

START TREK

Produced For Your Enjoyment

By

David Matuszek

and

Paul Reynolds

With Modifications By

Don Smith

Resurrected By

Tom Almy

2025/6/16

概要

この資料は、sst(スタートレックゲームプログラム)の説明をしています。

目次

1	このゲームについて	4
2	コマンドの発行方法	6
3	コマンドの説明	7
3.1	SHORT-RANGE SCAN	7
3.2	STATUS REPORT	7
3.3	LONG-RANGE SCAN	8
3.4	STAR CHART	8
3.5	DAMAGE REPORT	9
3.6	MOVE UNDER WARP DRIVE	9
3.7	WARP FACTOR	10
3.8	IMPULSE ENGINES	10
3.9	DEFLECTOR SHIELDS	10
3.10	PHASERS	11
3.11	REPORT	11
3.12	COMPUTER	12
3.13	PHOTON TORPEDOES	12
3.14	DOCK AT STARBASE	12
3.15	REST	12
3.16	CALL STARBASE FOR HELP	13
3.17	ABANDON SHIP	13
3.18	SELF-DESTRUCT	13
3.19	TERMINATE THE CURRENT GAME	13
3.20	SENSOR-SCAN	13
3.21	ENTER STANDARD ORBIT	13
3.22	TRANSPORTER-TRAVEL	14
3.23	SHUTTLE CRAFT	14
3.24	MINE DILITHIUM CRYSTALS	14
3.25	LOAD DILITHIUM CRYSTALS	14
3.26	PLANET REPORT	14
3.27	FREEZE	15
3.28	REQUEST	15
3.29	EXPERIMENTAL DEATH RAY	15
3.30	LAUNCH DEEP SPACE PROBE	16
3.31	EMERGENCY EXIT	16
3.32	ASK FOR HELP	16
3.33	CLOAKING DEVICE	16
3.34	CAPTURE KLINGONS	16
3.35	GET THE SCORE	17
4	その他の注記	18
5	スコアリング	19
6	ポケット・リファレンス	20
7	変更点	21
8	謝辞	22
9	参考	23

本プログラムおよび関連文書の複製、頒布、改変、および娯楽目的の使用は、著作者への言及をすべて保持することを条件として、ここに許可します。ただし、本プログラムまたはプログラム文書の販売または宣伝目的の使用、あるいは営利目的と見なされる状況での使用は許可されません。これは、Star Trekの原作者の著作権を尊重することが作者の意向であるためです。

1 このゲームについて

オルガニア平和条約が崩壊し、連邦はクリンゴン帝国と戦争状態にあります。連邦に対抗するクリンゴン帝国に加わっているのは、「ロミュラン星間帝国」のメンバーです。宇宙船 U.S.S. エンタープライズの司令官として、あなたの任務はクリンゴン侵略艦隊を殲滅し、銀河系を民主主義の安全な場所へと戻すことです。

あなたの戦場は銀河系全体です。便宜上、チェッカーボードのように8つの象限(8列×8)に分割されています。列は上から下に、列は左から右に番号が振られています。つまり、1~8象限は銀河系の右上隅にあたります。

戦闘中は、自分と同じ象限にいる敵のみと戦うことになります。象限は10列×10のセクターに分割されています。セクターは象限と同じように番号が振られています。右上のセクターはセクター1~10です。短距離スキャナーを使用すると、象限全体を1画面で確認できます。

敵はプレイヤーがいない間も回復します。弱体化した敵がいる象限を離れると、その象限に戻った際に敵は再び強くなっています。また、象限に入るたびに、その象限内のすべてのもの(自機を除く)の位置がランダムに変更されます。これにより、象限内のすべての場所を覚えておく手間が省けます。これは象限内の位置のみを指し、各種の番号は変更されません(銀河を移動するブラックホールとスーパーコマンドーを除く)。何かを倒した場合、それは死んだままです。

ロミュラン人はクリンゴン人ほど連邦にとって深刻な脅威ではありません。まず、数が少ないという点と、ロミュラン人はクリンゴン人ほど裏切り者ではないという点です。しかし、ロミュラン人を侮ってはいけません。特に「ロミュラン中立地帯」を侵犯している場合はなおさらです。

クリンゴンには2種類あります。普通のクリンゴン人と、さらにひどいクリンゴンコマンドーです。コマンドーは通常のクリンゴン人の約3倍の強さで、武器に対する耐性も優れています。コマンドーは戦闘中も動き回ることができますが、普通のクリンゴン人は動きません。そして最後に、コマンドーは「長距離トラクタービーム」と呼ばれる装置を持っており、ランダムな間隔で、あなたを戦闘中の行動から引き離し、彼らの宇宙域へと引きずり込み、戦闘を挑発することができます。

また、「スーパーコマンドー」と呼ばれる特別なコマンドーもいます。このキャラクターはあまりにもひどいので、グッド、エキスパート、エメリタスのゲームでしか使えません。幸いなことに、スーパーコマンドーはゲームに1人しかいません。コマンドーの望ましくない特性に加えて、彼は象限から象限へと自由に移動でき、あなたのスターベースや役立つ惑星を見つけて破壊します。また、あなたの船にスパイを潜入させ、あなたの状態に関する貴重な情報を提供します。この情報を利用して、彼はあなたの船が危険な状態にあるときにトラクタービームで攻撃するなど、卑劣な行為をします。そして、スーパーコマンドーにトラクタービームで攻撃された後も、敵側に有利な状況ばかりではありません。

あなたの船はより強力で、より優れた武器を備えています。さらに、この銀河には2~5基のスターベースがあり、そこで燃料補給や傷の癒しをすることができます。フェイザー攻撃やトラクタービームから身を守ることができます。しかし、時間は味方ではないので、あまり長くそこに留まるのは避けた方が良いでしょう。

クリンゴンはあなただけを狙っているわけではありません。彼らは連邦全体を攻撃しています。「残された時間」には常に限りがあります。つまり、あなたがただ何もせずにじっと耐えれば、連邦はどれだけ長く持ちこたえられるかということです。クリンゴンを殲滅すれば、侵略艦隊による連邦の弱体化速度が遅くなり、連邦崩壊までの時間は実際には長くなる可能性があります。連邦にとって最大の脅威はクリンゴンであるため、ロミュランは「残された時間」には含まれません。実際、勝利するためにロミュランを全て滅ぼす必要はありません。クリンゴンを全て滅ぼすことができれば、連邦は永遠に存続し、あなたはゲームに勝利します。

宇宙は広大で、ある場所から別の場所へ移動するには貴重な時間がかかります。それに比べて、他の物事は非常に速く進むため、私たちは全く時間がかからないと思込んでいます。時間が経過する2つの方法は、移動しているときと、一定時間静止して休息するように命令を出したときです。宇宙船の様々な装置が損傷し、修理に時間を要する必要があるため、後者を選択したくなることもあるでしょう。もちろん、宇宙基地では飛行中よりも迅速に修理を行うことができます。

クリンゴン、ロミュラン、そして宇宙基地に加えて、銀河には(予期せぬ)恒星が存在します。ほとんどの場合、恒星は邪魔者で、邪魔になるだけです。光子魚雷を撃ち込むことで、恒星を新星爆発に誘導することができます。恒星が新星爆発を起こすと、隣接するあらゆるものに多大なダメージを与えます。新星に隣接する別の恒星も新星爆発を起こします。恒星は時折超新星爆発を起こすこともあります。象限内で超新星爆発が起こると、その象限内のすべてのものが破壊され、その象限は永久に居住不可能になります。移動中に超新星を含む象限を「飛び越える」ことはできますが、そこで止まるべきではありません。

超新星爆発は、何の刺激もなく自然発生的に発生することがあります。あなたがいる象限で超新星爆発が発生した場合、あなたの宇宙船は「緊急自動オーバーライド」機能を備えており、ランダムな方向とワープ係数を選択して、超新星から遠ざかろうとします。他の象限で超新星爆発が発生した場合、宇宙艦隊から警告メッセージが届くだけです(もちろん、亜空間無線が機能していることが前提です)。

また、銀河系にはいくつかの惑星が散在しています。これらの惑星の中には「ダイリチウム結晶」を持つものがあり、船のエネルギーを補充できるため、非常に役立つことがあります。トランスポーターを使って惑星の地表へビームダウンするか、シャトルクラフト「ガリレオ」を利用することができます。

最後に、各象限には0~3個のブラックホールがあります。ブラックホールは、近くを通過する魚雷を偏向させたり飲み込んだりすることができます。また、ブラックホールに衝突した敵艦も飲み込みます。もしあなたの艦がブラックホールに突入すると、Star Trekは細部までこだわった奥深いゲームです。この説明書は中程度のレベルで書かれています。ゲームの全てを完全に説明しようとはしていませんが、始めるのに必要な情報よりもかなり多くの情報が含まれています。このゲームを初めてプレイする方は、ま

ずは使えるコマンドの種類を大まかに把握してからプレイを始めてください。1、2回プレイすれば重要なことはすべて理解でき、その後続く詳細なコマンドの説明がより深く理解できるようになります。

武器はフェイザーと光子魚雷です。防御手段は偏向シールドです。観測手段は長距離スキャナー、短距離スキャナー、星図です。ワープドライブまたはインパルスパワーを使って移動できます。スターベースにドッキングしたり、修理中に休憩したり、船を放棄したり、自爆したり、あるいは諦めて新しいゲームを開始したりすることも可能です。

クリンゴン人が待っています。

2 コマンドの発行方法

ゲームがコマンド入力を待っている間、画面には次のように表示されます。

```
COMMAND>
```

その後、コマンドを入力してください。各コマンドで覚えておく必要があるのはニーモニックだけです。例えば、1象限上へまっすぐ移動したい場合は、ニーモニック（大文字と小文字は区別されません）を次のように入力します。

```
move
```

すると、コンピュータは次のように応答します。

```
Manual または automatic
```

「manual」と入力すると、コンピュータは次のように応答します。

```
X と Y の移動量
```

ここで「0 1」と入力すると、X方向の移動量が0、Y方向の移動量が1になります。

コマンドを覚えておけば、プロンプトが表示されるのを待たずに、必要な情報を入力するだけで済みます。例えば、上記の例では、

```
move manual 0 1
```

と入力するだけで実行できます。または、

```
move manual
```

と入力し、コンピュータが移動量のプロンプトを返したら、

```
0 1
```

と入力すれば、コンピュータは理解します。

ほとんどのニーモニックは省略形が使えます。「move」コマンドは、

```
move mov mo m
```

のどれでも使えます。安全のため、特定の重要なコマンド（例えば、船を放棄するなど）は、必ずフルネームで記述する必要があります。また、2つ以上のコマンドが同じ文字で始まる場合もあります。この場合、その文字は特定のコマンドを指します。もう1つのコマンドを参照するには、省略形を2文字以上にする必要があります。これは複雑に聞こえますが、省略形はすぐに覚えられます。

要するに、次のようになります。

1. 事実上すべてのコマンドを省略形にすることができます。
2. 忘れた場合は、コンピューターがプロンプトを表示します。
3. 覚えている場合は、すべてを1行で入力できます。

コマンドの入力途中で気が変わった場合は、パラメータの1つとして-1を入力することでコマンドをキャンセルできます。ただし、手動による移動コマンドは例外です。何かわからないことがあれば、ぜひ試してみてください。最悪の場合、1、2回負けるくらいでしょう。

3 コマンドの説明

3.1 SHORT-RANGE SCAN

Mnemonic: SRSCAN
Shortest abbreviation: S
Full commands: SRSCAN
 SRSCAN NO
 SRSCAN CHART

短距離スキャンは、自機が現在位置する象限について、かなりの情報を提供します。短距離スキャンについては、例を挙げて説明するのが分かりやすいでしょう。

```
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1  * . . . . R . . . . Stardate      2516.3
2  . . . E . . . . . Condition      RED
3  . . . . . * . B . . . Position    5 - 1, 2 - 4
4  . . . S . . . . . Life Support  DAMAGED, Reserves=2.30
5  . . . . . . K . . . Warp Factor   5.0
6  . K . . . . . * . Energy         2176.24
7  . . . . . P . . . . Torpedoes     3
8  . . . . * . . . . Shields        UP, 42\% 1050.0 units
9  . * . . * . . . . C . Klingons Left 12
10 . . . . . . . . . Time Left      3.72
```

左側は象限の画像です。セクター 2-4 の E はエンタープライズ、セクター 3-8 の B はスターベースを表しています。セクター 5-8 と 6-2 には普通のクリンゴン人 (K)、セクター 9-9 にはクリンゴンコマンダー (C) がいます。(うわあ!) 「スーパーコマンダー」 (S) はセクター 4-4 に、ロミュラン人 (R) はセクター 1-6 にいます。惑星 (P) はセクター 7-6 にあります。また、多数の恒星 (*) があります。ピリオド (.) は単なる空白で、方位を把握しやすくするために印刷されています。セクター 6-4 にはブラックホール () があります。

右側の情報は様々なステータス情報です。STATUS コマンドだけで取得できます。SRSCAN コマンドの後に「N」と入力した場合、ステータス情報は表示されません。それ以外の場合は、ステータス情報が表示されます。

SRSCAN コマンドの後に「C」と入力すると、短距離スキャンと星図が表示されます。

短距離スキャンは無料です。つまり、エネルギーも時間も消費しません。戦闘中の場合、短距離スキャンを実行しても敵に攻撃の機会を与えることはありません。いつでも安全に短距離スキャンを実行できます。

短距離センサーが損傷している場合、このコマンドは隣接するセクターの内容のみを表示します。

3.2 STATUS REPORT

Mnemonic: STATUS
Shortest abbreviation: ST

このコマンドは、スターシップの現在の状態に関する情報を以下のように表示します。

STARDATE - 現在の日付。スターデイトは 1 日と同じです。

CONDITION - 4 つの状態があります。

DOCKED - スターベースにドッキング中。

RED - 戦闘中。

YELLOW - エネルギー残量が少ない (<1000 ユニット)。

GREEN - 上記のいずれでもない。

POSITION - 最初にクアドラント、次にセクターが表示されます。

LIFE SUPPORT - 「ACTIVE」の場合、生命維持システムは正常に機能しています。

「RESERVES」の場合、その数字は予備の食料や空気などが何スターデイト分持続するかを示します。

予備がなくなる前に修理を行うか、スターベースに到着する必要があります。

WARP FACTOR - 現在のワープファクター。

ENERGY - 残りのエネルギー量。

ゼロになると、死亡します。

TORPEDOES - 残りの光子魚雷の数。

SHIELDS - シールドのオン/オフ、シールドの強度（攻撃を何パーセント防げるか）、そしてシールドエネルギー。

KLINGONS LEFT - まだ何人のクリンゴン人が宇宙に残っているか。

TIME LEFT - 連邦が現在のクリンゴン軍に対してどれだけ持ちこたえられるか。
つまり、その間何もしなければ、どれだけ長く持ちこたえられるか。
クリンゴン軍を素早く殲滅すればこの数値は増加し、そうでなければ減少する。
もしこの数値が0になると、連邦は征服され、敗北となる。

ステータス情報は無料で取得できる。時間もエネルギーも消費せず、戦闘中であればクリンゴン軍に攻撃の機会とは与えられない。ステータス情報は、短距離スキャンを行うことでも取得できる。詳細はSRSCANコマンドを参照のこと。各情報は、要求することで個別に取得できる。詳細はREQUESTコマンドを参照のこと。

3.3 LONG-RANGE SCAN

Mnemonic: LRSCAN

Shortest abbreviation: L

長距離スキャンは、現在地と周囲の状況に関する大まかな情報を提供します。出力例を以下に示します。

```
Long-range scan for Quadrant 5 - 1
-1 107 103
-1 316 5
-1 105 1000
```

このスキャンは、 8×8 の銀河の5行1列目にいることを示しています。スキャン内の数字は、あなたの象限と隣接するすべての象限に、各種類のものがいくつ存在するかを示しています。数字は次のように解釈されます。

千の位：1000は超新星爆発（のみ）を表します。

百の位：存在するクリンゴンの数

十の位：存在するスターベース数

一の位：存在する恒星の数

例えば、あなたの象限(5-1)では316となり、これはクリンゴン3隻、スターベース1基地、そして恒星6つを意味します。長距離スキャナーは、通常のクリンゴン艦とクリンゴンコマンドーを区別しません。あなたの右下象限(6-2象限)のように超新星爆発が発生した場合、その象限には他に何も存在しません。

ロミュラン人は長距離スキャンによる探知を防ぐ「クローキング装置」を保有しています。そのため、宇宙艦隊司令部は「宇宙に」どれだけのロミュラン人がいるのか把握できません。最後のクリンゴン人を倒すと、残りのロミュラン人は連邦に降伏します。

惑星は長距離スキャンでは検出できません。惑星を検出する唯一の方法は、短距離センサーを使って現在の象限で惑星を見つけることです。

現在1列目にいるので、左側の象限はありません。マイナスの数字は銀河の端にある負のエネルギーバリアを示しており、これを越えることは許可されていません。

長距離スキャンは無料です。エネルギーも時間も消費せず、戦闘状況に関わらず安全に実行できます。

3.4 STAR CHART

Mnemonic: CHART

Shortest abbreviation: C

ゲームを進めていくと、銀河のどこに何があるのかについて、より深く理解できるようになります。象限で初めてスキャンを行うと、テレメトリセンサーが放出され、亜空間無線が機能していれば、象限内のあらゆる変化が船に報告されます。スポックはこの情報をチャートに入力します。無線が機能していない場合、スポックはスキャンで発見された新しい情報しか入力できず、他の象限の情報は古くなっている可能性があります。

チャートは 8×8 の数字の配列のように見えます。これらの数字は、長距離スキャンの場合と全く同じように解釈されます。数字の代わりにピリオド(.)が付いている場合は、その情報がまだ分かっていないことを意味します。例えば、...はその象限について何も知らないことを意味し、.1.つまり、基地の存在は分かっているものの、クリンゴン人と恒星の数は不明ということです。

星図を見るのは無料の作業です。時間も労力もかかりませんし、戦闘中でもそうでなくても安全に行うことができます。

3.5 DAMAGE REPORT

Mnemonic: DAMAGES
Shortest abbreviation: DA

いつでもダメージレポートを要求して、どの機器が損傷しているか、また修理にどれくらいの時間がかかるかを確認できます。当然のことながら、スターベースでは修理が早く進みます。

移動中にダメージを受けた場合、その後のダメージレポートにダメージが表示されないことがあります。これは、移動時間が修理時間を上回った場合に発生します。この場合、損傷した機器は移動中に修理されたためです。

ダメージレポートは無料です。エネルギーも時間も消費せず、戦闘中でも安全に行うことができます。

3.6 MOVE UNDER WARP DRIVE

Mnemonic: MOVE
Shortest abbreviation: M
Full command: MOVE MANUAL <displacement>
MOVE AUTOMATIC <destination>

このコマンドは、銀河内のある場所から別の場所へ移動する一般的な方法です。現在のワープ係数（「ワープ係数」を参照）に従って、ワープドライブで移動します。

移動には MANUAL と AUTOMATIC の 2 つのコマンドモードがあります。MANUAL モードでは、以下の形式を使用します。

MOVE MANUAL <変位> <変位量>

<変位量>と<変位量>は、宇宙船の水平方向と垂直方向の移動量で、象限単位で指定します。1 セクターの移動量は 0.1 象限です。<変位量>と<変位量>を指定すると、宇宙船は指定された目的地まで直線で移動します。<deltay> が省略された場合は、0 とみなされます。例えば、1 セクター右に移動する最短のコマンドは、次のようになります。

M M .1

以下の手動移動の例は、前述の短距離スキャンを参照しています。

移動先セクター	手動移動コマンド
3 - 1	M M -.3 -.1
2 - 1	M M -.3
1 - 2	M M -.2 .1
1 - 4	M M 0 .1
(象限を離れる)	M M 0 .2

自動モードは以下のとおりです。

MOVE AUTOMATIC <qrow> <qcol> <srow> <scol>

<qrow> と <qcol> は移動先象限の行番号と列番号、<srow> と <scol> はその象限における移動先セクターの行番号と列番号です。このコマンドは、自機を目的地まで直線で移動させます。象限内での移動では、<qrow> と <qcol> は省略可能です。例えば、現在の象限のセクター 2~9 に移動する場合、最短のコマンドは

M A 2 9

となります。象限 3~7、セクター 5~8 に移動するには、

M A 3 7 5 8

と入力すれば完了です。自動モードでは、2 つまたは 4 つの数字を入力する必要があります。

自動モードでは、自機の「戦闘コンピューター」が使用されます。コンピューターが損傷した場合は、手動で移動する必要があります。

ワープエンジンが損傷してから 10 スターデート未満（ドッキング解除後）であれば、ワープ 4 で移動できます。

移動には時間とエネルギーを消費します。時間とエネルギーの消費量は、現在のワープ係数、移動距離、そしてシールドの有無によって異なります。ワープ係数が高いほど移動速度は速くなりますが、必要なエネルギーも増加します。シールドを発動した状態で移動することも可能ですが、必要なエネルギーは 2 倍になります。

象限に入った直後、または前回の移動コマンド以降に攻撃を受けた場合は、攻撃を受けることなく象限内を移動できます。これにより、敵が反撃する前に移動して攻撃することができます。

3.7 WARP FACTOR

Mnemonic: WARP
Shortest abbreviation: W
Full command: WARP <number>

ワープ係数は宇宙船の速度を制御します。ワープ係数が大きいほど速度は上がり、消費エネルギーも増加します。

最小ワープ係数は1.0、最大ワープ係数は10.0です（速度は100倍、消費エネルギーは1000倍）。ワープ速度が6を超えると、ワープエンジンに損傷を与える危険性があります。この損傷はワープ係数が高いほど大きくなり、また、そのワープ速度でどれだけ遠くまで進むかによっても異なります。

ワープ速度が10になると、いわゆる「タイムワープ」に陥り、時間の前方または後方に投げ出される可能性があります。ワープ速度が10で遠くまで進むほど、タイムワープに陥る可能性が高くなります。

3.8 IMPULSE ENGINES

Mnemonic: IMPULSE
Shortest abbreviation: I
Full command: IMPULSE MANUAL <displacement>
IMPULSE AUTOMATIC <destination>

インパルスエンジンは、ワープエンジンが損傷した際に移動手段を提供します。インパルスエンジンは、1スターデートあたり0.95セクターの速度で移動します。これはワープ係数で約0.975に相当するため、緊急時以外で使用するにはあまりにも遅すぎます。

移動コマンドは「MOVE」コマンドと同様に指示されます。

インパルスエンジンは起動に20ユニットのエネルギーを必要とし、さらに移動セクターごとに10ユニット（1象限あたり100ユニット）のエネルギーを必要とします。シールドを発動した状態での移動には追加のエネルギーはかかりません。

3.9 DEFLECTOR SHIELDS

Mnemonic: SHIELDS
Shortest abbreviation: SH
Full commands: SHIELDS UP
SHIELDS DOWN
SHIELDS TRANSFER <amount of energy to transfer>

デフレクターシールドは、クリンゴンの攻撃（および近くの新星）からあなたを守るための防御装置です。シールドはあなたを守っている間、徐々に弱まってきます。例えば、シールド強度が75%の場合、次にクリンゴンの攻撃を受けたとき、シールドは攻撃の75%を反射し、25%を貫通させてダメージを与えます。

シールドを上げるには50ユニットのエネルギーを消費しますが、下げるには消費しません。シールドを上げたまま移動できます。インパルスパワーでは消費しませんが、ワープドライブに必要なエネルギーは2倍になります。

シールドを上げ下げするたびに、クリンゴン軍は攻撃の機会を得ます。シールドは瞬時に上下しないため、受けるダメージはシールドが完全に上がっている場合と完全に下がっている場合の中間程度になります。

フェイザーをシールド越しに発射することはできません。ただし、「高速シールド制御」を使用することで、クリンゴン軍が反応する前にシールドを下げ、フェイザーを発射し、再びシールドを上げることができます。シールドの高速な上げ下げは通常の数よりも多くのエネルギーを必要とするため、この制御を有効にするには200ユニットのエネルギーを消費します。シールドが上がっている状態でフェイザーを発射すると、この制御は自動的に有効になります。光子魚雷を発射することはできますが、シールドを通過する際に、意図した進路から大きく逸れる可能性があります（シールドの強度によって異なります）。

自艦のエネルギー（ステータスでは「Energy」と表示）とシールドの間でエネルギーを転送できます。「TRANSFER」は「T」と略されることもあります。転送するエネルギー量は、自艦のエネルギーから取り出してシールドに投入するエネルギー単位数です。負の数を指定すると、シールドから自艦にエネルギーが排出されます。エネルギー転送は1ターンに相当します。攻撃を受けている間にシールドにエネルギーを転送すると、次に攻撃を受けた際にシールドのエネルギーレベルは変更後の値になります。

敵の魚雷が自艦に命中すると、シールド（展開されている場合）で爆発し、フェイザーの命中と基本的に同じ効果をもたらします。

3.10 PHASERS

Mnemonic: PHASERS

Shortest abbreviation: P

Full commands: PHASERS AUTOMATIC <AMOUNT TO FIRE> <NO>

PHASERS <AMOUNT TO FIRE> <NO>

PHASERS MANUAL <NO> <AMOUNT 1> <AMOUNT 2>...<AMOUNT N>

フェイザーはエネルギー兵器です。クリンゴンにフェイザーを発射する際、「発射量」を指定します。これはエネルギー貯蔵量から消費されます。敵を倒すために必要な総命中量は、部分的にランダムですが、スキルレベルにも依存します。

一般的なクリンゴンを倒すために必要な平均命中量は、初心者モードでは 200 ユニット、名誉モードでは 250 ユニットです。指揮官は通常、600 (初心者) から 700 (名誉) を必要とします。スーパーコマンドーは 875 (優良) から 1000 (名誉) のフェイザーレベルが必要です。ロミュランは平均 350 (初級) から 450 (名誉) のフェイザーレベルが必要です。

敵への命中は、宇宙域を離れない限り累積します。

一般的に、発射したフェイザーエネルギーの全てがクリンゴンに届くわけではありません。クリンゴンから遠いほど、届くフェイザーエネルギーは少なくなります。クリンゴンが隣接している場合、クリンゴンは自分に向けられたフェイザーエネルギーの約 90% を受け取ります。5 セクター離れたクリンゴンは約 60%、10 セクター離れたクリンゴンは約 35% を受け取ります。多少のランダム性があるため、これらの数値は正確ではありません。フェイザーは、現在いる宇宙域の境界を超えては効果がありません。

一度に大量のバーストを発射すると、フェイザーがオーバーヒート (および損傷) する可能性があります。1500 発までの発射は安全です。1500 発を超えると、発射量に応じてオーバーヒートの可能性が高まります。

フェイザー発射が自動の場合、コンピューターが<発射量>をクリンゴン人にどのように分配するかを決定します。フェイザー発射が手動の場合、総量を指定するのではなく、各クリンゴン人 (最も近い順に) に発射するエネルギー量を指定します。「MANUAL」と「AUTOMATIC」は 1 文字以上の略語で指定できます。どちらも指定しない場合は、通常、自動発射とみなされます。

戦闘コンピューターの情報は、フェイザーを手動で発射し、コンピューターのプロンプトに従うことで入手できます。各敵への発射量に 0 を入力すると、コストなしで完全なレポートが表示されます。戦闘コンピューターは、確実に敵を倒すために各敵に発射するフェイザーエネルギー量を示します。この情報は、各敵のプロンプトの前に括弧で囲まれて表示されます。発射量はセンサーデータから計算されるため、コンピューターまたは SR センサーのいずれかが損傷すると、この情報は利用できなくなり、フェイザーは手動で発射する必要があります。

安全インターロックにより、フェイザーがシールドを貫通して発射されるのを防ぎます。もし安全インターロックがなければ、シールドが攻撃を封じ、あなたは焼け焦げてしまいます。しかし、「高速シールド制御」を使用することで、敵が反応する前にシールドを下ろし、フェイザーを発射し、シールドを上げることができます。シールドを一撃で高速に作動させるにはより多くのエネルギーが必要となるため、この制御を使用するたびに 200 ユニットのエネルギーを消費します。シールドが展開している状態でフェイザーを発射すると、この制御は自動的に有効になります。<no>オプションを指定すると、発射後にシールドは展開されません。

フェイザーは、シールドが張られているスターベースや恒星には効果がありません。

3.11 REPORT

Mnemonic: REPORT

Shortest abbreviation: REP

このコマンドは、現在のゲームの状態に関する情報を提供します。これは、プレイ中に学んだものの忘れてしまったり、ハードコピー端末でプレイしていない場合は他の方法では思い出せないような情報を思い出すためのものです。

表示される情報は以下のとおりです。

- プレイ中のゲームの長さスキルレベル
- クリンゴン人の元の数
- 破壊したクリンゴン人の数
- スーパーコマンドーが破壊されたかどうか
- 破壊された基地の数
- 残りの基地の数
- 攻撃を受けている基地 (もしあれば) ; この情報を取得するには、亜空間無線が攻撃以来動作している必要があります。
- 犠牲者の数
- 救援要請の回数

フリーズしたゲームをプレイし始めると、同じ情報が自動的に表示されます。

3.12 COMPUTER

Mnemonic: COMPUTER
Shortest abbreviation: CO

このコマンドは、船舶のコンピュータ（動作している場合）を使用して、移動時間とエネルギー消費量を計算します。

3.13 PHOTON TORPEDOES

Mnemonic: PHOTONS
Shortest abbreviation: PHO
Full commands: PHOTONS <NUMBER> <TARG1> <TARG2> <TARG3>

光子魚雷は発射型兵器です。狙った場所に命中するか、命中しないかのどちらかです。「部分的命中」はありません。

光子魚雷 1 発で通常のクリンゴン人なら 1 体倒せますが、クリンゴン人指揮官なら 2 発ほどで倒せます。光子魚雷は、注意しないと恒星や宇宙基地を吹き飛ばしてしまうこともあります。

光子魚雷は 1 発ずつ発射することも、2~3 発をバーストで発射することもできます。各魚雷は個別に標的を定めることができます。コンピューターが魚雷ごとに標的のセクターを入力するよう指示します。あるいは、コマンドラインで各ターゲットを指定することもできます。

光子魚雷は正確に照準することはできません。その進路には常にある程度のランダム性が伴います。光子魚雷はシールドを発動した状態で発射できますが、シールドを通過する際に、意図した進路からさらにランダムに逸れてしまいます。

光子魚雷は近接信管式です。敵に近い場所で爆発するほど、より大きなダメージを与えます。命中範囲は約 1 セクター分です。魚雷が命中範囲外になった場合は爆発せず、敵には影響しません。光子魚雷は対象象限内でのみ効果を発揮します。隣接する象限には効果がありません。

複数の魚雷を発射し、標的セクターを 1 つだけ指定した場合、すべての魚雷がそのセクターに発射されます。例えば、セクター 3-4 に魚雷 2 本を発射するには、

PHO 2 3 4 （または）PHO 2 3 4 3 4 と入力します。

セクター 2~6、1~10、4~7 に連続して魚雷を発射するには、次のように入力します。

PHO 3 2 6 1 10 4 7

セクターに直接発射することに制限はありません。例えば、2 つのセクター間を狙うには、次のように入力します。

PHO 1 3 2.5

ただし、セクター番号は 1 から 10 までである必要があります。

3.14 DOCK AT STARBASE

Mnemonic: DOCK
Shortest abbreviation: D

スターベースに隣接する 8 つのセクターのいずれかにいるときはいつでも、スターシップをドッキングできます。ドッキングすると、スターシップはエネルギー、シールドエネルギー、光子魚雷、そして生命維持装置の予備で補給されます。スターベースでは修理も早く進むため、機器が損傷した場合は、修理が完了するまで（「REST」コマンドを使用して）ベースに留まることをお勧めします。スターシップのエネルギーが通常の最大エネルギーを超えている場合（クリスタルをロードしている場合に発生することがあります）、エネルギーは変化しません。

惑星の標準軌道にある間はドッキングできません。

スターベースには独自の偏向シールドが搭載されているため、ドッキング中はフェイザー攻撃から完全に保護されます。また、長距離トラクタービームからも保護されます。

スターベースには短距離と長距離の両方のセンサーが搭載されており、センサーが故障した場合に使用できます。また、銀河の出来事に関する情報を入手するための亜空間無線もあります。ドッキング中に無線が使えなくなった場合、ミスター・スポックに星図の更新を依頼すれば、更新してくれます。

3.15 REST

Mnemonic: REST
Shortest abbreviation: R
Full command: REST <NUMBER OF STARDATES>

このコマンドは、指定された数のスターデートを経過させるだけです。これは、損傷を受け、修理が完了するまで戦闘に復帰したくない場合に便利です。

クリンゴン人の攻撃を受けている間は、一般的に休息を取ることは推奨されません。

3.16 CALL STARBASE FOR HELP

Mnemonic: CALL
(No abbreviation)

[このコマンドは元々「HELP」と呼ばれていましたが、最近では組み込みドキュメントと誤解される可能性があります!]

深刻なトラブルに巻き込まれた場合は、スターベースに助けを求めることができます。スターベースには「長距離転送ビーム」と呼ばれる装置があり、これを使ってプレイヤーを基地にテレポートさせることができます。これは、スターシップを現在の位置で非物質化し、最寄りのスターベースの近くに再物質化することで機能します。テレポートは瞬時に行われ、スターベースが必要なエネルギーを供給します。プレイヤーは、(亜空間無線で)救助が必要であることをスターベースに知らせるだけで済みます。

このコマンドは、絶対に必要な場合にのみ使用してください。まず第一に、助けを求めることは、自分では抜け出せない状況に陥ったことを認めることであり、最終スコアリングにおいて大きなペナルティを受けます。第二に、長距離転送ビームは信頼性に欠けます。スターベースは常にスターシップを非物質化できますが、(距離によっては)再物質化できるかどうかはわかりません。長距離転送ビームには絶対的な最大到達距離はありません。スターベースと同じ象限にいる場合、再物質化に成功する確率は高い(約90%)。3象限を超えると、成功率はほぼ50%に低下します。

3.17 ABANDON SHIP

Mnemonic: ABANDON
(no abbreviation)

必要であれば、エンタープライズ号を放棄することができます。銀河系内にまだスターベースが存在する場合は、そこに派遣され、より弱い船であるフェアリークイーン号の指揮を執ることになります。

フェアリークイーン号は放棄できません。

3.18 SELF-DESTRUCT

Mnemonic: DESTRUCT
(no abbreviation)

自爆すると、ゲームオーバーとなり、ゲームを終了します。近くにクリンゴン人がいる場合は、そのうちの数人を連れて行くことができます(残エネルギーが多いほど、爆発音が大きくなります)。

自爆するには、ゲーム開始時に入力したパスワードを覚えている必要があります。

3.19 TERMINATE THE CURRENT GAME

Mnemonic: QUIT
(no abbreviation)

現在のゲームを直ちにキャンセルします。ゲームは終了しません。新しいゲームを開始するか、Star Trek プログラムから退出するかを選択できます。

3.20 SENSOR-SCAN

Mnemonic: SENSORS
Shortest abbreviation: SE

科学士官スポックは短距離センサーを用いて、担当象限内の惑星の情報を提供します。惑星はM、N、Oの3つのクラスに分類されます。Mクラスの惑星のみが地球のような環境です。スポックは、惑星にダイリチウム結晶が存在するかどうかを通知します。センサースキャンは無料です。

3.21 ENTER STANDARD ORBIT

Mnemonic: ORBIT
Shortest abbreviation: O

惑星に着陸するには、まず標準軌道に乗る必要があります。これは、スターベースへのドッキングと同様の方法で達成できます。惑星に隣接する8つのセクター位置のいずれかに移動し、軌道コマンドを発行して、自機を惑星の標準軌道に乗せます。これは機動であるため、わずかな時間がかかりますが、エネルギー消費はごくわずかです。敵が存在する場合は、攻撃してきます。

3.22 TRANSPORTER-TRAVEL

Mnemonic: TRANSPORT

Shortest abbreviation: T

トランスポーターは、あらゆる物体をエネルギーに変換し、そのエネルギーを宇宙空間にビーム送信し、目的地で物体を再構築できる装置です。トランスポーターは惑星に着陸する方法の一つです。トランスポーターの射程距離には限りがあるため、惑星にビームダウンするには標準軌道上にいる必要があります。また、輸送中はシールドを解除する必要があります。

トランスポートコマンドは、着陸隊を惑星にビーム送信し、「ダイリチウム結晶」を採掘するために使用します。コマンドが発行されるたびに、(プレイヤーが率いる)着陸隊は船から惑星へ、または惑星から船へ移動します。

他の装置と同様に、トランスポーターも時々故障するため、不必要な輸送は避けてください。

トランスポーターの消費時間とエネルギーはごくわずかです。トランスポーターの使用は「ターン」にはなりません。

3.23 SHUTTLE CRAFT

Mnemonic: SHUTTLE

Shortest abbreviation: SHU

惑星間を移動する別の方法です。航続距離が限られているため、「ガリレオ」と呼ばれるシャトルクラフトを使用するには、標準軌道上にいる必要があります。シールドは解除されている必要があります。

輸送とは異なり、シャトルクラフトの使用は時間を消費するため、「ターン」となります。時間は当然のことながら軌道高度に依存し、高度の $3.0e-5$ 倍に相当します。シャトルは船のエネルギーを消費しません。

惑星から船への移動には、船から惑星への移動に使用するのと同じ移動手段を使用する必要があります。ただし、惑星へ輸送し、ガリレオの乗組員に着陸隊を迎えに来てもらうことも、ガリレオで惑星まで移動し、シャトルクラフトを惑星に残して帰還することも可能です。

3.24 MINE DILITHIUM CRYSTALS

Mnemonic: MINE

Shortest abbreviation: MI

あなたと採掘パーティがダイリチウム結晶のある惑星の地表に到達したら、このコマンドで採掘を開始します。

採掘には時間がかかり、1 ターンとなります。エネルギーは消費しません。M クラスの惑星の採掘には 0.1~0.3 スターデートかかります。N クラスの惑星は 2 倍、O クラスの惑星は 3 倍の時間がかかります。

ダイリチウム結晶には膨大なエネルギーが含まれており、船の電力システムから容易に放出されます。緊急時に備えて、可能な限り採掘しておくことをお勧めします。結晶はゲームオーバーになるか、スターベース以外で船を放棄するまで保持されます。

3.25 LOAD DILITHIUM CRYSTALS

Mnemonic: CRYSTALS

Shortest abbreviation: CR

これは非常に強力なコマンドなので、注意して使用してください。ダイリチウム結晶を船に搭載すると、このコマンドは機関士スコットとミスター・スポックに、未精製のダイリチウム結晶を船の物質反物質変換器の電力チャンネルに装填するよう指示します。これが成功すると、このコマンドは船のエネルギーを大幅に増加させます。

結晶は未精製で不純であるため、電力チャンネルで不安定性が発生する可能性があります。通常、スコットティはこれを制御できます。制御できない場合は、悲惨な結果となります。スコットティは、最も安定していると思われる結晶を最初に使用します。

この目的でダイリチウム原石を使用することは相当なリスクを伴うため、宇宙艦隊規則では「コンディション・イエロー」の場合にのみ使用が許可されています。時間もエネルギーも消費されません。

3.26 PLANET REPORT

Mnemonic: PLANETS

Shortest abbreviation: PL

ミスター・スポックが銀河系内の惑星に関する情報のリストを提示します。惑星は長距離スキャンでは表示されないため、この情報を取得する唯一の方法は「SENSORS」コマンドを使用することです。

3.27 FREEZE

Mnemonic: FREEZE
(no abbreviation)
Full command: FREEZE <FILE NAME>

FREEZE コマンドの目的は、プレイヤーがゲームの現在の状態を保存し、後でゲームを終了できるようにすることです。フリーズされたゲームからはプラークを生成できません。指定されたjファイル名iと「.TRK」形式のファイルが（必要に応じて）現在のディレクトリに作成され、ゲームに関するすべての関連情報がそのファイルに書き込まれます。ゲームは通常通り続行することも、ユーザーの選択により終了することもできます。

「FREEZE」コマンドで作成されたゲームを再開するには、最初のゲームの種類を尋ねる質問に対して「FROZEN」と入力し、その後jファイル名iを入力するだけです。

注: 「トーナメント」ゲームはフリーズされたゲームに似ていますが、以下の違いがあります。

1. トーナメントゲームは常に最初から開始されますが、フリーズゲームはどの時点からでも開始できます。
2. トーナメントゲームでは、プレイヤーはトーナメントの名前または番号を覚えているだけで済みますが、フリーズゲームに関する情報はファイルに保存する必要があります。トーナメントゲームはフリーズできますが、その場合、通常のフリーズゲームと同じように動作します。

注目すべき点は、「FREEZE」では乱数ジェネレーターのシード値が保存されないため、同じフリーズゲームを再開した後に同じ操作を行っても結果が異なる可能性があることです。ただし、特定のトーナメントゲームを開始した後に同じ操作を行った場合、常に同じ結果になります。

3.28 REQUEST

Mnemonic: REQUEST
Shortest abbreviation: REQ
Full command: REQUEST <ITEM>

このコマンドは、<STATUS> コマンドから任意の情報を取得できます。<ITEM> は、以下の情報を指定します。

INFORMATION	MNEMONIC FOR <ITEM>	SHORTEST ABBREVIATION
STARDATE	DATE	D
CONDITION	CONDITION	C
POSITION	POSITION	P
LIFE SUPPORT	LSUPPORT	L
WARP FACTOR	WARPFACOR	W
ENERGY	ENERGY	E
TORPEDOES	TORPEDOES	T
SHIELDS	SHIELDS	S
KLINGONS LEFT	KLINGONS	K
TIME LEFT	TIME	TI

3.29 EXPERIMENTAL DEATH RAY

Mnemonic: DEATHRAY
(No abbreviation)

このコマンドは、他に選択肢がない絶望的な状況でのみ使用してください。デスレイはエネルギーを用いて物質を再構成します。残念ながら、その動作原理はまだ完全には解明されておらず、結果は非常に予測不可能です。

唯一良い効果は、現在の象限にいる全ての敵を破壊できることです。これは約 70%の確率で発生します。破壊されるのは敵のみで、スターベース、恒星、惑星は影響を受けません。

残りの 30%は、悪い結果から致命的な結果まで様々です。

デスレイはエネルギーも時間も必要としませんが、生き残った場合、敵はあなたに攻撃を仕掛けてきます。

フェアリークィーン号にはデスレイはありません。

デスレイが使用中に損傷した場合、完全に交換する必要があります。これはスターベースでのみ可能です。デスレイは非常に複雑な装置であるため、交換にはスターベースで 9.99 スターデートかかります。デスレイは飛行中に修理することはできません。

3.30 LAUNCH DEEP SPACE PROBE

Mnemonic: PROBE
Shortest abbreviation: PR
Full command: PROBE <ARMED> MANUAL <displacement>
PROBE <ARMED> AUTOMATIC <destination>

エンタープライズは、限られた数の長距離探査機を搭載しています。これらは銀河の果てまで飛行し、通過した各象限で発見された重要な物体の数を報告します。探査機はワープ 10 で飛行するため、飛行中に時間を消費します。結果は亜空間無線で即座に報告され、星図に記録されます。

探査機には NOVAMAX 弾頭を搭載することもできます。弾頭を装備した状態で打ち上げられた場合、プローブは目標地点に到達するとすぐに恒星の中心部で弾頭を爆発させ、超新星爆発を引き起こしてその象限内のすべてのものを破壊します。その後、プローブはそれ以上飛行しません。NOVAMAX が機能するには、目標象限に恒星が存在する必要があります。

プローブは銀河内の天体の周りを飛行できますが、超新星が存在する象限に入るか、銀河系から離脱すると破壊されます。

目標地点の指定方法は MOVE コマンドと同じですが、自動移動の場合、座標が 1 組だけ指定されている場合、それらは現在の象限内のセクターではなく、象限であるとみなされます。

フェアリークイーン号にはプローブはありません。

3.31 EMERGENCY EXIT

Mnemonic: EMEXIT
Shortest abbreviation: E

このコマンドは、クリンゴン巡洋戦艦が端末に接近しているのを確認した際に、ゲームを素早く終了する方法を提供します。このコマンドは、カレントディレクトリ内のファイル「EMSAVE.TRK」でゲームをフリーズさせ、画面を消去して終了します。

もちろん、この操作を行うと、銘板 (plaque) を獲得するチャンスを失います。

3.32 ASK FOR HELP

Mnemonic: HELP
Full command: HELP <command>

このコマンドは、SST.DOC ファイルが現在のディレクトリにある場合、そのファイルから適切なセクションを読み取ります。

3.33 CLOAKING DEVICE

Mnemonic: CLOAK
Shortest abbreviation: CLOAK
Full commands: CLOAK ON
CLOAK OFF

クローキング装置は、自艦が敵艦から発見されないようにします。クローキング装置使用中は、亜空間無線は通信を受信できず、魚雷の精度が低下し、ドッキングとワープエンジンの使用もできなくなります。敵艦は、クローキングをオンにした瞬間に攻撃の機会を得ます。

宇宙暦 2311 年におけるアルジェロンとロミュランとの条約では、クローキング装置の使用が禁止されています。この条約の適用後、ロミュラン艦にクローキングまたはクローキング解除を観測された場合、違反となり、最終スコアにマイナスの影響を与えます。

フェアリー・クイーン号にはクローキング装置は搭載されていません。

3.34 CAPTURE KLINGONS

Mnemonic: CAPTURE
Shortest abbreviation: CA

捕獲コマンドは、乗組員を乗せたままクリンゴン戦艦を破壊するよりも、より人道的な戦闘終結方法を提供します。亜空間無線と転送装置が機能し、ブリッグに余裕がある場合、このコマンドは象限内で最も弱いクリンゴン艦の艦長に降伏を要請します。艦長が同意した場合、乗組員の一部があなたの艦に移送され、そのクリンゴン艦は破壊されます。このコマンドの実行には時間がかかり、降伏した場合は他の敵艦からの攻撃を受けます。

ドッキングすると、捕獲されたクリンゴン艦は基地に移送され、救出した人命があなたの功績として認められます。

3.35 GET THE SCORE

Mnemonic: SCORE

Shortest abbreviation: SC

この時点でゲームが自然に終了した場合のスコアを表示します。ゲームはまだ実際には終了しておらず、途中でやめるとポイントを失うため、これはおそらく意味のないコマンドですが、自分のパフォーマンスの大まかな概要を知ることができます。

4 その他の注記

スターベースは、コマンダーまたは「スーパーコマンダー」によって攻撃を受ける可能性があります。攻撃が発生すると、亜空間無線（通信が機能している場合）によって通知されます。このメッセージには、攻撃を受けている基地の持続時間が表示されます。「スーパーコマンダー」は通常のコマンダーよりも強力なため、より迅速に基地を破壊することができます。

「スーパーコマンダー」は、ワープ6またはワープ7程度の速度で銀河を移動します。彼の移動は厳密に時間に基づいており、時間が経つほど遠くまで移動できます。

銀河にはいくつかの支配地域が点在しており、これらは総称して「ロミュラン中立地帯」と呼ばれています。クリンゴン人がいないロミュラン人が存在する象限は、基地が存在する場合を除き、中立地帯に含まれます。ロミュラン人は長距離スキャンにも星図にも表示されないため、このゾーンに迷い込むことは容易です。すると、亜空間無線が機能していれば、ロミュランから丁重に退去を求める警告メッセージが届きます。

一般的に、ロミュラン人は銀河系にとって厄介者です。

高速シールド制御はかなり信頼性が高いですが、故障することもあります。

「スーパーコマンダー」がスキャンした領域内において、亜空間無線が機能していれば、星図上で彼の銀河系での動きを観察できます。

定期的に、宇宙艦隊司令部から情報報告が届き、「スーパーコマンダー」の現在の象限が示されます。

もちろん、亜空間無線が機能している必要があります。

各象限には0~3個のブラックホールがあります。ブラックホールに突入した魚雷は消滅します。実際、ブラックホールに入ったものはすべて永久に消滅します。敵をブラックホールに押し込めれば、敵は消滅します。ブラックホールは必ずしも同じ象限に留まるとは限りません。これらは一時的な現象です。

コマンダーがあなたのセクターに進撃してきた場合、あなたの艦に体当たりし、自滅するだけでなく、あなたにも大きな損害を与えます。

「COMMANDS」と入力すると、コマンドの一覧が表示されます。

5 スコアリング

スコアリングは非常にシンプルです。良い行動をするとポイントを獲得し、悪い行動をするとポイントを失います。

獲得ポイントは以下のとおりです。

1. 通常のクリンゴン艦を撃破するごとに 10 ポイント
2. 指揮官艦を撃破するごとに 50 ポイント
3. 「スーパー指揮官」艦を撃破するごとに 200 ポイント
4. クリンゴン艦を拿捕するごとに 3 ポイント
5. ロミュラン艦を撃破するごとに 20 ポイント
6. ロミュラン艦を降伏させるごとに 1 ポイント
7. クリンゴン艦/スターデートの平均撃破率の 500 倍。ゲームに負けた場合、撃破率は最低 5 スターデートに基づきます。
8. ゲームに勝利すると、レーティングに基づいてボーナスを獲得します。初心者：100、普通：200、優秀：300、熟練：400、名誉：500。

失うポイントは以下のとおりです。

1. 自爆した場合、200 ポイント
2. 破壊したスターベース 1 つにつき 100 ポイント
3. 失ったスターシップ 1 つにつき 100 ポイント
4. アルジェロン条約違反 1 つにつき 100 ポイント
5. 救援要請 1 回につき 45 ポイント
6. 破壊した惑星 1 つにつき 10 ポイント
7. 破壊した恒星 1 つにつき 5 ポイント
8. 被災者 1 人につき 1 ポイント

スコアに加えて、十分なプレイができればランクが 1 段階昇格することもあります。昇格は主にクリンゴン/スターデート撃破率に基づいて行われます。これは、次の上位ランクに進む準備ができていかどうかを最もよく示す指標だからです。ただし、ペナルティで 100 ポイント以上失った場合は、必要な撃破率が上がります。通常、必要なキル率は $0.1 * \text{スキル} * (\text{スキル} + 1.0) + 0.1$ です。スキルの範囲は、初心者の場合は 1、上級者の場合は 5 です。

どのレベルからでも昇進できます。「エキスパート」レベルを超えると、特別な昇進の機会があります。また、「エキスパート」または「名誉」レベルから昇進した場合は、氏名、日付、クリンゴン人撃破率を記載した功績証明書を発行できます。この「銘板」には 132 桁のプリンターが必要です。証明書をファイルに印刷し、ワープロにインポートして Courier 8pt フォントを選択し、「横向き」で印刷する必要があるかもしれません。

他のバージョンの Star Trek ゲームを既にプレイしている場合でも、初心者レベルから始めるのが良いでしょう。もちろん、どのレベルのゲームをプレイするかはあなた次第です。もしエキスパートレベルから始めたいのであれば、どうぞ。これはあなたの葬式ですから。名誉ゲームは完全にマゾヒスト向けです。

6 ポケット・リファレンス

ABBREV	FULL COMMAND	DEVICE USED
-----	-----	-----
ABANDON	ABANDON	shuttle craft
C	CHART	(none)
CA	CAPTURE	subspace radio, transport
er		
CALL	CALL (for help)	subspace radio
CL	CLOAK	cloaking
CO	COMPUTER	computer
CR	CRYSTALS	(none)
DA	DAMAGES	(none)
DEATHRAY	DEATHRAY	(none)
DESTRUCT	DESTRUCT	computer
D	DOCK	(none)
E	EMEXIT	(none)
FREEZE	FREEZE <FILE NAME>	(none)
I	IMPULSE <MANUAL> <DISPLACEMENT>	impulse engines
	IMPULSE AUTOMATIC <DESTINATION>	impulse engines and computer
L	LRSCAN	long-range sensors
MI	MINE	(none)
M	MOVE <MANUAL> <DISPLACEMENT>	warp engines
	MOVE AUTOMATIC <DESTINATION>	warp engines and computer
O	ORBIT	warp or impulse engines
P	PHASERS <TOTAL AMOUNT>	phasers and computer
	PHASERS AUTOMATIC <TOTAL AMOUNT>	phasers, computer, sr sensors
	PHASERS MANUAL <AMT1> <AMT2> ...	phasers
PHO	PHOTONS <NUMBER> <TARGETS>	torpedo tubes
PL	PLANETS	(none)
PR	PROBE <ARMED> <MANUAL> <DISPLACEMENT>	probe launcher, radio
	PROBE <ARMED> AUTOMATIC <DESTINATION>	launcher, radio, computer
REP	REPORT	(none)
REQ	REQUEST	(none)
R	REST <NUMBER OF STARDATES>	(none)
QUIT	QUIT	(none)
S	SRSCAN <NO or CHART>	short-range sensors
SC	SCORE	(none)
SE	SENSORS	short-range sensors
SH	SHIELDS <UP, DOWN, or TRANSFER>	deflector shields
SHU	SHUTTLE	shuttle craft
ST	STATUS	(none)
T	TRANSPORT	transporter
W	WARP <FACTOR>	(none)

L. R. Scan: thousands digit: supernova
hundreds digit: Klingons
tens digit: starbases
ones digit: stars
period (.): digit not known (star chart only)

経路は、手動モードでは X-Y 方向の移動距離で、自動モードでは目的地の象限および/またはセクターで指定します。手動モードがデフォルトです。距離は象限で指定します。1 セクターの距離は 0.1 象限です。通常のクリンゴンは約 400 ユニットのエネルギーを持ち、コマンダーは約 1200 ユニットのエネルギーを持ち、（うわぁ！）「スーパーコマンダー」は約 1800 ユニットのエネルギーを持っています。フェイザーの発射は 5 セクターで約 60% に減少します。1 回のバーストで最大 1500 ユニットのオーバーヒートの危険なしに発射できます。ワープ 6 は安全な最速速度です。これより高速ではエンジンが損傷する可能性があります。ワープ 10 ではタイムワープに入る可能性があります。シールドの起動には 50 ユニットのエネルギーが必要で、ワープドライブでの移動に必要なパワーが 2 倍になります。高速シールド制御の作動には 200 ユニットのエネルギーが必要です。ワープドライブは、(距離) × (ワープ係数の 3 乗) ユニットのエネルギーを必要とします。速度は、1 スターデートあたり (ワープ係数の 2 乗) / 10 象限です。インパルスエンジンは、ウォームアップに 20 ユニットのエネルギーを必要とします。速度は 1 スターデートあたり 1 セクター弱です。

7 変更点

1977年頃、CDC 6600 メインフレームコンピュータ用のスーパースタートレックゲームを手に入れました。誰かがPDP-11 Fortranに変換していたのですが、サイズが大きすぎて動作しませんでした。そこでオーバーレイを使うようにプログラムを修正し、58KBのマシンになんとか収まるようにしました。

このゲームがとても気に入ったので、主にゲームロジックの連続性エラーや抜け穴といったバグの修正に時間を費やしました。何度かトーナメントも行いました。

1979年、私はそのPDP-11にアクセスできなくなりました。ソースコードのリストは保存しておきました。1995年、あの旧友を懐かしみながら、プログラムを移植可能なANSI Cに変換し始めました。これは時間がかかり、退屈な作業で、完成までに1年以上かかりました。

1997年の初め、私は「スーパースタートレック」に関する資料をワールド・ワイド・ウェブで探すという素晴らしいアイデアを思いつきました。ヒット数は多くありませんでしたが、1979年のFortranソースが見つかったのです！このバージョンには私のバージョンにはない機能がいくつか追加されていますが、私のバージョンにはない機能もいくつかありました。そこで、気に入った機能を統合しました。また、DECUSバージョン（PDP-10への移植版でソース数は少ない）やその他のバリエーションも見ました。

私が行った変更点：

オリジナル版と比較して、ユーザーの期待に応えるため、「help」コマンドを「call」に、「terminate」コマンドを「quit」に変更しました。DECUS版ではこれらの変更に加え、「freeze」を「save」に変更していたようですが、私は「freeze」の方が好きです。

1979年版からEMEXITを追加しました。

後期版では、ドッキング時にsrscanとlrscanが機能するとも記載されていたため（スターベースのスクリーンを使用）、これを実行できるように（そしてプレイヤーにその旨を示すように）いくつか変更を加えました。その後、基地には亜空間無線も搭載されていることに気がきました。ドッキング時にChartコマンドを実行すると星図が更新され、すべての無線レポートが聞こえるようになります。また、基地が攻撃を受けている場合にもDockコマンドでレポートが送信されます。

また、基地の初期配置を分散させるロジックも追加しました。基地の配置が適切でないとゲームを中断する人が多いため、これは理にかなった追加でした。

実験的なデスレイは、当初は成功率がわずか5%でしたが、繰り返し使用できました。1979年版では成功率が70%に達したため、数年使用した後では「実験的」という印象は薄れたと思います。しかし、使用後に故障する傾向がありました。デスレイをアップグレードしましたが、故障モードは元の状態のまま残しました（実に面白い！）。

1979年版のソリアン・ウェブのコードを組み込みました。

ロミュラン人と通常のクリンゴン人が高度なゲームで移動できるようにコードを追加しました。敵艦がエンタープライズに体当たり攻撃できるようにするコードを再度有効化しました。これは一度も正常に動作していませんでした。1979年版では全て修正されたようですが、アルゴリズムにはまだ満足していません。

DECUS版にはディープ・スペース・プローブがありました。良いアイデアだと思ったので、説明に基づいて実装しました。

2013年にはCLOAKコマンドとCAPTUREコマンドを追加し、多くのバグも修正しました。CAPTUREコマンドはBSDTrekのコマンドをベースにしています。この変更の際に、クリンゴン人を殺害するコマンドをクリンゴン船を破壊するコマンドに変更しました。これは、クリンゴン船には複数のクリンゴン人が乗船していることを反映しています。CLOAKコマンドとその他のバグ修正、そして誤字脱字の修正はErik Olofsen氏のおかげです。

8 謝辞

著者一同は、Star Trek ゲームの開発において、マイケル・ダガン教授の激励と運営面での支援に感謝の意を表します。彼らの協力なしには、このゲームは決して完成しなかったかもしれません。

パトリック・マクゲハーティ氏とリッチ・コーエン氏には、ゲームのオリジナルデザインを支援し、コンセプト開発に大きく貢献していただいたことに深く感謝いたします。

また、カール・ストレンジ氏、ハーディ・ティチェナー氏、スティーブン・ブリュエル氏にも、コーディングに関する問題解決の支援をいただいたことにも感謝いたします。

このゲームは、ジム・コープ氏とグレイディ・ヒックス氏が BASIC 言語でプログラムした以前のゲームに着想を得て、ある程度大まかにベースにしています。著者の理解では、その BASIC ゲームは、ペンシルベニア州立大学で使用されていたさらに以前のバージョンから派生したものです。

9 参考

1. 「スター・トレック」(オリジナル・テレビシリーズ)。制作・監督はジーン・ローデンベリー。
2. 「スター・トレック」(アニメテレビシリーズ)。制作はジーン・ローデンベリー、監督はハル・サザーランド。こちらも傑作で、子供向けというだけではありません。オリジナルシリーズを楽しんだ方なら、きっと楽しめるはずです(アニメを見ることに何らかの抵抗がある方は別ですが)。
3. 「メイキング・オブ・スター・トレック」(スティーブン・E・ホイットフィールド、ジーン・ローデンベリー著)。入手可能なスター・トレックに関する書籍の中で、最高かつ最も充実した内容です。(バランタイン・ブックス)
4. 「ザ・ワールド・オブ・スター・トレック」(デイヴィッド・ジェロルド著)。上記の書籍と内容は似ています。(バンタム)
5. 「スター・トレック・ガイド」(1967年4月17日改訂第3版)、ジーン・ローデンベリー著。テレビシリーズのオリジナル脚本家向けガイドですが、上記の(3)ほど網羅的ではありません。(ノルウェー・プロダクションズ)
6. 「トリプルの悩み」、デイヴィッド・ジェロルド著。この人気番組の脚本全編を収録。(バランタイン・ブックス)
7. 「スタートレック」「スタートレック 2」…「スタートレック 9」、ジェームズ・ブリッシュ著。オリジナル番組の短編小説。(バンタム)
8. 「スポック・マスト・ダイ」、ジェームズ・ブリッシュ著。オリジナル小説だが、番組「内なる敵」にかなり似ている。(バンタム)
9. AMT コーポレーション製のエンタープライズ号とクリンゴン巡洋戦艦のプラモデルは、ほとんどのホビーショップで入手可能。