












Riese









"Diese großen Typen machen einen ruhigen Eindruck, aber wenn sie Verteidigungsbauten oder eine Kanone sehen, dann drehen sie durch! Sie sind langsame aber zähe Krieger, die viele Treffer einstecken können."

Steckbrief:

Bevorzugtes Ziel	Verteidigungen
Schadenart	Einzelziel
Ziele	Boden
Wohnraum	5
Trainingszeit	30 Sek - 2 Min
Bewegungsgeschwindigkeit	12
Angriffsgeschwindigkeit	2 Sekunde
Reichweite	1 Felder
Ab Kasernen Level	3

Aufbaustufen:

Level	Entwicklungskosten	Dauer	Schaden /s	Trefferpunkte	Baukosten	Laborlevel
1	-	-	11	300	150 	-
2	500.000 	9 h	14	360	300 	2
3	200.000 	18 h	19	430	750 	4
4	600.000 	1 Tag 12 h	24	520	1.500 	5
5	1.500.000 	2 Tage 12 h	31	720	2.250 	6
6	2.500.000 	4 Tage	43	940	3.000 	7

7	4.000.000 	5 Tage	50	1.280	3.500 	8
8	6.000.000 	9 Tage	57	1.500	4.000 	9
9	10.500.000 	14 Tage	64	1.850	4.500 	10
10	15.000.000 	15 Tage	72	2.000	5.000 	11

Verschiedene Level:

[Level 1 & 2](#) [Level 3 & 4](#) [Level 5](#) [Level 6](#) [Level 7](#)
[Riese_1.png](#) [Riese_3.png](#) [Riese_5.png](#) [Riese_6.png](#) [Riese_7.png](#)
 Level 8 [Level 9](#) [Level 10](#)
[Riese_8.png](#) [Riese_9.png](#) [Riese_10.png](#)