

ダージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーVII

【だーじゅ おぶ けるべろす ふぁいなるふぁんたじーせぶん】

ジャンル	ガンアクションRPG	
対応機種	プレイステーション2	
発売元	スクウェア・エニックス	
開発元	スクウェア・エニックス トーセ	
発売日	2006年1月26日	×
価格	8,190円	
分類	クソゲー判定	
ポイント	従来作を無視した後付け設定 ヴィンセンとー！ 凄まじい3D酔い	
クソゲーオブザイヤー関連作品一覧		
ファイナルファンタジーシリーズ関連作品リンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)

- ▶ [ダージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーVII インターナショナル](#)

概要

『[ファイナルファンタジーVII](#)』（FFVII）の仲間一人であるヴィンセントを主人公に据えたガンアクションRPG。『COMPILATION of FINAL FANTASY VII』と呼ばれるFFVIIの派生作品群のひとつで、主にFFVII本編の3年後を舞台として話が進んでいく。

問題点

FFVII一見さんお断り、アクション初心者お断り、さらに3D酔いする人お断り、**のお断り三重苦**。その出来にFFVIIファン・シューティングファン・新参問わずそれぞれにまんべんなく叩かれ、発売・開発元のスクウェア・エニックスが、「**ゲームを着飾ることに溺れている**」と評される原因となった。

- ▶ CGはプリレンダ・リアルレンダ共にものすごく綺麗……なのだが、ポリゴンのヴィンセントの後ろ髪はどう見てもワカメにしか見えず汚い。
- ▶ 「ムービーを見るためにミニゲームをしている」といういわゆるムービーゲーである。
- ▶ カメラ視点がぐるぐる回って3D酔いしやすい。
 - ▶ 特にFPS視点で螺旋階段を上ると大変なことになる。
- ▶ ヴィンセントの動きが遅く、ジャンプも低く、銃の構えや発射も遅い。
 - ▶ これについてはもともとFPSとして製作された経緯があるためであるが、ジャンルは「ガンアクション

RPG」となっていること、ムービーでのヴィンセントの華麗な動きとの落差が激しく違和感があるものとなってしまった。

- ▶ 前述のポリゴンヴィンセントの汚さも、「ムービーゲー」「プリレンダ詐欺」と言われている。
- ▶ リミットブレイクと呼ばれる主人公がモンスター化するシステムがあるが、遠距離攻撃の火球より殴りによる格闘攻撃のほうが効率の良い場合が多い。ガンアクションとしてどうなんだ。
- ▶ 二周目引継ぎができず、前のステージは過去の状態でしかプレイできない。
 - ▶ 例えば8章で手に入れた銃やマテリアを、7章で使うことはできない。
- ▶ ストーリーは全てが後付け設定。
 - ▶ 掘り下げられる設定は沢山転がっているのに、あえての後付けシナリオ。
 - ▶ プレイヤーに「ヴィンセント一人で隕石の一つや二つ撥ね返せるんじゃないか？」という疑問を与えるような描写を非難する声もある。
 - ▶ また、メテオ落下時に**ヴィンセント及びユフィがミッドガルで救助活動をしている**という矛盾も生まれている。原作やFFVIIアドベントチルドレン(以後AC)冒頭では、二人は最終決戦の際には大空洞深部にいる。
 - ▶ FFVIIのエンディングムービーでも、「ヴィンセントとユフィを仲間にしてラスボス戦を一緒に戦ったのにエンディングムービーでは登場しない」という事があった。ただしこれは、ヴィンセントとユフィは仲間にしなくてもいいキャラなので、ムービーの矛盾を無くすためには「両方いる」「両方いない」「どちらか片方がいる」と4パターン作る必要があり、容量的にも労力的にも余裕が無かったため敢えて登場させなかったらしい。また、このような「仲間に入れても入れなくてもいいキャラがEDに登場しない」というのは、当時のゲームには意外とよくある事であった。なので決戦時に二人がミッドガルにいてもそこまで不自然ではない。
 - ▶ しかし、“続編”のAC冒頭にて、二人が決戦時に大空洞最深部にいた事実がはっきりと描写されてしまった。発売されたのも本作よりこのACが先なので、これが正史だと考えるしかない。よって、原作及びACと本作が矛盾しているのは決定的と見て間違いないだろう。
 - ▶ そもそも原作においても、ヴィンセントはニブルヘイムの神羅屋敷の地下で封印に近い形で眠りについていたし、ユフィもウータイの人間でミッドガルとの接点が薄く、行く理由もない。そんな場所で救助活動しているなど考えにくい。ACがなくても矛盾している。
- ▶ キャラクターもファンから改悪と見られる物もある。
 - ▶ 「宝条」は原作ではとある重要な目的のために悪事をしていたなど、単なる悪者とは決め付けられないキャラであるのに、この作品では「**ただ悪かった奴**」程度で書かれてしまっているなど。
 - ▶ だが宝条の声を担当した(故)野沢那智氏の演技は「はまり役」と評価されている。後の作品『クライシス コア ファイナルファンタジーVII』でも登場する。
 - ▶ ロリヒロイン・シェルクと、原作キャラ・ユフィの「**ヴィンセンとー!**」がプレイヤーのやる気を削ぐ。
 - ▶ ただ最近この台詞は誤植ではなく、言ったヒロインの口癖的なものなのではないかという説が浮上している。
 - ▶ ユフィはこのほかにもシドを呼ぶ時の字幕で「シッどー!」と書かれているので、おそらくこの説は正しいのだろう。が、原作であるFFVIIにそのようなテキストは無く、また字幕の出たシーンがシリアスでもあったためFFVIIファンからも非難を受けているのが実情。
 - ▶ 極め付けにEDは電波そのもの。特に奥深い訳でもなく、グラフィックの素晴らしさで誤魔化していると思えない内容。
 - ▶ ラストのしっとりとした感じの場面ではシェルクが唐突に「なぜ、私が呼びに行かされているんでしょう」と電波だらけの発言をし、極め付けに「**どうでも、いいですけど**」という発言だけでEDが終わるという意味不明な展開。しかも**ちゃっかりヴィンセントとくっついているような描写**まであるため一部ファンが激怒するというダブルコンボ。
 - ▶ 文章だけ見ても分からないだろうが、本当にこんな感じの描写だから救えない。
 - ▶ EDでは発売前に宣伝されていたGacktの曲が使用されているが落ち着いたEDの画面とあまりにもミスマッチ。曲自体は非常にいいのに...
 - ▶ ここまで読めばもうお気づきかもしれないが、今作のシナリオ担当は当然原作であるFFVIIを担当した野島一成氏ではない。というか**関わってすらいない**。
- ▶ 一応オンラインプレイ機能も存在していたのだが、現在はサービスを終了している。
- ▶ 音楽も原作FFVIIの曲を一切使っていないため、ファンの評判はあまりよくない。
 - ▶ 曲自体の評価も「印象に残る曲が少ない」「BGMとしての役割は完璧に果たしている」など賛否両論。ちなみに担当したのは『サガフロ2』『FFX』『FFXIII』などで有名な浜渦正志氏。

- 一方、その賛向けの人の為であるはずのサントラは未収録曲多数という有様になってしまっている、ゲーム
- ▶ サントラなのに未収録曲を出してまでGacktの曲を優先で収録してどうするのか。

評価点

- ▶ 一応、ヴィンセントのアクション自体はそれなりにカッコいい。
- ▶ グラフィックもスクウェアらしく綺麗な出来。
- ▶ BGMも悪くはない。
- ▶ 前述の通りキャストも適切で、キャラのイメージにマッチしている。
 - ▶ ただ逆に言うとそれぐらいしか評価点が無いため、アクション目当て・BGM目当てなら後述のインターナショナル版一択。
 - ▶ キャストについても、高評価を得ている『クライシスコア』『アドベントチルドレン』などの他のFF7関連作をオススメする。

総評

この時期すでにFFVIIの派生作品は結構な数が出ており、FFVIIファンから乱発による質の低下を心配されていた時期であった。それでも発売前は原作FFVIIの正当な続編ということで期待の声は非常に高かった。

しかし蓋を開けてみれば肝心のストーリーは後付、改悪が目立ち、ゲーム部分はアクションではなくFPS(実質TPSだが)、またFPSとしてみても完成度は高くないため、購入したファンは激怒、落胆した。

この有様の為、発売から程なくして中古が大量に出回り、値段の暴落も早かった。

ネームバリューもあってか、実はミリオンセラーであるが、その質の低さから心底落胆したプレイヤーは多いはずである。

ぶっちゃけ、このゲーム自体どうでもいいですけど。

- ▶ そもそも「なんでFFでガンアクション？」という疑問を持つプレイヤーも多いであろう。
 - ▶ スタッフの一人が「FFのキャラや世界観でFPS(ファースト・パーソン・シューティング)をやりたい」と言ったことから開発が始まった。当初はFFVIIIやFFX-2などのキャラクターが主人公というコンセプトだったが、当時FFVIIAC(ヴェネチア国際映画祭にノミネートまでされたもの)という映像作品が作られた直後だったため、そこから引き継いで主人公がヴィンセント、世界観がFFVIIに変更された。COMPILATION of FINAL FANTASY VIIという作品群の名称はこの時初めて付けられた。
 - ▶ しかしFPSというジャンル自体日本にあまり浸透していないこともあり、今作の評価は散々なものとなってしまった。
 - ▶ またFPS系のゲームはマウスとキーボードで操作したほうがやりやすい場合も多く、コントローラーでプレイしたプレイヤーからは「操作性劣悪」と評価されることもあった。実際マウスとキーボードで操作すればかなり照準もつけやすくやりやすくなる。
- ▶ 今作は『FINAL FANTASY』と名の付く数あるゲーム作品群の中で唯一の赤字作品。やっぱり消費者は甘くない。
 - ▶ 実はソフト単体の売上では黒字(もちろんインターナショナル版は含まない)である。しかし、よく見るとその年のオンライン営業部の売上が増えているのに利益が減っているという謎の現象が起きている。
 - ▶ もちろんオンライン対応のこのゲームが出した赤字。スクエニがオンラインにも力を入れていたことが分かると同時に、このゲームがどれだけ期待外れだったかも分かる。
 - ▶ FFXIであげた利益をことごとくこのゲームが食ったから起きたものでもある。

ダージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーVII インターナショナル

【だーじゅ おぶ けるべろす ふぁいなるふぁんたじーせぶん いんたーなしよなる】

発売日	2008年9月4日	×
価格	2,940円	
分類	改善されたゲーム判定	
ポイント	不評だった部分の大幅改善 ややアクションRPGに近い路線に変更された ストーリー性の酷さはそのまま	

2008年9月に発売されたインターナショナル版（英語音声/日本語字幕+追加要素）。

操作性などが大幅に見直され、エクストラミッションや一部難易度での銃の引き継ぎ等追加要素もあり、無印から格段に改善されている。

今から買うのなら、余程の英語アレルギーでない限りインターナショナル一択。

だが肝心のストーリーは相変わらずの有様であり、日本版の不評もあってか海外での売り上げは悲惨であった。

なお、オンラインモードは削られているためオフライン専用ゲームだが、無印のオンラインモードにあった要素が一部新モードに取り入れられている。