

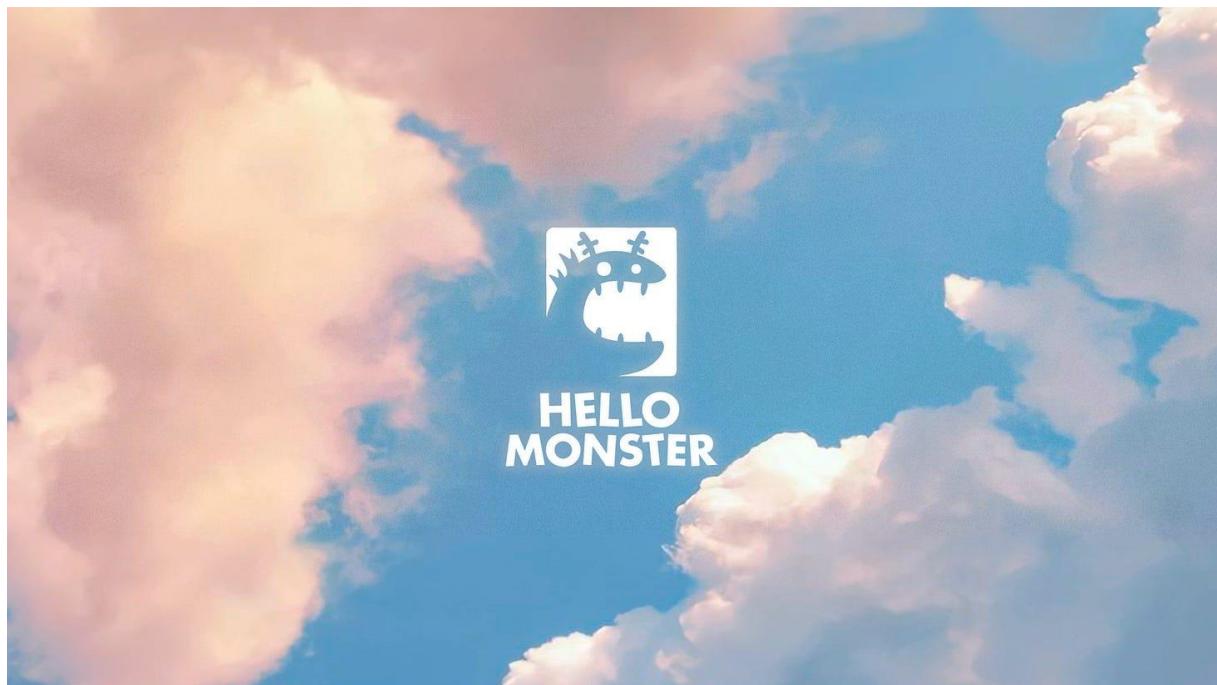
# L'adoption en masse grâce à une valeur massive.

Hello Monster est là pour faire évoluer le modèle de jeu web3 afin de les



embarquer tous.

*"Construisons d'abord un grand jeu" - Vicen Gómez, PDG de Hello Monster.*



Les jeux sont une activité à succès. Si l'on regarde l'histoire des jeux, on s'aperçoit que les entreprises qui réussissent s'appuient sur un excellent produit.

Valve a créé Steam en s'appuyant sur Counter Strike, Riot Games a bâti tout un univers avec League of Legends, Epic Games a mis au point

une technologie qui a redéfini le développement des jeux grâce à Unreal et, plus tard, a modifié le concept de propriété intellectuelle des jeux et les possibilités de l'UGC grâce au succès massif de Fortnite.

Pour réussir, la technologie et les modèles de jeu perturbateurs doivent toujours avoir un objectif et, en fin de compte, améliorer l'expérience de jeu. Il faut tout faire en gardant le joueur à l'esprit.

Regardons maintenant la courte mais turbulente histoire des jeux web3. À quelques exceptions près, la plupart d'entre eux ont échoué, parce que la technologie et les modèles de jeu n'ont pas été construits sur la base d'un produit à succès en gardant le joueur à l'esprit - cela n'a pas amélioré l'expérience de jeu.

Notre vision est de supprimer la ligne qui sépare le web2 du web3, en donnant aux joueurs le sentiment qu'ils vivent quelque chose de meilleur qu'ils ne pouvaient pas faire auparavant.

Merci d'avoir lu Hello Monster !

Pour y parvenir, il faut leur montrer, et non leur dire. En gagnant leur confiance, en leur apportant de la valeur et en répondant à leurs besoins réels, tout le monde comprendra les possibilités offertes par la blockchain.

Web3 a le potentiel de rendre les jeux formidables et, pour cela, nous avons d'abord besoin d'un grand jeu.

Nous avons donc décidé d'emprunter une voie un peu différente de celle que nous observions. Nés pendant le marché baissier, mais avec la cryptographie dans notre feuille de route, nous avons concentré tous nos efforts sur la création d'un excellent produit d'abord, puis sur l'application de la technologie pour le rendre encore meilleur.

C'est ainsi qu'est né Wonder Wars, notre premier jeu. Encore en phase de lancement, il compte plus de 50 000 téléchargements et plus de 5 000 Utilisateurs par Mois.



Ce succès initial est conforme à notre approche du développement de jeux : au lieu d'adapter le produit au marché, nous avons décidé de créer ce que nous appelons un "produit adapté à la communauté".

Nous avons construit un jeu qui répond aux besoins des utilisateurs potentiels en construisant en public, en obtenant des retours et en itérant rapidement. C'est pourquoi nous avons décidé d'avoir Alvaro845 comme fondateur. Il est l'un des plus grands créateurs de contenu de jeux mobiles au monde.

(<https://www.youtube.com/@TheAlvaro845>) et est le créateur de Team Queso, une équipe d'esport spécialisée dans les jeux mobiles qui a remporté les finales mondiales de Clash Royale en 2020.

Nous avons créé quelque chose que le public aime et nous nous connectons avec lui par l'intermédiaire d'une personne en qui il a confiance. Et nous avons à peine effleuré la surface...

## **HELLO MONSTER : CRÉER UN ÉCOSYSTÈME WEB3**

Les jeux vont au-delà du temps passé à jouer. Les jeux sont un style de vie et des marques qui transcendent les écrans. Nous créons un écosystème, des propriétés intellectuelles fortes connectées par la blockchain, fusionnant le monde réel et le monde numérique.

## **Pourquoi avons-nous opté pour web3 ?**

En tant que joueurs, nous avons constaté qu'il couvrait les besoins que nous éprouvions en jouant à différents jeux. Nous sommes tout à fait favorables à la propriété et à la collecte, au commerce et à la monétisation du temps passé dans les jeux, avec une plateforme officielle pour le faire - au lieu d'être obligés de le faire par le biais de pages non officielles ou louches.

La propriété numérique et la possibilité pour l'UGC de se développer massivement, c'est tout - et de l'exécuter sans friction.

Nous sommes obsédés par l'utilité.



→ **Vous êtes donc le véritable propriétaire :**

**Nous accordons aux joueurs la propriété réelle des objets, des personnages et des autres actifs de l'univers Hello Monster et de tous ses jeux.**

Prenons un exemple concret : vous avez plus de temps que moi et vous avez pu maximiser Hallür (notre brave viking), ce qui signifie que son apparence a changé et qu'il a l'air plus cool et que ses statistiques ont été améliorées, ce qui rend votre stratégie meilleure.

Cela signifie-t-il que vous pourrez gagner un match rien qu'en l'ayant ? Non, mais votre deck sera mieux adapté à votre stratégie - le reste dépend de vous et de vos capacités.

Nous aimons utiliser l'exemple du FC (ex FIFA). Avoir Mbappé dans son équipe est génial, on peut légalement le faire jouer, mais on ne peut ni l'acheter ni le vendre, ce qui donne lieu à un marché secondaire (et interdit) des pièces de monnaie de la FIFA. Les joueurs trouvent des moyens de répondre à leurs besoins.

Avoir Mbappé dans l'équipe ne va pas vous faire gagner un match, mais votre équipe s'améliore (elle a l'air plus cool) - et celui qui a obtenu Mbappé peut faire de l'argent en le mettant sur le marché.

Tout le monde est content et nous créons une plateforme qui soutient cela.

#### → Développer l'écosystème :

Créer un écosystème, c'est développer un monde d'opportunités, où il peut y avoir plusieurs types d'acteurs et de profils, qui interagissent entre eux en fonction de leurs besoins, de leurs goûts et de leurs formes d'expression. Être propriétaire ne signifie rien si ce que vous possédez n'est pas utile, pour vous ou pour les autres.

Dans l'écosystème Hello Monster et tous ses produits, certains skins et objets donnent accès à des événements exclusifs, c'est à vous de décider si vous les utilisez ou si vous voulez les échanger.

Prenons à nouveau un exemple : Le Travis Scott Fornite Show. Imaginez que pour y accéder, vous ayez besoin d'un objet spécial qui ne tombe que pendant quelques jours ou si vous accomplissez certaines tâches.

Peut-être n'avez-vous pas eu le temps de vous procurer cet objet - ou, même, un fan de Travis Scott veut y assister mais n'a jamais joué au jeu auparavant. Vous pourriez trouver sur le marché des objets accessibles à des personnes qui ne sont pas très intéressées par Travis Scott ou qui en possèdent quelques-uns. Encore une fois, nous répondons à un besoin et nous facilitons les transactions entre les joueurs.

De plus, nous voulons rendre la pareille à ceux qui sont là depuis le début, qui sont fidèles au jeu... etc.

Álvaro, l'un des fondateurs, est un joueur invétéré de COD. Quand Warzone est sorti, il n'a pas pu s'empêcher de penser à tous les emblèmes et titres qu'il avait réussi à obtenir sur MW2 il y a plus de 15 ans, et comment montrer à tout le monde qu'il était là depuis le début. Ou, plus encore, obtenir des réductions spéciales dans le magasin ou accéder à des événements spéciaux. Avec la propriété numérique, c'est possible.

Imaginez que vous ayez un objet ou un PFP de la saison des fondateurs, vous pourriez accéder à différents avantages... Ou le vendre sur le marché si vous le souhaitez.

Les tournois sont assez simples. En tant que jeu compétitif, nous voulons qu'il soit accessible d'organiser, de participer, de concourir et de gagner. Au lieu de limiter l'écosystème compétitif, nous ouvrons les portes à tout le monde.



Orumit City Concept  
From Wonder Wars Game

→ **En tant que joueurs, la communauté et les créateurs sont essentiels :**

**La communauté joue un rôle très important dans le développement de l'écosystème. Nous considérons toute personne qui contribue au jeu, de quelque manière que ce soit, comme un créateur, une personne capable de générer de nouveaux éléments, des connaissances, des expériences et de la valeur pour les autres.**

Pour les petits créateurs, il est très difficile de monétiser leur temps et leurs compétences dans le monde du jeu, ils dépendent de tiers pour le faire. Dans notre vision, les créateurs peuvent avoir une relation directe avec leur communauté ou le marché sans dépendre de tierces parties, vous pouvez monétiser directement avec votre public et les joueurs sans intermédiaires.

Pour les grands créateurs, il s'agit d'un moyen d'entrer directement en contact avec leur public et de le monétiser.

## **DONC... UNE ADOPTION MASSIVE GRÂCE À UNE VALEUR MASSIVE**

La technologie et le marché vont évoluer, mais un bon produit sert de base solide pour continuer à évoluer avec eux.

L'obsession de résoudre les besoins et d'améliorer l'expérience de jeu, de construire en public et de rendre les choses simples grâce à l'abstraction pour les joueurs est la façon dont nous gagnons la confiance des joueurs. Nous leur montrons pourquoi c'est mieux au lieu de simplement promettre.

Nous vivons un changement complet de l'industrie, le web3 est en train de révolutionner le monde et s'adapte parfaitement aux jeux. Il rendra les jeux meilleurs.

Nous allons parvenir à une adoption massive grâce à une valeur massive.