

# VBS2



**VBS2** 高擬真度模擬  
價格實惠的商業套裝軟體  
www.bisimulations.com



## 使用方式:

VBS2是一個創新的模擬訓練解決方案，適用於戰術層級的訓練和其他各種訓練任務。其具備標準HLA/DIS通訊協定功能，可快速整合其它具有HLA/DIS協定的模擬系統，更進一步擴大模擬演訓範圍。

## 效益:

### 彈性化的聯網訓練環境

步兵及武裝部隊的戰鬥小組可以同步和人員操作的飛機或支援火炮在VBS2的虛擬戰場中進行任務演練，也可整合其它具備HLA/DIS協定的模擬系統於同一個虛擬環境之中同步訓練。

### 協同合作

VBS2提供網路論壇給各國的使用者相互合作與支援，成員通常能從BISim公司免費收到VBS2的新功能資訊。

### 產品加值

VBS2是一套裝的模擬訓練解決方案。可透過VBS2Fusion、整合其他具備HLA/DIS協定的系統和客製化等方式來滿足使用者的訓練需求。

### 投資報酬

使用者意識到於現實環境中執行實兵訓練所花費的成本過高，能夠快速模擬和執行複雜想定的能力，將可帶來立即的投資報酬。

### 彈性化的技術支援

使用者可選用多種支援方式，如加入VBS2的訓練課程或委託Bohemia Interactive公司進行開發工作、繪圖引擎修改或硬體整合等。

### 版本相容

為確保客戶投入的開發成果能持續使用，所有的新版本和更新都能和早期版本的想定、模型和地形相容。

## 具體用途:

- 軍事任務演習
- 戰鬥小組的戰術訓練
- 多武器或者跨兵種演習
- 護送車隊訓練 (包含整合虛擬環境技術)
- 簡易爆炸裝置偵測
- 決策分析 (決策支援)
- 火力支援/前進空中管制官培訓
- 為實兵和電腦兵棋整合模擬訓練或人員程序訓練提供極佳的虛擬環境
- 任務模擬(如航空載具於陸區的程序演練)
- 車輛檢查哨及區域控管
- 直升機裝運訓練
- UAV操作員的程序培訓
- 文化意識培訓(例如模擬與阿拉伯居民對話)
- 視覺化武器效果
- 武器 (或載台) 的熟悉或實驗
- 城鎮場景的訓練



立即的投資報酬：執行複雜的實兵操演，將花費極高的成本

## 簡介:

VBS2是一個全互動、3D和基於遊戲技術的綜合環境平台，適用於各種軍事的訓練、任務演習、任務實驗或其他類似的用途。

## 使用者訓練

VBS2是創新的訓練解決方案，能夠廣泛的模擬真實環境中所發生的情況。使用者操作想定中的虛擬角色來與虛擬環境互動達到訓練目的。

想定內容可經由離線任務編輯器進行編輯，幾乎所有想像的到的戰術情況皆可被建立。現地區域的地形資料(含真實座標的區域)則可透過開發套件快速的載入到離線任務編輯器之中。

透過即時任務編輯器，教官可以在任務進行中即時修改想定，藉以加強訓練效果。任務歸詢功能精確的重播想定執行過程，並且可以標示學習記憶點。

## 使用者開發

除了提供訓練工具，VBS2可作為開發平台，來滿足廣泛的訓練用途或實驗需求。

開發套件中包含Visitor 4及Oxygen 2工具，用於載入地形及3D模型(例如新的物件、載具或者人物)，而大量的參數配置選項可相對簡單的建立新模擬平台。開發者可使用VBS2指令編輯語言編輯VBS2的想定，甚至是建立複雜的武器操作平台及新的使用者介面。

開發者可利用應用程式指令編輯介面(ASI)透過指令語言建立與VBS2互動的插件。



開發套件

任務編輯器

想定運作

任務歸詢

台灣代理商



柏輝科技  
www.aben-tech.com

電話: 04-2706 5951  
傳真: 04-2706 5957

信箱: marketing@mail.aben-tech.com  
40744 台中市西屯區河南路二段262號3樓之1

## 訓練

## 想定運作

VBS2的核心為想定運作，具有支援大規模戰鬥環境的最新遊戲引擎，可呈現包含軍兵、陸海空環境、載具、動物、地理特徵和地區特色等物件。此遊戲引擎也能精緻的表現如夜視及紅外線效果、彈道拋射軌跡、聲音衰減、地形變化及物理特性的模擬等效果。VBS2的想定運作能符合現代大多數的模擬訓練需求，並支援大規模的地形及高細緻度的模擬環境。

## 離線任務編輯器(OME)

快速且容易上手的離線任務編輯器，為想定開發設立標竿，可用於編輯模擬複雜的行動和事件。提供豐富的編輯能力和指令編輯功能，有助於完成更精緻的模擬任務。

## 即時任務編輯器(RTE)

教官能夠使用即時任務編輯器於想定進行中即時調整、增加或改變狀況，透過不可預知的狀況來增加學員的挑戰，如同現實生活中的不可預期一樣。教官可以建立、刪除、調整、移動、移除及復活遊戲中的物件和角色，包含由人為所操控的角色，任何變動會立即的反應在想定上，不會有所延遲。

## 任務歸詢

教官可使用任務歸詢功能，標記學習記憶點和重播錄製的想定，來加強訓練效果。任務歸詢功能可由任何視角來檢視記錄，包含第一人稱和全景顯示。任務歸詢功能提供一個強大的工具，用於分析以及複習想定訓練過程中的所有決策和行為。

## 模型資料庫

資料庫中包含大量的模型，具有獨特且真實的行為能力和特色，幫助使用者能夠快速建立訓練環境與想定。資料庫內建上百個單兵、武器及載具，包含大部分的ABCA武器(美英加澳紐聯盟)，特別適用於執行東歐及中東地區的事件模擬，且配有具地區特徵的建物及植被可用於客製化的場景中。

## CNR Sim

Combat Net Radio Simulator(CNR-Sim)

無線電對講機模擬器軟體，是價格平實、容易上手的跨平台工具，可以透過網路直接進行小隊通訊。CNR-Sim包含簡單的按鍵通話介面，支援多方的隊伍以及快速切換通話頻道，並且可在VBS2的任務歸詢功能裡儲存及撥放。



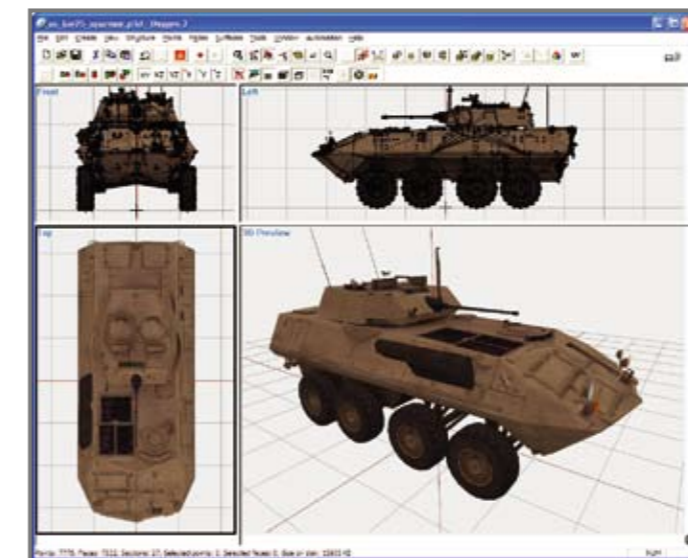
## HLA / DIS Gateway

VBS2中內建HLA/DIS通訊協定功能，使VBS2能與多種兵棋系統及模擬器進行連結，例如聯合對抗戰術模擬系統(JCATS) JSAF及OneSAF等。LVC Game具有雙向的資料處理能力，因此VBS2也可作為兵棋系統的3D視效引擎。



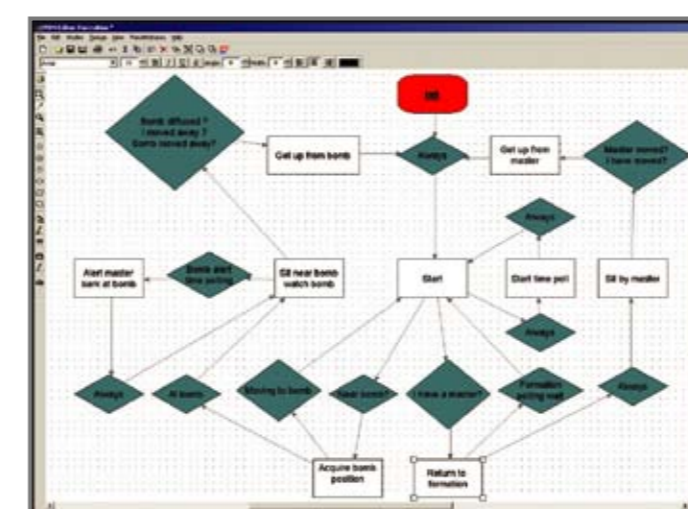
## Oxygen 2 模型編輯器

Oxygen 2是製作模型與貼圖的工具，使用者可建立新的3D模型，載入/匯出其他建模工具所產生的模型。O2具備3D檢視器，提供即時檢視模型於VBS2繪圖引擎中渲染的效果。



## Finite State Machine (FSM) Editor

FSM編輯器可用於編輯高複雜度的人工智慧行為模式，像是人群、週遭環境行為及敵方行為模式等。使用流程圖介面編輯AI，讓使用者更容易瞭解與定義AI決策樹。



## Application Scripting Interface (ASI)

內建強大的應用程式指令編輯能力，能夠依照不同複雜程度更進一步開發想定與任務，例如設定火力攻擊範圍、使單兵能隱藏武器、指令編輯火炮及空襲，或者讓AI角色復活。透過ASI，可以定製或重製整個使用者介面。

## Visitor 4 地形編輯器

藉由載入GeoTIFF、向量資料、DEM或DTED等地形資料，Visitor 4提供使用者一個簡單的方式創造他們想要的模擬地形，透過這些地形資料可快速開發具有地理特徵的地形。

