

Ovládací systém Perseus

Ovládací systém Perseus je bezpochyby nejvyspělejším a dle analytiků Centrální flotily v praxi i bezkonkurenčně nejlepším v tom, co dělá. Původně byl vyvinut společností Techspace Corporation, avšak postupně byl nadále zdokonalován, a především přizpůsobován potřebám Centrální flotily. A tento proces trvá dodnes. Prezidium chce samozřejmě udržet technologický náskok své flotily před jakoukoliv pomyslnou konkurencí v Sektoru 42. Ačkoliv je totiž pravda, že se Centrální flotila může dlouhodobě pochlubit nejvyspělejšími plavidly v celém sektoru, tak se tyto rozdíl postupem času smazávají a některé korporace, a dokonce i rody tento náskok dotahují a už nyní nabízejí alespoň částečně srovnatelné válečné lodě. I z tohoto důvodu se především v posledních letech Centrální flotila zaměřuje na maximalizaci potenciálu svých stávajících lodí právě cestou zdokonalování již tak vyspělého systému Perseus.

Prvním plavidlem vůbec, do kterého byl tento systém instalován, se stala fregata Praetorian. Kombinace obojího byla totiž předváděcím prototypem a ukázkovým balíčkem Techspace Corporation pro získání kontraktu s centrální vládou. Zpětně byl však zaveden i do starších plavidel Centrální flotily a tím je dokázal minimálně srovnat v té době vyspělejší konkurenci a podle mnohých tento krok značně dopomohl k zrychlenému ukončení 1. konfliktu.

V čem však ovládací systém Perseus tolik vyniká oproti konkurenci? Mnozí by jistě předpokládali, že jde pouze o softwarové prostředí ovládání lodi. To ale není úplně tak pravda. Perseus je totiž především kompletní provázání se všemi bojovými i ostatními systémy, a to i fyzicky, nikoliv pouze programově. Samozřejmě samotná instalace Persea není nikterak jednoduchý zásah a je podstatně jednodušší jej zabudovat již při konstrukci vlastní lodě než jej později zavádět jako modernizaci již existujícího plavidla. Díky tomuto propojení jsou všechny systémy lodi vázány na několik základních terminálů. Jejich počet se liší dle konkrétní lodi a jejich případných přídatných modulů, ale v úplném základu je to šest - pilotní, taktický, zbraňový, distribuční, cestovní a v neposlední řadě i systémový. Navíc pouze čtyři z nich jsou nutně třeba k ovládání lodi v souboji. Oproti obdobným plavidlům tak loď se systémem Perseus může ovládat pouze minimum členů posádky, což nejenom zjednodušuje jakoukoliv komunikaci na můstku, a tak i pružnost jednotlivých bojových rozhodnutí, ale taktéž značně snižuje logistickou, finanční a výcvikovou náročnost posádek. To poskytuje v tomto ohledu Prezidiu nesrovnatelnou výhodu oproti všem potenciálním protivníkům v Sektoru 42.

Nyní již k samotným terminálům ovládacího systému Perseus. Pilotní slouží k bojovým akcím v rámci vesmírného souboje, ať už jde o změny rychlosti vlastní lodě, úhybný manévr či bojový skok. V mnoha ohledech jej doplňuje taktický, také víceméně čistě bojový terminál, který se zaměřuje na obranné akce vlastní lodi a ovládání generátoru štítů. Jeho opakem jest terminál zbraňový, ten ovládá všechny zbraňové stanice lodi a pracuje s dostupnou energií při jejich nabíjení. Distribuční systém pak kromě ovládacích prvků reaktoru především přelévá energii mezi všemi ostatními terminály a hlavními systémy lodi, ať už bojovými či nikoliv. Vedle těchto čtyř terminálů, potřebných pro bojové akce lodi, existují ještě cestovní a systémový. Ačkoliv jsou oba nutné pro chod lodi, nejsou potřeba přímo v souboji s nepřítelem, a proto bývají často párovány s terminály bojovými. Pilotovi tak nezřídka připadá i cestovní terminál a inženýrovi, který ovládá distribuční systém, pak ten systémový. Cestovní terminál ovládá, jak už jeho název napovídá, jakýkoliv pohyb a cestování lodi mimo přímý boj, a to jak mezihvězdně, tak i meziplanetárně v rámci soustavy. Systémový oproti tomu nastavuje veškeré hlavní systémy, od zbraňových stanic přes pancéřování a generátor štítů až po reaktor či bojové trysky. Vedle toho z něj lze pustit i simulaci souboje. Simulátor souboje systému Perseus je velice specifický v tom, že plně využívá energii reaktoru, jako kdyby šlo o reálný souboj. To samozřejmě na jednu stranu omezuje přesun energie do vedlejších systémů, ale zároveň poskytuje zcela reálnou bojovou situaci.