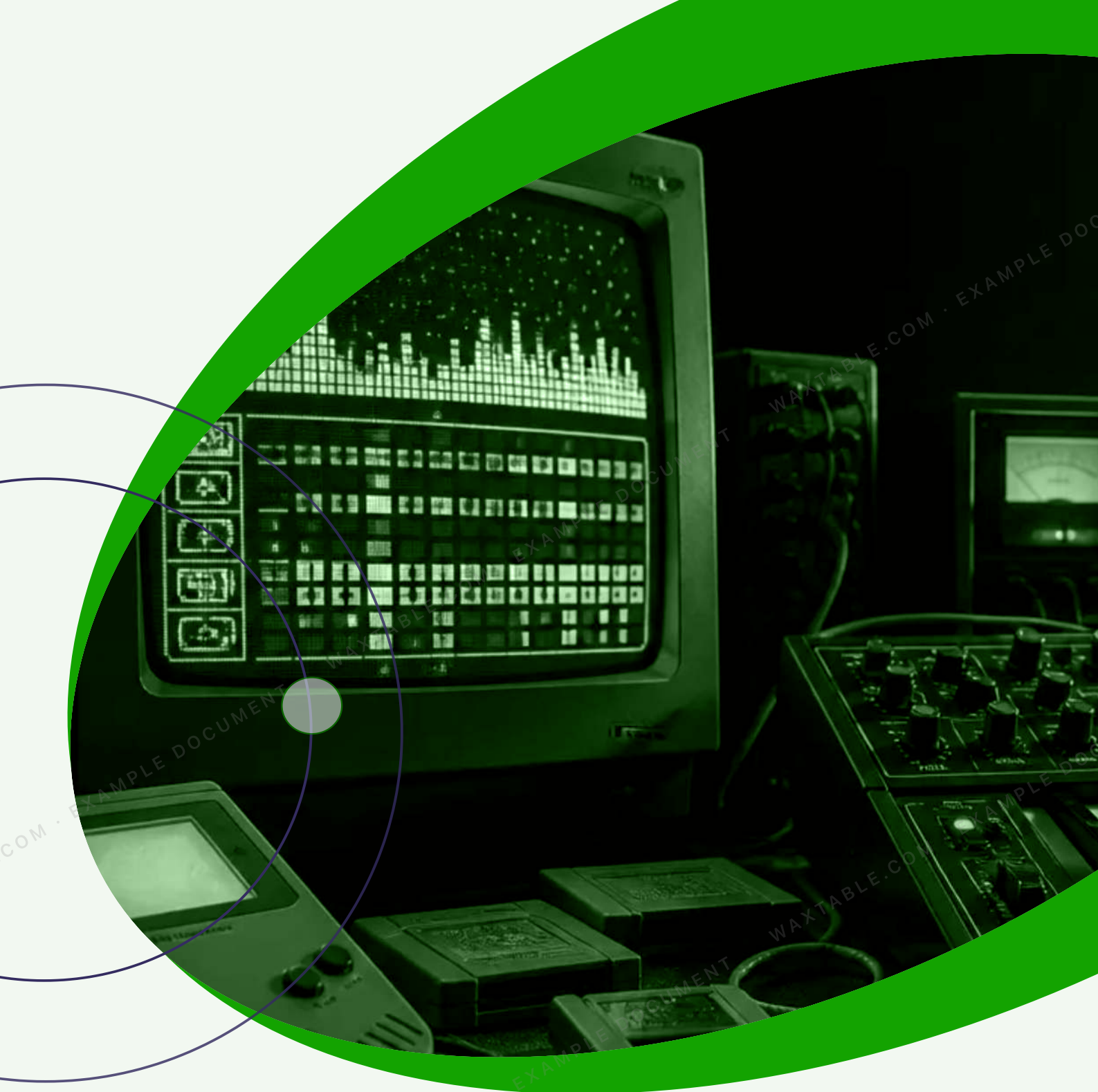




SPRITE & SQUARE AUDIO — ORIGINAL-SPIELESOUNDTRACK

# Anforderungss

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

INHALT

|    |                                              |   |
|----|----------------------------------------------|---|
| 01 | Dokumentenkontrolle                          | 2 |
| 02 | Einführung & Umfang                          | 3 |
| 03 | Zweck & Zielgruppe                           | 3 |
| 04 | Funktionale Anforderungen                    | 3 |
| 05 | Nicht-funktionale Anforderungen              | 5 |
| 06 | Produktmodule                                | 5 |
| 07 | Komponentenspezifikation                     | 6 |
| 08 | Annahmen, Rahmenbedingungen & Abhängigkeiten | 8 |
| 09 | Release-Phasen                               | 8 |

AUF EINEN BLICK

DOKUMENTENKONTROLLE

|    |                                     |    |                                 |    |                                           |
|----|-------------------------------------|----|---------------------------------|----|-------------------------------------------|
| 01 | SPEZIFIKATION                       | 02 | ERSTELLT VON                    | 03 | INHABERIN                                 |
|    | REQ-2026-0198                       |    | Sprite & Square Audio           |    | Jordan Ames                               |
|    | Ausgestellt am 12. Januar 2026      |    | Austin, TX 78701                |    | Ausführender Produzent, Voxel Forge Games |
| 04 | STATUS                              | 05 | ANFORDERUNGEN                   |    |                                           |
|    | Zur Prüfung                         |    | 8                               |    |                                           |
|    | Baseline bei Genehmigung festgelegt |    | Funktional und nicht-funktional |    |                                           |

01

## EINFÜHRUNG & UMFANG

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.

### ZWECK & ZIELGRUPPE

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.

### FUNKTIONALE ANFORDERUNGEN

|             |                                                                                                                 |        |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| <b>R-02</b> | Das Kampfmusiksystem liefert mindestens drei Intensitätsebenen, die an die Spielergesundheit gekoppelt sind     | MUSS   |
| <b>R-03</b> | Alle Soundeffekte werden als einzelne WAV-Dateien in der nativen Sample-Rate der Engine geliefert               | MUSS   |
| <b>R-04</b> | Vollständiger Soundtrack und Soundeffekt-Bibliothek werden vor dem Meilenstein der geschlossenen Beta geliefert | MUSS   |
| <b>R-05</b> | Zwei Revisionsrunden pro Titel enthalten                                                                        | SOLLTE |
| <b>R-06</b> | Voice-Bark-Sounds sind auf das jeweilige musikalische Motiv jeder Figur abgestimmt                              | SOLLTE |
| <b>R-07</b> | Der Launch-Trailer-Cue wird als eigenständiger Stereo-Mix geliefert, ohne eingebettetes Spielaudio              | MUSS   |
| <b>R-08</b> | Alle Quellprojektdateien werden bei der Endabnahme übergeben                                                    | SOLLTE |



| ID   | PRIORITÄT | ANFORDERUNG                                                                                                                     |
|------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| R-01 | Muss      | Soundtrack in<br>epochengetreuer Chip-<br>Synthese komponiert,<br>keine moderne Synth-<br>Schichtung                            |
| R-02 | Muss      | Das Kampfmusiksystem<br>liefert mindestens drei<br>Intensitätsebenen, die an<br>die Spielergesundheit<br>gekoppelt sind         |
| R-03 | Muss      | Alle Soundeffekte werden<br>als einzelne WAV-Dateien<br>in der nativen Sample-<br>Rate der Engine geliefert                     |
| R-04 | Muss      | Vollständiger Soundtrack<br>und Soundeffekt-<br>Bibliothek werden vor<br>dem Meilenstein der<br>geschlossenen Beta<br>geliefert |
| R-05 | Sollte    | Zwei Revisionsrunden pro<br>Titel enthalten                                                                                     |

|                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>01</div> <div>THEMA &amp; MOTIV-DESIGN</div> <div>Zentrale musikalische Themen für Byte Knights Helden, Bösewicht und Welt, komponiert auf periodengetreuer Chip-Synthese.</div>          | <div>02</div> <div>LEVEL- &amp; BOSS-VERTONUNG</div> <div>Vollständige Titel, komponiert für jedes Level und jeden Bosskampf, abgestimmt auf die Notizen zum Spielrhythmus.</div> |
| <div>03</div> <div>ADAPTIVES KAMPFSYSTEM</div> <div>Geschichtete Stems, die so aufgebaut sind, dass die Kampfmusik live mit Spielerlebenspunkten und Combo-Status an Intensität zunimmt.</div> | <div>04</div> <div>SFX-DESIGN &amp; FOLEY</div> <div>Über 150 Kampf-, UI-, Item- und Umgebungs-Soundeffekte im periodengetreuen 8-Bit-Stil gestaltet.</div>                       |
| <div>05</div> <div>VOICE-BARK-DESIGN</div> <div>Chiptune-Charakter-„Voice Barks“, abgestimmt auf das musikalische Motiv jedes Charakters.</div>                                                | <div>06</div> <div>MIX, MASTERING &amp; EXPORT</div> <div>Finaler Mix, chip-genaueres Mastering und Export in engine-fertige Audio-Bänke.</div>                                   |



SPEZIFIKATION

KOMPONENTENSPEZIFIKATION

| REF. | POSITION | SPEZIFIKATION | EINHEITEN | VORLAUF<br>ZEIT | EINZELPREIS |
|------|----------|---------------|-----------|-----------------|-------------|
|------|----------|---------------|-----------|-----------------|-------------|

|        |                            |                                                                   |     |              |               |
|--------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----|--------------|---------------|
| SPC-01 | Themen- & Motivkomposition | Kern-Charakter- und Weltthemen                                    | 1   | 17. Mai 2026 | \$4,200       |
| SPC-02 | Level- & Boss-Vertonung    | Vollständiger Soundtrack für alle Level und Bosskämpfe, 24 Tracks | 24  | 17. Mai 2026 | \$450 / track |
| SPC-03 | Adaptives Kampfsystem      | Geschichtete Kampfsysteme, drei Intensitätsebenen                 | 1   | 17. Mai 2026 | \$3,600       |
| SPC-04 | SFX-Bibliotheksdesign      | 150+ Kampf-, UI-, Pickup- und Umgebungsgeräusche                  | 150 | 17. Mai 2026 | \$14 / sfx    |
| SPC-05 | Voice-Bark-Chip-Sounds     | Charakter-Voice-Bark-Design abgestimmt auf musikalische Motive    | 1   | 17. Mai 2026 | \$1,800       |

|        |                                          |                                                                    |   |                 |         |
|--------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---|-----------------|---------|
| SPC-06 | Mix,<br>Mastering<br>& Engine-<br>Export | Finaler Mix,<br>Mastering,<br>engine-<br>fertige<br>Audio-<br>Bank | 1 | 17. Mai<br>2026 | \$2,500 |
|--------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---|-----------------|---------|

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

|                                                                                                                  |                    |                                                                                                                       |                       |                                                                                                                           |                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 01                                                                                                               | ZEITGETREUER KLANG | 02                                                                                                                    | VON GRUND AUF ADAPTIV | 03                                                                                                                        | ENGINE-FERTIGE LIEFERUNG |
| Jede Note und jeder Soundeffekt basiert auf echter Chip-Synthese, nicht auf modernen Synthesizern im Retro-Look. |                    | Die Kampfmusik ist von Beginn an in Ebenen aufgebaut, sodass die Intensität dem Live-Spielzustand des Spielers folgt. |                       | Jedes Asset wird so exportiert und verpackt, dass es direkt in die Spiel-Engine eingebunden werden kann, ohne Nacharbeit. |                          |

|    |                                        |                                                                           |
|----|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| 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.         |

## SPRITE & SQUARE AUDIO



212 E 6th St, Austin, TX 78701, United States

score@spriteandsquare.com · +1 512 555 0119 ·

spriteandsquare.com

Sprite & Square Audio LLC · EIN 74-2938165