

• • • • •

SPRITE & SQUARE AUDIO • ORIGINAL-
SPIELSOUNDTRACK

Byte Knight Score

Ein vollständiger Retro-Chiptune-Soundtrack und ein SFX-Paket für
Voxel Forge Games' kommenden Titel Byte Knight.

2026



01

DIE CHANCE

Byte Knight geht in elf Wochen in die Closed Beta – bislang nur mit Platzhaltermusik und Stock-Soundeffekten. Sprite & Square Audio's Aufgabe ist es, Voxel Forge Games einen vollständigen, epochengetreuen ChipTune-Soundtrack samt SFX-Bibliothek zu liefern – komponiert, wie es ein Cartridge-Komponist der 80er getan hätte, aber gebaut für ein modernes, adaptives Kimpfsystem.

WARUM JETZT

Voxel Forge Games' Pixel-Art-Action-Adventure Byte Knight läuft seit dem Großteil der Produktion mit Platzhaltermusik und lizenzierten Stock-Soundeffekten, und die geschlossene Beta beginnt in elf Wochen. Die Platzhalter-Audiospur beginnt bereits das Tempogefühl und Kampfempfinden des Teams zu prägen – das heißt, je länger die echte Musik auf sich warten lässt, desto mehr muss sie gegen ein Spiel ankämpfen, das sich um die falsche Musik herum entwickelt hat.

Sprite & Square Audio schlägt ein elfwöchiges Kompositionsengagement vor: einen Original-Soundtrack mit 24 Tracks und eine SFX-Bibliothek mit über 150 Assets, komponiert auf periodengetreuer Chip-Synthese und von Anfang an als geschichtetes, adaptives Bosskampf-Musiksystem konzipiert. Die folgenden Abschnitte beschreiben den Ansatz, die Leistungen, den Zeitplan und die Investition.

01



24

KOMPONIERTE
ORIGINALTITEL

02



150+

GELIEFERTE SFX-ASSETS

03



11 Wochen

VOM KICKOFF BIS ZUR
ENDABGABE

DIE HERAUSFORDERUNG

Das Kampfsystem von Byte Knight liest Spielerleben und Combo-Status bereits in Echtzeit aus, aber die Platzhaltermusik reagiert auf nichts davon – die Bosskämpfe wirken flach, unabhängig vom Kampfverlauf. Eine nachträgliche Komposition ohne Berücksichtigung der Engine-Hooks birgt das Risiko, dass der Soundtrack bei Implementierungsbeginn überarbeitet werden muss.

Periodengetreues Chiptune ist zudem eine enge Disziplin: moderne Synthesizer, die als Retro getarnt sind, überstehen selten eine genaue Prüfung, und Voxel Forge verfügt intern nicht über Chip-Synthese-Expertise, um dies zu bewerten oder anzuleiten.

UNSER ANSATZ

Wir vertonen Byte Knight von der ersten Themenskizze an mit echter Chip-Synthese und bauen das Kampfsystem von Anfang an in Schichten auf: drei Intensitäts-Stems, die die Engine live überblenden kann, wenn sich Leben und Combo-Status ändern, anstatt eines einzelnen, nachträglich angehängten Tracks.

Jedes Asset – vom 24-Track-Score über die SFX-Bibliothek mit über 150 Assets bis zu den Charakter-Voice-Barks – wird engine-fertig exportiert, sodass die Implementierung ein Drag-and-Drop ist, kein Neubau.

01



THEMA & MOTIV-DESIGN

Zentrale musikalische Themen für Byte Knights Helden, Bösewicht und Welt, komponiert auf periodengetreuer Chip-Synthese.

02



LEVEL- & BOSS-VERTONUNG

Vollständige Titel, komponiert für jedes Level und jeden Bosskampf, abgestimmt auf die Notizen zum Spielrhythmus.

03



ADAPTIVES KAMPFSYSTEM

Geschichtete Stems, die so aufgebaut sind, dass die Kampfmusik live mit Spielerlebenspunkten und Combo-Status an Intensität zunimmt.

04



SFX-DESIGN & FOLEY

Über 150 Kampf-, UI-, Item- und Umgebungs-Soundeffekte im periodengetreuen 8-Bit-Stil gestaltet.

05



VOICE-BARK-DESIGN

Chiptune-Charakter-„Voice Barks“, abgestimmt auf das musikalische Motiv jedes Charakters.

06



MIX, MASTERING & EXPORT

Finaler Mix, chip-genaues Mastering und Export in engine-fertige Audio-Bänke.

Sprite & Square übergab
uns ein Kampfthema-System,
das ab dem Moment
funktionierte, in dem wir
es eingebunden haben -
kein Hin und Her, keine
Platzhaltermusik im
fertigen Build.



CASS WHITFIELD



STATUS

REGISTRIERUNGEN, VERSICHERUNGSSCHUTZ UND NACHWEISE

NACHWEIS	AUSSTELLENDEN STELLE	REFERENZ	UMFANG	STATUS
Eingetragene Gesellschaft	Handelsregister , Vereinigte Staaten			Sprite & Square Audio LLC
			Rechtsform	

Steuerliche Registrierung	Finanzbehörd e, Vereinigte Staaten	EIN 74-2938165	Aktiv
Berufshaftpfl ichtversicheru ng	Gewerblicher Versicherer	Auf Anfrage erhältlich	lich erneuert
Betriebshaftp flichtversiche rung	Gewerblicher Versicherer	Auf Anfrage erhältlich	lich erneuert
Mitgliedschaf t in einem Branchenverb and	Branchenverb and, Vereinigte Staaten	Auf Anfrage erhältlich	Rechtsstand
		Beschwerdev erfahren	

Zertifikate und Versicherungsnachweise werden auf Anfrage zur Verfügung gestellt und werden Voxel Forge Games auf Anfrage jederzeit während des Auftrags erneut ausgestellt.

- 01** ■ **WOCHEN 1-2 • THEMENDESIGN**
Kern-Charakter- und Weltthemen komponiert und abgenommen.
- 02** ■ **WOCHEN 3-6 • LEVEL- & BOSS-VERTONUNG**
Vollständiger Soundtrack für jedes Level und jede Bossbegegnung vertont.
- 03** ■ **WOCHEN 7-8 • ADAPTIVES KAMPFSYSTEM**
Geschichtete Kampf-Stems entwickelt und gegen Gameplay-Zustände getestet.
- 04** ■ **WOCHEN 9-10 • SFX- & VOICE-BARK-DESIGN**
Vollständige SFX-Bibliothek und Charakter-Voice-Barks produziert.

01

NUR SOUNDTRACK

\$18,500

- 24-Track-Original-Soundtrack
- Zwei Überarbeitungsrunden pro Titel
- Export als engine-fertige Audio-Bank
- Vollständige Soundtrack-Quelldateien

02

SOUNDTRACK + SFX

\$27,000

- Alles aus Nur Soundtrack
- Vollständige SFX-Bibliothek mit über 150 Assets
- Charakter-Voice-Bark-Chip-Sounds
- Themen-Cue für den Launch-Trailer

03

VOLLSTÄNDIGER AUDIO-PARTNER

\$3,200/mo

- Alles aus Soundtrack + SFX
- Post-Launch-DLC- und Update-Komposition
- Vorrangige Bearbeitung (5 Werktage)
- Dedizierter Komponist auf Retainer-Basis



Geschäftsmodell

WIE SICH DIE DREI STUFEN VERGLEICHEN

	NUR SOUNDTRACK	SOUNDTRACK + SFX	VOLLSTÄNDIGER AUDIO-PARTNER
Preis	\$18,500	\$27,000	\$3,200/mo
Kernumfang	24-Track-Original-Soundtrack	Alles aus Nur Soundtrack	Alles aus Soundtrack + SFX
Was enthalten ist	Zwei Überarbeitungsrunden pro Titel	Vollständige SFX-Bibliothek mit über 150 Assets	Post-Launch-DLC- und Update-Komposition

Lieferung	Export als engine-fertige Audio-Bank	Charakter-Voice-Bark-Chip-Sounds	Vorrangige Bearbeitung (5 Werktage)
Nachbetreuung	Vollständige Soundtrack-Quelldateien	Themen-Cue für den Launch-Trailer	Dedizierter Komponist auf Retainer-Basis

Die Preise verstehen sich in USD und exklusive der Verkaufs- und Nutzungssteuer Texas (kombinierter Satz Austin, 8.25%). Die Optionen können kombiniert oder gestaffelt werden; die Empfehlung für Voxel Forge Games ist im Abschnitt Preise hervorgehoben.



AN DER FINANZIERUNGSRUNDE TEILNEHMEN

Wir sammeln Kapital, um die auf der
vorherigen Seite dargestellte
Roadmap zu finanzieren. Sprite
& Square Audio würde sich über
ein Folgegespräch in diesem
Quartal freuen.

Genehmigen Sie diesen Vorschlag und wir können mit dem Themen-
Design in der Woche des 2. Februar beginnen. Antworten Sie auf
dieses Dokument oder schreiben Sie eine E-Mail an
score@spriteandsquare.com.

Sprite & Square Audio

score@spriteandsquare.com · +1 512 555 0119 · spriteandsquare.com · Austin,
TX 78701