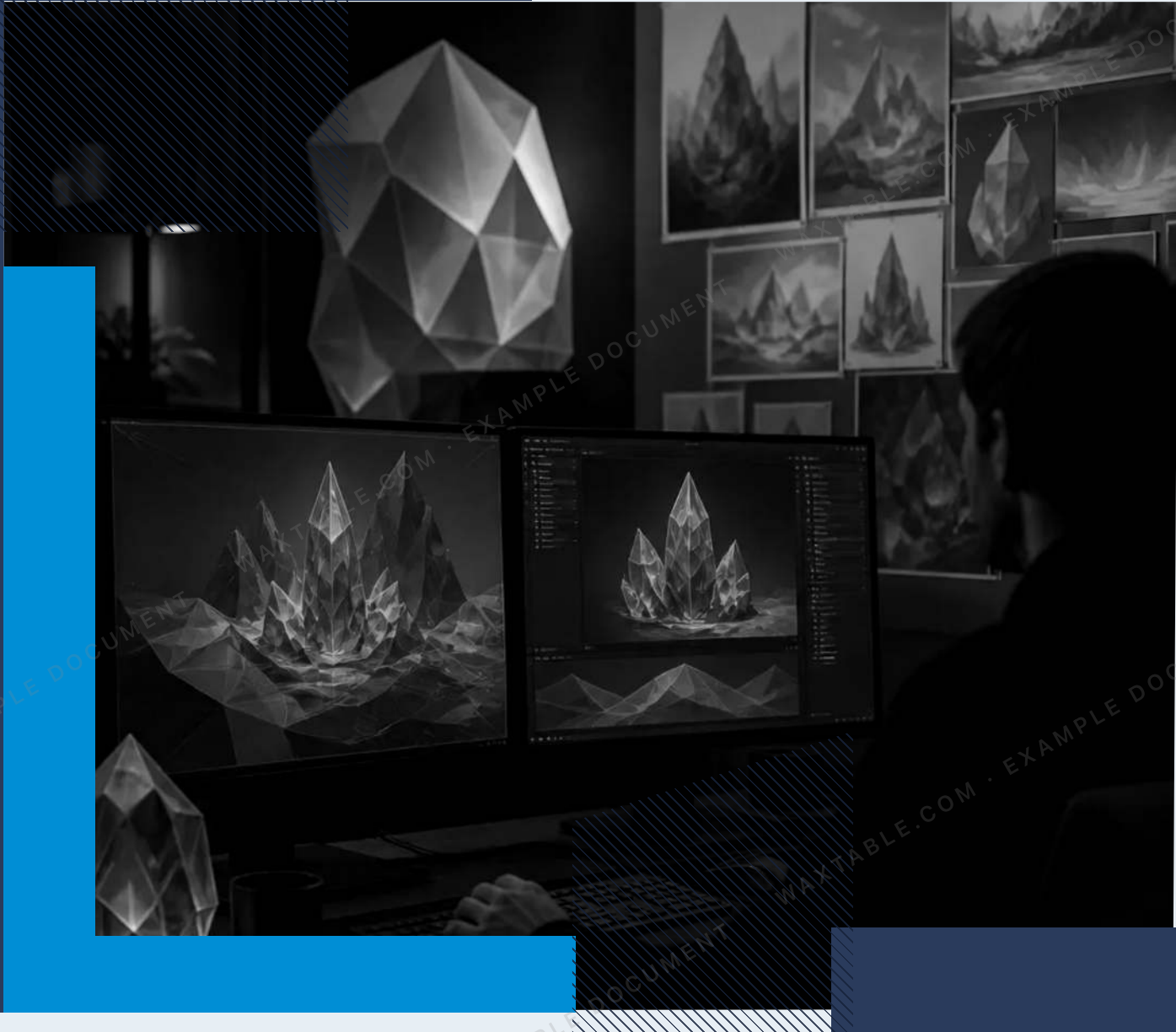




FACET GAMES — ENTWICKLUNG & KONSOLEN-PORTIERUNG

Anforderungsspezifikation

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

Inhalt

01	Dokumentenkontrolle	2
02	Einführung & Umfang	3
03	Zweck & Zielgruppe	3
04	Funktionale Anforderungen	3
05	Nicht-funktionale Anforderungen	4
06	Produktmodule	5
07	Komponentenspezifikation	5
08	Annahmen, Rahmenbedingungen & Abhängigkeiten	7
09	Release-Phasen	7

AUF EINEN BLICK

Dokumentenkontrolle

01	SPEZIFIKATION	02	ERSTELLT VON	03	INHABERIN
	REQ-2026-0212		Facet Games		Priya Anand
	Ausgestellt am 12. Februar 2026		Vancouver, BC V6E 3P3		Leitender Produzent, Northlight Publishing
04	STATUS	05	ANFORDERUNGEN		
	Zur Prüfung		8		
	Baseline bei Genehmigung festgelegt		Funktional und nicht- funktional		

01

Einführung & Umfang

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.

Zweck & Zielgruppe

'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.

Funktionale Anforderungen

ID	ANFORDERUNG	PRIORITÄT
R-01	Der Switch-Build hält gemäß Zertifizierungs-Checkliste in allen Gameplay-Szenarien mindestens 30 fps	MUSS
R-02	Der PlayStation-5-Build hält in allen Gameplay-Szenarien mindestens 60 fps	MUSS

R-03

Die Ladezeiten erfüllen die Höchstschwellenwerte der Zertifizierung jeder Plattform

MUSS**R-04**

Das Speichersystem entspricht den Cloud-Save-Anforderungen jeder Plattform

MUSS**R-05**

Die Barrierefreiheitsoptionen erfüllen die von jedem Plattforminhaber geforderte Mindestanforderung

SOLLTE**R-06**

Build-Artefakte und Quellcode-Repository werden mindestens 3 Jahre nach Veröffentlichung aufbewahrt

SOLLTE**R-07**

Das Zertifizierungs-Einreichungspaket wird intern geprüft, bevor es extern eingereicht wird

MUSS**R-08**

Vor der Einreichung wird pro Plattform eine mindestens 4-stündige, absturzfremde Playtesting-Sitzung abgeschlossen

KÖNNTE**ID****PRIORITÄT****ANFORDERUNG****R-01****Muss**

Der Switch-Build hält gemäß Zertifizierungs-Checkliste in allen Gameplay-Szenarien mindestens 30 fps

R-02**Muss**

Der PlayStation-5-Build hält in allen Gameplay-Szenarien mindestens 60 fps

R-03**Muss**

Die Ladezeiten erfüllen die Höchstschwellenwerte der Zertifizierung jeder Plattform

R-04

Muss

Das Speichersystem entspricht den Cloud-Save-Anforderungen jeder Plattform

R-05

Sollte

Die Barrierefreiheitsoptionen erfüllen die von jedem Plattforminhaber geforderte Mindestanforderung

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.

Komponentenspezifikation

REF.	POSITION	SPEZIFIKATION	EINHEITEN	VORLAUFZEIT	EINZELPREIS
SPC-01	Fertigstellung der PC-Funktionen	Verbliebene Gameplay-Funktionen gemäß vereinbarter Funktionsliste fertiggestellt	6	6 Wochen	\$9,500 / wk
SPC-02	Nintendo-Switch-Port	Portierung und Leistungsoptimierung für die Switch-Zertifizierungsanforderungen	6	6 Wochen	\$11,200 / wk
SPC-03	PlayStation-5-Port	Portierung und Leistungsoptimierung für die PlayStation-5-Zertifizierungsanforderungen	5	5 Wo.	\$12,400 / wk
SPC-04	Zertifizierungs-QA & Fehlerbehebung	Dedizierter QA-Durchlauf gegen die Zertifizierungsscheckliste jeder Plattform	2	2 Wo.	\$8,600 / wk
SPC-05	Leistungsoptimierung	Abstimmung von Bildrate und Ladezeiten auf die Hardware jeder Konsole	3	3 Wo.	\$7,800 / wk

SPC-06	Einreichung & Übergabe	Zertifizierung gspakete sowie finale Build- und Quellcode- Übergabe	1	1 Wo.	\$9,000 / wk
--------	---------------------------	--	---	-------	--------------

Die Spezifikationen werden mit der Abnahme festgelegt; jede Änderung wird über das in diesem Dokument beschriebene Änderungsverfahren abgewickelt.

01

Feature-Freeze vor dem Porting

PC-Features werden zuerst fertiggestellt und eingefroren, sodass Konsolenports gegen ein stabiles Ziel entwickelt werden, nicht gegen ein bewegliches.

02

Plattformreale Optimierung

Die Performance-Abstimmung wird am tatsächlichen Hardwareprofil jeder Konsole gemessen, nicht an internen PC-Benchmarks.

03

Saubere Einreichungsbilanz

Eine dedizierte Zertifizierungs-QA-Phase sorgt dafür, dass Einreichungspakete gleich beim ersten Mal korrekt sind.

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 Zertifizierungsscheckliste jeder Plattform, Fehler priorisiert und behoben.

Facet Games

1055 W Georgia St, Vancouver, BC V6E 3P3, Kanada

studio@facetgames.com · +1 604 555 0138 · facetgames.com

Facet Games Inc. · BN 812345678RT0001