

selling reward	<div> <div>in seconds</div> <div>in pixels</div> <div>average</div> <div>in pixels</div> </div>						
	tower	price	damage	reload	range	splash dmg	splash radius
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	65%	25
187	Splash	250	50	0,75	40	65%	35
750		1000	200	0,6	45	65%	35
3.000		4000	500	0,5	50	70%	35
8.625		11500	1150	0,5	55	75%	35
750	Rocket	1000	1000	3,75	50	65%	25
3.000		4000	3000	3,75	60	65%	25
8.625		11500	7500	3,25	70	70%	30
19.875		26500	16500	3	80	75%	35
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		

tower	DMG/sec	price	average damage per second with splash damage			
		performance	2 creeps	3 creeps	5 creeps	10 creeps
Basic	38	0,77	38,46	38,46	38,46	38,46
	77	0,51	76,92	76,92	76,92	76,92
	115	0,38	115,38	115,38	115,38	115,38
	154	0,31	153,85	153,85	153,85	153,85
Slow	33	0,33	33,33	33,33	33,33	33,33
	63	0,21	62,50	62,50	62,50	62,50
	88	0,13	88,24	88,24	88,24	88,24
	111	0,03	183,33	255,56	400,00	761,11
Splash	67	0,27	110,00	153,33	240,00	456,67
	333	0,33	550,00	766,67	1200,00	2283,33
	1.000	0,25	1700,00	2400,00	3800,00	7300,00
	2.300	0,20	4025,00	5750,00	9200,00	17825,00
Rocket	267	0,27	440,00	613,33	960,00	1826,67
	800	0,20	1320,00	1840,00	2880,00	5480,00
	2.308	0,20	3923,08	5538,46	8769,23	16846,15
	5.500	0,21	9625,00	13750,00	22000,00	42625,00
Speed	500	0,50	500,00	500,00	500,00	500,00
	1.571	0,39	1571,43	1571,43	1571,43	1571,43

	4.400	0,38	4400,00	4400,00	4400,00	4400,00
	12.000	0,45	12000,00	12000,00	12000,00	12000,00
Ulti	5.000	0,25	5000,00	5000,00	5000,00	5000,00
	16.000	0,23	16000,00	16000,00	16000,00	16000,00

					range/path segments- factor		
average price performance including splash dmt							
tower	2/\$	3/\$	5/\$	10/\$	factor		
Basic	0,77	0,77	0,77	0,77			
	0,51	0,51	0,51	0,51	1,5		
	0,38	0,38	0,38	0,38	2,0	1,7	
	0,31	0,31	0,31	0,31	2,5	1,3	1,
Slow	0,33	0,33	0,33	0,33			
	0,21	0,21	0,21	0,21			
	0,13	0,13	0,13	0,13			
	0,05	0,07	0,11	0,21			
Splash	0,44	0,61	0,96	1,83			
	0,55	0,77	1,20	2,28	0,8		
	0,43	0,60	0,95	1,83	1,1	1,3	
	0,35	0,50	0,80	1,55	1,3	1,7	1,
Rocket	0,44	0,61	0,96	1,83			
	0,33	0,46	0,72	1,37	1,3		
	0,34	0,48	0,76	1,46	1,3	1,0	
	0,36	0,52	0,83	1,61	1,3	1,0	1,
Speed	0,50	0,50	0,50	0,50			
	0,39	0,39	0,39	0,39	1,3		
	0,38	0,38	0,38	0,38	1,3	1,0	
	0,45	0,45	0,45	0,45	1,1	0,9	0,
Ulti	0,25	0,25	0,25	0,25			
	0,23	0,23	0,23	0,23	1,1		

approximate  
sending price  
performance

per second

	Credits	HP	Speed	HP regen	path/sec	white slows	def factor
Merc	50	300	70		1,4	0,7	8,4
Mako	100	700	65		1,3	0,65	9,1
Nova	250	1.400	80		1,6	0,8	9,0
Manta	500	3.500	50		1	0,5	7,0
Dem	1.000	6.000	60	60	1,2	0,6	6,0
Ray	2.000	14.000	65		1,3	1,3	9,1
Raider	4.000	30.000	90		1,8	0,9	8,1
Toucan	8.000	80.000	60		1,2	0,6	7,2
Vulture	15.000	120.000	70	1000	1,4	0,7	6,8
Shark	25.000	250.000	75		1,5	1,5	15,0
Mamba	40.000	500.000	100		2	1	13,8
Titan	60.000	1.200.000	65		1,3	0,65	13,0
Zeus	100.000	1.400.000	65	10000	1,3	0,65	10,5
Phoenix	200.000	2.500.000	80		1,6	1,6	20,0
Raptor	400.000	6.000.000	140		2,8	1,4	21,0
Moship	1.250.000	15.000.000	70		1,4	0,7	20,3

	path length	80	<- type in		
	without	green	blue	red	white
Mako	61	87	93	110	122
Nova	49	71	76	90	99
Manta	79	113	122	144	158
Demeter	66	94	101	120	132
Ray	61	61	61	61	61
Raider	44	63	68	80	88
Toucan	66	94	101	120	132
Vulture	56	81	87	103	113
Shark	53	53	53	53	53
Mamba	40	56	61	72	79
Titan	61	87	93	110	122
Zeus	61	87	93	110	122
Phoenix	49	49	49	49	49
Raptor	28	40	43	51	56
lothership	56	81	87	103	113

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

How much more damage tower can deal with Slow(upgrades)	
green	42,86%
blue	7,69%
red	18,18%
white	10,00%

Combo timing:	Seconds	rounds	
Ray behind Demeter	14	1,0	green slows (1/3)
Raider behind Ray	7	0,5	green slows (1/2)
Shark behind Mamba	19	1,3	red slows
Shark behind Titan	58	3,9	red slows
Mamba behind Titan	39	2,6	red slows
Phoenix behind Zeus	72	4,8	white slows
Phoenix behind Raptor	7	0,5	white slows
Raptor behind Zeus	65	4,3	white slows

	type in credits and income			
Startcredit	3000	3000	Rebuild	
Income 1	1000	1000		<- type in the in rebuild costs
	300	300		
Income 2	1300	1300		<- after 1 round sending
	130	130		
Income 3	1430	1430		<- after 2 rounds sending
	140	140		

Income 4	1570	1570		<- after 3 rounds sending
	155	155		
Income 5	1725	1725		<- after 4 rounds sending
	170	170		
Income 6	1895	1895		<- after 5 rounds sending
	185	185		
Income 7	2080	2080	0	<- income gain/loss



[illegible]







**Startcredits:**

**Income 1**

Income 2

Income 3

Income 4

Income 5

Income 6

Income 7







type in credits and  
income

3000	3000	Rebuild	
1000	1000		<- type in the in rebuild costs
300	300		
1300	1300		<- after 1 round sending
130	130		
1430	1430		<- after 2 rounds sending
140	140		
1570	1570		<- after 3 rounds sending
155	155		
1725	1725		<- after 4 rounds sending
170	170		
1895	1895		<- after 5 rounds sending
185	185		
2080	2080	0	<- income gain/loss





