PITCH DECK · PLAYSTATION PARTNERS

OPERATION URBAN STRIKE

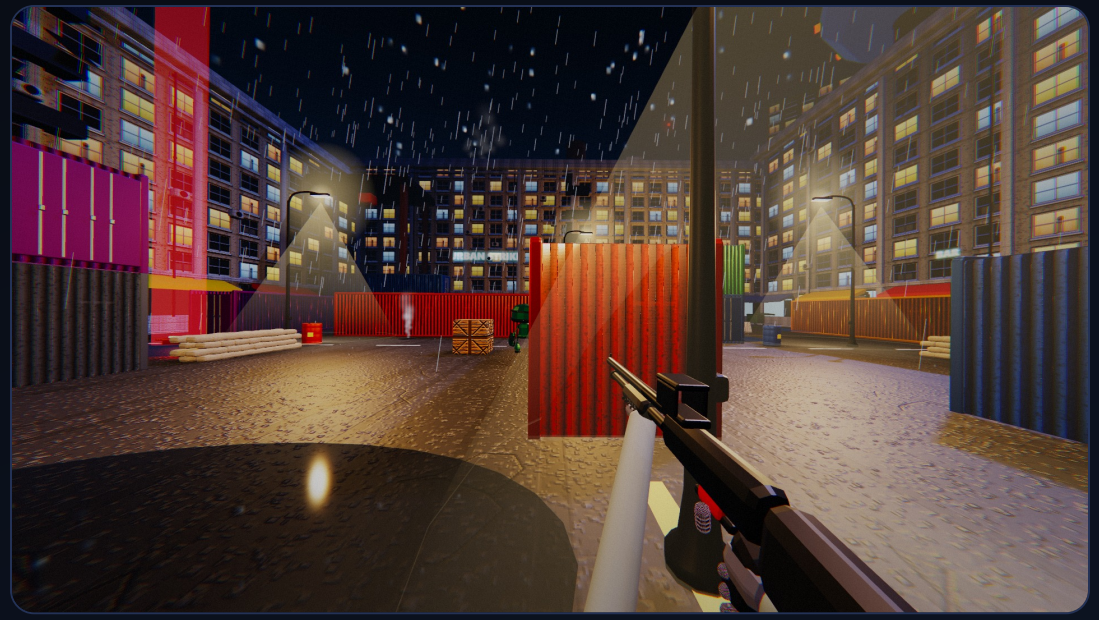
Un FPS tactique pour PlayStation 5.

KALDRIS GAMES

En une phrase

Un colosse mécanique ravage la ville : un soldat, une longue rue, des armes sur mesure.

- Genre : FPS tactique et arcade
- Cible : PlayStation 5 · DualSense
- Démo jouable disponible aujourd'hui



Piliers de conception

Sensation de tir

ADS interpolée, recul procédural, douilles physiques, haptique DualSense.

Lisibilité tactique

Quatre drones aux rôles clairs, IA lisible, HUD hiérarchisé.

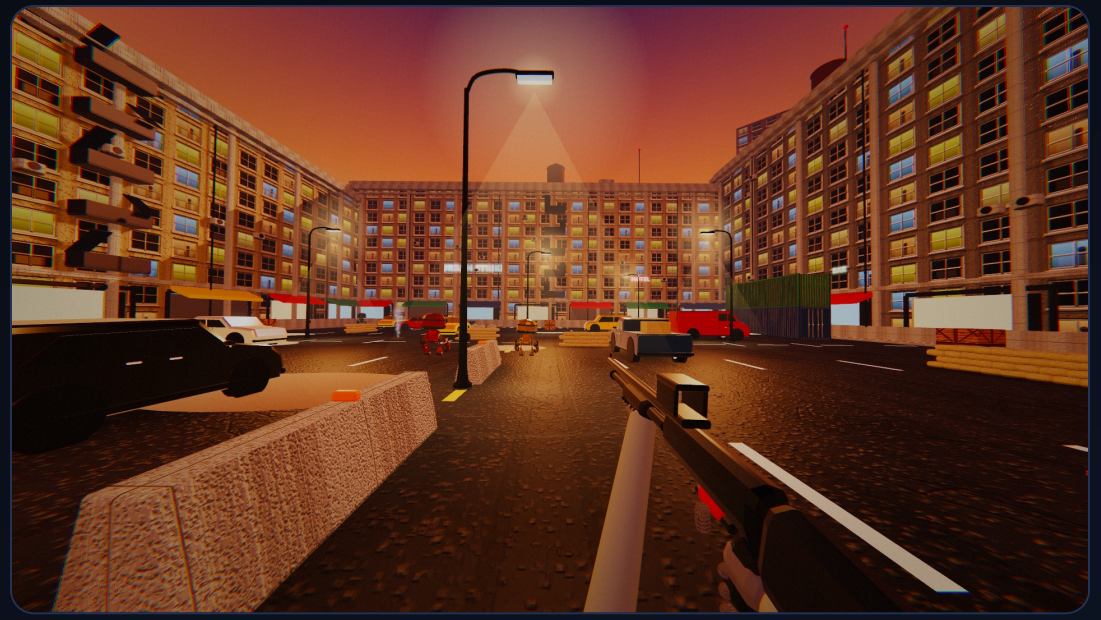
Maîtrise personnelle

Armes entièrement personnalisables, progression sur toute la campagne.

Boucle : engager → se couvrir → tirer → récupérer → améliorer.

Boucle de jeu

- Visée ADS : Lerp $\alpha = 0{,}2$, FOV 75° → 45°
- Régénération : 4 s sans impact, 20 PV/s
- Vignette de blessure $O = 1 - PV/PV_{max}$
- Douilles physiques : $g = -9{,}81\ m/s^2$



7 armes, des milliers de variantes

ARME	RÔLE	CADENCE · CHARGEUR
AR-56 « Viper »	Fusil d'assaut polyvalent	652 RPM · 30
SMG-9 « Hornet »	Mobilité, cadence	968 RPM · 32
LR-7 « Sentinel »	Précision semi-auto	231 RPM · 12
SG-12 « Breaker »	Courte portée dévastatrice	9 × 15 · 6
M9 · R-44 · MP-18	Armes secondaires	—

4 optiques · 3 bouches · 3 sous-canons · 4 chargeurs · 10 peintures + couleurs libres · 4 camouflages · 5 atouts

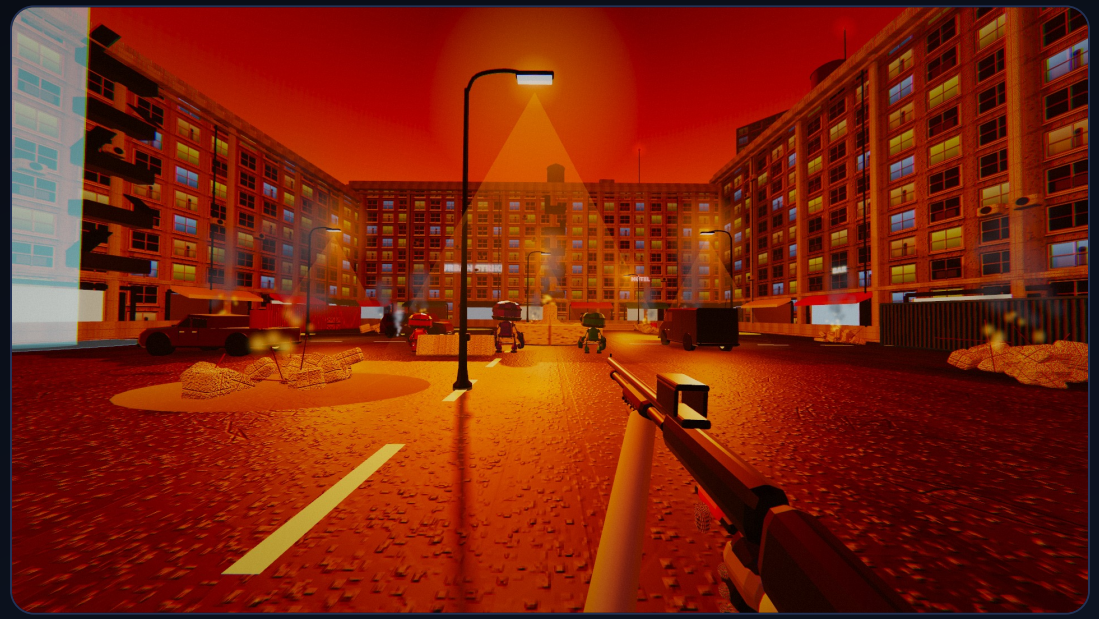
Ennemis et IA

- Machine à états : patrouille → traque → attaque → neutralisé
- Détection par lancer de rayons, rafales sous 7 m
- 4 drones : fusilier, éclaireur, titan, sniper
- Couverture accroupie, évitement d'obstacles



Deux modes

#	MODE	CONTENU
1	Campagne	10 blocs de rue, portails verrouillés, sauvegardes
2	Boss final	Le Colosse Walker
3	Survie	Vagues sans fin, munitions rares
4	Progression	50 niveaux, 5 prestiges, défis
5	Classes	5 classes personnalisables
6	Compte en ligne	Sauvegarde cloud et classement



Technologie

- Moteur de rendu maison (Three.js)
- Post-traitement HDR : bloom, ACES, flou radial
- Audio procédural WebAudio, résolution dynamique
- Portage : Unity 6 LTS + module PlayStation



Performance mesurée

1,4 s	≈ 60	82 Mo
CHARGEMENT (CIBLE < 2 S)	FPS · 1280×720	MÉMOIRE (BUDGET 450)

Mesures sur RTX 4050 portable (version antérieure, à remesurer). Les budgets natifs PS5 (4K 60 / 1440p 120) seront validés sur kit de développement.

DualSense : le plan

FONCTION	IMPLÉMENTATION PRÉVUE
Gâchette L2	Résistance progressive en ADS (poids de l'optique)
Gâchette R2	Point de rupture simulant la détente
Haptique	Fréquence selon la cadence, douilles, tirs subis
Haut-parleur	Recharges, douilles au sol, radio

Feuille de route · 18 mois

PHASE	MOIS	LIVRABLE
1 · Prototype	1–3	Démo + dossier + site
2 · Portage	4–9	Alpha sur kit PS5
3 · Polissage / TRC	10–15	Bêta conforme TRC
4 · Certification	16–18	Gold Master · lancement

Ce que nous demandons

- Accès au programme PlayStation Partners
- Kit de développement PS5 et kit de test
- Accès au SDK DualSense et à la documentation TRC
- Échanges avec l'équipe DevRel

Notre engagement

Alpha sur kit PS5 sous 9 mois, conformité TRC suivie dès la phase 2.

ESSAYEZ-LE

Jouez à la démo

https://kaldrisgames.com/play/

contact@kaldrisgames.com · https://kaldrisgames.com