

VUELVE WONDER NEWS

¡UNA NUEVA ERA PARA HELLO MONSTER!



La comunidad de Wonder Wars evoluciona rápidamente.

Desde finales de junio, cuando Wonder News anunció un merecido descanso para recargar las pilas, hemos asistido a una importante evolución de la comunidad de Wonder Wars y de Hello Monster, la empresa que está detrás del desarrollo del juego. En los últimos meses se ha producido una afluencia masiva de miles de nuevos miembros, procedentes principalmente del universo Web3. Esta oleada de recién llegados, motivada por el auge de las tecnologías descentralizadas y el creciente interés por las aplicaciones basadas en blockchain, ha transformado la dinámica de la comunidad, aportando nuevas perspectivas, entusiasmo y espíritu de innovación.

MÁS DE 10.000 JUGADORES ACTIVOS!



El número 5 incluirá una entrevista exclusiva con Joyu, miembro clave del equipo de desarrollo de Hello Monster, la empresa creadora de Wonder Wars. En esta entrevista, nos adentramos en el mundo de la Web3, explorando su impacto en los juegos, su potencial para el futuro de la industria y las nuevas oportunidades que ofrece a jugadores y desarrolladores.

Además de esta cautivadora entrevista, este número destacará la composición de tropas con mejor rendimiento del mes, detallando las estrategias, unidades y combinaciones que destacaron en el campo de batalla.

También encontrarás un completo resumen de las últimas noticias y novedades de Wonder Wars, para que estés al día de las últimas mejoras e hitos del juego.

WONDER NEWS CADA 2 MESES

Nueve

Preguntas a Joyu



¿Habrá alguna vez una revisión del sistema de trofeos?

¿Qué quiere decir con eso o qué le gustaría cambiar en el sistema de trofeos? Siempre estamos escuchando a la comunidad y todo puede cambiar.

¿Es optimista sobre el futuro de Wonder Wars?

Sí, aún nos queda mucho trabajo por hacer para llevar Wonder Wars al siguiente nivel, pero el equipo está trabajando muy duro en ello, y eso es lo que cuenta.



Ha habido una gran agitación en la comunidad con la llegada de la comunidad Web3 y me gustaría preguntarle qué efecto ha tenido esto en el equipo de desarrollo del juego en términos concretos sobre el desarrollo del juego (si ha habido cambios en los planes) y también sobre el estado de ánimo del equipo.

Desde el primer día, siempre hemos dicho que somos un estudio web3. Creemos de verdad que web3 es genial para todos los jugadores pero, como con cualquier cosa nueva, se necesita tiempo para que la gente entienda su valor. El desarrollo del juego no ha cambiado por culpa de web3, porque siempre ha estado en nuestros planes. Estamos muy contentos de entrar por fin en el espacio web3. Lo que no nos gustó fue la reacción de una parte de la comunidad, que criticaba todo sin saber lo que decía. Sin web3, no hay Wonder Wars. Y eso debería estar claro para todos. Estamos más que contentos con la comunidad que tenemos, pero no vamos a aceptar ciertas actitudes hacia la gente nueva que entra en el juego.



¿Habrá pronto una nueva fase de comercialización del juego?

Es una pregunta muy amplia. Siempre estamos trabajando en mejorar nuestros esfuerzos de marketing para llegar a más gente, mejorar el juego, hacer cosas con y para la comunidad... Así que aún estamos en una nueva fase. Además, acabamos de lanzarnos a la web3, así que lo mejor está por llegar.

.....

¿Cómo se integrará web3 directamente en el juego Wonder Wars? ¿Puede explicar qué ocurrirá después con web3 en relación con el juego Wonder Wars?

Sabemos que dijimos que te contaríamos más, y así sigue siendo. Tenemos que ser muy cuidadosos con cada paso que damos, y más aún cuando se trata de web3. No queremos anunciar algo que no podremos ofrecer en el futuro. Lo que sí puedo decir es que en octubre-noviembre deberíamos ver las primeras funciones web3 en el juego. También queremos hacerlo en pequeños pasos para que no suponga un gran cambio para nuestros jugadores actuales. No queremos que tengáis que «estudiar» o hacer un montón de cosas difíciles para entender las funciones web3, por eso estamos tardando tanto, porque queremos que sea fácil para todos.

.....

¿Cuáles son los mayores retos y dificultades a los que se enfrenta actualmente el equipo de desarrollo?

Como sabe, llevamos casi dos años ofreciendo actualizaciones mensuales, pero ahora queremos tomarnos más tiempo entre una actualización y otra para asegurarnos de que sean buenas. Hacer buenas actualizaciones en muy poco tiempo es, por tanto, nuestro principal reto hoy en día. La integración de la tecnología blockchain también es un nuevo reto al que nos enfrentamos en este momento.

Sé que no es una pregunta sobre Wonder Wars, pero ¿tienes alguna información sobre el proyecto Collections and Crime Nations (otro juego en el que Joyu también forma parte del equipo)?

De momento no forman parte de nuestros planes. Hemos preferido concentrarnos en Wonder Wars y, a día de hoy, estos proyectos están congelados. Ni siquiera pensamos en ellos.

¿Tienes una lista de todas las asociaciones de Hello Monster que podrías publicar?

Creo que anunciarímos más socios en las próximas semanas (no sé cuándo se hará público, así que quizás ya se hayan anunciado), así que no tiene sentido tener ahora una lista que seguramente cambiará dentro de 1 o 2 semanas.

Por último, ¿le gustaría decir algo a la comunidad que está leyendo esto?

Como siempre, nos gustaría dar las gracias a todos los que han apoyado al equipo, y más aún en los últimos meses en los que hemos implementado y anunciado todo lo relacionado con web3. Sabemos que hemos tenido algunos días malos en el discord del servidor por culpa de algunos jugadores que no entendían y decían cosas que no eran ciertas y que sólo querían hacer daño al equipo, pero sabíamos que eso podía pasar. Creo que siempre hemos sido muy claros y transparentes sobre el proyecto y eso es motivo suficiente para confiar en el equipo y saber que lo daremos todo para que este proyecto sea un éxito. La gente que sólo quiere perjudicar a la comunidad, al estudio y al juego será eliminada con toda seguridad. Estamos abiertos a discusiones y explicaciones (algunas cosas pueden llevar más tiempo), pero no aceptaremos mensajes engañosos ni afirmaciones falsas de nadie de nuestra comunidad. Hacer este tipo de juegos es muy duro, y más cuando somos un equipo pequeño, y estamos muy contentos con la comunidad que hemos creado y con todos los nuevos jugadores y usuarios que están llegando. Sólo queremos hablar de la comunidad y no de las comunidades web2 y web3, porque para nosotros todos somos iguales. Así que nos gustaría que vosotros (la comunidad) empezarais a pensar así, a respetar a todo el mundo y a entender que cada uno puede tener diferentes razones para estar interesado en este proyecto, y todas son válidas. Como ya he dicho antes, no hay Wonder Wars sin web3, así que todos tenemos que estar en el mismo bando.

Gracias de nuevo a todos los que nos apoyan cada día, y gracias a Scarlyte por ser un miembro clave de la comunidad y tener esta iniciativa.

¡DECK DEL MES!

¡Lyon el protector!



¡DECK DEL MES!



El deck de este mes es el indomable protector de Vanguard: «Lyon».

GUARDS DUTY

Con su habilidad Deber de Guardia, puede ofrecer un escudo +10 a las tropas que acaban de entrar en el campo de batalla o que cambian de bando. La habilidad de Lyon también tiene una capa de prioridad sobre cualquier tropa común, ¡lo que significa que incluso puede proteger a una tropa antes de que la alcance una chirimía!



LYON CUENTA CON UN BUEN APOYO

- Murbi
- Glob
- Vincent
- Sophie
- Avery
- Drogdor TD

MURBI



una tropa con gran resistencia y buen daño, lo que ayuda mucho a hacer cambios para igualar la habilidad o plantarla en una línea para hacer daño a largo plazo.

GLOB

una tropa agresiva que puede hacer daño rápido o ganar intercambios de tropas.

VINCENT

Una tropa equilibrada y agresiva, que puede recibir golpes de otras tropas agresivas para intercambiar o infligir daño al final de la partida.

SOPHIE

Una de las mejores tropas de apoyo del juego (si no la mejor), proporciona 20 escudos a las líneas adyacentes y tiene vida suficiente para resistir un golpe de glob o Avery gracias a la habilidad de Lyon.

AVERY



la tropa con mayor daño base del juego, da formidables golpes de 60 pero tiene 20 vidas, gracias a la habilidad de Lyon tendría 30 vidas (20 vidas +10 escudos) lo que permite a Avery sobrevivir a 1 golpe de héroe (20 de daño), haciendo que la tropa dé 2 golpes en vez de uno.

DROGDOR TD



criatura obtenida a través de la caravana, buena vida y buen daño, su habilidad que la hace brillar, genera daño (20 de daño) a las líneas adyacentes lo que te permite limpiar el campo de batalla en tan solo 1 o 2 turnos.

CONCLUSIÓN



Para concluir, Lyon es un deck agresivo con cierta distinción, lo que significa que a diferencia de (por ejemplo) Iusbaal, Lyon no sólo tiene la prioridad de bajar rápidamente la vida del héroe contrario, sino que también tiene la opción de intercambiar tropas, lo que le da más líneas libres para dañar al enemigo y obligarle a sacrificar sus tropas para ganar la batalla.

NOVEDADES DESDE JULIO DE 2024

BONNIE, KROGNAR, GROTH, LYON

SISTEMA DE COMBATE MEJORADO

EL BATTLE PASS

NUEVOS EFECTOS PARA LOS HÉROES

MEJORAS DEL SISTEMA

MEJOR EQUILIBRIO

+50.000 DESCARGAS



CAMBIO'S BALANCE

██████████ 80 → 90

██████████ 70 → 80

██████████ 50 → 70
██████████ 10 → 0



Yurki

Mahomot

Neyon UR



CAMBIOS BALANCE



160 ➔ 170



50 ➔ 40

Groth ahora activa su habilidad si una tropa aliada recibe: 10 DMG o más y sigue viva.



Wyn



Kheeldren



Groth

CAMBIOS BALANCE



BALANCE CHANGES PATCH VERSION 1.2



www.WONDERWARS.FR

página 12

@WonderWarsNews

CAMBIO\$ BALANCE

WARS

CAMBIOS BALANCE

VERSION 1.2



BUZZ UR VC
WF TD JK

❤ 40 > 50



BUZZ JT

★ SKILL

Su habilidad ahora afecta
a todos los valores
(áreas y doble).



IVUR UR

★ 90 > 70

★ SKILL

Al cambiar: infinge 20 DMG a las
tropas aliadas adyacentes y gana
el doble de HP del daño hecho.



IVUR VC

❤ 70 > 50

★ SKILL

Al cambiar: infinge 20 DMG a las
tropas aliadas adyacentes y golpea
al enemigo con 20 DMG + 20 DMG
por tropa aliada afectada.



IVUR JK

★ 90 > 70

★ SKILL

Al cambiar: las tropas enemigas
en líneas adyacentes reciben 2
acumulaciones de Marca del
Cazador.



BLURP

★ SKILL

Blurp ahora activa su habilidad
en la ronda 1 y 9. Su habilidad
ahora solo afecta a las
habilidades de tropas con 1
solo objetivo y 1 solo valo

CAMBIOs BALANCE

CAMBIOs BALANCE



NEYON JK

★ SKILL

Al morir: da 3 acumulaciones de Injury a todas las tropas enemigas en la arena.



NEYON VG

★ SKILL

Al morir da **30 ESCUDO** a todos los aliados en la arena hasta el final de ronda.



DROGDOR VG
VC JT JK WF

❤ + 10 HP



HUK

★ SKILL

Huk ahora activa su habilidad contra tropas con al menos **30 ATK**.



NEYON UR

★ SKILL

Al morir: da **+10 ATK -20 HP** al héroe aliado.

CAMBIOS BALANCE



BALANCE CHANGES

PATCH VERSION 1.2



SHAWMIT

❤ +10 HP



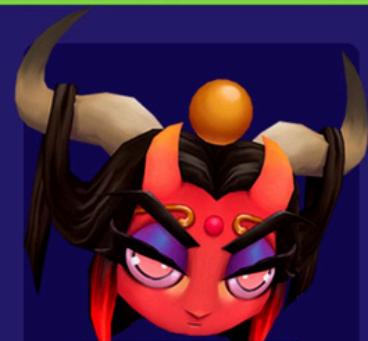
JARKOS

❤ +20 HP



LYON

❤ -20 HP



KADRIA

❤ +10 HP



TWEEKS

🗡 +10 ATK

www.WONDERWARS.FR

página 15

@WonderWarsNews

CAMBIOS BALANCE



BALANCE CHANGES

VERSION 1.2



PIPER

❤ -20 HP

★ SKILL

Piper ahora activa su habilidad en la ronda 1.



MAHOMOT

❤ -30 HP

★ SKILL

Mahomot ahora activa su habilidad antes del combate.



HARUAKI

★ SKILL

Haruaki ahora activa su habilidad cuando las unidades aliadas tienen HP inferior a 40.



WAKAN

★ SKILL

Wakan ahora activa su habilidad si no ha recibido daño de combate (no daño de habilidad) en la ronda previa.

También cura a la tropa aliada más fuerte en la arena ahora.



TORNEOS



Ganadores

- 10.08 Astrocup #5 : Geribomb
- 14.08 PiperLovers : Geribomb
- 14.08 1er Split Tournament :
MancoSkill
- 24.08 Vulcan II : Ornitorrinco
- 14.09 Astrocup #6 : AkaPelu
- 18.09 2er Split Tournament :
Ornitorrinco

EL ÍNFLUENCER DEL MES ES ASTROMAD



@ASTROMAD6

Este mes destacamos a astromad por sus torneos mensuales en su formato de torneo «Astro Cup» ¡Un torneo que ya cuenta con 6 ediciones jugadas, siendo la última el 14 de septiembre de 2024! Además de esto, recientemente se ha aliado con WIC para participar en el equipo competitivo, también se le ha visto jugar otros torneos con Charmed, otra cosa a destacar es que dirige su equipo competitivo de Wonder Wars «BCN Pro Team» junto a Jhota, un equipo que ha demostrado que con el tiempo va mejorando y los jugadores van mejorando poco a poco.