

つっこみ養成ギフス『ナイス★ツッコミ』

発売記念 発記

アメリカザリガニ VS ナムコ開発者

スペシャルコンビ対談

松竹芸能の人気若手漫才コンビ9組が全面協力した、史上初のお笑い芸人なりきりゲーム『ナイス ツッコミ』が、ついにゲームセンターに登場した。これを記念して、開発当初から強力にバックアップしてくれた松竹芸能の人気若手芸人アメリカザリガニのお二人を横浜の未来研究所にお招きし、開発スタッフと共に『ナイス ツッコミ』の開発秘話をあれこれしゃべってもらった。どちらもコンビ同士、軽妙なトークをどうぞ、ご堪能あれ。

アメリカザリガニ

平成7年にコンビ結成。松竹芸能に所属。平成10年1月「第9回ABCお笑い新人グランプリ」審査員特別賞受賞。同年2月「第28回NHK上方漫才コンテスト」最優秀賞受賞。平成11年4月「第34回上方漫才大賞」新人賞受賞。現在NHK総合「にっぽん愉快家族」にレギュラー出演中。CD「泥沼劇場」発売中。若手お笑いコンビとして着実に知名度を上げている。

平井善之さん

昭和48年3月12日生まれ。大阪府出身。A型。趣味はゲームとパソコン。



「七色のつっこみを持つ男」に開発者一同、感服しました！

ゲーム開発にあたって、両者が最初に対面したのは？

柳原 たしか、ここ（未来研）で会ったと思いますけど、吉田さんも武田さんも背がデカくて、こんな武闘派な人たちがゲームの開発してんやと思ったら、ものすごい笑いました。

吉田 いきなり、「レストラン」のネタをやったんですけど、

柳原 僕らのキャラクターを分かってもらうために、とりあえずネタをやってくれと言われてたんですよ。バックに合成に使うために壁に書かれたシートが張ってあるはクロマキーはあるは、カメラは据えてあるは、かなりビビりました。

平井 おまけに、周囲に働いてる人がとりまいて、普段の客層と全然ちやうじやないですか。まるで、ナムコの慰安旅行に呼ばれた雰囲気やった（笑）。どうせなら、本当の社員旅行に呼んでほしいかった（笑）。

武田 僕らは、あときのネタをベースにして試作品を作ったんですよ。「ナイス ツッコミ」は音声のROM容量が今までのゲームとは比べものにならないくらい大きくて、専用の基板を用意した

たりしたので、そのテストも兼ねてました。吉田 プレゼン用の資料は、通常のゲームの倍は作りましたからね。

平井 へえ、そうなんや。

吉田 頂いた台本も、しっかり資料として使わせてもらいました。

柳原 そういえば、相方が一生懸命台本におこしてて、一応見せてもらったら、「あれ、こんなネタやったかな？」って。

平井 つっこみモードに対応できるように、最初のネタからずいぶん変えたんやもんや。最初のネタは、家庭用ができたときに使ってもらおうかないやろ。

そもそも、漫才がゲームになると思いましたか？

平井 いや、思ってたんですけどね。

柳原 僕もゲームのことはあんまり知らんけれども、正直、無理やないかなと。

吉田 思ってたのは、僕と武田君の2人だけでしたよ、きつと（笑）。それに低予算・短期間な協力関係各社が我々に並ならぬ力を発揮して頂いたことも大きいんですよ。

武田 うちの会社の社内ゲームアイデア募集の

開発者代表コンビ



吉田さん



武田さん

柳原哲也さん

昭和47年9月1日生まれ。大阪府出身。O型。趣味はサッカーと映画鑑賞。

後頭部 やかましいわ！

遊び方

1 松竹芸能のお笑いコンビたちが書き下ろしたネタの中から、好きなネタを選びます。ゲーム開始でネタが始まると、音声に合わせてテロップが表示されます。

2 プレイヤーはつっこみ役になって、ポケ役の相方（人形入力装置）に、あいづちやつっこみをしていきます。テロップが緑の時には「あいづちベダル」を踏み、赤の時には人形の後頭部、オデコ、胸などをタイミングよく叩きます。

3 “観客数ノルマ”をクリアすれば、次の週（ネタ）に進めます。

4 プレイ中は、ノリつっこみなどの上級テクニックや、ハリセン、金たらい等によるアイテムつっこみも可能です。



ゲームとお笑い普及のためにまだまだ頑張ります！

今回、アメリカザリガニさんが「レストラン」と「カーチェイス」のネタを選んだのは理由があったんですか？

平井 内容が分かりやすかったのと、ポケとつっこみに振り分けやすかったことですね。何種類ものつっこみも可能だったし。

吉田 そういえば、収録時にもいろいろ無理言ってますみませんでした。

平井 いやいや、楽しかったですよ。暑かったけどね。

吉田 最初にアメリカザリガニさんの収録をしたんですけど、予算の関係で、ここ（未来研）のタコ部屋みたいなところでやったんですよ。

柳原 リスザル3匹が限界みたいな部屋だったな（笑）。

平井 窓ガラスが、熱気で曇るんちゃうかな、みたいな。

武田 クーラーをつけるのが入ってしまったんで、蒸し風呂みたいな空間で我慢していただいて

吉田 僕らも音をたてないように息をひそめていたんですけど、柳原さんが「なんでやねん」と言うたびに、つい笑ってしまったりやり直しになった



（ポケ役）相方人形入力装置



『ナイス ツッコミ』の開発を機に出会った2組のコンビだが、今ではプライベートで飲み会を開いたり、ゲームを貸し借りする仲。

り。このような涙くましい努力の甲斐あって、その後は少しだけ予算が獲得できて、ほかの芸人さんは有名ミュージシャンが利用するような、本格的なスタジオで収録を行ないまして……。

平井 完成品のデモ映像を見たら、すごくいい場所を収録してなんで、ビックリしましたわ。

柳原 一瞬、何これ、うちの時とはエライ違うやんと思っただけ。あと、ゲームキャラクターの動きを撮るため、体のあちこちに線を貼られて、心電図とらわてるみたいな気分やったわ。

吉田 今回の音の収録は形態も特殊で、ポケとつっこみは別々の部屋で同時に漫才を収録したんですが、離れると芸人さんも調子が出ないというこ

とで、ガラス越しにお互い顔を見合わせられるスタジオを探すのに苦労したり。

平井 いろいろあったけど、みんなで模索しながらできたのが、すごく楽しかったですよ。クラブ活動みたいなノリで。昔の「マイコン無線部」を思い出したな。

柳原 僕らが、「こうしたらええんちゃう？」と提案したことを、結構取り入れてもらってたしな。

平井 このゲームの初めの段階から入っているから、思い入れも強い。他の誰にも負けへんね。

アメリカザリガニさんは、他の芸人さんのネタでプレイしましたか？

柳原 いえいえ、まずは自分らのネタで1000点取れるようにならないと、他のはできませんから。そついう意味では、一番うまいのは吉田さんと武田さんですよ。

平井 AOUショーのときも、つっこみセンス、タイミングとってたしな。そのやり方が、またム力つくんですね。ほんまに、単に入力してるだけ、みたくない。

柳原 あれは、つっこみちゃうよ。感情も何も入ってへんもん。うまいことはつまいけど、愛のないHみたいやった(笑)。

一回爆笑。

柳原 いいタイミングでつっこみが入ったら、特別な画像が出るじゃないですか。あれは僕らも知らなかったんで、最初プレイしたときはなかなか気持ちよかったですよ。

武田 ボーリングでストライクが決まったときのような爽快感を狙ったんです。全部で30パターン用意してます。

柳原 でもあれは、自分らのネタでもなかなか出せへんな。

武田 実は今回は、カメラの切り替えにも工夫を凝らしたんです。普通のゲームは、1人称視点でプレイヤーはキャラから一歩ひいたところで見ることが多いんですけど、『ナイス ツッコミ』の場合は、プレイヤーがキャラと対面するんですよ。さらに、カメラ的に視点を切り替えているところが新しい試みですね。これって、テレビを見慣れているからこそ、自然に受け入れられるのですが。

平井 たしかに、全然違和感がなかった。

吉田 ゲーム自体はすごく新しいシステムなので、お客さんがゲームに入りやすくするように意識して制作していきました。これがヒットしたら、音声で「なんでやねん！」とつっこめるものを家で庭用で実現させたいですね。

最後に、これからの皆さんの目標をお聞かせください。

武田 僕は、今年のM1で3回戦までいきたいですね。

柳原 なにっ！ オレらはプロでやっとなんねん！

武田 だから、アメリカザリガニさんはプロとして優勝を目指してくださいよ。僕は、アマチュアとして3回戦まで狙いますから(笑)。



『ナイス ツッコミ』を世に送り出した開発スタッフと、アメリカザリガニのお二人。今後も、お笑いとゲーム業界発展のために頑張りますっ！

吉田 僕は、笑いのある、あたたかいゲームを創りたいですね。

柳原 僕らは、とにかく頑張ることですわ。それが、『ナイス ツッコミ』の普及にもつながりますから。ネタとしては、分かりやすいものを作りつつ、わけ分からんものも作っていききたいです。

平井 ナムコの直営店でバイトしなくてもすむように、頑張りたいと思います(笑)！ 笑いもゲームもエンターテインメントですから、その世界ではお互い刺激しあって、いきいなど、いや、うまくまとめたわ。

ありがとうございます。

