KALDRIS GAMES

OPERATION: URBAN STRIKE

Plan d'intégration PS5 et de conformité

Version 1.0 · 2026

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

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

1. Stratégie de portage

Le prototype jouable sert de référence de gameplay. Le portage vers Unity 6 LTS (C#, IL2CPP) + module PlayStation (phase 2, mois 4–9) reproduit les paramètres documentés dans le GDD et le TDD ; les assets procéduraux sont remplacés par des modèles photoréalistes PBR.

> Les exigences TRC officielles ne sont communiquées qu'aux studios acceptés dans le programme. Ce plan s'appuie sur les catégories habituelles de conformité console et sera mis à jour dès réception de la documentation officielle.

1b. Plan de portage Unity

Chaque brique du prototype a un équivalent Unity identifié ; les paramètres de gameplay (GDD) sont repris tels quels.

BRIQUE	PROTOTYPE	UNITY / PS5
Rendu	Three.js + post-traitement maison	URP (Universal Render Pipeline), Volume + bloom/ACES, SRP Batcher
Boucle de jeu	requestAnimationFrame, pas fixe	MonoBehaviour + FixedUpdate, DOTS/Jobs pour les drones (Burst)
IA des drones	Machine à états (patrouille/poursuite/attaque)	Même machine à états en C#, NavMesh (AI Navigation) et Behavior Graph
Entrées	Gamepad API	Input System + DualSense (gâchettes adaptatives, haptique)
Audio	WebAudio procédural	Unity Audio + FMOD/Wwise (à arbitrer), mixage Tempest 3D
Compte en ligne	PHP + MySQL (REST)	Client UnityWebRequest sur la même API ; PSN (Sony) pour l'identité sur console
Cible	Navigateur (WebGL 2)	PS5 via module PlayStation Unity (accès après acceptation Sony), build IL2CPP

2. DualSense

FONCTION	USAGE DANS LE JEU	PROTOTYPE
Gâchette adaptative L2	Résistance progressive en ADS pour le poids de l'optique	Vibration simulée
Gâchette adaptative R2	Point de rupture (« trigger wall ») ; fusil à pompe plus dur ; revolver à double effet	—
Retour haptique	Fréquence selon cadence ; douilles ; impacts subis ; pas ; pompe	Vibration par tir et impact
Haut-parleur manette	Clics de rechargement, douilles, radio	—
Barre lumineuse	Couleur selon l'intégrité / alerte	—
Pavé tactile / Activity Cards	Carte de la rue ; lancement direct d'un bloc	—

3. Matrice de conformité

CATÉGORIE	EXIGENCE DU JEU	ÉTAT
Sauvegardes	Sauvegarde des réglages, équipement, progression ; reprise après suspension	Réglages et équipement déjà persistés (local)
Profils utilisateur / PSN	Profil actif, changement d'utilisateur, nom affiché	Phase 3
Trophées	Liste de trophées (blocs, boss, précision, têtes, personnalisation)	Phase 3
Événements système	Pause automatique, suspension/reprise, déconnexion manette	Pause auto et alerte manette déjà présentes
Entrées	Tous les menus à la manette ; boutons cohérents avec les conventions PlayStation	Menus manette OK ; conventions à valider
Performance	60 FPS stables, chargements < 2 s, pas de saccade au changement de bloc	Mesuré sur PC (version antérieure) ; à valider sur kit
Accessibilité	Sous-titres, daltonisme, remappage, réduction de mouvement	Réduction de mouvement présente ; reste à faire
Contenu et classification	Violence stylisée (drones), pas de sang ; classification d'âge à obtenir	Phase 4
Légal	Licences des assets, marques, mentions	Assets CC0 / MIT uniquement ; audit final avant publication

4. QA et certification

- Mois 10–15 : QA intensive (fonctionnelle, performance, compatibilité manette, longue durée), équilibrage de l'IA.
- Mois 16 : soumission au contrôle qualité final (FQA).
- Mois 17–18 : correctifs, Gold Master, validation PlayStation Store.
- Livrables : rapports de test, matrice TRC mise à jour, journal des anomalies.

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