



ROBOCON

XTREME ROBOT SPORTS LEAGUE



ロボティクス×AI×GAMEで20年後のテクノロジーを生み出す

NHKエンタープライズは、これまでロボット競技の「ロボコン」、AIテーマの「DCON」、ゲームクリエイター向けの「神ゲー創造主エボリューション」といった3つのテクノロジー系コンテストを主催し、多くの参加者が技術を磨く場を提供してきました。これらのコンテストを通じて得られた知見を活かし、異分野のエンジニアやクリエイター、企業が横断的に繋がる新たな価値創造を目指し、「ロボティクス」「AI」「GAME」を掛け合わせた新しいコンテスト「XROBOCON」を開始します。「XROBOCON」は、20年先を見据えた技術と創造力を競い合う場として、分野を超えた挑戦と革新を促進します。

第一回コンテストミッションは「召喚! XTREME相撲」



競技は3つの円形土俵(上・中・下段)を舞台に、チームは自作のロボットを駆使し、相手を土俵の外に押し出し、上位の土俵に長くとどまることで高得点を目指します。さらに、アバターによる観客煽りで会場の声援を得ることが、勝負を大きく作用します。戦略と操縦技術が試される新感覚のエクストリームロボットスポーツが誕生します。

観客の声援が試合を左右!

「XTREMEタイム」で勝負が決まる

「XROBOCON」では観客の声援が試合に直接影響し、応援が一定量に達すると特別な「XTREMEタイム」が発動。この間に高ポイントエリアにいるロボットは一気にスコアを伸ばすことができ、観客と一体化したダイナミックな試合が展開されます。

自律アバターとXRエフェクトで会場が熱狂

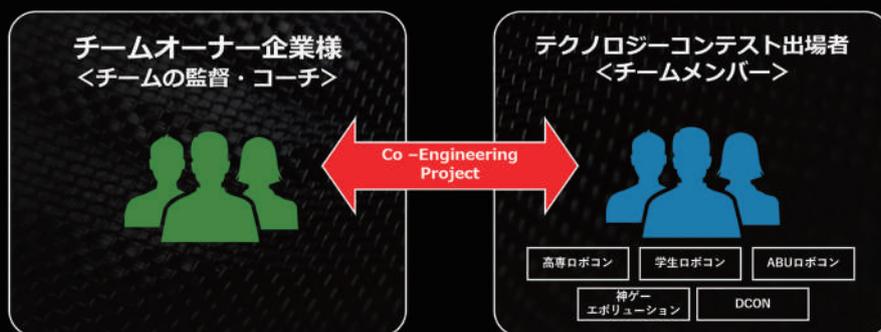
各チームに設定された自律アバターが観客を煽り「XTREMEタイム」の発動を狙います。アバターのXRエフェクトがホログラムスクリーンに映し出され、リアルとバーチャルが融合することで、競技にさらなる臨場感とエンターテインメント性が加わります。

バーチャルフィールドデータで戦略を支援

試合フィールドを再現した「バーチャルフィールド」データが提供され、俯瞰カメラ映像でのシミュレーションが可能に。精密なロボット操作と戦略的な操縦が求められ、エンジニアの技術が競技をさらに白熱させます。

※チームオーナー制度

「XROBOCON」では、企業がチームオーナーとして、ロボコンなどのテクノロジーコンテスト出場経験者を含む参加者を選抜し、チームを共同開発する「チームオーナー制度」を導入します。この制度により、企業のエンジニアやクリエイターがチームをサポートしながらチームを編成し、実践的な技術の場を提供。若手人材の育成や社内技術の向上、チームビルディングの推進に役立ち、企業のPR効果も期待できます。全国の企業・団体のご参加をお待ちしております。



新たな価値創造 への挑戦

自社では実現が難しいアイデアを、コミュニティメンバーの知見によって実現できる

自社技術 リソース活用

プロジェクトの中で自社で十分に活用できていない技術やリソースを活用できる

社員教育 スキルアップ

外部のエンジニアとの協業を通じて、社内研修では得られない知見や経験を提供できる

エンジニア 人材マッチング

自社の課題やニーズにマッチしたエンジニアとつながることができる