

Virtuelne strateške igre deo obuke srpske vojske

Novinar „24 sata“ na licu mesta, u Centru za obuku putem simulacija, gde se obučava komandni kadar VS

AKTUELNO „Svaki računar predstavlja jedan vod virtuelnih boraca. Vojnicima su zadati parametri - vrsta oružja, količina municije, pravac i brzina kretanja, senzori i vidno polje, pa čak

i nivo motivacije. Virtuelni vojnik, dakle, može i da ostane bez municije, da se umori... Sve su to faktori na koje komandant mora da računa“, objašnjava potpukovnik Saša Adžić.

Virtuelni vojnik može i da pogine, ali ne može da oživi ili da ima municiju koju je potrošio ako ga logistika ne snabde. To živa komanda mora uvažavati dok izdaje naredjenja.

strana 5

Strateške igre: Virtuelni rat kao obuka za srpske vojnike

Kompjuteri sa virtuelnom vojskom pored karti po kojima se pomeraju figurice vojnika i tenkova, „naši“ koji su sada plavi, bore se protiv „crvenog“ neprijatelja, pod budnim okom više komande koja na video bimu prati reakcije učesnika virtuelnog konflikta. Tako danas izgleda obuka komandnog sastava jedinica Vojske Srbije u Centru za obuku putem simulacija (COPS) smeštenom u sklopu Generalštaba na Banjici.

REALNO - Mi ovde, praktično, preslikavamo moguću realnost. Cilj je da se obučava onako kako bi se ratovalo. Pripadnici VS koji su na obuci rešavaju zadatke u uslovima koji su bliski realnim, tako da dostižu sposobnosti da te zadatke uspešno realizuju u realnoj situaciji - objašnjava za „24 sata“ pukovnik Zoran Lučić, načelnik COPS.

Ovih dana u COPS obuku izvode komande četa čiji bi pripadnici u budućnosti mogli da budu deo jedinica koje idu u mirovne misije, zbog čega se deo vežbe odvija i na engleskom jeziku. Učesnici vežbe podeljeni su u nekoliko grupa. Jednu čini vežbajuća komanda jedinice čija je obuka primarna. Do njih stižu informacije i zadaci odozgo, iz nadređene komande, a izveštaje primaju odozdo, od jedinica „sa terena“. To su, zapravo komandiri nižih jedinica, koji preko kompjutera upravljaju virtuelnim vojnicima, izvršavajući komande koje im komanda izdaje.

- Svaki računar predstavlja jedan



▲ Preslikavaju moguću realnost, kako bi u pravom konfliktu uspešno ratovali

Najmoderniji softver

TEHNOLOGIJA U COPS se koristi najmoderniji softver kupljen u Americi, a naoružanje i sredstva koja koristi Vojska Srbije su nadograđeni, kao i digitalne karte Srbije. Ako se, na primer, mostu zada nosivost 15 tona, kamion će ga preći, ali tenk „M-84“ će se ispred mosta zaustaviti, dalje neće moći. Do detalja se modeluje i teren, pa tako vidno polje virtuelnog vojnika zavisi od toga na kom je on spratu zgrade, ima li šume ispred, koliko je brdo...

vod virtuelnih boraca. Softverski, vojnicima su zadati parametri od vrste oružja, količine municije, pravca i brzine kretanja, senzori i vidno polje, pa čak i nivo motivacije za akciju. Virtuelni vojnik, dakle, može i da ostane bez municije, da

se umori... U takvim situacijama, na primer, on nastavlja da se kreće, ali sporije. Sve su to faktori na koje jedan komandant u realnoj situaciji mora da računa - objašnjava potpukovnik Saša Adžić.

Virtuelni vojnik može i da pogine

ili da bude ranjen, a tenk uništen, ali ne može vojnik da oživi ili da ima municiju koju je potrošio, ako ga logistika ne snabde. To „živa“ komanda mora znati i uvažavati dok donosi odluke ili izdaje naredjenja.

Pukovnik Lučić ističe da ovakve vežbe ni na koji način ne zamenjuju vežbe na terenu i vežbe sa oružjem, najavljujući da će u budućnosti biti sprovedena obuka tako što će grupa vojnika, opremljena senzorima, zaista biti negde na terenu u Srbiji, dok će njihove pokrete i dejstva komanda pratiti preko kompjutera u Beogradu i njima komandovati.

M. R. Petrović IIII