KALDRIS GAMES

DOSSIER PLAYSTATION PARTNERS

Présentation du studio

Version 1.0 · 2026

Projet : Operation: Urban Strike · Plateforme cible : PlayStation 5

Studio : Kaldris Games · Contact : contact@kaldrisgames.com

1. Le studio en bref

Kaldris Games est un studio de jeux vidéo indépendant spécialisé dans l'action tactique à forte exigence technique. Notre première production, Operation: Urban Strike, est un FPS tactique et arcade pour PlayStation 5, déjà jouable sous forme de démonstrateur technique.

1	6	60
JEU EN PRODUCTION	MODES DE JEU	FPS

IDENTITÉ	
Nom	Kaldris Games
Forme juridique	Entrepreneur individuel (micro-entrepreneur), actif depuis le 01/05/2020 · NAF 6201Z
Numéro d'immatriculation	SIRET 883 241 473 00015
Siège	ville, pays
Site web	https://kaldrisgames.com
Dirigeant / contact	Guillaume Leleu — contact@kaldrisgames.com
Taille de l'équipe	1 fondateur · collaborateurs à compléter

> Le programme PlayStation Partners demande une entité juridique enregistrée : vérifiez auprès de Sony que le statut d'entrepreneur individuel (micro-entrepreneur) est accepté dans votre pays.

2. Vision et approche

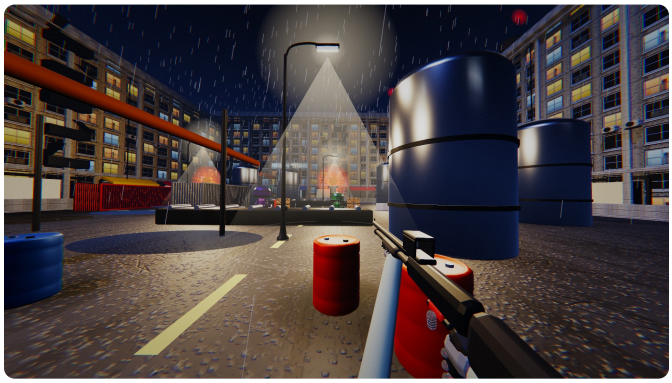
Nous prototypons vite, mesurons tout, puis portons sur la plateforme cible avec un cahier des charges chiffré. La démo jouable n'est pas une fin en soi : c'est la preuve de gameplay, d'IA et de performance qui précède le portage natif.

- **Sensation de tir** — visée ADS interpolée, recul procédural, retours haptiques.
- **Lisibilité** — IA à états finis explicite, indicateurs de direction, HUD hiérarchisé.
- **Performance** — 60 FPS, chargement < 2 s, budgets mesurés.

3. Notre premier jeu : Operation: Urban Strike

Un colosse mécanique ravage la ville. Le joueur, soldat, détruit ses drones et sauve la ville en remontant une longue rue en dix blocs, puis en affrontant le colosse. Mode Survie, sept armes entièrement personnalisables, cinq classes, quatre types de drones, boss final, défis et progression en ligne.



4. Pourquoi PlayStation 5

Le jeu est conçu pour tirer parti de la plateforme :

- DualSense : gâchettes adaptatives (poids de l'optique en ADS, point de rupture à la détente), haptique (cadence, douilles, impacts), haut-parleur (recharges, radio).
- SSD ultra-rapide : chargements < 2 s, zéro attente d'assets.
- 4K dynamique 60 FPS / 1440p 120 Hz.
- Activity Cards : lancement direct d'un bloc depuis la console.

5. Équipe

Rôles clés du studio (à compléter avec les personnes réelles) :

RÔLE	PERSONNE · EXPÉRIENCE
Direction / production	Guillaume Leleu · développeur indépendant depuis 2020 (NAF 6201Z)
Direction technique	Guillaume Leleu
Game design	Guillaume Leleu
Art / animation	Nom · parcours

6. Liens

- Démo jouable : **https://kaldrisgames.com/play/**

- Site du studio : **https://kaldrisgames.com**
- Vidéo / bande-annonce : **https://kaldrisgames.com**

Document confidentiel — destiné à l'équipe PlayStation Partners. PlayStation est une marque déposée de Sony Interactive Entertainment Inc.