



[Nachrichten](#) [Südhessen aktuell](#) [Kultur & Freizeit](#) [Service](#) [Anzeigenmarkt](#) [Treffpunkt](#) [Kundenservice](#) [Wir über uns](#)

Robodackel mit Torriecher

Anpiff: Talent kommt von der Chipkarte - Darmstadt Dribbling Dackels werden auf Weltklasse programmiert



HEPPENHEIM. Die Blauen haben ein Sturmproblem, das ist eindeutig. Liegt der Ball doch direkt vor dem gegnerischen Kasten, aber die elektronischen Pendants von Kevin Kuranyi und Fredi Bobic haben wohl das EM-Spiel gegen Lettland geschaut und sich kein gutes Vorbild genommen. „Normalerweise sind sie besser, sie mussten heute Morgen um 8 Uhr aufstehen, vielleicht war das zu früh“, suchte Jutta Kiener, wissenschaftliche Mitarbeiterin der TU Darmstadt nach Erklärungen.

Dabei haben die Mitglieder der Darmstadt Dribbling Dackels unschätzbare Vorteile. Die Roboterhunde bestehen aus drei Gelenken, haben eine eingebaute Kamera, einen Memorystick und sind vollgepackt mit moderner Technologie. Bei der Eröffnung des Tekno-Tages im Rahmen der Ausstellung „Niemand ist zu klein, ein Einstein zu sein“ beim Hessentag in Heppenheim läuft es nicht ganz so rund. Dennoch ist es faszinierend, den „Superdackel“ beim Kicken mit dem orangenen Ball auf die Pfoten zu schauen. „Sie spielen völlig autonom, ohne Fernsteuerung“, sagte Kiener. Das sieht manchmal aus wie beim ersten Freundschaftsspiel einer Bambini-Mannschaft (alle auf den Ball). Sekunden später aber scheint die künstliche Intelligenz zu wirken und die Genialität eines Zidanes die Robohunde zu beflügeln.

Dahinter steckt ein kompliziertes Programm, das Informatikstudenten der Technischen Universität Darmstadt geschrieben haben. Es gibt den vierbeinigen Spielern die Information mit, die sie zum unfallfreien Umgang mit dem Ball brauchen – Bewegungsabläufe, Bildverarbeitung und dergleichen. „Entscheidend ist, dass die einzelnen Bereiche gut aufeinander abgestimmt sind“, erläuterte Jutta Kiener.

Die elektronischen Hunde erfassen mit der Kamera den Ball und orientieren sich hauptsächlich durch die verschiedenen Farben. Rund ums Spielfeld sind Landmarken angebracht, der Ball wie gesagt orange, das gegnerische Tor blau oder grün gefärbt. Strom kommt vom Akku, das fußballerische Wissen von der Chipkarte.

Ein Spiel dauert keine 90 Minuten, sondern zwei Mal zehn. Nächste Woche ist das Darmstädter Team zusammen mit den Kollegen der Humboldt-Uni Berlin sowie der Universitäten Dortmund und Bremen beim Robocup 2004 in Lissabon. Die blauen und rot-weißen Elektrokicker aus der Heinerstadt haben vier Mal in Folge das Endspiel der German Open erreicht. Beim internationalen Wettbewerb in Portugal zählen die Deutschen, im Gegensatz zu Rudi Völlers Jungs, zu den Favoriten. Und wer weiß? Vielleicht würde den Herren Ballack und Co. ein umfangreiches Chiptuning ebenfalls auf die Sprünge helfen.

Dirk Rosenberger
22.6.2004

▶ [Zum Seitenanfang](#) ▶ [Zurück](#)

[Homepage](#) | [Nachrichten](#) | [Südhessen aktuell](#) | [Kultur & Freizeit](#) | [Service](#) | [Markt](#) | [Treffpunkt](#) | [Kundenservice](#) | [Wir über uns](#) | [Impressum](#)