


エターナルアルカディアレジェンド

【えたーなるあるかであれじえんど】

ジャンル	RPG	✖	
対応機種	ニンテンドーゲームキューブ		
発売元	セガ		
開発元	オーバーワークス、アスペクト		
発売日	2002年12月26日		
定価	7,140円		
分類	劣化リメイク判定		
ポイント	あるキャラの最強装備が弱体化 ポリゴン欠け 偽主人公空賊がどう見ても偽者にしか見えない DC版の欠点未改善な物が多い		

概要

- ▶ ドリームキャストで発売された良作RPG、[エターナルアルカディア](#)のゲームキューブ移植作品。ゲームキューブ初の本格派RPGだが...

問題点

- ▶ 「砲撃」が「砲げき」になるなど、一部の熟語がひらがな混じりの表記に変更されてしまった。しかもセガらしく中途半端なので返って読みにくい。
 - ▶ おかげでかっこよさ半減である。『FFV』などのSFCのRPGですらちゃんと漢字で熟語を書いていたのに...
 - ▶ そもそも、ひらがなに直したところで小学生にとっては意味がわからないであろう単語がいくつかある。
- ▶ ハードのユーザー層や北米版を意識してか、一部の表現がマイルドに変更されている。
 - ▶ たばこの描写は楊枝に差し替えられたが、楊枝が変わっても一服するしぐさはそのままのためキャラクターの動きに違和感がある（なお、DC版も北米版である「Skies Of Arcadia」では煙草表現が削除されている）。
 - ▶ 他にも酒の表現が無くなっている。海賊や大航海時代をテーマにしている作品では欠かせない存在であるため、空賊の渋さや大航海時代の雰囲気は薄れてしまった。
 - ▶ また、お色気担当のベレナ（ベレーザ）の胸が全く揺れなくなった。ベレナに至っては衣装の半透明だった部分も全く透けないものに変更されている。ビゴロの半透明な衣装も同様である。（<比較画像>[DC版](#) [GC版](#)）
- ▶ 追加要素のやっつけ感が強い。
 - ▶ 主人公のライバル・賞金首が追加されたが、ただしつこくなっただけであり、やりこみをしたい人以外にとっては邪魔なだけである。
 - ▶ ライバル・賞金首戦では[FFVIII](#)のようにパーティのレベルが上がると相対的にライバル・賞金首のレベルも上昇するため、あっという間にフルボッコされてしまう。
 - ▶ 賞金首の中にはDC版にもある現存ボスも混じっている。スペシャルデータ限定のものもなんと現存ボスの使いまわしである。
 - ▶ 隠しのはずなのになぜか公式サイトに載っていた某キャラクター（[参考](#)）。
- ▶ 止むを得ないとはいえ、当然ドリームキャストのビジュアルメモリを使用したミニゲーム「VM探検隊」は削除。

サウンド・画質がやや低下した。ポリゴン欠けもある。

- ▶ 発見物が新たに25種追加されたのは嬉しいが、中には移動中に目立ちすぎて目障りになるものもある。
 - ▶ GCですらこの有様なのでPS2版が発売中止になったのもうなずける。
- ▶ あるキャラの最強装備の攻撃力が500から300と弱体化。
 - ▶ もっとも、現在DC版では改造するか最強装備を入手するためのデータを二次配布している所を探さないかぎり入手不可だが。
- ▶ 必殺技の演出をカットできるようになった。しかし味方だけで、敵は不可と中途半端。

評価点

- ▶ 戦闘のロード時間が10秒ほど短縮された。
- ▶ 画質はともかく、キャラのモデリングの質は向上。
 - ▶ 色艶が明るくなり、輪郭が多少滑らかに。
 - ▶ DC版では特定のイベントシーンや特定のキャラ以外は指がブロック状だったが、GC版では主要キャラ（敵キャラも）が全て、常時5本に枝分かれした指のグラフィックに（<比較画像>[DC版](#) [GC版](#)）
- ▶ ラミレスの心境が変化した原因について描写するイベントが追加。
- ▶ 現行機種であるWiiで遊べる。（GC版はプロブレ非対応なのでWiiの本体設定でインターレースに変えておくこと）
 - ▶ しかし、セガが現行機種でドリームキャストを遊べるようにする『[ドリームキャスト復刻プロジェクト](#)』を開始。原作が復刻されれば、本作の存在意義はほとんどなくなってしまう可能性もある。