

Supercell, lo sviluppatore creatore che sta dietro al più popolare gioco per cellulari degli ultimi 3 anni, **Clash of Clans**, ha rilasciato da alcuni mesi il suo nuovo potenziale, **Clash Royale**

Il risultato è un gioco divertente creato appositamente per avere successo commerciale, che sarebbe davvero il numero uno, se non fosse che, come e più rispetto a **Clash of Clans**, ogni partita richiede una certa attesa che non lascia piena libertà di giocare senza aspettare.



Clash Royale è un gioco di logica, perché se fai una mossa sbagliata la torre va distrutta. Ci sono tre torri, le due laterali e gli arcieri; in quella centrale c'è un re che è armato di un cannone; se butti giù la torre centrale si distruggono le altre due. Poi ci sono diverse arene: il campo di prova; l'arena 1 = stadio goblin; l'arena 2 = pozzo delle ossa; l'arena 3 = arena dei barbari; l'arena 4 = casa dei giochi di P.E.K.K.A in cui ci sono il drago infernale e il mastino lavico; l'arena 5 = valle degli incantesimi in cui ci sono il cimitero e lo stregone di ghiaccio; l'arena 6 = officina del costruttore in cui ci sono tronco, minatore e scintilla; l'arena 7 = arena *Royale* in cui ci

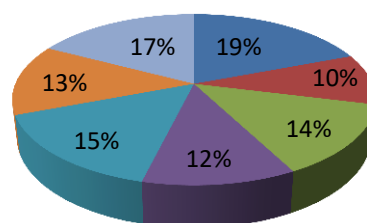
sono la Principessa e lo Stregone elettrico; l'arena 8 = picco di ghiaccio in cui c'è il boscaiolo; l'arena 9 = arena selvaggia dove non c'è nessuna leggendaria; l'ultima arena, chiamata leggendaria, dove non c'è nessuna carta speciale.



Abbiamo svolto un'indagine statistica sul gioco *Clash Royal*, presso il nostro Istituto. Il risultato dell'indagine mostra che oltre il 10% di ragazzi in ogni classe usa questo gioco, la classe che lo usa molto è la I A e la classe che la usa meno è la II A.

Indagine statistica sul gioco *Clash Royal*

■ 1a ■ 2a ■ 1b ■ 2b ■ 3b ■ 1c ■ 2c



Claudio La Gioia & Ariani Dedja 199C