

16. Mai 2012

“Train as you fight” – Rheinmetall auf der Simulationsmesse ITEC 2012, London

Eine umfassende realitätsnahe und einsatzbezogene Ausbildung legt eine der wichtigsten Grundlagen für den Erfolg in militärischen Missionen und kritischen Situationen zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Moderne Simulationstechnik liefert hierfür entscheidende Anteile – von der Einzelausbildung am Gerät bis hin zum taktischen Führungstraining von Großverbänden.

Erst kürzlich erhielt der Düsseldorfer Konzern von den kanadischen Streitkräften den Auftrag, Schieß- und Fahrsimulatoren für die kanadische Version des Kampfpanzers Leopard 2A4 zu liefern. Die elf Schieß- und zwei Fahrsimulatoren werden an vier Standorten – Gagetown, Edmonton, Valcartier und Petawawa – stehen. Mit dieser Beauftragung erhalten die kanadischen Streitkräfte ein kombiniertes Schieß- und Gefechtsausbildungssystem, das Rheinmetalls Leopard-2-Erfahrung mit modernster Simulationstechnologie und den Visualisierungsfähigkeiten sowie der Flexibilität von Virtual Battlespace 2 (VBS2) verbindet.

Ein weiterer Kunde hat Rheinmetall mit der Lieferung zweier Fahrsimulatoren für den 6x6 Transportpanzer Fuchs 2 beauftragt. Diese Anlagen erhalten ein Bewegungssystem mit sechs Freiheitsgraden sowie ein hochauflösendes Displaysystem. Zum Lieferumfang gehören zudem spezialisierte Datenbasen, um die besonderen Merkmale des Ausbildungsgeländes und des Fahrzeuges darzustellen.

Rheinmetall liefert seit über 35 Jahren Simulations- und Ausbildungssysteme an Land-, Luft- und Seestreitkräfte weltweit und entwickelt diese stetig weiter. Einen Ausschnitt aus seinem Simulationsproduktportfolio stellt das wehrtechnische Systemhaus vom 22. bis zum 24. Mai 2012 in London an seinem Stand B120 auf der renommierten europäischen Simulationsmesse ITEC aus.

DESUG – realitätsnahe Schieß- und Gefechtssimulation für Gefechtsfahrzeuge

Der generische Medium-Fidelity-Demonstrator Schieß- und Gefecht (DESUG), der am Rheinmetall-Stand zu sehen sein wird, demonstriert eindrucksvoll die Fähigkeiten von Rheinmetall zur Ausbildung von Kampf- oder Schützenpanzerbesatzungen. Die Sitzplätze von Kommandant und Richtschütze im Kampfraum eines Leopard 2A6 werden sowohl mittels Originalbauteilen – etwa Richtgriffe oder Bediengeräte – als auch durch originalgetreu nachgebildete interaktive Touchpanels ausgestattet.

Dieses ermöglicht auch die Ausbildung von komplexen Bediensritten in einem realitätsnahen Umfeld, ohne jedoch zwangsläufig auf reale Bediengeräte der Originalfahrzeuge zurückgreifen zu müssen. Die über Standardschnittstellen eingebundenen Originalgeräte in Verbindung mit den konfigurierbaren Touchpanels zeigen die Flexibilität und Skalierbarkeit von Rheinmetall-Simulationslösungen, die auf beliebige Fahrzeugnachbildungen anwendbar ist. Das System ist auch als Taktiksimulator nutzbar, da es das Rheinmetall-Simulationssystem TacSi als Simulatorekern enthält. Durch die Kopplung von TacSi mit Virtual Battlespace 2 (VBS2) von Bohemia Interactive wurden sowohl die Visualisierungsfähigkeiten von VBS2 als auch die Erweiterbarkeit mit interaktiven Elementen aus VBS2 in die Rheinmetall-Simulationswelt integriert. Damit steht diesem System die volle Skalierbarkeit und Einsatzfähigkeit von TacSi und VBS2 zur Verfügung.

ANTares – streitkräftegemeinsames taktisches Missionstraining

Ebenfalls zeigt Rheinmetall an seinem Stand ein detailgetreues Modell des mobilen taktischen Trainingssystems Advanced Network Trainer (ANTares). ANTares bietet über die reine Besatzungsausbildung (Crew-Coordination-Training) hinaus auch die taktische Missionsvorbereitung kompletter Einsatzkontingente – selbst im Einsatzland. Dank Rheinmetalls modularem Cubicle-Konzept lassen sich aufgrund des technologisch fortschrittlichen Designs verschiedenste Waffensystemsimulatoren aller Teilstreitkräfte zum taktischen Training im Simulationsverbund vernetzen. Die Simulations-Cubicles werden in beliebiger Konfiguration als Plug & Play-Einheit in Containern zusammengestellt und bilden darin das hochmobile ANTares-Trainingssystem. Die ANTares-Container können per Straßentransport, per Luft- oder Seefracht ins Einsatzland verbracht werden.

Auch dass für ein effizientes Mission Rehearsal aktuelle Datenbasen essenziell sind, berücksichtigt das System. Der intelligente Workflow der Rheinmetall „Rapid Generation Database“ erzeugt in wenigen Stunden vollautomatisch die geforderte virtuelle 3D-Welt aus zeitnah gewonnenen Aufklärungsdaten.

LIVE – realistische Gefechtssimulation im Gelände

Nicht in Gebäuden oder Containern, sondern vollbeweglich im Gelände und mit Originalgerät und -waffen erfolgt die Live-Gefechtssimulation. Kernstück bilden hier modernste Kommunikationstechnik und Laserduellsimulatoren. Diese stellen den scharfen Schuss sämtlicher Waffensysteme, wie z.B. Hand- und Panzerabwehrwaffen, Bordkanonen von Kampfpanzern, Haubitzen oder Bordmaschinenkanonen von Schützenpanzern und deren Wirkung dar. Eine Operationszentrale zeichnet Bewegungen, Aktionen und Treffer von Fahrzeugen und Übungsteilnehmern sowie den Funkverkehr auf und ermöglicht so umfassende Analysen und Übungsauswertungen.

Seit 2001 betreibt Rheinmetall mit Erfolg ein solches Gefechtsübungszentrum für die Bundeswehr. Inzwischen haben auch die russischen Streitkräfte sowie ein Kunde aus dem nahöstlichen Raum Rheinmetall mit dem Aufbau und Betrieb solcher Einrichtungen beauftragt. Auf der ITEC zeigt Rheinmetall an seinem Stand einzelne Komponenten der LIVE-Gefechtssimulation, darunter Laser-Duellsimulatoren.

Simulations- und Schulungstechnologie von Rheinmetall Defence: virtuelle und wirkliche Welt wachsen zusammen

Mit über 2.000 in Betrieb befindlichen Systemen weltweit bietet Rheinmetall eine umfassende Produktpalette, die von kostengünstigen computergestützten Ausbildungssystemen über hochentwickelte Full-Mission-Simulatoren für Überwasser-, Unterwasser, luft- oder landgestützte Plattformen bis hin zu Simulationsfähigkeiten für voll vernetzte Joint- und Combined-Übungen reicht. Aufbauend auf seiner großen Erfahrung und seinem ausgeprägten Know-how schließt Rheinmetall Defence die Lücke zwischen virtueller und wirklicher Welt und bietet so modernste Trainingslösungen zur Vorbereitung des Personals auf die nächste Mission.

Für weitere Informationen:

Oliver Hoffmann

Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Rheinmetall AG

Tel.: +49-(0)211-473 4748

oliver.hoffmann@rheinmetall.com