

異種無人チームの 戦術意思決定プラットフォーム

機体を入れ替えず、連携の方法を進化させる。

01

BABYLON Market

Build Bay・モジュール式の機体構成

02

ALAYA Wargame

任務シミュレーション

03

Partner Execution

パートナーシステム統合

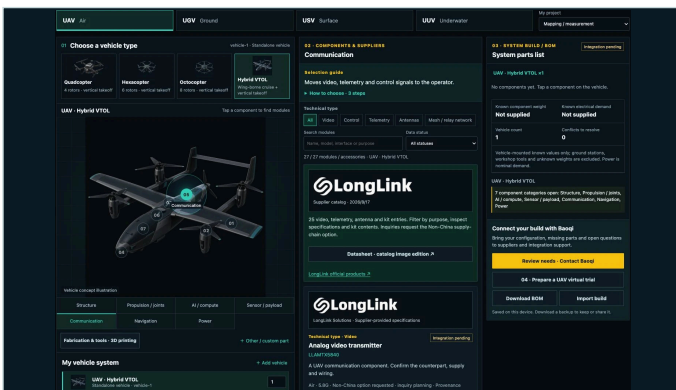
チームを構成。任務を検証。パートナーシステムへ接続。

01 / 既存の能力から任務編成を構成

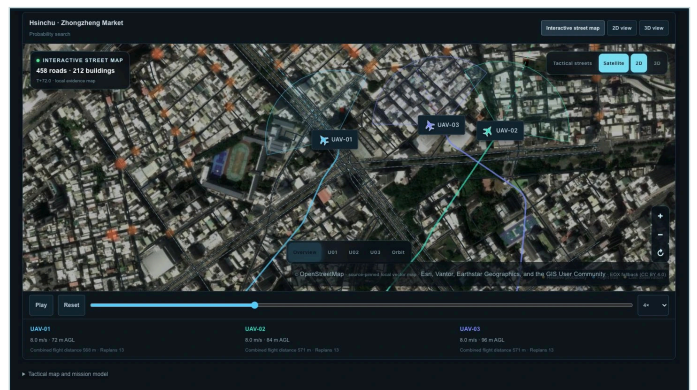
BABYLON Market は機体、部品、サプライヤーを一つの任務構成ワークフローにつなぎます。Build Bay で機体構造、ペイロード、推進、通信、センシング、電源を整理し、機体構成と部品表を作成します。

02 / ALAYA でチームの連携を評価

ALAYA Wargame は任務シナリオで役割分担、協調行動、状況変化を評価します。内蔵の ZERO 戦術生成エンジンが行動案を生成し、任務計画を既存の C2、地上局、パートナーの実行システムへつなぎます。



実際のシステム：BABYLON Build Bay



実際のシステム：ALAYA 都市搜索シミュレーション

次の任務を、ともに設計

任務目標、既存の機体、統合インターフェースを共有してください。機体構成、シミュレーションシナリオ、パートナーとの統合手順を一緒に具体化します。

任務について相談 → baoqi-smart.com