KALDRIS GAMES

OPERATION: URBAN STRIKE

Document de game design

Version 1.0 · 2026

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

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

1. Vision

Un colosse mécanique ravage la ville. Un soldat doit reprendre une longue rue bloc après bloc, abattre ses drones, puis vaincre le colosse. FPS tactique et arcade en milieu urbain (CQC), boucle ultra-dynamique, points de sauvegarde fréquents, difficulté croissante.

FICHE	
Genre	FPS tactique / arcade
Plateforme	PlayStation 5 (démo jouable disponible)
Durée d'une partie	≈ 45–60 min (campagne, 10 blocs)
Public	Joueurs de FPS, 16+ (à confirmer par la classification)
Modes	Solo · campagne et Survie · 3 difficultés

2. Boucle de jeu

Le joueur **tire et se déplace** pour **nettoyer le bloc** sous la pression des drones ; réussir ouvre le portail et sauvegarde la progression ; échouer relance au dernier point de sauvegarde en quelques secondes.

ENGAGER
repérer, se placer

SE COUVRIR
accroupi, ADS

ÉLIMINER
têtes = ×2,5

RÉCUPÉRER
munitions, soins

AMÉLIORER
atelier

3. Commandes

ACTION	SOURIS / CLAVIER	MANETTE
Déplacement / caméra	WASD · ZQSD · souris	Sticks gauche / droit
Tirer / viser	Clic gauche / droit	R2 / L2
Recharger	R	▢
Sauter / sprint / accroupi	Espace · Maj · C	✕ · L3 · ○
Armes 1 / 2	1 · 2 · molette	△
Grenade / corps à corps	G · V	R1 · L1
Interagir	E (maintenir)	Croix haut
Pause	Échap	Options

4. Systèmes de combat

Paramètres de référence (à reproduire en natif)

- Visée ADS : interpolation linéaire α = 0,2 par frame à 60 Hz ; FOV 75° (hanche) → 45° (ADS).
- Recul procédural : impulsion aléatoire sur pitch/yaw, retour amorti ; moitié du recul en ADS.
- Santé : 100 PV, régénération de 20 PV/s après 4 s sans impact ; vignette O = 1 – PV/PVmax.
- Dégâts : tête ×2,5 (×1,6 pour les plombs) ; grenades jusqu'à 260 PV en rayon de 7,5 m.

5. Armes

ARME	DÉGÂTS	CADENCE	CHARGEUR / RÉSERVE	NOTES
AR-56 « Viper »	30	652 RPM	30 / 210	auto
SMG-9 « Hornet »	20	968 RPM	32 / 224	auto, mobile
LR-7 « Sentinel »	56	231 RPM	12 / 72	semi-auto, lunette x4
SG-12 « Breaker »	9 × 15	71 RPM	6 / 30	plombs, pompe
M9 « Sidearm »	42	400 RPM	12 / 72	semi-auto
R-44 « Magnum »	82	120 RPM	6 / 36	revolver, barillet
MP-18 « Vipère »	17	1091 RPM	20 / 120	auto compact

Accessoires et personnalisation

CATÉGORIE	OPTIONS
Optiques	organes de visée, point rouge, holographique, lunette x4
Bouche	silencieux (–7 % dégâts, alerte ×0,3), frein (recul –16 %), compensateur
Sous-canon	poignée verticale, viseur laser, lampe tactique
Chargeurs	grande capacité (+50 %), rechargement rapide (–28 %), perforant (+12 % dégâts)
Peinture	10 préréglages, couleurs corps/métal libres, 4 camouflages, 4 finitions, couleur des traçantes

6. Ennemis

DRONE	PV	VITESSE	COMPORTEMENT
Fusilier	100	3,7 m/s	rafales de 3–4 ; s'arrête à < 7 m
Éclaireur	60	5,6 m/s	rapide, rafales de 2–3
Titan	300	2,3 m/s	blindé, rafales de 6–9 ; portée 10 m
Sniper	70	2,8 m/s	laser, charge 1,4 s, tir de 26–32 dégâts ; portée 42 m

Machine à états : patrouille (waypoints) → traque (évitement d'obstacles) → attaque (visée, rafale, accroupi entre rafales) → neutralisé (animation de mort, étincelles). Détection : champ de vision + lancer de rayons vers le joueur, alerte par le bruit.

7. Campagne et objectifs

#	BLOCS / AMBIANCE	CE QUI ATTEND LE JOUEUR	DIFFICULTÉ
1–2	Crépuscule	Drones derrière les voitures, tireurs dans les boutiques	★
3–4	Nuit pluvieuse	Tireurs aux balcons, premiers Titans	★★
5–6	Néons	Snipers sur les toits, groupes qui contournent	★★★
7	Aube rouge	Retranchés derrière le portail ferroviaire	★★★
8–9	Orage · brasier	Forte résistance, aucun répit	★★★★
10	Brasier	Dernière barricade puis combat contre le Colosse Walker	★★★★★
∞	Survie · arène	Vagues sans fin, munitions rares, atelier toutes les 3 vagues	★★★★

8. Progression

Les drones abattus donnent des **circuits**. Entre les vagues de Survie et aux boutiques de la campagne, l'atelier propose 7 améliorations (jusqu'à 3 niveaux) :

- Blindage (+20 PV), chargeurs (+20 %), dégâts (+10 %)
- Compensateur de recul (–15 %), nanoréparateurs (régénération plus tôt)
- Bandoulière à grenades (+1), kit de réparation

9. Interface

HUD hiérarchisé : intégrité (barre à segments, alerte critique), arme active et munitions (barre de balles, anneau de rechargement), mini-carte, boussole avec marqueurs, panneau d'objectif, marqueurs de distance dans le monde, fil d'actions.

10. Audio

Audio synthétisé : tirs par arme (silencieux inclus), explosions, pas, ambiances par bloc (vent, bourdonnement néon, pluie), musique adaptative selon l'intensité du combat, battement de cœur en santé critique.

11. Accessibilité

- Mouvement réduit (flou, zoom, secousses), sensibilité souris/manette, inversion de l'axe Y, vibrations, FOV réglable 60–100°, trois difficultés.
- À ajouter pour la version PS5 : sous-titres, mode daltonien, remappage complet des touches.
- Hors périmètre de la démo : multijoueur, campagne narrative étendue, doublage.

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