

WONDER
NEWS 6



WONDER
WARS

✱ SCARLYTE ✱ AKAPELU ✱ PEIE ✱ EDEHBE ✱ V1RULO ✱

LES ORIGNIAUX SONT ARRIVÉS !

★ PLUSIEURS INTERVIEWS ! ★



HELLO
MONSTER

WONDER
WARS

TOTAL GAMES
+1.000.000

★ 1.000.000
DE PARTIES ! ★

★ LA CRYPTO
EST ARRIVÉE ! ★

WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 1
@WONDERWARNEWS

★ INTERVIEW AVEC VICEN ! ★

**POUVEZ-VOUS VOUS PRÉSENTER
ET NOUS PARLER DU PARCOURS
QUI VOUS A AMENÉ À FONDER
HELLO MONSTER ?**



Draw By
Artist Tony

Je suis Vicen, PDG et l'un des fondateurs du projet. Dès le début, nous avons vu une opportunité avec Hello Monster et Wonder Wars de ramener le pouvoir du jeu en tant que service aux joueurs, en leur permettant d'être les protagonistes des développements. Grâce à la technologie blockchain, ils peuvent s'impliquer davantage dans le projet.

Draw By
thegentlewind



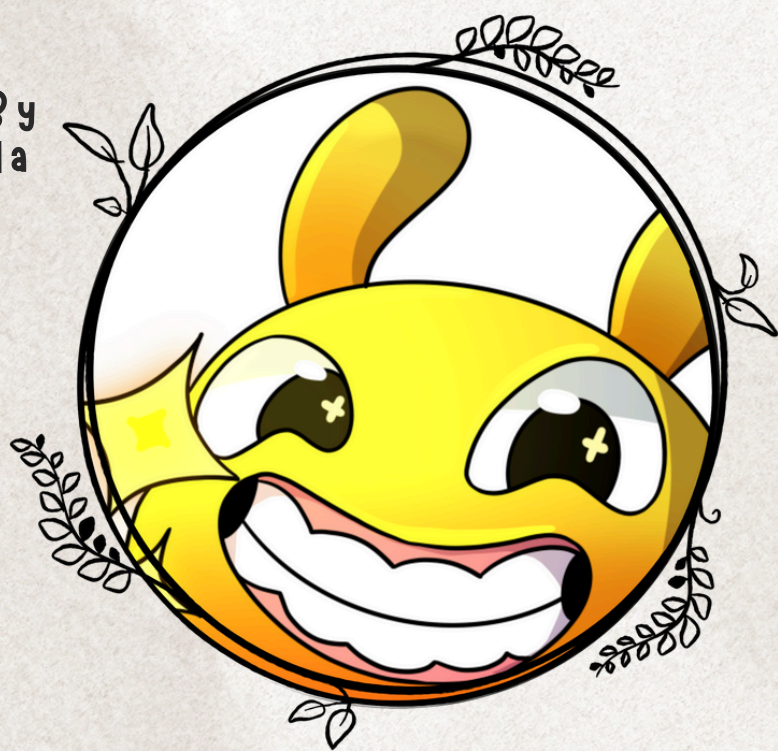
**POUVEZ-VOUS NOUS DIRE COMMENT VOUS AVEZ
RENCONTRÉ ALVARO845 ET COMMENT EST NÉE
L'IDÉE DE FONDER CHILI CHEESE GAMES ET
METAWORLDS, QUI SONT ENSUITE DEVENUS
HELLO MONSTER ?**

J'ai rencontré Alvaro845 grâce à ma précédente startup, qui était une agence de marketing pour les jeux. Nous avons obtenu plusieurs parrainages pour l'équipe Queso, notamment de grandes marques de consommation comme Telepizza, Samsung et Lenovo Legion. Cela nous a permis d'établir une relation solide avec Álvaro et d'autres YouTubers. En cours de route, nous avons créé plusieurs marques jusqu'à ce que Wonder Wars et Hello Monster nous convainquent de diriger le projet.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 2
@WONDERWARNEWS

Draw By
Tequila



**POURQUOI WONDER WARS ?
POURQUOI AVOIR CHOISI CE TYPE DE
JEU PARTICULIER ? ET POURQUOI
AVOIR CHOISI LE NOM WONDER
WARS ?**

Nous voulions que ce soit un jeu de stratégie, un créneau avec beaucoup de potentiel, où nous avons vu un vide dans le marché pour créer un jeu avec des créatures et des personnages différents et uniques. C'est pourquoi nous avons choisi le nom Wonder Wars, car pour nous, chaque personnage est une merveille !

Draw By
y3vdokimov

**JE PARLE RÉGULIÈREMENT AVEC D'ANCIENS
JOUEURS ET JE SAIS QUE TOUS SONT
NOSTALGIQUES DE JUANRI. LA QUESTION EST
DONC DE SAVOIR S'IL Y A UNE CHANCE QUE
JUANRI REVIENT UN JOUR.**



Haha, bonne question ! Nous lui avons parlé il y a quelque temps, peut-être dans le futur. Pour l'instant, Juanri travaille sur d'autres projets, et il se débrouille très bien !

Draw By
Batibot



**UNE QUESTION QUI A SOUVENT ÉTÉ
POSÉE, MAIS QUE L'ON ME POSE
ENCORE PRESQUE CHAQUE SEMAINE :
LES PELUCHES ORUMITS SERONT-ELLES
UN JOUR MISES EN VENTE, ET SI OUI,
QUAND ?**

À l'avenir, nous mettrons en vente des peluches Orumit. Si nous le faisons, ce sera probablement vers la fin de l'année 2025. Nous envisageons également de commercialiser des produits Hello Monster.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

**WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 3
@WONDERWARNEWS**

**POUVEZ-VOUS NOUS DIRE
COMMENT EST NÉE L'IDÉE DE CRÉER
UN ORUMIT ET D'EN FAIRE LA
MASCOTTE DE LA GUERRE DES
MERVEILLES ?**



Draw By
vaxyeth

Wonder Wars avait besoin de personnages capables de transmettre l'essence de Wonder World, et c'est ainsi que sont nés les Orumits. Ce sont des créatures innocentes, mais espiègles et enjouées. Les Orumits ne comprennent pas entièrement le monde qui les entoure et agissent souvent au hasard, ce qui peut leur causer du tort ou du bien. Ils ne saisissent pas toujours les conséquences de leurs actes, mais une chose est sûre : ce sont des créatures au grand cœur.

Draw By
Merex



**QUEL EST VOTRE HÉROS PRÉFÉRÉ DE
LA GUERRE DES MERVEILLES ET
POURQUOI ?**

Comme vous le savez, mon héros préféré est Sicksy en raison de sa capacité à donner un double coup de poing. Je pense qu'il s'agit d'un personnage génial dont l'histoire est assez vaste. Petit à petit, nous dévoilerons plus de détails sur leur passé, leur présent et leur avenir. Restez à l'écoute !

**APRÈS AVOIR VU LES TWEETS SUR L'UNIVERS
DE HELLO MONSTER, JE ME DEMANDE SI LE
MONDE QUE J'AI CRÉÉ DANS MON LIVRE EXISTE
DANS L'UNIVERS DE HELLO MONSTER ?**



Draw By
Adele

Pour l'instant, nous ne prenons pas en compte l'histoire créée en dehors du studio. Nous avons une ligne éditoriale interne établie et une direction narrative. Notre mission est de suivre cette ligne car elle est imbriquée dans plusieurs aspects des projets que nous développons au sein de la société, aussi bien dans les jeux vidéo que sur le Web3.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

**WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 4
@WONDERWARNEWS**

Draw By
Sancha



SERYLIN SERA-T-ELLE UN JOUR DANS LE JEU ?

Nous aimons beaucoup Serylin et l'histoire que vous avez créée, surtout parce qu'elle émane de la communauté. Dans le cadre du projet, nous envisageons de faire quelque chose axé sur les actions menées par la communauté à l'avenir, mais à court terme, nous n'avons rien de prévu pour l'instant.

ON ME POSE SOUVENT LA QUESTION SUIVANTE : HELLO MONSTER EST-IL FINANCIÈREMENT VIABLE À LONG TERME ?

Draw By
Artist Tony



Comme tous les grands projets, le voyage entre le début du projet et la phase de monétisation est un processus long et complexe. Pour l'instant, Hello Monster a un potentiel important et une vision très innovante, mais cela reste un projet qui nécessite des investissements pour construire tout ce que nous avons en chantier.

Draw By
ELLI-MOMO



DANS L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEURS, ÊTES- VOUS PLUTÔT #ORUMITGANG OU #GIDROCKGANG ?

Je pense que nous sommes partagés 50/50 !

APRÈS 2 ANS, QUEL EST VOTRE PLUS GRANDE FIERTÉ ET VOTRE PLUS GRAND REGRET CONCERNANT HELLO MONSTER ?



Draw By
gorgllx

Le moment dont nous sommes le plus fiers a été la sortie des premières versions de Wonder Wars. Les moments les plus difficiles sont ceux où nous avons besoin de plus de temps pour développer et peaufiner le jeu – des moments où les utilisateurs les plus assidus ne peuvent pas nous accorder ce temps parce qu'ils veulent toujours plus de contenu, plus de mises à jour et plus de nouvelles fonctionnalités à un rythme que nous ne pouvons généralement pas soutenir avec le lancement en douceur.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 5
@WONDERWARNEWS

**QUEL EST VOTRE MEILLEUR SOUVENIR
DEPUIS QUE VOUS AVEZ FONDÉ LA
SOCIÉTÉ QUI PORTE AUJOURD'HUI LE
NOM DE HELLO MONSTER ?**



Draw By
Spink

Je ne pense pas pouvoir définir un seul moment unique. J'en ai eu plusieurs, surtout avec les joueurs et la communauté, où j'ai réalisé que nous avions entre les mains un projet incroyable sur lequel travailler.

Draw By
Merex



**COMMENT IMAGINEZ-VOUS
WONDER WARS À LA FIN DE
L'ANNÉE 2025 ?**

J'imagine le jeu officiellement lancé avec quelques dizaines de milliers de joueurs mensuels, entièrement intégré à Web3, permettant aux joueurs de monnayer et d'échanger leurs personnages. De plus, une scène compétitive mieux établie avec une plus grande participation. Et bien sûr, des Orumits partout !

**ENFIN, AVEZ-VOUS UN MESSAGE À FAIRE PASSER
À LA COMMUNAUTÉ QUI LIRA CETTE INTERVIEW ?**



Draw By
Faizan

Mon message est simple : remercier tous les membres de la communauté pour leur dévouement et leur engagement dans le projet. Merci également d'avoir été présents dans les moments les plus heureux comme dans les plus difficiles. Grâce à vous tous, Wonder Wars s'améliore de jour en jour !

En outre, j'aimerais vous accorder une mention spéciale, car vous nous avez toujours soutenus depuis le tout début. Vous êtes un élément clé du projet. Merci beaucoup pour tout !

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

**WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 6
@WONDERWARNEWS**



DECK DU MOIS !



**UNE FOIS DE PLUS, NOUS AVONS L'INDOMPTABLE LYON
COMME DECK MÉTA DU MOIS !**



Lyon a souffert de quelques baisses au fil des Mises à jour (-20 de santé), mais même si son endurance a été durement touchée, il reste le héros le plus redoutable en termes d'agressivité et le plus puissant de la méta.

A NOTER QUE LYON A ÉGALEMENT SUBI QUELQUES CHANGEMENTS MINEURS DANS SON DECK, DES CHANGEMENTS QUI AMÉLIORENT UN PEU PLUS SES DÉGÂTS PAR ROUND MAIS QUI AUGMENTENT LE TEMPS POUR ÉTABLIR UN CONTRÔLE DANS LE JEU, AVEC SON NOUVEAU DECK COMPOSÉ DES TROUPES SUIVANTES :

Tweeks (70 pts de vie ; 10 atk) : la troupe principale du deck, à première vue il semble faible, mais accompagné par des troupes qui possèdent plus d'attaque que lui il peut devenir un dps redoutable avec beaucoup de points de vie et de dégâts .



Sophie (60 points de vie ; 20 points de dégâts) : le pilier principal de notre deck et le principal pilier de soutien pour tweeks. Avec Sophie, une fois que tweeks est placé, vous pouvez l'utiliser pour le couvrir avec un bouclier de 20 points d'endurance qu'elle fournit aux lignes adjacentes, ce qui permet à tweeks d'augmenter ses dégâts rapidement et sans perdre trop de points de vie.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

**WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 7
@WONDERWARNEWS**



Glob (40 pts de vie ; 50 pts de dégâts) : un gros dps rapide et puissant, cette superbe troupe nous aidera à infliger des dégâts si nécessaire et donnera à tweeks un coup de pouce pour atteindre le troisième niveau d'attaque (70 atk).

Avery (20 pts de vie ; 60 pts de dégâts) : des dégâts rapides pour achever les gêneurs. Avery est une troupe qui a besoin de calme pour être utilisée, à cause de sa faible santé il meurt généralement en un coup, mais grâce à la capacité de Lyon il peut recevoir un bouclier momentané de 10 qui lui permettra de frapper beaucoup plus que la normale ; cela peut aussi être utilisé pour améliorer tweeks.



Vincent : (50 pts de vie ; 40 pts de dégâts) : une troupe avec de grands dégâts sur la durée et une grande endurance. Vincent est l'une des troupes les plus complètes du jeu, avec autant de santé et cette attaque, il devient le meilleur dégâts-stamina qui nous permet de faire des changements sans sacrifier nos troupes à haut niveau de dégâts.

Drogdor TD (50 pts de vie ; 30 pts de dégâts) : la créature du deck et un grand soutien avec des dégâts de ligne, drogdor TD est généralement utilisé pour aider les tweeks avec son buff et pour finir les troupes qui sont à 20 vie ou moins grâce à sa capacité qui lui permet de faire des dégâts de ligne (20 dmg).



✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

C'EST CE QUI COMPOSE LE DECK DE LYON, SON UTILISATION DÉPENDRA TOUJOURS DE LA PARTIE, MAIS S'IL FALLAIT CHOISIR UNE FAÇON DE FAIRE :

1. Premier tour, tweeks à gauche.
2. Deuxième tour, Sophie/drogdor TD au centre.
3. Troisième tour, glob/Avery à droite.
4. Bon appétit !



LA CRYPTO



LE 15 OCTOBRE, LES NFT SONT ARRIVÉS SUR HELLO MONSTER AVEC LA COLLECTION "THE ORIGINALS".

**CES NFT PEUVENT ÊTRE ACHETÉS SUR LE SITE SUIVANT :
[HTTPS://OPENSEA.IO/COLLECTION/HELLO-MONSTER-THE-ORIGINALS](https://opensea.io/collection/hello-monster-the-originals) ET OFFRENT PLUSIEURS UTILITÉS.**

- **Avantage en jeu.**
- **multiplicateur de Token.**
- **Accès exclusif (notamment dans le discord officiel).**

un partenariat avec Cocobay notamment permettra d'offrir à chaque détenteur de NFT un animal de compagnie exclusif Cocobay dans Wonder Wars en fin d'année.

DE NOMBREUSES COMPÉTITIONS ET ÉVÉNEMENTS SONT ORGANISÉS RÉGULIÈREMENT SUR LE DISCORD OFFICIEL HELLO MONSTER POUR LES DÉTENTEURS DE NFT ET PROPOSENT DES RÉCOMPENSES TRÈS INTÉRESSANTES.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR

PAGE 9

@WONDERWARNEWS

★ INTERVIEW AVEC MAXOP ! ★

POUVEZ-VOUS NOUS DIRE QUI VOUS ÊTES ET QUEL EST VOTRE RÔLE DANS WEB3 ET PLUS PARTICULIÈREMENT DANS HELLO MONSTER ?



Je m'appelle Max et j'explore le Metaverse des jeux et du Web3 depuis 2021, toujours à la recherche de joyaux cachés. J'ai découvert Hello Monster en 2024 et j'ai tout de suite été séduit.

Dans l'espace Web3, mon objectif principal est d'aider les fondateurs à construire et à développer des projets qui méritent vraiment d'être au sommet. Il s'agit d'encourager les grandes idées et de leur apporter le soutien nécessaire pour qu'elles prospèrent.

Quant à mon rôle au sein de Hello Monster, il consiste à gérer la communauté. Je m'occupe de tout ce qui se passe sur le serveur, qu'il s'agisse de s'engager auprès de la communauté et de lui offrir du soutien, de gérer les métriques de création d'engouement ou d'organiser des événements. Mon objectif est de faire en sorte que tout se passe bien et que la communauté reste connectée, enthousiaste et impliquée à chaque étape !

Draw By
Kts_ink



CERTAINS CRITIQUES AFFIRMENT QUE LE WEB3 VA DÉTRUIRE WONDER WARS. POUVEZ-VOUS NOUS DIRE CE QUE VOUS PENSEZ DE CETTE CRITIQUE ?

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 10
@WONDERWARNEWS

Je comprends le point de vue des critiques, mais je pense qu'ils n'ont pas une vue d'ensemble. L'idée que le Web3 va « détruire » les jeux traditionnels en général est un peu erronée. Il ne s'agit pas de remplacer ou de détruire les jeux traditionnels, mais d'améliorer l'expérience de jeu et d'offrir de nouvelles possibilités qui n'existaient pas auparavant. Le Web3 introduit des avantages tels que la propriété réelle des actifs du jeu, les économies dirigées par les joueurs et l'implication de la communauté, qui peuvent apporter beaucoup de valeur aux joueurs et aux développeurs.

Laissez-moi vous expliquer les deux avantages les plus importants :

1. Dans les jeux Web3, les joueurs sont réellement propriétaires de leurs actifs en jeu, comme les personnages, les skins et les objets, en tant que NFT (jetons non fongibles). Il s'agit d'une avancée considérable par rapport aux jeux traditionnels, où les objets et les progrès sont enfermés dans l'écosystème du jeu. Avec les NFT, les joueurs peuvent vendre, échanger ou même utiliser leurs actifs dans différents jeux ou plateformes, ce qui ouvre un tout nouveau monde de possibilités.

2. Les jeux Web3 offrent aux joueurs la possibilité de gagner de la valeur grâce à leur temps et à leurs efforts. Qu'il s'agisse de mécanismes de jeu pour gagner (P2E), de mise en jeu ou de contribution à l'écosystème du jeu, les joueurs peuvent obtenir de vraies récompenses. Cela change la façon dont les gens considèrent le jeu, qui n'est plus une activité purement récréative, mais qui peut également apporter des avantages financiers. Cela incite davantage les joueurs à rester engagés et favorise une économie durable, axée sur les joueurs, qui peut prospérer à long terme.

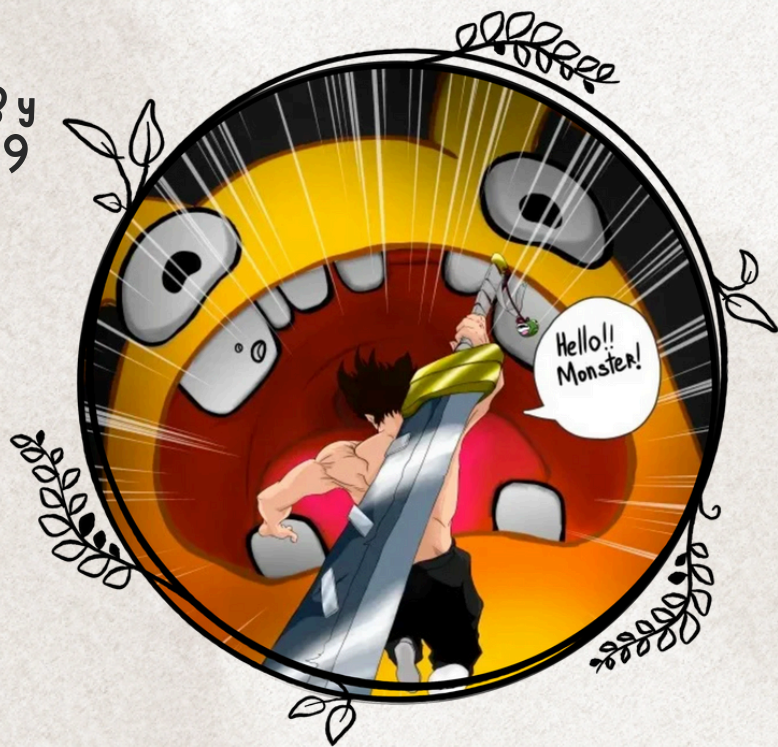
✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR

PAGE 11

@WONDERWARSNEWS

Draw By
Sunny9

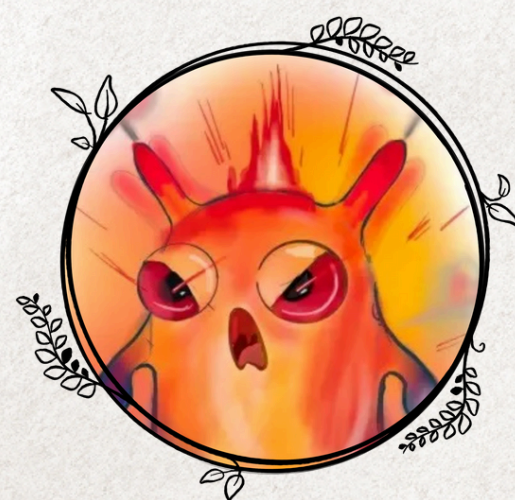


QUE VOULEZ-VOUS DIRE À CEUX QUI S'INQUIÈTENT DE LA MISE EN ŒUVRE DU WEB3 DANS WONDER WARS ?

Je comprends tout à fait les inquiétudes que certaines personnes peuvent avoir quant à l'implémentation du Web3 dans Wonder Wars, en particulier lorsqu'il s'agit de nouvelles technologies telles que la blockchain et les NFT. Mais je pense qu'il est important de se concentrer sur les avantages potentiels et les opportunités que Web3 peut apporter au jeu, à la fois pour les joueurs et pour la communauté Wonder Wars dans son ensemble.

Web3 n'est pas là pour remplacer Wonder Wars ou modifier le gameplay de base, mais pour l'améliorer. L'objectif est d'utiliser la technologie Web3 pour ajouter de nouvelles couches d'amusement, de créativité et de choix pour les joueurs, en améliorant l'expérience sans altérer ce qui fait la qualité du jeu. Par exemple, avec le Web3, vous pourriez voir l'introduction de mécanismes de jeu pour gagner (P2E), où les joueurs peuvent gagner de vraies récompenses en participant à des batailles, en accomplissant des quêtes ou en franchissant des étapes dans le jeu. Cela n'enlève rien au gameplay de base, mais lui ajoute simplement une nouvelle dimension.

COMMENT IMAGINEZ-VOUS HELLO MONSTER ET WONDER WARS À LA FIN DE L'ANNÉE 2025 ?



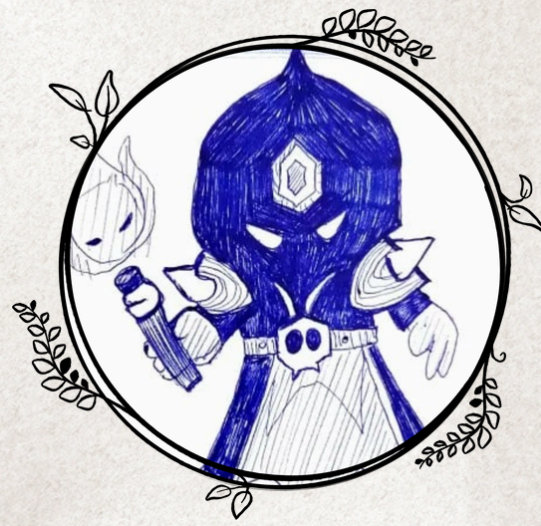
Draw By
vot1xx

D'ici la fin de l'année 2025, je pense que Hello Monster aura rapidement évolué au sein de l'écosystème des jeux, en tirant parti de certaines des stratégies Web3 les plus puissantes. Bien que je ne puisse pas encore divulguer tous les détails, soyez assurés que l'équipe travaille sur des innovations de pointe qui permettront à Hello Monster de passer à la vitesse supérieure et d'être un concurrent majeur dans l'espace de jeu Web3.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 12
@WONDERWARNEWS

PENSEZ-VOUS QUE LE WEB3 EST L'AVENIR DES JEUX VIDÉO, ET POURQUOI ?



Draw By
Adele

Web3 offre aux joueurs une propriété et un contrôle réels que les jeux traditionnels ne peuvent tout simplement pas égaler.

L'un des principaux inconvénients des jeux traditionnels est que les joueurs ne possèdent pas réellement les objets qu'ils achètent ou gagnent. Dans les jeux Web3, les joueurs sont véritablement propriétaires de leurs actifs, tels que les skins, les personnages et les armes, en tant que NFT. Cela signifie qu'ils peuvent les échanger, les vendre ou même les utiliser dans différents jeux, ce qui ajoute une valeur réelle et un engagement que les jeux traditionnels ne peuvent pas offrir.

Web3 apporte également des mécanismes de jeu pour gagner (P2E), où les joueurs gagnent une valeur réelle en échange de leur temps et de leurs compétences. Au lieu de simplement collecter de la monnaie dans le jeu, les joueurs peuvent gagner et échanger des objets sous forme de NFT ou de crypto, transformant ainsi leur expérience de jeu en quelque chose qui a des récompenses tangibles. Il s'agit là d'un changement majeur : jouer pour s'amuser devient un jeu à valeur ajoutée.

Bien que le Web3 soit encore en pleine croissance, je pense qu'il s'agit de l'avenir du jeu. Dans les années à venir, de plus en plus de jeux adopteront le Web3, qui deviendra la nouvelle norme. Il ne s'agit pas seulement de jouer, mais aussi de construire et d'explorer de nouvelles façons d'interagir avec le monde virtuel.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

**WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 13
@WONDERWARNEWS**

Draw By
Artist Tony



**QU'AVEZ-VOUS PENSÉ DU LANCEMENT DES
NFT THE ORIGINALS PAR HELLO MONSTER ET
QU'AVEZ-VOUS RESENTI LE 15 OCTOBRE
(JOUR DE LANCEMENT DES NFT THE
ORIGINALS PAR HELLO MONSTER) ?**

Avant notre NFT The Originals, j'étais très enthousiaste. J'ai passé des moments extraordinaires avec la communauté, que ce soit en discutant sur les canaux vocaux, en participant à des événements ou à des soirées de jeu. L'énergie était irréaliste et j'ai adoré l'effervescence qui régnait autour de tout cela. À mesure que la date butoir se rapprochait, mon excitation grandissait encore, mais je ne pouvais m'empêcher d'être un peu curieux, espérant que tout se passerait bien. Et puis, tout s'est enchaîné : des nuits blanches, des tonnes de travail acharné, et le dévouement de notre équipe s'est vraiment manifesté. Nous avons fini par avoir l'un des lancements de NFT les plus fluides jamais réalisés !

**ENFIN, AVEZ-VOUS UN MESSAGE À
ADRESSER À LA COMMUNAUTÉ QUI LIT
CET ENTRETIEN ?**



Draw By
BATIBOT

À tous ceux qui lisent ces lignes, en particulier ceux qui ne sont pas sûrs du Web3 ou qui pensent qu'il n'est pas fait pour eux, je comprends tout à fait. Cela peut certainement sembler un peu déroutant ou accablant au début. Mais croyez-moi, il y a tellement de potentiel ici. Le Web3 ne se limite pas aux NFT ou à la crypto, il s'agit d'ouvrir de nouvelles voies de connexion pour les gens, de construire des communautés plus inclusives et de donner aux gens la chance de faire partie de quelque chose de plus grand qu'eux. Si vous n'êtes pas sûr, prenez le temps d'apprendre, de poser des questions et de vous impliquer. Vous pourriez être surpris de voir où cela peut vous mener !

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

**WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 14
@WONDERWARNEWS**

★ CHANGEMENT D'ÉQUILIBRAGE ★

VOICI LES CHANGEMENTS RÉCENTS.

Kroggar



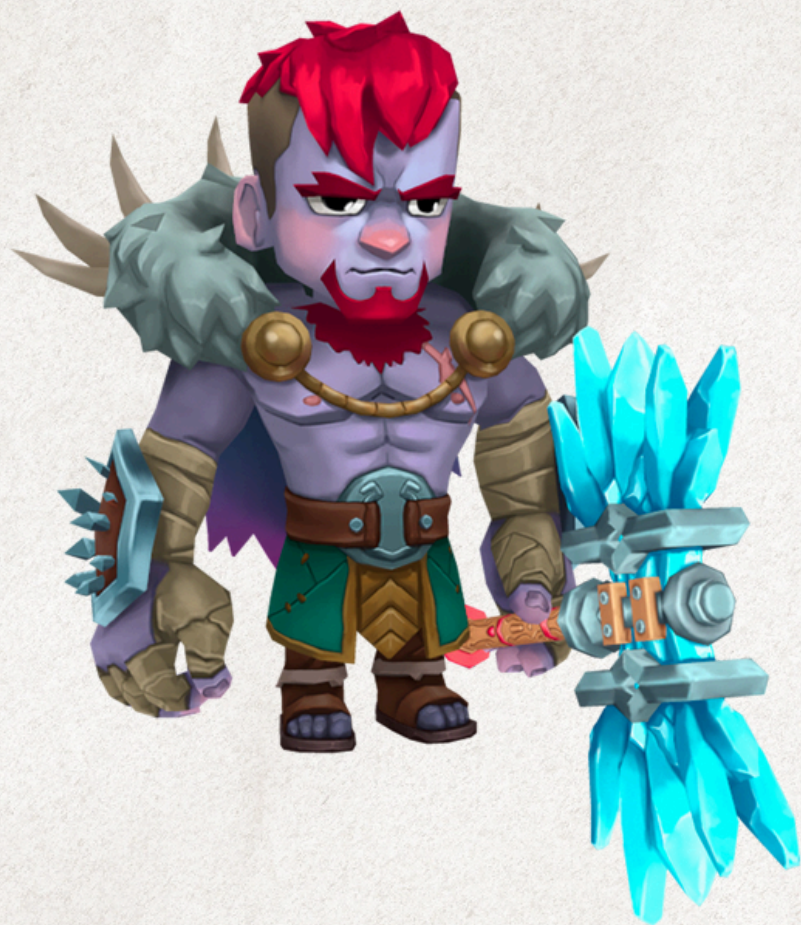
+20 HP

Gidrock



+10 HP

Haralk



-10 HP

Lyon



Lorsqu'une troupe alliée
entre dans l'arène par la
voie de droite ou du milieu,
elle gagne 10 points de
bouclier.

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ V1RULO ✖

WWW.WONDERWARS.FR
PAGE 15
@WONDERWARSNEWS



INFLUENCEUR DU MOIS



@WIChampionship



IMCHARM3D

@charmedWW



**IMCHARM3D EST DÉSIGNÉE COMME LA CRÉATRICE DU MOIS,
UN TITRE BIEN MÉRITÉ POUR SON INVESTISSEMENT
EXEMPLAIRE ET SON IMPACT CONSIDÉRABLE AU SEIN DE LA
COMMUNAUTÉ WONDER WARS.**

Elle s'est imposée comme une figure incontournable grâce à son engagement actif dans l'organisation des tournois via WIC, où elle a contribué à rassembler les joueurs et à insuffler une dynamique positive à la communauté.

Son contenu, d'une qualité impressionnante, témoigne de son professionnalisme et de son souci du détail. Ajoutons à cela un charisme naturel qui attire et inspire, ainsi qu'une créativité débordante qui se reflète dans chacun de ses projets.

ImCharm3d ne se contente pas de participer, elle innove et élève le niveau. Aujourd'hui, elle est reconnue comme l'une des personnalités les plus influentes et respectées de la communauté Wonder Wars. Un véritable modèle pour les créateurs émergents.

✧ SCARLYTE ✧ AKAPELU ✧ PEIE ✧ EDEHBE ✧ V1RULO ✧

WWW.WONDERWARS.FR

PAGE 16

@WONDERWARNEWS



LES TOURNOIS



RÉSULTATS

- Gagnant du Dernier Tournoi Officiel de la Saison 4 "Summer" Le 14 Octobre 2024 : **Alberto**
- Gagnant de L'AstroCup Numéro 8 du 9 Novembre 2024 : **Brad**
- Gagnant du Premier Tournoi Officiel de la Saison 5 "City Life" du 20 Novembre 2024 : **Brad**
- Gagnant de L'AstroCup Final du 23 Novembre 2024 : **Pollo**

✖ SCARLYTE ✖ AKAPELU ✖ PEIE ✖ EDEHBE ✖ VIRULO ✖