

DENİZ HARP OYUNU VE AÇILIMLARI

Harp oyunları, harp teorilerinin gerçek savaş ortamına ihtiyaç duymadan test edilebildiği ve güncellenebildiği simülasyonlardır. Harp oyunları, harbe hazırlığın anahtar konseptlerinden birisidir. Harp oyunu gerçek hareketin bir provasıdır ve saha hareketi ve/veya simülasyon olarak icra edilebilir. Saha hareketi, simülasyona göre daha riskli ve yüksek maliyetlidir. Gelişmekte olan teknolojiler sayesinde, daha gerçekçi simülasyonlar geliştirmek mümkündür. Eğitim gerçeğe ne kadar yakınsa, etkinliği o derece artmaktadır.

NAWAS (Naval War Game Simulation) hava, kara ve deniz harp ortamında bir deniz gücünün modellendiği interaktif, çoklu-kuvetli bir harp oyunu sistemidir.

NAWAS'ta 10 farklı harp nevi uygulanabilmektedir. Simülasyon planlama, harp oyunu kontrolü, platform yönetimi, komuta kontrol, taktik resim yönetimi, hata ve bilgi yönetimi, harita uygulaması, ortam koşulları, analiz raporlama ve muhabere, sistemin sahip olduğu yeteneklerden bazılarıdır. Platform, silah, sensör, muhabere ve karşı tedbirden oluşan 5 ana model altında 35 alt model yer almaktadır.

NAWAS, harp oyunu yazılım altyapısı ile model ve kullanıcı arayüz eklentilerinin bir birleşimidir. Altyapı, bir model işletim modeli, simülasyon yönetim motoru ve kullanıcı arayüzünden oluşmaktadır. Her model eklentisi sisteme ilave bir işlevsellik kazandırmaktadır. Her kullanıcı arayüz eklentisi ise kullanıcıya ilave işlevsellik getirmektedir.

Sistemde farklı sayıda sunucu ve terminal bilgisayarı kullanılabilir. Sunucu sayısı uygulama seviyesine ve harp oyununun diğer dinamik parametrelerine bağlıdır. Genelde 4 sunucu standart işlemler için yeterlidir. Terminal bilgisayarları 3 fonksiyonel grupta ele alınabilir; istemci (kullanıcı, oyuncu) terminalleri, gözlemci (hakem) terminalleri ve kontrolör (yönetici) terminalleri. Terminal sayısı gereksinimlere bağlı olarak değişebilmektedir. 1 kontrolör, 1 gözlemci ve 8 istemci terminali standart işlemler için yeterli olmaktadır.

Bir genişleme özelliği olarak NAWAS, farklı seviyelerde diğer harp nevelerini içerecek şekilde güncellenebilir, ya da bu altyapı kullanılarak çeşitli taktik seviye simülatörler geliştirilebilir.