

Minenwerfer

Derminenwerfer kann mit der Flächenwirkung seiner Geschosse ganze Feindeshorden niedermähen. Lass Feinde nicht zu nah an ihn heran!

Beschreibung:

Derminenwerfer wird ab [Rathaus](#) 3 freigeschaltet. Er ist eine sehr langsame Verteidigung, mit einem sehr hohen Schaden pro Angriff. Da er nur alle 5 Sekunden angreift, macht er pro Sekunde allerdings nur einen geringen Schaden. Wer in den Beschuss-Bereich desminenwerfers kommt, hat während der Flugzeit noch die Möglichkeit, den Einschlagsbereich zu verlassen. Beim Einschlag werden [Barbaren](#), [Kobolde](#) und [Bogenschützen](#) weggestoßen, größere Truppen hingegen werden nicht weggestoßen. Außerdem kann derminenwerfer **keine** fliegenden Truppen treffen.

Reichweite: 4 - 11 Felder

Schadensart: Flächenwirkung



Ziele: Boden















Bevorzugtes Ziel: Egal


Angriffsgeschwindigkeit: 5 Sekunden

Ausbaustufen:

[Rathaus](#)-Level 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
 Verfügbare Anzahl 0 0 1 1 1 2 3 4 4 4 4 4 4 4















Level	Verbesserungskosten	Verbesserungsdauer	Schaden/s	Schaden/Treffer	Trefferpunkte	Rathaus	Vorzeitige Fertigstellung
1	5.000 	3 Stunden	4	20	400	3	40 
2	25.000 	6 Stunden	5	25	450	4	72 
3	100.000 	12 Stunden	6	30	500	5	134 
4	200.000 	1 Tag	7	35	550	6	260 
5	400.000 	2 Tage	9	45	600	7	383 
6	750.000 	2 Tage, 12 Stunden	11	55	650	8	445 
7	1.500.000 	3 Tage	15	75	700	9	506 

8	3.000.000 	4 Tage	20	100	800	10	630 
9	5.000.000 	6 Tage	25	125	900	11	876 
10	7.000.000 	8 Tage	30	150	1.000	11	1.123 
11	9.000.000 	12 Tage	35	175	1.100	12	1.616 
12	10.500.000 	14 Tage	38	190	1.200	12	1.863 
13	13.000.000 	16 Tage	42	210	1.400	13	2.110 
14	17.500.000 	18 Tage	48	240	1.600	14	2.356 


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 	Level 2 	Level 3 	Level 4 	Level 5 
Level 6 	Level 7 	Level 8 	Level 9 	Level 10 
Level 11 	Level 12 	Level 13 	Level 14 	

Weiterentwicklung:








Wenn man in der Bauerarbeiterbasis den Multimörser auf Level 8 verbessert, kann man im Heimatdorf den Minenwerfer **ab Level 8** weiterentwickeln, sodass er drei Abschussrohre besitzt. Diese Weiterentwicklung kostet 8.000.000  und dauert 14 Tage.

Bei dieser Entwicklung verändern sich die Parameter im Vergleich zum Minenwerfer.

Level	Schaden/s	Schaden/Treffer	Trefferpunkte
8	22	37	800
9	28	47	900

10	33	56	1.000
11	38	64	1.100
12	41	70	1.200
13	46	77	1.400
14	52	88	1.600

Verschiedene Level:

Level 8	Level 9	Level 10	Level11
 lv18r3kfs.png	 lv19ywj3g.png	 lv11008jzs.png	 lv111rkkfx.png
Level 12	Level 13	Level 14	
 lv11297k5l.png	 lv113xoklt.png	 lv114vck5i.png	