



ZAENIUS
GAME PORTING STUDIO

PRÉSENTATION DES SERVICES

Portage sur Nintendo Switch et Xbox pour les studios indés

zaenius.com · hello@zaenius.com

STUDIO

À PROPOS DE ZAEDIUS

ZAEDIUS est un studio argentin de développement de jeux vidéo et de portage sur consoles. Nous créons nos propres jeux à périmètre maîtrisé et aidons d'autres studios à porter les leurs sur Nintendo Switch et Xbox.

■ Développeurs enregistrés Nintendo et Xbox

Pour les studios indépendants et les développeurs indés.



QU'EST-CE QU'UN PORTAGE ?

Un portage adapte un jeu existant à une autre plateforme. Le jeu n'est pas refait : on ajuste les contrôles, la résolution, les performances, la sauvegarde et les services de la console, et on le prépare à passer la certification de chaque plateforme. Bien réalisé, le jeu paraît natif sur la console.

01 Contrôles et expérience adaptés à chaque console

02 Performances stables sur le matériel cible

03 Exigences techniques et certification de la plateforme

04 Contenu ou améliorations exclusifs, s'ils apportent de la valeur

CE QUE NOUS FAISONS

01 ÉVALUATION TECHNIQUE GRATUITE

Nous examinons le moteur, l'état du code et ses dépendances, ainsi que les performances, les contrôles, la sauvegarde, le réseau, la localisation et les exigences de chaque plateforme. Vous recevez un diagnostic de ce qu'il faut pour arriver sur console, sans frais.

02 ADAPTATION À LA PLATEFORME

Nous amenons le build sur la console cible : contrôles, résolution, sauvegarde et ajustements demandés par chaque plateforme.

03 PERFORMANCES

Nous optimisons le jeu pour qu'il tourne de façon stable sur le matériel cible, en consignant les risques dès le départ.

04 FONCTIONS ET EXIGENCES DES PLATEFORMES

Nous intégrons les services de la plateforme et préparons le jeu pour la certification : tests, corrections et soumission. L'approbation finale revient à chaque plateforme.

05 VALEUR AJOUTÉE SUR CHAQUE CONSOLE

Chaque plateforme a ses propres atouts. Nous proposons du contenu exclusif pour chaque version et vous aidons à le créer, pour que votre jeu tire le meilleur de chaque console.

06 REMANIEMENT ET ACCOMPAGNEMENT DE SORTIE

Nous mettons à jour des titres existants pour de nouvelles plateformes et accompagnons la sortie : page boutique, date et mises à jour.

PLATEFORMES ET MOTEURS

SERVICES COMPLÉMENTAIRES

- + Localisation
- + QA et tests
- + Classification par âge (ESRB, PEGI, IARC)
- + Portages et améliorations pour Nintendo Switch 2

Chiffrés séparément.

PLATEFORMES

Nintendo Switch

Nintendo Switch 2

Xbox

MOTEURS

Unity

Unreal Engine

Godot

COMMENT NOUS COMMENÇONS

ÉTAPE 01

DÉCOUVRIR LE JEU

Vous nous présentez le jeu, son moteur, son état d'avancement et les plateformes visées. Nous vérifions aussi qui détient les droits.

Un premier échange et les informations de base du projet.

ÉTAPE 02

ÉVALUATION GRATUITE

Avec l'accès au projet, nous examinons les dépendances, les performances, les contrôles et les exigences des plateformes, et séparons l'indispensable du souhaitable.

Un diagnostic technique avec les risques, sans frais.

ÉTAPE 03

PRÉPARER UNE PROPOSITION

Nous définissons le périmètre, les livrables, les hypothèses, le calendrier, les conditions et les responsabilités. Tout est écrit avant de commencer.

Une proposition écrite pour décider.

ÉTAPE 04

RÉALISER CE QUI EST CONVENU

Nous travaillons par jalons avec des critères d'acceptation clairs, et vous montrons l'avancement, les risques et les décisions en attente.

Des builds par jalon, prêts à être revus.

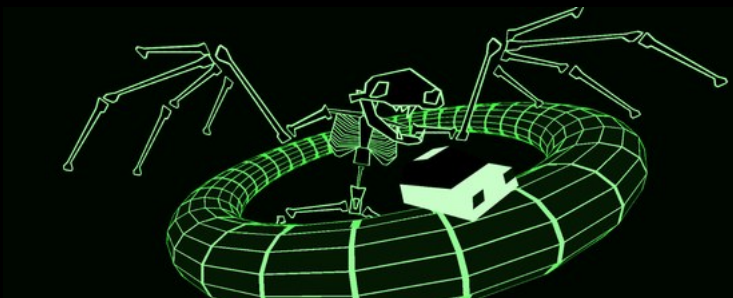
PROJETS



HALFTIME HEROES

SORTI

Portage sur Nintendo Switch en collaboration avec Bigboot Studios.



ULTRATORO

EN DÉVELOPPEMENT

Remaniement visuel et du gameplay, et adaptation aux consoles.



NEUROAXIS

EN DÉVELOPPEMENT

Projet maison : conception et développement.



DECK OF SOULS

À L'ÉTUDE

Évaluation d'une version console.



HALFTIME BUILDERS

À L'ÉTUDE

Évaluation d'une version console.

POURQUOI TRAVAILLER AVEC NOUS

ÉVALUATION GRATUITE

Avant tout engagement, nous examinons votre jeu et vous disons ce qu'il faut pour arriver sur console.

DÉVELOPPEURS ENREGISTRÉS

Nous sommes développeurs enregistrés Nintendo et Xbox, avec accès à leurs outils et à leurs exigences.

PENSÉ POUR LES INDÉS

Nous travaillons avec des studios indépendants et des développeurs qui ne sont pas encore une entreprise. Nous parlons de studio à studio.

FUSEAU DES AMÉRIQUES

Nous sommes en Argentine (UTC-3) : nous partageons l'essentiel de la journée avec les Amériques et quelques heures avec l'Europe.

DEMANDEZ VOTRE ÉVALUATION GRATUITE

PARLEZ-NOUS DE VOTRE JEU

L'évaluation initiale est gratuite et sans engagement. Nous répondons sous 48 heures ouvrées.

hello@zaedius.com

zaedius.com

