

WONDER WARS



¿ES GIDROCK UN CANÍBAL?

En la entrevista exclusiva de la página siguiente, Joyu desvela por fin el misterio que rodea los hábitos alimenticios de Gidrock: ¿devora Orumits o prefiere otros alimentos?

¡ORNITORRINCO SE CONVIERTE EN EL MEJOR COMPETIDOR!

Al triunfar en el torneo celebrado el 28 de febrero, Ornitorrinco inscribió su nombre en la historia del juego al convertirse en el primer jugador en ganar no uno, ni dos, sino tres Torneos Oficiales, marcando así una página memorable en la historia competitiva de Wonder Wars.



Entrevista con Joyu

JOYU, PRODUCTOR DEL JUEGO WONDER WARS, ME CONCEDIÓ UNA ENTREVISTA.

Pregunta 1: ¿Gidrock realmente come Orumits? Si es así, ¿es porque los Orumits comen piedras y por alguna extraña magia una piedra se transformó en gidrock y juró vengarse de los Orumits por comerse a sus hermanos de piedra?

Joyu: Jajaja bonita teoría, pero no, Gidrock come Orumits, pero prefiere usarlos como esclavos.



Pregunta 2: ¿Quiénes son los responsables de las distintas redes sociales que gestionan Chili Cheese Games y Wonder Wars? (Estoy pensando en los distintos TwitterX, ya sea <https://twitter.com/WonderWarsGame> o <https://twitter.com/ChiliCheeseGG> o la red de Facebook).

Joyu: El principal gestor de la comunidad es Jester, pero como tiene un huso horario diferente, Vicen y yo ayudamos a escribir algunos mensajes por la mañana en Europa. Pero la mayoría de nuestros mensajes los escribe Jester.

Pregunta 3: ¿Tenéis pensado igualar las batallas amistosas en el futuro? (Igualar los niveles de los héroes para que estén al mismo nivel, pero sólo en las batallas amistosas).

Joyu: De momento no está en nuestros planes. Solo lo vería posible si planeáramos igualar los niveles también en los torneos, pero queremos que los jugadores desarrollen sus cuentas también para las competiciones, así que no lo haremos en un futuro próximo).

Pregunta 4: ¿Habéis elaborado un calendario de fechas de lanzamiento para las actualizaciones, y tenéis fecha para la versión de PC?

Joyu: Sí, puede que compartamos algo al respecto pronto, pero de momento no puedo decir nada.

Pregunta 5: ¿Se añadirá algún día al juego el personaje Serylin (que creé con la ayuda de @AlvaroBS2009)?

Joyu: Todavía tenemos muchos personajes esperando a aparecer en Maravilla World, pero quién sabe, todo puede pasar :)

Página 3

Continuación de la entrevista

Pregunta 6: ¿Habrá nuevos Heroes pronto?

Joyu: Sí :) (no podemos compartir más información)

Pregunta 7: ¿Añadiréis más arenas de combate y rediseñaréis algunas de las ya existentes?

Joyu: Las rediseñaremos para la versión de PC y probablemente también cambien un poco para la versión móvil. También es posible que en el futuro cambiamos la forma en que los jugadores acceden a las arenas.

Pregunta 8: ¿Te arrepentiste de haber incluido tropas/héroes en el juego? ¿Fue por su diseño, por sus habilidades/jugabilidad o por algún fallo que pudiera tener, y si es así, cuáles fueron?

Joyu: No, nos gustan todas las tropas que tenemos en el juego. Sabemos que están bien equilibradas y que se pueden usar en muchos estilos de juego diferentes, como hemos visto en muchas competiciones. Es cierto que puede que cambiamos el diseño de algunas tropas en el futuro, para que tengan mejor aspecto, pero estamos muy contentos con ellas.

Pregunta 9: ¿Habéis pensado en añadir Orumits personalizados a la aldea en honor a los jugadores presentes? (Ornitirrinco habla de los que ganan un torneo o son top 1, pero creo que sería más apropiado añadir Orumits en honor a los jugadores que están involucrados en la comunidad sin necesariamente ganar eventos, para que la aldea sea una aldea comunitaria que represente a los miembros de la comunidad que están más involucrados).

Joyu: Puede que eso ocurra en el futuro. También habrá grandes novedades con respecto a los orumits en futuras actualizaciones. También es muy difícil determinar qué miembros "merecen" tener un orumit personalizado, ya que todos querrán uno, pero siempre cuidamos de nuestra comunidad y estoy seguro de que os gustará lo que está por venir.

Pregunta 10: Hace poco, Clash mini llegó a su fin, así que quería preguntarte cómo reaccionó el equipo de Wonder Wars ante este anuncio.

Joyu: Es algo que no esperábamos. No me alegro por el equipo que desarrolló Clash Mini, porque entiendo que es una industria muy difícil y ellos son líderes en ese campo, y puede ser muy frustrante conseguir ese éxito en muchos juegos. Estamos centrados en hacer de Wonder Wars el mejor juego, y no pensamos en Clash Mini ni en otros juegos, porque llegarán nuevos juegos y todos estaremos "luchando" por los mismos jugadores. Supercell es el rey aquí, y lanzará nuevos juegos con los que tendremos que 'luchar', así que nuestro objetivo sigue siendo el mismo.

Página 4

Fin de la entrevista

Pregunta 11: En 2023 y sobre todo en 2024 vemos que el sector del videojuego está pasando por muchas dificultades económicas con muchos despidos importantes y muchos juegos cancelados, ¿esta situación afecta de una forma u otra a Wonder Wars?

Joyu: No, nuestro objetivo sigue siendo el mismo y cada vez estamos más cerca del juego que queremos tener. También hemos incorporado gente nueva al estudio recientemente, y estamos creciendo porque todavía tenemos que trabajar duro en Wonder Wars. Eso no nos preocupa.

Pregunta 12: En primer lugar, me gustaría dar las gracias a todos los que han hecho preguntas y han contribuido a esta entrevista. También me gustaría agradecerles que hayan aceptado responder a las preguntas.

Joyu: ¡Gracias a Scarlyte y a todos los que han enviado estas excelentes preguntas! Mi mensaje esta vez es el siguiente: En primer lugar, GRACIAS por formar parte de esta increíble comunidad. Nos alegramos mucho por toda la gente que forma parte del juego (jugadores, creadores de contenido, jugadores competitivos y organizaciones...) sois increíbles y nos alegra mucho que hayáis estado con nosotros todo este tiempo. Sabemos que a veces las cosas van más despacio de lo que a todo el mundo le gustaría, pero somos un estudio pequeño y trabajamos muy duro, pero vuestro apoyo hace que tengamos aún más ganas de crear un gran juego. Estoy seguro de que 2024 será un gran año para Wonder Wars. Tenemos muchas ganas de poner en línea las nuevas versiones porque estamos trabajando en algo realmente grande. Espero que os guste (pero dadnos algo de tiempo :D).

Gracias de nuevo y ¡nos vemos en Mundo Maravilla!



@WonderWarsFR

WWW.WONDERWARS.FR

Meta y deck del mes



Hemos elegido como nuestro metadeck del mes de marzo un mazo amado por muchos y odiado por muchos más, el mazo principal de uno de los mejores jugadores del mundo, el misterioso Ramn y uno de los mazos más usados y temidos en el juego competitivo. Sí, amigos míos, estamos hablando de la heroína Vanguard Stinky.

Su habilidad principal, llamada aumento pasivo, significa que si no ha estado luchando durante ese turno, infinge 10 puntos de daño al héroe enemigo y aumenta gradualmente hasta 30 puntos de daño. Así que es recomendable intentar colocar sanadores lo antes posible y rotar las tropas a lo largo de la partida para mantener a todos con vida y no dejar líneas vacías, porque aunque no mates al héroe, la diferencia de vidas puede ser crucial.



Para jugar con Stinky de la mejor manera posible, es necesario conocer sus puntos fuertes y débiles. Apestoso es un héroe que no requiere una gran estrategia, aparte de cubrir líneas e intentar ocuparlas sin recibir daño, lo que lo convierte en un héroe muy utilizado por los nuevos jugadores. Sin embargo, aunque su dinámica es sencilla a primera vista, Stinky puede verse superado por mazos potenciados con personajes que pueden aumentar sus estadísticas y alcanzar niveles de daño muy altos, así como por héroes como Sicksy y los otros Haralk que, con sus habilidades de "golpe de herida y furia", atraviesan los escudos y pueden llegar a romper esta barrera defensiva. En este último caso, la mejor estrategia es bloquear sólo las líneas en las que juega tu enemigo para evitar sufrir daño de sus habilidades.

Stinky también puede jugarse de forma un poco más agresiva, añadiendo hechizos al mazo para intentar acelerar la pérdida de vida del héroe contrario, o para acabar con él si no le queda mucho.

En resumen, lo importante con Stinky no es eliminar tropas enemigas, sino mantener tus tropas con vida.

Youtube



La comunidad de Wonder Wars en YouTube nos impresiona cada día con contenidos cada vez más originales, pero uno en particular nos ha llamado la atención este mes: hablamos de Peie.

Peie es un conocido YouTuber español, especialmente por su afiliación como miembro del equipo @FusyonEC Esport. Recientemente, captó nuestra atención con dos increíbles piezas musicales que compuso él mismo específicamente para Wonder Wars. Estas canciones eran únicas en su género, añadían una nueva dimensión a la experiencia de la comunidad y generaban mucho interés entre sus suscriptores. Su creatividad y talento han sido elogiados por muchos espectadores, lo que subraya la diversidad de talentos dentro de la comunidad de Wonder Wars.



@PEIE_YT

https://www.youtube.com/watch?v=zAk_6oLXuUk

<https://www.youtube.com/watch?v=8a2L9beG3LU>

PARÍS

Vicen Gómez, cofundador de MetaWorldGames, estuvo en París los días 23 y 24 de febrero para asistir a una conferencia sobre NFT.



FanArt By Javier

@JaviGarcaA69554

WIC

@WICampionship

WIC organiza torneos individuales y por equipos para la comunidad de Wonder Wars, con el objetivo de ayudar a equipos y jugadores a entrar en la escena competitiva, aprender y crecer con ellos para mejorar como organización.

@WonderWarsFR

WWW.WONDERWARS.FR



Ornitorrinco hace historia al ganar su tercer torneo oficial.

SABEMOS EL NOMBRE DEL MEJOR EQUIPO DE WONDER WARS

En Wonder Wars, los torneos oficiales no son los únicos eventos competitivos, como vimos anteriormente. También hay torneos de la comunidad, y uno en concreto nos ha llamado la atención esta edición: WIC. Coronó a TeamQueso como el mejor clan del juego, llevándose los máximos honores en el torneo de clanes. ¡Enhорabuena a todos ellos!

TORNEOS OFICIALES

Desde febrero, los Torneos Oficiales han hecho su reaparición, marcando un ritmo sostenido de dos eventos al mes. Hasta la fecha, tres ganadores han salido triunfantes de estas competiciones.

- Brad
- Ornitorrinco
- AkaPelu

RANKING WIC		
CLASIFICACIÓN EQUIPOS		
EQUIPO		PUNTOS
TEAM QUESO	#1	668
FUSION EC	#2	510
ICHIX GAMING	#3	481
HNT	#4	443
LYOKFOX	#5	311
ARES CORE	#6	225
JGC	#7	110
DUCK TRIBE	#8	100