

HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

## SOMETIMES THE ONLY WAY TO RESTORE PEACE IS TO WAGE WAR

Introducing the third installment of the hit *Star Trek*™ series, now set in the *Star Trek: Next Generation*™ universe. As the Klingons and Federation construct a controversial new starbase, the Romulans launch an attack. You must take all three sides in explosive ship-to-ship combat as you command your starship to victory.

### KEY FEATURES:

- ⚙ Large-scale, real-time, ship-to-ship combat and in-depth story missions
- ⚙ Streamlined interface, plus improved ship management and maneuvering
- ⚙ Ship customization and ability to recruit/improve officers (a *Star Trek* game first)



VISIT THE DOWNLOADS PAGE FOR MORE SCREENSHOTS

### RECENT UPDATES:

- ⚙ **02.28.03** - GERMAN BETA PATCH FOR "STAR TREK STARFLEET COMMAND™ III" NOW AVAILABLE
- ⚙ **02.25.03** - U.S. & U.K. BETA PATCHES FOR "STAR TREK STARFLEET COMMAND™ III" NOW AVAILABLE

ACTIVISION

STAR TREK  
nEMESIS  
In Theaters Everywhere  
Dec. 13, 2002



PC  
CD  
ROM



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)



HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

# OVERVIEW:

CLICK ON A SCREEN TO ENLARGE IT.

VISIT THE DOWNLOADS PAGE FOR MORE SCREENSHOTS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

## SOMETIMES THE ONLY WAY TO RESTORE PEACE IS TO WAGE WAR

Introducing the third installment of the hit *Star Trek™* series, now set in the *Star Trek: Next Generation™* universe. As the Klingons and Federation construct a controversial new starbase, the Romulans launch an attack. You must take all three sides in explosive ship-to-ship combat as you command your starship to victory.



VISIT THE DOWNLOADS PAGE FOR MORE SCREENSHOTS



### KEY FEATURES:

- ⚙ Large-scale, real-time, ship-to-ship combat and in-depth story missions
- ⚙ Streamlined interface, plus improved ship management and maneuvering
- ⚙ Ship customization and ability to recruit/improve officers (a *Star Trek* game first)

### RECENT UPDATES:

- ⚙ **02.28.03** - GERMAN BETA PATCH FOR "*STAR TREK STARFLEET COMMAND™ III*" NOW AVAILABLE
- ⚙ **02.25.03** - U.S. & U.K. BETA PATCHES FOR "*STAR TREK STARFLEET COMMAND™ III*" NOW AVAILABLE

TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)

HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

# NEWS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)



















HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

## COMMUNITY

Activision :: [www.activision.com](http://www.activision.com)

Publisher of *Star Trek* StarFleet Command III

Paramount :: [www.paramount.com](http://www.paramount.com)

Licenser of *Star Trek*

Taldren :: [www.taldren.com](http://www.taldren.com)

Developer of *Star Trek* StarFleet Command III.

The Taldren SFC forums can be found [here](#).

*Star Trek* Message Boards :: [gaming.startrek.com](http://gaming.startrek.com)

Official *Star Trek* Message Boards

SFC3.net :: [www.starfleetcommand3.net](http://www.starfleetcommand3.net)

Fan site for in-depth SFC3 information, forum, league and campaigns.

Starfleet Universe :: [www.strategyplanet.com/sfc/](http://www.strategyplanet.com/sfc/)

Fan site for all Starfleet Command games.

Trek Universe Network :: [www.trekuniversenetwork.com](http://www.trekuniversenetwork.com)

Fan site for all *Star Trek* games, includes SFC 3 forums.



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)



HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

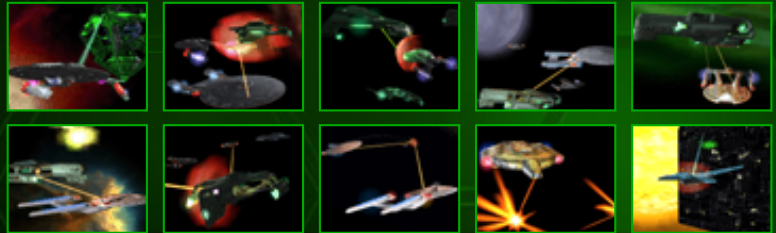
## DOWNLOADS

### ADD-ON



(Star Trek StarFleet Command III Nemesis Add-On 11 MB)

### SCREENSHOTS



(Screenshots taken from Star Trek StarFleet Command III)

### PATCHES

- ↕ [U.S. 1.01 Beta Patch](#) (Size: 11.4 MB)
- ↕ [U.K. 1.01 Beta Patch](#) (Size: 14 MB)
- ↕ [German 1.01 Beta Patch](#) (Size: 13.4 MB)
- ↕ [DirectX 9 Fix](#) (Size: 480 KB)

### TRAILERS



(Star Trek StarFleet Command III 11.04.02 - 26 MB)



(Star Trek StarFleet Command III 11.26.02 - 28 MB)



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
 Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
 Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





## [U.S. 1.01 Beta Patch](#) (Size: 11.4 MB)

**ATTENTION: THIS PATCH IS A BETA PATCH** and is not supported by Activision Customer Support. It represents progress made to date by Taldren (the developer of Star Trek Starfleet Command III) and addresses many outstanding issues, including several bug fixes and balancing changes to single player and multiplayer skirmish mode, single player conquest mode, single player campaign mode and Dynaverse 3 multiplayer mode.

**Please carefully consider the following information before downloading and/or installing this Beta patch:**

- DO NOT INSTALL THIS PATCH if you play multiplayer Dynaverse via dial-up modem. A new issue introduced may cause significant "lag" with Dynaverse play when using a dial-up modem.

- Once you have installed this patch, the ONLY Dynaverse games you will be able to see or join will be on game servers that are running the Beta patch code. You will NOT be able to access any of the servers running release code. If you have friends or teammates in Dynaverse who are not utilizing this patch, you will not be able to play with them.

- Once installed, there is no "uninstall" for this patch that would roll your game back to the previous (release) version of Starfleet Command III. Therefore, once you have installed this beta patch, the only way to revert to the release version of the game is to uninstall Starfleet Command III completely, and then reinstall the game from your Starfleet Command III CDROM.

- Installation of this Beta patch will make you ineligible for any Activision Customer Support on this product. HOWEVER, reverting to the original release code by re-installing the game from the CDROM you purchased will reinstate your eligibility.

- If you install this patch, DO NOT install the Star Trek Nemesis Downloadable Movie Mission over the new patched version. It will render several portions of the game inoperable. This patch contains the latest versions of the Nemesis Movie Mission already.

- This patch does not address all known issues with the game. For a full list of fixes, click [here](#)

**CHOOSE A DOWNLOAD SITE:**

[US Beta Patch Mirror 1 - Taldren](#)

[US Beta Patch Mirror 2 - 3D Gamers](#)

[US Beta Patch Mirror 3 - Fileplanet \(free registration req'd.\)](#)

[close this window](#)

## [U.K. 1.01 Beta Patch](#) (Size: 14 MB)

**ATTENTION: THIS PATCH IS A BETA PATCH** and is not supported by Activision Customer Support. It represents progress made to date by Taldren (the developer of Star Trek Starfleet Command III) and addresses many outstanding issues, including several bug fixes and balancing changes to single player and multiplayer skirmish mode, single player conquest mode, single player campaign mode and Dynaverse 3 multiplayer mode.

**Please carefully consider the following information before downloading and/or installing this Beta patch:**

- DO NOT INSTALL THIS PATCH if you play multiplayer Dynaverse via dial-up modem. A new issue introduced may cause significant "lag" with Dynaverse play when using a dial-up modem.

- Once you have installed this patch, the ONLY Dynaverse games you will be able to see or join will be on game servers that are running the Beta patch code. You will NOT be able to access any of the servers running release code. If you have friends or teammates in Dynaverse who are not utilizing this patch, you will not be able to play with them.

- Once installed, there is no "uninstall" for this patch that would roll your game back to the previous (release) version of Starfleet Command III. Therefore, once you have installed this beta patch, the only way to revert to the release version of the game is to uninstall Starfleet Command III completely, and then reinstall the game from your Starfleet Command III CDROM.

- Installation of this Beta patch will make you ineligible for any Activision Customer Support on this product. HOWEVER, reverting to the original release code by re-installing the game from the CDROM you purchased will reinstate your eligibility.

- If you install this patch, DO NOT install the Star Trek Nemesis Downloadable Movie Mission over the new patched version. It will render several portions of the game inoperable. This patch contains the latest versions of the Nemesis Movie Mission already.

- This patch does not address all known issues with the game. For a full list of fixes, click [here](#)

**CHOOSE A DOWNLOAD SITE:**

[UK Beta Patch Mirror 1 - Taldren](#)

[UK Beta Patch Mirror 2 - 3D Gamers](#)

[UK Beta Patch Mirror 3 - Fileplanet \(free registration req'd.\)](#)

**[close this window](#)**

 [German 1.01 Beta Patch](#) (Size: 13.4 MB)

Diese Readme-Datei enthält letzte Informationen und Hinweise zur Beta-Version 1.01 von Star Trek Starfleet Command III.

HINWEIS: HIERBEI HANDELT ES SICH UM EINEN BETA-PATCH, für den Ihnen Activision keinen Kundendienst anbietet. Er bringt Ihre Version auf den neuen Stand von Taldren (die Entwickler von Star Trek Starfleet Command III) und versucht, diverse Probleme, Abstürze und Spielbalancing-Korrekturen im Einzelspieler-Modus, Mehrspieler-Gefechtsmodus, Einzelspieler-Eroberungsmodus, Einzelspieler-Kampagnenmodus und dem Dynaverse-3-Mehrspieler-Modus zu lösen.

Bitte beachten Sie die nachfolgenden Informationen vor dem Download und/oder der Installation des Beta-Patches:

- INSTALLIEREN SIE DIESEN PATCH NICHT, wenn Sie den Mehrspieler-Dynaverse-Modus über eine Modem-Wählverbindung spielen. Ein anderes Problem würde bei einer Wählverbindung zu großen Geschwindigkeitsverlusten in der Verbindung bewirken.
- Sobald Sie diesen Patch installiert haben, sehen Sie NUR NOCH andere Dynaverse-Spiele, die ebenfalls bereits den Patch verwenden. Sie können auf keinen der Server mehr gelangen, die noch den alten Programmcode der im Handel erhältlichen Version verwenden. Wenn Sie Freunde oder Partner im Dynaverse haben, die diesen Patch noch nicht verwenden, können Sie mit diesen fortan nicht mehr spielen.
- Sobald Sie den Patch installiert haben, gibt es keine Möglichkeit mehr, ihn mal eben wieder zu deinstallieren und die Handelsversion von Starfleet Command III zu verwenden. Die einzige Möglichkeit, die alte Version wieder zu verwenden, besteht darin, Starfleet Command III komplett zu deinstallieren und es dann wieder von der Original-CD-ROM neu zu installieren.
- Wenn Sie diesen Beta-Patch installieren, wird Ihnen der Activision-Kundendienst zu diesem Produkt keine Fragen mehr beantworten. Wenn Sie aber die Version deinstallieren und das Originalspiel erneut installieren, kann man Ihnen hier wieder helfen.
- Wenn Sie diesen Patch installieren, installieren Sie NICHT die "Star Trek Nemesis Downloadable Movie Mission" nach Ausführen des Patches. Sie würden sonst bestimmte Teile des Spiels nicht mehr nutzen können.
- Dieser Patch behebt NICHT alle bekannten Probleme des Spiels, sondern nur einen Teil davon. [Fix list](#)

**WÄHLEN Sie Einen DOWNLOAD-AUFSTELLUNGORT:**

[DE Beta Patch Mirror 1 - Taldren](#)

[DE Beta Patch Mirror 2 - 3D Gamers](#)

[DE Beta Patch Mirror 3 - Fileplanet \(free registration req'd.\)](#)

**[close this window](#)**



## Star Trek Starfleet Command III 1.01 BETA Patch Readme

### CLIENT FIXES

- 0) Follow, Orbit and Match target speed works on undetected cloaked ships - fixed.
- 1) Win 9x not displaying "Mission Complete" message - fixed.
- 2) Looping text at end of Klingon mission 'Obedience' - fixed.
- 3) Occasionally the Romulan Mission 'Gray Area' cannot be completed - fixed.
- 4) If a starbase construction fleet lost a freighter, the player would still be able to deliver the starbase - fixed.
- 5) Owning player would receive prestige if his construction fleet freighter(s) were destroyed - fixed.
- 6) AI not firing plasmas - fixed.
- 7) A ship with no primary weapons would not be able to fire - fixed.
- 8) AI not taking Angular Velocity in to account when firing - fixed.
- 9) Romulan fast disruptors not doing enough damage - fixed.
- 10) Empty incoming hail box that can't be cleared - fixed.
- 11) Turn rate curve is incorrect - fixed.
- 12) Ships beyond sensor range are given away by a mouse hover - fixed.
- 13) Romulan Warbird is too weak - fixed, added additional hardpoint to rear (in addition to fixes elsewhere-in Romulan weapons).
- 14) Reduced the chance of detecting a cloaked ship with probes from 25% to 15%.
- 15) Pressing the B key or clicking on the Fire Heavy Weapons button drops a nuclear mine - fixed.
- 16) If a weapon is destroyed, it indicates "cycling" - fixed.
- 17) Base Assault and Planetary Assault missions are too easy - fixed.
- 18) Defiant and Scimitar UI less than optimal - fixed.
- 19) The Defiant hull cost is too low - fixed.
- 20) The Ion Cannon is not distinctive - fixed.
- 21) Borg Cube collision causing multiple problems - fixed the cube is now just an ordinary ship - no collision.
- 22) Reduced strength of the pulse phaser over range and brought the plasma torpedoes in line with the new pulse phaser numbers.
- 23) Added distinctive beep to incoming meta message.
- 24) SFC now supports multiple maps of the same type.
- 25) It will now randomly pick from all available maps of a type (Open space, Asteroids, Nebula and Black Hole) to determine map for tactical.
- 26) Added new weapons arcs for starbases only.
- 27) Starbase only weapons increased to max range of 60.
- 28) Pulse phasers - reduced chance of shield piercing to 1 in 10 from 1 in 6.
- 29) Special weapons now display damage drop off correctly in the tactical radar.
- 30) Helm Officers being killed with performing EM does not stop you from stopping EM.
- 31) Ships explosion damage now based on health of warp core and total warp power output.
- 32) MP Games update the Player count correctly now.

- 33) Refit Screen: The purchase list no longer resets to the first item each time you buy or remove a item.
- 34) A host machine address is now removed correctly. NOTE: saved addresses will have to be re-entered.
- 35) Mixing of Tech Between races now no longer allowed by default.
- 36) Fixed Disrepute being counted twice after a battle.
- 37) Fixed Transporter panel bug where the panel drew over the weapons panel.
- 38) Fixed Transporter Panel not refreshing the contents of the target ship correctly.
- 39) Fixed bug in speed bar where the client fails to update the other clients on the change in speed when an impulse engine is repaired.
- 40) Shields now regenerate faster.
- 41) Fixed targeting sub system bug that allowed crewmen and officers to be killed before internals were scored.
- 42) ShuttleBays made tougher.
- 43) Fixed lockup when AI's try to capture ships under certain circumstances.
- 44) Fixed bug where the keyboard command could ping turn on Anti-Cloak on ships that did not have anti-cloak.
- 45) Fixed bug where keyboard command of "steady as she goes" did nothing.
- 46) Cloak can now be repaired.
- 47) Amount of random damage going to engines is too high - fixed.
- 48) Klingon mission 'Obedience' crashes - fixed.
- 49) Unable to complete Borg mission 'Status Quo' - fixed.
- 50) Probes cause friendly ships to be detected - fixed.

## SERVER FIXES

- 01) The percentage of Disrepute distribution now is a float from 0.1 to 10.0 in the Character.gf.
- 02) Handle SmartHeap exception so a dialog box does not appear
- 03) Rework GameSpyConnection logic to safely close down
- 04) Protect callbacks from being deleted while in use.
- 05) Improve performance of callback protection (aka The Movement issue during testing)
- 06) Introduce new external LogViewer system to improve Server performance.
- 07) Upgraded to SmartHeap 6.02
- 08) Removed unused variables in AI.gf, Ship.gf, Character.gf
- 09) Max ships in review by empire increased (for bidding)
- 10) Officer population is now a ratio of the humans, not of ALL characters (previously way too many officers)
- 11) Broadcast option on the server (#4), message will go out to all people online
- 12) Option added to server (Database.gf:[FileDB]/AutoSaveDateTimestampedRate). If set to a value > 0, this controls the rate at which AutoSaves are instead saved to a directory named with the current date/time. This allows AutoSaves to be automatically set aside, just in case. They are in the format "/YYYY-MM-DD\_HHMM", for example: "/2002-12-25\_0800". Default rate is once per hour.

- 13) When a player logs off, they now have their "in tactical" flag cleared. This had previously caused players to be "stuck" on the server, unable to move.
- 14) If leader is attacked while moving to the next hex, but before the members are moved with the leader - the battle still commences with all members. Likewise, if a fleet member is attacked in this case - battle still occurs with all.
- 15) Simulated AI battles (those without humans) now have a 5% effect (vs. former 20%)
- 16) Decreased odds of Battleship's appearing
- 17) AI no longer replenish stores no matter what hex they are in (now only in friendly base hex)
- 18) AI now attempts to repair their hulls whenever they pass through a friendly starbase/planet hex.
- 19) Internal handling of engagements more memory efficient
- 20) Info messages are now clearer as to creating fresh engagement and adding to engagement (with ID)
- 21) Under high loads, an engagement could be advanced more than once, with unknown results (major bug)
- 22) Simulated AI battles are dismissed if they become invalid (defender died, etc.) while waiting to be simulated.
- 23) Borg now repair their hulls as soon as they report a battle
- 24) When server starts up, it looks at both "Auto Save" and "Exit Save" and uses the latest. It also indicates what it is doing, so you will know if it's a fresh database start.
- 25) Server will handle and correct a "CD Key In Use" error if it occurs and the player lost the key legitimately (server crash, etc.)
- 26) Option added to server (MissionMatching.gf:[ForfeitModifiers]/DeathIfFailedToJoin), if set - player will suffer a battle death if fail to return to the server after a battle (Alt-F4, crash, loss of net connection, etc.)
- 27) Option added to server (Economy.gf:[Auction/Ship]/CanBenefitFromDowngradingShip), if set - player will gain prestige when they trade in their ship for a lower valued ship.
- 28) Updated to GameSpy's latest SDKs (12/12/2002).
- 29) When someone joins or leaves a fleet, every human in the hex is notified and has their view refreshed
- 30) If a player chooses a mission such as scan, that does not involve others, they are protected from being attacked while in the mission. This prevents a cheat where players were being auto-forfeited while in battle and suffering a loss of prestige.
- 31) Rank is now advancing once again.
- 32) A German player can log onto any server and see only German messages from the server, while English players will see English. Of course chat remains in whatever language they are speaking. The language of the player is noted when they create a player on the server. All information sent to that player will then be in their language.
- 33) Fixed: Server option MaxAIsPerEmpire was creating AIs for empires that didn't exist.
- 34) Added server security support for ItemRules.gf
- 35) Option added to server (MissionMatching.gf:[Fleet]/LeaderCannotBeLowerClassThanMember), if set - no one can join a fleet if they are a higher ship class than the leader, except everyone can join a freighter.
- 36) Info Server now updates GameSpy every 10 seconds, instead of every second.
- 37) OSVersion9x.dll's are now removed!
- 38) Improved internal thread synchronization resource usage.

- 39) AutoSave rate changed to 5 (every 10 minutes).
- 40) Option added to server (Database.gf:[FileDB]/BackupPath), if set - special date/time backups are saved in a separate directory for easier maintenance.
- 41) Database saves that are created in other directories can now be copied into the root of /Saves and still work.
- 42) We now report "numplayers" to GameSpy as the # of logged on players.
- 43) Economy server can now run at a different rate than every turn, because the closing of bids is now run on the Database server turn (always every turn). Economy server turn rate reduced to every 5 turns.
- 44) Changed HailMission's listings under MissionMatching.gf to support a LIST of missions for each type, instead of only one. This allows modders to add as many special scripts as they would like. The system randomly picks from these lists, so you can increase the odds of a particular version by increasing the # of times it's in a list. For example, if someone creates a bunch of variations on the Meta\_Hail\_Planet mission, they would all be listed under [HailMissions/HailPlanetMissionTitles].
- 45) Option added to server (MissionMatching.gf:[Fleet/Maximum]). This list controls the maximum # of a given ship class in fleets. There can only be one Dreadnought class ship in a fleet, for example. Or only 2 Heavy Cruiser's.
- 46) Officer progression rate in multiplayer reduced by 80%. This is controlled externally now in (Score.gf:[LevelUp] and [SpecializedLevelUp]).
- 47) Option added to server (Score.gf:[Misc]/ChargeToDisreputeRate). This controls how much to charge to a player's disrepute if they are charged for a new ship when they die. The algorithm is a bit complex, so bear with me. Its primary purpose is to lessen the sting of dying in battle, but prevent cheating by stripping a ship and then purposefully dying in battle. When a player dies and the server is set to charge them for their replacement ship (Score.gf:[Misc]/ChargeForReplacementShip), the server calculates the trade-in value of their new replacement ship. This amount is to be charged to the player. ChargeToDisreputeRate is the percentage to charge to disrepute instead of prestige. The remainder is charged to prestige. If the player has disrepute already, the system will charge disrepute only up to the amount that was to be charged to disrepute and the remainder will then go to prestige. An example:
  - a) Player dies and is charged 10000 prestige for their new ship.
  - b) ChargeToDisreputeRate is set to 80%, so 8000 goes to disrepute and 2000 to prestige.
  - c) Player already has 5000 disrepute. So they are charged 3000 more disrepute, with the extra 5000 going back to prestige.
  - d) Player is then charged 7000 prestige. If they did not have disrepute already, it would have been 8000 to disrepute and 2000 charged to prestige.
- 48) Whenever prestige or disrepute changes, player has their prestige/disrepute refreshed.
- 49) Server informs administrator when it is "AutoSaving".
- 50) When a player wins a bid for a ship, their old ship is destroyed.
- 51) Under SQL, support added to ban player based on their GameSpy name or their IP address, checked when they create a player or log on.
- 52) Corrected OLD bug that was not refreshing the player's view of the map correctly. Planets should visually change their race on the map as well.
- 53) When a server starts up, it reviews valid Save directories and loads the latest version and announces which one it loads.
- 54) Fixed: List of Dynaverse servers was not matching up with descriptions/etc.



- 55) Removed more unused variables from various server GF files.
- 56) When a character logs off, it should always release the CD Key.

## NEW FEATURES

- 01) ItemRules.gf can be modified to allow mixing of tech for mods and holds the default ships for skirmish games.
- 02) When Bidding on a ship, a pop-up panel requests confirmation.
- 03) The weapons officers weapon Tech skill now decreases the shuttle launch delay. The delay was reduced across the board also.
- 04) Removed the need to have two teams for a skirmish game.
- 05) Added Popup to inform players that bids in D3 are final.
- 06) You can now cancel repairs but you still lose the repair part.
- 07) Weapons and Sensors degrade in the same increments as their color (Green 100%, Yellow 80%, Red 50%, Black 0%)
- 08) Warp and Impulse engines degrade gradually but also auto-repair at approx. 3% per turn

## ADVANCED USER TIPS

To increase the resolution of the weapon arcs on the tactical display you may alter this line in the sfc.ini. The default number is 6. Higher numbers require more CPU power thus reduces framerate. Thus numbers over 10 are not recommended unless you have a high-end system. Numbers over 75 are capped to 75. Numbers under 6 are set to 6.

[UI]

TacDisplayRes=6

## SFC3 Beta Patch Fix List

### CLIENT-FEHLERBEHEBUNGEN

- 0) Ziel folgen, Orbit und Zielgeschwindigkeit annehmen funktioniert jetzt auch bei getarnten Schiffen.
- 1) Win 9x zeigt jetzt die Nachricht "Mission beendet" korrekt an.
- 2) Der durchlaufende Text am Ende der klingonischen Mission 'Gehorsam' wurde korrigiert.
- 3) Die romulanische Mission 'Grauzone' kann jetzt immer beendet werden.
- 4) Wenn eine Sternenbasis-Konstruktionsflotte einen Frachter verliert, kann sie jetzt trotzdem noch die Sternenbasis ausliefern.
- 5) Der Spieler bekommt jetzt keine Prestige-Punkte mehr, wenn seine Konstruktionsflotten-Frachter zerstört wurden.
- 6) Die KI feuert jetzt auch Plasmawaffen.
- 7) Ein Schiff ohne eine Primärwaffe kann jetzt trotzdem feuern.
- 8) Die KI berücksichtigt jetzt auch die Winkelgeschwindigkeit beim Feuern.
- 9) Die romulanischen schnellen Disruptoren richten jetzt auch den nötigen Schaden an.
- 10) Es gehen keine leeren Rufnachrichten mehr ein, die nicht geschlossen werden können.
- 11) Die Wendegeschwindigkeit wurde korrigiert.
- 12) Schiffe außerhalb der Sensorenreichweite werden jetzt nicht mehr durch eine Mausbewegung verraten.
- 13) Der romulanische Warbird ist nicht mehr so schwach, und eine zusätzliche Waffenaufhängung am Heck wurde integriert (zusätzlich zu anderen Korrekturen an den romulanischen Waffen).
- 14) Die Entdeckungswahrscheinlichkeit von Sonden bei getarnten Schiffen wurde von 25% auf 15% gesenkt.
- 15) Das Drücken der B-Taste oder Klicken auf den Button 'Schwere Waffen' mit Abfeuern einer Nuklearmine wurde korrigiert.
- 16) Eine zerstörte Waffe zeigt nun nicht mehr "Wechsel" an.
- 17) Die Missionen 'Angriff auf die Basis' und 'Angriff auf den Planeten' sind nun nicht mehr so einfach.
- 18) Probleme mit der Defiant und Scimitar wurden behoben.
- 19) Die Hüllenkosten der Defiant sind nun nicht mehr so niedrig.
- 20) Die Ionenkanone hat nun auch eine Bezeichnung.
- 21) Die Kollision mit einem Borg-Kubus zog mehrere Probleme nach sich. Der Kubus verhält sich jetzt wie ein normales Schiff.
- 22) Die Wirkungen des Pulsphasers auf größere Distanz wurden reduziert, die Plasmatorpedos wurden an die neuen Pulsphaserwerte angepasst.
- 23) Eine eingehende Meta-Nachricht kann jetzt akustisch identifiziert werden.
- 24) SFC unterstützt jetzt mehrere Karten desselben Typs.
- 25) Eine taktische Karte wird jetzt zufällig aus allen Typen (Offener Raum, Asteroiden, Nebel und Schwarzes Loch) ausgewählt.
- 26) Für Sternenbasen wurden neue Waffen-Zielbereiche integriert.
- 27) Waffen, die nur auf Sternenbasen eingesetzt werden können, haben jetzt eine maximale Reichweite von 60.

- 28) Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Pulsphaser einen Schild durchdringt, wurde von 1 von 6 auf 1 von 10 geändert.
- 29) Die Sonderwaffen zeigen jetzt den Schadensabfall auf dem taktischen Radar korrekt an.
- 30) Wird ein Steueroffizier während eines Ausweichmanövers getötet, so ist ein Stoppen des Manövers dennoch möglich.
- 31) Der Explosionsschaden von Schiffen basiert jetzt auf dem Zustand des Warpkerne und der gesamten Warpkapazität.
- 32) Im Mehrspieler-Modus wird jetzt die Spielerzahl korrekt aktualisiert.
- 33) Die Kaufliste im Reparaturbildschirm springt nun nicht mehr bei jeder Änderung an den Anfang zurück.
- 34) Die Adresse eines Host-Rechners wird jetzt korrekt entfernt. HINWEIS: Gespeicherte Adressen müssen erneut eingegeben werden.
- 35) Standardmäßig ist das Kombinieren der Technik verschiedener Rassen nun nicht mehr erlaubt.
- 36) Die Verrufenheit wird nun nicht mehr doppelt nach einer Schlacht abgezogen.
- 37) Die Transporterleiste ragt nun nicht mehr in die Waffenleiste hinein.
- 38) Die Transporterleiste aktualisiert jetzt den 'Inhalt' des Zielschiffs korrekt.
- 39) Das Problem in der Geschwindigkeitsleiste, dass ein Client-Rechner nicht die richtige Geschwindigkeit nach der Reparatur des Impulsantriebs an die anderen Rechner weitergab, wurde behoben.
- 40) Die Schilde regenerieren sich nun schneller.
- 41) Das Problem beim Zielen auf Subsysteme, durch das Crewmitglieder und Officers noch vor den internen Systemen getroffen wurden, wurde korrigiert.
- 42) Die Shuttlerampen sind nun etwas widerstandsfähiger.
- 43) KI-Einnahmen von Schiffen sollten nun nicht mehr zu Abstürzen führen.
- 44) Über den Tastenbefehl kann nun bei Schiffen, die keine Tarnaufdeckung besitzen, auch keine Tarnaufdeckung mehr aktiviert werden.
- 45) Der Tastaturbefehl "Neutral vorwärts" hat nun auch eine Wirkung.
- 46) Die Klammern bei der Spielgeschwindigkeit funktionieren jetzt auch korrekt.
- 47) Die Tarnung kann nun auch repariert werden.
- 48) Der Zufallsschaden auf den Antrieb wurde etwas gesenkt.
- 49) Die klingonische Mission 'Gehorsam' stürzt nun nicht mehr ab.
- 50) Die Borg-Mission 'Status Quo' kann nun beendet werden.
- 51) Durch Sonden werden nun keine eigenen Schiffe mehr entdeckt.

## SERVER-FEHLERBEHEBUNGEN

- 01) Der verteilte Verruf wird jetzt durch die Werte von 0.1 bis 10.0 in der Datei Character.gf bestimmt.
- 02) Eine "SmartHeap Exception" wird nun korrekt verarbeitet, so dass kein Hinweisfenster mehr erscheint.
- 03) Die GameSpy-Verbindungslogik wurde nun so überarbeitet, dass sie sicher geschlossen wird.
- 04) Callbacks können nun nicht mehr gelöscht werden, während sie verwendet werden.
- 05) Der Callback-Schutz wurde optimiert (Korrektur auch bekannt als "The Movement issue")

- 06) Durch ein neuartiges externes LogViewer-System kann die Servergeschwindigkeit gesteigert werden.
- 07) Aktualisierung auf SmartHeap 6.02
- 08) Unbenutzte Variablen in den Dateien AI.gf, Ship.gf, Character.gf wurden entfernt.
- 09) Beim Bieten auf Schiffe wurde die Zahl der beobachteten je Volk vergrößert.
- 10) Die Zahl der Offiziere wird nun als Anteil an allen Humanioden berechnet, nicht mehr als Anteil aller Rassen (es gab zuvor zu viele Offiziere).
- 11) Die Sendeoption auf dem Server (#4) schickt jetzt Nachrichten an alle Spieler, die online sind.
- 12) Eine Option wurde zum Server hinzugefügt (Database.gf:[FileDB]/AutoSaveDateTimeStampedRate). Wenn der Wert > 0 sein sollte, bestimmt dies die Rate, mit der automatisch erzeugte Spielstände in ein Verzeichnis mit dem Namen des aktuellen Datums und der aktuellen Uhrzeit abgelegt werden. So werden für den Notfall Spielstände an die Seite gelegt. Sie liegen im Format "/JJJJ-MM-TTT\_SSMM" vor, also z. B. "/2002-12-25\_0800". Die Standardrate ist einmal pro Stunde.
- 13) Wenn sich ein Spieler abmeldet, wird jetzt das Flag "Taktik" gelöscht. Hierdurch wurden zuvor Spieler auf dem Server festgehalten, ohne dass sie sich noch bewegen konnten.
- 14) Wenn ein Anführer während der Bewegung in das nächste Hexagon angegriffen wird, noch bevor die Mitglieder seiner Flotte auch das Ziel erreichen konnten, wird jetzt trotzdem die Schlacht mit allen Beteiligten ausgetragen. Umgekehrt gilt also auch, dass wenn nur ein Flottenmitglied angegriffen wird, trotzdem alle Beteiligten in die Schlacht involviert sind.
- 15) Simulierte KI-Schlachten (ohne menschliche Beteiligung) haben nun eine Wirkung von 5% (gegenüber ehemals 20%).
- 16) Die Wahrscheinlichkeit für das Auftauchen eines Schlachtschiffs wurde verringert.
- 17) Die KI füllt nicht mehr länger in jedem Hexagon ihre Vorräte auf (jetzt nur noch in Hexagonen mit verbündeter Basis).
- 18) Die KI versucht nun immer, wenn sie ein Hexagon mit verbündeter Sternenbasis/verbündetem Planeten durchkreuzt, hier die Hülle zu reparieren.
- 19) Die interne Verwaltung von Angriffen wurde speichertechnisch optimiert.
- 20) Die Informationsmeldungen zu den verschiedenen Angriffen wurden jetzt etwas aufschlussreicher gestaltet (inklusive ID).
- 21) Bei hoher Systemauslastung konnte ein Angriff mehr als einmal gestartet werden, was unbekannte Konsequenzen nach sich zog (schwerer Fehler).
- 22) Simulierte KI-Schlachten werden jetzt aufgegeben, wenn sie aus einem anderen Grund überflüssig werden (Verteidiger wurde ausgeschaltet, etc.), solange ihre Simulation noch anstand.
- 23) Die Borg reparieren jetzt ihre Hülle, sobald sie eine Schlacht melden.
- 24) Wenn der Server startet, sperrt er sowohl den "Auto Save" als auch den "Exit Save" und verwendet die letzte Version. Zusätzlich wird das momentane Vorgehen angezeigt, so dass Sie erfahren werden, wenn die Datenbank neu gestartet wird.
- 25) Der Server korrigiert jetzt die Meldung, dass der CD-Key bereits verwendet wird, sofern der Spieler den Key auf normalem Wege "verloren" hat (z. B. bei einem Serverabsturz).
- 26) Neue Serveroption (MissionMatching.gf:[ForfeitModifiers]/DeathIfFailedToJoin). Wenn sie gesetzt wird, muss der Spieler einen Tod in der Schlacht hinnehmen, wenn er nach einer Schlacht nicht mehr zum Server zurückkehrt (Alt-F4, Absturz, Verbindungsverlust, etc.).
- 27) Neue Serveroption (Economy.gf:[Auction/Ship]/CanBenefitFromDowngradingShip). Wenn Sie

gesetzt wird, gewinnt der Spieler an Prestige, wenn er sein Schiff gegen ein schlechteres Modell eintauscht.

28) Aktualisierung auf GameSpys aktuelle SDKs (12.12.2002).

29) Wenn sich jemand einer Flotte anschließt oder diese verlässt, wird nun jeder menschliche Spieler im entsprechenden Hexagon darüber informiert und seine Ansicht aktualisiert.

30) Wenn ein Spieler eine Mission (z. B. einen Scan) wählt, der keine anderen Spieler involviert, so sind diese von einem Angriff während eben dieser Mission auch geschützt. So kann ein automatischer Prestige-Verlust inklusive Zwangsniederlage vermieden werden, wenn sich ein Spieler nur in einer Schlacht befand.

31) Die Ränge werden nun korrekt fortgeführt.

32) Spieler der deutschen Version können jetzt auf einem Server nur noch deutsche Nachrichten sehen, während Spieler der englischen Version auf diesem Server nur englische Nachrichten sehen. Diese bleiben dabei in der Sprache, in der sie ursprünglich verfasst wurden. Die Sprache des Spielers wird beim Erstellen der Spielerdaten auf dem Server hinterlegt. Alle Informationen, die an diesen Spieler verschickt werden, erfolgen fortan nur in seiner Sprache.

33) Die Serveroption MaxAIsPerEmpire erstellt nun keine KI-Spieler mehr für Völker, die es gar nicht gibt.

34) Zusätzliche Server-Sicherheitsunterstützung für die Datei ItemRules.gf.

35) Neue Serveroption (MissionMatching.gf:[Fleet]/LeaderCannotBeLowerClassThanMember). Wenn sie gesetzt wird, kann niemand sich einer Flotte anschließen, wenn das eigene Schiff besser als das des Anführers ist; eine Ausnahme davon ist, dass sich jeder einem Frachter anschließen kann.

36) "Info Server" aktualisiert GameSpy jetzt alle 10 statt jede Sekunde.

37) OSVersion9x.dll werden jetzt gelöscht!

38) Verbesserte interne Synchronisierung der Daten zwischen Server und Clients.

39) Autospeichern-Geschwindigkeit wurde auf 5 gestellt (also alle 10 Minuten).

40) Neue Serveroption (Database.gf:[FileDB]/BackupPath). Wenn sie gesetzt wird, werden spezielle Zeit-/Datum-Backups in einem separaten Verzeichnis zur leichteren Archivierung gespeichert.

41) Datenbank-Spielstände, die in anderen Verzeichnissen erstellt werden, können jetzt auch in das Oberverzeichnis/Saves kopiert werden und funktionieren dann trotzdem.

42) Ab sofort wird der Wert "numplayers" an GameSpy als die Zahl der angemeldeten Spieler übergeben.

43) Server, die die Wirtschaft im Spiel verwalten, können jetzt mit einer anderen Rate als jede Runde operieren, da das Abschließen der Gebote nun vom Datenbankserver durchgeführt wird (immer jede Runde). Die Wirtschafts-Server-Rundenrate wurde jetzt auf alle fünf Runden heruntersetzt.

44) Die Liste HailMission in der Datei MissionMatching.gf unterstützt jetzt eine LISTE von Missionen jedes Typs (statt immer nur eine einzige Mission). So können die Ersteller von Mods so viele spezielle Skripte wie gewünscht verwenden. Das System wählt dann per Zufall aus dieser Liste aus, so dass Sie die Wahrscheinlichkeit selbst beeinflussen können, indem Sie einfach eine bestimmte Version mehrfach in dieser Liste anführen. Wenn Sie z. B. diverse Variationen der Mission Meta\_Hail\_Planet erstellen, listen Sie diese einfach alle unter [HailMissions/HailPlanetMissionTitles].

45) Neue Serveroption (MissionMatching.gf:[Fleet/Maximum]). Sie kontrolliert die maximale Anzahl einer bestimmten Schiffsklasse innerhalb der Flotte. Es kann so z. B. immer nur genau ein Schiff der Dreadnought-Klasse oder nur zwei Schwere Kreuzer geben.

- 46) Der Offiziersfortschritt im Mehrspieler-Modus wurde um 80% reduziert. Er wird jetzt extern verwaltet (Score.gf:[LevelUp] und [SpecializedLevelUp]).
- 47) Neue Serveroption (Score.gf:[Misc]/ChargeToDisreputeRate). Sie kontrolliert, wie viel Verruf ein Spieler bekommt, wenn er im Todesfalle ein neues Schiff erhält. Der Algorithmus ist ein wenig kompliziert, daher haben Sie bitte Nachsicht. Sein eigentlicher Zweck ist, die Einschnitte durch den Tod in einer Schlacht zu reduzieren, aber gleichzeitig ein Mogeln (durch das Zerstören eines Schiffs mit absichtlicher Todesfolge) zu unterbinden. Wenn ein Spieler stirbt und der Server so eingestellt wurde, dass er den Spieler für das Ersatzschiff belangen soll (Score.gf:[Misc]/ChargeForReplacementShip), kalkuliert er nun auf Basis des Wiederverkaufswerts des Ersatzschiffes. Genau dieser Betrag wird dann dem Spieler berechnet. Der Wert 'ChargeToDisreputeRate' ist der Prozentsatz, um den der Wert Verruf des Spielers verändert wird, statt auf das Prestige Einfluss zu nehmen. Der verbleibende Wert wirkt sich auf das Prestige aus. Wenn der Spieler bereits verrufen ist, wird nur die Differenz zwischen berechnetem Wert und vorher vorhandenem Wert auf den Verruf angewendet, während sich der restliche Wert im Prestige niederschlägt. Ein Beispiel:
- a) Der Spieler stirbt und bekommt 10000 Prestige für das neue Schiff.
  - b) ChargeToDisreputeRate steht auf 80%, folglich gehen 8000 in den Verruf und 2000 auf das Prestige.
  - c) Der Spieler hat bereits einen Verruf von 5000. Er bekommt folglich 3000 mehr Verruf, während sich die restlichen 5000 auf das Prestige niederschlagen.
  - d) Der Spieler hat dann ein Prestige von 7000. Wenn der Spieler einen Verruf von 0 gehabt hätte, wären 8000 in den Verruf und nur 2000 auf das Prestige gegangen.
- 48) Sobald der Verruf oder das Prestige eines Spielers sich verändert, wird der Wert jetzt immer aktualisiert.
- 49) Der Server informiert den Administrator, wenn er automatisch speichert.
- 50) Wenn ein Spieler ein neues Schiff ersteigert hat, wird sein altes Schiff zerstört.
- 51) Unter SQL kann jetzt ein Spieler auch über den GameSpy-Namen oder seine IP-Adresse gesperrt werden, wobei dies beim Erstellen eines Spielers oder dem Anmelden überprüft wird.
- 52) Ein alter Fehler wurde korrigiert, durch den die Kartenansicht eines Spielers nicht korrekt aktualisiert wurde. Die Planeten auf der Karte sollten auch optisch ihre Volkszugehörigkeit anpassen.
- 53) Beim Start eines Servers werden automatisch alle gültigen Speicherverzeichnisse durchsucht, die aktuelle Version geladen und diese dann auch am Bildschirm ausgegeben.
- 54) Die Liste der Dynaverse-Server passt nun auch zu den Beschreibungen etc.
- 55) Weitere unbenutzte Variablen aus den verschiedenen Server-GF-Dateien wurden gelöscht.
- 56) Wenn sich ein Charakter abmeldet, sollte jetzt auch immer der CD-Key freigegeben werden.

## NEUE FUNKTIONEN

- 01) Die Datei ItemRules.gf kann nun modifiziert werden, um so die Technologien in Mods zu kombinieren und die Standardschiffe für Gefechte zu enthalten.
- 02) Beim Bieten auf ein Schiff erfolgt jetzt eine Sicherheitsabfrage.
- 03) Die taktischen Fähigkeiten des Waffenoffiziers haben nun Einfluss auf die Startverzögerung der Shuttles. Die Verzögerung wurde insgesamt auch verringert.

- 04) Es werden nicht mehr länger zwei Teams in einem Gefecht benötigt.
- 05) Es erscheint eine Warnmeldung, dass Gebote im D3 endgültigen Charakter haben.
- 06) Reparaturen können nun verworfen werden, die eingesetzten Teile gehen aber dabei verloren.
- 07) Waffen und Sensoren werden nun gemäß ihrer Farbe abgestuft (Grün 100%, Gelb 80%, Rot 50%, Schwarz 0%).
- 08) Warp- und Impulsantriebe nehmen nun schrittweise ab, reparieren sich aber automatisch um circa 3% pro Runde.

## TIPPS FÜR ERFAHRENE USER

Um die Auflösung der Waffen-Zielbereiche in der taktischen Ansicht zu erhöhen, können Sie die folgende Zeile in der Datei sfc.ini ändern. Standardmäßig steht hier die Zahl 6. Höhere Zahlen erfordern mehr CPU-Rechenleistung und senken folglich die Spielgeschwindigkeit. Sie sollten daher keine Zahlen größer als 10 einstellen, sofern Sie kein High-End-System besitzen. Zahlen von mehr als 75 werden automatisch auf 75 angepasst. Zahlen unterhalb von 6 werden auf 6 aufgerundet.

[UI]

TacDisplayRes=6











HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

## EMPIRES

There are four empires in *Star Trek Starfleet Command III*, The United Federation of Planets, The Klingon Empire, The Romulan Star Empire, and the Borg Collective. Select from the above menu or from their logos at the right to learn more about their history, ships, weapons and tactics.



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)



HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

GENERAL

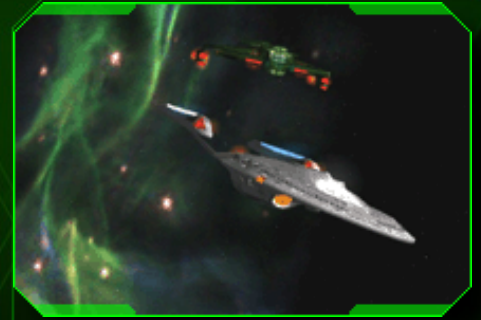
FEATURES

TECHNICAL QUESTIONS

MULTIPLAYER QUESTIONS

# FAQ

## GENERAL



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

GENERAL

FEATURES

TECHNICAL QUESTIONS

MULTIPLAYER QUESTIONS

## FAQ

### FEATURES



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)















HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

GENERAL

FEATURES

TECHNICAL QUESTIONS

MULTIPLAYER QUESTIONS

# FAQ

## TECHNICAL QUESTIONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

GENERAL

FEATURES

TECHNICAL QUESTIONS

MULTIPLAYER QUESTIONS

## FAQ

### MULTIPLAYER QUESTIONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

### HISTORY

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

### TACTICS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



### THE BORG COLLECTIVE

#### PYRAMID - CLASS "FRIGATE"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



### THE BORG COLLECTIVE

#### PYRAMID PRIME - CLASS "DESTROYER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

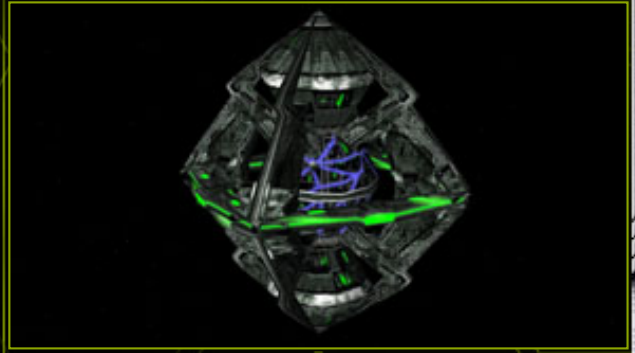
### DIAMOND - CLASS "LIGHT CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)



HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE BORG COLLECTIVE

## DIAMOND PRIME - CLASS "HEAVY CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

**SPHERE - CLASS "HEAVY BATTLE CRUISER"**

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

### SPHERE PRIME - CLASS "DREADNOUGHT"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE BORG COLLECTIVE

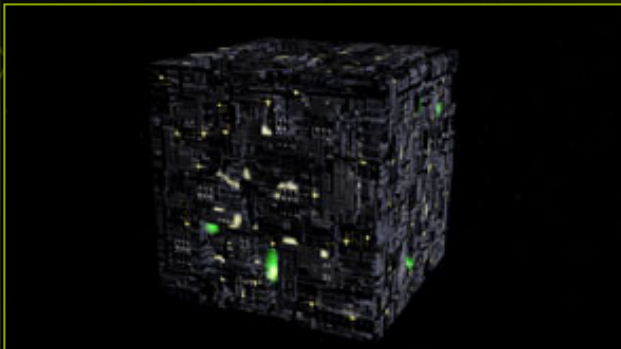
## CUBE - CLASS "BATTLESHIP"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

### CUTTING BEAM

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

### GRAVIMETRIC TORPEDOES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

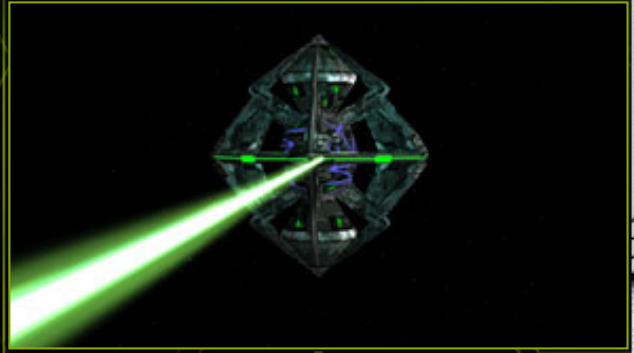
### SHIELD INVERSION BEAM

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

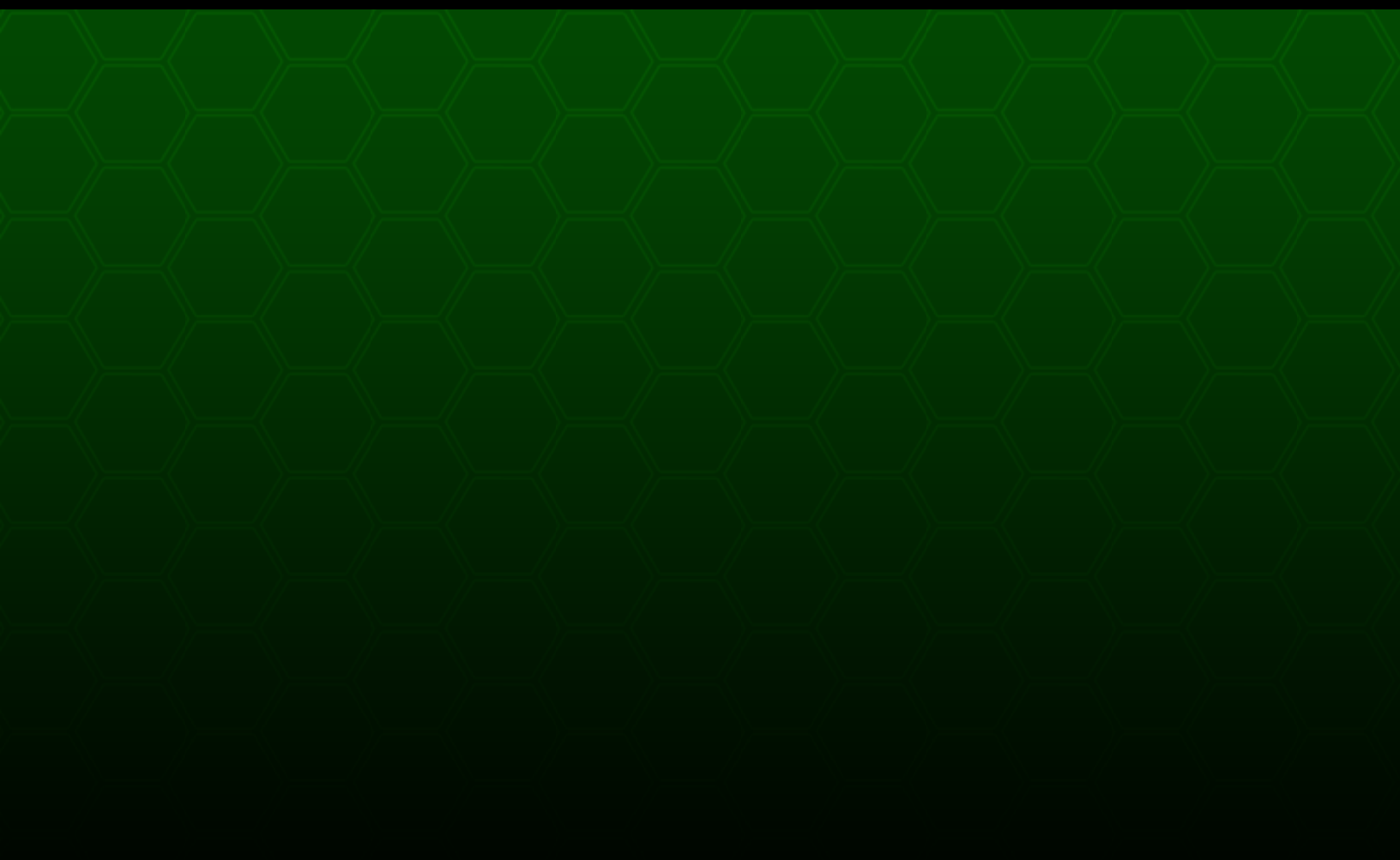
Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE BORG COLLECTIVE

### TACHYON PULSE

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS

## HISTORY



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)











HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS

## HISTORY



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)













HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## HISTORY

HISTORY

TACTICS

SHIPS

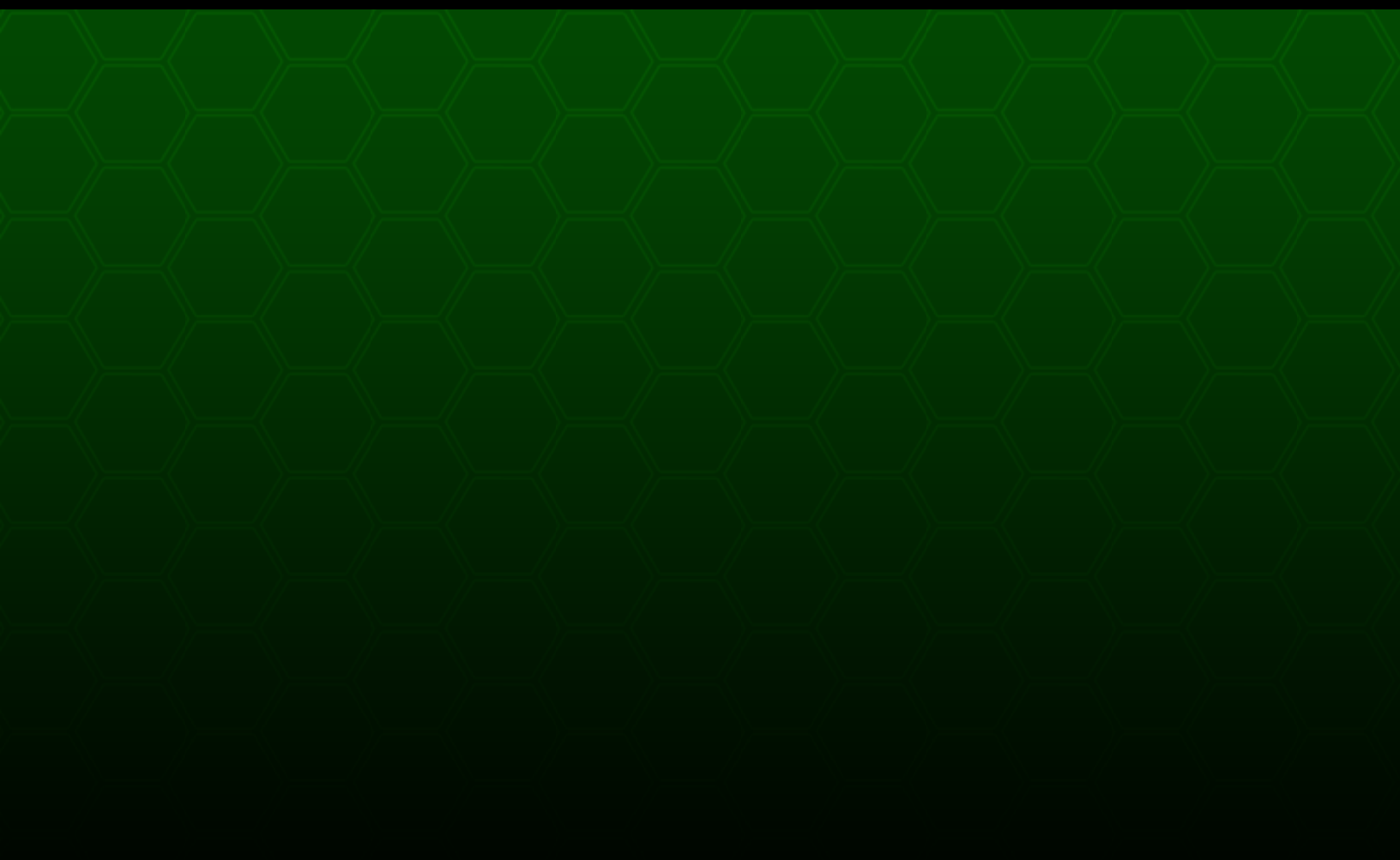
WEAPONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)











HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS

## TACTICS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## SABER - CLASS "FRIGATE"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## NORWAY - CLASS "DESTROYER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## DEFIANT - CLASS "LIGHT CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)











HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## INTREPID - CLASS "LIGHT CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



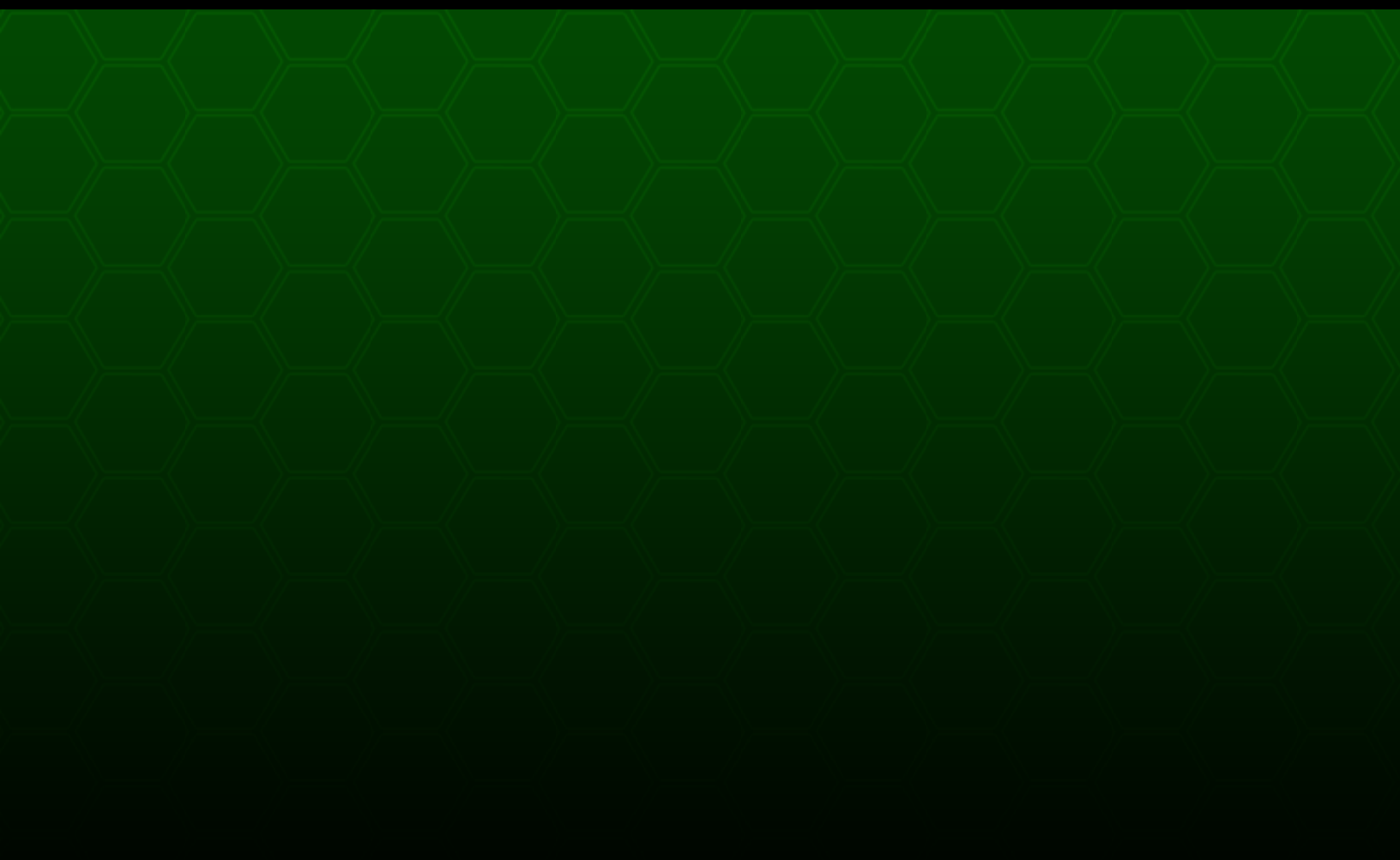
« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## AKIRA - CLASS "HEAVY CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## EXCELSIOR - CLASS "HEAVY CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## NEBULA - CLASS "HEAVY BATTLECRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## GALAXY - CLASS "DREADNAUGHT"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## SOVEREIGN - CLASS "BATTLESHIP"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

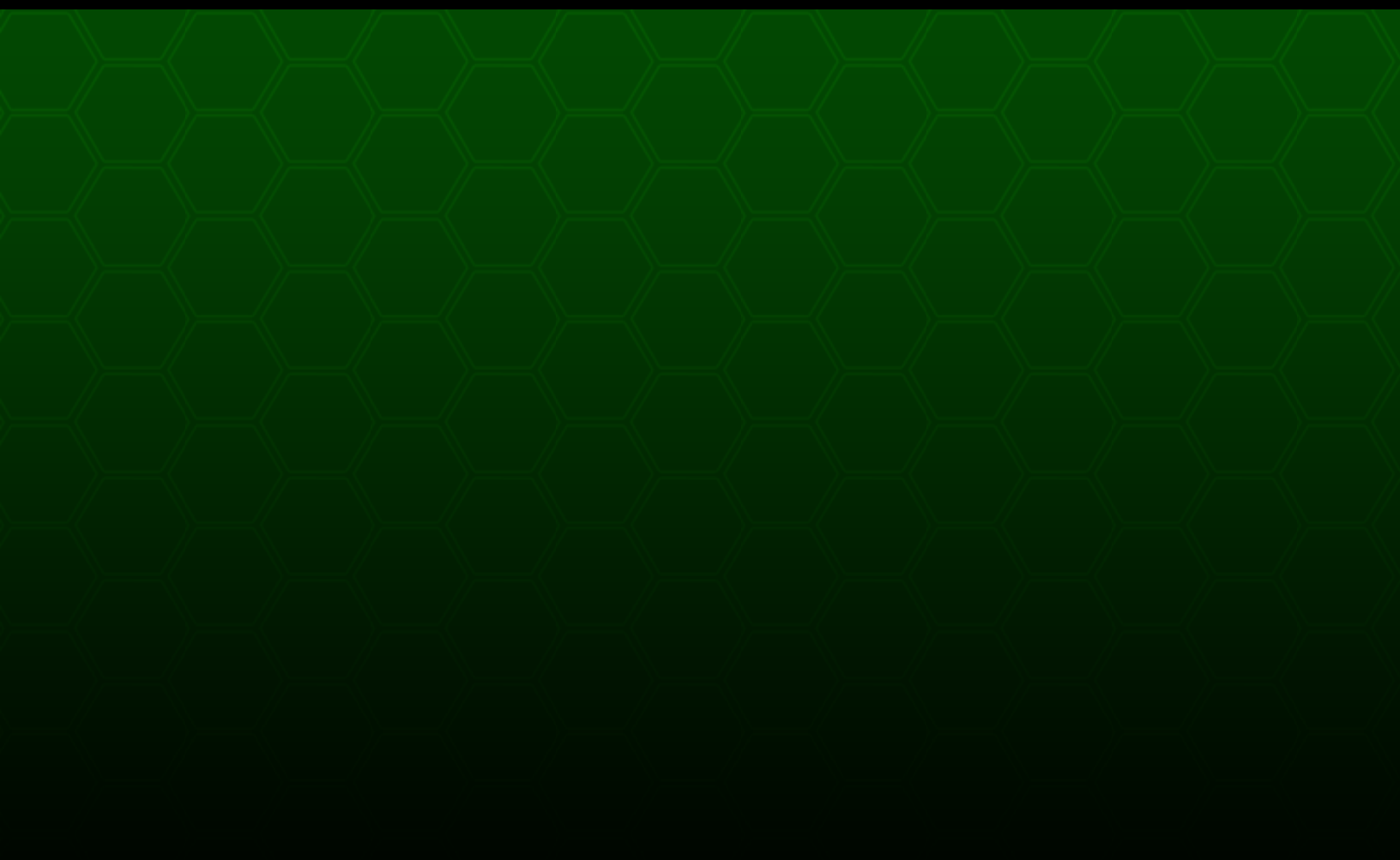
Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS

## PHASER



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## PHOTON TORPEDOES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS

## QUANTUM TORPEDOES



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS

## PULSE PHASERS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## ANTIMATTER MINES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE UNITED FEDERATION OF PLANETS

## TACHYON PULSE

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## TACTICS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## B'REL - CLASS "FRIGATE"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



<< LAST  
NEXT >>



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## K'VORT - CLASS "DESTROYER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## K'TINGA - CLASS "LIGHT CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

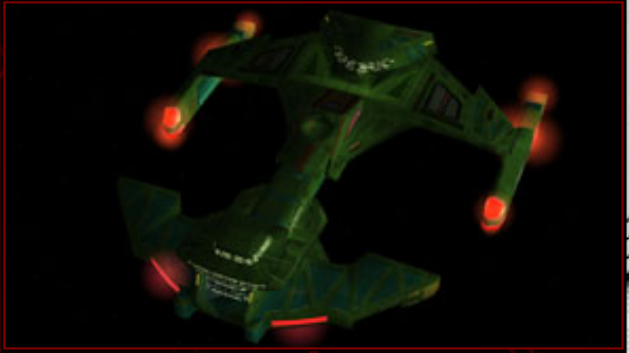
## FEK'LHR - CLASS "HEAVY CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## VOR'CHA-CLASS "HEAVY BATTLECRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



## THE KLINGON EMPIRE

### NEGH'VAR - CLASS "BATTLESHIP"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## DISRUPTORS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



<< LAST  
NEXT >>



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## ION CANNON

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## POLARON TORPEDOES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## ANTIMATTER MINES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



<< LAST  
NEXT >>



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE KLINGON EMPIRE

## TACHYON PULSE

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## TACTICS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)











HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## TALON - CLASS "FRIGATE"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

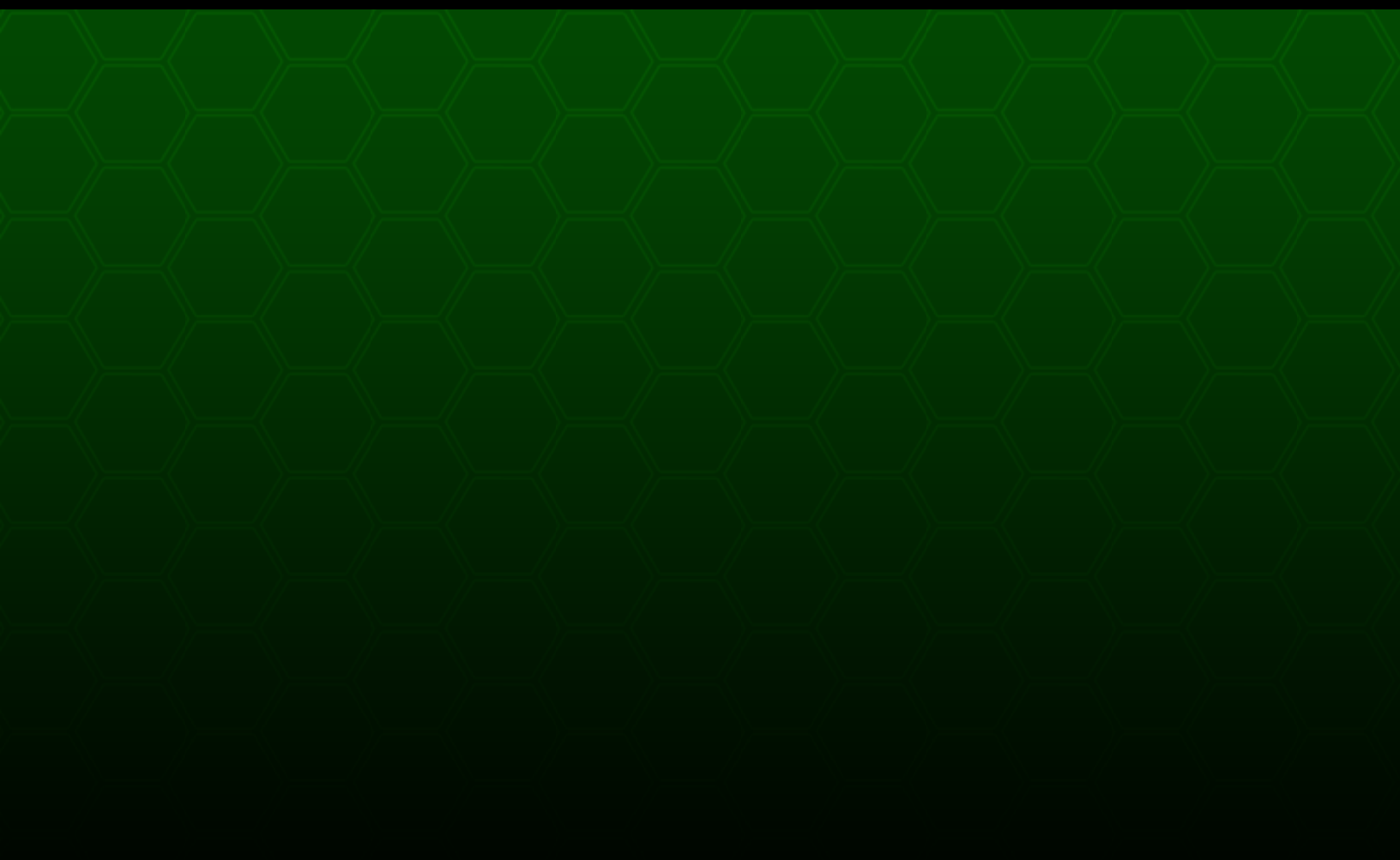
Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## FALCON - CLASS "DESTROYER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## SHRIKE - CLASS "LIGHT CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## HAWK - CLASS "HEAVY CRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

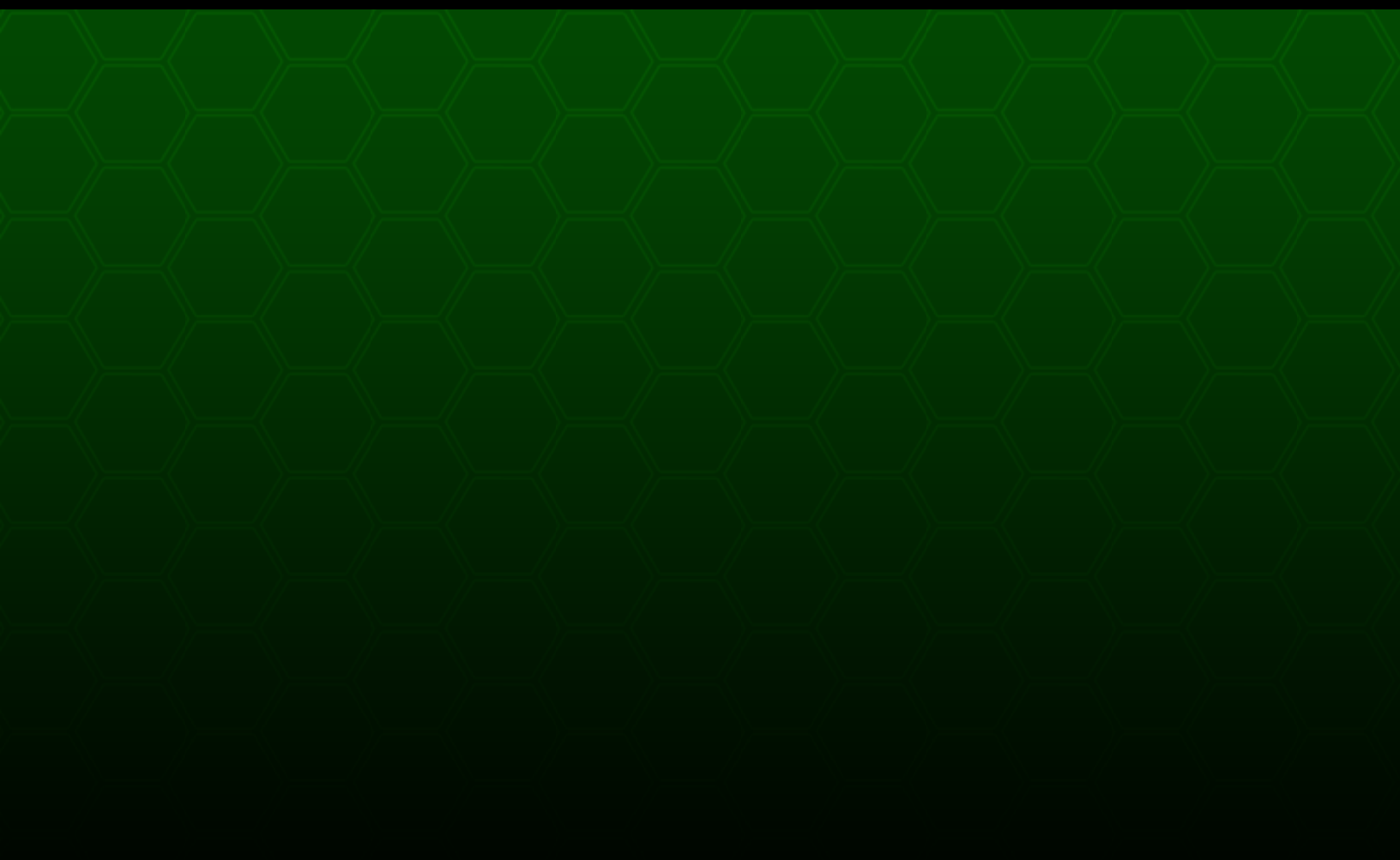
Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## RAPTOR-CLASS "HEAVY BATTLECRUISER"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING



# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## WARBIRD - CLASS "BATTLESHIP"

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## DISRUPTORS

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## PLASMA TORPEDOES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)











HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## MYOTRONIC BEAM

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## ANTIMATTER MINES

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)





HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SELECT AN EMPIRE:

SELECT ONE OF THE FOLLOWING

# THE ROMULAN STAR EMPIRE

## TACHYON PULSE

HISTORY

TACTICS

SHIPS

WEAPONS



« LAST  
NEXT »



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.  
Site design & programming | [Ignited Minds](#)  
Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.  
[Legal](#) | [Privacy Policy](#)









HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

GENERAL

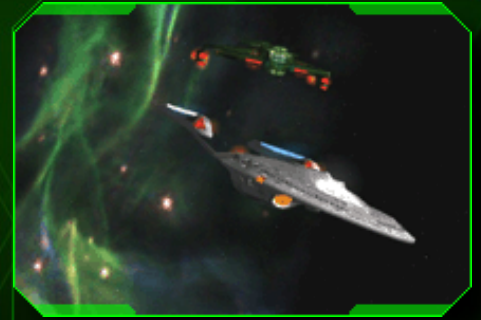
FEATURES

TECHNICAL QUESTIONS

MULTIPLAYER QUESTIONS

## FAQ

### GENERAL



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SHIP CUSTOMIZATION

OFFICER SELECTION

# FEATURES

## OFFICER SELECTION



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)













HOME

GAME INFO

NEWS

COMMUNITY

DOWNLOADS

BUY

OVERVIEW

FEATURES

EMPIRES

FAQ

SHIP CUSTOMIZATION

OFFICER SELECTION

# FEATURES

## SHIP CUSTOMIZATION



TM & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved.

Site design & programming | [Ignited Minds](#)

Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved.

[Legal](#) | [Privacy Policy](#)







