

CLASH ROYALE

Um guia completo para ser o
campeão das batalhas



GUILHERME ATHAIDE

CLASH ROYALE

Um guia completo para ser o
campeão das batalhas



© Guilherme Athaide

Diretor editorial
Marcelo Duarte

Projeto gráfico, diagramação e capa
Vanessa Sayuri Sawada

Diretora comercial
Patty Pachas

Ilustrações
Desenhorama

Diretora de projetos especiais
Tatiana Fulas

Revisão
Ana Maria Latgé

Coordenadora editorial
Vanessa Sayuri Sawada

Impressão
Cromosete

Assistentes editoriais
Mayara dos Santos Freitas
Roberta Stori

Assistente de arte
Mislaine Barbosa

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Athaide, Guilherme
Clash Royale: Um guia completo para ser o campeão das batalhas/
Guilherme Athaide. – 1. ed. – São Paulo: Panda Books, 2016. 96 pp. il.

ISBN: 978-85-7888-625-7

1. Jogos eletrônicos. 2. Videogames. I. Título.

16-35484

CDD: 794.8
CDU: 794.8

2016

Todos os direitos reservados à Panda Books.

Um selo da Editora Original Ltda.

Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41

05413-010 – São Paulo – SP

Tel./Fax: (11) 3088-8444

edoriginal@pandabooks.com.br

www.pandabooks.com.br

Visite nosso Facebook, Instagram e Twitter.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Original Ltda. A violação dos direitos autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

Clash Royale é um jogo em que vários personagens precisam defender as torres do reino. Se meu pai ajudou a erguer minhas torres, foi minha mãe quem as manteve em pé. Por isso todos os trabalhos que realizo são dedicados a eles. Dedico este livro também a todos os fãs do game.





Sumário

Apresentação.....9

A batalha começa11

O jogo.....27

Dando o start..... 28

Interfaces 30

Campo de batalha..... 42

Cartas e personagens..... 44

Todas as arenas 73

Estratégias 85





Apresentação

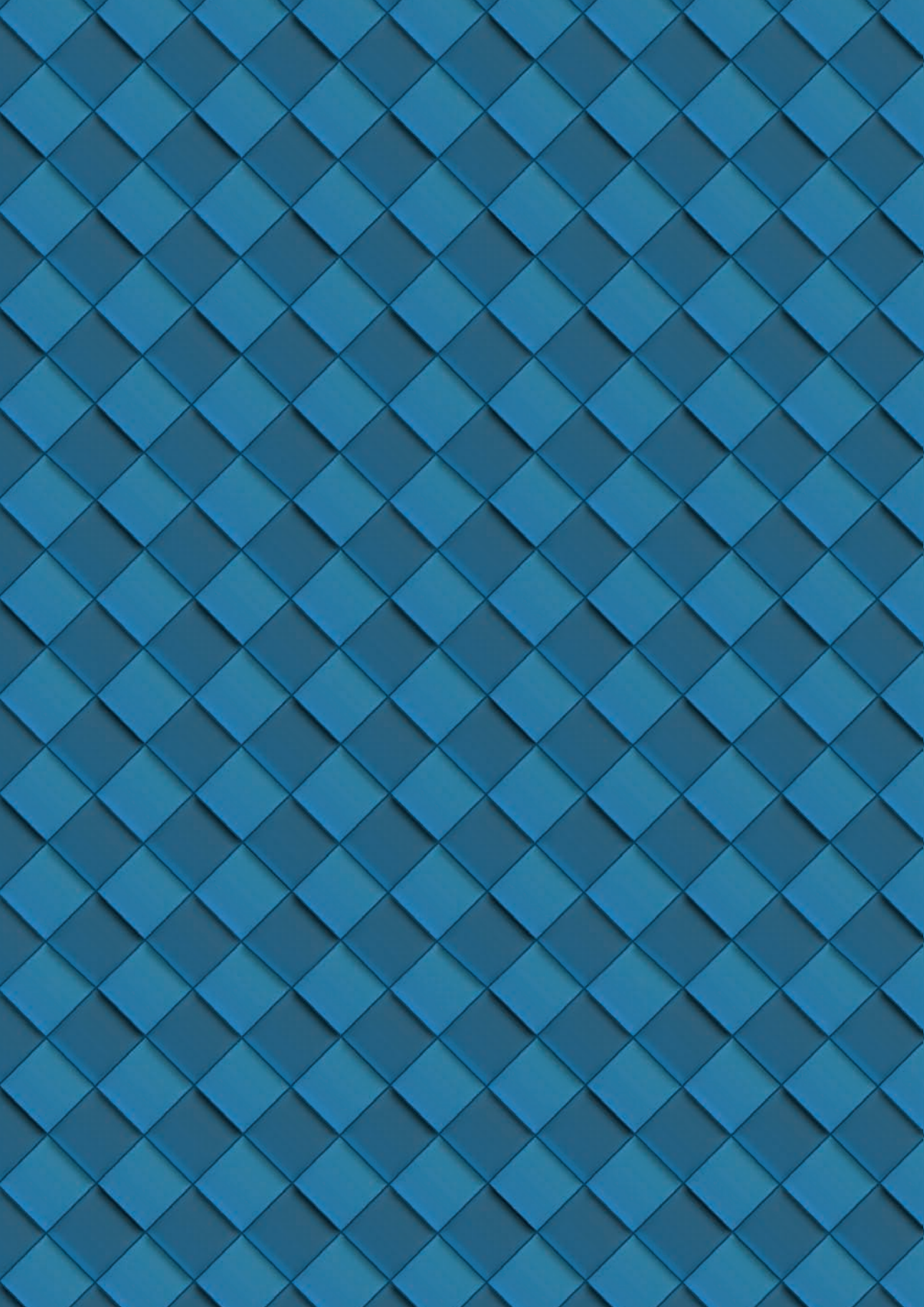
Clash Royale entrou com tudo na arena: em apenas dois dias após seu lançamento, chegou a ser o jogo mais baixado na Apple Store, além de vencer o Google Play Awards 2016 como o Melhor Jogo para aplicativos Android.

Assim como um jogo de RPG, Clash Royale possui uma jogabilidade simples, mas bastante desafiadora. Por isso a paixão dos fãs pelo curioso baralho, por seus personagens cativantes e por suas arenas de batalha só cresce.

Neste livro você vai descobrir a história da finlandesa Supercell – seus sucessos e fracassos – e tudo sobre Clash Royale. Conheça as interfaces do game, o significado de cada item, como angariar os melhores Baús, como entrar em um clã, quais as regras para participar dos torneios e como funcionam os campos de batalha.

Além disso, você vai aprender os segredos de todos os tipos de cartas e como conquistar novas arenas com a sua tropa. Confira também diversas dicas e estratégias para provocar o oponente e destruir a Torre do Rei adversária.

Bem-vindo ao guia mais completo de Clash Royale. Que comece a batalha!



**A batalha
começa**

Supercell

Fundada em 2010 na Finlândia, a Supercell é hoje uma das maiores desenvolvedoras de mobile games do mundo. Além de ser criadora dos sucessos Clash of Clans e Clash Royale, a empresa é responsável por outros dois títulos: Hay Day e Boom Beach.

**SUP
ERC
ELL**

**= 190 funcionários de
30 nacionalidades
em 5 escritórios:**



Estados Unidos



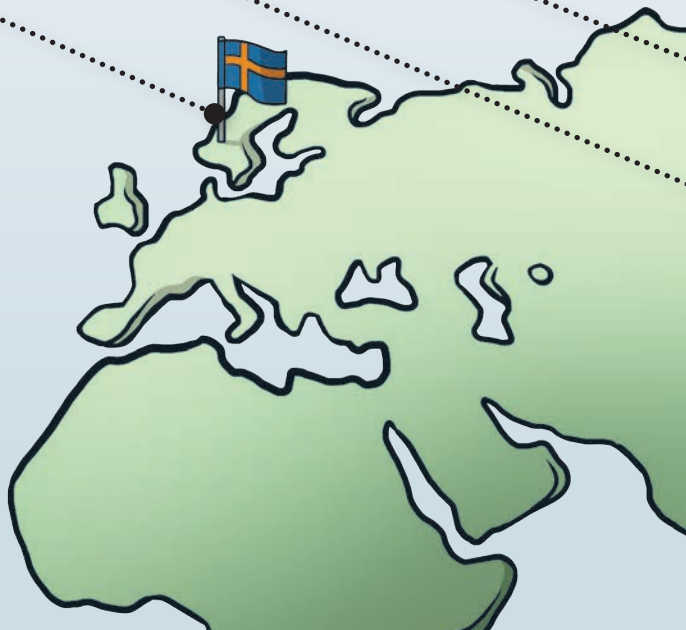
Finlândia



China



Coreia do Sul

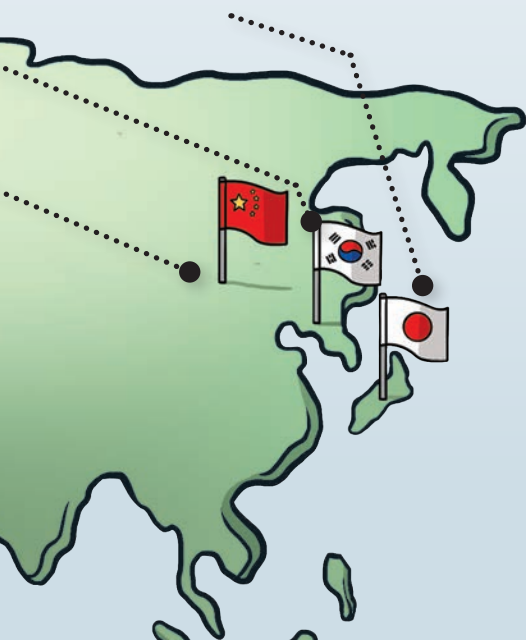


100 milhões

de pessoas jogam os
games da Supercell
todos os dias



Japão



RECEITA DE 2015

2,3 bilhões

de dólares no ano

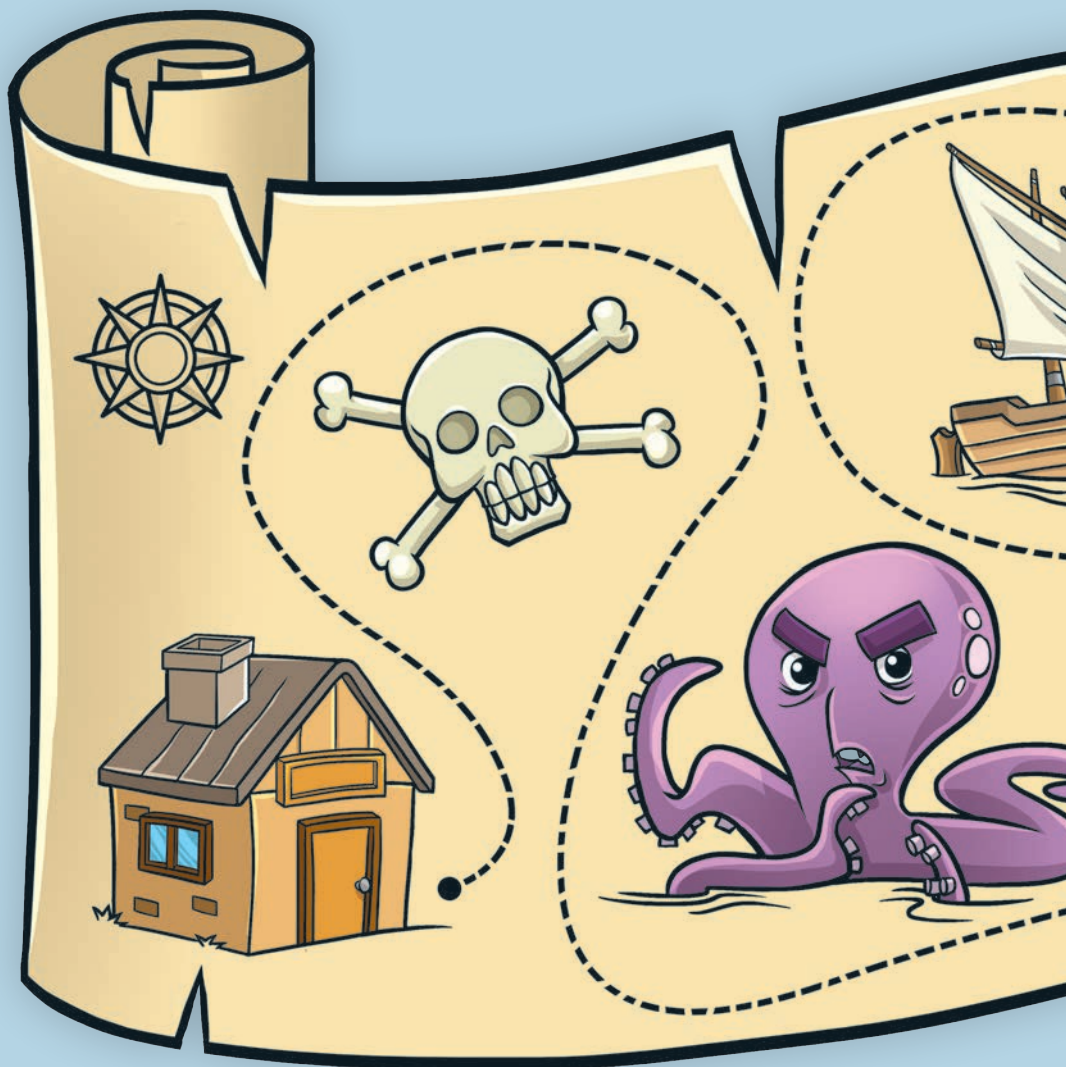
924 milhões

de dólares de lucro
(antes do lançamento
de Clash Royale)



5 milhões

de dólares por dia



A primeira Torre do Rei

Muito antes dos clãs de personagens carismáticos começarem a duelar nas telas dos celulares do mundo inteiro, a empresa criadora dos sucessos Clash of Clans e Clash Royale tinha uma grande batalha interna para resolver: como fazer uma desenvolvedora de games funcionar da mesma forma que um time profissional de esporte? Essa era a Torre do Rei adversária que a Supercell queria destruir... Ou melhor, essa era a grande questão que a empresa finlandesa queria responder para iniciar seus trabalhos. O jeito que a Supercell encontrou para solucionar isso tem muito em comum com uma das principais características de seus jogos: muita estratégia.