

selling reward	tower	price	damage	<i>in seconds</i>	<i>in pixels</i>	<i>average</i>	<i>in pixels</i>
				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	<i>price</i>	<i>average damage per second with splash damage</i>			
		<i>performance</i>	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		
	average price performance including splash dm				segments-		
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	1,3
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	1,3
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	1,0
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	0,8
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	31	Speedvector			
	Speed	path/sec	without	green	blue	red	white
Mako	65	1,3	23	33	36	42	46
Nova	80	1,6	19	27	29	34	38
Manta	50	1	30	43	46	55	60
Demeter	60	1,2	25	36	38	45	50
Ray	65	1,3	23	23	23	23	23
Raider	90	1,8	17	24	26	30	33
Toucan	60	1,2	25	36	38	45	50
Vulture	70	1,4	21	31	33	39	43
Shark	75	1,5	20	20	20	20	20
Mamba	100	2	15	21	23	27	30
Titan	65	1,3	23	33	36	42	46
Zeus	65	1,3	23	33	36	42	46
Phoenix	80	1,6	19	19	19	19	19
Raptor	140	2,8	11	15	16	19	21
Mothership	70	1,4	21	31	33	39	43

		path length	89	Redworld			
	Speed	path/sec	without	green	blue	red	white
Mako	65	1,3	68	97	104	123	135
Nova	80	1,6	55	79	85	100	110
Manta	50	1	88	126	135	160	176
Demeter	60	1,2	73	105	113	133	147
Ray	65	1,3	68	68	68	68	68
Raider	90	1,8	49	70	75	89	98
Toucan	60	1,2	73	105	113	133	147
Vulture	70	1,4	63	90	97	114	126
Shark	75	1,5	59	59	59	59	59
Mamba	100	2	44	63	68	80	88
Titan	65	1,3	68	97	104	123	135
Zeus	65	1,3	68	97	104	123	135
Phoenix	80	1,6	55	55	55	55	55
Raptor	140	2,8	31	45	48	57	63
Mothership	70	1,4	63	90	97	114	126

			path length	131	Richtungswechsel		
	Speed	path/sec	without	green	blue	red	white
Mako	65	1,3	100	143	154	182	200
Nova	80	1,6	81	116	125	148	163
Manta	50	1	130	186	200	236	260
Demeter	60	1,2	108	155	167	197	217
Ray	65	1,3	100	100	100	100	100
Raider	90	1,8	72	103	111	131	144
Toucan	60	1,2	108	155	167	197	217
Vulture	70	1,4	93	133	143	169	186
Shark	75	1,5	87	87	87	87	87
Mamba	100	2	65	93	100	118	130
Titan	65	1,3	100	143	154	182	200
Zeus	65	1,3	100	143	154	182	200
Phoenix	80	1,6	81	81	81	81	81
Raptor	140	2,8	46	66	71	84	93
Mothership	70	1,4	93	133	143	169	186

			path length	211	Lavachain		
	Speed	path/sec	without	green	blue	red	white
Mako	65	1,3	162	231	249	294	323
Nova	80	1,6	131	188	202	239	263
Manta	50	1	210	300	323	382	420
Demeter	60	1,2	175	250	269	318	350
Ray	65	1,3	162	162	162	162	162
Raider	90	1,8	117	167	179	212	233
Toucan	60	1,2	175	250	269	318	350
Vulture	70	1,4	150	214	231	273	300
Shark	75	1,5	140	140	140	140	140
Mamba	100	2	105	150	162	191	210
Titan	65	1,3	162	231	249	294	323
Zeus	65	1,3	162	231	249	294	323
Phoenix	80	1,6	131	131	131	131	131
Raptor	140	2,8	75	107	115	136	150
Mothership	70	1,4	150	214	231	273	300

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	5	0,4	green slows (1/3)
Raider behind Ray	3	0,2	green slows (1/2)
Shark behind Mamba	7	0,5	red slows
Shark behind Titan	22	1,5	red slows
Mamba behind Titan	15	1,0	red slows
Phoenix behind Zeus	27	1,8	white slows
Phoenix behind Raptor	3	0,2	white slows
Raptor behind Zeus	25	1,6	white slows

type in credits
and income

Startcredits:	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

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

