Siguiendo un poco con el tema de Clash of Clans, el otro día estuve pensando cuál sería la estrategia de ataque más acertada de forma que, atacando con tropas muy baratas, consiga botínes suculentos y no pierda el ataque. Cuando más le di vueltas al asunto, más descubrí que puedes desarrollar muchas estrategias de ataque dependiendo de que tropas puedas crear, cuán avanzadas estén las mismas y como sea la base que vas a atacar.

LA VENGANZA

Con respecto a saber de antemano como es la base que vas a atacar, evidentemente la venganza se lleva todos los aplausos. De hecho, en mi cuenta de Clash of Clans, es más probable que mi registro de ataque esté más lleno de ataques por venganza que de ataques por búsqueda de partidas normales. Simplemente por el hecho de que, no sólo puedes planear una estrategia de ataque durante más tiempo antes de ejecutarlo, sino que puedes hacer un cálculo estimativo sobre los recursos que puedes robar, dado que conociendo los porcentajes que puedes robar (10% del total de elixir oscuro y 20% del total de oro y elixir normal) el cálculo es bastante simple. La venganza, entonces, es una forma de atacar bases cuya estructura puedas conocer de antemano y cuya cantidad de recursos disponibles puedas calcular. Por eso es el ataque multijugador más aconsejado. Además, este ataque de venganza, te permite también desarrollar tropas según los objetivos que desees. Si lo que quieres es destruir toda la base, crearás tropas más caras de acuerdo a la estructura de defensas que tenga la base enemiga. Pero si lo que quieres es simplemente robarle los recursos, crearás tropas a tal efecto (normalmente más baratas) y sólo atacarás para desvalijar a tu enemigo sin importar si obtienes la victoria o no.
La verdad es que son los ataques que más disfruto, porque si alguien te roba muchos recursos en un ataque, tú puedes esperar a que esa persona tenga sus depósitos llenos y ejecutar la venganza en el momento que más puedas joderle, sin miedo a que pueda contratacarte dado que no se puede ejecutar una venganza de un venganza.
Por eso, podríamos decir que el ataque de venganza es el más rentable y el más fácil. Aunque es cierto que normalmente ejecutarás venganza sobre un jugador que está bastante más fuerte que tú. Aún así, como digo, conocer el campo de batalla de antemano te da mucha ventaja.

MULTIJUGADOR NORMAL

Dentro de los ataques del multijugador normal, lo más importante es la búsqueda de recursos. Por ello no nos deberían importar los trofeos. Personalmente la mayoría de los trofeos los obtengo en defensa porque tengo estructurada una base que es prácticamente impenetrable para jugadores de mi mismo nivel. Por lo que a lo mejor pierdo dos o tres defensas al tiempo que gano seis. Eso me permite mantenerme en ligas cuyas bases tienen bastantes recursos y poder permitirme al mismo tiempo, orientar mis ataques a los recursos y no a la victoria.
Dentro de estas bases a las que ataco, tengo ciertas reglas que sigo:

BASES QUE ATACO SIEMPRE

Siempre ataco las bases que tienen el ayuntamiento afuera, y lo hago con dos arqueras. Me armo de paciencia y espero que rompan el ayuntamiento. ¿Por qué lo hago así? Porque dos arqueras me cuestan 400 de elixir normal y romper el ayntamiento no solo te da 1000 de elixir normal + 1000 de oro sino que te proporciona una victoria. Y obtener una victoria, dependiendo de la liga en la que te encuentres, te da un bonus por victoria que puede alcanzar cifras muy interesantes. Por lo que, solo invirtiendo 400 de elixir normal, no sólo ganas trofeos sino que obtienes un balance positivo en recursos.

BASES QUE INTENTO NO ATACAR

Bases que tienen en castillo del clan dentro o posicionado de forma que no pueda activar sus tropas hasta ya adentrado bastante en el ataque. No hay nada que me joda más que arrancar un ataque con gigantes, por ejemplo, y a la mitad del ataque descubrir que el castillo del clan enemigo tiene 5 o 6 magos avanzados dentro. Pierdes ese ataque seguro dado que 6 magos avanzados eliminan a 20 gigantes en apenas unos segundos.

ATAQUES QUE ABORTO RÁPIDAMENTE

Bases que tienen dragón en el clan

Por todo ello, mi estrategia de ataque en el multijugador se podría definir así:

ESTRATEGIA PARA LA VICTORIA CON TROPAS BARATAS

1ro: Ver lo que hay en el clan. Sacar las tropas fuera y eliminarlas.
2do: Matar al rey y la reina atrayéndolos hacia afuera lo más que se pueda. Esto funcionaba bastante bien antes de la actualización del 3 de Julio que volvió a los héroes más inteligentes. Pero sigue funcionando si los héroes están mal posicionados

o se encuentran bastante fuera. En ese caso lo mejor es soltar todas las fuerzas de golpe por el lugar donde se encuentran los héroes. De ser necesario también soltar nuestros héroes en este punto, de forma que activando la habilidad del héroes, podamos acabar antes con los héroes enemigos. Si no te apetece soltar los héroes en este punto, suéltalos después del punto 9.
3ro: Destruir la defensa aérea más lejana con los tres rayos. Esto permite soltar tropas aéreas por esa zona y en el caso de estar atacando con dragones, nos permitirá atacar con todos los dragones en la zona que la
4to: Activar las posibles teslas y destruirlas primero.
5to: Soltar los gigantes y destruir la defensa aérea más accesible. Inmediatamente después lanzar las hadas. Si pudimos romper una defensa aérea con la idea de punto 3 entonces las hadas vivirán más.
6to: Esperar que los gigantes hagan su trabajo ayudándolos con los soldados.
7mo: Soltar las arqueras para que ataquen la base desde fuera hacia adentro.
8vo: Soltar los esbirros lejos de la defensa aérea, si es que queda alguna.
9no: Soltar los enanos para que roben los recursos.

ESTRATEGIA PARA ROBAR RECURSOS CON TROPAS BARATAS

1ro: Ver lo que hay en el clan. Si atacamos con tropas muy débiles para sacar un buen botín de elixir y hay dragón y no tenemos suficientes fuerzas que ataquen hacia el aire abortar inmediatamente. Es una pérdida de tiempo atacar clanes con dragones fuertes. Si las tropas son normales, sacarlas fuera y eliminarlas.
2do: Destruir al menos un mortero cercano a los recursos utilizando el hechizo de rayo de forma que evitemos que nos mate a las tropas débiles.
3ro: Soltar dos gigantes que traguen todo el fuego e inmediatamente atrás todos los enanos y las arqueras.
4to: Una vez robados todos los recursos que estén más a mano tendremos que eligir si seguiremos soltando tropas para obtener la victoria o si simplemente abortaremos para no gastar esas tropas de forma que podamos usarla en un futuro ataque.

Bueno, espero que les haya gustado el artículo. Y ya sabéis, si queréis colaborar con la web, siempre estáis a un sólo click de hacerlo.