

Simulation ou réalité?

par le Capt Sébastien Campagna

Une autre journée en Afghanistan pour les troupes canadiennes, une autre tâche d'escorte de convoi humanitaire. Tout à coup, le convoi s'arrête abruptement et une forte explosion se fait entendre, suivie de coups de feu sporadiques.

Le commandant de peloton, à partir de son véhicule blindé léger au centre du convoi, tente désespérément d'entrer en contact avec sa section qui était en tête. Ses efforts sont récompensés par la voix de son commandant de section, entrecoupée de déflagrations, qui lui annonce qu'ils sont tombés dans une embuscade.

Soudainement, il est ébloui par une lumière vive et l'action s'arrête...

L'officier observateur qui était derrière lui a allumé les lumières. Il annonce la fin de la simulation et le début de la revue à chaud de l'engagement à l'aide de la fonction After Action Review (AAR) du simulateur.

L'entraînement qui vient de se dérouler a eu lieu au Centre d'entraînement en environnement synthétique (CEES) du Secteur du Québec de la Force Terrestre (SQFT), à Valcartier, où est expérimenté un simulateur de champs de bataille en trois dimensions de qualité photo. Le

logiciel à l'essai se nomme Virtual Battlefield Systems One (VBS1), de Coalescent Technologies de Tampa (Floride). Il s'agit d'une adaptation du jeu commercial pour ordinateurs Operation Flashpoint. Ce simulateur est présentement utilisé par la force de défense australienne, l'Armée américaine, la Garde nationale des États-Unis, les Services secrets et le Corps des Marines.

Ces derniers l'ont installé sur leurs navires et l'utilisent autant pour l'entraînement que pour se pratiquer avant une mission réelle. Ce simulateur extrêmement convivial permet d'utiliser n'importe quelle arme, véhicule ou aéronef, que ce soit comme chauffeur, chef de char ou canonier. Qui plus est, il permet au « joueur » de prendre le commandement d'un maximum de 11 soldats virtuels. Cette dernière caractéristique permet donc aux commandants de section et de peloton de pratiquer leurs tactiques, techniques et procédures sans avoir besoin de leurs troupes.

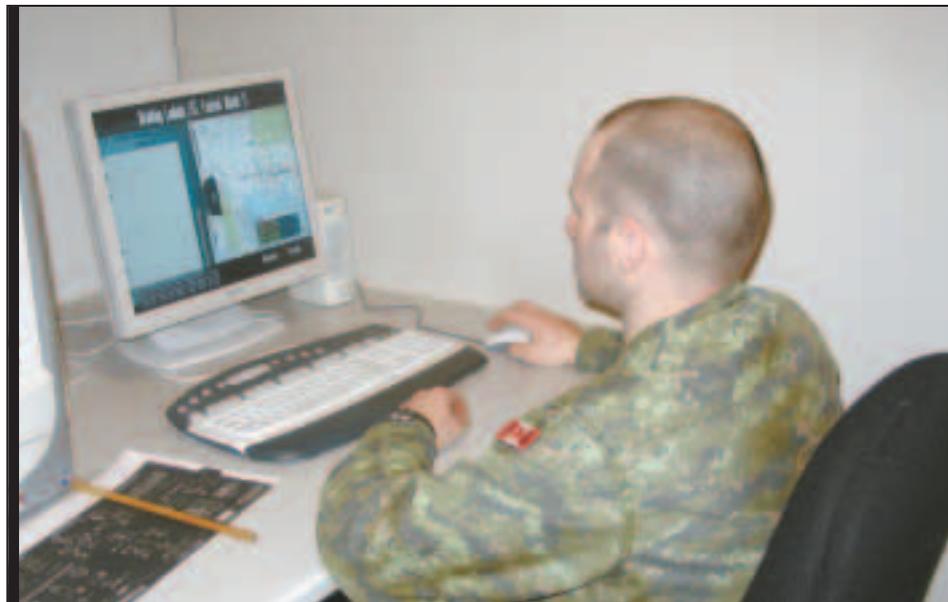
Des essais récents nous ont permis de valider le concept d'un simulateur tridimensionnel au niveau de la section et du peloton. Cette expérience nous a aussi permis de confirmer le très fort engouement des troupes pour l'entraînement

virtuel. Bientôt, nous espérons avoir une distribution élargie du logiciel afin de permettre aux militaires de venir s'entraîner à court préavis et d'utiliser les scénarios que nous aurons créés.

Cette initiative révolutionnaire permettra un entraînement constant, peu coûteux et intéressant pour les troupes

en attendant le prochain exercice ou le prochain déploiement.

Pour plus d'information sur le simulateur, visitez le site Web www.virtualbattlefieldsystems.com/ (en anglais seulement). Le Capt Campagna est directeur de l'entraînement de commandement et d'état-major au CEES du SQFT.



CAPT CHANTAL CRÉPEAU

Le Sgt Daniel Thiboutot, du 1 R22^eR, s'apprête à exécuter une mission sur le simulateur.

Sgt Daniel Thiboutot, from 1 R22^eR, prepares to carry out a mission on the simulator.

Simulation or reality?

By Capt Sébastien Campagna

The convoy stops abruptly, there is a loud explosion followed by sporadic gunfire—another day in Afghanistan for Canadian troops, a humanitarian convoy assignment.

The platoon commander, from his light armoured vehicle in the centre of the convoy, tries desperately to enter into communication with his lead section. His efforts are rewarded when he hears the voice of his section commander, interspersed with the sounds of

explosions, telling him they have been ambushed.

Suddenly, he is blinded by a bright light and the action stops...

The observing officer, who was behind him, has turned the lights on. The simulation has ended and they will now assess the engagement using the after-action review (AAR) function of the simulator.

This training exercise was conducted at the Synthetic Environment Training Centre (SETC) of Land Force Quebec Area (LFQA) in Valcartier, where a 3D,

photo-realistic battlefield simulator is being trialed. The program is called Virtual Battlefield Systems One (VBS1), from Coalescent Technologies in Tampa, Florida. It is an adapted version of the commercial computer game called Operation Flashpoint and is currently used by the Australian Defence Force, the US Army, the US National Guard, the US Secret Service and the US Marine Corps.

The Marines have installed the VBS1 on their ships for both training and mission rehearsal. The simulator is extremely user-friendly, allowing the user to handle any weapon, vehicle or aircraft, as a driver, tank commander or gunner. Better still, it allows the “player” to take command of up to 11 virtual soldiers. This feature gives section and platoon commanders the opportunity to practise their tactics,

techniques and procedures with the absence of troops.

Our recent tests have shown that the 3D simulator is a valid training tool at the section and platoon levels and that the troops are strong supporters of virtual training. We are hoping soon to secure wider distribution of the software to enable members to come and train on short notice, using scenarios we have created.

This revolutionary initiative will provide ongoing, cost-effective and valuable training for troops as they await upcoming exercises or deployments.

For more information on the simulator, go to www.virtualbattlefieldsystems.com/. Capt Campagna is director, command and staff training, LFQA SETC.



Le simulateur est présentement utilisé en Iraq par les forces américaines pour l'entraînement aux missions de convoi.

The simulator is currently being used by US forces in Iraq for convoy mission training.



La fonction AAR permet de revisionner l'engagement de n'importe quel endroit, d'avoir toutes les statistiques et même de voir la trajectoire de chaque balle.

The AAR function allows the user to review the engagement from any location, get all statistics, as well as see the trajectory of each bullet.