

18.11.2002 | 14:00 Uhr | Netzcode: 10072845

«Darmstadt Dribbling Dackels» auf dem Weg zur Spitze

Deutsche Roboter-Hunde wollen jede Mannschaft der Welt schlagen

Von Ingo Senft-Werner, dpa

Darmstadt (dpa) - Mit einer abrupten Kopfbewegung folgt der kleine Roboterhund dem orangefarbenen Ball. Doch bevor er zutreten kann, ist er an ihm vorbeigerollt. Ein leises misstrauisches Zischen geht durch die Zuschauer rund um das etwa 12 Quadratmeter große Spielfeld im Hörsaal der Technischen Universität Darmstadt. Hier hat Professor Oskar von Stryk am Freitag zum ersten Training der deutschen Nationalmannschaft der «Sony Legged League» (Sony Vierbeiner Liga) eingeladen. Bis zur Weltmeisterschaft am 2. bis 11. Juli 2003 im italienischen Parma will der ehrgeizige «Trainer» die Hunde so weit haben, «dass sie jede Mannschaft in der Welt schlagen können».

In den vergangenen Jahren konnte das aus vier Spielern bestehende deutsche Team auf internationalem Parkett nicht recht überzeugen. Grund dafür war, dass die Programmier-Profis an den verschiedenen Universitäten unter sich blieben. Erst in diesem Frühjahr haben sie sich zusammengeschlossen und eine gemeinsame «Programmier-Plattform» für die Weltmeisterschaft entwickelt, die im Juni dieses Jahres im japanischen Fukuoka ausgetragen wurde. Prompt zogen sie ins Viertelfinale ein und überflügelten alle europäischen Mannschaften. Im Viertelfinale mussten sie sich allerdings dem späteren Vize- Weltmeister aus Australien geschlagen geben.

Bei ihrem ersten Auftreten nach der Meisterschaft präsentierte sich das Team nach Völler-Elf-Manier müde und unkonzentriert. «Der Funkkontakt ist schlecht und das Licht blendet», entschuldigte von Stryk die magere Leistung. Die Demonstration reichte jedoch aus, um den neu hinzugestoßenen Studenten die Probleme der Spieler aufzuzeigen. Rund 40 Informatiker und Mathematiker aus Darmstadt, Bremen, Dortmund und der Humboldt-Universität Berlin sammelten sich am Spielfeldrand, etwa die Hälfte von ihnen war zum ersten Mal dabei.

Sie sollen in den kommenden Monaten universitätsübergreifend die Computerprogramme der Hunde verbessern. «Wir laufen im Vergleich zur Weltspitze noch zu langsam», zählte von Stryk die Defizite auf. «Beim Spiel an der Bande haben wir ebenfalls Schwierigkeiten, und das Kombinationsspiel klappt nicht.» Außerdem müssten künftig Torwart und Feldspieler vollkommen unterschiedlich programmiert werden. «Ihre Aufgaben sind zu verschieden, um einen gemeinsamen Grundstock nutzen zu können», so der «Trainer».

Schöne Kombinationen waren beim Roboterhund-Fußball selten. Bislang hatten die Tiere genug damit zu tun, ihre eigene Position auf dem Spielfeld zu erkennen, Gegner und Ball zu orten und die eigenen Bewegungen zu koordinieren. «Das neue Reglement lässt jedoch Funkverbindungen unter den Hunden zu,» erläuterte von Stryk. Damit können sie sich ihre Stellung durchgeben und - mit dem richtigen Programm - Pass und Doppelpass spielen.

«Jetzt ist es auch möglich, sie über den Spielstand zu informieren», sagte der «Trainer». Die Hunde sind so programmiert, dass sie sich im Falle eines Sieges auf den Kopf stellen und mit den Beinen wackeln; wenn sie verlieren, kratzen sie sich mit der Pfote am Kopf. Für diese kleinen Spielereien hat die deutsche Mannschaft in Japan viel Beifall geerntet.

Der Wettbewerb ist für den Professor eine Methode, das trockene Fach Informatik spielerisch anzureichern. Neben der gemeinsamen Arbeit für das Nationalteam sollen die Universitäten ihre eigenen Programme entwickeln und bei den offenen Deutschen Meisterschaften in Paderborn im April 2003 in Konkurrenz treten. Dann will von Stryk mit seinen «Darmstadt Dribbling Dackels» den Titel verteidigen und unterstreichen, dass er der richtige Mann für die Nationalmannschaft ist.