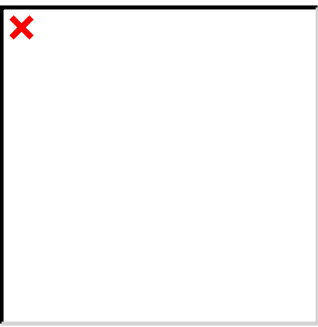


トバル2 (TOBAL 2)

【とばる っー】

ジャンル	格闘アクション	
対応機種	プレイステーション	
発売元	スクウェア	
開発元	ドリームファクトリー	
発売日	1997年4月25日	
定価	6,090円	
廉価版	レジェンダリーヒッツ 2007年1月25日/1,575円	

- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [概要](#)
 - ▶ [ゲームシステム](#)
 - ▶ [クエストモード](#)
 - ▶ [問題点・賛否両論点](#)
- ▶ [余談](#)

ストーリー

第99回大会、いよいよ迫る!!

トバル星にて開催されたウダン皇帝主催の闘技大会『トバルNo.1』は、第98回大会を終えた。並いる8人の強力な格闘家を倒し、見事スーパートバルマンの称号を手に入れたのは、カツ財団の御曹司グリーン・カツであった。が、しかし、そのグリーンでさえもウダン皇帝を倒すことはできなかった。グリーンをはじめ、8人の格闘家たちはこの結果に屈辱を感じる。

そして2049年、第99回大会が開かれることになった。予選を勝ち進み、選抜されたメンバーは、第98回大会に出場した8人。そして、新しい顔ぶれも勝ち残っていた。それぞれの思惑を胸に、総勢10人が第99回大会『トバルNo.1』へ出場する。

概要

1996年8月2日に発売された3D格闘ゲーム『トバルNo.1』の続編。前作に引き続き、開発はドリフことドリームファクトリー、キャラクターデザインは鳥山明。ドリームファクトリーが良メーカーとして輝いていた頃のゲームであり、当時、バーチャファイターや鉄拳を製作したスタッフ達が開発に携わっていた。

各キャラの多彩で滑らかなモーションと、それに裏打ちされるコンボの美しさ、掴みからの攻防の楽しさが魅力の一つ。ゲームバランスはおおむね良好で試合のテンポも良い。全体的な完成度が高く、3D格闘ゲームの隠れた名作と言われる。

ゲームシステム

- ▶ 空中コンボ
 - ▶ ほとんどのキャラには相手を打ち上げる「浮かせ技」が存在しており、空中に浮かせた相手を落とさないように次々とコンボを繋げることができる。本作を代表する派手な要素であり、強力な空中コンボを上手く決めると爽快感が高い。
 - ▶ 本作の舞台は地球よりも重力が軽い惑星という設定のため、相手を身長2倍以上、場合によっては3倍以上の高さまで簡単に浮かすことができる。
 - ▶ 空中で特定の技を食らった相手は、やり過ぎなほどに空中で回転しまくる。一見シュールだが空中コンボの見た目が楽しいことになる。
- ▶ ジャストフレームシステム
 - ▶ 攻撃ボタンを連続でタイミング良く入力することにより、通常より攻撃力の高い技や素早い技を繰り出すことができるシステム。
 - ▶ ジャストフレーム成功時はキャラが黄色の光を放つという特徴的な演出が発生する。これはジャストコンボの見栄えの良さに一役買っている。
 - ▶ 前述の空中コンボと合わせて、自分で様々なコンボを研究する楽しさがある。どちらかと言えば玄人向けの要素だが、対戦に必須というほどのものではないのも好印象。
- ▶ 最初から使える10キャラ(+)はいずれも奥義(必殺技)という特殊な技を使用可能。
 - ▶ どの奥義も「ガード不能」「タメ可能」「溜め続けるほど自分の体力を消費して威力増加」「相手を吹っ飛ばす」といった特徴がある。
 - ▶ 奥義はこのゲームにおける飛び道具的な位置付けの派手な技であり、肉弾戦主体の対戦にアクセントを持たせている。
- ▶ クエストモードなどで一定条件を満たすと使用可能なキャラクターを増やすことができる。**総キャラ数は約200体**(ただし、コマンドやモーションの使い回しも多いのだが...)
 - ▶ 一定条件を満たすとファイナルファンタジーシリーズのチョコボが使用可能になる。使用すると対戦中BGMがチョコボのテーマになる。
 - ▶ ちなみに後述のクエストモードでも某所にてチョコボが登場する。チョコボもトレーニングモードでカラーを変更可能。
- ▶ 充実のトレーニングモード
 - ▶ 位置リセット、ゲームスピード低下、2P側操作、1P2P同時操作、投げ抜け練習など多彩な設定が可能。
 - ▶ どのボタンを押せばコンボが発展するかを示すインターフェイスが常時表示されている(ジャストフレームにも対応)。これにより自分でコマンドを探しやすくなっている。
 - ▶ キャラのカラーリングを服装の各部位ごとに変更する機能もある。
- ▶ メモリーカードバトル
 - ▶ バーコードバトル的な要素。このゲームでは「試合の記録(リプレイデータ)」をメモリーカードに保存することができる。メモリーカードバトルは、保存した試合の記録のデータ内容を基にモンスターを作り出し、対戦で使用することができるというもの。
 - ▶ 作成されるモンスターは種類やステータスが千差万別。通常はメモリーカードバトルでしか登場しないモンスターも存在する。
 - ▶ 作成されたモンスターは、最初は自分で操作できず、AIに戦わせることしかできない。クエストモードで同種のモンスターを捕獲している場合のみ、そのモンスターを自分で操作できる。

クエストモード

3D格闘とローグライクを融合させたようなゲームモード。町やダンジョンを舞台に冒険を進めていく。クリアまでに掛かる時間は8時間以上。やり応えのある内容で、本作の核心に迫るストーリーも語られる。

前作のクエストモードの発展形だが、足場を飛び移ったりトラップを潜り抜けるといった、格闘以外のアクション的要

素は廃されている。

頭、手、足といった各部位ごとにレベル及び経験値の概念が存在する。

その部位の攻撃を敵に命させることで経験値が入り、レベルが上がるとその部位の攻撃の威力が増加する。

ダンジョンは一度入るとクリアするまで脱出できない。ダンジョン内での途中セーブは不可能。

問題点・賛否両論点

- ▶ 奥義（必殺技）によってゲームバランスが大味になっている。
 - ▶ 相手の起き上がりに奥義を重ねたりすると避け辛く、上手く使えばかなり強力。
 - ▶ 対人戦では、奥義の使用を禁止するといったローカルルールを設ける人もいる。
- ▶ クエストモードがやや難解でハードルが高い。
 - ▶ 未識別（詳細不明）のアイテムの扱い方など、色々と攻略上のコツがあり、それらを把握しなければ2番目か3番目のダンジョンで大体詰む。
 - ▶ 最初のダンジョンで基本的なことは説明してもらえる。
 - ▶ 少しの元手で無限に金を稼いだり、簡単に能力を成長させられるといった裏技を利用すれば比較的楽にクリアは可能。
- ▶ クエストモードでウダンなどのボスキャラや各種モンスターが使えない。
 - ▶ とはいえ使用できた場合、キャラによってはシナリオに矛盾が生じてしまうが。
 - ▶ 一部のモンスターは移動速度が遅すぎるといった点で、クエスト攻略に全く適していない。

余談

発売前、「月刊Vジャンプ」に掲載されていた開発途中のゲーム画面には、

クエストモードにおける「グリンの屋敷の中」や「橋の架かった複雑そうな構造の城」を冒険している画面もあったが、

結局製品版にそんな場所は一切登場しなかった。