

WONDER WARS



GIDROCK EST-T-IL CANNIBALE ?

Pendant l'interview exclusive, accessible à la page suivante, Joyu nous révèle enfin le mystère qui entoure les habitudes alimentaires de Gidrock : dévore-t-il les Orumits ou préfère-t-il d'autres mets ?

ORNITORRINCO DEVIENT LE MEILLEUR COMPÉTITEUR !

En triomphant lors du tournoi organisé le 28 Février, Ornitorrinco inscrit son nom dans l'histoire du jeu en devenant le tout premier joueur à remporter non pas un, non pas deux, mais bel et bien trois Tournois Officiels, marquant ainsi une page mémorable dans l'histoire compétitive de Wonder Wars



www.wonderwars.fr

Meta et Stratégie :
MancoSkill Et Ornitorrinco

Rédacteur en chef : Scarlyte
Spécialiste des Tournois :
EDEHBE

Réseaux Sociaux :
Peie et DarkZ

Interview avec Joyu !

LE GAME PRODUCER DE WONDER WARS, JOYU, M'A ACCORDÉ UNE INTERVIEW.

Question 1 : Gidrock Mange-t-il vraiment des Orumits ? si oui, est-ce parce que les Orumits mangent des pierres et que par une étrange magie une pierre aurait été transformée en gidrock et qu'elle a juré de se venger des Orumits pour avoir mangé ses frères de pierre ?



Joyu : Hahaha belle théorie mais non, Gidrock mange des Orumits, mais il préfère les utiliser comme esclaves.

Question 2 : Quels sont les personnes responsables des différents réseaux sociaux diriger par Chili Cheese Games et Wonder Wars ? (je pense aux différents TwitterX que sa sois <https://twitter.com/WonderWarsGame> ou <https://twitter.com/ChiliCheeseGG> ou encore le réseau Facebook.)

Joyu : Le principal gestionnaire de la communauté est Jester, mais comme il a un fuseau horaire différent, Vicen et moi aidons à rédiger certains messages le matin en Europe. Mais la plupart de nos messages sont rédigés par Jester.

Question 3 : Envisagez vous d'égaliser les combats amicaux à l'avenir ? (Égaliser par rapport aux niveaux des héros qu'ils soient au même niveau mais uniquement en combat amical.)

Joyu : Ce n'est pas dans nos projets pour l'instant. Je ne vois cela possible que si nous prévoyons d'égaliser cela pour les tournois également, mais nous voulons que les joueurs développent leurs comptes pour les compétitions également, donc nous ne le ferons pas dans un avenir proche).

Question 4 : Avez-vous établi un calendrier de dates pour les sorties des mises à jour et avez-vous une date pour une version pc ?

Joyu : Oui, nous pourrions partager quelque chose à ce sujet bientôt, mais je ne peux rien dire pour l'instant.

Question 5 : Le personnage de Serylin (que j'ai créé avec l'aide de @AlvaroBS2009 sera-t-elle ajouter un jour dans le jeu ?)

Joyu : Nous avons encore beaucoup de personnages qui attendent d'apparaître dans Maravilla World, mais qui sait, tout peut arriver :)

Suite de L'interview

Question 6 : Y aura-t-il bientôt des nouveaux Héros ?

Joyu : Oui :) (on ne peut partager plus d'informations)

Question 7 : Allez-vous ajouter d'autres arènes de combats et allez-vous repensés certaines arènes qui existent déjà ?

Joyu : Nous allons les redessiner pour la version PC et ils changeront probablement aussi un peu pour la version mobile. Il se peut également que nous modifiions la façon dont les joueurs obtiennent les arènes à l'avenir.

Question 8 : Avez-vous regretté d'avoir mis des troupes/héros dans le jeu ? Que ce soit à cause de son design, de ses capacités/gameplay ou des bugs qu'il a pu avoir et si oui, lesquels ?

Joyu : Non, nous aimons toutes les troupes que nous avons dans le jeu. Nous savons qu'elles sont bien équilibrées et qu'elles peuvent être utilisées dans de nombreux styles de jeu, comme nous l'avons vu dans de nombreuses compétitions. Il est vrai que nous pourrions modifier le design de certaines troupes à l'avenir, pour les rendre plus belles, mais nous sommes vraiment satisfaits de ces troupes.

Question 9 : Avez-vous pensé à ajouter des Orumits personnalisés au village en l'honneur des joueurs présents ? (Ornitorrinco parle de ceux gagnant un tournoi ou étant top 1 mais je trouverais plus pertinent d'ajouter des Orumits en l'honneur des joueurs qui s'investissent parmi la communauté sans forcément gagner d'évènements afin que le village soit un village communautaire représentant les membres de la communauté qui s'investissent le plus.)

Joyu : Cela peut se produire à l'avenir. Il y aura également de grandes nouveautés concernant les orumits dans les prochaines mises à jour. Il est également très difficile de déterminer quels membres "méritent" d'avoir un orumit personnalisé, car tout le monde en voudra un, mais nous prenons toujours soin de notre communauté et je suis sûr que vous aimerez ce qui s'en vient.

Question 10 : Récemment, Clash mini c'est arrêter et je voulais donc vous demandez comment a réagi l'équipe de Wonder Wars suite à cette annonce ?

Joyu : C'est quelque chose que nous n'attendions pas. Je ne suis pas content pour l'équipe qui a développé Clash Mini, car je comprends que c'est une industrie très difficile et qu'ils sont des leaders dans ce domaine, et il peut être très frustrant d'obtenir ce succès dans de nombreux jeux. Nous nous concentrons sur le fait de faire de Wonder Wars le meilleur jeu, et nous ne pensons pas à Clash Mini ou à d'autres jeux, car de nouveaux jeux arriveront et nous nous "battrons" tous pour les mêmes joueurs. Supercell est le roi ici, et ils lanceront de nouveaux jeux avec lesquels nous devons nous "battre", donc notre objectif reste le même.

Fin de L'interview

Question 11 : En 2023 et surtout 2024 nous voyons que le secteur du jeu vidéo connaît de nombreuses difficultés économiques avec de nombreux renvois importants et beaucoup de jeux annulés, cette situation impacte-t-elle Wonder Wars d'une façon ou d'une autre ?

Joyu : Non, notre objectif est toujours le même, et nous nous rapprochons du jeu que nous voulons avoir. Nous avons également ajouté de nouvelles personnes au studio récemment, nous nous développons parce que nous devons encore travailler dur sur Wonder Wars. Nous ne sommes pas inquiets à ce sujet.

Question 12 : Je voulais d'abord remercier tous ceux qui ont posé des questions et qui ont donc contribué à cette interview et je vous remercie également d'avoir accepté de répondre aux questions et la dernière question comme d'habitude est : avez-vous un message à communiquer à la communauté qui lira cette interview ?

Joyu : Merci à Scarlyte et à tous ceux qui ont envoyé ces excellentes questions ! Mon message cette fois-ci est le suivant : Tout d'abord, MERCI de faire partie de cette incroyable communauté. Nous sommes vraiment heureux de toutes les personnes qui font partie du jeu (joueurs, créateurs de contenu, joueurs compétitifs et organisations...) vous êtes incroyables et nous sommes vraiment heureux que vous soyez avec nous depuis tout ce temps. Nous savons que les choses vont parfois plus lentement que ce que tout le monde voudrait, mais nous sommes un petit studio et nous travaillons très dur, mais votre soutien nous donne encore plus envie de créer un grand jeu. 2024 sera une grande année pour Wonder Wars, j'en suis sûr. Nous voulons vraiment mettre en ligne les nouvelles versions car nous préparons quelque chose de vraiment très important. J'espère que vous l'aimerez (mais donnez-nous un peu de temps :D).

Merci encore et rendez-vous dans Maravilla World !



Meta et deck du mois



Nous avons choisi comme métadeck du mois de mars un deck aimé par beaucoup et détesté par beaucoup d'autres, le deck principal d'un des meilleurs joueurs du monde, le mystérieux Ramn et l'un des decks les plus utilisés et les plus redoutés dans le jeu compétitif. Oui, mes amis, nous parlons de l'héroïne Vanguard Stinky (La Mouffette).

Sa principale capacité, appelée augmentation passive, signifie que si elle n'a pas combattu pendant ce tour, elle inflige 10 points de dégâts au héros ennemi et augmente progressivement jusqu'à 30 points de dégâts. Il est donc conseillé d'essayer de positionner les soigneurs dès que possible et de faire tourner les troupes tout au long de la partie pour garder tout le monde en vie et ne pas laisser de lignes vides, car même si vous ne tuez pas le héros, la différence de vie peut être cruciale.



Pour jouer Stinky de manière optimale, vous devez connaître ses forces et ses faiblesses. Stinky est un héros qui ne demande pas beaucoup de stratégie, si ce n'est de couvrir les lignes et d'essayer de les occuper sans subir de dégâts, ce qui en fait un héros très utilisé par les nouveaux joueurs. Cependant, bien que sa dynamique soit a priori simple, Stinky peut être dépassé par des decks boostés avec des personnages qui peuvent augmenter leurs caractéristiques et atteindre des niveaux de dégâts très élevés, ainsi que par des héros comme Sicksy et l'autre Haralk qui avec leurs capacités "blessure et coup de poing de fureur" franchissent les boucliers et peuvent réussir à briser cette barrière défensive. Dans ce dernier cas, la meilleure stratégie consiste à ne bloquer que les lignes où joue votre ennemi afin d'éviter de subir les dégâts de ses capacités.

Stinky peut également être joué de manière un peu plus agressive en ajoutant des sorts au deck pour tenter d'accélérer la perte de vie du héros adverse ou de l'achever s'il ne lui reste plus grand-chose.

En résumé, l'important avec Stinky n'est pas d'éliminer les troupes ennemies, mais de garder vos troupes en vie.

Youtube



La communauté de Wonder Wars sur YouTube nous impressionne chaque jour avec un contenu de plus en plus original, mais un contenu en particulier a attiré notre attention ce mois-ci : nous allons parler de Peie.

Peie est un YouTubeur espagnol reconnu, surtout pour son affiliation en tant que membre de l'équipe Esport @FusyonEC. Récemment, il a captivé notre attention avec deux incroyables morceaux musicaux qu'il a composés lui-même spécifiquement pour Wonder Wars. Ces chansons ont été uniques en leur genre, ajoutant une nouvelle dimension à l'expérience de la communauté et suscitant un vif intérêt parmi ses abonnés. Sa créativité et son talent ont été salués par de nombreux spectateurs, soulignant la diversité des talents présents au sein de la communauté Wonder Wars.



@PEIE_YT

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

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

@WonderWarsFR

WWW.WONDERWARS.FR

PARIS

Vicen Gómez le
Co-fondateur de
MetaWorldGames
était présent à
Paris le 23 et 24
Février pour une
conférence sur
les NFT



WIC

@WIChampionship

WIC organise des tournois individuels et des tournois d'équipe pour la communauté de Wonder Wars, dans le but d'aider les équipes et les joueurs à entrer sur la scène compétitive, à apprendre et à grandir avec eux pour s'améliorer en tant qu'organisation.



FanArt By Javier

@JaviGarcaA69554

@WonderWarsFR

WWW.WONDERWARS.FR



LES TOURNOIS OFFICIELS

Depuis le mois de février, les Tournois Officiels ont effectué leur grand retour, marquant ainsi un rythme soutenu de deux événements par mois. À ce jour, trois lauréats ont émergé triomphants de ces compétitions.

- Brad
- Ornitorrinco
- AkaPelu

NOUS CONNAISSONS LE NOM DE LA MEILLEUR ÉQUIPE DE WONDER WARS

Dans Wonder Wars, les tournois officiels ne sont pas les seuls événements en compétition, comme nous l'avons vu précédemment. Il existe également des tournois communautaires, dont l'un en particulier a attiré notre attention lors de cette édition : WIC. Il a couronné la TeamQueso comme le meilleur clan du jeu, remportant ainsi les honneurs du tournoi des clans. Félicitations à eux !

RANKING WIC		
CLASIFICACION EQUIPOS		
EQUIPO		PUNTOS
#1 TEAM QUESO	668	
#2 FUSTON EC	510	
#3 ICNIX GAMING	481	
#4 NNT	443	
#5 LYONFOX	311	
#6 ARES CORE	225	
#7 JGC	110	
#8 DUCK TRIBE	100	