

Infernoturm

"Entfache das Feuer des Infernoturms und lasse das Dunkle Elixier brennen! Füge einzelnen Zielen unglaublichen Schaden zu oder brate gleich mehrere Ziele auf einmal."

Beschreibung:

Der Infernoturm wird auf [Rathaus](#) 10 freigeschaltet. Er ist die 2. Verteidigung die zwischen zwei Modi wechseln kann. Der [Single-Inferno](#) kann nur ein Ziel angreifen, macht dafür aber enormen Schaden wenn er längere Zeit ein Ziel anvisiert. Er eignet sich hervorragend um Truppen mit hohen Trefferpunkten schnell zu eliminieren. Der [Multi-Inferno](#) dagegen kann 5 Ziele gleichzeitig angreifen. Dabei macht er nicht so hohen aber konstanten Schaden.








Reichweite: 9 Felder (Einzel), 10 Felder ([Multi](#))

Schadensart: Einzelziel, Mehrere Ziele

Ziele: Boden & Luft

Angriffsgeschwindigkeit: 0,128 Sekunden

Ausbaustufen:

Level	Verbesserungskosten	Verbesserungsdauer	Schaden (Single)	Schaden (Multi)	Trefferpunkte	Rathausstufe
1	5.000.000 	4 Tage 12 Stunden	30 - 1.000	30	1.500	10
2	6.000.000 	5 Tage 12 Stunden	36 - 1.150	36	1.800	10
3	7.000.000 	6 Tage 12 Stunden	42 - 1.300	42	2.100	10
4	8.000.000 	8 Tage	58 - 1.550	58	2.400	11
5	10.000.000 	10 Tage	70 - 1.750	70	2.700	11
6	11.000.000 	14 Tage	81 - 2.000	81	3.000	12
7	17.000.000 	17 Tage	93 - 2.150	93	3.300	13

Verschiedene Level:

Level 1



Level 2



Level 3



Level 4



Level 5



Level 6



Level 7

