

selling reward	<i>in seconds</i> <i>in pixels</i>				
	tower	price	damage	reload	range
37	Basic	50	25	0,65	35
112		150	50	0,65	45
225		300	75	0,65	55
375		500	100	0,65	65
75	Slow	100	25	0,75	35
225		300	50	0,8	45
525		700	75	0,85	50
2.775		3700	100	0,9	55
187	Splash	250	50	0,75	40
750		1000	200	0,6	45
3.000		4000	500	0,5	50
8.625		11500	1150	0,5	55
750	Rocket	1000	1000	3,75	50
3.000		4000	3000	3,75	60
8.625		11500	7500	3,25	70
19.875		26500	16500	3	80
750	Speed	1000	225	0,45	50
3.000		4000	550	0,35	55
8.625		11500	1100	0,25	60
19.875		26500	1800	0,15	65
15.000	Ulti	20000	25000	5	100
52.500		70000	40000	2,5	150

	<i>per second</i>				
	Credits	HP	Speed	HP regen	path/sec
Merc	50	300	70		1,4
Mako	100	700	65		1,3
Nova	250	1.400	80		1,6
Manta	500	3.500	50		1
Dem	1.000	6.000	60	60	1,2
Ray	2.000	14.000	65		1,3
Raider	4.000	30.000	90		1,8
Toucan	8.000	80.000	60		1,2
Vulture	15.000	120.000	70	1000	1,4
Shark	25.000	250.000	75		1,5
Mamba	40.000	500.000	100		2
Titan	60.000	1.200.000	65		1,3
Zeus	100.000	1.400.000	65	10000	1,3

Phoenix	200.000	2.500.000	80	1,6
Raptor	400.000	6.000.000	140	2,8
Moship	1.250.000	15.000.000	70	1,4

<i>average</i>		<i>price</i>		<i>average damage per second with splash</i>		
<i>in pixels</i>		<i>performance</i>				
splash dmg	splash radius	DMG/sec	(Dmg/sec)/\$	2 creeps	3 creeps	5 creeps
		38	0,77	38,46	38,46	38,46
		77	0,51	76,92	76,92	76,92
		115	0,38	115,38	115,38	115,38
		154	0,31	153,85	153,85	153,85
		33	0,33	33,33	33,33	33,33
		63	0,21	62,50	62,50	62,50
		88	0,13	88,24	88,24	88,24
65%	25	111	0,03	183,33	255,56	400,00
65%	35	67	0,27	110,00	153,33	240,00
65%	35	333	0,33	550,00	766,67	1200,00
70%	35	1.000	0,25	1700,00	2400,00	3800,00
75%	35	2.300	0,20	4025,00	5750,00	9200,00
65%	25	267	0,27	440,00	613,33	960,00
65%	25	800	0,20	1320,00	1840,00	2880,00
70%	30	2.308	0,20	3923,08	5538,46	8769,23
75%	35	5.500	0,21	9625,00	13750,00	22000,00
		500	0,50	500,00	500,00	500,00
		1.571	0,39	1571,43	1571,43	1571,43
		4.400	0,38	4400,00	4400,00	4400,00
		12.000	0,45	12000,00	12000,00	12000,00
		5.000	0,25	5000,00	5000,00	5000,00
		16.000	0,23	16000,00	16000,00	16000,00

*approximate
sending price
performance*

white slows	def factor
0,7	8,4
0,65	9,1
0,8	9,0
0,5	7,0
0,6	6,0
1,3	9,1
0,9	8,1
0,6	7,2
0,7	6,8
1,5	15,0
1	13,8
0,65	13,0
0,65	10,5

	path length	80	<- type in
	without	green	blue
Mako	61	87	93
Nova	49	71	76
Manta	79	113	122
Demeter	66	94	101
Ray	61	61	61
Raider	44	63	68
Toucan	66	94	101
Vulture	56	81	87
Shark	53	53	53
Mamba	40	56	61
Titan	61	87	93
Zeus	61	87	93

1,6	20,0
1,4	21,0
0,7	20,3

Phoenix	49	49	49
Raptor	28	40	43
Mothership	56	81	87

average price performance including splash dmg					range/path segments- factor	
10 creeps	2/\$	3/\$	5/\$	10/\$		
38,46	0,77	0,77	0,77	0,77		
76,92	0,51	0,51	0,51	0,51	1,5	
115,38	0,38	0,38	0,38	0,38	2,0	1,7
153,85	0,31	0,31	0,31	0,31	2,5	1,3
33,33	0,33	0,33	0,33	0,33		
62,50	0,21	0,21	0,21	0,21		
88,24	0,13	0,13	0,13	0,13		
761,11	0,05	0,07	0,11	0,21		
456,67	0,44	0,61	0,96	1,83		
2283,33	<u>0,55</u>	0,77	1,20	2,28	0,8	
7300,00	0,43	0,60	0,95	1,83	1,1	1,3
17825,00	0,35	0,50	0,80	1,55	1,3	1,7
1826,67	0,44	0,61	0,96	1,83		
5480,00	0,33	0,46	0,72	1,37	1,3	
16846,15	0,34	0,48	0,76	1,46	1,3	1,0
42625,00	0,36	<u>0,52</u>	0,83	1,61	1,3	1,0
500,00	<u>0,50</u>	0,50	0,50	0,50		
1571,43	0,39	0,39	0,39	0,39	1,3	
4400,00	0,38	0,38	0,38	0,38	1,3	1,0
12000,00	0,45	<u>0,45</u>	0,45	0,45	1,1	0,9
5000,00	0,25	0,25	0,25	0,25		
16000,00	0,23	0,23	0,23	0,23	1,1	

red	white
110	122
90	99
144	158
120	132
61	61
80	88
120	132
103	113
53	53
72	79
110	122
110	122

ideal anti rocket distance	
Ray	1,35s
Shark	1,17s
Phoenix	1,10s

How much r tower can Slow(up
green
blue
red
white

Combo timing:	Seconds	rounds
Ray behind Demeter	14	1,0
Raider behind Ray	7	0,5
Shark behind Mamba	19	1,3
Shark behind Titan	58	3,9
Mamba behind Titan	39	2,6
Phoenix behind Zeus	72	4,8

49	49
51	56
103	113

Phoenix behind Raptor	7	0,5
Raptor behind Zeus	65	4,3

1,3
1,3
1,0
0,8

type in credits and income				
Startcredits:	3000	3000	Rebuild	
Income 1	1000	1000		<- type in the
	300	300		
Income 2	1300	1300		<- after 1 rour
	130	130		
Income 3	1430	1430		<- after 2 rour
	140	140		
Income 4	1570	1570		<- after 3 rour
	155	155		
Income 5	1725	1725		<- after 4 rour
	170	170		
Income 6	1895	1895		<- after 5 rour
	185	185		
Income 7	2080	2080	0	<- income gair

more damage deal with (grades)
42,86%
7,69%
18,18%
10,00%

green slows (1/3)
green slows (1/2)
red slows
red slows
red slows
white slows

white slows
white slows

in rebuild costs

id sending

ids sending

ids sending

ids sending

ids sending

γ/loss