FACET GAMES

ANGEBOT FÜR NORTHLIGHT PUBLISHING

Angebot: Glacier Run Portierung

Fertigstellung der Entwicklung und Konsolen-Portierung von Facet Games' Low-Poly-Titel 'Glacier Run' für Northlight Publishing.

2026

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

Inhalt

01 Auf einen Blick 2
02 Das Projekt in Zahlen 3
03 Die Chance 4
04 Zusammenfassung 4
05 Die aktuelle Erfahrung 4
06 Herausforderung & Ansatz 5
07 Nachweise 6
08 Status & Versicherungsschutz 6
09 In ihren eigenen Worten 7
10 Leistungsumfang 8
11 Was enthalten ist 8
12 Leistungen 9
13 Ausgewählte Arbeiten 9
14 Zeitplan 10
15 Investition & Konditionen 11
16 Kostenaufstellung 11
17 Kostenübersicht 12
18 Auftragsoptionen 12
19 Optionen im Vergleich 12
20 Zahlungsplan 13
21 Annahmen, auf denen diese Kalkulation beruht 14
22 Annahme 14

AUF EINEN BLICK

ANGEBOT

PRO-2026-0212

ZUR FREIGABE

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

ERSTELLT FÜR	ERSTELLT VON	AUSGESTELLT	GÜLTIG BIS	AUFTRAG
Northlight Publishing — Priya Anand, Senior Producer	Facet Games, Vancouver	12. Februar 2026	16. März 2026	Entwicklung & Konsolenpor

AUF EINEN BLICK

Das Projekt in fünf Zahlen

01 AUFTRAG

Entwicklung & Konsolenportierung

Fertigstellung der Entwicklung und Konsolen-Portierung von Facet Games' Low-Poly-Titel 'Glacier Run' für Northlight Publishing.

02 INVESTITION

$247,590

$235,800 zzgl. GST (5%)

03 BEGINN

9. März 2026

Vorbehaltlich einer Annahme bis zum 16. März 2026

04 DAUER

8 Monate

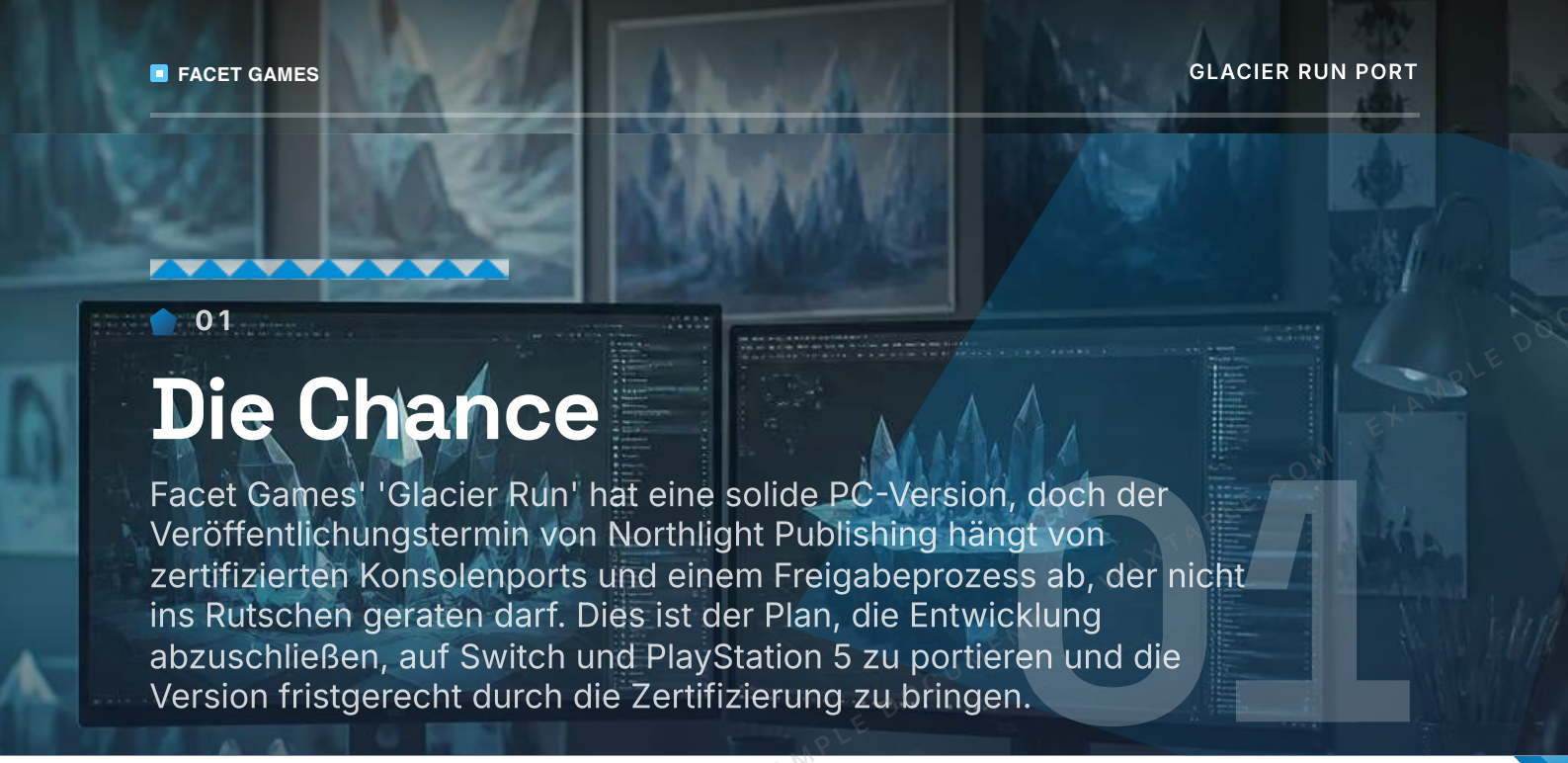
Vom Projektstart bis zur finalen Übergabe

05 ERSTELLT FÜR

Northlight Publishing

Priya Anand, Senior Producer

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT



01

Die Chance

Facet Games' 'Glacier Run' hat eine solide PC-Version, doch der Veröffentlichungstermin von Northlight Publishing hängt von zertifizierten Konsolenports und einem Freigabeprozess ab, der nicht ins Rutschen geraten darf. Dies ist der Plan, die Entwicklung abzuschließen, auf Switch und PlayStation 5 zu portieren und die Version fristgerecht durch die Zertifizierung zu bringen.

Zusammenfassung

'Glacier Run' befindet sich seit achtzehn Monaten in der Entwicklung bei Facet Games und läuft gut auf dem PC, doch Northlight Publishings Veröffentlichungsplan hängt von der Verfügbarkeit auf Konsolen bereits am Erscheinungstag ab — und die Konsolenzertifizierung verzeiht keine späten Überraschungen. Zwei kleinere Studios, mit denen Northlight zusammengearbeitet hat, haben im vergangenen Jahr ihre Einreichungsfristen verpasst, und Northlight wünscht sich einen Portierungspartner mit einer sauberen Zertifizierungsbilanz, bevor das Veröffentlichungsdatum festgelegt wird.

Facet Games schlägt ein zwanzigwöchiges Engagement vor, das die verbliebenen PC-Funktionen fertigstellt, 'Glacier Run' auf Nintendo Switch und PlayStation 5 portiert und beide Builds durch die Zertifizierungs-QA und Einreichung führt. Die folgenden Abschnitte beschreiben den Ansatz, den Leistungsumfang, den Zeitplan und die Investition.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

01

Die Herausforderung

Die Low-Poly-Rendering-Pipeline von 'Glacier Run' wurde für den PC entwickelt und abgestimmt, und die Konsolenzertifizierung stellt strenge Anforderungen an Bildrate und Ladezeiten, die der aktuelle Build insbesondere auf Switch-Hardware noch nicht erfüllt. Eine nicht bestandene Zertifizierung kostet Wochen, keine Tage.

Northlights Veröffentlichungsdatum ist an einen Publishing-Slot gebunden, den das Studio nicht verschieben kann, was bedeutet, dass die Zertifizierungseinreichung beim ersten Mal korrekt sein muss — der Zeitplan lässt keinen Raum für einen zweiten Prüfzyklus.

02

Unser Ansatz

Wir stellen zunächst die verbliebenen PC-Funktionen fertig, damit die Konsolen-Ports gegen ein stabiles, funktional vollständiges Ziel entwickelt werden statt gegen ein sich bewegendes. Die Switch-Portierung beginnt unmittelbar danach, da sie den geringsten Leistungsspielraum und das größte Zeitplanrisiko birgt.

Die Zertifizierungs-QA läuft als eigene, dedizierte Phase vor der Einreichung, mit Leistungsprofilierung gegen die tatsächlichen Anforderungen jeder Plattform — nicht nur interne Zielwerte —, damit das Einreichungspaket beim ersten Mal sauber durchgeht.

01
3
VERÖFFENTLICHTE KONSOLENTITEL

02
92
DURCHSCHNITTLICHE METACRITIC-SCORE, STUDIO-TITEL

03
20 Wochen
ENTWICKLUNG BIS ZERTIFIZIERUNGSEIN

Registrierungen, Versicherungsschutz und Nachweise

NACHWEIS	AUSSTELLENDE STELLE	REFERENZ	UMFANG	STATUS
Eingetragene Gesellschaft	Handelsregister, Kanada	Facet Games Inc.	Handelsname und Rechtsform	Aktiv
Steuerliche Registrierung	Finanzbehörde, Kanada	BN 812345678 RT0001	Alle in Rechnung gestellten Leistungen	Aktiv
Berufshaftpflichtversicherung	Gewerblicher Versicherer	Auf Anfrage erhältlich	Entwicklung & Konsolenportierung	Wird jährlich erneuert
Betriebshaftpflichtversicherung	Gewerblicher Versicherer	Auf Anfrage erhältlich	Arbeiten vor Ort und in den Räumlichkeiten des Kunden	Wird jährlich erneuert

Mitgliedschaft in einem Branchenverband	Branchenverband, Kanada	Auf Anfrage erhältlich	Verhaltenskodex und Beschwerdeverfahren	In gutem Rechtsstand

Zertifikate und Versicherungsnachweise werden auf Anfrage zur Verfügung gestellt und werden Northlight Publishing auf Anfrage jederzeit während des Auftrags erneut ausgestellt.

Der Switch-Port von Facet Games hat die Zertifizierung im ersten Anlauf bestanden. Das passiert bei einem Studio dieser Größe fast nie.

DEVON MARSH

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

02

Leistungsumfang

Ein zwanzigwöchiger Auftrag zum Abschluss der Entwicklung von „Glacier Run“ und zur Lieferung zertifizierter Portierungen auf Konsolenplattformen für Northlight Publishing.

01 Fertigstellung der PC-Funktionen

Verbleibende Gameplay-Features gemäß der vereinbarten Feature-Liste fertiggestellt.

02 Nintendo-Switch-Portierung

Portierung und Leistungsoptimierung für das Hardwareprofil und die Zertifizierungsanforderungen der Switch.

03 PlayStation-5-Portierung

Portierung und Leistungsoptimierung für die Zertifizierungsanforderungen der PlayStation 5.

04 Zertifizierungs-QA

Dedizierter QA-Durchlauf gegen die Zertifizierungs-Checkliste jeder Plattform.

05 Leistungsoptimierung

Framerate- und Ladezeit-Optimierung anhand der tatsächlichen Hardware jeder Konsole.

06 Einreichung & Übergabe

Zertifizierungs-Einreichungspakete sowie Übergabe des finalen Builds und Quellcodes.

Leistungen

01
ENTWICKLUNG
Feature-vollständiger PC-Build
Fertigstellung der verbleibenden Gameplay-Funktionen gemäß der vereinbarten PC-Feature-Liste.

02
PORTIERUNG
Nintendo-Switch-Port
Ein portierter und leistungsoptimierter Switch-Build, der die Zertifizierungsanforderungen der Plattform erfüllt.

03
PORTIERUNG
PlayStation-5-Port
Ein portierter und leistungsoptimierter PlayStation-5-Build, der die Zertifizierungsanforderungen der Plattform erfüllt.

04
QA
Zertifizierungs-QA & Fehlerbehebung
Ein dedizierter QA-Durchlauf gegen die Zertifizierungs-Checkliste jeder Plattform, mit nach Schweregrad priorisierten Fehlerbehebungen.

05
OPTIMIERUNG
Leistungsoptimierung
Optimierung von Bildrate und Ladezeiten, abgestimmt auf das tatsächliche Hardwareprofil jeder Konsole.

NICHT IM LEISTUNGSUMFANG ENTHALTEN

- Marketingmaterialien, Trailer und Store-Seiten-Texte
- Xbox-Konsolenportierung (separat optional, nicht in diesem Leistungsumfang enthalten)
- Live-Service-Backend, Mehrspieler- oder Online-Infrastruktur
- Inhaltliche Updates nach dem Launch über den anfänglichen Zertifizierungs-Build hinaus

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

01

WOCHE 1–6 · FERTIGSTELLUNG DER PC-FUNKTIONEN

Verbliebene Gameplay-Funktionen fertiggestellt und als Portierungsziel festgelegt.

02

WOCHE 7–12 · NINTENDO-SWITCH-PORT

Switch-Build portiert und leistungsoptimiert gegen den festgelegten Funktionsumfang.

03

WOCHE 13–17 · PLAYSTATION-5-PORT

PlayStation-5-Build portiert und leistungsoptimiert gegen den festgelegten Funktionsumfang.

04

WOCHE 18–19 · ZERTIFIZIERUNGS-QA

Dedizierter QA-Durchlauf gegen die Zertifizierungscheckliste jeder Plattform, Fehler priorisiert und behoben.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

03

Investition & Konditionen

Der aktuelle PC-Build und das Quell-Repository sind zum Projektstart verfügbar, ein Northlight-Producer ist befugt, Build-Freigaben in jeder Phase zu genehmigen, und die Nintendo- und Sony-Devkits bleiben für die Dauer des Auftrags verfügbar. Änderungen an diesen Annahmen wirken sich auf Zeitplan und Kosten aus, was wir vor der Umsetzung schriftlich vereinbaren würden. Der Preis gilt für Aufträge, die bis einschließlich 16. März 2026 beginnen.

ARBEITSBEREICH	WOCHEN	SATZ	BETRAG
Fertigstellung der PC-Funktionen Verbliebene Gameplay-Funktionen gemäß vereinbarter Funktionsliste fertiggestellt	6	$9,500 / wk	$57,000
Nintendo-Switch-Port Portierung und Leistungsoptimierung für die Switch-Zertifizierungsanforderungen	6	$11,200 / wk	$67,200
PlayStation-5-Port Portierung und Leistungsoptimierung für die PlayStation-5-Zertifizierungsanforderungen	5	$12,400 / wk	$62,000
Zertifizierungs-QA & Fehlerbehebung Dedizierter QA-Durchlauf gegen die Zertifizierungscheckliste jeder Plattform	2	$8,600 / wk	$17,200
Leistungsoptimierung Abstimmung von Bildrate und Ladezeiten auf die Hardware jeder Konsole	3	$7,800 / wk	$23,400
Einreichung & Übergabe Zertifizierungspakete sowie finale Build- und Quellcode-Übergabe	1	$9,000 / wk	$9,000
Gesamtsumme des Auftrags			**$235,800**

Auftragsgebühr	$235,800
GST (5%)	$11,790
Gesamt	$247,590

FÄLLIGER GESAMTBETRAG **$247,590**

Alle Beträge in CAD. Abrechnung in drei Meilensteinen: 40% bei Unterzeichnung, 30% bei Projektbeginn, 30% bei Lieferung. Der Preis gilt für Aufträge, die bis einschließlich 16. März 2026 beginnen.

01

PORT & ZERTIFIZIERUNG

$235,800

- Vollständiger zwanzigwöchiger Entwicklungs- & Portierungsauftrag
- Switch- und PlayStation-5-Zertifizierung
- Dedizierter QA- & Optimierungsdurchlauf
- Vier Wochen Bug-Support nach dem Launch

02

PORT + LIVE-SUPPORT

$9,500/mo

- Alles aus Port & Zertifizierung
- Laufender Patch-Support nach dem Launch
- Monatliche Überprüfung von Leistung & Absturzberichten
- Vorrangiger Support bei erneuter Zertifizierungseinreichung

03

STUDIO-PARTNER

$18,000/mo

- Alles aus Port + Live-Support
- Eingebundene Engineering-Zeit für zukünftige Titel
- Vierteljährliche Überprüfung der Plattform-Roadmap
- Bevorzugter Zugang zu künftigen Portierungsslots

Welches Format passt zu Ihnen

	PORT & ZERTIFIZIERUNG	PORT + LIVE-SUPPORT	STUDIO-PARTNER
Preis	$235,800	$9,500/mo	$18,000/mo
Kernumfang	Vollständiger zwanzigwöchiger Entwicklungs- & Portierungsauftrag	Alles aus Port & Zertifizierung	Alles aus Port + Live-Support
Was enthalten ist	Switch- und PlayStation-5-Zertifizierung	Laufender Patch-Support nach dem Launch	Eingebundene Engineering-Zeit für zukünftige Titel
Lieferung	Dedizierter QA- & Optimierungsdurchlauf	Monatliche Überprüfung von Leistung & Absturzberichten	Vierteljährliche Überprüfung der Plattform-Roadmap
Nachbetreuung	Vier Wochen Bug-Support nach dem Launch	Vorrangiger Support bei erneuter Zertifizierungseinreichung	Bevorzugter Zugang zu künftigen Portierungsslots

Die Preise verstehen sich in CAD ohne die GST (5%). Die Optionen können kombiniert oder gestaffelt werden; die Empfehlung für Northlight Publishing ist im Preisabschnitt hervorgehoben.

Fälligkeit der einzelnen Raten

NR.	MEILENSTEIN	AUSLÖSER	ANTEIL	BETRAG
01	Woche 1–6 · Fertigstellung der PC-Funktionen	9. März 2026	40%	$94,320

02	Woche 7–12 · Nintendo-Switch-Port	Bei Lieferbeginn	30%	$70,740
03	Woche 13–17 · PlayStation-5-Port	Bei Abnahme des Meilensteins	30%	$70,740
Gesamt (netto)			**100%**	**$235,800**

Die Raten werden auf Grundlage der oben genannten Meilensteine in Rechnung gestellt und sind innerhalb von 30 Tagen nach Rechnungsdatum zahlbar. Alle Beträge verstehen sich in CAD zzgl. GST (5%).

Annahmen, auf denen diese Kalkulation beruht

Der aktuelle PC-Build und das Quell-Repository stehen zum Kickoff zur Verfügung, ein Producer von Northlight ist befugt, Build-Freigaben in jeder Phase zu genehmigen, und die Devkits von Nintendo und Sony bleiben für die Dauer des Engagements verfügbar. Änderungen an diesen Voraussetzungen verschieben Zeitplan und Kosten, was wir vor der weiteren Umsetzung schriftlich vereinbaren würden. Der Preis gilt für Engagements, die am oder vor dem 16. März 2026 beginnen.

Die Gegenzeichnung unten bedeutet die Annahme von Umfang, Zeitplan und Investition dieses Angebots und autorisiert den Arbeitsbeginn.

01 **FÜR NORTHLIGHT PUBLISHING**

Priya Anand

SENIOR PRODUCER

Datum

02 **FÜR FACET GAMES**

Facet Games

BEVOLLMÄCHTIGTER UNTERZEICHNER

Datum

NÄCHSTE SCHRITTE

Bereit, wenn Sie es sind

Mit der Annahme dieses Angebots beginnt die Arbeit am 9. März 2026. Das Honorar gilt für Aufträge, die bis zum 16. März 2026 bestätigt werden.

GENEHMIGEN SIE DIESES ANGEBOT, UND WIR RESERVIEREN EINEN ENTWICKLUNGSSTART FÜR DIE WOCHE DES 9. MÄRZ. ANTWORTEN SIE AUF DIESES DOKUMENT ODER SCHREIBEN SIE EINE E-MAIL AN STUDIO@FACETGAMES.COM.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

Facet Games

studio@facetgames.com · +1 604 555 0138 · facetgames.com · Vancouver, BC V6E 3P3