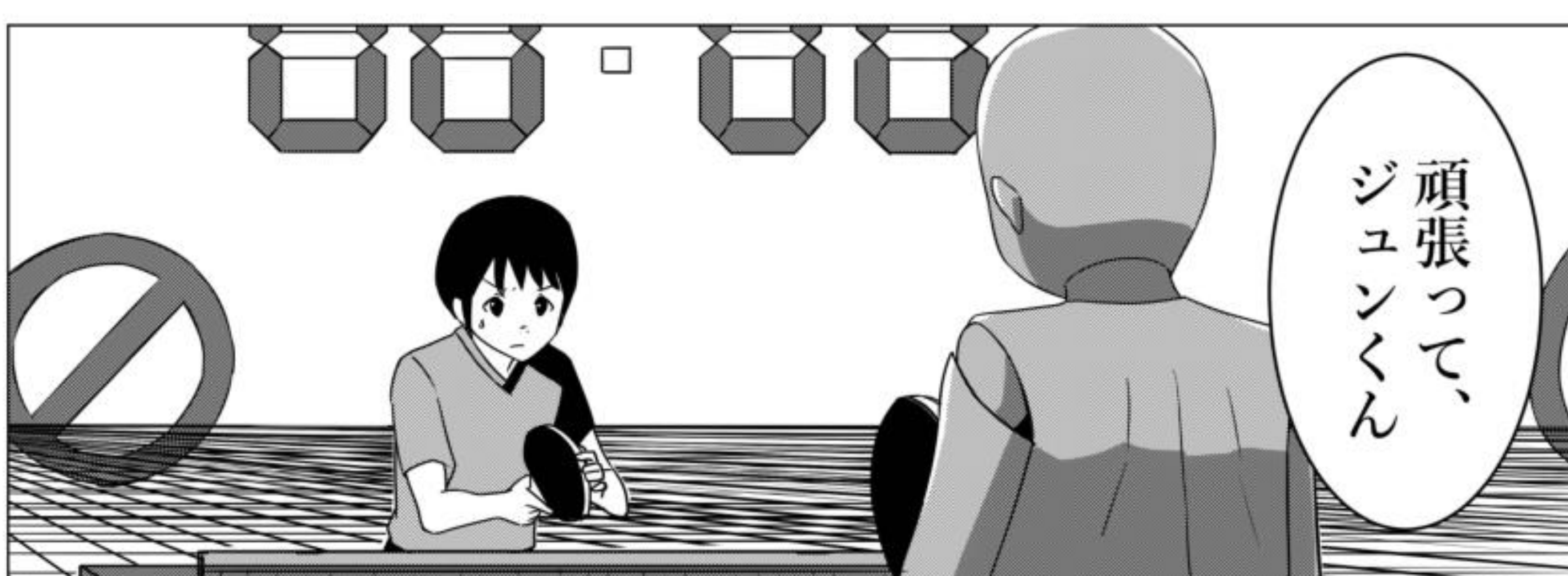
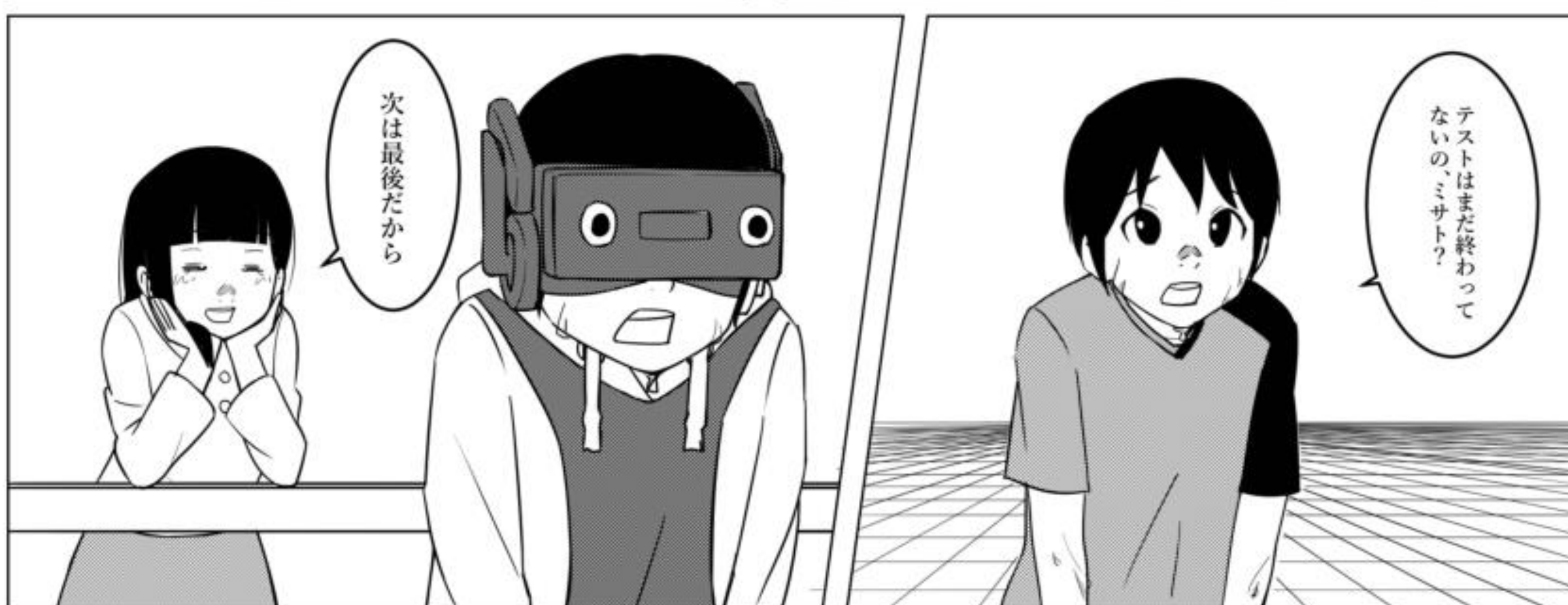
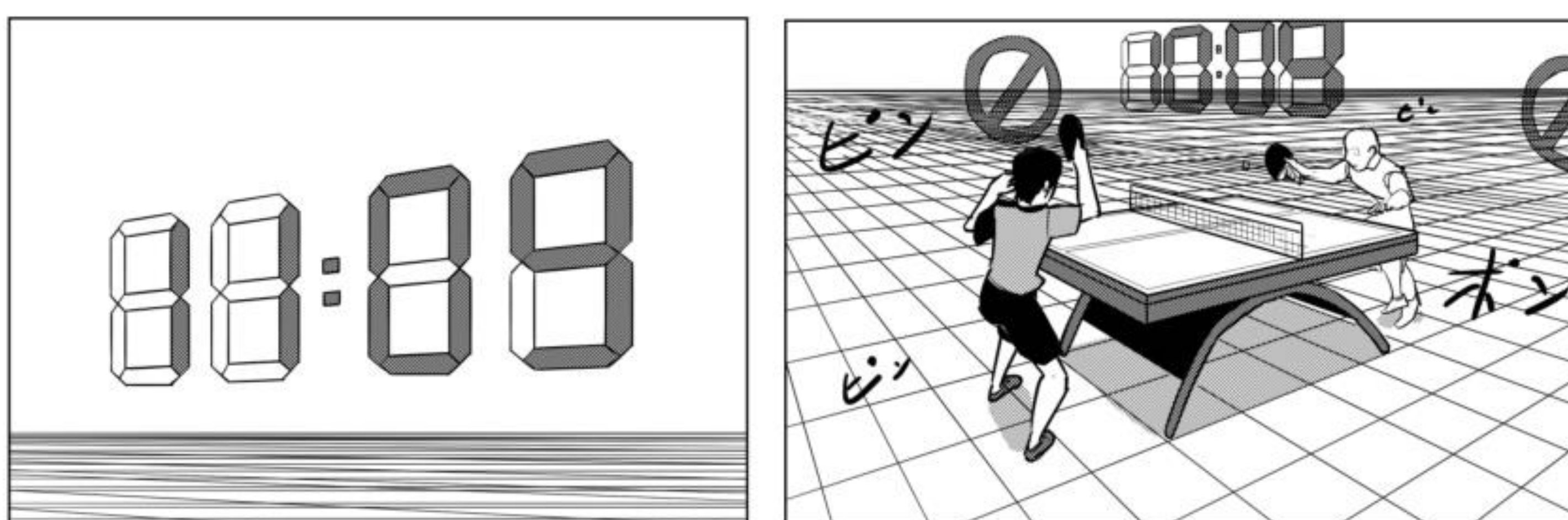
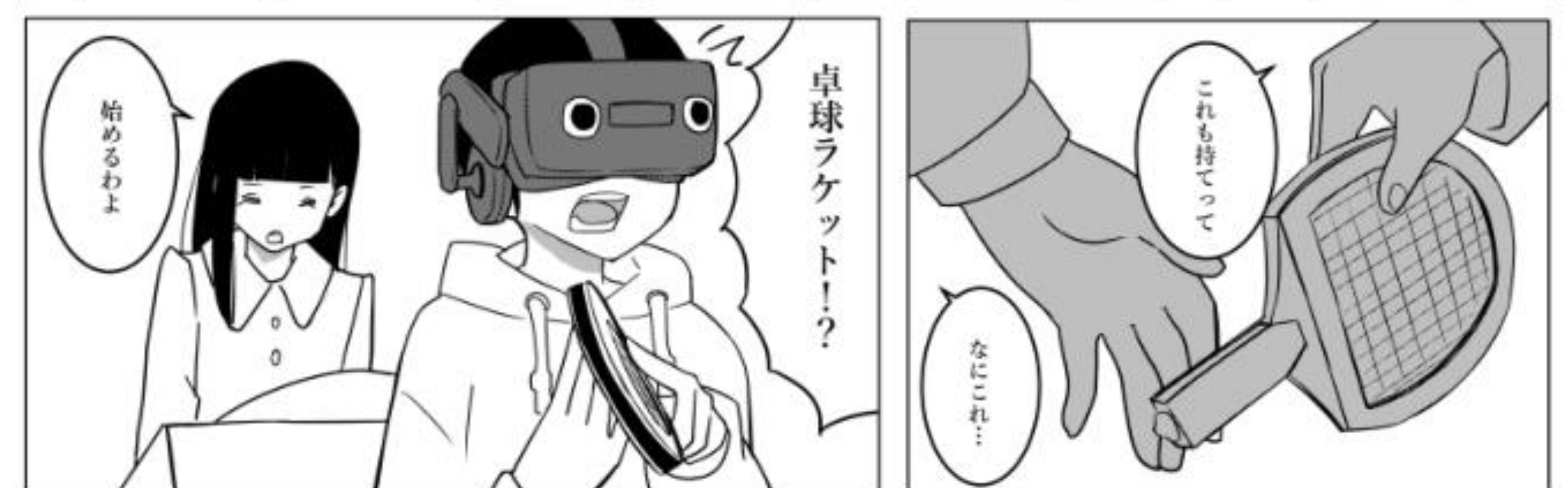
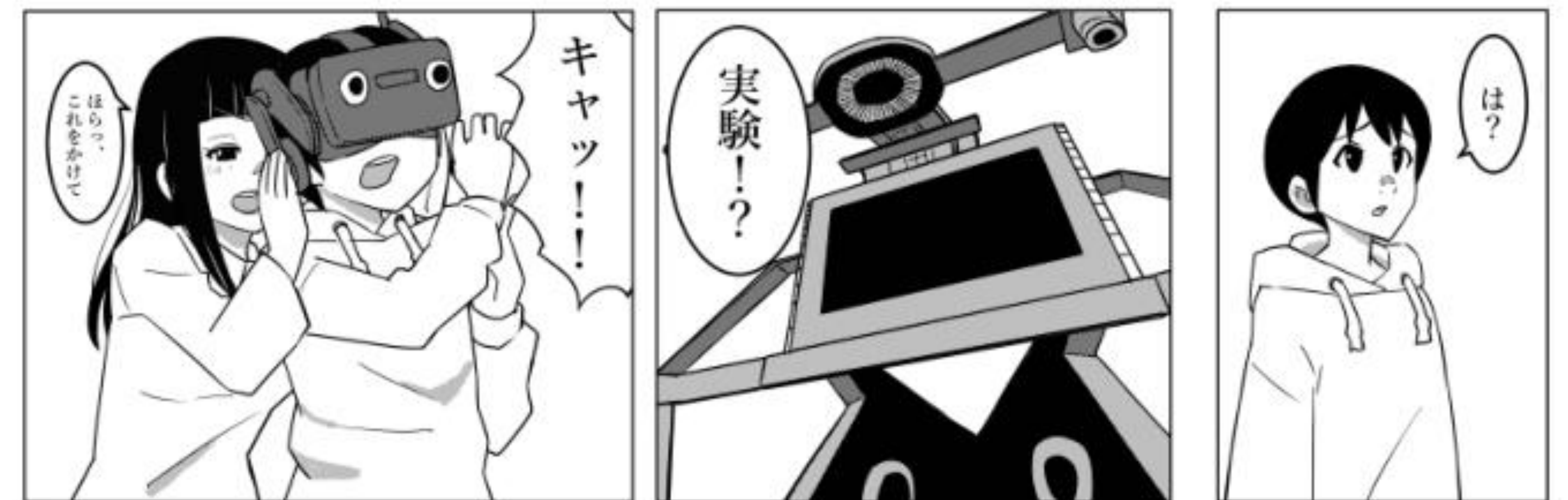


制作マンガ ②

ある日、幼馴染であり大学の先輩でもあるミサトから一本の電話が入る。自分が研究開発しているシステムの被験者として協力してほしい、という内容だった。

ミサトは擬似的にスポーツ体験ができるUSOサービスにおける「選手を再現するAIの構築・運用機能」に関する研究開発に携わっていた。USOは、試合動画から体の動かし方や戦略を分析したAIによって選手を再現できる。また、ビッグデータを基に再現された選手の年齢調整も可能である。この機能の実験のため、ミサトは被験者としてスポーツ経験者を探していた。

嫌がるジュンだったが、半ば強引に呼び出されることになった。



到着早々にジュンはUSOが再現した選手と戦うこととなった。トラウマとなった高1のインターハイ以降は卓球から離れていたが、なんとか実験自体は進められた。

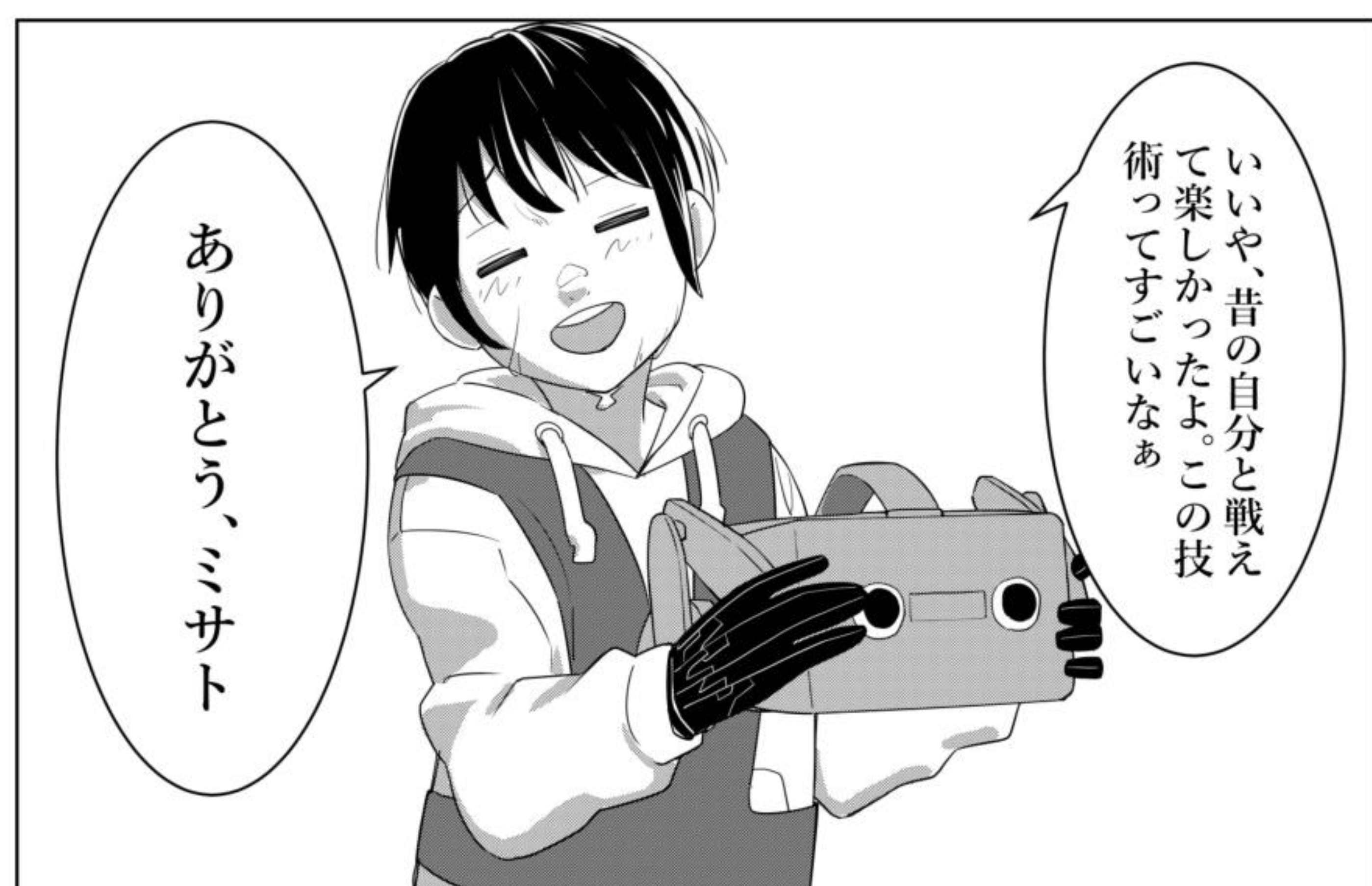
しかし、トラウマが蘇って思うような試合ができない自分自身、ジュンは嫌気が差していた。実験を切り上げようとするが、ミサトから最後にある人物の再現AIと戦うことを要求される。

制作マンガ ③

最後のAIと対戦するジュン。長時間のラリーの末、AIの実力は同程度と推測し、自分なら諦めるような渾身のスマッシュを打ちこんで勝利を狙う。しかし、AIはギリギリのところまで喰らいついて返球に成功し点を獲得した。

この結果に驚いたジュンは、AIの動き方を観察してみた。すると、AIの動き方が昔の卓球を楽しんでいた頃の自分と重なった。

楽しんで卓球をしていた頃の自分と試合ができることに気づいたジュンは、先程よりも真剣に試合を再開した。



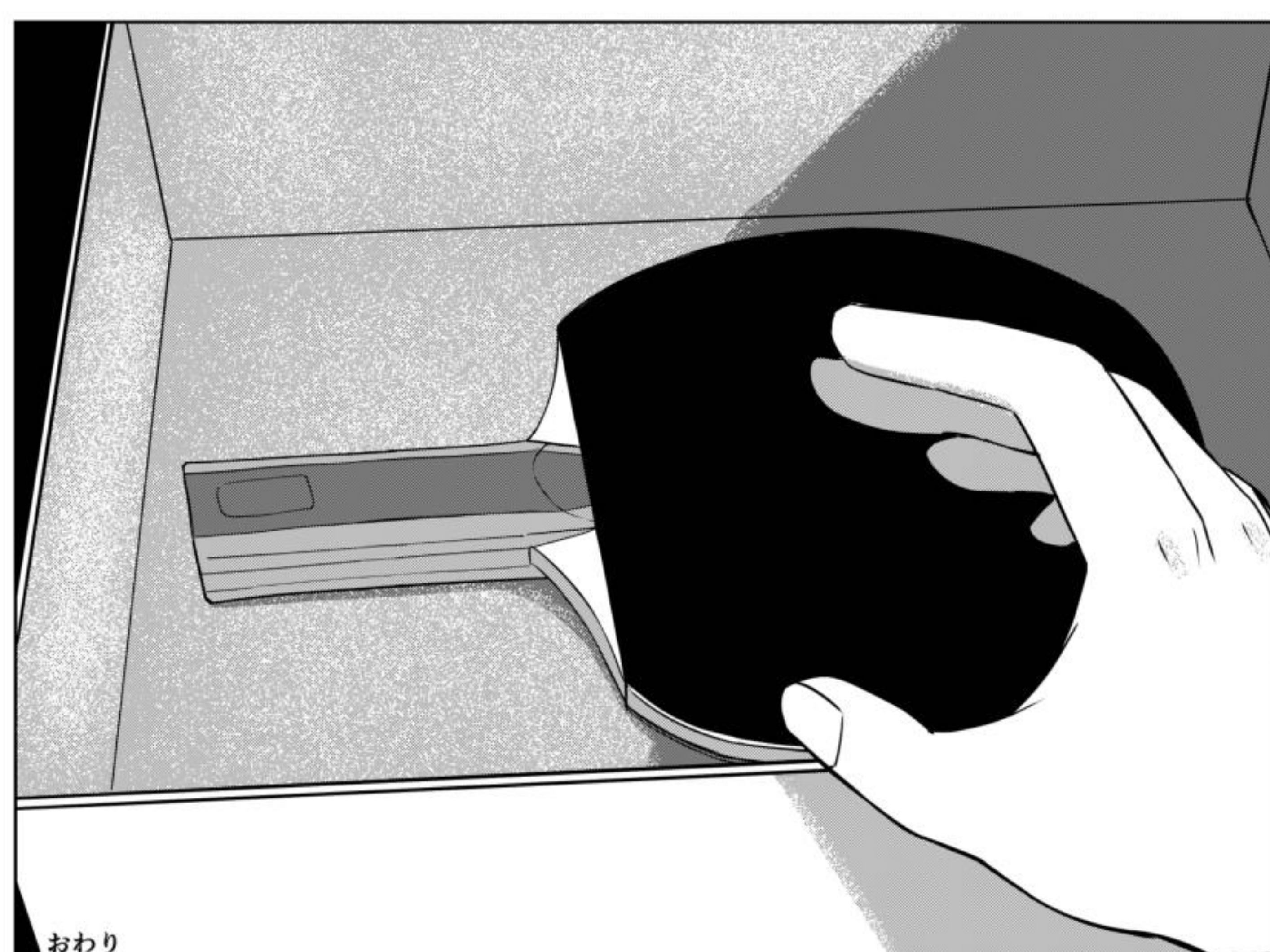
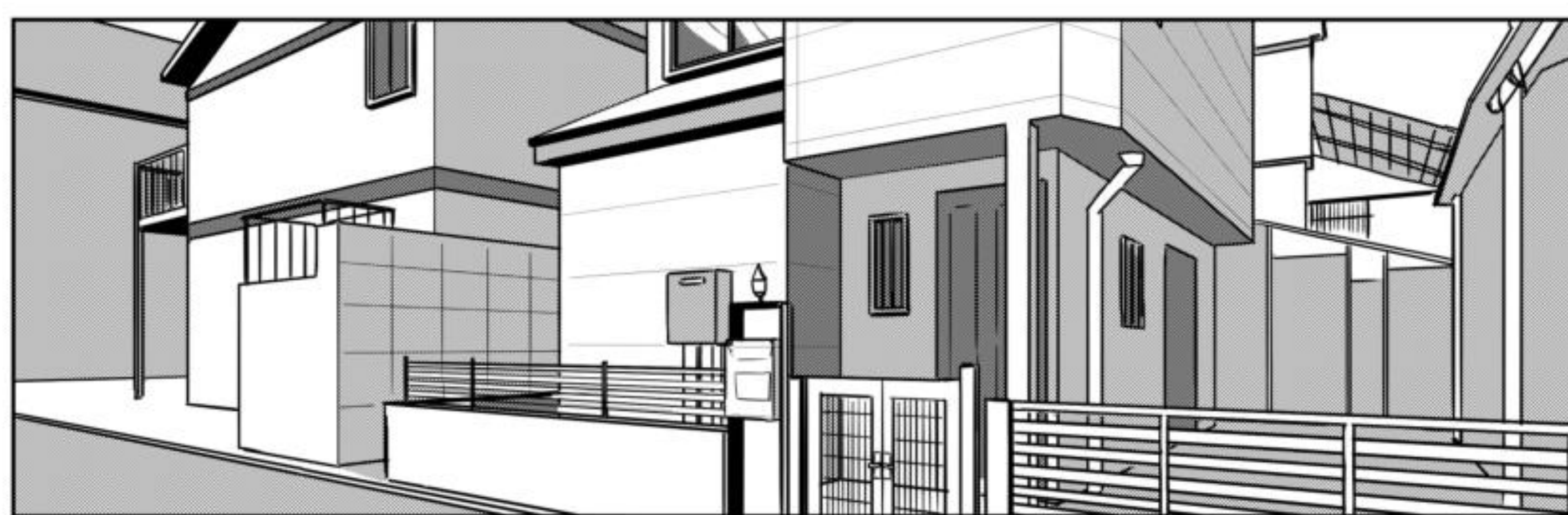
最後の試合で負けてしまったジュンを心配して、ミサトはジュンに駆け寄る。しかし、ジュンは落ち込むどころか肩の荷が降りたようだった。

ミサトが再現した最後の対戦相手は「卓球を楽しんでいた頃のジュン」だった。そのことを確認できたジュンは満足気に研究室を後にした。

制作マンガ ④

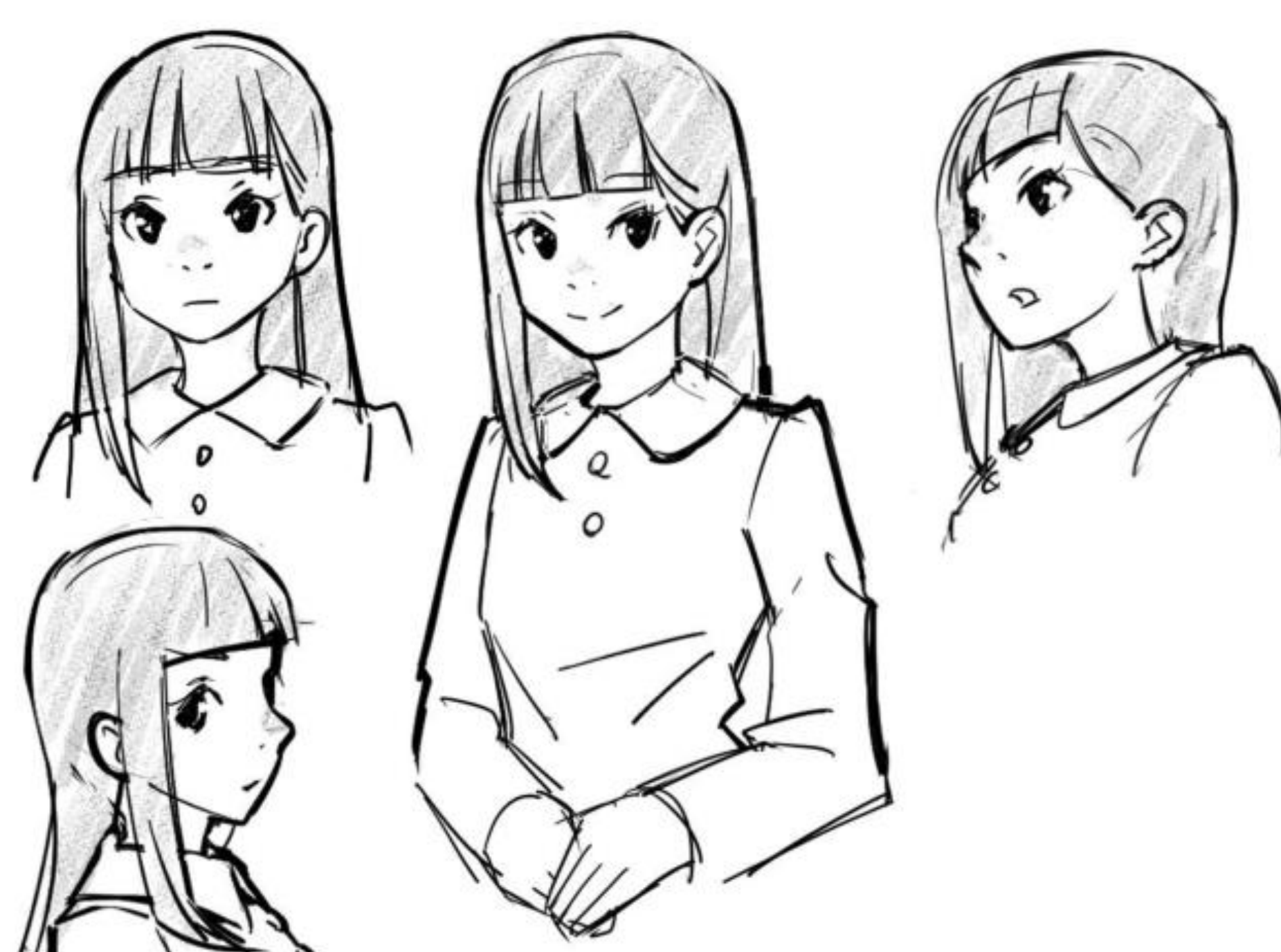
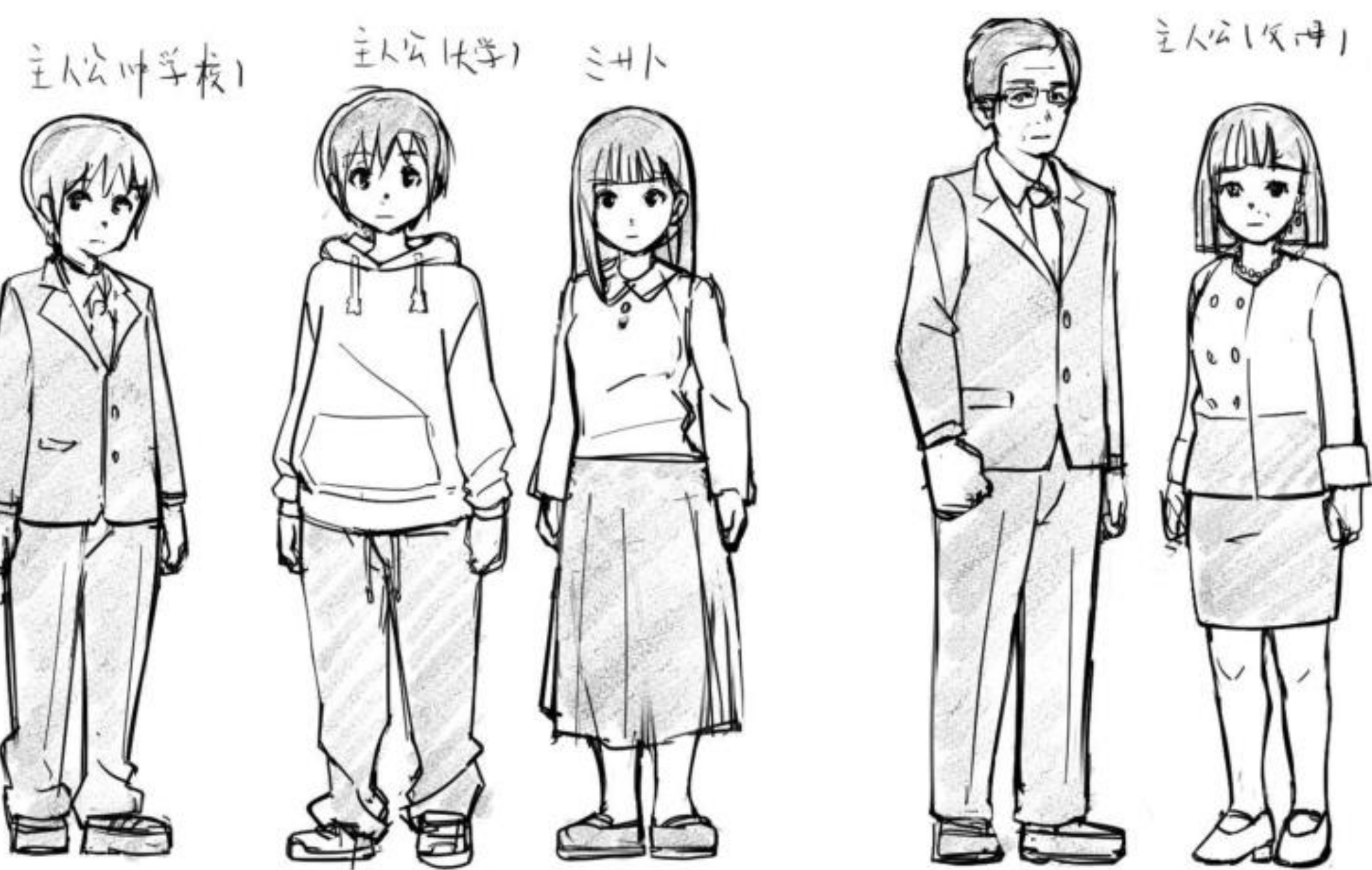
自宅に帰ってきたジュンは、部屋の押し入れへと向かった。押し入れの中には、インターハイの日以降封印したはずのラケットが置いてある。

ジュンはそのラケットに再び手を伸ばすのであった。



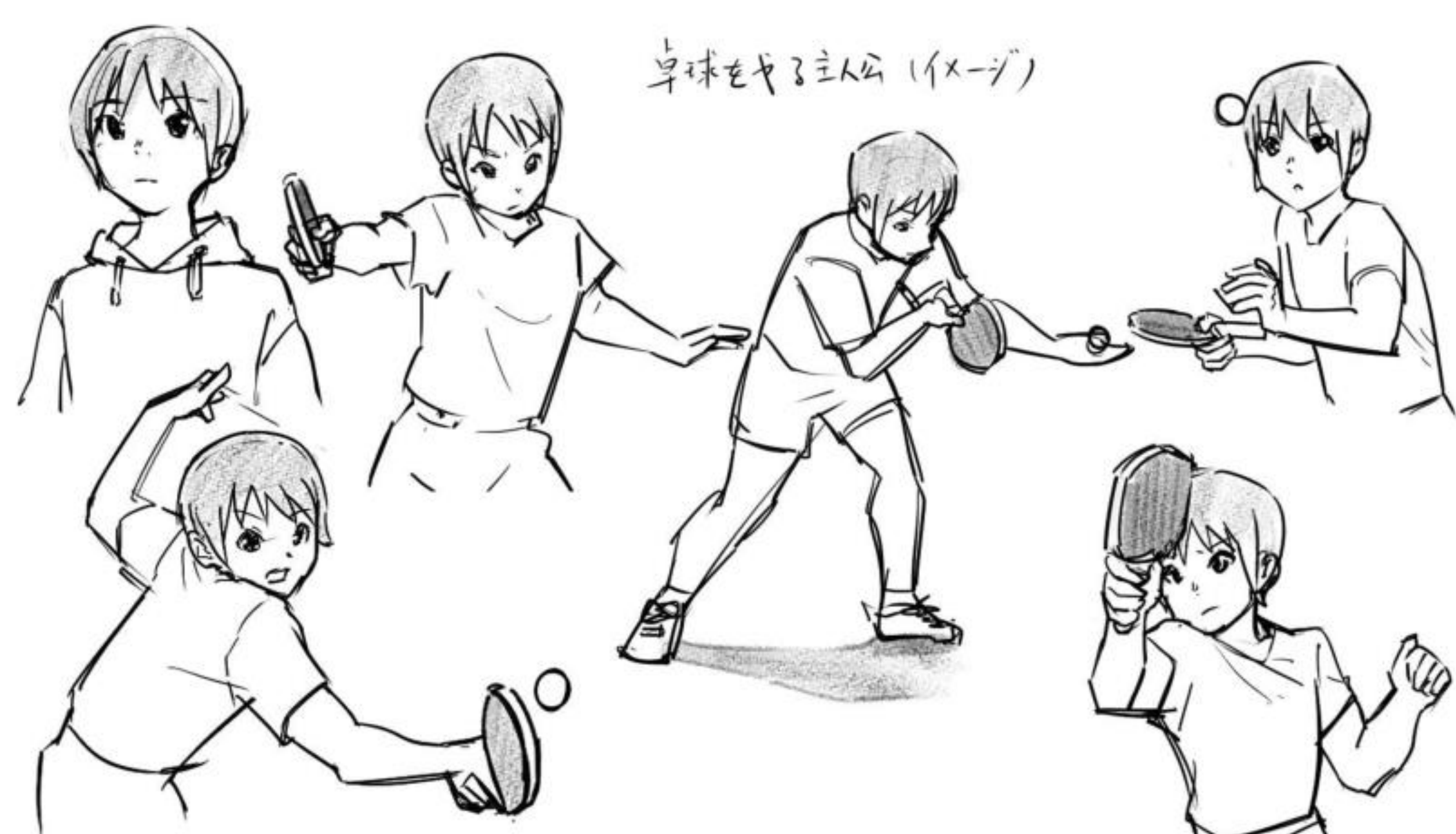
おわり

キャラクターデザイン

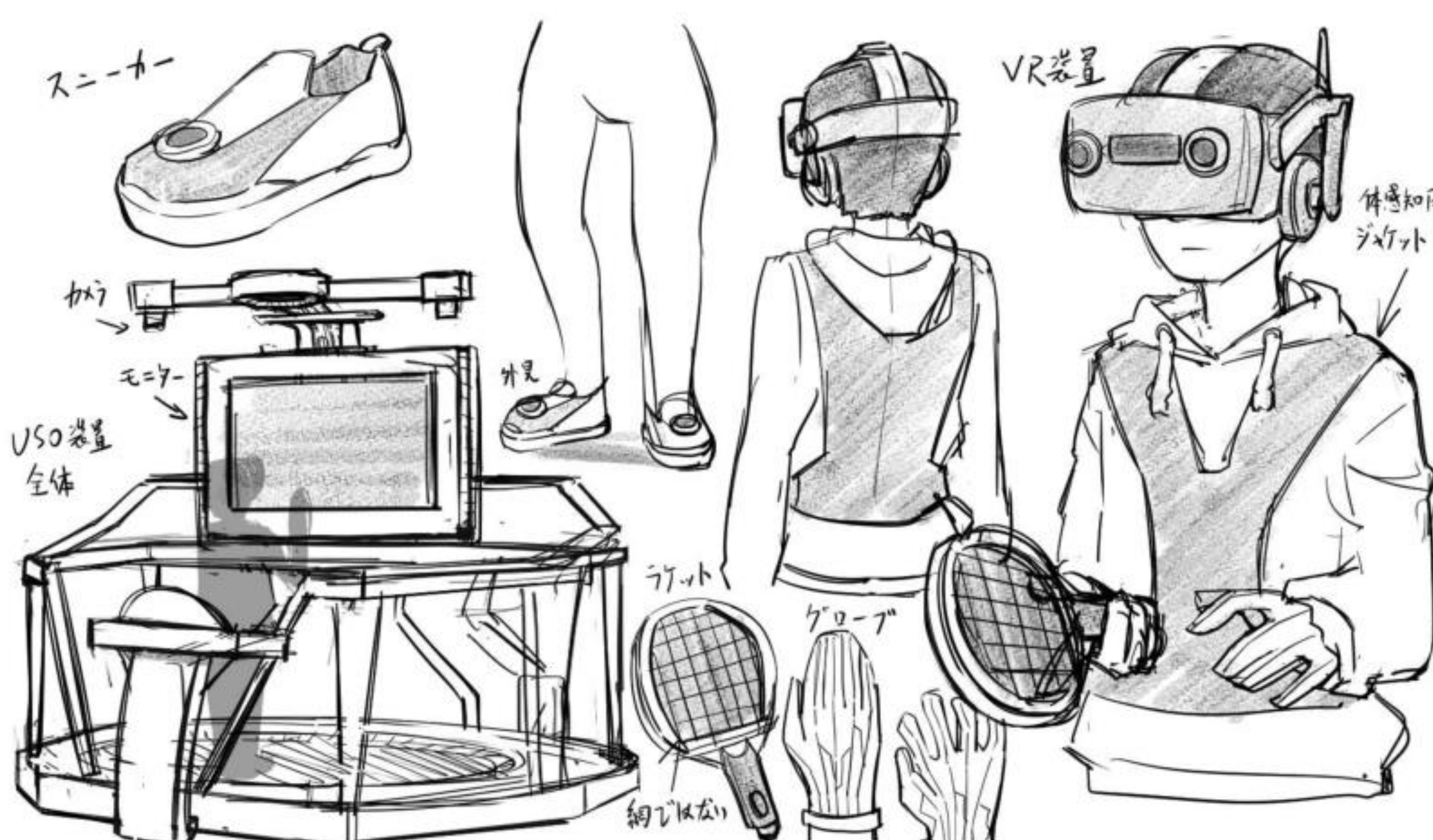


ミト

主人公(父)



卓球をやった主人公(イメージ)



スニーカー

VR装置

USO装置全体

グローブ

ラケット

細い

体感用

シート