KALDRIS GAMES

OPERATION: URBAN STRIKE

Feuille de route, équipe et budget

Version 1.0 · 2026

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

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

1. Feuille de route · 18 mois

PHASE	MOIS	CONTENU	LIVRABLE
1 · Prototype & demande de kit	1–3	Prototype jouable, site du studio, démo en ligne, dossier PlayStation Partners	Prototype fonctionnel (PC, tactile en test)
2 · Portage Unity	4–9	Migration Unity 6 LTS + module PlayStation, modèles PBR, SDK DualSense	Build Alpha sur kit PS5
3 · Polissage & TRC	10–15	4K 60 / 120 Hz, audit TRC, QA, équilibrage IA	Build Bêta conforme TRC
4 · Certification & lancement	16–18	FQA, Gold Master, marketing, lancement	Sortie PlayStation Store

2. Équipe prévue

Hypothèses de planification (équivalents temps plein par phase) — à ajuster à la réalité du studio :

RÔLE	PHASES 1	PHASES 2–4
Direction / production	1	1
Programmation gameplay / moteur	1–2	3–4
Game design / niveaux	1	1–2
Art 3D / animation	0–1	2–3
Audio	0	1
QA	0	1–2

> Aucun nom de personne n'est inventé dans ce document : complétez l'équipe réelle dans la présentation du studio.

3. Cadre budgétaire

Structure à compléter avec vos chiffres réels (aucun montant n'est avancé ici) :

POSTE	PHASE	MONTANT
Salaires et charges	1–4	€
Licences moteur / middleware	2–4	€
Matériel (kit PS5 prêté par Sony ; PC de développement)	1–2	€
Sous-traitance (art, audio, QA)	2–4	€
Classification d'âge, juridique, certification	3–4	€
Marketing et lancement	4	€

4. Indicateurs de suivi

INDICATEUR	CIBLE
Cadence moyenne	60 FPS stables à 4K dynamique
Temps de chargement	< 2 s
Alpha sur kit PS5	mois 9
Conformité TRC	100 % avant la soumission FQA

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