

Hvordan vi benytter spill

JoinGame

25. januar 2008

Svein Martinussen



Innhold

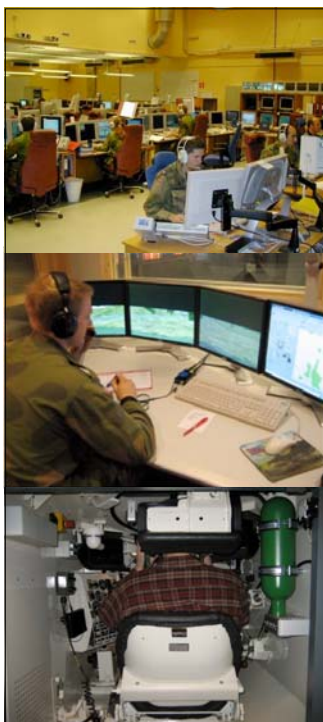
- Om FFI
- Eksempler på bruk av spill
- Fremtidige planer





Forsvarets forskningsinstitutt

- Etablert 1946
- 634 sivilt ansatte
- Norges viktigste forskningsinstitusjon innen forsvarsrelatert FoU
- Omsetning på ca. 567 mill kr i 2006



Bruk av spill

- Modifiserte spill benyttes sammen med vår øvrige simuleringsinfrastruktur
 - MS FSX
 - Unreal Tournament 2004
 - VBS2 (ARMA/Operation Flashpoint)
 - SteelBeast
- Eksperimentering
- Konseptutvikling



Brukseksempel 1

- Eksperiment med "Battle Management Systems" for en tropp
- Modifisert versjon av Unreal Tournament 2004
- BMS prototyp laget i Matlab
- Personell fra Telemarkbataljon
- Sju scenarier
- Nytte av BMS-funksjonalitet ble vurdert
- Spillets hensiktsmessighet ble også vurdert



Brukseksempel 2

- Virtuell teknologidemonstrator for fremtidig flyangrep
- Flysimulator (MS FSX)
- Bombesimulator
- Kjøretøysimulator (Unreal Tournament 2004)
- Datagenererte mål
- 3D visualisering

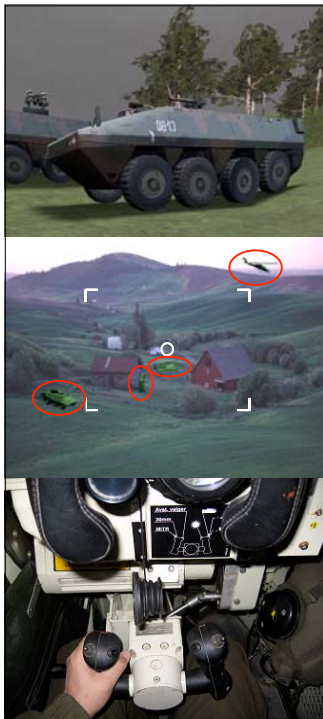




Brukseksempel 3



- Felles scenarioarbeid for hærprosjekter
- Overordnede forsvarsscenarier benyttes som utgangspunkt for arbeidet
- Scenariene konkretiseres og omformes til spillbare "maps"



Fremtidig bruk av spill



- Strukturavdømming
- Demonstrasjon av teknologi som har interesse for Hæren
- Prototypetesting
- Eksperimenter