



Топ-теми:

- Арешт Ермака
- Корупційна мафія Міндича в Енергоатомі
- Напад Росії на Україну



Головна → Статті → Позиція → Різне → «Воюватимуть усі»: почати опановувати бойові навички можна на ігрових симуляторах

«Воюватимуть усі»: почати опановувати бойові навички можна на ігрових симуляторах

Читати на російсьою



«Воюватимуть усі»: почати опановувати бойові навички можна на ігрових симуляторах

Можна почати вчитися ковацати, опановувати тактику бою і будувати танкі, граючи в комп'ютерні ігри, що імітують бойові дії. Досвід на симуляторі не замінє реального досвіду, але готує до нього.

Йдеться не тільки про **навчальні симулятори**, які широко використовують в Україні для підготовки операторів безпілотних літальних апаратів, що відпрацьовують базові навички й згодом можуть навчитися керувати справжніми безпілотниками, не розбиваючи їх об землю, пише видання Texty.org.ua.

Наприклад, у навчальному центрі "Десна" та Центрі імітаційного моделювання в Яворові використовують симулятор "Віртуальний бойовий простір".

Від 10 до 200 осіб сідають за комп'ютери або симулятори певного виду зброї і здійснюють разом віртуальні бойові дії. Цей симулятор продається лише збройним силам країн НАТО та їхніх союзників і недоступний для широких кіл.

Однак усі охочі можуть ознайомитися з його старою версією (1, 2). В Україні широко використовують симулятори вітчизняних виробників **СкіфТех**, **Логіка**, **Страта22**, **Енергія 2000**, **БМС Техно** та **Logics7**.

У серпні Чехія передала Україні симулятор для підготовки пілотів до роботи на літаках західного зразка F-16. На ньому українські військові вивчають особливості й можливості сучасної техніки.

Побачити танк у приціл

У бою може також стати в пригоді досвід відеоігор на військову тематику, якщо вони достатньо реалістичні.

Командир і навідник "Бредлі" Сергій у нещодавньому **сюжеті ТСН** розповів, як йому вдалося знищити російський танк:

"Я вам не передам, що таке побачити танк у приціл. Я казав на навчаннях: не дай боже, щоб я побачив танк у приціл. Так склалося, що побачив, і занадто близько. Там же ж перший експлаз приїхав спочатку, в них щось не вийшло, тоді довелося нам на характері туди заїхати... Били все підряд, спочатку були броневі бійні [снаряди]. Потім у нас виникли труднощі [через брак броневієйних снарядів], але я, так сказати, колись грав у комп'ютерні ігри. Згадав усе: і як бити ті танки, і куди бити, бо ж треба було його зупинити за будь-яку ціну. Через проблеми з броневієйними я просто почав його робити сліпим [іншими снарядами], щоб він відіти не поїхав".

Навідник "Бредлі" може **перемикатиме обирати** між фугасними снарядами для ураження легкоброньованої техніки та броневієйними снарядами зі збідненним ураном для ураження більш важкоброньованої техніки, наприклад, бойових машин піхоти та навіть танків.

Судячи з усього, Сергій був змушений перейти на фугасні снаряди, але і їх вистачило для засліплення танка. У результаті російський танк втратив керованість і його було знищено. Таким чином досвід комп'ютерних відеоігор допоміг нашому командирові перемогти.

"Грім війни" і "Сталеві звірі"

Ймовірно, Сергій раніше грав у гру **"Грім війни"**, де реалістично імітуються **вразливі місця танків** (є український переклад). Ця гра досить близька до реалій війни й у звичайному **аркадному** режимі, але має також реалістичний режим і **режим симулятора**.

Реалістичніші моделі ушкодження, моделі польоту та фізика роблять ігровий процес жорсткішим. Танки і літаки рухаються реалістичніше, мають такі самі сильні й слабкі сторони, як їх реальні прототипи, і вони очевидніші, ніж в аркадному режимі. Крім того, коли запас боєприпасів і снарядів вичерпано, гравцям доводиться повертатися на свою базу для перезаряджання, немає "напрямної мітки", яка допомагала б прицілюватися. Для цієї гри є українські навчальні відео (1, 2).

Ще реалістичній ігровий танковий симулятор **"Сталеві звірі"**, розроблений насамперед для військових. Це гра на бойових броньованих машинах, орієнтована на тактику **спільноті родів військ** на рівні батальйону і нижче.

У симуляторі "Сталеві звірі" гравець може посісти місце командира танка або навідника в "Абрамс" й "Леопард 2", які мають реалістичні системи керування вогнем і дають змогу прицілюватися і вести вогонь зі своєї зброї.

На додаток до цих танків у "Сталевих звірах" представлена зсередини низка сучасних броньованих машин, таких як "Бредлі", шведська CV90, німецька "Меркер" і російський танк Т-72Б3. До цієї гри є навчальні відео (1, 2).

Гра "Сталеві звірі" навчить стріляти з танкової гармати, обирати потрібний снаряд відповідно до ситуації, вимірювати відстань до цілі, взаємодіяти з екіпажем танка, взаємодіяти у взводі чи роті.

Реалістичні польоти

Для тих, хто мріє літати, є реалістичний **"Цифровий симулятор бою"**. Його **вже** використовують українські пілоти. У ньому так ретельно передана аеродинаміка літака, що відтворюються навіть різні аеродинамічні ефекти, як-от звалювання, погойдкування з крила на крило, штурпор тощо. Можна встановити як доповнення спеціальні програми для **планування та "розробку польотів"**. Є й програми для майбутніх авіадиспетчерів. Якщо є гроші, можна навіть придбати для використання в цій грі **пристрої керування літаком F-16 (Viper)** і шолом віртуальної реальності.

Тактика бою і спільнотдія

Багатою відома гра **ARMA 3**, споріднена зі згаданим вище "Віртуальним бойовим простором" (вони обоє походять від гри **"Операція Точка спалаху"** 2001 року). Ця "стрілялка" від першої особи достатньо реалістична, щоб бути корисною для вивчення тактики.

ARMA 3 здебільшого зосереджена на піхотному відділенні, але в ній представлені й інші роди військ, що дає змогу опанувати ази спільнотді родів військ. Для цієї гри є український **переклад**, зроблений численні українські моди та сценарії (1, 2, 3), деякі з яких представлені на ютуб-каналі **Олександра D20**. Є також сервер для тренування навичок **"Ширлан"** та кілька інших українських серверів.

Для відпрацювання навичок злагодженості на рівні відділення добре підходить гра "Відділення" або "З'ягін" (Squad). Остання розроблена **за участю ветеранів** бойових дій. У цієї гри є **українська спільнота**, заснована ветеранами російсько-української війни. Наввні мали околиці вигаданого села **Єгорівка** та вигаданого міста **Юзівка** Донецької області. У модах **"Єскавація на Близькому Сході"** та **"Глобальна ескавалія"** представлені українські збройні сили, їхні союзники та вороги. До цієї гри є навчальні відео.



Основи для цивільних офіцерів

На сьогодні війна набула таких масштабів, що офіцерів **не вистачає** і держава починає призивати офіцерів запасу, навіть тих, хто вже давно закінчив військову кафедри в університетах, або ставити їх на війні позиції тих офіцерів, які в мирний час здебільшого служили на тилкових посадах і не знають основних принципів ведення бойових дій.

Багато цивільних офіцерів, коли їх призивають на службу, не знає навіть елементарних речей: що таке взвод, рота або батальйон, для чого вони потрібні, як підрозділи можуть взаємодіяти між собою і яке місце офіцера в бойовому порядку. Як відомо, можливості навчальних центрів **неадекватні** для підготовки такої кількості особового складу. Те саме стосується і часу, відведеного на підготовку офіцера.

Якщо говорити про навички командування, необхідні офіцерам, то для їхнього відпрацювання добре підходить ігровий симулятор **"Бойове завдання: Чорне море"**. Залежно від сценарію гравці можуть приймати командування силами від взводу до посиленого батальйону. В ідеалі гра працює на рівні роти, а гравець бере на себе роль командира роти. Завдяки цій грі можна навчитися **командуванню через щільові завдання** — це ключова навичка, якої поки що бракує багатьом нашим військовим.



Відео Олександра D20 про гру "Бойове завдання: Чорне море"

Ця гра така реалістична, що в ній представлені засоби радіоелектронної боротьби та зброя з лазерним наведенням, а безпілотники можуть забезпечувати тепловізійне фільмування поля бою.

Випущене **професійне видання** гри, яке використовують військові багатьох країн, зокрема США, Великої Британії та Австралії. Британська державна Оборонна науково-технічна лабораторія **використовує** цей симулятор для навчання своїх офіцерів. **Наприклад**, вони беруть карту територій планованих навчань, розміщують її в грі й запускають ігри між силами "синіх" і "червоних" у "Бойовому завданні" до початку навчань, щоб висвітлити ті події та результати, які можуть виникнути під час реальних навчань і бойових дій.



Попри те що цей симулятор розроблений ще до початку війни у 2014 році, основні його дії відбуваються у 2017-му. Більшість бойових ситуацій на карті 2x2 км можна змайструвати за лічені години з висотами та розміщенням військ, демонструючи майбутньому командирові взводу або роти певну бойову ситуацію, і наочно обговорити всі ризики та бойові концепції.

Перші карти війни стали з'являтися завдяки Дмитрові Гадомському, який розробив детальні сценарії для гри "Бойове завдання: Чорне море", списані з реальних, детально реконструйованих операцій ЗСУ. Головна **ідея цих сценаріїв** полягала в тому, щоб дати можливість цивільним особам, майбутнім солдатам та офіцерам краще зрозуміти, як проводиться військом операції, і випробувати свої сили, керуючи підрозділами в складних умовах і використовуючи різні бойові з'єднання.

На цих картах ви зможете взяти участь у битві за Лозове, де потрібно здійснити штурм переправи через річку Інгулець одним із батальйонів 63-ї механізованої бригади. Спробуйте відбити повітряний десант на північ від Миколаєва об'єднаними силами різних родів військ. Приймійте командування взводом 80-ї десантно-штурмової бригади під час Харківської контрастнапальної операції. Візьміть участь у відомій за відео в ютубі битві 110-ї механізованої бригади з великими ворожими колонами на північ від Авдіївки. Або ж, оперуючи взводом 28-ї бригади, захопіть ворожі позиції та здійсніть переправу через канал під Курдюмівкою.



Відео Дмитра Гадомського про один із **розроблених ним сценаріїв**. Бій десантників 80-ї десантно-штурмової бригади ЗСУ під час харківського контрастуту

Олександр, ще один наш автор, зробив **численні моди** до цього ігрового симулятора. У них змодельована велика кількість бойових машин, спорядження та зброї, здебільшого українських. Наразі симулятор не перекладений українською, але це не критично, оскільки в ньому використовується досить невеликий набір команд англійською мовою, які легко вивчити.

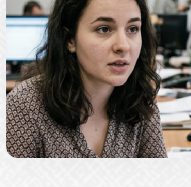
Англійською також є **посібник до цього ігрового симулятора та навчальні відео**. З демо-популярної версії гри можна ознайомитися безплатно. Гра досить давня, тому, можливо, треба буде її **налаштувати** для сучасного комп'ютера.

Перевага ігрових симуляторів у тому, що на них можна навчатися і резервіст у себе вдома, і чинний військовий — потрібні лише достатньо потужний комп'ютер, на який можна встановити симулятор.

Подібно до того як завдяки симуляторам польоту на безпілотних літальних апаратах вдається запобігти втратам "крил", та і завдяки навчанню на симуляторах бою можна запобігти втраті свого життя та життів бойових побратимів. Використання симуляторів дає змогу робити помилки без неоправаних наслідків і людських жертв, засвоювати уроки, здобувати цінний досвід і відпрацювати навіть необхідні навички.

Дмитро Івахненко, Дмитро Гадомський; опубліковано у виданні ТЕКСТИ

Теги: комп'ютерні ігри аркадні стратегії тренер-симулятор воєнні учення військові навчання Війна Відео

**Аліна Кравченко**
ЖУРНАЛІСТ, ОГЛЯДАЧ

05 лютого 2024 г., 15:57 Перегляди: 2536 Коментарі: 0

Роздрукувати Надіслати товаришу

Коментарі:

comments powered by Disqus

Головна	Новини	Конфлікти	Позиція	Думка	Події	Війна
Прорісч Служби Архів Закони Контакти	Роздріств Корупція Економіка Новини світу	Корупційні конфлікти Кримінал	Різне	Політика Економіка	Політика	Блоги

2013-2026 © АНТИКОР — національний антикорупційний портал

Реклама на сайті • Наші партнери

Політика конфіденційності

Використання матеріалів сайту дозволено лише за наявності активного гіперпосилання на джерело. Усі права на текст, зображення, фотографії та відеоматеріали належать їх авторам.

