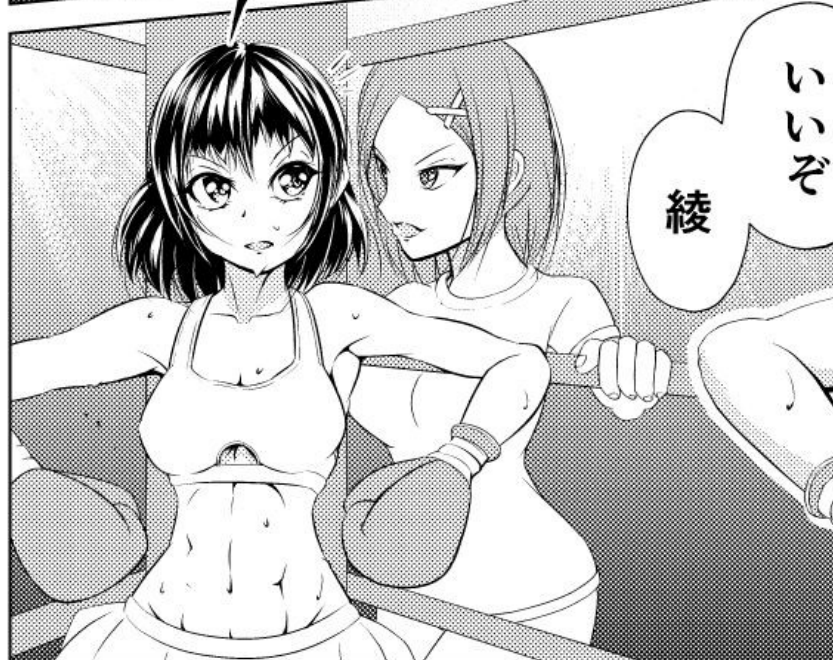


Fist

フイスト
コミュニケーション
Communication



NEXT ROUND 4 0:42 INTERVAL REST



いいぞ
綾



コクシ

ここまでの
3ラウンド

強打の逢坂を
圧倒している

——特に
前ラウンド
からは

ボディを嫌がって
逢坂が下がる
場面も出てきた

積極的に
追撃
していけ

効いているぞ

見ろ――

セコンド
アウト

はっ
はっ
はっ



予定通りだが
打たれすぎだ

……チャンスは
一度きりだと思えよ

はっ
はっ
はっ

ボディだ

セコンドアウト

インターバル
1分間では
呼吸が整っていない

――やはり
逢坂の弱点は



時間だ

残り5ラウンド

地獄を
見せてやれ!!!

はい!!!

ラウンド4

Fight!!!



セツ

逢坂は



自身の弱点を
覆い隠していた――

その強打で
早いラウンドでの
勝利を可能にし



強打を恐れず
前へ出る



――しかし

苦しくても
絶対に
ガードを
下げるな

ボディの
打ち合いなら

打たれ弱さ



スタミナ
不足

逢坂の弱点が
あらわになる！









チャンス
は……



下がった
のは……

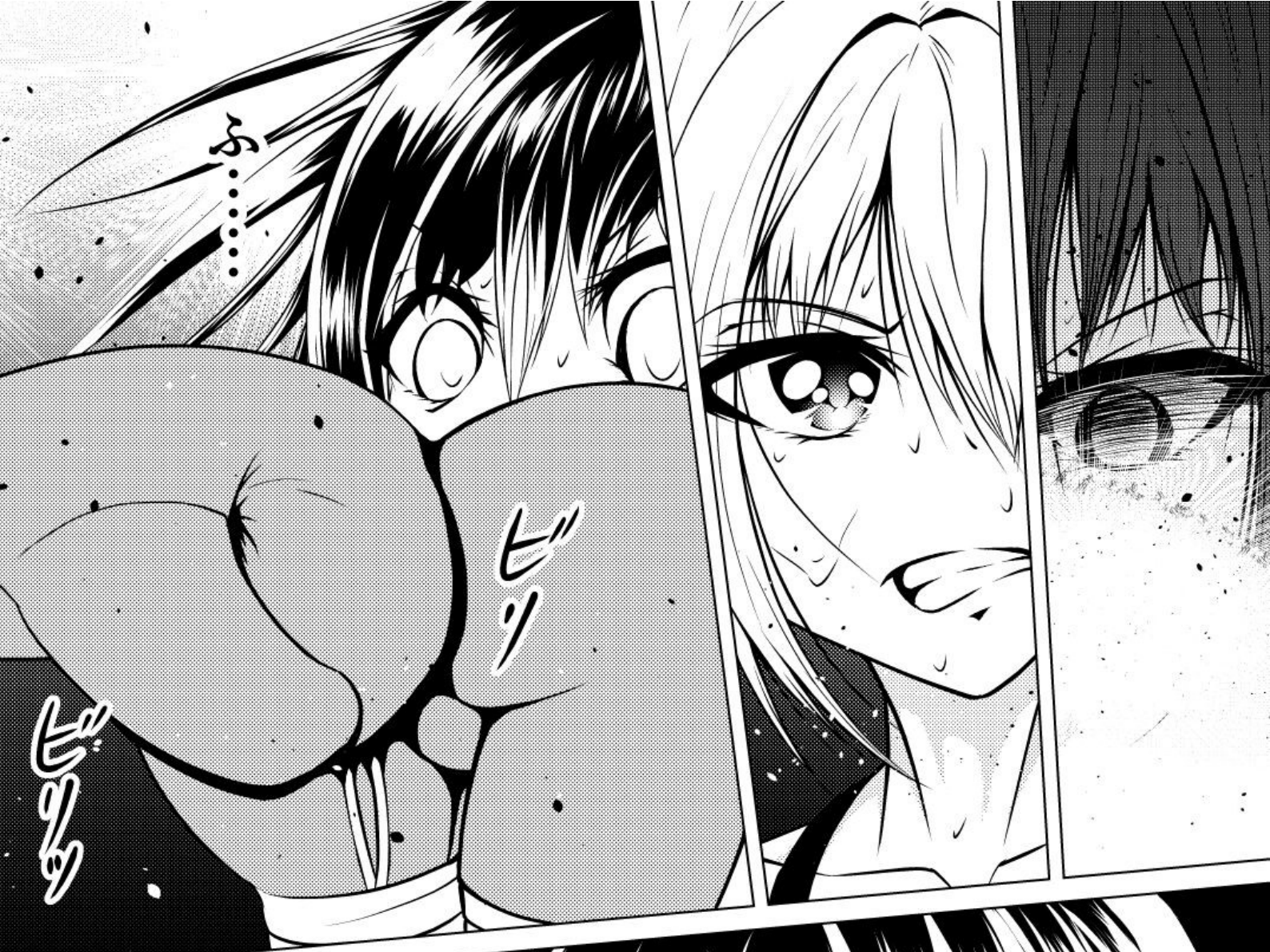
罨か！



ガード……

間に合え!!







見えな







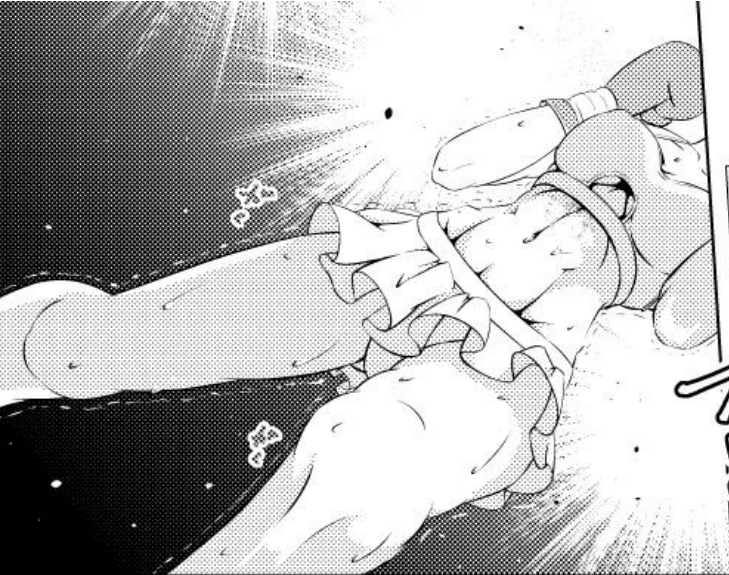
ダウン!!

パン

コッ







決めるッ!





ボディ
ガラ空きッ!!



ふ……
腹膜全体に
響く……ッ!!

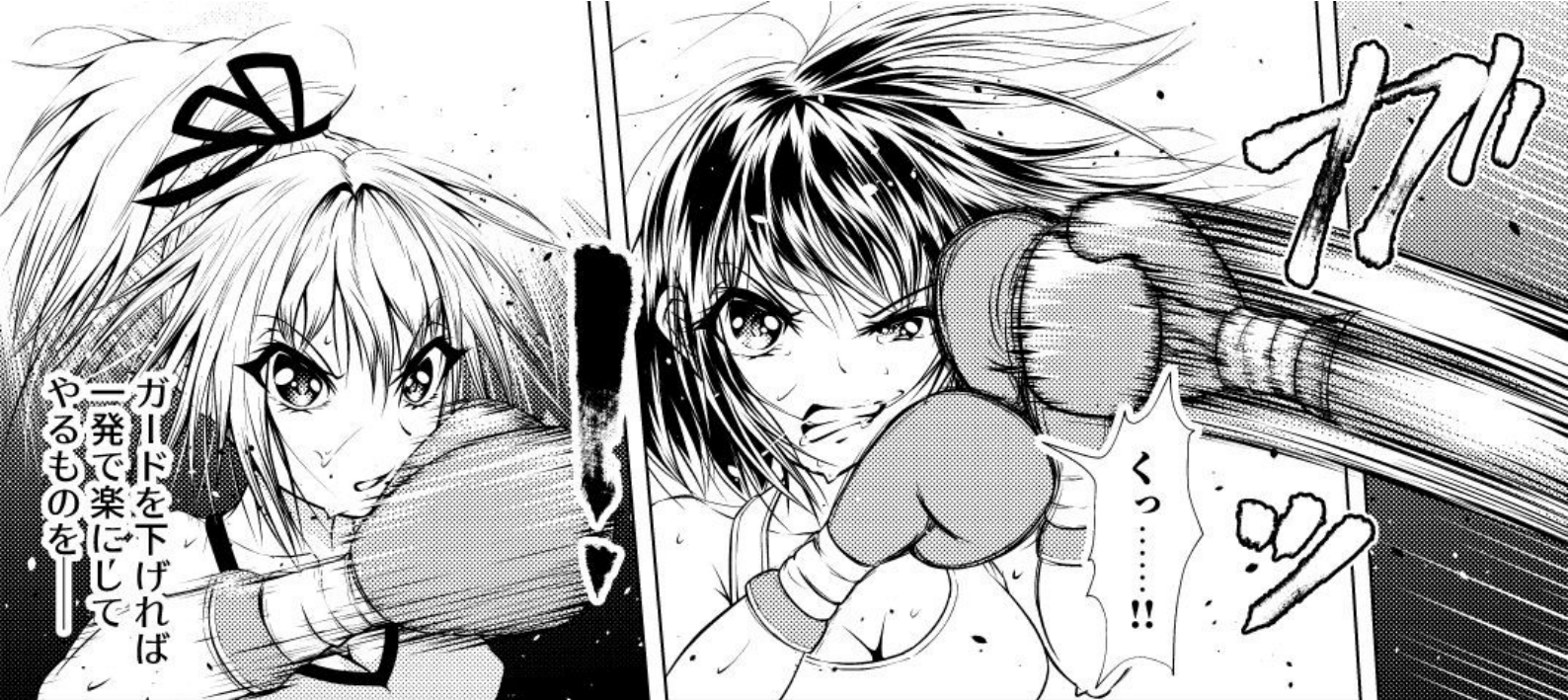


グチニ
グチニ



ギョ

ギョ



ガードを下げれば
一発で楽にして
やるものを

くっ...!!

バ



地獄を
見せてやる!!

それなら
お望みどおり

うぎゅー!!

バ





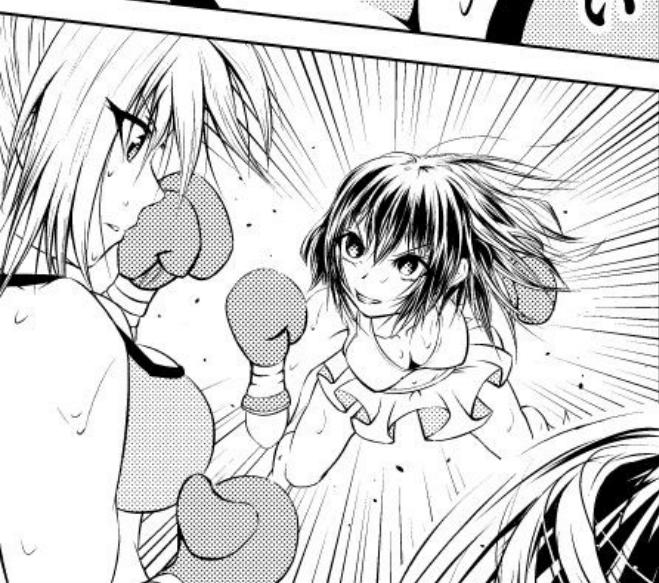




—あなたと闘っていたい!!



凄まじい
精神力
……!!



互いの拳を媒介に
私たちの意志は

通じ合う



—また







あとがき

2017年11月に初同人誌を出してからはや半年。絵の練習と称して鼻ほじりながら自分にとってだけえつちな絵を描き殴っていた僕がそろそろ次の同人誌描こーかなーと思って案をメモするために用意した紙をいま読んでみると、デカデカと「腹パン。んでちゃんとした女子ボクシングになってるヤツ」とだけ書かれてまして、プリミティブな性欲の発露と、ものぐさ・なんも考えてない・楽観が過ぎるという悪いところを煮こごりにした内容にムカッ腹立った僕は、早急にタイムマシンを駆り、自分を拉致監禁し頭に電極ぶっ刺して矯正しようと思い立ちましたが、待てど暮らせど僕んちの机からドラ○もんが出てこないで諦めました

前作イラスト集のあとがきで「漫画描きてえなー」って書いてたんですが、今回なんとか漫画……のように見えなくもないナニかを描けたようです。あんなメモから。ちなみにあのメモから23ページのネームを起こすのに2ヶ月かかりました。当たり前だあのメモは虚無なんだから。初の漫画制作でしたが、描きたいシーンはあってもネームが出てこない、出てきても面白いかわかんないであちんこだしたりしたけども、私はげんきです(ボロン)。ネームの面白いところは、ウンウン唸ってひねって何週間かまるで答えが出せないでいるのに、ある日突然バチン!!! と音がするようなアイデアが降ってきてこれを入れりゃあ話の流れはまとまるわ前段の伏線にも繋がるわで、くっそ難しいパズルが解けたときに近い「うっはー俺ツエー!!!」感が味わえるところ。大変エキサイティングです。まあ出てこないことのほうが遥かに多いのでいつも泣いてるんですけど。それに途中で23ページから25ページに変更せざるを得なくなって、間に合わない感でさらに泣いてたんですけど。まあなんとか。

絵を描くのもだいぶ早くなりました。前作の作画が11ページで3ヶ月半、今作が25ページで3ヶ月半ですので倍速! 前作はイラスト集ゆえに1ページ人物一人か二人しか描いてませんから、ページの密度を考慮すれば4倍くらいになってるかもしれません。嬉しいなあ。いっぱい描ける方が楽しいですからね。とはいえネームからの期間で考えれば半年で25ページの漫画1冊しか描けてないのでまだまだクソ遅いですね。練習でなんとかなるのかなあ。

えーとあとなんか書くことあったかな……。あ! 綾ちゃんのタンクトップ下乳側の穴(通称パイズリ穴)はディープえちえちで大変気に入ってますが、驚くべきことにあれ実在します。CW-X HTY057で検索して下さい。通気性バグンで谷間がムレないそうです。機能性が非常に優れているので女性の方は着けるとよいですいや他意はありませんランニングとかこれ一丁で走るとよいですゴラッソえちえちいや機能性が高いからですホントです女子格闘技の人も熱は大敵ですよ着けると心臓周りが冷えて体温が下がりスタミナがクッソ持つようになり400戦無敗になりますホントですヒクソンも着けてましたから僕見たんで(以下65536行省略)

2018.9.27 トコス 林



や ま だ あ や

山田 綾

Age: 17 Height: 156 cm Weight: 53 kg

戦績：6戦5勝(3KO)1敗

得意パンチ：右ボディブック→右アッパー

ボクシングを始めたきっかけ：3年前に見た逢坂さんの試合。格好良かった。

将来の夢：世界チャンピオン!



お う さ か は る か

逢坂 春花

Age: 18 Height: 160 cm Weight: 53 kg

戦績：9戦8勝(6KO)1分

得意パンチ：左フック、右アッパー

ボクシングを始めたきっかけ：ボクササイズのためジムに通ってたけど、本気でやったら面白そうだったから。

将来の夢：無敗のまま3階級制覇

読まなくていい 試合解説 のコーナー



図1



図2



図3



図4



図5



図6



図7

当初、このお話はボクシングの技術的側面にスポットを当て双方のトレーナーが状況を解説しながら進んでいくマンガにするつもりでした。しかしそれは、エロマンガでいうと「ああっ！あれは幻の体位、裏四十八手が一つ、ひよどり返しだあーッ！！」みたいなことを外野がずっとしゃべくってるとい、いやそれはそれで読んでみたいけどギャグマンガやんそれ……。その上「僕ねーボクサーじゃないのー」ゆえに技術的側面とか語れねーしと我に返り勢い余って破り捨てたネームが光速を超えて飛び散り赤方偏移を起こして見えづらかったです。その名残もありまして一部の場面には僕の脳内でねっとりと熟成された理屈(妄想)が存在します。ハッキリ言って本物のボクシング理論とはかけ離れてるだろーなーと思うんですが、さあこの妄想、現実にも起こりうるものなのか、いつか確認できる日を夢見て備忘録的にここに記そうと思い立ちました。

漫画は3ラウンド後のインターバルから始まっています。このラウンドまで逢坂が下がる場面も見られ、綾サイドは試合展開に自信を持っています(1ページ：図1)。しかし、実は逢坂サイド、1ラウンドで綾がボディ狙いであること、攻めっ気が強く追撃を怠らないことを見て取り、セコンドの指示で2、3ラウンドは「いいパンチをもらったら真っ直ぐ下がってガードを固める。そして逢坂下がる→綾追うを刷り込んだタイミングで、前に出てきたところを奇襲する」ことにしています。ただ誤算もあり、3ラウンドまで綾に上手くやられ過ぎて結構効かされています。2ページの逢坂側トレーナーの言葉からも焦りが見えて取れます(図2)。逢坂自身、あまりやられてからでは一発入れようにもバテて動けない可能性も考慮し、次のラウンドでイイのをもらったら勝負に出ることを内心決意しています。

そしてついにその時が。攻め気が強すぎて右手のガードが下がり気味なのに気づかず突っ込む綾(7ページ：図3)。逢坂は苦しいながらも、左オーバーハンドフックで相手のガードが薄くなった側を狙って奇襲を決行します。この際、左フックの出どころが見えにくいように、いつものオーソドックスの構えからややサウスポー気味に構えています(8ページ：図4)。驚いた綾は緊急停止。衝撃をやわらげガードを潜り込ませる時間を稼ぐべく上体を後ろに反らし、わずかでも時間を稼ぎます。結果は……やったぜ防いだ！ここで綾は、相手へのボディーブローは間違いなく効いていること、ゆえに先程の奇襲が奥の手でありそれを見事に防げたことから相手への追撃を考えてしまいます(9ページ：図5)。

しかし逢坂は、左フックが間に合わないことを本能的に悟っていました。そこで、兼ねてから練習していた「相手の視界を塞ぎつつ死角からパンチを撃ち込む」という二の矢を放ちます。(この技術自体は実在しますが、本来はグローブを開いて手のひらで相手の視界を塞ぐものです。この漫画において握った拳で塞いでいるのは絵的な見栄えのためです) 練習では死角からアゴ目がけてアッパーを撃ち込んでいましたが、今回は相手の上体が遠かったためボディーを撃ち込むことになりました(11ページ：図6)。

さて綾は、過去にボディーブローで倒れたことがないほどボディー耐性があるのですが、このときは①死角からのパンチだった②上体が伸びており腹筋を締めることができなかった③ここまでボディーの撃ち合いで少なからずダメージを受けていた④相手が逢坂で強打の持ち主だったという悪条件が4つも重なったアッパーをみぞおちに受け、過去に体験したことがないレベルのダメージを追います。胃がクッションとなったことで——それでさえかなりのダメージですが——軽減されたものの、肝臓の直接打撲による内出血、横隔膜、そしてその奥にある心臓への打撲により、あえなくダウン、体も動かず呼吸さえもままならない状態になってしまったのでした(14ページ：図7)。

その後も顔面に一発もらったらアウトという思いから必死でガードを上げる綾でしたが、打たれるたびに悲鳴を上げるほどにボディーが効いてしまっており、ついには嘔吐してしまいます。誰もが決着を確信したが……最後は捨て身の攻撃を仕掛けるも、それまでも何度も打撃を受けて弱っていた心臓にカウンターで痛打を浴び、心臓振盪により気絶。決着となってしまいました。

と、こんな感じ。作中には残り香くらいしか感じられませんかー。ま、その方が読みやすいはずだし良し！それではまた！



Fist Communication (ファイト・コミュニケーション)

著者：トーマス田林(Thomas TABAYASHI)

サークル名：Boxphilia Engineers

発行日：2018.10.07

mail：boxphilia_engineers@sky.megaegg.ne.jp

twitter：@Thomas_Boxer2

pixiv：https://pixiv.me/thomas37

印刷：サンライズパブリケーション株式会社