

Patentansprüche

1. Simulator, wobei der Simulator zur Simulation eines Unterseebootes dient, wobei der Simulator wenigstens einen ersten Simulationsraum (10) aufweist, wobei der erste
5 Simulationsraum (10) einen ersten Bereich eines Unterseebootes dinglich nachbildet, wobei der Simulator eine Vorrichtung zur Erzeugung einer virtuellen Realität (30) aufweist, wobei die virtuelle Realität (30) wenigstens die nicht im Simulationsraum (10) dinglich nachgebildeten Bereiche virtuell nachbildet, welche bei einer Verwendung des Unterseebootes für die Besatzung zugänglich sind, wobei der wenigstens eine erste
10 Simulationsraum (10) wenigstens eine erste Zugangsvorrichtung (50) zum Eintritt in die virtuelle Realität (30) aufweist.
2. Simulator nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Simulator wenigstens einen ersten Schulungsraum (20) aufweist, wobei der wenigstens eine erste
15 Schulungsraum (20) wenigstens eine zweite Zugangsvorrichtung (52, 54, 56) zum Eintritt in die virtuelle Realität (30) aufweist.
3. Simulator nach einem der vorstehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Simulator erste Eingabemittel (40) in dem wenigstens einen ersten Simulationsraum (10)
20 aufweist, wobei der Simulator zweite Eingabemittel in der virtuellen Realität (30) aufweist, wobei der Simulator Eingaben über die ersten Eingabemittel (40) und Eingaben über die zweiten Eingabemittel zur Simulation des wenigstens einen ersten Simulationsraums (10) verwendet, wobei der Simulator Eingaben über die ersten Eingabemittel (40) und
25 Eingaben über die zweiten Eingabemittel zur Simulation der virtuellen Realität (30) verwendet.
4. Simulator nach Anspruch 3, **dadurch gekennzeichnet, dass** die virtuelle Realität (30) derart ausgebildet ist, dass die Auswahl eines zweiten Eingabemittels zweistufig erfolgt, wobei eine Person zunächst einen Bereich mit mehreren zweiten Eingabemittel auswählt,
30 wobei der Simulator die ausgewählten mehreren zweiten Eingabemittel vergrößert darstellt, wobei die Person anschließend ein bestimmtes zweites Eingabemittel auswählen kann.
5. Simulator nach einem der vorstehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Simulator zum gleichzeitigen Training einer Mehrzahl an Personen ausgebildet ist, wobei
35 der Simulator Kommunikationsmittel aufweist, wobei die Kommunikationsmittel so

gestaltet sind, dass eine Person nur mit einer anderen Person über die Kommunikationsmittel kommunizieren kann, sofern dieses auch im Unterseeboot möglich ist.

- 5 6. Simulator nach Anspruch 5, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Kommunikationsmittel eine Kommunikation erlauben, sofern die beteiligten Personen sich im gleichen virtuellen Raum befinden oder ein virtuelles Kommunikationsmittel, beispielsweise eine Gegensprechanlage, verwenden.
- 10 7. Simulator nach einem der vorstehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der wenigstens eine erste Simulationsraum (10) bewegbar gelagert ist.
- 15 8. Simulator nach einem der vorstehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Simulator zur Wiedergabe von am Training beteiligten Personen in der virtuellen Realität (30) ausgebildet ist.