

Tabelle1

Einzel Schaden	Basic	DPS	DPS/Kosten	Range	Range/Felder	Dmg/Range	WemberKonst.	Kosten	
					Schätzung*	Schätzung*			
		1,00	38,46	0,77	35,00	7,00	395,81	791,61	50,00
		2,00	76,92	0,51	45,00	10,00	1130,88	753,92	150,00
		3,00	115,38	0,38	55,00	12,00	2035,58	678,53	300,00
		4,00	153,85	0,31	65,00	18,00	4071,15	814,23	500,00
	Speed	DPS	DPS/Kosten	Range	Range/Felder	Dmg/Range	WemberKonst.	Kosten	
					Schätzung*	Schätzung*			
		1,00	555,56	0,57	50,00	12,00	9800,80	980,08	1000,00
		2,00	2000,00	2,27	55,00	12,00	35282,88	882,07	4000,00
		3,00	5400,00	5,21	60,00	15,00	119079,70	1035,48	11500,00
		4,00	12000,00	6,60	65,00	17,00	299904,44	1817,60	16500,00
	Ultimate	DPS	DPS/Kosten	Range	Range/Felder	Dmg/Range	WemberKonst.	Kosten	
					Schätzung*	Schätzung*			
		1,00	5500,00	0,28	100,00	28,00	226398,45	1131,99	20000,00
		2,00	16000,00	0,23	150,00	70,00	1646534,19	2352,19	70000,00
Flächenschaden	Splash	DPS	DPS/Kosten	Range	Range/Felder	Dmg/Range	WemberKonst.	Kosten	
					Schätzung*	Schätzung*			
		1,00	60,00	0,40	35,00	7,00	617,46	411,64	150,00
		2,00	150,00	0,33	40,00	7,00	1543,63	343,03	450,00
		3,00	300,00	0,29	45,00	10,00	4410,36	420,03	1050,00
		4,00	600,00	0,27	50,00	12,00	10584,86	470,44	2250,00
	Rocket	DPS	DPS/Kosten	Range	Range/Felder	Dmg/Range	WemberKonst.	Kosten	
					Schätzung*	Schätzung*			
		1,00	285,71	0,29	50,00	10,00	4200,34	420,03	1000,00
		2,00	1000,00	0,25	60,00	14,00	20581,68	514,54	4000,00
		3,00	2500,00	0,22	70,00	17,00	62480,09	543,31	11500,00
		4,00	5000,00	0,30	80,00	17,00	124960,18	757,33	16500,00

Tabelle1

Creeps	Creepgeschw.	Creep_{geslowt (40%)}	Durchschnitt
	70,00	28,00	40,81
	65,00	65,00	40,81
	80,00	32,00	40,81
	50,00	20,00	40,81
	60,00	24,00	40,81
	65,00	65,00	40,81
	90,00	36,00	40,81
	60,00	24,00	40,81
	70,00	28,00	40,81
	75,00	75,00	40,81
	100,00	40,00	40,81
	65,00	26,00	40,81
	65,00	26,00	40,81
	80,00	80,00	40,81
	140,00	56,00	40,81
	70,00	28,00	40,81

* *Schätzung:*

Ausgehen von einem durchschnittlich platzierten Tower an einer relativ guten def Position
Dmg/Range bezogen auf ein geslowtes Creep mit Durchschnittstempo

WemberKonst.

Gibt das Verhältnis von Dmg/Range bezogen auf die Kosten an, je höher der Wert, desto besser