

VBS mit Bundeswehrlizenz – eine neue Dimension der Ausbildungs- und Simulationsfähigkeit der Bundeswehr

Virtual Battlespace 3 (VBS3) ist ein modernes, leistungsfähiges, querschnittliches, virtuelles 3D Echtzeit-Simulationssystem für Ausbildung, Übung und Einsatzvorbereitung

Carsten Barth, Leiter Geschäftsentwicklung und Vertrieb, eurosimtec GmbH, Düsseldorf

Virtual Battlespace 3 (VBS3) von der Firma Bohemia Interactive Simulations (BISim) ist ein modernes, leistungsfähiges, querschnittliches, virtuelles 3D Echtzeit-Simulationssystem, das vielfältig für Ausbildung, Übung und Einsatzvorbereitung einsetzbar ist.

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 Inhalte, wie zum Beispiel 3D Objekte, Fahrzeuge, Waffensysteme etc., seine weite Verbreitung in der NATO (u.a. nutzen die US Army, das US Marine Corps, Großbritannien, Kanada, Niederlande und Polen bereits VBS) sowie seine offene Architektur ein optimales Simulationssystem, dass die Bundeswehr überzeugt hat.



Übergabe der VBS3 Bundeswehrlizenz an das BAAINBw I.1.

VBS Bundeswehrlizenz

Die SuTBw (Simulations- und Testumgebung der Bundeswehr) hat im Dezember 2014 VBS3 und ergänzende Produkte, unter anderem der Firma eurosimtec GmbH aus Düsseldorf, als das virtuelle Simulationssystem für die Bundeswehr ausgewählt und beschafft.

Das industrielle Team, die Firma Bohemia Interactive Simulations GmbH und die Firma eurosimtec GmbH, haben am 29. Januar 2015 vertragsgemäß VBS3 und erweiterte Simulationsprodukte an die SuTBw in Euskirchen übergeben.

„Die Bundeswehr ist ein wichtiger Kunde für uns“ sagt Rusmat Ahmed, Vice President Sales EMEA Bohemia Interactive Simulations. „Wir sind glücklich, die Bundeswehr in der Familie der VBS-Großkunden begrüßen zu dürfen.“

Nun kann allen Teilstreitkräften und Organisationsbereichen der Bundeswehr ein hochwertiges, modernes und leistungsfähiges virtuelles Simulationssystem zur Ausbildung, Übung und Einsatzvorbereitung, durch die SuTBw, zur Verfügung gestellt werden.

„Die eurosimtec GmbH ist stolz darauf, die Bundeswehr bei diesem wichtigen Schritt in die Zukunft der Simulation begleiten zu dürfen“ sagt André Komp, CEO eurosimtec GmbH. „Wir glauben, dass VBS ein wichtiges Werkzeug für die Ausbildung und Übung sein wird und natürlich durch seine moderne Technologie auch für junge Soldatinnen und Soldaten attraktiv ist!“

Neben der Beschaffung von VBS3 Lizenzen und ergänzenden Produkten umfasst der Vertrag auch einen Service- und Supportvertrag für alle beschafften Produkte in deutscher Sprache, sowie einen weitreichenden Service, auch vor Ort, die Schulung von Administratoren und Nutzern und das Management der Lizenzverwaltung. Diesen Service realisiert die Firma eurosimtec GmbH. Dank langjähriger Erfahrung mit VBS, der Partnerschaft mit Bohemia Interactive Simulations sowie den engen und langjährigen geschäftlichen Beziehungen mit der Bundeswehr, ist die eurosimtec GmbH der Service-Partner der Wahl der Bundeswehr.

„Unsere sehr gute Beziehung zu den Nutzern von VBS in der Bundeswehr und der SuTBw ist für uns das wesentliche Element, um den Service für die Bundeswehr optimal zu gestalten, ohne diese enge Beziehung könnten wir die Bedürfnisse und Anforderungen der Truppe nicht optimal erfüllen“, sagt Carsten Barth, Leiter Geschäftsentwicklung und Vertrieb, eurosimtec GmbH.

Einsatz von VBS bei der Bundeswehr

VBS wird bei der Bundeswehr bereits seit Jahren erfolgreich für Ausbildung und Übung eingesetzt. Insbesondere das Gefechtssimulationszentrum des Heeres führt seit einiger Zeit Übungen mit VBS durch. Hier werden insbesondere

Verfahren und Verhalten geübt. Bis zur Größenordnung von Zügen werden hier komplexe Szenare, zum Beispiel der Panzergrenadierzug im Angriff, geübt. Aber nicht nur die Kampftruppe, auch Soldaten der SKB (Feldjäger, Logistiker) haben in Wildflecken bereits mit VBS geübt.

Zur Erstellung der benötigten Geländedatenbasen unterstützt das ZGeoInfo, hierbei kommt der moderne Echtzeit Umgebungseditor VB-Edit von eurosimtec zum Einsatz. Eine Weiterentwicklung, die ebenfalls mit der VBS Bundeswehrlizenz beschafft wurde, ist ein elektronischer Sandkasten auf Basis von VBS. Somit kann auch dieses Ausbildungsmittel in VBS genutzt werden und optimiert die Ausbildung.

Die Heeresaufklärungstruppe verwendet VBS bereits seit mehr als fünf Jahren in ihrem Simulator für ihr taktisches UAV LUNA. Der in Munster stationierte Simulator dient hierbei zur Ausbildung und Einsatzvorbereitung von UAV Piloten, seit einiger Zeit wird er aber auch als Full-Mission-Simulator für die gesamte UAV Crew zur Einsatzvorbereitung verwendet.

Derzeit ist der Simulator für das Mini-UAV Mikado, ebenfalls auf VBS Basis, in der Auslieferung. Dieser Simulator wurde von der Firma eurosimtec auf der Basis des Luna Simulators entwickelt. Hier sind deutliche Synergieeffekte erkennbar und es wird klar, welche Synergieeffekte weiter durch VBS erreicht werden können.

Die Artillerietruppe nutzt VBS in einer Lehrsaalkonfiguration zur Verfahrensausbildung von Joint Fire Support Teams (JFST). Die guten Erfahrungen haben die Artillerie be-

wogen den BT33 Call-for-Fire Trainer in der Regeneration mit VBS aufzuwerten. Es sind durch das Team Rheinmetall und eurosimtec bereits drei Monate nach Auftragserteilung fünf Simulatoren an vier Standorten in Betrieb gegangen.

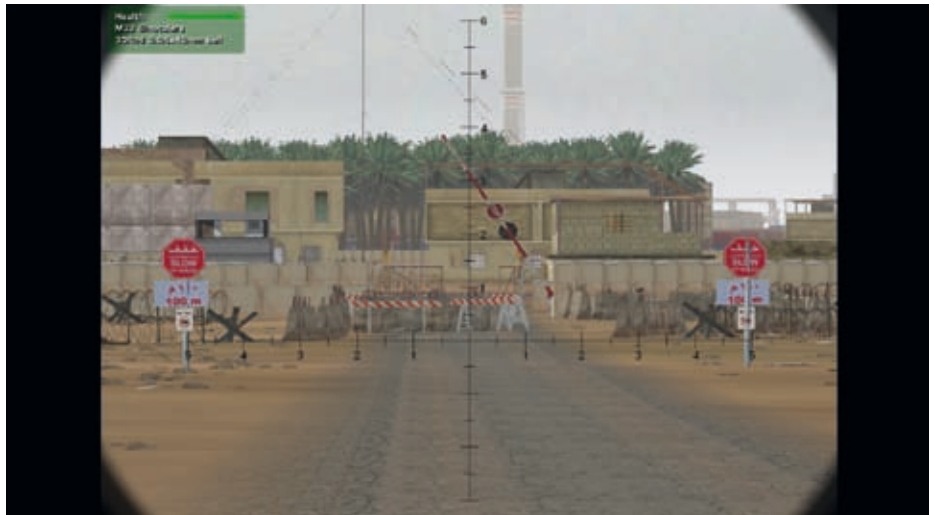
Auch das Kommando Spezialkräfte (KSK) nutzt die virtuelle Simulation VBS. In Pfullendorf, an der Schule der KSK, soll im April eine Übung für bis zu drei Gruppen durchgeführt werden. Das SIRA-Zentrum in Pfullendorf wird diese Übung anlegen und im Auftrage durchführen.

In der Forschung und Entwicklung setzt die Bundeswehr VBS bereits vielfältig ein. So nutzt die Universität der Bundeswehr in München VBS in der Forschung für Unbemannte Luftfahrzeuge. Auch die Wehrtechnischen Dienststellen (WTD) in Greding, Meppen und Eckernförde haben verschiedene Projekte, zum Beispiel im Zielsimulationsdome, bei der Entwicklung des IdZ (Infanterist der Zukunft) und der maritimen Lagedarstellung, mit Hilfe von VBS und der Firma eurosimtec realisiert.

Die Luftwaffe testet VBS, nicht nur für ihre Sicherungs- und bodengebundenen Kräfte, sondern auch der Einsatz in der Szenargeneration und Visualisierung und bei der Darstellung für UAV Simulation wird evaluiert.

Ausblick

VBS entwickelt sich immer mehr zum querschnittlichen Simulationswerkzeug, dass von allen Teilstreitkräften und Organisationsbereichen eingesetzt werden wird.



VB-Edit ist ein Umgebungseditor, mit dem 3D-Objekte direkt in die 3D-Umgebung platziert werden können.



Mit VBS3 kann sowohl die Ausbildung und Übung von Soldaten virtuell und realitätsnah dargestellt werden.

Die aktuellen, neuen Fähigkeiten der Version VBS3, insbesondere das neue Verwundeten-Modell, ermöglicht eine Verwendung nun auch im Bereich der Sanität. Ob taktische Ausbildung von Sanitätspersonal, Ersthelfer A oder die Einbindung von sanitätsdienstlichen Maßnahmen in allgemeinen Übungen kann nun realisiert werden.

Durch die neuen Fähigkeiten im maritimen Bereich in der Darstellung von Über- und Unterwassereffekten sowie Darstellung ganzer schwimmender Einheiten, zum Beispiel in der britischen Royal Navy mit dem Zerstörer Typ42 exemplarisch realisiert, wird VBS auch zunehmend für die Deutsche Marine interessant. Zukünftig könnten auch Boarding-Operationen oder Marinesicherungsoperationen mit Hilfe von VBS trainiert werden.

Das Heer evaluiert im Rahmen der aktuellen Initiativen, inwieweit VBS Grundlage für die virtuelle Simulation in der Kampftruppe, insbesondere in der Infanterie sein kann.

VBS ist aber auch ein sehr attraktives Ausbildungsmittel, das bei jungen Soldatinnen und Soldaten eine hohe Akzeptanz und Attraktivität genießt. Die moderne Technologie als Serious Game, die hochauflösende Grafik und die Vielfältigkeit sowie die einfache, intuitive Bedienung machen VBS zu einem Beispiel für moderne, handelsübliche Ausrüstung, die auch die Attraktivität der Truppe erhöht und in der Personalgewinnung Verwendung finden sollte.

