Der digitale Krieger

Autor(en): **Neumann, Roman**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Soldat : die führende Militärzeitschrift der Schweiz**

Band (Jahr): **86 (2011)**

Heft 5

PDF erstellt am: **25.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-716514

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Der digitale Krieger

Auf dem Waffenplatz St. Luzisteig betreibt das Gefechtsausbildungszentrum Ost eine hochmoderne Simulationsanlage. Sie erlaubt realitätsnahe Ausbildung, ohne dass auch nur ein einziger Schuss fällt.

VON DER ST. LUZISTEIG BERICHTET SDT ROMAN NEUMANN, GEB INF BR 12

Im Computerspiel «Command & Conquer» müssen Truppen aufgebaut und aus der Vogelperspektive gegen die Gegenseite positioniert und eingesetzt werden. In der Truppenübung «SYNCHRO» des Gebirgsinfanteriebataillons 85 (Geb Inf Bat 85) auf dem Waffenplatz St. Luzisteig fühlt sich der Beobachter in eben dieses Computerspiel hineinversetzt. Nur: Es ist keine Spiel, sondern Realität und zeigt, über welch moderne Mittel die Schweizer Armee hier im Gefechtsausbildungszentrum Ost (GAZ) verfügt.

Gebirgsinfanteriebataillon 85: Der digitale Krieger in der Gefechtsausbildung.

Zu 80 Prozent realitätsnah

In der Übung sieht sich das Bataillon von Oberstleutnant i Gst Markus Mattig verschiedensten Bedrohungsszenarien ausgesetzt. Die Aufgabe ist, die jeweilige Lage richtig einzuschätzen und entsprechend zu reagieren. Denn das luxuriöse «Problem» ist: Im Kellergeschoss des Kasernengebäudes wird in einer der beiden Überwachungs- und Steuerungszentralen des Gefechtsausbildungszentrums Ost alles registriert.

Auf einer riesigen Karte werden die Geschehnisse vor Ort in Echtzeit dargestellt, die Hightech-Anlage zeichnet alle Funksprüche auf, registriert die taktischen Entscheide auf Stufe Zug, Kompanie und Bataillon. Sämtliche relevanten Parameter fliessen hier zusammen und geben damit Auskunft über Erfolg oder Misserfolg der laufenden Aktion.

Seit Anfang Jahr ist das GAZ personell, logistisch und technisch befähigt, in Zusammenarbeit mit dem RUAG Trainingssupport Gefechtausbildungszentrum (RTS GAZ) auf zwei vernetzbaren Live-Simulationsplattformen Simulationsunterstützung für Gefechtsübungen (SIMUG) und Simulation Kampf im überbauten Gebiet (SIM KIUG) sowie Verbandsübungen bis zur verstärkten Einheit selbständig zu planen, durchzuführen und auszuwerten.

«Dank diesen Möglichkeiten kann die Realität zu etwa 80 Prozent nachgestellt werden», sagt Oberstleutnant Paolo Pellegatta, der Chef Bereich Gefechtsausbildungszentrum Ost. So kann er auch nach Ablauf der Übung «SYNCHRO» minuziös aufgezeigt, wo weshalb die richtige oder die falsche Entscheidung getroffen wurde. In einer Sequenz der Übung vermutet ein Zug fälschlicherweise noch Teile der Gegenseite in einem leeren Gebiet. «Jetzt hat er den gemischten Salat», sagt Pellegatta und ergänzt: «Wenn alles perfekt wäre, müssten wir ja nicht mehr üben.»

Schellenberg begeistert

Also noch nicht die beste, aber die modernste Armee der Welt? Brigadier Aldo Schellenberg, der Kommandant der Gebirgsinfanteriebrigade 12, ist vom Gefechtsausbildungszentrum Ost hell begeistert. «Ich komme ins Schwärmen!» Die Anlage sei perfekt für die Milizarmee. «Mit dieser hochmodernen Anlage können alle Stufen beurteilt werden». Einerseits könne die Armee Bedrohungsszenarien üben, andererseits werde die Sicherheit gewährleistet.

Denn alle Soldaten tragen Simulationsausrüstungen. Die Waffen sind mit Laser-Schuss-Simulatoren ausgestattet, womit der scharfe Schuss zum Üben des infanteristischen Handwerks in den Hintergrund rückt. Immerhin: Die Waffen bleiben dieselben, lassen sich doch etwa das Sturmgewehr 90, das Maschinengewehr 05 oder das Geschütz des Radschützenpanzers 93 problemlos in die digitale Gefechtswelt integrieren. Wird ein Soldat getroffen, zeigt ein Display den Grad seiner Verletzung an – und selbstverständlich registriert die Leitzentrale den Verlust.

Kamber neuer Bat Kdt

Ab April wird Major i Gst Peter Kamber das «Glarner 85» übernehmen. In der Übung «SYNCHRO» fungiert er als Chef Regie. Der Kommandant sowie die Soldaten müssten in einer solchen Übung blitzschnell mitdenken können. «Switch» nennt er es.

Major Kamber sagt: «Es ist das rasche Umschalten der mentalen Bereitschaft bei sprunghaften Wechseln von niedriger bis höchst akuter Bedrohungslage.» Auf die aktuelle Situation übertragen, werden die Truppen damit beispielsweise auf einen Raumsicherungseinsatz wie am WEF geschult. Und mit Blick auf seine neue Funktion sagt Major i Gst Kamber: «Die Herausforderung wird sein, das hohe Level zu sichern und weiterzuführen.»

Zurück in der Übung. Der Raum ist erfolgreich gesichert, in der Häuserkampfanlage kehrt etwas Ruhe ein. Den Soldaten macht die Simulation Spass, auch wenn sie sich in einer kräftezehrenden dreitägigen Übung befinden.

Bilder: Geb Inf Br 12

Der dunkle Radschützenpanzer im hellen Gelände: Der MOWAG-Piranha-2 stösst vor.

Digitale Kämpfer gut gelaunt auf der St. Luzisteig.

Planung für das Gefecht, Führung im Kampf.

Links der Experte vom AZH, rechts der digitale Soldat.