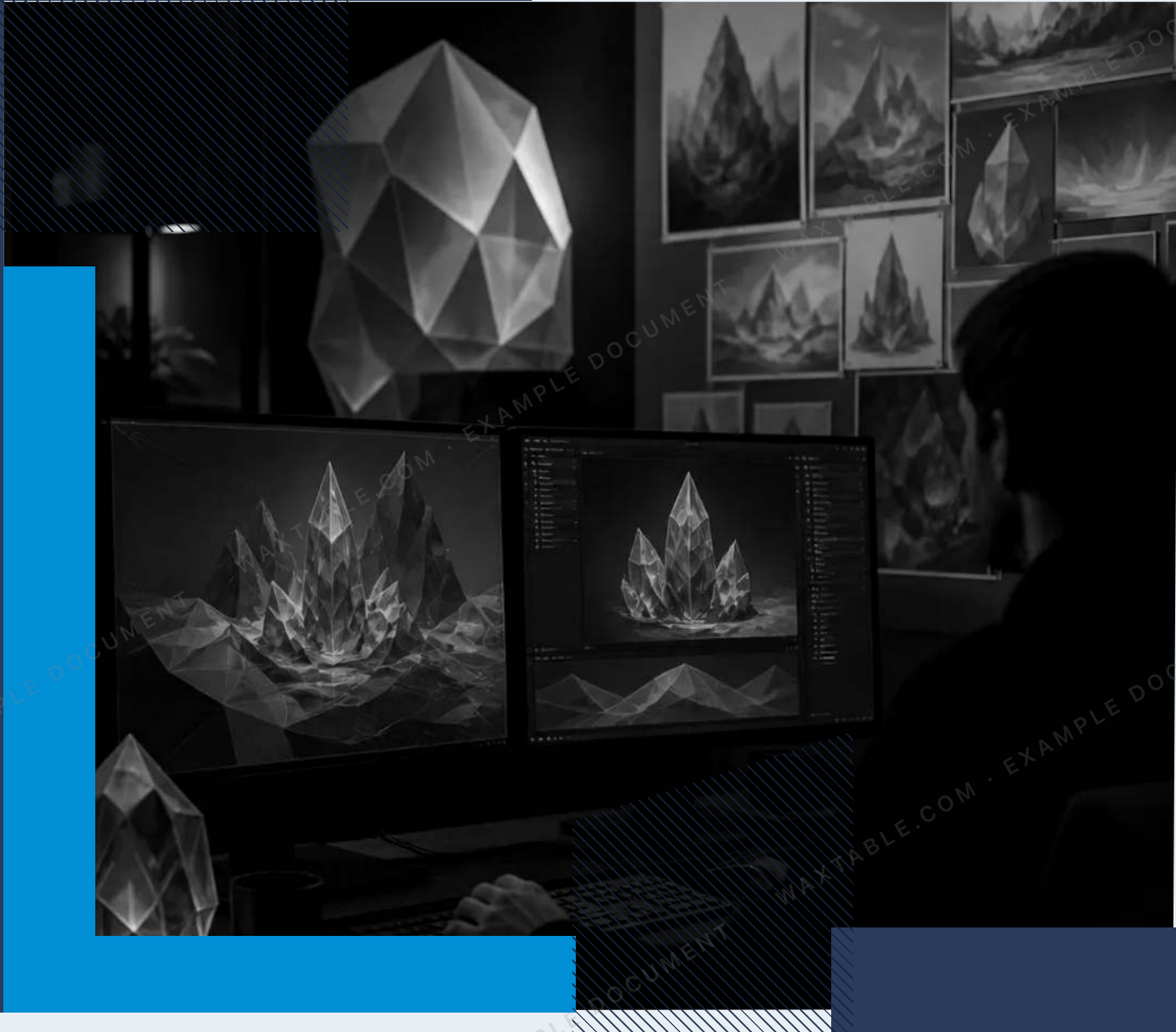




FACET GAMES — DESARROLLO Y ADAPTACIÓN A CONSOLAS

Especificación de Requisitos

Finalización del desarrollo y adaptación a consolas del título de baja poligonización de Facet Games, 'Glacier Run', para Northlight Publishing.

Contenido

01	Control de documentos	2
02	Introducción y alcance	3
03	Propósito y público	3
04	Requisitos funcionales	3
05	Requisitos no funcionales	4
06	Módulos del producto	5
07	Especificación de componentes	5
08	Supuestos, restricciones y dependencias	6
09	Fases de lanzamiento	7

DE UN VISTAZO

Control de documentos

01	ESPECIFICACIÓN	02	PREPARADO POR	03	PROPIETARIA
	REQ-2026-0212		Facet Games		Priya Anand
	Emitido el 12 de febrero de 2026		Vancouver, BC V6E 3P3		Productor sénior, Northlight Publishing
04	ESTADO	05	REQUISITOS		
	Para revisión		8		
	Línea base fijada en la aprobación		Funcionales y no funcionales		

01

Introducción y alcance

'Glacier Run' de Facet Games tiene una sólida versión para PC, pero la fecha de lanzamiento de Northlight Publishing depende de puertos de consola certificados y de un proceso de envío que no puede retrasarse. Este es el plan para finalizar el desarrollo, portar el juego a Switch y PlayStation 5, y llevar la compilación a través de la certificación dentro del calendario previsto.

Propósito y público

'Glacier Run' lleva dieciocho meses en desarrollo en Facet Games y funciona bien en PC, pero el plan de lanzamiento de Northlight Publishing depende de la disponibilidad en consola desde el primer día, y la certificación de consola no perdona sorpresas de última hora. Dos estudios más pequeños con los que Northlight ha trabajado no lograron cumplir sus plazos de envío en el último año, y Northlight desea un socio de adaptación con un historial de certificación impecable antes de fijar la fecha de lanzamiento.

Facet Games propone una colaboración de veinte semanas que completa las funciones pendientes de PC, adapta 'Glacier Run' a Nintendo Switch y PlayStation 5, y lleva ambas versiones a través del control de calidad de certificación y el envío. Las secciones siguientes exponen el enfoque, el alcance, el cronograma y la inversión.

Requisitos funcionales

ID	REQUISITO	PRIORIDAD
R-01	La compilación de Switch mantiene un mínimo de 30 fps en todos los escenarios de juego según la lista de verificación de certificación	OBLIGATORIO
R-02	La compilación de PlayStation 5 mantiene un mínimo de 60 fps en todos los escenarios de juego	OBLIGATORIO

R-03	Los tiempos de carga cumplen con los umbrales máximos de certificación de cada plataforma	OBLIGATORIO
R-04	Sistema de guardado conforme con los requisitos de guardado en la nube de cada plataforma	OBLIGATORIO
R-05	Las opciones de accesibilidad cumplen con el mínimo exigido por cada titular de plataforma	DESEABLE
R-06	Artefactos de compilación y repositorio de código fuente conservados durante un mínimo de 3 años tras el lanzamiento	DESEABLE
R-07	Paquete de envío de certificación revisado internamente antes del envío externo	OBLIGATORIO
R-08	Sesión de pruebas de juego sin fallos de al menos 4 horas completada por plataforma antes del envío	PODRÍA

ID	PRIORIDAD	REQUISITO
R-01	Obligatorio	La compilación de Switch mantiene un mínimo de 30 fps en todos los escenarios de juego según la lista de verificación de certificación
R-02	Obligatorio	La compilación de PlayStation 5 mantiene un mínimo de 60 fps en todos los escenarios de juego
R-03	Obligatorio	Los tiempos de carga cumplen con los umbrales máximos de certificación de cada plataforma

R-04

Obligatorio

Sistema de guardado conforme con los requisitos de guardado en la nube de cada plataforma

R-05

Deseable

Las opciones de accesibilidad cumplen con el mínimo exigido por cada titular de plataforma

01

Finalización de funciones de PC

Funciones de juego restantes completadas conforme a la lista de funciones acordada.

02

Adaptación a Nintendo Switch

Adaptación y ajuste de rendimiento para el perfil de hardware y los requisitos de certificación de Switch.

03

Adaptación a PlayStation 5

Adaptación y ajuste de rendimiento para los requisitos de certificación de PlayStation 5.

04

Control de calidad de certificación

Pase de control de calidad dedicado conforme a la lista de verificación de certificación de cada plataforma.

05

Optimización de rendimiento

Ajuste de velocidad de fotogramas y tiempos de carga según el hardware real de cada consola.

06

Presentación y entrega

Paquetes de envío para certificación y entrega de la compilación final y el código fuente.

Especificación de componentes

REF.	ÍTEM	ESPECIFICACIÓN	UNIDADES	PERÍODO	PRECIO UN
SPC-01	Finalización de funciones de PC	Funciones de juego pendientes completadas conforme a la lista de funciones acordada	6	6 sem.	\$9,500 / wk
SPC-02	Adaptación a Nintendo Switch	Adaptación y ajuste de rendimiento según los requisitos de certificación de Switch	6	6 sem.	\$11,200 / wk
SPC-03	Adaptación a PlayStation 5	Adaptación y ajuste de rendimiento según los requisitos de certificación de PlayStation 5	5	5 sem.	\$12,400 / wk
SPC-04	Control de calidad de certificación y corrección de errores	Control de calidad dedicado frente a la lista de verificación de certificación de cada plataforma	2	2 sem.	\$8,600 / wk
SPC-05	Optimización de rendimiento	Ajuste de velocidad de fotogramas y tiempos de carga según el hardware de cada consola	3	3 sem.	\$7,800 / wk
SPC-06	Presentación y entrega	Paquetes de certificación, compilación final y traspaso del código fuente	1	1 sem.	\$9,000 / wk

Las especificaciones quedan fijadas en el momento de la aceptación; cualquier cambio se gestiona mediante el procedimiento de control de cambios establecido en este documento.

01

Funciones cerradas antes del port

Las funciones de PC se terminan y cierran primero, de modo que los ports de consola se construyen sobre un objetivo estable, no cambiante.

02

Optimización real por plataforma

El ajuste de rendimiento se mide contra el perfil de hardware real de cada consola, no contra benchmarks internos de PC.

03

Historial de envíos limpio

Una fase de control de calidad de certificación dedicada garantiza que los paquetes de envío pasen a la primera.

01

SEMANAS 1-6 · FINALIZACIÓN DE FUNCIONES DE PC

Funciones de juego pendientes completadas y fijadas como objetivo para la adaptación.

02

SEMANAS 7-12 · ADAPTACIÓN A NINTENDO SWITCH

Versión para Switch adaptada y ajustada en rendimiento sobre el conjunto de funciones fijado.

03

SEMANAS 13-17 · ADAPTACIÓN A PLAYSTATION 5

Versión para PlayStation 5 adaptada y ajustada en rendimiento sobre el conjunto de funciones fijado.

04

SEMANAS 18-19 · CONTROL DE CALIDAD DE CERTIFICACIÓN

Control de calidad dedicado frente a la lista de verificación de certificación de cada plataforma, con errores clasificados y corregidos.

Facet Games

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

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

Facet Games Inc. · BN 812345678RT0001