

Strategic Command-"Bugs"

Name	Erklärung	Kommentar
Rom gambit	Kriegserklärung der Alliierten an Italien in Runde 6-8 und Einnahme von Rom + Kapitulation von Italien im selben Zug.	In der PL generell verboten!
Einlade-/Auslade-Bug	<p>Landeinheiten die auf Schiffe verladen werden haben unmittelbar nach dem Ausladen maximalen Supply, auch wenn sie zuvor schlechte Supply-Werte hatten.</p> <p>Trick dabei ist, die Einheiten (z.B. Supply 5) im Hafen einladen und sofort wieder auszuladen, um dann mit max. Supply anzugreifen.</p>	<p>Klappt natürlich nur unmittelbar in der Nähe eines Hafens ;)</p> <p>Mit dem Gegner abklären!</p> <p>Kann sich nicht geeinigt werden: Verbot Einheiten im Hafen einzuladen, im selben Zug wieder ausladen und angreifen!</p>
Supercarrier	<p>Carrier (Flugzeugträger) werden wie Marineeinheiten behandelt. Mit ihren Flugzeugen können sie auch Bodentruppen in Reichweite angreifen, also bei höherem Technik-Level (Reichweite) auch Einheiten im Landesinneren.</p> <p>Bodentruppen haben nur Verteidigung gegen "normale" Luftflotten, aber keine Seeverteidigung, was bedeutet, dass die Carrier keinen Schaden nehmen, wenn sie angreifen</p> <p>Im Laufe des Spiels kann man sich so einen Supercarrier ranzüchten.</p>	<p>Dem Gegner nicht die Möglichkeit bieten, seine Carrier zu "trainieren".</p> <p>Mit eigenen Luftflotten die Bodentruppen schützen, da der Carrier im Allgemeinen bei den Angriffen mehr Verluste erleidet und eine Reparatur sehr kostspielig ist.</p> <p>Mit dem Gegner abklären!</p> <p>Kann sich nicht geeinigt werden: Verbot mit Carriern Landeinheiten anzugreifen, die nicht unmittelbar an der Küste stationiert sind!</p>
Übersetz-Bug	<p>Da bei SC immer eine Einheit ein Hexfeld besetzt ist ein "Einheitenstapeln" nicht möglich. Wird nun ein Schiff im Hafen platziert und danach eine Landeinheit in einen Seetransport geschickt (natürlich im selben Hafen *g*) wird der Seetransport ein Hexfeld weiter platziert.</p> <p>Die Einheit kann also im gleichen Zug von London nach Frankreich / London nach Brüssel / Manchester nach Irland / Kiel nach Kopenhagen ein- und wieder ausgeladen werden.</p>	<p>Die Hafenstädte immer mit Truppen besetzt lassen.</p> <p>Mit dem Gegner abklären!</p> <p>Kann sich nicht geeinigt werden: Verbot Landeinheiten einzuladen und im gleichen Zug wieder an anderer Stelle (nicht eigener Hafen!) wieder auszuladen.</p>

AA-Bug	Bei SC bieten Städte und Häfen zusätzlichen Schutz für die darin stationierten Einheiten gegen feindliche Luftangriffe (Anti Aircraft). Greift nun eine Einheit (Flugzeug/Flugzeugträger) von einem dieser AA-Felder aus an, wird dieser Einheit der Verteidigerbonus gutgeschrieben, obwohl der Kampf auf einem ganz anderen Hexfeld stattfindet. Dabei bleiben die eigenen Verluste gleich, jedoch werden die Verluste beim Gegner erhöht.	AA muss erstmal erforscht werden, und das ist ziemlich kostspielig und zeitaufwendig. Zumal auch andere Dinge (z.B. schwere Panzer / Panzerabwehr / Jets) eine hohe Forschungspriorität besitzen sollten. Mit dem Gegner abklären! Kann sich nicht geeinigt werden: Verbot mit Flugzeugen oder Flugzeugträgern aus Städten bzw. Häfen (bei AA-Level 1) mit AA-Bonus anzugreifen! Alles andere ist erlaubt (abfangen, verteidigen, etc.)
Luftangriffe auf HQ	Headquarter (Hauptquartiere) besitzen keine Verteidigung gegen feindliche Luftangriffe. Man kann also bei "Sichtkontakt" gezielt die Armeeführung ausschalten. Und eine Armee ohne Generäle sieht meistens ziemlich alt aus ;)	HQ mit Luftflotten vor Angriffen schützen. Mit dem Gegner abklären! Kann sich nicht geeinigt werden: Verbot mit Flugzeugen oder Flugzeugträgern HQ anzugreifen!