炎」と幸村と共通している。ただし武器は双刀。また、信長役の小杉十郎太氏は「幻魔将・螺呪羅(ラジュラ)」、信玄役の故・郷里大輔氏は「沙嵐坊(サランボウ)」を演じていた。

戦国無双 猛将伝

【せんごくむそう もうしょうでん】

対応機種	プレイステーション2	
メディア	DVD-ROM 1枚	
発売日	2004年9月16日	
定価	【通常版】4,494円 【TREASURE BOX(限定版)】9,240円 【プレミアムパック(無印とのセット)】10,290円	
プレイ人数	1～2人	
セーブデータ	310KB以上の空きが必要(1システムデータあたり) 最大5つシステムデータを保存可能	×
周辺機器	PlayStation BB Unit対応(HDDインストールのみ)	
レーティング	CERO:12歳以上対象 初版のレーティングを記載	
コンテンツアイコン	暴力	
ポイント	戦国無双本編の不満点の多くを改善 こちらでようやく「前人未踏の爽快感」を体感出来る 突忍バグ	
廉価版	PlayStation2 the Best:2005年12月1日発売/2,604円 同・価格再改訂版:2007年10月4日発売/1,554円	

概要(猛将伝)

もはや恒例となった追加ディスク・猛将伝の戦国無双版。

当時の無印の評判がもはや最悪に近いレベルであったために「あくまで追加ディスクでしかない猛将伝でどうかなる訳がない」と冷めた見方をされていたものの、いざ発売されてみれば発売前の悪評を大きく覆し「最初からこの形で出してくれれば...」という意見も多く見られる程の高評価を受けることとなった。

改善・変更点

- ▶ 敵の強化バランスがようやく正常なレベルになり、育てれば育てただけ強さを実感出来るようになった。更に無印に比べて敵がよく群がるようになったことと合わせてこちらでようやく「前人未踏の爽快感」と謳えるだけの爽快感を得られるようになった。
 - ▶ 難易度のバランスも修正されたことで低難易度では敵を薙ぎ倒す爽快感を、高難易度では手応えのある戦いを楽しめるようになった。
 - ▶ ただし一部キャラクターや属性の性能はマイナス調整されていたりもする。
- ▶ 成長システムを修正したことでキャラクター育成も気軽にしやすくなり、ただの作業では無くなった。
 - ▶ レベルが上限になると本編では成長が頭打ちになっていたが、それを一定の武勲を獲得する毎に技能の修得も出来、能力値も上昇するように修正。
- ▶ 戦闘中の画面描写が全体的に明るくなったことで、見やすくかつ遠くまで見通せるようになった。
- ▶ 処理落ちやステルスが多少軽減された。
- ▶ 武将の邂逅デモが追加。無双武将や、家康などのNPC武将に接近すると発生する。
- ▶ 軍団同士の戦闘開始時 (*15) の台詞が全て削除された。
 - ▶ 士気差に応じて台詞が変わり (*16)、この台詞で大まかな状況が解るものでもあったので、削除を惜しむ声がある。
- ▶ 城内戦の不満点の一つであった「無限に湧いてくる敵」の問題を間接攻撃で敵詰所を制圧出来るようにしたことで解決。また、落下してくる忍者の数も大幅に減っている。
 - ▶ また、体力回復アイテムの出現率も大幅に上昇したことで城内戦で受ける苦痛は大きく和らいだ。もっとも、時間経過で火が放たれること自体は変わっていないが。
- ▶ 迷路のような城内マップは健在だが階段へ続くルートのみすまには装飾が施されたため、それを目指して(壊して)進めば階段にたどり着ける親切設計に。
 - ▶ 壁の太い柱にも装飾が施され、みすまと合わせて内装が少し豪華になった。
- ▶ 2P協力プレイ時に無双奥義の個別発動が可能になった。
 - ▶ 正確に言うとゲージを個別管理にするか共有するかを選択する形となった。
 - ▶ 共有には「無双ゲージが2人分同時に溜まる」「無双奥義で消費するゲージの長さが2人分の合計になり、長く奥義状態を維持できる」「通常、お互いが隣接していなければ発動出来ない『無双最終奥義』が離れていても発動出来る」といったメリットが用意された。
- ▶ プレイアブルキャラクター4人追加、第6武器、新シナリオ・ステージ、モードや難易度の追加など。
 - ▶ 追加されたプレイアブルキャラクターは本多忠勝・羽柴秀吉・今川義元・稲姫の4人で全員に無双演武のシナリオが用意されている。
 - ▶ 追加されたキャラクターには三國シリーズのようにステージの合間にムービーが追加されている。
 - ▶ 既存シナリオや既存キャラクターに関しても調整が入っている。
 - ▶ 猛将伝で新たに追加収録されたセリフは音量が小さく、こもって聞こえてしまう。そのため既存のセリフと組み合わせられた会話などでは声の違いが顕著になってしまい、多少ながら違和感を感じてしまう。
- ▶ 知行システムにより、様々な要素が購入出来る。
 - ▶ プレイ中の様々な要因で石高が溜まり、それを使うことで要素を購入する仕組み。
 - ▶ キャラクターの成長限界を取り払って更に強化出来るようになったり、従来では最強難易度やその一つ手前でなければ入手出来なかったユニーク武器を一つ下の難易度でも入手出来るようになる、等の要素がある。
- ▶ EDが作品に合ったインスト曲に変更された(海外版スタッフロールの和風アレンジ)。「日の本一の兵」のようにEDによっては泣ける曲。

問題点(猛将伝)

- ▶ 全ての要素を楽しむためには電源を投下する毎に無印ディスクを読み込ませなければならない。
 - ▶ これは今までの作品でもそうであったと言えばそうだが、本作は今までの作品以上に猛将伝での改良点が多く、逆に問題点が山積みの無印だけで遊ぶという形を取りづらいために一層際立ってしまっているとも言える。
- ▶ 突忍バグ
 - ▶ 仕合の相撲で突忍の選択場面でソフトリセットをすると新武将が突忍になってしまうと言うもの。
 - ▶ この状態でセーブをしてしまうと新武将作成は勿論、使用も出来なくなる上に一度セーブしてしまうと影響は永続的に出てしまうため、データを削除するしか無くなってしまいう非常に危険なバグ。
 - ▶ 仕合で使用できる4人の突忍に変化するため、5人以上新武将を作成していればそれらは使用することは可能。
 - ▶ これらの変化した突忍は各モードで使用可能。新武将の章はディスクによってはフリーズするが、「実機ムービーに突忍が反映される(桶狭間やエンディングなど)」「新武将(男女)の没ボイスなどをしゃべる(上田城)」「馬の上に立つ(各ステージ)」...などのカオスな光景を目の当たりにできる。
 - ▶ **このバグを試した後は絶対にセーブせず、プレイを続行する場合は電源を入れ直すこと。(*17)**
 - ▶ 余談だが、このバグで聞くことのできる新武将の没ボイス(男の方は荒武者らしき声で、聞いたかぎりでは郷里大輔氏)はデータ上では新武将の章での全てのイベントにセリフが用意されているが、なぜ未使用になってしまったのだろうか。没ボイスは、正規ではないが改造ツールを使うことで使用可能。
- ▶ 石高の貯められる量に対して必要な量が多すぎる。
 - ▶ 特に、キャラクターの成長限界を取り払って強化出来るようにするとすると、全キャラクターのユニーク武器を入手し、全てのミッションをコンプリートでもしなければまず購入出来ない。
 - ▶ 無印では無双演武のクリアだけで無条件で選択出来た2Pコスチュームも、クリアした上で更に石高を使ってクリアしたキャラクターのコスチュームを購入しなくてはいけないため、不満の声がある。
 - ▶ また、1ステージのプレイで貯まる石高は200、因みにコスチュームは1キャラクターあたり2000、成長限界の突破は100万石...一応ユニーク武器を入手したり等で万単位の石高は貰えるが...

賛否両論点(猛将伝)

- ▶ 相対的な難易度の低下
 - ▶ ゲーム難易度のバランスの再調整、そして敵の強化バランスの正常化などの要素が合わさった結果、最高難易度の「地獄」でさえもぬるいという意見が出る程に全体的な弱体化という結果になってしまった。
 - ▶ しかしながら、これは一概に悪い点とは言えず、アクションゲームが苦手な人間でも難易度を下げれば十分に楽しめるようになっていると解釈すれば評価出来る点であるとも言える。
 - ▶ むしろ、プレイヤー側が無印の難易度に慣れてしまったのではという意見もある。

総括(猛将伝)

無印のバランスの不安定さを解消するためには間違いなく必要なものであると言え、こちらと結合させることでようやく戦国無双は完成すると言っても過言ではない。

一部の危険なバグはあるが、回避方法も容易であるために大きな問題ではなく、今から戦国無双に触れるのであれば間違いなく猛将伝とのセット購入を推奨。

だが、逆に猛将伝でここまでの改善を見せたことが「やろうと思えば出来たのに猛将伝のウリとするためにわざと無印をお粗末なものにしていた」と言うユーザーの不信感を生んでしまったことも事実で、「本作に関しては評価するがコーエーという会社そのものに対する印象が悪くなった」とするユーザーも少なからず出てきてしまった。コーエーの所謂完全版商法は今に始まったことではないが、それでも三國2は無印の段階でゲームがしっかり完成していたこともあり、猛将伝発売もユーザーたちは歓迎していた。

しかし、本作の前に発売した三國3も同様に無印の評判が散々で猛将伝でようやくユーザーを納得させた経緯があり、二作続けてのこうした事態により無双における猛将伝ありきの姿勢への批判は決定的となったと言える。