

ESTE POLÍGONO funciona con una pantalla gigante que interactúa con los militares.

CON TECNOLOGÍA de punta, los alumnos pueden sortear combates reales.

AQUÍ SE PRUEBA la efectividad del tiro, en pistola y fusil.

Fotos: Martín García / EL TIEMPO

EQUIPO / COMBATES CON LÁSER CONTRA MÁQUINA QUE LANZA BALAS DE GOMA

El polígono virtual de la guerra

El sistema, diseñado en E.U., le ahorrará al Ejército más de 204 millones de pesos anuales en munición. Permite reconstruir más de 150 combates reales.

REDACCIÓN JUSTICIA

La 'película' de la toma guerrillera a una población de Cundinamarca aparece en la pantalla. Los subversivos se mueven de un lado a otro, disparan contra los militares y los zumbidos de sus balas cruzan la sala.

Todo sucede en un espacio de unos 50 metros cuadrados que podría ser la envidia de cualquier centro de entretenimiento virtual en el mundo, pero que en realidad se trata de una de las más novedosas herramientas de entrenamiento para la guerra adquirida por las Fuerzas Militares.

Es el Centro Múltiple de Entrenamiento Virtual del Ejército, único en su categoría en América Latina y que espera ahorrarle a la fuerza más de 204 millones anuales de munición (debido a que los 'disparos' son con láser), que fue adquirido recientemente con una inversión de 6 mil millones de pesos.

Lo usan los 'marines'

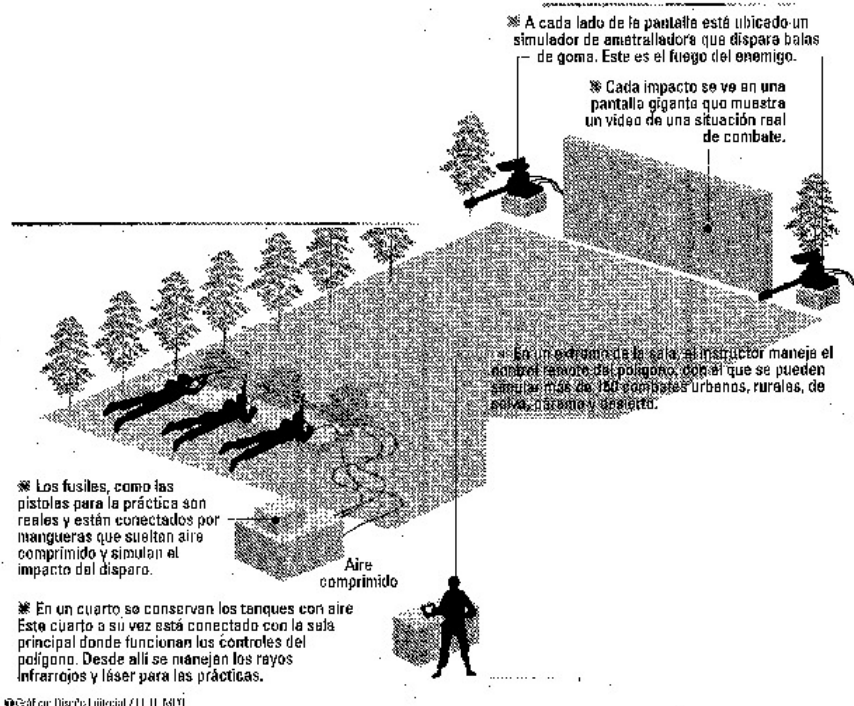
Este sistema ofrece combates y acciones reales, en simulaciones virtuales.

El sistema tiene dos escenarios: uno para el entrenamiento técnico, que abarca la parte de tiro con todas las armas que tiene el Ejército y otro para el entrenamiento táctico, que capacita a los hombres de forma individual, por equipos de combate y en operaciones que involucran las compañías de un batallón.

Según el general Guillermo Quiñones, director de la Escuela Militar José María Córdoba, donde funciona el centro de entrenamiento (ver infografía), esta adquisición permitirá optimizar los procedi-

Nuevo polígono virtual del Ejército

En un cuarto de 20x40 metros se encuentra el polígono virtual que adquirió la Escuela Militar José María Córdoba.



©Editor: Discreto Oficial / 11-11-2005

mientos de combate que emplean las tropas.

El sistema en general funciona mediante un software que solo tiene Estados Unidos y que es empleado para la instrucción de los *marines*. El programa permite simular en tiempo real el impacto del disparo, la efectividad, el sonido del combate y el retroceso de las armas.

Los soldados interactúan con la pantalla, cuyo sistema tiene la capacidad de responder el ataque con balas de goma. Son cinco polígonos con capacidad para ejercitar diariamente a 350 hombres. En cada pista pueden estar 20 combatientes por sesión.

Según el general Quiñones, la efectividad del polígono es del 75 por ciento y es comprobada en prácticas con munición real en la base militar de Tolima.

EL DAS TIENE SU 'VIDEOJUEGO'

Los detectives del Departamento Administrativo de Seguridad (DAS) entrenan desde hace ocho meses su habilidad en tiro conectados a una especie de videojuego.

Se trata de un software que tuvo un costo de 200 millones de pesos (donados por la embajada de Estados Unidos) que tiene la capacidad de recrear en video situaciones a las que eventualmente podrían enfrentarse los detectives.

Estos videos demandan la reacción en tiro de quienes lo utilizan.

Por ejemplo, simulan una situación de rehenes con 'delincuentes' que les 'disparan' a los detectives; estos últimos deben 'neu-

tralizarlos' antes de ser heridos.

Además de las escenas de rehenes, el software proyecta siete situaciones más, entre las que están un asalto bancario, penetración de inmuebles y un intercambio de disparos en una calle.

El programa informático puede variar la ubicación de los agresores en la pantalla cada vez que se accione el equipo.

El sistema tiene la capacidad para que cuatro personas al mismo tiempo entrenen en él.

Se pueden activar armas cortas y largas, que gracias a un sistema de aire comprimido reproducen el efecto de retroceso cuando son disparadas.