

# Barbar

"Dieser furchtlose Krieger vertraut auf seine mächtigen Muskeln und seinen auffallenden Schnurrbart, um in feindlichen Dörfern für Verwüstung zu sorgen. Lass eine Horde Barbaren frei und genieße das Chaos!"

## Beschreibung:

**Bevorzugtes Ziel:** Egal

**Schadenart:** Einzelziel

**Ziele:** Boden

**Wohnraum:** 1

**Ausbildungsdauer:** 5 Sekunden - 20 Sekunden
















**Bewegungsgeschwindigkeit:** 20


**Angriffsgeschwindigkeit:** 1 Sekunde

**Verfügbar ab:** [Kaserne](#) Level 1

## Aufbaustufen:

Level	Entwicklungskosten	Dauer	Schaden /s	Trefferpunkte	Baukosten	Laborlevel	Vorzeitige Fertigstellung
1	-	-	8	45	15 	-	- 
2	20.000 	6 Stunden	11	54	30 	1	30 
3	60.000 	12 Stunden	14	65	60 	3	61 
4	200.000 	1 Tag	18	85	100 	5	134 
5	650.000 	1 Tag, 12 Stunden	23	105	150 	6	260 

6	1.400.000 	2 Tage, 12 Stunden	26	125	200 	7	321 
7	2.500.000 	4 Tage	30	160	250 	8	506 
8	4.000.000 	7 Tage	34	205	300 	9	691 
9	8.000.000 	12 Tage	38	230	350 	10	1.370 
10	15.000.000 	14 Tage	42	250	400 	12	1.863 

Die vorzeitige Fertigstellung kann nur mit Juwelen  gezahlt werden.

Die Kosten der Juwelen beziehen sich auf die sofortige Fertigstellung von Level X auf Level Y nach Start der neuen Verbesserung.

### Verschiedene Level:

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