

El Proyecto SAVLE permitirá a los soldados "matarse" unos a otros en una realidad simulada

Capacitarán a militares en combates con rifles láser

• Pretende preparar a sus fuerzas especiales antes de que salgan al campo de batalla

Méjico ▶ Víctor Hugo Michel

La Secretaría de la Defensa Nacional inició la construcción del primer sistema de capacitación con rifles láser en Latinoamérica, con el que pretende crear lo más cercano a una "experiencia de combate" para sus Fuerzas Especiales antes de que salgan al verdadero campo de guerra y estén bajo fuego.

Bautizado por el alto mando castrense como "Proyecto SAVLE" —Sistema de Adiestramiento Virtual Láser Electromecánico—, el plan tendrá por meta crear un prototipo de "rifle láser" ciento por ciento mexicano, el cual permitirá a los soldados "matarse" unos a otros en una realidad simulada.

El costo del proyecto tecnológico, según se desprende de un reporte financiero de la Sedena obtenido por *MILENIO*, ascenderá a 13 millones de pesos, con los que se pretende financiar la investigación, el desarrollo de armas y la elaboración del *software*.

La meta: dar a los soldados la oportunidad de sumergirse, tanto física como psicológicamente, en ejercicios de guerra en los que enfrentarían no a imágenes de computadora o blancos estáticos, sino a humanos.

La idea detrás del concepto de "rifles láser" es sencilla: armar un rifle FX-05 Xiuhtecatl con un aditamento especial para disparar

haces de láser a blancos colocados en chalecos y cascos, mientras una

computadora recibe vía inalámbrica la información generada y registra la letalidad, colocación y precisión de los disparos.

Los blancos, ubicados lo mismo en torso como piernas y cráneo, contarán con sensores que registrarán el impacto de "la bala" (el haz de luz). Al mismo tiempo, el rifle contaría con un simulador de sonido y movimiento, para reproducir tanto la detonación como la sensación de "pateo" del arma al ser disparada.

"El sistema consiste en dispositivos electrónicos que utilizan láseres y que permiten la interacción de dos o más usuarios en el desarrollo de ejercicios tácticos de doble acción (atacar o defenderse), este sistema no limitará al personal en cuanto movilidad, debido a que será inalámbrico, además permitirá que la ejecución de los ejercicios se desarrollen con plena libertad de los ejecutantes", señala el reporte interno de la Sedena al que este diario tuvo acceso.

Se añade: "Cada soldado utilizará una formitura receptora y una banda de casco con sensores ópticos capaces de detectar los impactos virtuales provenientes de las armas, decodificando la señal que identificará en tiempo real al agresor y transmitiendo esta información a una computadora central, donde se despliega el desarrollo del ejercicio".

Dentro del proyecto SAVLE no solo se desarrollarían rifles equipados con esta tecnología, ya que se tiene previsto crear "granadas" y "morteros", así como equipar varios vehículos con este tipo de armamento, con la meta de dar a las tropas acceso a una simulación aún más "real".

"(El sistema) también permitirá simular ejercicios tácticos tanto

de tropas a pie como en vehículos, mediante aditamentos láser acoplados al arma de cada soldado, los cuales simulan los disparos mediante destellos codificados, que identifican el armamento de cada uno de los participantes", se añade en el proyecto.

La Sedena consideró que el Proyecto SAVLE es incluso muy superior a otras opciones —como la de armas tipo gotcha—, puesto que permite que rifles verdaderos sean empleados en la batalla, lo que ayudará al soldado a tener una experiencia "más completa".

"El Sistema de Adiestramiento Virtual Láser Electromecánico (...) se orienta específicamente a evaluar ejercicios tácticos de doble acción, donde los mandos y sus tropas experimenten las condiciones que podrían encontrar en una operación real", insistió la dependencia. ■ M

..... las cifras

Arsenal

240

RIFLES SERÁN ACOPLADOS CON LA TECNOLOGÍA SAVLE

240

GRANADAS DE MANO SERÁN DISEÑADAS

6

ADITAMENTOS PARA MORTEROS

8

ADITAMENTOS PARA VEHÍCULOS

