

# EL PRIMER EVENTO OFICIAL



## EL EVENTO FUE TODO UN ÉXITO.

El 20 de junio a las 16.00 horas se celebró el primer evento oficial de Wonder Wars, titulado "OrumitNGreet". Más de treinta personas asistieron al evento en Madrid.

Los asistentes pudieron descubrir las últimas novedades del juego, conocer a los desarrolladores y charlar con otros aficionados en un ambiente amistoso y festivo.

SCARLYTE \* AKAPELU \* MEDIUM333 \* EDEHBE \* PEIE

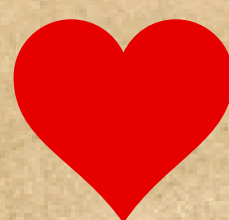




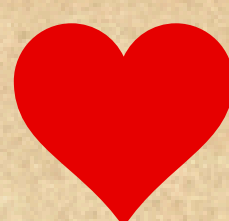
---

## CAMBIOS DE BALANCE

---

 60 ➔ 70

 10 ➔ 0

 50 ➔ 40

Su habilidad ahora solo afecta a las habilidades con un valor.

Las habilidades que afectan a 2 valores, como ATK y HP, no se verán afectadas.



**Tweeks**

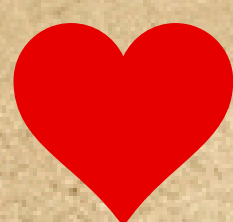
**Hallur**

**Blurp**





# CAMBIOS DE BALANCE



215 ➡ 235



255 ➡ 245

su capacidad comienza  
en el turno 3



Hindaya



Haruaki



Piper





# CAMBIOS DE BALANCE

♥ 245 ➡ 235

♥ 50 ➡ 40  
⚔ 30 ➡ 20

⚔ +10  
Flitus VC  
♥ 30 ➡ 20  
⚔ 0 ➡ 20



Roderich



Drogdor UR

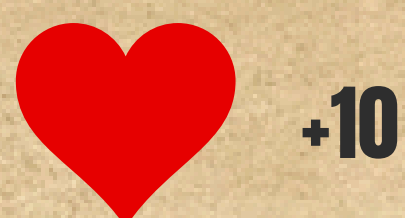


Flitus





# CAMBIOS DE BALANCE



Neyon UR



Neyon TD

Inflige 50 DMG al morir a la tropa enemiga con más ATK



Ivur

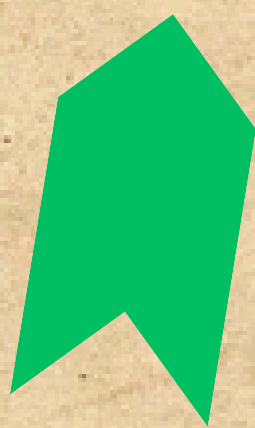


Buzz JT,UR,TD,JK,VC



Neyon TD, UR





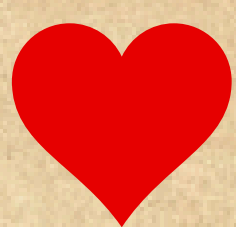
---

# CAMBIOS DE BALANCE

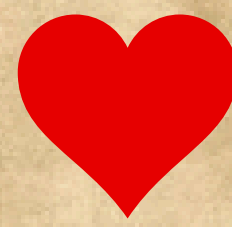
---



20 ➡ 30



60 ➡ 50



60 ➡ 50



**BOB-Mb**



**Warinx**



**William**

---

[WWW.WONDERWARS.FR](http://WWW.WONDERWARS.FR)

**página 6**

@WonderWarsNews



---

# DECK DEL MES

---



El meta deck del mes de junio es 'Destructor': Haralk y su querido compañero, Warinx. Haralk, un héroe que no era malo en el meta, se convirtió en el metamazo de este mes tras una modificación de su habilidad "herir". Algunos jugadores incluso consiguieron derrotar a sus oponentes sin usar tropas, explotando únicamente esta habilidad.

La habilidad 'Trample/Asalto' de Haralk deja dos montones de heridas tras el combate y se activa automáticamente cuando la tropa o héroe oponente alcanza cinco montones de heridas. Haralk añade dos marcas de herida tras el combate. Combinado con Warinx, que añade tres, esta combinación se vuelve casi imparable, capaz de destruir a casi cualquier tropa.

Para jugar este deck con eficacia, recomendamos combinar a Warinx con un escudo como Sophie, así como tropas agresivas y resistentes como Murbi, Vincent, Kheeldren y Kotton. A menudo, es mejor esperar el turno hasta que las tropas enemigas hayan acumulado heridas, lo que facilita destruirlas con Haralk y Warinx.







En cuanto a los puntos fuertes y débiles de este deck, funciona bien con casi todos los héroes y es particularmente fuerte contra decks que buscan cubrir todas las líneas, como Stinky o Blurp. Por otro lado, es crucial vigilar la cantidad de daño infligido para activar la habilidad de herida en los combates de héroe contra héroe. Los mazos más problemáticos son los que contienen hechizos, como Lusbaal o Piper con hechizos, en los que es necesario desplegar tropas en el primer turno para crear una barrera entre las tres líneas y limitar el daño, aunque esto impide aprovechar al máximo la habilidad de Haralk.



Cuidado también con Haruaki: en este caso, jugar en la misma línea que tu adversario puede ser desastroso, ya que Haruaki elimina todos los daños de tu deck y permite a tu adversario curar indefinidamente a sus tropas. Por tanto, es preferible jugar en líneas vacías y agotar al adversario acumulando heridas.





**En conclusión, he aquí algunos puntos que conviene recordar sobre este deck:**



Si no hay hechizo, empieza por saltarte tu turno, teniendo en cuenta el daño potencial.

Si te enfrentas a un Stincky o a un deck que bloquea todas tus líneas, intenta abrir una línea con la ayuda de Warinx desde el segundo turno.



Mientras consigas mantener una cantidad considerable de vida para tu héroe y destruir las tropas contrarias, podrás ganar casi cualquier duelo gracias a la habilidad de herir.



---

# ENTREVISTA CON JOYU

---



**¿Tiene un sistema de intercambio de ingredientes?**

**¿Y cuándo si la respuesta es sí?**

Algo relacionado vendrá en el futuro, sí. Pero de momento no puedo decir nada más al respecto.

**Podemos tener más información sobre Web3 y posiblemente una fecha?**

Compartiremos información al respecto en las redes sociales de Hello Monster, así que recomiendo a todo el mundo que nos siga allí 😊.

Es muy importante, así que nos estamos tomando nuestro tiempo para decirlo todo de la manera correcta.





---

## ¿Cómo ha crecido el equipo desde el lanzamiento?

Algunas personas se han unido a nosotros y otras se han marchado. Somos casi el mismo número de personas que el año pasado. Pero somos un gran equipo, ¡eso está claro!



## En tu opinión, ¿cuál es la criatura más infravalorada del momento y cuál es tu favorita, y por qué?

Creo que Ivur es la menos usada, porque es la más difícil de usar ya que tienes que encontrar el momento adecuado para ella, y las otras criaturas encuentran más fácilmente su lugar en más composiciones.

Mi criatura favorita en términos de arte sería Norpur VG, en términos de habilidad uso mucho a Neyon UR.



## ¿Por qué habéis creado una nueva categoría para las criaturas y no las habéis puesto con las demás tropas?

Creo que este nuevo sistema de obtención de criaturas es realmente bueno para Wonder Wars porque da a los jugadores más razones para seguir jugando y nuevos objetivos (obtención de ingredientes). Las tropas son "fáciles" de conseguir para casi todos los jugadores, así que es un nuevo reto.







## Suchy pregunta ¿cuándo estará su héroe en el juego?

(Característica del héroe en el enlace de abajo)

<https://discord.com/channels/8894468110000004618/993452725415194635/1233125376654442496>

Algunos de vosotros nos habéis hecho sugerencias interesantes sobre nuevos personajes y estamos encantados, pero seguimos teniendo muchos planes para las tropas y los héroes y estos tienen prioridad.

**¿Cuál ha sido tu mejor recuerdo y tu mejor anécdota (quizás una divertida o que te haya impresionado como parte del equipo del juego) desde que te uniste al equipo de Wonder Wars?**

El año pasado nos reunimos todos en una casa durante un fin de semana, y espero que podamos repetir la experiencia este año. Estuvo bien porque todos trabajamos a distancia y reunirnos con nuestros colegas siempre es bueno para el equipo. También es estupendo participar en eventos, y parece que este año vamos a seguir haciéndolo.





---

**Dijo en discord el 7 de mayo de 2024:**

**Las campañas de marketing para atraer jugadores vendrán principalmente de la próxima actualización dentro de unas semanas. La campaña debe empezar ahora a ganar terreno y permitir que la gente empiece a conocer el juego, también en el mundo Web3.**

**¿Puede dar más información sobre la campaña de marketing?**



Todavía no hemos empezado, esperamos que el mes que viene. Pero pensamos que el juego necesitaba algunas correcciones más, así que hemos esperado un poco más.

**¿Puede darnos alguna pista sobre lo que Wonder Wars tiene planeado para finales de 2024?**

Es difícil decirlo. Tenemos una hoja de ruta clara y ambiciosa, pero también somos un equipo pequeño, así que tenemos que tener cuidado con lo que prometemos para no decir algo que no vamos a poder cumplir. Así que prefiero no responder a esa pregunta 😊.







## ¿Cuáles son sus planes para el desarrollo de gremios/clanes en el juego?

Los clanes son muy importantes para los jugadores y queremos añadir 2 o 3 funciones más porque entendemos que las necesitan. También es un sistema complejo que lleva tiempo desarrollar.

## Por último, ¿tiene algún mensaje para la comunidad de Wonder Wars?

Sí, agradecemos mucho todo el apoyo que nos habéis dado durante este tiempo, ya que llevamos casi un año en fase de lanzamiento. Sabemos que a veces somos lentos, pero seguís apoyándonos, ¡y eso es genial!

Esperamos que también disfrutéis con lo que tenemos preparado para futuras actualizaciones y que cada vez más jugadores se unan al juego.

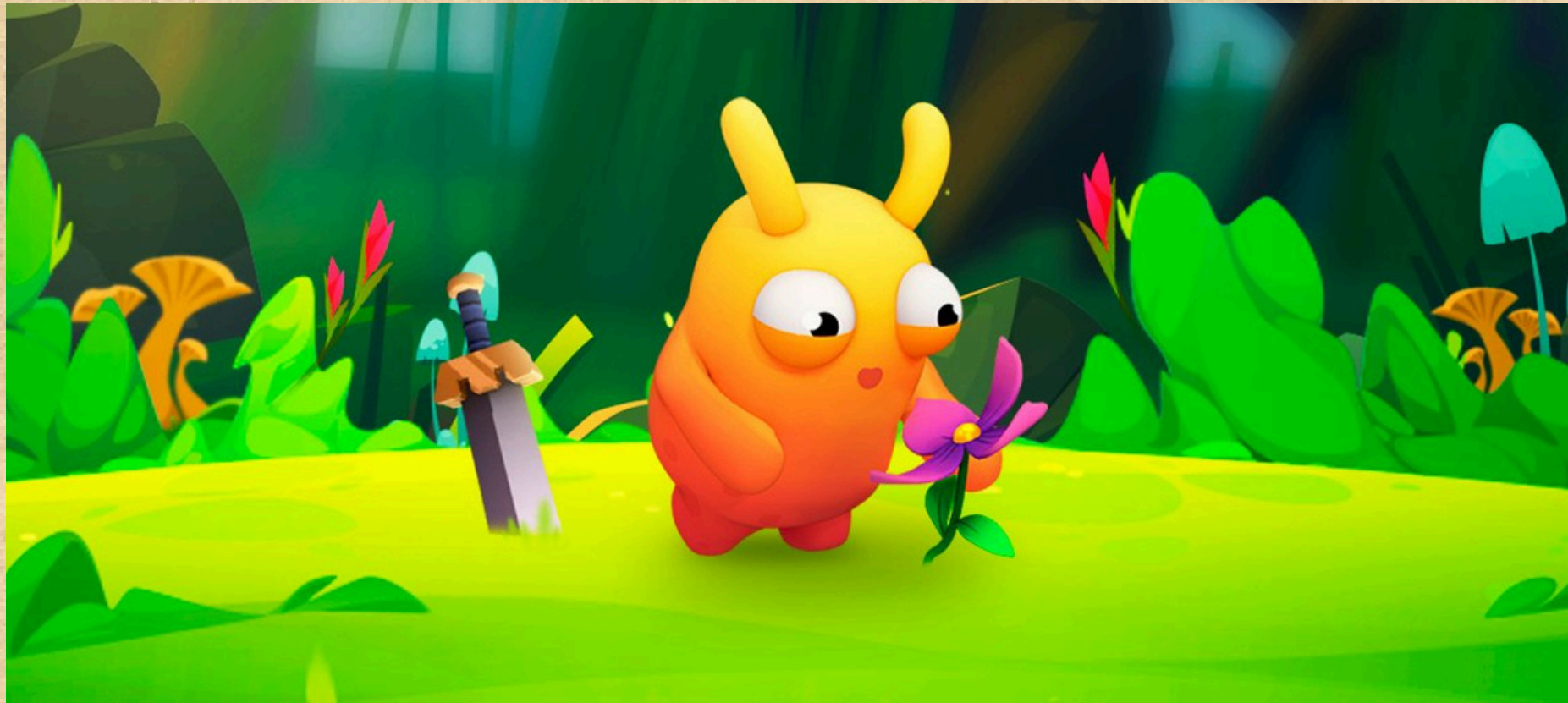




---

# TORNEOS

---



**Como cada mes, la comunidad organiza varios torneos oficiales y no oficiales. He aquí los resultados:**

- El 26 de mayo, MancoSkill gana el torneo Underrock #1.
- El 2 de junio, Alberto gana el torneo Wonder Push II.
- El 9 de junio, MancoSkill gana el torneo The Deep 3, su décima victoria y el mayor número de torneos ganados en el juego.
- El 12 de junio, Suchy ganó el torneo oficial de la temporada, convirtiéndose en el primer jugador no español en ganar un torneo en Wonder Wars.



---

# DISEÑADORES DEL MES

---

Este mes presentamos a Adrib, un apasionado y talentoso creador de contenidos. Adrib se dedica a producir vídeos atractivos que cubren una gran variedad de temas, incluidos retos, guías en profundidad y las últimas noticias. Gracias a su experiencia y creatividad, Adrib ha conseguido atraer y retener a un público numeroso y fiel, convirtiéndose en un punto de referencia clave para los jugadores que buscan consejos e información sobre el juego.



Youtube :  
@AdriBww



@AkaPelu

El fan artist de este mes es Akapelu, que nos ha sorprendido con sus últimas creaciones. Ha reinterpretado brillantemente a los personajes de Wonder Wars en versiones animadas, demostrando su talento y creatividad.