



ACADÉMIE DE STARFLEET TACTIQUES DE COMBAT

LE KOBAYASHI MARU

Situation :

STARFLEET cherche à éprouver le caractère et la détermination de ses élèves officiers en les plaçant dans une situation simulée inextricable, afin d'observer leurs réactions sous pression extrême.

Éléments d'analyse :

- L'aspirant capitaine reçoit un appel du *Kobayashi Maru*, vaisseau cargo de la Fédération désarmé, présent dans la zone neutre.
- Sans que les élèves officiers le sachent, des astronefs ennemis sont également dans le secteur.
- Les vaisseaux ennemis vont refuser d'entrer en communication.

Options :

1. Lancer un appel d'urgence à d'autres vaisseaux du secteur, sans tenter d'aider soi-même le vaisseau endommagé.
2. Pénétrer dans la zone neutre pour porter secours au vaisseau, au prix d'une violation de l'accord concernant la zone neutre.

Scénario impossible :

- Nul capitaine de Starfleet ne négligera un appel de détresse.
- Toute tentative pour aider le vaisseau en difficulté expose son propre astronef à de graves dommages et à une violation de l'accord concernant la zone neutre.



⚠ **Tout élève officier qui brigue un poste de commandement à sa sortie de l'Académie de Starfleet doit affronter le test du KOBAYASHI MARU.**

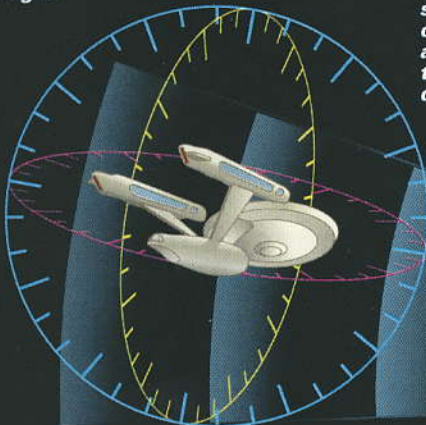


Simulation informatique organisée à bord de la reproduction d'une passerelle de spatonef, le **scénario du Kobayashi Maru** fait appel à la participation d'élèves officiers et d'officiers confirmés de **Starfleet**. Les premiers occupent des situations clés sur la passerelle de commandement ; l'un d'eux prend la place du capitaine. Le vaisseau semble voyager dans l'espace à proximité d'une zone neutre – au **XXIII^e siècle**, la **Zone neutre klingonne** est le plus souvent employée à titre d'exemple. Les distances cosmiques sont portées graphiquement sur écran pour procurer

un avantage aux élèves officiers. La mission s'ouvre dans des conditions de routine, mais peu après que le point a été effectué et le cap établi, le spatonef reçoit un appel provenant d'un vaisseau cargo de la **Fédération** en butte à une attaque. Ce vaisseau, baptisé *Kobayashi Maru*, est un transporteur de combustible neutronique de troisième classe, avec à bord

▶ **Les officiers confirmés qui supervisent l'exercice prennent un vif plaisir au spectacle de l'épreuve impossible imposée aux élèves officiers. En leur temps, ils l'ont eux-mêmes subie.**

Le vaisseau de Starfleet envoie un appel de détresse, pour découvrir bientôt qu'aucun autre astronef de la Fédération ne se trouve dans les parages.



Pénétrer dans la zone neutre (quadrillage vert) est susceptible d'être considéré comme un acte de guerre. Une telle intrusion est donc à proscrire.

Le vaisseau de la Fédération doit prendre une terrible décision : violer la zone neutre ou abandonner le bâtiment désarmé à son sort.

L'équipage du KOBAYASHI MARU est hors de portée des téléporteurs (quadrillage rouge), ce qui interdit de l'extraire de son vaisseau par ce moyen.

⚠ **Le scénario du KOBAYASHI MARU est délibérément conçu de manière à n'offrir aucune solution idéale ; quelle que soit la décision prise par l'élève officier, il ne peut « gagner » – c'est-à-dire sauver l'équipage du KOBAYASHI MARU et quitter la zone neutre sans dommage. Tout officier de Starfleet sera appelé à connaître une situation de ce genre, aussi importe-t-il de s'assurer qu'il ne s'effondrera pas sous la pression.**



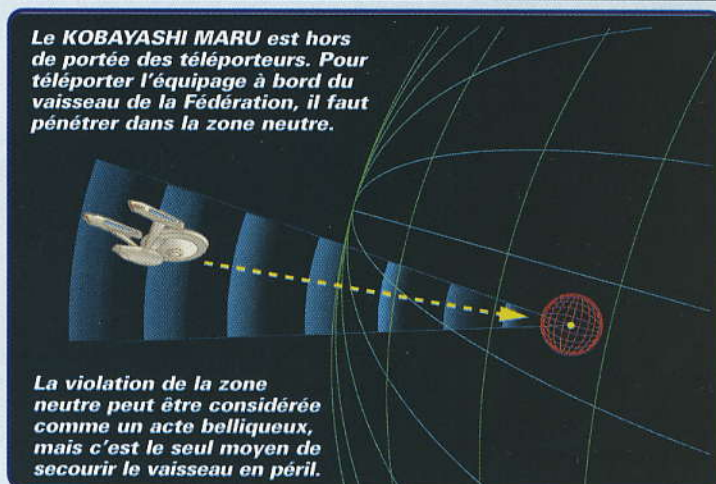
LE KOBAYASHI MARU

1. PARTIR SANS ESSAYER D'AIDER



Si le vaisseau de la Fédération décide de partir sans proposer son aide, l'accord concernant la zone neutre ne sera pas violé, mais cette décision entraîne la destruction presque certaine du KOBAYASHI MARU et la mort de tous ceux qui se trouvent à son bord.

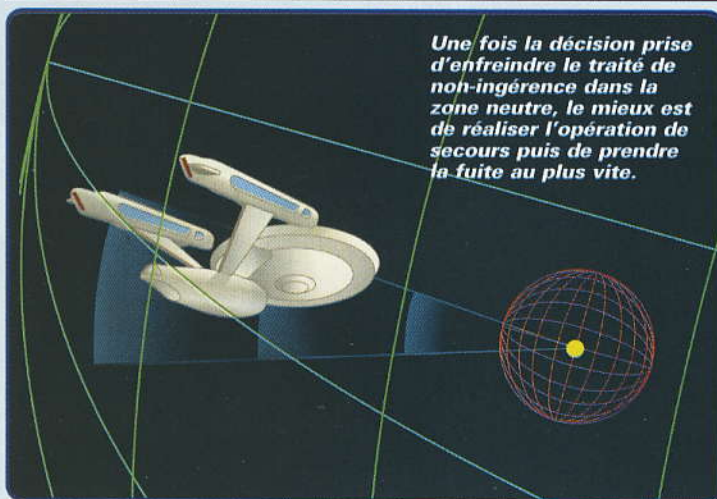
2. PÉNÉTRER DANS LA ZONE NEUTRE



Le KOBAYASHI MARU est hors de portée des téléporteurs. Pour téléporter l'équipage à bord du vaisseau de la Fédération, il faut pénétrer dans la zone neutre.

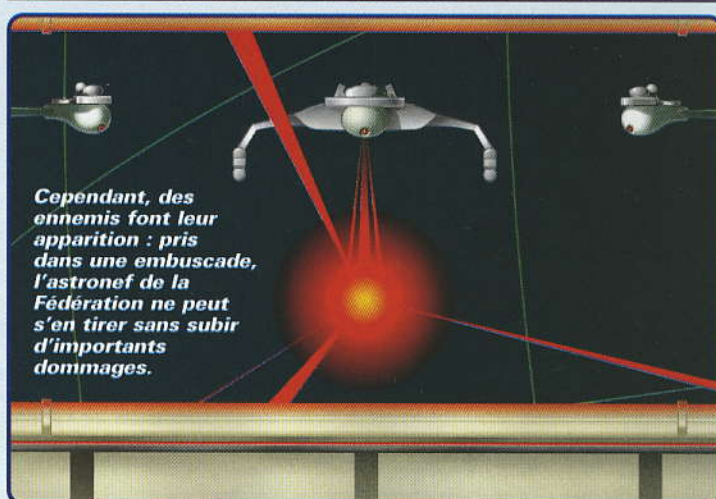
La violation de la zone neutre peut être considérée comme un acte belliqueux, mais c'est le seul moyen de secourir le vaisseau en péril.

3. DANS LA ZONE NEUTRE



Une fois la décision prise d'enfreindre le traité de non-ingérence dans la zone neutre, le mieux est de réaliser l'opération de secours puis de prendre la fuite au plus vite.

4. PRIS EN EMBUSCADE



Cependant, des ennemis font leur apparition : pris dans une embuscade, l'astronave de la Fédération ne peut s'en tirer sans subir d'importants dommages.

81 membres d'équipage et 300 passagers. Le *Kobayashi Maru* indique ses coordonnées : il se trouve au cœur de la zone neutre.

À l'aide !

Afin de porter secours au vaisseau en péril, l'élève officier doit prendre la décision d'enfreindre le traité et de pénétrer dans la zone neutre. Tous ne franchissent pas ce pas, ce qui est noté par la commission d'évaluation.

De nombreux élèves officiers tentent d'envoyer un signal de détresse à l'intention de vaisseaux éventuellement présents dans les parages, pour se rendre compte que leur astronave est le seul à se trouver à portée du vaisseau désespéré.

Dans la zone neutre

Une fois la décision prise de secourir l'équipage du *Kobayashi Maru*, le scénario se déroule rapidement. Les officiers confirmés informent l'élève officier qu'il ou elle est en train de violer le traité, ce qui est noté dans le rapport de mission. Au moment où le vaisseau entre dans la zone neutre,

les coordonnées du *Kobayashi Maru* sont reconfirmées, mais l'officier chargé des communications perd le contact. Alors que l'on tente de le rétablir, les senseurs détectent à proximité trois vaisseaux ennemis puissamment armés, sur une trajectoire d'interception ou en train de se désocculter.

L'aspirant capitaine ordonne à l'officier responsable des communications d'entrer d'abord en contact avec les vaisseaux ennemis pour expliquer la situation, puis de rétablir le contact avec le *Kobayashi Maru*. Mais une embuscade s'est produite, et aucune de ces tentatives n'est couronnée de succès. Tandis que l'ennemi arme ses torpilles, l'élève officier fait généralement un ultime effort pour échapper aux assaillants et quitter la zone neutre.

Malheureusement, les forces sont inégales.

Les dommages subis

La réplique de la passerelle subit les dommages correspondant aux tirs ennemis. Les officiers, qui semblent se réjouir de la situation,

simulent avec jubilation les affres de la mort. Reste aux aspirants en état de choc à faire le macabre décompte des morts et des dégâts. La simulation prend fin : la commission d'évaluation pénètre sur la passerelle, et les stagiaires se rendent vers la salle de conférence pour y poser des questions.

Face au stress

À certains égards, le scénario du *Kobayashi Maru* est déloyal, car l'ordinateur est programmé de telle manière que les élèves officiers ne peuvent gagner. Toutefois, l'objet de l'exercice est de découvrir comment un groupe d'aspirants affrontent la mort et les destructions auxquelles ils auront presque inéluctablement à faire face au cours de leur carrière. Culpabilité, peur et colère s'expriment fréquemment, mais les meilleurs éléments épuisent toutes les options avant de se résigner à leur sort.

Après cette épreuve, les jeunes recrues partent pour trois semaines en mission de formation dans l'espace.

BLOC-NOTES

- **James T. Kirk** est le seul élève officier à avoir triomphé du scénario du *Kobayashi Maru* : il a reprogrammé la simulation informatisée pour rendre possible le sauvetage du *Kobayashi Maru* et la sortie sans encombre de la zone neutre, en déclarant que, pour lui, il n'y a pas de scénario impossible !
- Tous les commanders et capitaines ne passent pas le test : le **capitaine Spock** n'est pas soumis à une version officielle de l'épreuve, mais il estime que son sauvetage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, menacé par le **dispositif Genesis**, en constitue un substitut recevable.