

Seekrieg als Wesenskern – Die Neugestaltung der operativen Ausbildung im Admiralstabslehrgang

Kapitän zu See Sascha H. Rackwitz

Der Inspekteur der Marine fordert mit seinen Command Priorities, die Befähigung zur Führung des dreidimensionalen Seekriegs als Wesenskern der Deutschen Marine in den Mittelpunkt allen Denken und Handelns der Marine zu stellen. In diesem Verständnis wurde auch die Ausbildung der Fakultät Marine an der Führungsakademie der Bundeswehr in Hamburg neu geordnet und einige Schwerpunktverschiebungen vorgenommen. Insbesondere die operative Ausbildung der Lerngruppe Marine des Streitkräftegemeinsamen Lehrgangs Generalstabs-/Admiralstabsdienst (LGAN) wurde dabei grundsätzlich neu geordnet.

Geblichen ist dabei die intensive und bewährte Ausbildung in der Handhabung des operativen Planungsprozesses der NATO, der Comprehensive Operational Planning Directive (COPD). Auf der Grundlage eines durch die NATO entwickelten komplexen Artikel 5-Szenars im Nordflankenraum werden den Lehrgangsteilnehmenden die Planungsschritte eines maritimen Hauptquartiers im Rahmen einer Joint Operation vermittelt. Vorangestellt wird dieser sechswöchigen Ausbildung, die gleichzeitig auch den Abschluss der Marine-Phase des grundsätzlich streitkräftegemeinsam orientierten Lehrgangs darstellt, nun eine ebenfalls sechswöchige Taktikausbildung.

Impulsgebend für die Entwicklung dieses Ausbildungsabschnitts war die Erkenntnis, dass viele Lehrgangsteilnehmende nach der intensiven Auseinandersetzung mit den nationalen und NATO-Planungsvorschriften zunächst im Operationsdienstlehrgang an der Marineoperationsschule, dann im Lehrgang Grundlagen Operative Führung und schließlich im LGAN an der Führungsakademie zwar sehr prozesssicher waren – die Ausbildung soweit also sehr erfolgreich war. Gleichzeitig wurden aber zunehmend deutliche Lücken erkennbar, wie dieser Planungsprozess denn inhaltlich zu füllen sei, wie aus den in den Vorschriften beschriebenen einzelnen Planungsschritten eine operative Idee wird, die einem erfolgreichen Operativen Plan zu Grunde liegt. Welche Rolle spielen Raum-Zeit-Kräfte? Warum ist es überhaupt wichtig eine Center-of-Gravity Analyse durchzuführen? Wie greifen Feuerkraft, Aufklärung und Führung ineinander und wie kann ich dies für meine operative Zielsetzung nutzen?

Im ersten Schritt wurde dazu aufbauend auf einem bestehenden Ausbildungsteil, in dem der amerikanische Austauschoffizier über Operational Art, Carrier- und Amphibious Operations unterrichtete, das neue, deutlich umfangreichere Seminar „Themistokles“ geschaffen. In drei Wochen werden anhand ausgewählter operationsgeschichtlicher Fallbeispiele vom Pazifikkrieg bis hin zum Falklandkrieg Grundbegriffe der Seekriegstaktik und der Operationskunst erarbeitet. Die Lehrgangsteilnehmenden lesen und diskutieren – durchgehend auf Englisch - grundlegende Arbeiten zur Seekriegstaktik und Operationskunst von Wayne Hughes über Dale Eikmeier und Joe Strange bis Milan Vego und spiegeln das Gelernte an den historischen Ereignissen.

So wichtig diese akademische Auseinandersetzung aber auch ist: allwissend im Hörsaal wird jeder zum genialen Flottenchef. Wie aber sollte man den Lehrgangsteilnehmenden die Gelegenheit bieten, ihre Erkenntnisse und Ideen selbst und im Widerstreit mit einem denkenden Gegner zu erproben und dabei zu erfahren, wie auf Grundlage von unsicheren Informationen, unter Entscheidungsdruck und allem, was Clausewitz „Friktion“ nannte, jeder Plan ständig einer dynamischen Neubewertung unterworfen werden muss?

Wie so oft half hier der Zufall: bei einem Besuch einer Delegation der Fakultät Marine beim Naval War College bat ein Colonel der US Marines darum, sein noch in der Entwicklung befindliches Kriegsspiel „War at Sea“ vorstellen zu dürfen – und noch an Ort und Stelle wurde mit der Leitung des Naval War College vereinbart, dass das Spiel mitsamt seinen Entwicklern, Colonel Tim Powledge (USMC) und Commander Nick Kristof (USN), nach Hamburg geholt werden sollte. Mittlerweile ist das Spiel einschließlich der Unterstützung durch die amerikanischen Kameraden fester Bestandteil der Ausbildung an der Führungsakademie und wurde nicht zuletzt wegen dieses Erfolgs nun auch in den USA selbst Bestandteil der Ausbildung. Ein Kriegsspiel nach der Tradition des preußischen Generalstabs machte auf diese Weise zweimal den Weg über den Atlantik. Das neue Seminar „Salamis“ war geboren.

Das Spiel mutet dabei ungewöhnlich anachronistisch an, denn es kommt gänzlich ohne Computerunterstützung aus: Gespielt wird auf großen Plankarten; die Verbände werden als Fähigkeitsgebilde mittels Würfelbechern dargestellt; Lineal und Folienstift ersetzen Touchpad oder Maus; Dozenten der Fakultät setzen die Spielzüge um, nicht

ausgefeilte Algorithmen in einer App. Diese analoge Gestaltung ist aber die Grundlage für den besonderen Wert des Spiels.

Zunächst gilt es für jeden Lehrgangsteilnehmer – ob Heizer oder Operateur – eine operative Idee zu entwickeln und dem Lehrstab vorzustellen. Pro Seite wird dann eine Idee ausgewählt und damit der Flottenchef bestimmt. Beide Teams sehen dabei die jeweils andere Seite nicht, sie führen ihre Lagebeurteilung und Entschlussfassung auf Grundlage der von Ihnen selbst bewerteten Ergebnisse ihrer Aufklärungsmaßnahmen und Gefechtsergebnisse durch. Durch die Kommunikation im Team und die Art und Weise, wie Aufklärungs- und Gefechtsergebnisse aufgenommen, bewertet und für den Entschluss herangezogen werden entstehen gleich mehrere, für das Verständnis von Operationskunst wie auch zielgerichteter Führung unter Druck wesentliche Friktionsquellen. Die Stabsorganisation, der Battlerhythmus und die Kommunikation zwischen Flottenchef und Verbandsführern entscheiden im Spiel darüber, ob aus einer brillanten Idee ein operatives Fiasko wird.

Die Verbindung zwischen beiden Seiten wird durch Dozenten, den Facilitators (die Bezeichnung Schiedsrichter wird dieser Rolle am ehesten gerecht) – Deutsche und Amerikaner – hergestellt, die die Regeln auslegen und anders als ein Computerprogramm mit ihrer Erfahrung als Offizier eine taktisch realistische Beurteilung, welche Folgen Befehle und Maßnahmen der Spielparteien haben, in den Spielverlauf einfließen lassen können. Dadurch wird einerseits ein hohes Maß an Authentizität hergestellt, die ein IT-basiertes System nur begrenzt leisten kann. Vor allem ergibt sich so die Möglichkeit, im Dialog mit den das Spiel beobachtenden Ausbildern – den Moderatoren – im Rahmen der Spielregeln auch taktische Situationen aus didaktischen Gründen zu erzwingen.

Durch den Konkurrenzcharakter des Kriegsspiels, den Kampf der beiden Parteien gegeneinander, wird neben der intellektuellen Auseinandersetzung im Seminar Themistokles im Seminar Salamis auch eine affektive und – auch das ein Vorteil gegenüber einem IT-gestützten Kriegsspiel – eine taktile Dimension gesetzt. Taktische Begriffe bleiben damit nicht rein theoretische Konstrukte, sie werden erlebt und prägen sich so ein. Mit den sogenannten Szenarien „Battle for Leyte Gulf“ (Phillipines assault and defense in World War II) , „Falklands War“ und „Coral Sea“ (South Pacific 2020) werden dabei unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt: während es bei der Schlacht um Leyte Gulf vor allem um Synchronisierung und Operatives Tempo geht, wird der

Fokus mit den modernen Szenarien des Flugkörper-Zeitalters auf Elemente wie Counter-Targeting gelegt.

Mit den Erkenntnissen aus „Themistokles“ und den Erlebnissen von Salamis rücken dann auch die Planungsschritte des COPD in ein ganz anderes Licht: Faktoranalyse, Centre-of-Gravity und Risikobewertung sind nun nicht mehr nur Punkte die es getreu Prozess abzuarbeiten gilt.

Mit dem LGAN 2017 wurde noch in zeitlich beschränktem Umfang das erste Mal das neue Konzept verfolgt und im Seminar „Salamis“ zweimal das Szenario Leyte Gulf gespielt. In den kommenden LGAN werden dann auch die weiteren Szenarien bespielt. Und gemeinsam mit den Kameraden des Naval War College ist bereits in Federführung des amerikanischen Austauschoffiziers in der Fakultät ein modernes Nordflankenszenario in Vorbereitung.

Die Weiterentwicklung, Vorbereitung und Durchführung des Kriegsspiels fordert nicht nur die Lehrgangsteilnehmer, sondern die ganze Fakultät und wäre auf absehbare Zeit ohne die personelle Unterstützung der Kameraden des Naval War College auch nicht leistbar. Aber für dieses Kriegsspiel gilt wie sonst selten: was viel Arbeit macht, kann auch viel Spaß machen!

Erfahrungen mit dem Kriegsspiel „War at Sea – The Battle for Leyte Gulf“

Korvettenkapitän Martin Pauker und Korvettenkapitän Inka von Puttkamer, LGAN 2017

"Where is –repeat- where is Task Force 34? The world wonders"¹. Diesen Fernschreibtext sendete Admiral Chester Nimitz, Befehlshaber der Pacific Fleet, am 25. Oktober 1944 an Admiral William „Bull“ Halsey, Kommandeur der 3rd Fleet –

¹ Der Zusatz „The world wonders“ wurde nicht von Nimitz formuliert, sondern geriet durch ein Spruchübermittlungsverfahren in das Signal: Es war üblich, den Spruchtext mit beliebigem Text zu versetzen, um so die Entschlüsselung durch den Feind zu erschweren. Es wird vermutet, dass der Zusatz vom den Spruch bei Halsey aufnehmenden Funker nicht als solcher erkannt wurde, da er zufällig inhaltlich und betreffend seine Emphase zum Text von Nimitz zu passen scheint. Die Wirkung auf Halsey war jedenfalls verheerend: er fühlte sich von seinem direkten Vorgesetzten bloßgestellt, zumal er mit Recht auf vorhergehende Sprüche von Nimitz verweisen konnte, die ihn unmittelbar aufforderten, jede Chance für eine Entscheidungsschlacht zu nutzen. Vgl. hierzu die ausführliche Darstellung der Schlacht im Leyte Gulf von James D. Hornfisher, The Last Stand of the Tin Can Sailors.

inmitten der Schlacht um den Leyte Gulf, Teil der Pazifikkampagne der Amerikaner im zweiten Weltkrieg. Admiral Halsey hatte entschieden, der japanischen Trägergruppe von Admiral Ozawa im Norden der Philippinen entgegen zu fahren, die ihn weit von der philippinischen Inselgruppe wegzog und tatsächlich ein japanisches Täuschungsmanöver war. Trotz deutlicher Anzeichen, dass sich starke japanische Kräfte auch in der zentralen philippinischen Inselwelt aufhielten, war Halsey der festen Überzeugung, im Norden auf den Großteil der verbliebenen japanischen Flotte zu treffen und eine Entscheidungsschlacht herbeiführen zu können. Er ließ mit dieser Entscheidung den Kern der amerikanischen Landungskräfte ohne schlagkräftige Deckungskräfte zurück. Das Täuschungsmanöver war gelungen und die wirkliche Schlagkraft der japanischen Flotte konnte nunmehr ohne Widerstand durch die zentral gelegene San Bernadino Straße passieren, zwischen sich und den amerikanischen Landungs- und Transportschiffen nur noch eine Handvoll Zerstörer und leichte Eskort-Flugzeugträger.

Im historischen Rückblick aus der Komfortzone des Unterrichtsraumes heraus, ist die Entscheidung Halseys kaum nachvollziehbar. Zwar waren die Anweisungen seines Vorgesetzten widersprüchlich, dennoch bestanden deutliche Anzeichen, dass starke japanischen Verbände weiterhin in unmittelbarer Nähe der amerikanischen Landungsverbände operierten. Dennoch entschied er, sich mit seinem Verband vom Ort des Hauptgeschehens zu entfernen. War Halsey pflichtvergessen, ruhmstüchtig oder einfach nur einfältig einer schlaunen japanischen Täuschung aufgesessen?

Eiskalte Praxis

Mit einem Perspektivenwechsel aus der Theorie in die Praxissituation eines Wargamings wurde uns, den Marineoffizieren des Lehrgangs Generalstabs- und Admiralstabsdienst (LGAN) 2017, während der Marine-Phase des Lehrgangs Anfang 2019 schnell klar, wie es zu einer Situation wie der beschriebenen kommen kann. Das Wargame „War at Sea – Battle for Leyte Gulf“, legt die historischen Begebenheiten wie verfügbare Truppen, Aufklärungs- und Waffenreichweiten sowie die Ausgangsdisposition zu Grunde und läßt die Lehrgangsteilnehmer in zwei Teams als amerikanische bzw. japanische Streitkräfte gegeneinander antreten. Mit Hilfe von Würfeln werden Fähigkeiten dargestellt und in maritimen und landgebundenen Verbänden gebündelt. Eine Spielrunde stellt dabei einen halben Tag, 12 Stunden des Tages oder der Nacht, dar – dauerte für die Spieler in der Realität aber nur etwa 30

bis 40 Minuten. Das Spiel ist auf eine Gesamtdauer von sechs bis acht Spielrunden angelegt, also etwa drei bis vier sehr intensive Unterrichtsstunden.

Flexible Operational Ideas

Die von uns zu entwickelnde „Operational Idea“ musste in kurzer Zeit in Wort und Seekarte zügig zu Papier gebracht werden. Dabei sollten die im Seminar „Themistokles“ erlernten Grundlagen der Seekriegstaktik und der operativen Führung auf die konkrete operative Lage der amerikanischen Landung auf den Philippinen 1944 angewendet werden. „Fires“, „Scouting“ und „Command & Control“ waren zu betrachten, eine „Center-of-Gravity“ Analyse durchzuführen, entsprechende „Attack-Priorities“ und die „Operational Functions“ zu bewerten. Dadurch, dass genaue Truppenstärken des Gegners sowie deren Verteilung im Raum nicht bekannt waren, war das Schreiben des eigenen Operationsplans erschwert und zwang uns dazu, Annahmen zu treffen und die eigenen Verbände flexibel einzusetzen. Nach der Vorstellung jedes einzelnen Planes vor der Fakultät Marine wurde für jede Partei ein Plan ausgesucht, womit ebenso der „Befehlshaber“ über die amerikanischen bzw. japanischen Kräfte feststand.

Überlegte Operationsvorbereitung

Zwischen der Auswahlentscheidung und dem Beginn des Spiels war nur wenig Zeit. Es galt, die spielvorbereitenden Maßnahmen schnellstmöglich abzuschließen. Dazu musste den übrigen Teammitgliedern der Operationsplan erklärt werden und sie mussten auf die Idee des Gefechts eingestimmt werden. Da jeder seinen eigenen Operationsplan entwickelt hatte und natürlich diesen im Kopf hatte, musste tatsächliche Überzeugungsarbeit geleistet werden, da nunmehr jeder sein Handeln und Wirken auf diesen einen Plan ausrichten musste. Des Weiteren musste eine Kommandostruktur aufgebaut werden – jeder musste genau wissen, welche Verbände er befehligte, welche Stabsfunktion ihm zukam und wann er am Zug war, seinen Commander zu beraten. Es galt weiterhin, einen Battle-Rythmus einzuführen, um die eingehenden Informationen strukturiert verarbeiten zu können und eigene Entscheidungen für das weitere Vorgehen treffen zu können – denn in jeder Spielrunde wurden den Befehlshabern nur genau acht Minuten eingeräumt, um die sich dynamisch verändernde Lage zu bewerten, eine Beratung durch den Stab einzuholen und den Entschluss für das weitere Vorgehen zu formulieren.

Da die Entscheidungen in dem kleinen gegebenen Zeitrahmen entstehen und auch noch in konkrete Befehle für die unterstellten Kräfte umgesetzt werden mussten, waren alle Teammitglieder selbst dafür verantwortlich, die ihnen zugeteilten Verbände unter Beachtung des Operationsplans und der dahinterliegenden Gefechtsidee zu befehlen. Dies wiederum sah in der Spielpraxis das Befüllen einer „ISR Card“ (Intelligence/ Surveillance/ Reconnaissance), einer „Move Card“ und einer „Fires Card“ vor, die die Vorgaben des Teams in den „Operational Functions“ Intelligence, Maneuvers und Fires für die folgende Runde wiedergaben. Klare Auftragstaktik also, aber auch reichlich Raum für Missverständnisse, Übertragungsfehler und Verwirrungen.

Die Durchführung

Die Ausgangslage war dabei auf beiden Seiten sehr unterschiedlich. Japan war in der Defensive und musste das Archipel gegen einen Angriff der Amerikaner verteidigen. Erschwerend kam hinzu, dass Japan in der Anzahl der Kräfte weit unterlegen war und aufgrund der Verteidigungshaltung auch nicht die Anfangsinitiative hatte. Dafür lieferten die japanischen landgestützten Aufklärungsflieger eine weitreichende Aufklärung rund um die Philippinen, tags und nachts. Daher musste der Operationsplan darauf abzielen, eine hohe Flexibilität zu gewährleisten, um auf den amerikanischen Angriff zu reagieren und schnellstmöglich von einer reaktiven Haltung in eine offensive überzugehen und der amerikanischen Seite die Initiative zu entreißen. Dabei galt es, die wenigen japanischen Kräfte dort zu konzentrieren, wo die vermeintlich größte Schwäche der Amerikaner liegen würde. Als Center of Gravity wurden die amerikanischen amphibischen Kräfte analysiert, da sie mit diesen die nötigen Kräfte entfalten könnten, um die japanischen Territorien zu erobern. Folgerichtig mussten alle japanischen Bemühungen darauf abzielen, dieses Center of Gravity zu zerstören oder zumindest dessen Einsatz zu verhindern. Daher sah der japanische Gefechtsplan vor, die Kräfte spätestens nach sechs Zügen an der vermuteten Anlandezone zu konzentrieren, um dann geschlossen einen entscheidenden Schlag gegen die amphibischen Kräfte auszuführen. Also mussten vorzeitige Gefechte vermieden und die gegnerischen amphibischen Einheiten frühzeitig entdeckt werden. Für die japanische Seite war die erfolgreiche Beherrschung des „Operational Tempo“ alles entscheidend.

Für die zahlenmäßig weit überlegenen amerikanischen Kräfte hingegen war es wichtig, eine Anlandezone festzulegen, die zum Einen einen von Osten kommend relativ

kurzen Anmarschweg hatte, um damit zum Anderen Flexibilität zum kurzzeitigen Ändern dieser Zone bereit zu halten. Ziel war es, die eigenen Landungstruppen möglichst lange unentdeckt zu halten und gleichzeitig sehr schnell aufzuklären, wo sich die japanischen See- und Landstreitkräfte aufhielten, um mit den nur auf die Tageszeit beschränkten trägergestützten Aufklärungsflugzeugen herauszufinden, ob der Widerstand in der designierten Landezone zu brechen sein würde oder nicht. Die japanische Seite sollte ebenso erst spät klar erkennen, welche Anlandezone gewählt wurde. Das Center of Gravity wurde für die japanische Seite als deren Landstreitkräfte identifiziert – mit dem Critical Requirement der maritimen Truppentransporter, die entscheidendes Moment waren, um auf japanischer Seite in der philippinischen Inselwelt flexibel zu bleiben. Die Landung sollte schließlich im südlich gelegenen Davao stattfinden, was von den japanischen Kräften allerdings frühzeitig erkannt wurde, so dass diese nicht unerheblichen Widerstand leisten konnten.

It's not about winning battles, it's about winning wars

Die Durchführung des Kriegsspiels Leyte Gulf hat uns verschiedene Erkenntnisse geliefert. Es ermöglichte, die zuvor erlernten theoretischen Grundlagen in die Praxis umzusetzen und zu sehen, dass die verstandene Theorie nicht immer automatisch zu guter Praxis wird. Das Zusammenspiel der einzelnen Operational Functions konnte im Operationsverlauf hautnah erlebt werden. Das Spiel ermöglicht es, Friktion am eigenen Leib zu erleben und deren Überwindung zu üben. Den Lehrgangsteilnehmern konnten somit die Vor- und Nachteile ihrer Gefechtsidee in einer praktischen Umsetzung aufgezeigt und die Notwendigkeit einer klar formulierten Operational Idea verdeutlicht werden. Dass der überlegene Gegner nicht automatisch einen Sieg verzeichnen kann, wurde in diesem Spiel mehr als deutlich. Selbst bei der auf amerikanischer Seite zur Verfügung stehenden unglaublichen Fülle an Kräften ereilte uns immer wieder die Erkenntnis, dass die Kräfte doch nie ausreichen und immer eine Lücke auf einer der drei „cards“ bleibt. Priorisierung im Sinne der Operational Idea und das Eingehen bewerteter Risiken ist gefragt. Auch zeigte sich recht schnell, wie schwer es ist, einen langen Atem zu bewahren und sich nicht von sich kurzfristig bietenden taktischen Möglichkeiten von der operativen Zielsetzung abbringen zu lassen: überlegtes Abwarten ohne Außerachtlassung des übergeordneten Ziels führen mitunter eher zum Erfolg als schnelle Teilsiege. Darauf erwuchs die zuvor in der Theorie reichlich diskutierte Erkenntnis, dass die einzelne gewonnene Schlacht nicht

zum Gewinn der gesamten Operation führt – ein wesentlicher Grundsatz von „Operational Art“.

Nicht zuletzt ist das Kriegsspiel eine wertvolle Führungserfahrung gewesen. Durch das Hineinversetzen in die eigenen Kräfte erfolgt eine emotionale Bindung jedes einzelnen Spielers, die durch Siege und Niederlagen geschwächt oder gestärkt wird. Spannung und Zuversicht müssen nach Rückschlägen erhalten, Kurzschussreaktionen vermieden werden. Hier gilt es, die Motivation in den kurzen Spielzügen aufrecht zu erhalten, und den um den Spieltisch versammelten „Admiralen“ genug Freiheit für eigene Entscheidungen zu geben, aber genauso darauf zu achten, dass die Operational Idea nicht wie einst bei Admiral Halsey aus dem Blick gerät und zu einer absoluten Fehlentscheidung führt. Die hitzige Diskussion nach Ende des Wargamings, wer wann wo und wieso eine Entscheidung getroffen hat, wurde nicht nur durch die amerikanischen Kameraden mit „This is beautiful – it is great learning for you!“ kommentiert. Mission accomplished.