

【作品名】リングにかけろ(アニメ)
【ジャンル】アニメ
【先鋒】香取石松
【次鋒】河井武士
【中堅】志那虎一城
【副将】剣崎順
【大将】高嶺竜児

【簡易共通】

【攻防】10数mの鉄塔破壊級のパンチを打ち、またそのパンチに耐えて戦闘できる。

【参考テンプレ】

【初期高嶺の素早さ】ほぼ互角の相手とのパンチの打ち合いがドーム一杯に入場した観客の目にまったく見えず、ただ止まって睨み合っているように見えた。また、その速さのパンチをかなり回避している。

【先鋒】

【名前】香取石松
【属性】日本Jr.の選手
【大きさ】小柄な男子中学生並み
【攻撃力】10数mの鉄塔破壊級。

副将がガードしても重いと感じるほどのパンチを放つ。

殴ったと言うよりは投げたに近いが、大柄な中学生をほぼリングの端まで吹っ飛ばした。

【防御力】至近距離で打たれたブーメランフックの風圧に吹っ飛ばされてもほとんどダメージ無し。

このとき竜児は腕を痛めていたが、

竜児以上の才能があり、何度も近くでブーメランを見ている菊姉も気付かない程だった。

万全の状態でのブーメランと比べても大きく劣ってはいないと思われる。

4tトラックが時速100kmで突っ込んできたときと同じ威力の、300tのパンチを受けても何とか戦闘可能。

ガードすればその衝撃をかなり殺せる。

【素早さ】参考テンプレ以上。副将のパンチを的確に回避できる。

3mほどジャンプし、空中で何回転もして着地できる。

【長所】描写拾ったら他に劣らない程度には強かった

【短所】苦戦続きであんまり強い印象がない

【次鋒】

【名前】河井武士
【属性】日本Jr.の選手
【大きさ】男子中学生並み

【攻撃力】10数mの鉄塔破壊級。普通のパンチでも先鋒をゴムまりのように吹っ飛ばしてボコボコにできる。

右アッパー：鍛えた中学生を真上に10m以上吹っ飛ばす。普通のパンチよりはるかに高い威力。

【防御力】副将のパンチを何度も受けてダメージを受けるが戦闘可能。

ブーメランフックが直撃してKOされるがその後すぐ立ち、わりと元気に会話していた。

相手を音楽にたとえて戦うことで、眼力による催眠術を破ることができる。

【素早さ】消えたように移動はしないが、中堅とほぼ互角に戦った。移動はボクサー並み。

【長所】天才的なボクシングセンス

【短所】シスコン。高嶺との決戦時はなんかもう人間じゃなくなってる。

【中堅】

【名前】志那虎一城
【属性】日本Jr.の選手
【大きさ】男子中学生並み

【攻撃力】ローリングサンダー：左手一本で0.1秒に3発のパンチを放つ。次鋒の右アッパーと互角の威力。

【防御力】直撃はしなかったが、ブーメランフックを近距離で放たれてほとんどダメージ無し。

【素早さ】0.1秒間隔で回る扇風機の回転を見切って、羽根と羽根の間に左手一本で3発のパンチを叩き込める。

参考テンプレの目にも見えない速さで数m移動できる。

回避した動きは副将達の目にも相手のパンチが体をすり抜けたように見えた。

【特殊能力】目隠した状態でも落下する数10本の日本刀を回避できる。

【長所】神業的ディフェンス

【短所】右手がろくに動かない。ローリングサンダーを打つ瞬間だけは神業的ディフェンスが使えない(消えたように動けない)

【副将】

【名前】高嶺竜児
【属性】日本Jr.の選手

【大きさ】男子中学生並み

【攻撃力】普通のパンチでも、下記ブーメランフックの風圧でほとんどダメージのない相手にダメージを与える。
ブーメランフック：未完成の状態でも、放った際の風圧だけで地面を大きくえぐり、10mほど離れた位置にある10数mの鉄塔が大きく曲がる左フック。コークスクリューの回転がかかっている。
直撃すればそれ以上の威力。（風圧でほとんどダメージのない相手をKOした）

ダブルブーメラン：ブーメランフックを2連続で放つ。

【防御力】風圧だけでビルの壁に直径1m以上の穴を空けるパンチを受けても大きなダメージにはならない。
次鋒と延々殴り合うことができる。

【素早さ】参考テンプレ以上。0.1秒に3発打たれるパンチを2発まで回避できる。
一瞬でリングの端から端まで移動する。

【長所】ボクシングに飛び道具はない・・・そんなふうを考えていた時期が俺にも（ry

【短所】アニメは日米決戦で終わっているのだから技がブーメランフックしかない

【大将】

【名前】剣崎順

【属性】日本Jr.の選手

【大きさ】男子中学生並み

【攻撃力】10数mの鉄塔破壊級。パンチがかすただけで副将の全身に電撃が走ったようなショックを与える。
左アッパー：ただのパンチよりははるかに上の威力。人を真上に10m以上吹っ飛ばす。
中性子が原子核に衝突する、原爆と同じ現象が起きているらしい。

【防御力】ブーメランフックが当たっても平気。

【素早さ】参考テンプレ以上。左アッパーのスピードは中堅にもかろうじて見えた程度。

ローリングサンダーが完全に見えていたり、味方のパンチが0.01秒差で先に相手に届いたのを認識できる。
移動はボクサー並み。

【長所】げ・・・原爆？

【短所】描写が少ない

参戦 vol.56 469-470

vol.97

118：コウサツにかける：2010/10/30(土) 18:20:01 ID:wAQmM5UJ
リングにかける(アニメ)考察

THE KING OF FIGHTERS シリーズあたりか

THE KING OF FIGHTERS シリーズ戦 2勝3敗

【先鋒】相手の攻撃は防御で防げるだろう。攻撃力勝ち

【次鋒】硬さで耐えられるか？おそらくパンチ勝ち

【中堅】【副将】【大将】反応で負けているので炎で焼かれて負け

ブラック・ジャック戦 2勝3敗

【先鋒】移動速いし防御固い。おそらく勝ち

【次鋒】反応と防御でそのうち倒せるだろう。勝ち

【中堅】【副将】【大将】戦闘機負け

乃木坂春香の秘密戦 2勝3敗

【先鋒】【次鋒】速さと防御で余裕勝ち

【中堅】【副将】【大将】戦闘機負け

下を見ていく

超電導カントムロボ (OP映像)戦 3勝2敗

【先鋒】移動して叩きまくり勝ち

【次鋒】移動遅いので踏まれて負け

【中堅】【副将】移動して叩きまくり勝ち

【大将】硬すぎて倒せない。背中の翼投げられまくり負け

サイコニクス・オスカー戦 2勝3敗

【先鋒】速さで勝ち

【次鋒】速さ不足で砲撃負け

【中堅】速さで勝ち

【副将】飛行能力負け

【大将】速すぎ負け

マブラヴ UNLIMITED (漫画)戦 4勝1敗

【先鋒】余裕勝ち

【次鋒】防御で耐えて攻撃しまくり勝ち

【中堅】近づいてきたときに叩いて勝ち
【副将】飛行されてキャノン負け
【大将】近づいてきたときに叩いて勝ち

鳥人戦隊ジェットマン (ゲーム)戦 全勝

【先鋒】速さで叩きまくり勝ち
【次鋒】防御で耐えて勝ち
【中堅】【副将】速さで叩きまくり勝ち
【大将】足元には撃てないだろうから勝てるだろう。勝ち

サイコニクス・オスカーで負けているけどあその位置は疑問視されているし、カンタムの上でいいだろ
THE KING OF FIGHTERS > リングにかけろ(アニメ) > 超電導カンタムロボ (OP映像)