

T.A ULTRAGUIZ

CROSS REVIEW

第12回～今世紀最後!

クロスレビュー

2015.11 執筆 2020.10 一部加筆

史上最大! 第12回
アメリカ横断ウルトラクイズ



1988年
11月3日/10日
/27日/24日/
12月1日放送

参加者
20774人

優勝賞品
バイオリンスポーツセット

視聴率
17.9%

史上最大! 第13回
アメリカ横断ウルトラクイズ



1989年
10月26日/
11月2日/9日/
16日/23日放送

参加者
24115人

優勝賞品
冷凍人間保存の会員証

視聴率
16.6%

史上最大! 第14回
アメリカ横断ウルトラクイズ



1990年
10月25日/
11月1日/8日/
15日/22日放送

参加者
26735人

優勝賞品
牛ファンピンゴ場オーナー権

視聴率
15.0%

史上最大! 第15回
アメリカ横断ウルトラクイズ



1991年
11月7日/14日
11月21日/28日
放送

参加者
28523人

優勝賞品
プライベート温泉

視聴率
18.1%

史上最大! 第16回
アメリカ横断ウルトラクイズ



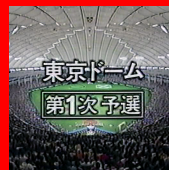
1992年
10月22日/29日
11月5日/12日
放送

参加者
26121人

優勝賞品
ブドウ畑 (一列分)

視聴率
14.6%

今世紀最後! 史上最大!
アメリカ横断ウルトラクイズ



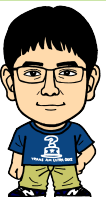
1998年
11月22日
11月23日 (生放送)

参加者
50453人

優勝賞品
ハウスボート (即爆破)

視聴率
21.2%

ねおかず



ウルトラファンサイト管理人
ウルトラの美術セット好き

コアタイム



テレビマンユニオンのウルトラ
クイズをこよなく愛す、ウルトラ
しまんちゅ

いけがわ



マンガ研究家。ウルトラクイズ
はストーリー性やバックボーン
を重視した視聴スタイル

なりすけ



総天然色ウルトラファンであり
Vtuberであり、ゲーム実況者
挑戦者のエピソードが好き

ついに番組名に収まらない規模に。南北大縦断はかつてないスケール。挑戦者同士の絆も深まりそれ故の勝負の厳しさも表現された。CP数も多いが、第3週目あたりに驚きが少なく、中盤での単調さが拭えないのは残念。スタジオのルートセットが三次元に展開される様は圧巻の一言。

南北アメリカ縦断の凄い回! ルート紹介では前に出張った南米部分に惹かれます。アラスカ鉄道では小林さんと澤野さんが置き去りされ、当時トラウマになりました。お気に入り挑戦者は大江さん。バババー、後ろ向きサイコロ、フェゴ島と、応援したくなる要素がバッチリ。カメちゃんのキャラもいいね。

スケールとルート盤の大きさに度肝を抜かれた第12回。初の5週連続放送で、国内・グアム・アラスカ・北米・南米・北米の構成に優れテンポのある進行が心地よい。クイズ形式もバラエティーに富み、番組としてのバランスの良さ・完成度は高い。ズームインとのかけもちでトメさん大活躍。

第11回が9回10回よりは落ち着いたルートになっていたのか、今後は通常(?)の規模に戻って行くのだろう、と思わせておいて歴代最長の移動距離を出して来るのはさすがのウルトラ。そして「ウルトラクイズってこんなに泣けたっけ?」と思うぐらい挑戦者同士が仲睦まじく敗者との別れが見ていて辛い。満点。

BGMが映画サントラからフュージョン系を取り入れ、雰囲気が大きく変わった。CGを用いたコース紹介も時代の流れに沿う作りを模索している印象。本土上陸者が学生を占め、後半の展開が心配されたが、ハイレベルなクイズ戦となり、準決勝は特に印象に残る大会となった。

長戸さんのキャラが魅力的すぎる。さておき通せんぼクイズはウルトラの歴史に残る激戦。コンボイリレーはQの加藤氏の話を知ると、よくぞ成立してくれと思う名形式。ストの影響かモーリーの大量脱落と、ルート紹介のCG化は非常に残念。あとアタック年間CPの青木紀さんが成田を通過していれば!

「クイズ王」ブームに先駆けて、クイズ研同士のハイレベルな戦いをテーマに据えた異色の回だが、知力に偏らずムチャなクイズ形式も多い。準決勝は激闘部分だけでなく、ポルティモアの説明から罰ゲーム終了まで、喜怒哀楽のあらゆるドラマが詰め込まれた良質のドキュメンタリーだ。

初のオセアニアに上陸するルートで第9回から恒例となったルートの意外性は健在。現役クイズ研究会員やクイズ出身者が多く、準決勝はそれまでウルトラ史上最大の激戦とされていた第5回ノックスヒルの戦いを超える長く激しい勝者席の奪い合いが展開された。クイズバトル番組としての頂点を極めた回。

福留さんの思いが詰まった大会。普通の人々が非日常に放り込まれた時の「喜怒哀楽」をクイズを通して見せたいという「福留ウルトラの集大成」がここにある。BGMの選曲も素晴らしく、「旅」を印象強くしている。レイクミシガンとキティホークの罰ゲーム演出は屈指の名シーン。

ゲリラクイズにバックトゥザフューチャーイザなど、斬新かつ痛快なクイズは加藤演出の成せる業。準決勝まで残った4人と留さんが大西洋の夕日を眺めるシーンはグッと来るものがあります。残念なのはキャラの立ち回しと女性陣が序盤で落ちてしまった事。浴衣の人とカー君大好きが最終週まで残れば好視聴率もあった!

ロードムービー的な絵づくりの回で、映画ネタも多くアメリカのさまざまな面やクイズ以外の映像が見られるのが特徴。ただ構成上、5週では若干の間延び感があるのと、人物ではなく状況主体の引いた握り方のため挑戦者やや距離があるように感じるのが評価の分かれるところか。

特殊ルートは時間移動。後年明らかにされたクイズ研という方法を使い予選の時点でクイズ研究会の挑戦者を削ったという事実は、番組側が参加者を調整できるという証にもなっていました。クイズバトルを極めた前回と対比する上には旅番組としての頂点を極めた今大会は、限界を迎えた番組の最後の輝きだったのかもしれない。

ドミニカ共和国の大番狂わせ一つでこの大会は歴代の中でも印象強いものとなった。しかしそれはスタッフ側のクイズ演出が表に強くでた証でもある諸刃の剣だったのかもしれない。ウルトラクイズが時代の流れによって難しい局面を迎えていたことを暗に示していたのかも。

ウルトラから身を引く留さんのスピーチに涙。登場シーンに滑った福澤アナでしたが、会社は無難にこなしていた。スタジオオールタイムの復活に歓喜も、何でBGM変更するのorz。ドミニカ決戦はクイズの神様みたいなドラマ。能勢さんと大石さんのNY決戦は誰もが見たかったはず。

4週放送に縮小したがCP数は14と前回から変わらなず、編集もよくテンポよく楽しめる。後任の福澤アナは初回と思えぬが、トメさんへの思い入れを除けば十分に上出来といえるだろう。敗者復活戦廃止は放送時間と予算の縮小のためだが、ややウルトラらしさに欠けたきらいがある。

第1回福澤朗アナのアメリカ横断ウルトラクイズ。ルートは順当にニューヨークを目指す原点回帰の内容に。進行役の跡継ぎが第10回で南米ルートに任せられた日高アナにならなかったのは意外な展開だった。前述の通りウルトラクイズは「クイズが一番強い人を決める試合ではない」と考えているのでドミニカの展開は肯定派。

現場のスタッフはいつも通りのクオリティの高い仕事をしているのだが、出来上がった映像が「ウルトラクイズ的なもの」であり、視聴者に媚を売る寒い演出や浅い編集が目立つ。挑戦者にももちろん罪はない。新しい風を入れたかったのだろうが、「ウルトラとは?」を考えさせられた。

スタートレックのテーマやNY決戦のBGM変更、各CP開始前の福澤アナの口上等、留さん時代との変化に「コレじゃない」感を感じる(高クイズの甲子園時代よりマシですが)。制作会社変更により歴代ウルトラで培われた文化が失われた、そんな気がいたします。加藤就一さんをスポーツ局へ異動させた上層部の判断が不可解。

放送当時、途中で見なくなった唯一の回。少ないCPで地域的なバリエーションにも乏しく、クイズ形式も新機軸がない。スタッフのルーチン処理で「おもしろくしよう」というやる気を感じられない。テーマ音楽の変更、ルート紹介の廃止、誤答1休ルールの移行も裏目に出てしまっている。

番組を構成する重要な要素であるBGMの多くが変更され、そのどれもが従来のものを超える魅力が皆無な印象。毎年続けていたが慣れて行ったのかもしれないがこの回でレギュラー放送が終わってしまったのは致命的だった。21世紀になりファミリ番組が再放送された時はSNS等の実況で大いに盛り上がったので加点1。

「テレビでスペクタクルを見せたい」という福留さんの強い思いで見事復活。5万人のドームはまさに奇跡の一日であった。スタッフピザ発給トラブルのため日程が大幅に変更されてしまったが、それでもこれまでのウルトラを愛してきたスタッフの力で見事復活特番を成し遂げた。

「おまちどうさま!」&CGだけでなくルート紹介の復活に歓喜。ドームで待合せの女性には尺取りすぎましたね。成田一発芸・魚鶏など裏切りの連続はSP特番だからこそ。ナース大林さんのGブリッジ×演出にはBGMといひ光るものを感じます。NYでは清水さんの嬉泣と市岡さんの悔しさが印象的。西印はおまけで。

「復活」のお祭り感、意欲的な仕掛けなど、ややミニサイズだがウルトラの盛り上がりを出している回。惜しむらくは2日連続放送のため「熟成期間」の少なさと、絵的に映える体力系クイズがない部分。現行では最後の回だが、次回開催時はこれを超えられるかがひとつの基準になるだろう。

番組の復活だけでなく第16回で一度廃止された従来のBGMが復活した嬉しい回。二夜連続放送だと皆と感想を言いあう期間が無かったので一回の時間を短くしてでも三週に分けて放送して欲しかった。対戦型ドロンクイズはOXパネルを二組用意し挑戦者の間に衝突を置き二人同時に飛び込む方式にしてまた開催して欲しい。