

# Avant de commencer

Bien le bonjour et bienvenue dans Wisper Call.  
C'est un tactical RPG dont la principale  
mécanique de combat repose sur le  
Deck Building.

Massivement multijoueur en ligne, Wisper Call  
plonge les joueurs dans un univers mélodieux  
incarnant les Poètes capables d'invoquer des  
créatures.



**Voici venu le temps des rires et des chants.**



# Sommaire

Univers

Gameplay Combat

Cartes Créature

Cartes Sort

Gameplay Exploration

Caméra

Level Design

Murmures

Durabilité

Economie

Gacha

Compagnon App

Boucles de Gameplay


Pour aller plus loin

Glossaire

Références

Dans ce document, le mot “Joueur” désigne “Joueurs & Joueuses” afin de faciliter la compréhension du texte.





*Au commencement, il n'y avait rien, rien que le silence du néant. De cette obscurité naquit une mélodie irréelle : La Symphonie Primordiale.*

*Ce chant céleste a modelé deux mondes indissociables : le monde Acoustique et le monde Astral. Le monde Astral est un tumulte d'énergie utilisé par les habitants du monde Acoustique.*

*Le monde Acoustique est constitué d'îles suspendues. Ses pierres, arbres, rivières et montagnes ont été appelés par la Symphonie Primordiale.*

*C'est ici que notre histoire prend place.*

*Le monde Acoustique est multiculturel, multiracial et multitechnologique. Il est habité par les différentes races instaurées par Tolkien (Humains, Elfes, Nains) évoluant sur différentes îles suspendues sur lesquelles se trouvent villages, plateaux de corail et forêts de champignons.*

*Chaque Entité (créatures et habitants) de ce monde possède son enveloppe Acoustique et son cœur Astral qui résonnent ensemble. De nombreux habitants pratiquent le Chant, ils sont nommés les Poètes.*

*Maisons, créatures, objets et même enfants sont appelés par les Poètes.*

*L'Appel est un chant qui permet aux Poètes d'invoquer une Entité avec laquelle ils sont en Résonnance.*

*La Résonnance est une cérémonie durant laquelle les Poètes chantent pour demander à se connecter au cœur Astral d'une entité et pouvoir ainsi l'appeler.*

*La Résonnance est nébuleuse, et le Poète ne fait qu'une vague demande.*

*Si un Poète demande une maison, il en obtiendra une aux caractéristiques aléatoires. Si une famille veut un enfant, elle demande à un Poète de chanter l'Appel Initial et le Monde Astral envoie un enfant avec des traits aléatoires. C'est pour cela que le continent est très métissé. On y trouve les caractéristiques physiques des peuples elfiques, nains, africains, européens, asiatiques, latino-américains, arabes, mongols...*



*Rien ne se crée, rien ne disparaît, tout s'invoque.*



# GamePlay Combat

Le gameplay de combat Wisper Call peut se rationaliser par la phrase suivante : Le joueur contrôle un Poète et les Créatures qu'il appelle. En PVE, le joueur doit vaincre toutes les créatures adverses. En PVP, les joueurs doivent faire tomber les points de vie du Poète adverse à zéro. Un tour de jeu se passe de cette façon :

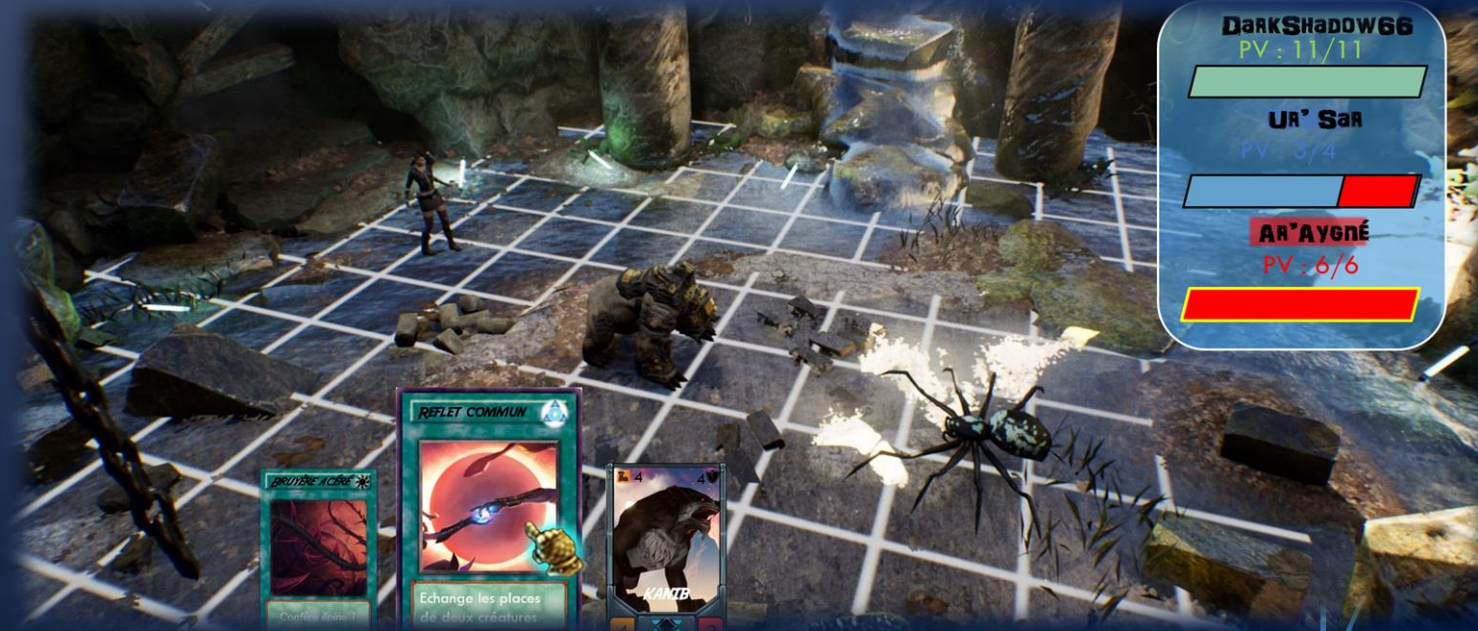
Par défaut, le joueur pioche 2 cartes Sort et une carte Créature au début de son tour. Le joueur peut utiliser autant de Sorts qu'il en a en main, mais ne peut appeler qu'une Créature par tour. Le Poète possède 4 points de mouvement (PM) et peut donc se déplacer de 4 cases par tour. Le joueur choisit toutes les actions qu'il veut réaliser puis, une fois le tour fini, toutes ses actions se déroulent dans l'ordre choisi : C'est le Dénouement.

Le joueur possède 2 decks : le Deck Sort (15 cartes) et le Deck Créature (10 cartes) ce qui permet de cycler les decks pendant les combats longs.

La standby phase, juste avant le Dénouement, est le moment où le joueur choisit la position de son Poète pour le prochain tour :

- Puissant : le joueur piochera une carte Sort supplémentaire à son prochain tour, mais perdra tout ses PM.
- Neutre : rien ne change pour le prochain tour.
- Rapide : le joueur gagne 4 points de mouvement mais ne piochera qu'une carte Sort.

Que ce soit en PVE ou en PVP, les joueurs se doivent d'élaborer une stratégie avec les cartes qu'ils ont en main et de l'adapter en fonction des Appels, Sorts et déplacements de leur adversaire.



# Cartes Créature

Point de  
Mouvement PM

Les Créatures sont le cœur de Wisper Call. Ce sont elles qui sont au centre du gameplay d'invocateur. Une fois appelées par le joueur, il en a le contrôle sur le champs de bataille.

Il y a quatre classes de Créatures, dont les caractéristiques sont présentées dans le tableau ci-dessous. Ces règles sont générales, mais sont amenées à être brisées pour beaucoup de cartes (assassin à distance, tank avec des dégâts moyens...)

Classe		Point de vie (pv)	Point de mouvement (PM)	Dégât (Atk)	Style
Tank		élevé	moyen	faible	corps à corps
Assassin		faible	élevé	élevé	corps à corps
Carry		faible	faible	élevé	distance
Combattant		moyen	moyen	moyen	corps à corps



Durabilité



Point d'attaque  
ATK

Point de vie  
PV

Classe de la créature



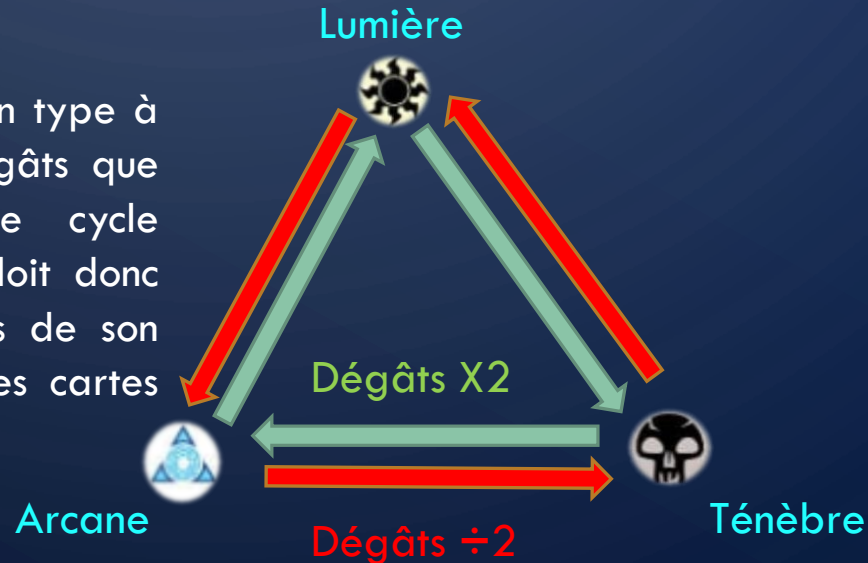
# Cartes Sort

Les cartes Sort sont des cartes dont les cibles sont exclusivement les Créatures appelées par le joueur. Souvent la créature cible obtient une compétence passive.

Voici quelques exemples de Passifs donnés par les cartes Sort:

- Epine: Quand la créature subit des dégâts, elle renvoie un montant fixe de dégâts.
- Dévoration : Quand la créature détruit l'Enveloppe d'une créature adverse, elle gagne un montant fixe de point de vie (PV).
- Provoque : Oblige la créature adverse à attaquer cette créature.
- Carapace : Ignore la prochaine source de dégâts.

Les cartes Sort donnent à chaque fois un type à la créature. Le type ne change que les dégâts que subira la créature défensive, suivant le cycle d'efficacité représenté ci-contre. Le joueur doit donc prendre en compte les types des Créatures de son adversaire et des siennes avant de jouer ses cartes Sort.



Type donné à la créature après utilisation du sort





# GamePlay Exploration

Hors combat, le joueur déplace le Poète avec le click de la souris, les commandes ZQSD, ou le joystick gauche d'une manette. Ainsi, les joueurs ont l'occasion de choisir entre la position dite "relax" dans leur canapé ou "offensive" sur leur bureau.

Ils sont donc à l'aise et prêts à être challengés.

En effet, le mode combat de Wispers Call met à l'épreuve "l'esprit des joueurs", mais le mode exploration challenge leur "mecanics". Il y a durant l'exploration des pièges ou des projectiles à éviter avec le principe du SideStep.

Selon le contrôleur et la distance de la caméra que le joueur choisira, son gameplay se rapprochera de celui d'un MOBA, d'un hack'n'slash ou d'un action RPG.

Pour la collecte des ressources dans Wisper Call, en plus de cliquer sur la ressource, le joueur devra résoudre petits puzzles (pour les ressources rares), ou des mini-jeux (pour les ressources de base). Cela permet de garder en haleine le joueur et de le récompenser selon le score obtenu dans ces mini-jeux.





# Caméra

## Dans le mode exploration,

la caméra est très mobile et le joueur peut, grâce aux gâchettes de sa manette ou le scroll de sa souris, dézoomer pour avoir une caméra top/down ou zoomer pour avoir une caméra TPS.

On est sur le Unreal Engine et il est beau. Il faut donc proposer aux joueurs d'apprécier la puissance du Moteur Graphique, du pelage de Kanib à l'immensité de Muse Tirith.

La position de la caméra est programmée pour être optimisée mais est toujours contrôlable par le joueur.

## Dans le mode combat,

on va distinguer 2 phases distinctes pour la caméra.

La phase de Sélection : La caméra est en top/down inclinée, ce qui permet au joueur d'avoir une vue d'ensemble. Elle est tout à fait modifiable par le joueur qui la déplace et l'oriente comme il le souhaite.

La caméra reviendra à sa place au prochain tour, afin de redonner la vision d'ensemble.

La phase de Dénouement : La caméra va mettre en scène les actions du joueur à travers une cinématique.



Plan large sur le Poète chantant



Traveling avant vers la zone d'Appel



Caméra embarquée sur la créature qui se rue



Traveling Compensé en plongée sur la cible

En bref, la caméra récompense le joueur par la diversité de ses mouvements. À chaque action correspondent 3 mouvements de caméra.

Cela permet d'avoir de la nouveauté aux yeux du joueur, alors que les différentes actions n'ont qu'une animation chacune ...

Et tout cela en dynamisant le duel au tour par tour.



# Level Design

## En combat :

Chaque combat de Wisper Call est unique car il combine quatre paramètres : L'ordre aléatoire des cartes, les adversaires, les différents murmures et équipements des Créatures et enfin, le Level Design.

Il y a plusieurs type d'Arènes : les failles, les plateaux, les plaines

La plaine est une carte où presque toutes les Cases sont accessibles.

Les plateaux sont de petites plaines à altitudes différentes reliées par des chemins.

Les failles sont les arènes des Boss et du PVP. Elle se présentent sous forme de plaines sur lesquelles il y a une, deux ou trois voies, séparées par un labyrinthe à symétrie axiale (Jungle). Chaque Jungle est différente pour chacune des failles.



Exemples de Failles



## En mode exploration :

Presque toute la carte est disponible dès le début du jeu, et les joueurs ne sont dirigés que par la difficulté des combats et les objectifs de leurs quêtes.

Le Monde Acoustique (celui dans lequel évolue le personnage) est divisé en îles suspendues. Des chargements cachés derrière de courtes cinématiques de voyage permettent d'alléger la charge CPU du jeu.

Les différents Bioms possèdent une ambiance graphique et sonore particulière car la faune et la flore qui les peuplent sont différentes.

Le Unreal Engine nous permet de produire un monde particulièrement riche.

# Murmures

Chaque entité peut accepter un Murmure élémentaire.

**Dans l'univers de Wisper Call,**  
les Murmures sont des incantations qui permettent d'attacher un élément à une Entité. Seuls les Poètes peuvent chanter, mais tous les habitants du monde Acoustique savent murmurer.  
Si on habite dans la région froide, on peut personnellement s'occuper du murmure incandescent pour que la maison se chauffe seule ou d'un murmure électrique pour que le monte-charge fonctionne seul ou encore d'un murmure aquatique pour que le système d'irrigation s'alimente seul...

**Dans le gameplay de Wisper Call,**  
les murmures sont chantés aux Autels des Murmures et donnent aux Créatures une probabilité de gagner un bonus ou d'infliger un malus à chaque attaque. Ces bonus seront perdus à la destruction de son Enveloppe Acoustique ou à la fin du combat. Les Murmures restent attachés à la créature tant que sa durabilité est supérieure à 0.

Exemple de Murmures:

- Murmure électrique : chance que la créature vole un PM
- Murmure aquatique : chance que la créature Silence la créature adverse
- Murmure incandescent : chance que la créature réduise la défense de la créature adverse
- Murmure toxique : chance que la créature inflige Poison à la créature adverse.

Pour effectuer un Murmure, le joueur a besoin d'un Accord Runique. L'accord Runique a très faible probabilité de Drop, mais est accessible dans tous les donjons et les événements.







# Durabilité

## **Dans l'univers de Wisper Call,**

les Poètes peuvent résonner avec les Entités (habitants & Créatures), qui peuvent donc encore être appelées même une fois leur Enveloppe Acoustique détruite.

Au contraire, les objets (maisons, équipements) ne peuvent entrer en résonance et ne peuvent donc être appelés qu'une seule fois.

## **Dans le gameplay de Wisper Call,**

cela se traduit par la Durabilité. Les Créatures perdent en Durabilité à chaque fois que leur Enveloppe Acoustique est détruite (détruit au combat). Quand la créature atteint 0 de Durabilité, le joueur ne peut plus l'appeler. Il faut qu'il retourne à la Résonance pour récupérer de nouvelles Créatures.

Les équipements et les Murmures étant attachés à la Créature, si la Créature atteint 0 de Durabilité, ils sont détruits. Quand une créature reçoit un équipement, ou obtient un Murmure, elle régénère toute sa Durabilité.

Cette mécanique sera utilisée par les nouveaux joueurs en quête d'optimisation, mais les vétérans ne s'en soucieront pas.

Quand les PV du Poète atteignent 0, un Poète Non-Joueur le rappelle contre une compensation financière proportionnelle aux richesses du Joueur.

Dans l'économie de Wisper Call, la Durabilité permet de demander constamment aux joueurs d'appeler même les objets les plus basiques et d'éviter que les stocks des joueurs ne se remplissent d'items qu'ils n'utiliseront pas.

# Économie

## Création

Un équipement s'attache à une créature et est détruit quand la Durabilité de cette dernière atteint 0. Ce sont donc des objets consommables.

Pour créer des équipements, les joueurs doivent récolter des ressources spéciales (Soufre mélodieux, Bronze séraphique, Chrome harmonieux....)

Pour obtenir ces ressources, les joueurs doivent accomplir une quête particulière qui leur donnera une ressource précise. Mais la quête ne pouvant se faire qu'une fois, les joueurs qui veulent obtenir à nouveau cette ressource doivent se rendre dans les Donjons. Une fois le Donjon terminé, le joueur a une certaine probabilité d'obtenir une ressource rare, puis une probabilité un peu plus grande d'obtenir une ressource commune...

Ces ressources servent à appeler un équipement aléatoire parmi un lot dépendant de la ressource utilisée.

Une fois rationalisée, cette mécanique est en fait une ouverture de coffre avec des clés spéciales.

*L'unique monnaie disponible dans Wisper Call est l'Essence(  ).*

## Vente

Ces ressources sont vendables entre les joueurs contre des Essences (  ). Plus la ressource est rare, plus elle permet d'obtenir de l'équipement rare et plus elle est chère.

Le prix de vente d'une ressource est supérieure au prix de l'objet le moins cher disponible grâce à elle. En revanche, certains équipements disponibles avec cette même ressource, auront bien plus de valeur que cette ressource.

Les joueurs peuvent aussi vendre très cher les Créatures qu'ils n'utilisent pas, d'autant plus si elles possèdent un murmure.

Les joueurs ont quatre moyens d'obtenir des Essences : Les quêtes, l'Appel, les évènements et la vente.



# Gacha

Wisper Call se base sur une mécanique de Gacha.

Les Créatures sont débloquées par les joueurs via la Résonnance.

Les Résonnances, dont le coût diffère selon la rareté des Créatures déblocables, sont achetables en Essence(💎).


Les Murmures élémentaires et les équipements donnent une apparence particulière à la créature (skin). Les joueurs seront donc curieux de découvrir les nombreuses combinaisons possibles.

Les joueurs pourront acheter en argent réel(€, \$, £) les campagnes d'autres Poètes. Chaque campagne propose des quêtes qui permettent de débloquent des Résonnances bien plus rapidement que par le biais des donjons.

Chaque campagne propose une histoire unique faisant découvrir d'autres pans de l'univers de Wisper Call.

# Compagnon App

La Compagnon App est une application tiers nommée Wisper Garden. Cette application est connectée au compte d'utilisateur de Wisper Call, ce qui permet de continuer à jouer, sans ouvrir le jeu.

Wisper Garden se présente d'abord comme un Idle Farmer. On y voit les Poètes et les Créatures que le joueur possède. Les Poètes & Créatures rapportent passivement et rapidement des Matériaux (  ) servant à l'Appel Kawaiï (création d'objets endémiques à Wisper Garden).

Le joueur peut construire et modifier sa maison et les abris de ses Créatures via une mécanique de Gacha très peu onéreuse. Ces matériaux peuvent aussi être achetés en très grande quantité pour un prix réel modique.



En fait, le joueur passe beaucoup de temps à "ouvrir des coffres"(Appel Kawaiï) contenant de quoi personnaliser son jardin.

Pour faire un Appel Kawaiï, le joueur à deux choix :

- Un mini-jeux ressemblant à celui du loup qui chante de Twilight Princess. C'est-à-dire une sorte de QTE rythmique et musical.
- Un mini-jeux dans lequel le joueur chante réellement la partition. Ce n'est qu'un programme "d'accordeur" qui détecte la fréquence de la voix du joueur (avec un seuil de tolérance pour ceux qui ne sont pas chanteur mais veulent quand même utiliser leur douce voix).

On peut également jouer avec ses Créatures : Leur lancer un frisbee, les brosser, les nourrir, jouer à un Infini Runner... Cela permet d'avoir un Game Play drastiquement différent mais dans le même univers et d'attirer tous types de joueurs et de joueuses.

Le dernier point est le Compagnon. C'est une des nombreuses Créatures présentes dans Wisper Call , mais au design Kawaiï. Une fois Wisper Garden synchronisé avec le compte Wisper Call, le joueur verra son compagnon le suivre en mode exploration.

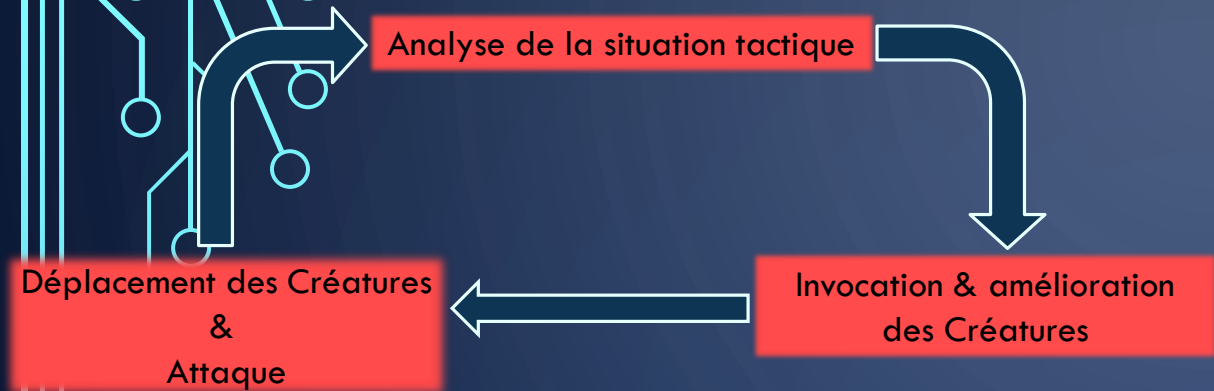
Les joueurs peuvent obtenir d'autres compagnons en jouant à Wisper Garden, et vendre ceux qu'ils ne veulent pas dans Wisper Call. Ce qui revient à transformer les Matériaux (  ) en Essences (  ), autrement dit s'enrichir sur Wisper Call en jouant à Wisper Garden.



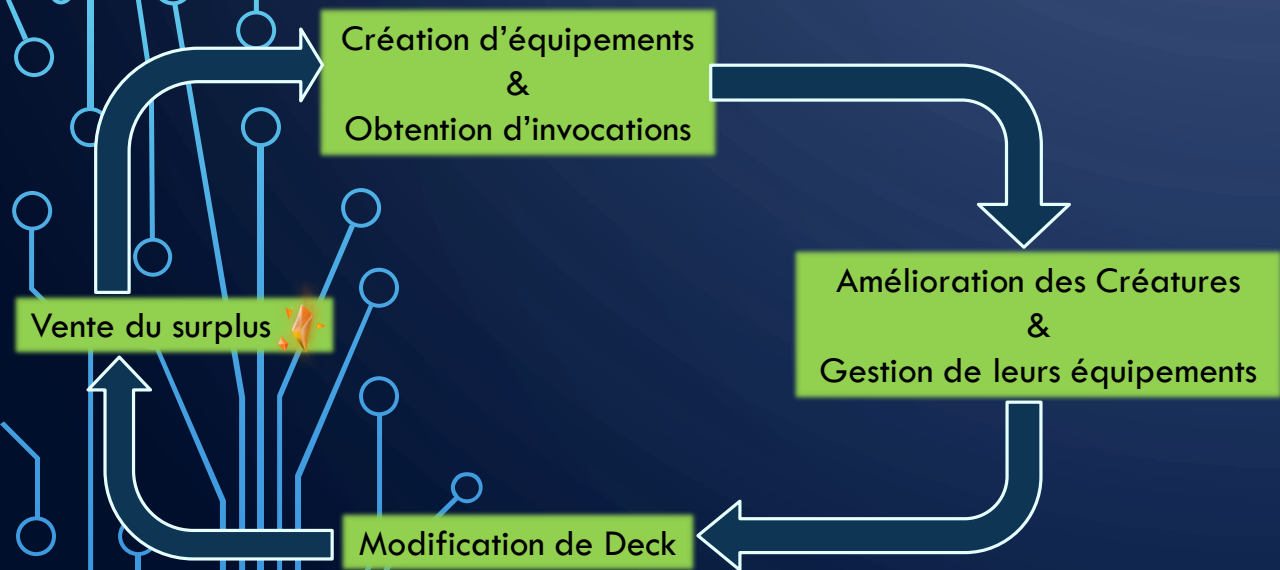


# Boucles de Gameplay

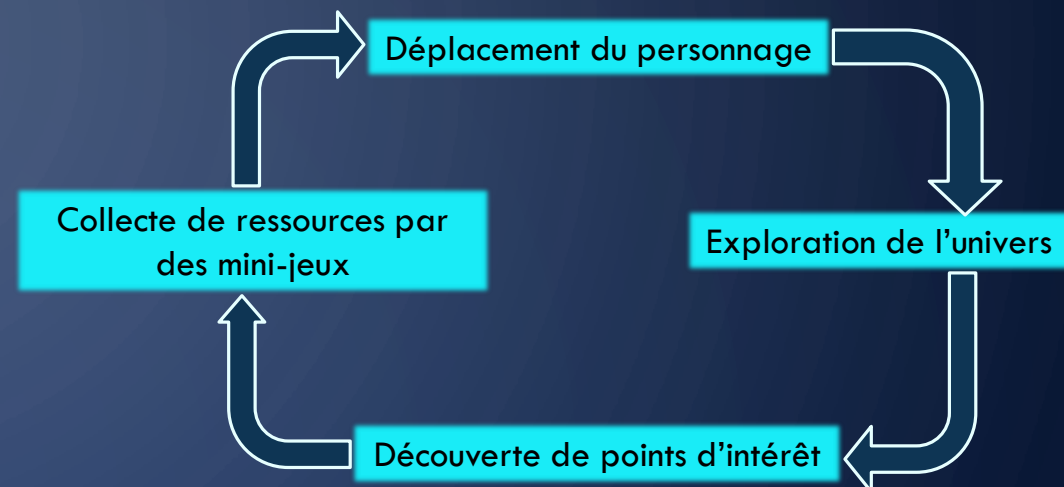
## Combat



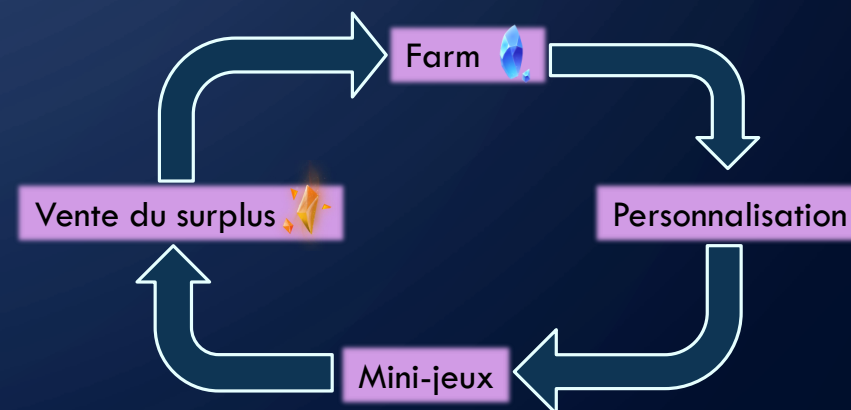
## Commerce



## Exploration



## Compagnon App



# Pour aller plus loin

Imaginons un mode de jeu Battle Royal (parce que beaucoup de joueurs aiment ce concept)

Le gameplay : Les Poètes apparaissent dans une immense Faille avec une zone de jeu qui rétrécit, les poussant à se croiser. Les joueurs commencent avec quelques Sorts et une Créature de base. Ils trouveront d'autres cartes dans des points d'intérêt.

Quand les joueurs se croisent, ils peuvent fuir ou s'attaquer en combat singulier.

L'environnement propose des "rotations" (déplacement rapide). Par exemple : une plateforme de téléportation qui s'active à l'aide d'un puzzle. Un joueur rapide voulant fuir pourra résoudre rapidement le puzzle et semer son poursuivant.

Si un combat est lancé, les joueurs deviennent inattaquables par les joueurs encore en exploration. Si la zone se resserre et que les joueurs sont encore en combat, le gagnant sera téléporté dans la zone sûre la plus proche. S'ils n'y participent pas, les joueurs du mode exploration peuvent regarder les combats de leurs opposants, mais restent attaquables. Cela permet au joueur du top 3 qui est déjà "full stuff" de ne pas s'ennuyer et d'étudier son prochain adversaire.

Nous pouvons aussi ajouter des événements RogLite car ce gameplay, connu des joueurs, est très satisfaisant. Nous pouvons récompenser fortement les joueurs en fonction de leur connaissance du jeu.

## L'économie :

Si l'accès à ces modes de jeu est payant en Essence cela permet de réguler l'économie du serveur. Imaginons 20 joueurs qui s'affrontent, chacun doit payer 5 Essences pour participer soit un total de 100 Essences. On peut très bien enrichir le serveur (faire gagner un total de 125 Essences) ou l'appauvrir (total de 95 Essences). Nous pouvons aussi creuser l'écart entre les pauvres et les riches (ne faire gagner des Essences qu'à partir du Top 5) ou uniformiser les richesses (petite différence entre les lots des gagnants et des perdants).

*C'est avec ce genre d'outils que l'on peut gérer l'économie du serveur.*





# Glossaire

## Diégétique

Monde Astral : Torrent d'énergie utilisé par les Habitants du Monde Acoustique

Monde Acoustique : Monde dans lequel nos héros évoluent

Poètes : Habitants sachant pratiquer le Chant

Symphonie Primordiale : Date de la création de l'Univers

Résonnance : Cérémonie durant laquelle un Poète se lie avec une Créature pour pouvoir l'appeler

Appel : Invocation d'une créature

Appel Initial : Naissance d'un Habitant

Appel Kawaiï : Appel dans Wisper Garden (compagnon App)

Appel Atarte : Jeu de mot

Chant : Ce qui permet l'Appel

Entité : Tout ce qui vit (Habitants & Créatures)

Cœur Spectral : Moitié spirituelle d'une Entité

Enveloppe Acoustique : Moitié physique d'une Entité

## Extradiégétique

Silence : Annule les Sorts attachés à la Créature pendant 1 tour

Poison : La Créature perd 1 PV si elle se déplace ou attaque

Classe de Créature : Rôle de la Créature (Tank, Supp, Assassin, Carry)

Type de Créature : Statut de la créature modifiant les dégâts subits (Lumière, Ténèbre, Arcane)

Dénouement : Phase à la fin du tour d'un joueur où toutes ses actions se déroulent

Case : Je ne vais pas vous expliquer ce qu'est une case dans un tactical RPG

Donjon : Suite de combats difficiles accessibles par les joueurs pour obtenir des récompenses

Traveling Compensé : Effet Vertigo grâce au dézoom pendant un traveling avant (Le Roi Loin : Symba voyant les gnous)



*Muse Tirith*



# Références

Univers : Albion & League of Legend

Collecte de ressource : Fortnite, Undertale, Among Us

Carte : World of Warcraft & Sacred

Exploration : Breath of the wild & Sacred 2

Combat : Dofus & Slay the Spire

Compagnon App : Nintendogs, Spore & Summoner War

Créatures : Infinity Blade & BooBoo VR

## Ressources utilisées dans ce GDD

Epic Game free content / League of Legend / Yugi-oh

Mutant Genetic Gladiator / Magic / Bogo



The background is a solid dark blue. In the four corners, there are decorative white line art elements resembling circuit boards or neural networks. These elements consist of thin white lines that branch out and terminate in small white circles. The lines are more dense in the top-left and bottom-left corners and more sparse in the top-right and bottom-right corners.

Je vous remercie d'avoir pris le temps de lire ces quelques lignes, et j'espère qu'elles auront su vous toucher.

"Hier est derrière, demain est un mystère, mais aujourd'hui est un cadeau.  
C'est pourquoi on l'appelle le présent."

Maître Oogway