










# Golem









"Der mächtige Golem saugt Schaden einfach auf! Wenn er zerstört wird, explodiert er und teilt sich entzwei. Die entstehenden Mini-Golems besitzen ein Fünftel der ursprünglichen Stärke und Trefferpunkte."

## Steckbrief:

Bevorzugtes Ziel	Verteidigungen
Schadenart	Einzelziel
Ziele	Boden
Wohnraum	30
Trainingszeit	5 - 10 Min.
Bewegungsgeschwindigkeit	12
Angriffsgeschwindigkeit	2,4 Sekunden
Reichweite	1 Feld
Ab Kasernen Level	4

## Aufbaustufen:

Level	Entwicklungskosten	Dauer	Schaden /s	Todesschaden	Trefferpunkte	Baukosten	Laborlevel
1	-	-	35	350	5.100	200 	-
2	10.000 	2 Tage 12 h	40	400	5.400	250 	6
3	20.000 	3 Tage	45	450	5.700	300 	7
4	30.000 	4 Tage	50	500	6.000	350 	7
5	50.000 	5 Tage	55	550	6.300	425 	8
6	75.000 	7 Tage	60	600	6.600	500 	9

7	110.000 	8 Tage	65	650	6.900	575 	9
8	160.000 	10 Tage 12 h 70		700	7.200	650 	10
9	200.000 	14 Tage	75	750	7.500	725 	10
10	270.000 	16 Tage	80	800	8.000	800 	11

**Verschiedene Level:**

Level 1 & 2    Level 3 & 4    Level 5            Level 6            Level 7  
[Golem\\_1.png](#) [Golem\\_3.png](#) [Golem\\_5.png](#) [Golem\\_6.png](#) [Golem\\_7.png](#)  
Level 8            Level 9            Level 10  
[Golem\\_8.png](#) [Golem\\_9.png](#) [Golem\\_10.png](#)