

LE PREMIER ÉVÈNEMENT OFFICIEL



L'ÉVÉNEMENT A ÉTÉ UN SUCCÈS TOTAL !

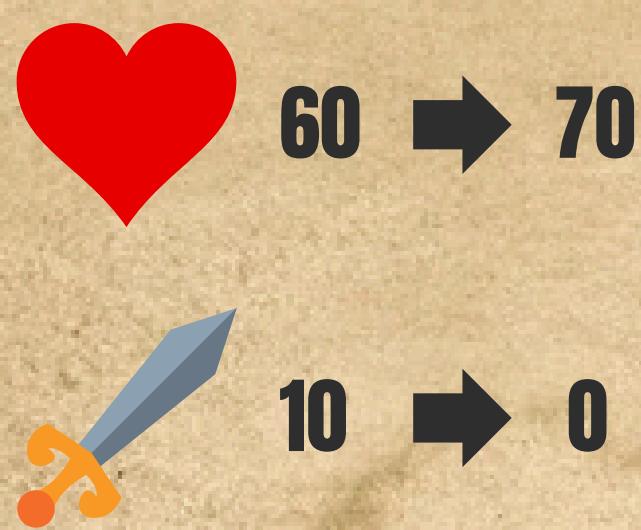
Le 20 juin à 16 heures, s'est tenu le premier événement officiel de Wonder Wars, intitulé "OrumitNGreet". Cet événement a rassemblé plus d'une trentaine de personnes à Madrid.

Les participants ont pu découvrir les dernières nouveautés du jeu, rencontrer les développeurs, et échanger avec d'autres fans dans une ambiance conviviale et festive.

SCARLYTE * AKAPELU * MEDIUM333 * EDEHBE * PEIE



CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



Sa capacité n'affecte plus que les compétences à une valeur.

Les compétences qui affectent 2 valeurs, comme l'ATK et le HP, ne seront pas affectées.



Tweeks

Hallur

Blurp



CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



215 → 235



255 → 245

sa capacité commence
au tour 3



Hindaya



Haruaki



Piper



CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



245 → 235



50 → 40



30 → 20



Flitus VC



30 → 20



0 → 20



Roderich



Drogdor UR



Flitus



CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



+10



40

Neyon UR



20 ➔ 10

Neyon TD

Inflige 50 DMG à la mort
à la troupe ennemie avec
le plus d'ATK



Ivur

Buzz JT, UR, TD, JK, VC

Neyon TD, UR



CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE

🗡️ 20 → 30

❤️ 60 → 50

❤️ 60 → 50



BOB-Mb

Warinx

William

DECK DU MOIS



Le metadeck du mois de juin est le "Destructeur" : Haralk et son compagnon bien-aimé, Warinx. Haralk, un héros qui n'était pas mauvais dans la méta, est devenu le meta deck de ce mois après une modification de sa capacité de "blessure". Certains joueurs ont même réussi à vaincre leurs adversaires sans utiliser de troupes, en exploitant uniquement cette capacité.

La capacité "Piétinement/Assaut" de Haralk laisse deux piles de blessures après le combat et s'active automatiquement lorsque la troupe ou le héros adverse atteint cinq piles de blessures. Haralk, après le combat, ajoute deux marques de blessure. Combiné avec Warinx, qui en ajoute trois, cette combinaison devient presque inarrêtable, capable de détruire presque n'importe quelle troupe.

Pour jouer ce deck efficacement, il est recommandé d'associer Warinx à un bouclier comme Sophie, ainsi qu'à des troupes agressives et résistantes telles que Murbi, Vincent, Kheeldren, et Kotton. Souvent, il est préférable de passer son tour jusqu'à ce que les troupes ennemis accumulent des blessures, facilitant ainsi leur destruction grâce à Haralk et Warinx.





En ce qui concerne les forces et les faiblesses de ce deck, il fonctionne bien avec presque tous les héros et est particulièrement fort contre les decks qui cherchent à couvrir toutes les lignes, comme Stincky ou Blurp. En revanche, il est crucial de surveiller le nombre de dégâts subis afin d'activer la capacité de blessure en cas de combat héros contre héros. Les decks les plus problématiques sont ceux contenant du sortilège, comme Lusbaal ou Piper avec sorts, où il faut déployer des troupes dès le premier tour pour créer une barrière sur les trois lignes et limiter les dégâts, bien que cela empêche de profiter pleinement de la capacité de Haralk.



Attention également à Haruaki : dans ce cas, jouer sur la même ligne que l'adversaire peut être désastreux, car Haruaki élimine tous les dégâts de votre deck et permet à l'adversaire de soigner indéfiniment ses troupes. Il est donc préférable de jouer sur des lignes vides et d'épuiser l'adversaire avec les accumulations de blessures.



En conclusion, voici quelques points à retenir avec ce deck :



S'il n'y a pas d'envoûtement, commencez par passer votre tour, en tenant compte des dégâts potentiels.

Si vous faites face à un Stincky ou un deck qui bloque toutes vos lignes, essayez d'ouvrir une ligne avec l'aide de Warinx dès le deuxième tour.



Tant que vous parvenez à maintenir une quantité considérable de vie pour votre héros et à détruire les troupes adverses, vous pouvez gagner presque n'importe quel duel grâce à la capacité de blessure.

INTERVIEW AVEC JOYU



**Prévoyez-vous un système d'échanger des ingrédients ?
Et quand si la réponse est oui ?**

Quelque chose de connexe viendra à l'avenir, oui. Mais je ne peux pas en dire plus pour l'instant.

Pouvons nous avoir plus d'informations sur Web3 et éventuellement une date ?

Nous partagerons des informations à ce sujet sur les médias sociaux Hello Monster, donc je recommande à tout le monde de nous suivre là-bas 😊

C'est très important donc nous prenons notre temps pour tout dire de la bonne manière.



Comment l'équipe s'est-elle agrandie depuis le soft launch ?

Certaines personnes nous ont rejoints et d'autres nous ont quittés. Nous sommes presque le même nombre de personnes que l'année dernière. Mais nous formons une grande équipe, c'est certain !



Selon vous, laquelle est la créature la plus sous-estimée du moment et laquelle est votre préférée et pourquoi ?

Je pense qu'Ivur est le moins utilisé, parce qu'il est le plus difficile à utiliser car il faut trouver le bon moment pour lui, et les autres créatures ont plus de facilité à trouver leur place dans plus de compositions.

Ma créature préférée en termes d'art serait Norpur VG, en termes de compétence j'utilise beaucoup Neyon UR.



Pourquoi avoir créer une nouvelle catégorie pour les créatures et ne pas les avoir mis avec les autres troupes ?

Je pense que ce nouveau système d'obtention des créatures est vraiment bon pour Wonder Wars car il donne aux joueurs plus de raisons de continuer à jouer et de nouveaux objectifs (obtenir les ingrédients). Les troupes sont "faciles" à obtenir pour presque tous les joueurs, c'est donc un nouveau défi.



Suchy demande quand son héro sera-t-il en jeu ?

(Caractéristique du héro dans le lien en dessous)

<https://discord.com/channels/889446811000004618/993452725415194635/1233125376654442496>

Certains d'entre vous nous ont fait des suggestions intéressantes pour de nouveaux personnages et nous en sommes ravis, mais nous avons encore beaucoup de projets pour les troupes et les héros et ceux-ci sont prioritaires.

Quel a été votre meilleur souvenir et votre meilleure anecdote (peut être par exemple une anecdote drôle ou une qui vous a marqué en étant dans l'équipe du jeu) depuis que vous êtes dans l'équipe de Wonder Wars ?

L'année dernière, nous nous sommes tous retrouvés dans une maison pour un week-end, et j'espère que nous pourrons répéter l'expérience cette année. C'était bien car nous travaillons tous à distance et rencontrer nos collègues est toujours bon pour l'équipe.

Il est également très agréable de participer à des événements et il semble que cette année, nous y participerons davantage.



Vous disiez le 7 mai 2024 sur discord :

Les campagnes marketing pour attirer les joueurs proviendront principalement de la prochaine mise à jour dans quelques semaines. La campagne doit désormais commencer à gagner du terrain et permettre aux gens de commencer à connaître le jeu, également dans le monde du Web3.

Pouvez-vous donner plus d'informations concernant la campagne marketing ?

Nous n'avons pas encore commencé, j'espère que nous le ferons le mois prochain. Mais nous avons pensé que le jeu avait besoin de quelques corrections supplémentaires, alors nous avons attendu un peu plus longtemps.



Pouvez-vous donner des indices sur ce que Wonder Wars a prévu pour la fin d'année 2024 ?

C'est difficile à dire. Nous avons une feuille de route claire et ambitieuse, mais nous sommes aussi une petite équipe, donc nous devons faire attention à ce que nous promettons pour ne pas dire quelque chose que nous ne pourrons pas réaliser. Je préfère donc ne pas répondre à cette question 😅





Qu'avez-vous prévu pour la suite concernant le développement des guildes/Clan dans le jeu ?

Les clans sont très importants pour les joueurs et nous voulons ajouter 2 ou 3 fonctionnalités supplémentaires car nous comprenons qu'ils en ont besoin. Il s'agit également d'un système complexe qui prend du temps.

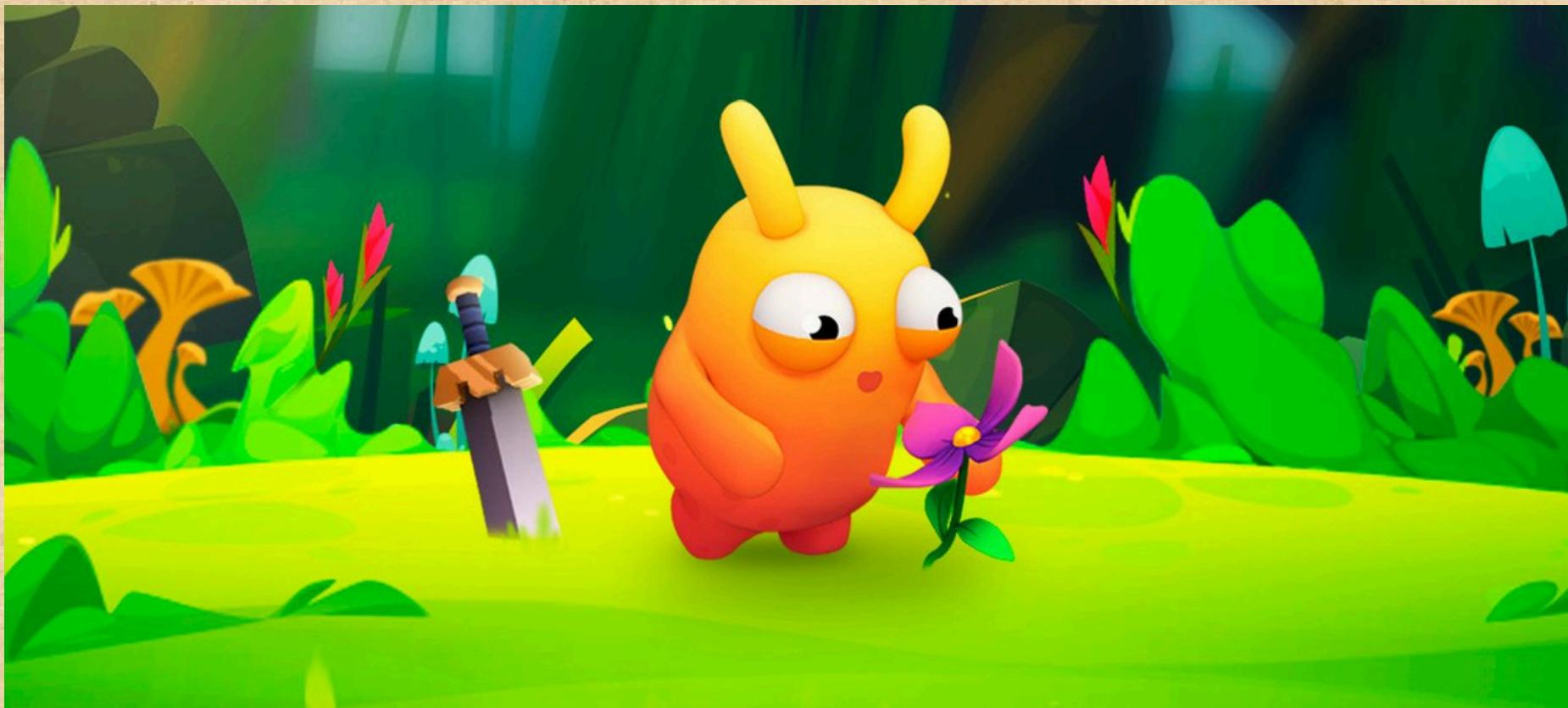
Enfin, avez-vous un message à adresser à la communauté Wonder Wars ?

Oui ! Nous apprécions vraiment tout le soutien que vous nous avez apporté pendant cette période, car nous sommes en phase de lancement progressif depuis presque un an maintenant. Nous savons que nous sommes parfois lents, mais vous continuez à nous soutenir et c'est formidable !

Nous espérons que vous aimerez aussi ce que nous avons préparé pour les prochaines mises à jour et que de plus en plus de joueurs rejoindront le jeu.



LES TOURNOIS



Comme chaque mois, de nombreux tournois officiels et non officiels sont organisés par la communauté. Voici les résultats :

- Le 26 mai, MancoSkill a remporté le tournoi Underock #1.
- Le 2 juin, Alberto a gagné le tournoi Wonder Push II.
- Le 9 juin, MancoSkill a remporté le tournoi The Deep 3, ce qui constitue sa dixième victoire, faisant de lui le joueur ayant remporté le plus de tournois dans le jeu.
- Le 12 juin, Suchy a remporté le tournoi officiel de la saison, devenant ainsi le premier joueur non espagnol à remporter un tournoi dans Wonder Wars.

LES CRÉATEURS DU MOIS

Ce mois-ci, nous mettons en avant Adrib, un créateur de contenu passionné et talentueux. Adrib se consacre à la réalisation de vidéos captivantes qui couvrent une variété de sujets, notamment des défis, des guides détaillés et les dernières actualités. Grâce à son expertise et à sa créativité, Adrib a su attirer et fidéliser une large audience, devenant ainsi une référence incontournable pour les joueurs à la recherche de conseils et d'informations sur le jeu.



Youtube :
@AdriBww



@AkaPelu

Le fan-artiste du mois est Akapelù, qui nous a émerveillés avec ses dernières créations. Il a brillamment réinterprété les personnages de Wonder Wars en versions animées, démontrant son talent et sa créativité.