

Medieninformation

Nr. 103 vom 20. Juni 2008 | apu

Der Präsident
Presse- und
Informationsreferat

Straße des 17. Juni 135
10623 Berlin

Tel.: 030 314-23922
-22919

Fax: 030 314-23909

pressestelle@tu-berlin.de
www.pressestelle.tu-berlin.de/

2:0 – Virtuelle Kicker der TU besiegen Lokalrivalen und reisen nach China

**Team „Dainamite“ qualifiziert sich für die Weltmeisterschaft
„Robocup“ in der 2-D-Simulationsliga**

Wenn sich die deutschen Olympioniken auf den Weg nach Peking machen, haben die Roboter- und Computer-Spezialisten der Welt ihr China-Abenteuer hoffentlich schon hinter sich: Vom 14. Juli bis zum 20. Juli 2008 treffen sie sich voraussichtlich in Suzhou, um in verschiedenen Ligen die Besten zu küren. Im März belegten die TU-Spezialisten vom DAI-Labor unter 16 Teams den 6. Platz bei der Qualifizierung und sicherten sich so die Teilnahme.

Elf Kreise müsst ihr sein – zumindest in der 2-D-Simulationsliga des Robocup. Die „Spieler“, zur Hälfte gelb und rot eingefärbt, agieren zwar nach den offiziellen Fifa-Regeln, bewegen sich allerdings über ein Spielfeld auf dem Bildschirm. Dort sausen die „Gelben“ mit erstaunlicher Zielstrebigkeit zum gegnerischen Tor, tricksen im Weg stehende „Rote“ aus und befördern das Runde ins Eckige.

„Unsere Spieler heißen Agenten“, erläutert Holger Endert, real existierender Leiter des Teams Dainamite und wissenschaftlicher Mitarbeiter am DAI-Labor. Diese Agenten sind jeweils autonome Programme, die untereinander kommunizieren können und nahezu in Echtzeit kicken. „Das Fußballspiel dient uns als Testlabor bei der Entwicklung autonomer Computerprogramme“, sagt Endert.

Beim Robocup-Soccer treten Maschinen gegeneinander an. In dieser Liga interessieren sich die Forscher für mechanische und Koordinationsfragen. In der 2-D-Liga – so Endert – könne man sich besser auf die „mental“ Probleme konzentrieren, beschäftigt sich etwa mit Fragen darüber, wie de-

Medieninformation Nr. 103 vom 20. Juni 2008

finierte Ziele auch intuitiv modelliert und erreicht werden können. Insgesamt dauert ein solches Agenten-Spiel etwa zehn Minuten. Ein Coach-Agent analysiert das Spiel und kann – je nachdem, wie er programmiert ist – auch aktiv ins Spiel eingreifen, zum Beispiel, um die Aufstellung der Spieler-Agenten zu verändern.

Bei den German Open im April war Dainamite im Lokalderby gegen AT Humboldt von der HU Berlin mit 2:0 erfolgreich und erreichte insgesamt den 2. Platz. Bei der WM-Qualifizierung mit 16 Teams reichte es nur zum 0:0. Dennoch konnten die Spezialisten vom DAI-Labor an AT Humboldt (9.) auf den 6. Platz ziehen. Da ist doch in China noch etwas drin!

2157 Zeichen

Weitere Informationen erteilt Ihnen gern: Dipl.-Inform. Holger Endert, DAI-Labor, Technische Universität Berlin, Ernst-Reuter-Platz 7, 10587 Berlin, Tel.: 030/314-74079, E-Mail: holger.endert@dai-labor.de

Die Medieninformation zum Download:

www.pressestelle.tu-berlin.de/medieninformationen/

„**EIN-Blick für Journalisten**“ – Serviceangebot der TU Berlin für Medienvertreter: Forschungsgeschichten, Expertendienst, Ideenpool, Fotogalerien unter:
<http://www.pressestelle.tu-berlin.de/?id=4608>