



<http://www.heute.de/ZDFheute/drucken/1,3733,3922356,00.html>

Deutsche Roboter vor der WM in Topform Erfolge bei den "RoboLudens 2006" in Eindhoven

Die Entscheidung fiel im 4458. Zyklus. Ein Spieler der Brainstormers fand die Lücke in der Verteidigung von FC Portugal und beförderte den Ball über die Linie. Als wäre damit ein Bann gebrochen, folgte kurz darauf das 2:0. Aber natürlich spielte Psychologie keine Rolle. Das Endspiel in der Simulationsliga bei den RoboCup Dutch Open wurde komplett im Computer ausgetragen.

von Hans-Arthur Marsiske - Eindhoven, 09.04.2006

22 Softwareagenten kämpften um einen virtuellen Ball und ließen sich von Zurufen der menschlichen Zuschauer nicht im Geringsten beeindrucken. Bei den realen Robotern ist es ähnlich. Die Jubelschreie der Menschen am Spielfeldrand dienen der Abfuhr innerer Anspannung, haben aber keinen Einfluss aufs Spielgeschehen. Die Roboter hören nichts, sondern folgen mit dem Anpfiff nur noch ihrer Programmierung.

4:1 für Osnabrück

Die scheint den Brainstormers von der Universität Osnabrück nicht nur bei den Softwareagenten gut gelungen zu sein, sondern auch bei ihren Robotern, den Tribots. Die traten in der Middle Size League an, die mit zwölf Teams am stärksten besetzt war. Die Tribots wurden ihrer Favoritenrolle von Anfang an gerecht, zeigten eine hervorragende Ballkontrolle und konnten in der Vorrunde mehrere Tore durch gezielte Querpässe vorbereiten.

Im Endspiel gegen das Team Minho aus Portugal waren sie von Anfang an spielerisch überlegen, mussten lediglich die starken, hohen Schüsse des Gegners fürchten. Minho gelang mit dieser Technik jedoch nur ein Treffer, die Tribots beförderten den Ball dagegen vier Mal über die gegnerische Torlinie - 4:1, ein verdienter Sieg für die wendigen, schnellen Roboter aus Osnabrück.

Dortmund als Turniermannschaft

Spannend waren auch die Begegnungen in der Vierbeiner-Liga. Hier waren sieben Teams angereist, davon alleine fünf aus Deutschland. Die Microsoft Hellhounds von der Universität Dortmund sahen nach dem ersten Spieltag noch nicht so gut aus, spielten sich dann aber unaufhaltsam nach vorn. Im Endspiel gegen das Aibo Team Humboldt war ihr Sieg nie wirklich gefährdet. 4:0 lautete der Endstand, hinzu kamen mehrere Schüsse an den Pfosten oder knapp am Tor vorbei.

Die Microsoft Hellhounds haben sich übrigens nicht auf Druck des Sponsors aus

dem German Team zurückgezogen. "Wir sind mit dreißig Teammitgliedern einfach zu groß geworden!", sagt Teamleiter Matthias Hebbel. "Wir sind jetzt allein schon so viele wie das gesamte German Team." Nach der WM im Juni wollen die Hellhounds ohnehin die Arbeit an den Aibos einstellen und sich auf humanoide Roboter konzentrieren.

Was wird aus den Roboter-Hunden?

Die Frage, wie es nach der Einstellung der Aibo-Produktion durch Sony weitergeht, war in Eindhoven nur am Rande ein Thema. "Das wird wohl erst bei der WM in Bremen ausführlich diskutiert werden", vermutet Birgit Koch, Teamleiterin der Hamburg Dog Bots. Koch arbeitet an einer Dissertation zum Thema kooperierende Roboter, die sich maßgeblich auf den Aibo stützt.

"Es könnte in der Aibo-Liga mit der Kooperation auf dem Spielfeld jetzt richtig losgehen", sagt Hans-Dieter Burkhard von der Berliner Humboldt-Universität, Vizepräsident der International RoboCup Federation. Insofern bedauert er das absehbare Ende dieser Spielklasse, ließ es sich aber nicht nehmen, die vierbeinigen Roboter zu einer Weltpremiere aufs große Spielfeld der Middle Size League zu bitten.

Mängel beim Pass-Spiel

In einem Demonstrationsspiel traten am Sonntagvormittag 22 Aibos gegeneinander an, zusammengewürfelt aus verschiedenen Teams und ohne spezielle Programmierung. Lediglich die Größe des Spielfeld war ihnen eingegeben worden. Dennoch agierten sie erstaunlich zielstrebig.

"Wir haben gesehen, dass es funktioniert", sagte Burkhard zufrieden. Für ein vernünftiges Spiel auf dem großen Feld, müsste allerdings das Pass-Spiel weiter ausgebaut werden. Dazu gab es einen speziellen Wettbewerb: Drei auf dem Feld platzierte Aibos sollten sich den Ball so oft wie möglich zuspielen. Das Ergebnis war noch sehr mager. Bei der WM wird es aber eine Wiederholung geben.

Bremen mit Oldtimern am Start

In der Small Size League gewann 5DPO aus Portugal verdient mit 2:0 gegen B-Smart von der Universität Bremen. Die Bremer waren allerdings mit ihren alten Robotern angetreten. Bei der WM sollen neue Spieler zum Einsatz kommen, die über höhere Beweglichkeit und einen erheblich stärkeren Schuss verfügen.

Ein großes Gewicht haben die Organisatoren der Dutch Open auf die Nachwuchsförderung gelegt. Ein zweitägiger Workshop zur Robotik sei von 1000 Kindern und Jugendlichen besucht worden, sagt Chefororganisator Bart Dirx von Philips. Auch unter den Zuschauern des Turniers waren sehr viele Kinder, die sich ausgesprochen interessiert zeigten. Insgesamt zählten die Veranstalter 9000 Zuschauer. Zusammen mit den Junior-Qualifikationen in Deutschland ein vielversprechender Auftakt für die diesjährige RoboCup-Saison, die in gut zwei Monaten mit der zehnten RoboCup-WM ihren Höhepunkt erreichen wird.

