

アイデア対決! 全国高等専門学校 ロボットコンテスト2002 プロジェクトBOX

「ロボマガ」記者・城井田 勝仁



優勝!
北九州高専「Flex」



ロボコン大賞!
富山商船高専「Fire Wall」

映画化決定!



アイデア対決・全国高等専門学校ロボットコンテストが、ついに映画化される! 全国大会を目指す高専生の青春ストーリーだ。2003年秋に全国東宝洋画系で上映される。(くわしくは「東宝映画トピックス」(http://www.toho.co.jp/movienews/0211/06/robocon_eh.html)を参照。)

ロボットの前に大きく立ちふさがる2つの難関

どのような方法で階段を無事に下りるか!? どのような戦法でポイントを獲得するのか!?

1988年に始められた全国高等専門学校ロボットコンテストも、昨年末の大会で15回を数える。毎年異なる競技課題が与えられるのが特徴で、どのようにして高専生がそれを克服するのが大きな見所だ。

高専生に今回与えられた競技課題は、競技ゾーンに設置される3つのスポットに、チームカラーの箱を載せる、というものだ。早い者勝ちではなく、競技時間終了時にスポットの一番上に箱を載せているチームが、そのスポットを獲得する。結果的に、相手よりも多くのスポットを獲得したチームが勝ち進む。

今回のルールでは、そのスポットのある競技ゾーンに入るのが1つ目の難関となった。なにしろ、スタートゾーンは競技ゾーンの1メートルも上にあっただ。チーム

カラーの箱で階段が作られており、ロボットはそこから降りなければならなかったのだ。この難易度の高さは、おそらく高専ロボコン史上の五指に入るものだろう。事



高さ1メートルのスタートゾーンから、ロボットが競技ゾーンに下りるのは容易でない。その難しさから、1度だけリトライが許されている。

実、各地区大会では、スタートゾーンへ無事に下りることすらままならないロボットが少なくなかった。

もちろん、階段を下りるだけなら、それ



3つあるスポットをより多く獲得したチームが勝ちとなる。一番上に箱を載せたチームが、そのスポットを獲得するルールなので、競技時間終了までスポットの争奪戦が続く。