

# War on a Paper

January 8, 2011

## 1 Einleitung

**War on a Paper** ist ein einfaches Strategiespiel, bei dem es das Ziel ist, den feindlichen Tower zu zerstören. Dafür kannst du entlang der Line verschiedene Arten von Strichmännchen schicken. Um diese zu zeichnen, brauchst du allerdings Farbe, die immer mal wieder auf das Papier tropft.

## 2 Steuerung

**War on a Paper** wird nahezu ausschließlich mit der Maus gesteuert.

- Um eine neue Einheit zu zeichnen, musst du lediglich ihren Button anklicken. Wenn du natürlich nicht genug Farbe hast, wird nichts passieren.
- Um ein Level neu zu starten, drücke R
- Um das Spiel zu verlassen drücke ESC oder das App X von Windows

## 3 Einheiten

Die Einheiten lassen sich in zwei verschiedene Weisen sortieren, zum einen in Normale und Elite, zum anderen in Nahkämpfer, Fernkämpfer und Magier.

Eliteeinheiten sind stärker als jede andere Normaleeinheit, wenn sie vernünftig eingesetzt werden, jedoch kommen sie mit einigen Typen besser mit anderen schlechter zurecht. Eliteeinheiten kosten 200 Farbeinheiten, Normaleeinheiten 100, Sammler 30.

Den Typ der Einheit erkennt man an dem Farbhight. rot sind Nahkämpfer, grün sind Magier und blau sind Fernkämpfer. Allgemein kannst du davon aus gehen, dass rot blau schlägt, blau grün schlägt und grün rot schlägt.

### 3.1 Sammler (grau)

Der Sammler hält zwar schon ein bisschen was aus, hat aber keine Rüstung und keinen Angriff. Egal gegen welche Einheit, außer andere Sammler, er kämpft, er wird verlieren. Jedoch ist er in der Lage Farbkleckse sammeln, welche wenn er damit den Tower erreicht 300 Farbeinheiten bringen.

### 3.2 Nahkämpfer (rot)

Nahkämpfer haben viel Leben und sind sehr stark in Nahkämpfen, können aber nicht auf Distanz angreifen und sind ziemlich verwundbar gegen Magie, dafür aber fast immun gegen Pfeile. Es ist nützlich sie vor den Fernkämpfern und Magiern laufen zu lassen, damit sie den Schaden aufnehmen.

### **3.3 Fernkämpfer (blau)**

Sie haben die höchste Reichweite und eine schnelle Feuerfrequenz, sie können Magier aus sicherer Entfernung ausschalten und häufig noch Sammler auf dem Rückweg besiegen. Sie sind aber schwach im Nahkampf und richten wenig Schaden an Gebäuden an.

### **3.4 Magier (grün)**

Magier verursachen den meisten Schaden, haben aber kaum Rüstung, eine eher geringe Reichweite und wenig Leben. Dafür werden sie auch mit den sonst kaum zu besiegenden Rittern fertig und richten erhebliche Schäden an Gebäuden an.

## **4 Credits**

Ich bin eigentlich für alles außer die Hintergrundmusik verantwortlich, die ist von  
**Oleg Serkov** - L.E.O