

► FUERZAS ARMADAS

# Juegos de guerra para aprender

El Centro Artillero de Simulación recibe anualmente cerca de 1.800 militares de los grupos de Artillería del Ejército para poner a punto en escenarios virtuales su preparación en cualquier misión

M.GALINDO / SEGOVIA

Es un día claro en el reino de Sahrani. El despliegue de las unidades artilleras en la adusta y poco acogedora orografía del desértico país trata de dar respuesta a la amenaza de un enemigo dispuesto a tomar por la fuerza el control de varios asentamientos. El objetivo, abatir las unidades enemigas para dar cobertura al avance de la infantería e impedir el ataque de medios aéreos; todo ello bajo la premisa de ser eficaces sin ocasionar daños colaterales ajenos al conflicto. Este podría ser uno de los escenarios que a lo largo del año recrea el Centro Artillero de Simulación (CAS) de la Academia de Artillería, que en poco más de dos décadas se ha convertido en referencia obligada para la formación no sólo de los alumnos del centro de enseñanza militar sino de los 14 grupos de artillería de las Fuerzas Armadas, así como de la Infantería de Marina y de la Guardia Real.

Sin olvidar la importancia que tiene las prácticas en escenarios reales, las nuevas tecnologías han conseguido mejorar las capacidades formativas con la posibilidad de recrear de manera virtual no sólo los hipotéticos escenarios de una zona de conflicto, sino también cualquier tipo de eventualidad que pueda surgir a lo largo de la jornada. Para ello, se ha desarrollado un complejo entramado técnico creado e impulsado por la empresa española **Tecnobit** que ha desarrollado el simulador de fuegos de Artillería de Campaña (SIMACA), y los simuladores del cañón antiaéreo 35/90 y del sistema de misil antiaéreo 'Mistral'.

Como si de un videojuego se tratase, el simulador permite a las unidades de artillería poder realizar ejercicios 'a la carta' en los que plantear multitud de supuestos que los distintos grupos artilleros deben resolver 'in situ'. Para ello, el centro de simulación dispone de un software capaz de recrear escenarios a través de mapas topográficos de cualquier lugar, así como incluir desde piezas de artillería hasta aviones y helicópteros mediante un banco de figuras 3D que cuenta con más de 6.000 referencias. Del mismo modo, el simulador emplea también sonidos reales que van desde el ruido de las cadenas de los carros de combate



El teniente coronel Cervera, jefe del CAS, explica las características del SIMACA en una de las salas del centro. / KAMARERO

o el estampido de los proyectiles al alcanzar el blanco, con la finalidad de dotar a los artilleros de las unidades de todas las variables que pueden encontrar en una zona de conflicto.

El teniente coronel Miguel Ángel Cervera, jefe del CAS destaca los avances realizados en el SIMACA, que a finales del pasado año completó un largo proceso de modernización que ha mejorado la capacidad de adiestramiento de las unidades y de la formación de los alumnos.

Así, el simulador no sólo incluye las prácticas de tiro, sino el empleo táctico de la artillería de campaña "abarcando la coordinación de los distintos apoyos de fuego tanto morteros de infantería como apoyo aéreo", explicó. Además, ha mejorado sensiblemente su conectividad a través del sistema de mando y control de artillería TALOS, así como la posibilidad de enlazar con otros simuladores ampliando así los objetivos



El tirador del simulador Mistral, durante un ejercicio práctico. / KAMARERO

LAS CIFRAS

## 1.310

El ahorro estimado en munición para las Fuerzas Armadas por el uso de la simulación en los ejercicios virtuales realizados en el centro artillero de Segovia es de 1.380 millones de euros

## 1,33

El consumo de munición realizado a través de la simulación en el Centro Artillero de la Academia de Artillería alcanzó el pasado año 1.339.200 proyectiles, de los que 7.300 fueron misiles Mistral