

PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館

【ぱんどらまっくすしりーずぼりゅーむつー ししゃのよぶやかた】

ジャンル	アドベンチャー	
対応機種	プレイステーション	
発売元	パンドラボックス	
発売日	2000年1月20日	
定価	1980円	
分類	クソゲー判定	
ポイント	エンディング水増し メッセージスキップ無し バグあり 必要性疑問視な百物語	
パンドラMAXシリーズ ドラゴンナイトグロリアス/ 死者の呼ぶ館 ラビッシュブレイズン/Catch! 気持ちセンセーション/ごちゃちる/ONI零 ~復活~		

- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)

ストーリー

不動産会社で働く貴方は別荘を売り込むためにツアー客を連れて人里離れた森へ入り込んだ。しかしいつまでたってもそれと思える建物は見つからず、やがて洋館にたどり着く。陽も暮れてきたため一行はその館に一晚だけ世話になる...つもりだった。それが恐怖の始まり。不気味な館と住人。何かを隠した客。失踪、死体、狂気...森からは出られず怪異が続く。はたして貴方は謎を解き生き延びることができるだろうか。

問題点

- ▶ 初期出荷のソフトに不具合がある。特定の結末を見ようとするとセーブ画面に行く途中で画面がフリーズするため、その結末を迎えたことはセーブできない。
- ▶ このソフトはPS2ではまともにプレイできない。ミニゲーム、移動、セーブ画面とあらゆるところでフリーズする。
 - ▶ ソフトを会社に送れば修正版に替えてもらえ、また後に修正版も出たが本数は少なく中古市場では滅多に見かけない。
 - ▶ [ソニーのサイト](#)にもばっちりリスト入りしている。
 - ▶ 同じパンドラMAXシリーズの後発作品でこの不具合に関して呼びかけがあり、セーブデータの修正機能を持っていたりもする。
- ▶ 「1980円の超大作」がキャッチコピーであった「パンドラMAXシリーズ」の第2作。第1作の『ドラゴンナイトグロリアス』とは違い、ジャンルはホラーアドベンチャーだが、同時期に作られていたためか、欠点もほぼ同じである。
 - ▶ やはりエンディングは複数あるが、メッセージスキップも早送りも無い(次作『ラビッシュブレイズン』で、

ようやく早送りは搭載された)。

- ▶ シナリオは当時パンドラボックスの社員であった大池叙子という女性が執筆。社長の飯島健男(現・多紀哉)は一部の隠しシナリオのみを執筆している。
 - ▶ 「学校であった怖い話」のスタッフの作品であることを宣伝文句にしていたが発売後にシナリオは別の人ですと発表
- ▶ 前作以上にストーリーは1本道で、主に終盤で変化が起こる。冒頭の公園のシーンと、夕食前の行動以外は、基本的にどの選択肢を選んでも同じ文章・展開になる(ただしラストに影響する選択肢は一応有る)。
- ▶ 恐怖の表現は、文章ではなくグラフィックでワッと脅かすものばかり。
 - ▶ 本当に怖いのはある人物のアップが突然表示される時くらいである。
- ▶ 前作とは違い、達成度はエンディングナンバーではなくパーセンテージで表されるが、隠しシナリオを見るのに必要な条件は「100%にすること」ではなく「全ての結末を見ること」である。だったら前作の仕様の方がわかりやすいのだが...
- ▶ やはりシステムファイルがないので細かい分岐を見直して既読フラグを回収するためには延々とボタン押しとロード、場合によってはランダム分岐に苦しまなければいけない。
- ▶ おまけメニューの中に「百物語」というものがある。100本の短編怪談が収録されていて、ランダムで再生され、全話読むと任意で再生できるようになるというものだが、これがもう露骨な水増し話かベタ怪談ばかり。特に83番の数え歌は...
 - ▶ この他、「選択肢が出た時に一定時間選ばないでくと別の展開になる」というシステムもある(正確には前作譲りだが)。「四八(仮)」でも長崎のシナリオなどで似たようなシステムがあったが、あちらでは一定時間経つとその片方を選んだ展開に分岐するだけなので、実質本作より劣化しているのであった...

評価点

- ▶ メインのシナリオそのものは一応評価されている。また、コンバートすることにより発生するシナリオは、学校の怖い話を髣髴とさせるいい意味でぞっとさせる作品となっている。
- ▶ ムーブスキップもできる(ムービー自体はあまり無いが)。

総評

- ▶ 話の水増し、不具合、不親切なシステムと、まるで四八(仮)のプロトタイプである。
- ▶ ゲームアーカイブスで配信されたので、興味がある方はプレイしてみるとよろしいかと。