

ROBO-ONE 特集

ROBO-ONEは3年目に突入!

第5回 ROBO-ONEレポート

あさのじゅんや
浅野純也(ライター)

大幅なルール変更で 予選突破は32体へ

1月31日と2月1日の2日間、東京都お台場の日本科学未来館において第5回ROBO-ONEが開催された。未来館での開催は3回目、ROBO-ONEも3年目を迎えたことになる。

今回からいくつかのルールに変更が加えられた。まず予選通過枠が16体から32体増加、32体で決勝トーナメントを戦うことになった。これはエントリーが129体(辞退があるため参加台数は101体、事前審査でさらに減らされ、実際に予選に参加したのは62体)と回が増すごとに膨れあがりつつあるための措置。より多くのロボットに晴れの舞台を与えることが目的のよ

うだ。そのためROBO-ONE Stairsなどのトライアル競技は独立、ROBO-ONE Specialとして分離開催されている。

決勝トーナメントでの試合も1回戦と2回戦は試合前のパフォーマンスを省略、しかも1ラウンド制での対戦となる。ダウンによるノックアウトを奪ったらそれで勝敗が決まるスリリングな方式だ(ノックアウトではなく3分の試合時間を消化した場合は審査によって決定)。実際にこれによって有力ロボットが姿を消している。さらに3回戦以降のパフォーマンスは両者が同時に行うことになった。従来はすべての試合で交互にパフォーマンスを披露していたため、トーナメントの山を登るほどにダレ感があったが、試合のスピードアップ化を図るために改善されたようだ。観客的にも嬉しいところだろう。なお試合結果とパフ

ォーマンスの得点比率は従来1:1だったが、今回からは2:1になり試合結果にウエイトが置かれることになった。

その一方で予選通過数が増えたことで優勝までには5試合を勝ち抜く必要があり、ロボットにかかる負担は大きく増えることになった。耐久性と信頼性、そしてメンテナンス性が今後さらに重要視されるだろう。

攻撃ダウンの導入

また今回から脚以外の部位をついた状態からの攻撃も認められるようになった。攻撃後10秒以内に2足立脚に復帰しなければならぬが、たとえばヒザをついての攻撃や手をつきながらの攻撃も認められるわけで、より闘いのバリエーションが増え



ベスト8のランブルの様子。まさに乱戦。



ベスト16のランブルはためたぬが制した。