

Manöver 2.0

Pilotübung am Ausbildungs- und Übungszentrum Luftbeweglichkeit zeigt Perspektiven auf

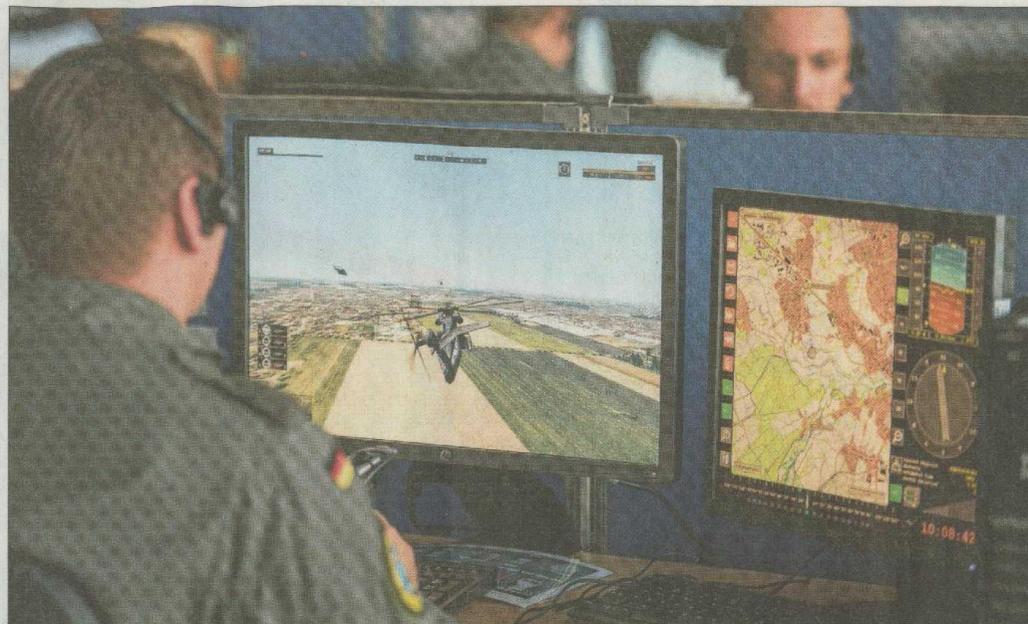
WIETZENBRUCH. „Wump ... ratzz“ – als die feindliche Mörsergranate in die deutsche Fallschirmjäger-Gruppe einschlägt, erwischt es zwei Soldaten. Schwer verletzt stöhnen sie am Boden. Während sich ein Sanitäter um die Verwundeten kümmert, fordert ein anderer einen Sanitäts-Hubschrauber an, während der Gruppenführer das Feuer von zwei deutschen Tiger-Kampfhubschraubern auf den gegnerischen Mörser-Trupp dirigiert. Um aus dieser brenzlichen Situation herauszukommen und dabei noch den Kampfauftrag mit Erfolg auszuführen, bedarf es genau koordinierter Meldungen, Befehle und Aktionen. In diesem Fall handelt es sich um eine virtuelle Übung. Im neu aufgestellten Wietzenbrucher Ausbildungs- und Übungszentrum Luftbeweglichkeit werden jetzt zum ersten Mal Soldaten in einem weltweit einzigartigen Ausbildungssystem trainiert. Vieles wirkt dabei wie ein Spiel, doch dahinter steckt blutiger Ernst.

Bei der Bundeswehr gibt es für so ziemlich alles eine Abkürzung. „Ausb/ÜbZLbwgk“ steht für das Training der Zu-



Carsten Jähnel

kunft, für das Manöver 2.0. In dieser streitkräfteübergreifenden Ausbildungseinrichtung der Bundeswehr für alle Aspekte luftbeweglicher Einsätze werden Luft-



Kampfhubschrauber im Anflug aufs Ziel: Am Bildschirm simulieren die Soldaten Gefechts-Situationen, die simultan jeder aus seiner eigenen Perspektive erlebt.

schaftlichen Aufwand möglich, den luftunterstützten Einsatz zu trainieren. Mit dem neuen Zentrum soll sich das ändern: Computergestützte Simulationen verschiedenster Szenarien bereiten künftig die Soldaten auf ihren Einsatz vor. „Ein Großteil der Ausbildung unserer fliegenden Truppe findet somit am Boden statt“, erklärt Zent-

kämpft im Virtual Battlespace 3 (VBS3), einem modernen 3D-Echtzeit-Simulationssystem. Mit VBS3 kann sowohl die Ausbildung und Übung des einzelnen Soldaten sowie einer Gruppe oder eines Zuges virtuell, aber hochauflösend und extrem realitätsnah dargestellt werden. VBS3 ist durch seine Vielfältigkeit, die vielen verfügbaren In-

Celler Zentrum



die Bundeswehr zukämen, so der Celler CDU-Bundestagsabgeordnete und verteidigungspolitische Sprecher seiner Fraktion, Henning Otte. Deshalb sei es erforderlich, analog zum Panzertruppen-Ausbildungszentrum in Munster ein Zentrum, für die Ausbildung luftbeweglicher Truppen zu schaffen: „Der Standort Celle bietet sich dafür vorbildlich an. Als Fliegerhorst, inmitten einer

hervorragenden Ausbildungs- und Übungsinfrastruktur mit den Ausbildungszentren in Munster und Bückeburg, dem Nato-Truppenübungsplatz in Bergen, den Militärflughäfen in Faßberg und Wunstorf sowie dem Gefechtsübungszentrum Heer in der Letzlinger Heide in Sachsen-Anhalt lassen sich alle Aspekte der Luftbeweglichkeit in ihrer Komplexität und auf jeder Stufe bis hin zur internationalen Kooperation ausbilden und üben.“ All dies sei ein Bestandteil

seines von Beginn an durch den Generalinspekteur der Bundeswehr unterstützten „Heideverbundkonzepts“, betont Otte: „Ich bin froh darüber, dass alles so gut geklappt hat und wir jetzt die positiven Resultate sehen können. Der Standort Celle ist gesichert und die Entwicklungsmöglichkeiten des Ausbildungszentrums sind noch lange nicht ausgeschöpft. Wir werben um Verbündete und internationale Truppenteile, die dort üben können. Hier sehe ich weitreichende Perspektiven.“

Das Ausbildungs- und Übungszentrum Luftbeweglichkeit sei eine „Hochwertausbildungsstätte“, die in dieser Art „einmalig in der Welt“ sei und das Zeug dafür habe „ein echter internationaler Leuchtturm für diese Art der Ausbildung zu werden“, so Otte. „Ich möchte Celle als Kompetenzzentrum etablieren, von dem die ganze Truppe profitieren kann“, betont Jähnel: „Bereits im nächsten Jahr werden dazu erste kleinere Truppenteile ausgebildet, bevor dann ab 2018 der Regelausbildungsbetrieb beginnt und das Zentrum Anfang 2019 seine volle Einsatzbereitschaft erreichen wird.“ Otte: „Ich bin sehr zuversichtlich, dass wir hier Zeuge einer echten Erfolgsstory werden.“



Henning Otte

Michael Schäfer

Michael Ende

landeoperationen, der luftmechanisierte Einsatz und der Lufttransport ausgebildet und geübt – sowohl mit Simulationstechnik als auch live und mit Großgerät. Das Zentrum Luftbeweglichkeit befindet sich derzeit noch im Aufbau. Bereits im kommenden Jahr werden die ersten Einheiten in Celle ausgebildet.

Im Rahmen der jetzt laufenden Übung „Pilot“ haben sich hohe Offiziere nicht nur aus Deutschland, sondern auch aus den Niederlanden und Großbritannien von der Leistungsfähigkeit des neuen Zentrums überzeugt. Bislang war es nur mit einem großen wirt-

sums-Kommandeur Oberst Carsten Jahnel.

In einer Halle sitzen 30 Soldaten bei etwas, das wie eine Lan-Party aussieht. Auf den Bildschirmen vor ihnen läuft ein Kriegsspiel, in dem jeder von ihnen die Rolle spielt, die er in der Realität innehat. Gemeinsam müssen sie den Feind bekämpfen, der das mit der Nato verbündete Land „Pandora“ überfallen hat. Jetzt gilt es, einen Flughafen zurückzuerobern. Der sieht genau wie der Wietzenbrucher Fliegerhorst aus. Die Truppe

ist ein echter internationaler Leuchtturm.

Henning Otte

halte, wie zum Beispiel 3D-Objekte, Fahrzeuge und Waffensysteme, seine weite Verbreitung

in der Nato – so nutzen die US Army, das US Marine Corps, Großbritannien, Kanada, die Niederlande und Polen bereits VBS – sowie seine offene Architektur ein Simulationssystem, das die Bundeswehr überzeugt hat.

„Die Digitalisierung beherrscht mittlerweile das Gefechtsfeld“, sagt Jahnel: „Junge Soldaten werden hier einzigartig ausgebildet. Diese Verknüpfung von virtueller und Live-Übung, wie wir sie bieten, gibt es so bisher weder in Europa noch in den USA. Hier am Computer können die Soldaten Fehler machen, die sie später in der Realität dann hoffentlich vermeiden.“

Tags darauf setzen die Soldaten das, was sie am Bildschirm geprobt haben, in die Realität um. Diesmal noch auf dem Fliegerhorst-Gelände, später sollen sie auf nahen Truppenübungsplätzen trainieren. So klappt zum Beispiel der Abtransport der Übungs-Verwundeten per Helikopter reibungslos. Das ist nicht nur für die Verletzten wichtig – schließlich ist auch der Hubschrauber am Boden ein leichtes Ziel für seine Gegner. Deswegen muss alles schnell gehen. In einem Spiel hätten die Soldaten jetzt den nächsten Level erreicht. In der Realität müssen sie nur einen Level erreichen: „Combat ready“ – bereit für den Einsatz.

Und es zeichne sich ab, dass in Zukunft mehr Einsätze auf



Nach der Simulation kommt die Praxis: Infanteristen landen per Hubschrauber und erobern den Flugplatz zurück. Die Versorgung von Verletzten ist besonders wichtig.