

Leben und Überleben in der Simulation

Dipl.-Kfm. Winfried Diekmann

Geschäftsführer Aerosoft GmbH, Büren

aerosoft™

Tätigkeitsfelder von Aerosoft

Seit fast 20 Jahren „Software für 40+“

Reale Luftfahrt Seit 1991	Flugsimulation Seit 1991	Bahnsimulation Seit 2002
1991-2000 (10-25%)	Seit 1991 (50-75%)	Seit 2002 (10-20%)
Prüfungsvorbereitung, CBT bis 2009	Zusatzsoftware zum Microsoft-FS	Software zum Microsoft TrainSim
Seit 2006 unter „AVIATECH“	Hardware und Bücher für PC-Piloten	Hardware zum Microsoft TrainSim
-prof. Simulation -3D Design	Eigener Airline-Simulator in 2009	Eigenständige Simulationen ab 2008

26.03.2010

2

Seriöse Computerspiele

- Seit 1992 wurden unsere Szenarien für den Microsoft Flugsimulator in Flugschulen, Universitäten, Luftfahrtunternehmen und Airlines genutzt.
- Kunden sehen sich nicht als "Spieler". Simulation ist ihr Hobby mit hohem Stellenwert.
- Viele aktive Piloten nutzen unsere Software zum Refreshing im Winter
- Seit 2000 mehr und mehr Interesse aus der Industrie
- Train-Simulator wird 2002 auch von DB u.a. getestet. Fehlende Hardware ist das Problem
- Ab 2004 arbeitet die US Navy mit unseren Add-ons

26.03.2010

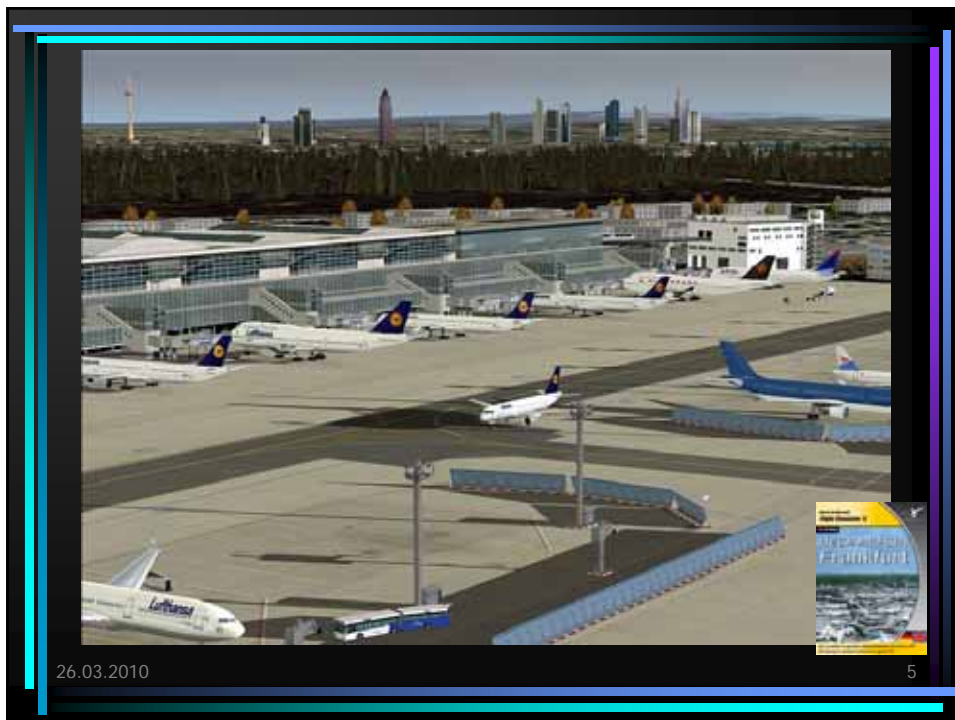
3

Flugsimulationssoftware



26.03.2010

4



Unterschiede zu den Games

- In der professionellen Simulation dauern Entscheidungen etwas länger als bei den Games
- Frame-Rates sind oft wichtiger als viele Details. (in der Flugsimulation sind permanent 60 Frames gefordert)
- Spieler und professionelle User haben andere Qualitätskriterien und Schwerpunkte
- Professionelle Tools sind oft notwendig
- Zusammenarbeit mit Technologie-Konzernen ist oft kompliziert und umständlich
- Die Profis kennen auch die Kosten im Gamesbereich
- COTS (Commercial of the Shelve) ist Trend

26.03.2010

6

Basis sind Luftbilder in hoher Auflösung



26.03.2010

7

**Jedes relevante Detail muss stimmen.
Piloten kennen die Airports bestens.**



26.03.2010

8

Nachtdesign und Lichteffekte



26.03.2010

9

Funktionsfähiges Cockpit



26.03.2010

10

On-Board Training



26.03.2010

11

Helgoland für unsere Marine

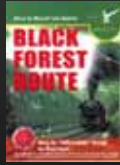


26.03.2010

12

Eisenbahnsimulation

wie sie einst (2003) im Microsoft Simulator 1 war.



26.03.2010

13

Eisenbahnsimulation heute



26.03.2010

14

Die Industrie sucht gute Engines Game-Engines sind günstig, aber...?

- Können die physikalischen Prozesse richtig abgebildet werden?
- Wie groß sind die Gebiete, die die Engine verarbeiten kann?
- Welche Schnittstellen stehen zur Verfügung? (Einflussnahme von außen)
- Welche Performance wird erreicht ?
- Wie sicher und stabil ist der Engine-Entwickler?



26.03.2010



15

Unsere Kunden (So sieht ein Serious Gamer aus?)

- 99% sind männlich
- Durchschnittsalter: 50 J., 25% Rentner
- gehobenes Einkommen, gehobene Bildung
- Die Simulation ist ihr Hobby
- Markentreu mit hohem Qualitätsanspruch
- Kunden benötigen persönlichen Service / Hotline
- Luftfahrt- und Technikbegeistert
- lesen Fachpresse und einschlägige Internetforen
- Investieren ca. 1000€ p.a. ins Hobby

26.03.2010

16

Vielen Dank !

Zeit für Fragen und zur Diskussion

aerosoft™