

# WONDER NEWS EST DE RETOUR

UNE NOUVELLE ÈRE POUR HELLO MONSTER !



La communauté  
Wonder Wars  
évolue très  
rapidement !

Depuis la fin du mois de juin, moment où Wonder News a annoncé une pause bien méritée pour se ressourcer, nous avons observé une évolution significative au sein de la communauté de Wonder Wars ainsi que de Hello Monster, la société à l'origine du développement du jeu. En effet, ces derniers mois ont été marqués par un afflux massif de milliers de nouveaux membres, principalement issus de l'univers du Web3. Cette vague de nouveaux arrivants, motivée par l'essor des technologies décentralisées et l'intérêt croissant pour les applications basées sur la blockchain, a transformé la dynamique de la communauté, apportant avec elle de nouvelles perspectives, de l'enthousiasme et un esprit d'innovation.

+ 10 000 JOUEURS ACTIFS !



WONDER NEWS  
PRÉSENT TOUS LES 2  
MOIS !

Le numéro 5 vous offrira une interview exclusive avec Joyu, un membre clé de l'équipe de développement de Hello Monster, la société derrière Wonder Wars. Au cours de cet entretien, nous plongerons en profondeur dans le monde du Web3, en explorant son impact sur le jeu, son potentiel pour l'avenir de l'industrie, et les nouvelles opportunités qu'il offre aux joueurs et développeurs.

En plus de cette interview captivante, ce numéro mettra en lumière la composition de troupes la plus performante du mois, en détaillant les stratégies, unités et combinaisons qui se sont démarquées sur le champ de bataille. Vous retrouverez également un récapitulatif complet de toutes les actualités récentes et des nouvelles fonctionnalités de Wonder Wars, afin de rester à jour sur les dernières améliorations et événements marquants du jeu.

# Neuf

## Questions avec Joyu



### Y aura-t-il un jour une révision du système des trophées ?

Qu'entendez-vous par là, ou qu'aimeriez-vous changer dans le système des trophées ? Nous sommes toujours à l'écoute de la communauté et tout peut changer.

Êtes-vous optimiste quant à l'avenir de Wonder Wars ?



Oui ! Nous avons encore beaucoup de travail à faire pour amener Wonder Wars à un niveau supérieur, mais l'équipe travaille très dur pour cela, et c'est ce qui compte.



Il y a eu un grand bouleversement dans la communauté avec l'arrivée de la communauté Web3 et j'aimerais vous demander quel effet cela a eu sur l'équipe de développement du jeu en termes concrets sur le développement du jeu (s'il y a eu des changements dans les plans) et sur l'état d'esprit de l'équipe également ?

Depuis le premier jour, nous avons toujours dit que nous étions un studio web3. Nous croyons vraiment que le web3 est excellent pour tous les joueurs, mais, comme c'est le cas pour tout ce qui est nouveau, il faut du temps pour que les gens en comprennent la valeur. Le développement du jeu n'a pas changé à cause du web3 car il a toujours été dans nos plans. Nous sommes très heureux d'entrer enfin dans l'espace web3. Ce que nous n'avons pas aimé, c'est la réaction d'une partie de la communauté qui a tout critiqué sans savoir ce qu'elle disait. Sans web3, il n'y a pas de Wonder Wars. Et cela doit être clair pour tout le monde. Nous sommes plus qu'heureux avec la communauté que nous avons, mais nous n'allons pas accepter certaines attitudes envers les nouvelles personnes qui arrivent dans le jeu.

**Y aura-t-il bientôt une nouvelle phase de marketing pour le jeu ?**



C'est une question très vaste. Nous travaillons toujours à l'amélioration de nos efforts de marketing pour atteindre plus de gens, améliorer le jeu, faire des choses avec et pour la communauté... Nous sommes donc toujours dans une nouvelle phase. De plus, nous venons juste de nous lancer dans le web3, les meilleures choses sont encore à venir.

.....

**Comment web3 va-t-il être intégré directement dans le jeu Wonder Wars ? Pouvez-vous expliquer ce qui se passera ensuite pour web3 en relation avec le jeu Wonder Wars ?**

Nous savons que nous avons dit que nous vous en dirions plus, et c'est toujours le cas. Nous devons être très prudents à chaque étape que nous franchissons, et encore plus en ce qui concerne le web3. Nous ne voulons pas annoncer quelque chose que nous ne pourrons pas concrétiser à l'avenir. Ce que je peux dire, c'est qu'en octobre-novembre, nous devrions voir les premières fonctionnalités web3 dans le jeu. Nous voulons également procéder par petites étapes pour que ce ne soit pas un changement énorme pour nos joueurs actuels. Nous ne voulons pas que vous ayez à « étudier » ou à faire beaucoup de choses difficiles pour comprendre les fonctionnalités web3, c'est pourquoi cela nous prend du temps, parce que nous voulons que ce soit facile pour tout le monde.

.....

**Quels sont les plus grands défis et les plus grandes difficultés auxquels l'équipe de développement est actuellement confrontée ?)**

Comme vous le savez, cela fait presque deux ans que nous proposons des mises à jour mensuelles, mais nous voulons maintenant prendre plus de temps entre les mises à jour pour être sûrs qu'elles seront bonnes. Faire de bonnes mises à jour dans un laps de temps très court est donc notre principal défi aujourd'hui. L'intégration de la technologie blockchain est également un nouveau défi auquel nous sommes confrontés en ce moment.

---

**Je sais que ce n'est pas une question sur Wonder Wars, mais avez-vous des informations sur le projet Coolections et Crime Nations ? (un autre jeu dont Joyu fait partie également de l'équipe. )**

*Ils ne font pas partie de nos projets pour l'instant. Nous avons préféré nous concentrer sur Wonder Wars et, à ce jour, ces projets sont gelés. Nous n'y pensons même pas.*

---

**Avez-vous une liste de tous les partenariats avec Hello Monster que vous pourriez publier ?**

*Je pense que nous annoncerons d'autres partenaires dans les semaines à venir (je ne sais pas quand cela sera rendu public, donc peut-être qu'ils ont déjà été annoncés), donc cela n'a pas de sens d'avoir une liste maintenant qui changera certainement dans 1 ou 2 semaines.*

---

**Enfin, avez-vous quelque chose à dire à la communauté qui nous lira ?**

*Comme toujours, nous voulons remercier tous ceux qui soutiennent l'équipe, et plus encore au cours des derniers mois où nous avons implémenté et annoncé tout ce qui concerne le web3. Nous savons que nous avons eu quelques mauvais jours sur le serveur discord à cause de certains joueurs qui n'ont pas compris et qui ont dit des choses qui n'étaient pas vraies et qu'ils voulaient seulement blesser l'équipe, mais nous savions que cela pouvait arriver. Je pense que nous avons toujours été très clairs et transparents sur le projet et c'est une raison suffisante pour faire confiance à l'équipe et savoir que nous donnerons le meilleur de nous-mêmes pour que ce projet réussisse. Les personnes qui veulent seulement nuire à la communauté, au studio et au jeu seront éliminées à coup sûr. Nous sommes ouverts à la discussion et à l'explication (certaines choses peuvent prendre plus de temps), mais nous n'accepterons pas de messages trompeurs ou de fausses affirmations de la part de quiconque au sein de notre communauté. Faire ce genre de jeu est vraiment très difficile, et encore plus lorsque nous sommes une petite équipe, et nous sommes vraiment heureux de la communauté que nous avons créée et de tous les nouveaux joueurs et utilisateurs qui arrivent. Nous voulons parler uniquement de la communauté et non des communautés web2 et web3, car pour nous, nous sommes tous pareils. Nous aimerais donc que vous (la communauté) commenciez à penser de la sorte, que vous respectiez tout le monde et que vous compreniez que chacun peut avoir des raisons différentes de s'intéresser à ce projet, et qu'elles sont toutes valables. Comme je l'ai déjà dit, il n'y a pas de Wonder Wars sans web3, nous devons donc être tous du même côté.*

*Merci encore à tous ceux qui nous soutiennent chaque jour, et merci à Scarlyte d'être un membre clé de la communauté et d'avoir cette initiative.*

---

# LE DECK DU MOIS !

---

*Lyon le protecteur !*



# LE DECK DU Mois !



Le deck de ce mois-ci est l'indomptable protecteur de Vanguard : « Lyon ».

## GUARDS DUTY

Avec sa capacité « Guard Duty », il peut offrir un bouclier de +10 aux troupes qui viennent d'entrer sur le champ de bataille ou qui changent de camp. La capacité de Lyon a également une couche de priorité sur n'importe quelle troupe commune, ce qui signifie qu'il peut même protéger une troupe avant qu'un shawmit ne l'atteigne !



## LYON EST BIEN ACCOMPAGNÉ !

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

# MURBI



une troupe avec une grande endurance et de bons dégâts qui aide beaucoup à faire des changements pour correspondre à la capacité ou à la planter dans une ligne pour faire des dégâts sur le long terme.

## GLOB



une troupe agressive qui permet de faire des dégâts rapides ou de gagner des échanges de troupes.

## VINCENT



troupe agressive équilibrée, qui peut encaisser les coups d'autres troupes agressives pour faire des échanges ou infliger des dégâts en fin de partie.

## SOPHIE



L'une des meilleures troupes de soutien du jeu (si ce n'est la meilleure), elle donne 20 boucliers aux lignes adjacentes, et elle a assez de vie pour résister à un coup de glob ou d'Avery grâce à la capacité de Lyon.

## AVERY



la troupe avec les dégâts de base les plus élevés du jeu, donne des coups formidables de 60 mais a 20 vies, grâce à la capacité de Lyon elle aurait 30 vies (20 vies +10 boucliers) ce qui permet à Avery de survivre à 1 coup de héros (20 dégâts), ce qui fait que la troupe donne 2 coups au lieu d'un.

## DROGDOR TD



créature obtenue via la caravane, bonne vie et bons dégâts, sa capacité qui le fait briller, génère des dégâts (20 dégâts) aux lignes adjacentes ce qui permet de dégager le champ de bataille en seulement 1 ou 2 tours.

# CONCLUSION

---



Pour conclure, Lyon est un deck agressif avec une certaine distinction, c'est à dire que contrairement à (exemple) Iusbaal, Lyon a non seulement la priorité de baisser rapidement la vie du héros adverse, mais a aussi à sa disposition la possibilité de faire des troop trades ce qui lui permet d'avoir plus de lignes libres pour endommager l'ennemi et le forcer à devoir sacrifier ses troupes pour remporter le combat.



# LES NOUVEAUTÉS DEPUIS JUILLET 2024

BONNIE, KROGNAR, GROTH, LYON

AMÉLIORATION DU SYSTÈME DE COMBAT

LE BATTLE PASS

NOUVEAUX EFFETS POUR LES HÉROS

AMÉLIORATION DU SYSTÈME

ÉQUILIBRAGE AMÉLIORÉ

+50 000 TÉLÉCHARGEMENTS



## CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE

80 → 90

70 → 80

50 → 70

10 → 0



Yurki



Mahomot



Neyon UR



## CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



160 ➔ 170



50 ➔ 40

Groth déclenche désormais sa capacité si une troupe alliée reçoit : 10 DMG ou plus et reste en vie.



Wyn



Kheeldren



Groth

# CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



## BALANCE CHANGES PATCH VERSION 1.2



# CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE

## BALANCE CHANGES

Code Créateur : Scarlyte



BUZZ UR VC  
WF TD JK

❤ 40 > 50



BUZZ JT

★ SKILL

Cette capacité affecte désormais toutes les valeurs (zones et doubles).



IVUR UR

❤ 90 > 70

★ SKILL

Lors d'un échange, il inflige 20 DMG aux troupes alliées adjacentes et gagne en HP le double des DMG infligés.



IVUR VC

❤ 70 > 50

★ SKILL

lors d'un échange : inflige 20 DMG aux troupes alliées adjacentes et frappe le héros ennemi de 20 DMG + 20 DMG par troupe alliée affectée.



IVUR JK

❤ 90 > 70

★ SKILL

Lors d'un échange : les troupes ennemis dans les lignes adjacentes recevront 2 accumulations de marques de chasseur.



BLURP

★ SKILL

Blurp déclenche désormais sa capacité aux tours 1 et 9. Sa capacité n'affecte plus que les capacités des troupes ayant 1 objectif et 1 valeur.

# CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE

Code Créateur : Scarlyte



**NEYON JK**

★ SKILL

A la mort : donne 3 accumulations de blessures à toutes les troupes ennemis dans l'arène.



**NEYON VG**

★ SKILL

A la mort : donne 30 SHIELD à tous les alliés dans l'arène jusqu'à la fin du round.



**HUK**

★ SKILL

Huk déclenche désormais sa capacité contre les troupes ennemis ayant au moins 30 ATK.



**NEYON UR**

★ SKILL

À la mort : donne +10 ATK -20 HP au héros allié.



**DROGDOR VG**  
VC JT JK WF

❤ + 10 HP

# CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



## BALANCE CHANGES

PATCH VERSION 1.2



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

Page 15

@WonderWarsNews

# CHANGEMENTS D'ÉQUILIBRAGE



## BALANCE CHANGES

VERSION 1.2

Code Créateur : Scarlyte



**PIPER**

❤ -20 HP

★ SKILL

Piper déclenche désormais sa capacité au round 1.



**MAHOMOT**

❤ -30 HP

★ SKILL

Mahomot déclenche désormais sa capacité avant le combat.



**HARUAKI**

★ SKILL

Haruaki déclenche désormais sa capacité lorsque les HP des unités alliées sont inférieurs à 40.



**WAKAN**

★ SKILL

Wakan déclenche désormais sa capacité s'il n'a pas reçu de dégâts de combat (pas de dégâts de capacité) au tour précédent.

Il soigne également la troupe alliée la plus forte de l'arène.



# LES TOURNOIS



## Les Gagnants

- 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

# L'INFLUENCEUR DU MOIS EST ASTROMAD



@ASTROMAD6

Ce mois-ci nous mettons en avant astromad pour ses tournois tous les mois sur son format de tournoi « Astro Cup » Un tournoi qui a déjà 6 éditions jouées, la dernière ayant eu lieu le 14 septembre 2024 ! En plus de cela, il a récemment fait équipe avec WIC pour participer à l'équipe de compétition, il a également été vu en train de jouer d'autres tournois avec Charmed, une autre chose qui mérite d'être mentionnée est qu'il dirige son équipe compétitive Wonder Wars « BCN Pro Team » avec Jhota, une équipe qui a montré qu'au fil du temps elle s'améliore et que les joueurs s'améliorent petit à petit.