


クラッシュ・バンディクー5 え〜っ クラッシュとコルテックスの野望?!?

【クラッシュ・バンディクー5 え〜っ クラッシュとコルテックスの野望?!?】

ジャンル	アクションアドベンチャー	
対応機種	プレイステーション2	
発売元	ビベンディ・ユニバーサル・ゲームズ・ジャパン	
開発元	トラベラーズテイルズ	
発売日	2004年12月9日	
定価	7,140円	
分類	クソゲー判定	
ポイント	似非オープンフィールド かなり死にやすい 無敵なのに死んだー！ アクアクはただの飾り シリーズの黒歴史	
クラッシュ・バンディクーシリーズリンク		

概要

- ▶ 『クラッシュ・バンディクー』の続編第5弾。開発は『クラッシュ・バンディクー4』から引き続きトラベラーズテイルズが担当した。

問題点

- ▶ タイトル画面でロゴが表示される直前にあらずしも何もなく唐突に「3ねんまえ」というそれだけじゃ全く意味のわからない字幕が入る。初っ端からこの調子である。
 - ▶ ちなみに構図としては、「島付近の海辺を氷漬けのコルテックスが浮かんでいる」本当に意味がわからない。
 - ▶ 「3ねんまえ」ではなく「あれから3ねん」とかにすべきだった。日本語的にも場面的にもそちらの方が正確だったであろう。もしくはあらずじを入れるべきだった。
- ▶ 広大なフィールドを探索できるようになった今までにない自由度の高いゲーム。
 - ▶ というのは大ウソで、実際は**ステージ選択を取っ払っただけの一本道**。
 - ▶ 一本道なのでやり残しなどがある場合は(主に前後に)広大なフィールドを自力で遡ることに。
 - ▶ ちなみにアングルは基本固定なので遡る場合長い道のりを”画面に向かって”進むことに。
 - ▶ 開発中はステージ選択制だった模様。なぜ今のような仕様にしてしまったのか。
- ▶ ありえない死亡例
 - ▶ 縦構成の場所では、ある程度の高さから落ちると、画面がスクロールせずに死亡。
 - ▶ そんなに高くない場所から地面にキレイに着地しても死亡。
 - ▶ 盾として御馴染みのアクアク(今回はウカウカも)がいても死亡。(2枚持ってようが問答無用)
 - ▶ 爆弾箱やニトロ箱でも当たったら一発死。

- ▶ 無敵でも死亡。(雑魚の攻撃、トラップetc...)つまり無敵の存在価値なし。
- ▶ **コルテックスの逃げゲーパートが実は運ゲー。**
 - 動きに特に変化を加えず普通にプレイしていても死ぬ時とそうでない時がある。何らかの法則があるのかも
 - ▶ しれないが、よくわからない。
- ▶ クラッシュの方でもウォーラスが途中から追いかけてこなくなる等、意図的に仕組んだのかよく分からない仕様。
 - ▶ ただ、海外版ではキッチリ最後まで追いかけてくる。
- ▶ クラッシュといえば無駄に豊富な死亡パターンが魅力の一つだったが今回は豊富なパターンなどほぼ皆無。
 - ▶ せいぜいその場で倒れる・昇天・爆死・溺死・焼死ぐらいしか無い。
- ▶ 1UPが再配置されない。
- ▶ **ロードが長い。しかも意味不明なタイミングで読み込みが入ったりする。**
 - ▶ ゲームオーバー ロード (何故か)再びロード タイトル ロード(難易度が高く、1UPが使い切りなので何度も体験。
- ▶ BGMが全編を通してボイスパーカッション入りのコミカルなアカペラ調。4までの音楽と比べても明らかに浮いており、人によってはコレジャナイ感が漂う。
 - ▶ 単体で見れば良曲も多い。ラスボス戦とか。
- ▶ 前作におけるボスキャラ達の悲惨な扱い(ステージ中のギミック扱い)だった事への批判を受けてか、今回は挽回といわんばかりに登場する。具体的には、ニトラス・プリオ、エヌ・ジン、エヌ・トロピー、ディンゴ・ダイルの四人。特にエヌ・ジンとは2回戦う機会がある。
 - ▶ と、ここまでは評価できるのだが、彼ら以外のコルテックスの手下らのほとんどは**序盤に顔見せで登場する程度で以降出番無し**、ボスとしての活躍は一切無い。というか、その中で**実際に戦うのはディンゴ・ダイルだけ**である。
 - ▶ そもそも、過去シリーズのボス勢はそのほとんどが既にそれぞれの人生を歩んでおり、(*1) なんて今更わざわざ敵対しに戻ってきているのか?そこからして謎である。
 - ▶ ゲーム中で閲覧できるコンセプトアートにはコモドジョーやエヌ・トランスがいるのが確認できるが、彼らに関しては登場シーンすら存在しない。

余談

- ▶ 知名度が低いので数が少ないらしく中古販売価格が意外と高かったりするが、需要が殆ど無いのか買取拒否される確率が高い変なソフト。
- ▶ ゲームガの編集者コラムでも**黒歴史**として紹介されていた。
- ▶ 海外ではXbox版も発売された。

原題は『Crash Twinsanity』。4までと違い、"Bandicoot"という単語が含まれていない。ということは、開発側も従来とは別物だということ意識していたのかもしれない。

- ▶ 携帯アプリ版も出ているが、こちらも残念な出来。
- ▶ 海外では続編が出ている。こちらはそこそこ好評だが残念なことに国内では未発売。
 - ▶ ちなみにPVだけは見た事あるという国内ファンも多いのだが、もはや何なのかかわからないくらいデザインが変わり果てていて(特にアクアクはかなり奇怪なアレンジになっている)ビジュアル面ではボロクソに叩かれていた。
 - ▶ 2010年に発売されたiPhoneアプリ『Crash Bandicoot Nitro Kart 2』では再び従来のデザインに戻った。