

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

