



ERSTELLT FÜR VOXEL FORGE GAMES

Leistu

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

INHALT

01	Auf einen Blick	2
02	Umfang, Zeitplan & Honorar	2
03	Überblick & Ziele	4
04	Hintergrund & Ziele	4
05	Leistungen	4
06	Arbeitsstränge	5
07	Workstream-Spezifikation	5
08	Zeitplan	6
09	Abnahmekriterien	7
10	Kostenaufstellung	7
11	Kostenübersicht	8
12	Zahlungsplan	8
13	Annahme	9

AUF EINEN BLICK

SOW

SOW-2026-0198



ENTWURF

ERSTELLT FÜR Voxel Forge Games - Jordan Ames, Executive Producer	ERSTELLT VON Sprite & Square Audio, Austin	SOW-NUMMER SOW-2026-0198	STARTDATUM 2. Februar 2026
DAUER Original-Spiel- Soundtrack	STATUS Entwurf - zur Prüfung		

AUF EINEN BLICK

UMFANG, ZEITPLAN UND HONORAR

Original-Spiel-Soundtrack

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

02 BEGINN

2. Februar 2026

Bei Gegenzeichnung

03 DAUER

11 Wochen

Gestaffelt gemäß nachstehendem Zeitplan

04 HONORAR

\$29,227.50

\$27,000 zzgl. texas Umsatz- und Gebrauchssteuer (kombinierter Satz austin, 8,25 %)

05 ANGENOMMEN VON

Jordan Ames

Executive Producer

01

ÜBERBLICK & ZIELE

Ein elfwöchiges Kompositionsengagement mit der Lieferung eines 24-Track-Chiptune-Soundtracks und einer vollständigen SFX-Bibliothek für das Pixel-Art-Action-Adventure Byte Knight von Voxel Forge Games.

HINTERGRUND & ZIELE

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.

LEISTUNGEN

01

MUSIK

24-TRACK-ORIGINAL-SOUNDTRACK

Eine vollständige originale Chiptune-Musik für jedes Level, jeden Bosskampf und jeden Menübildschirm in Byte Knight.

02

MUSIK

ADAPTIVES KAMPFTHEMENSYSTEM

Geschichtete Kampfmusik, die live an Intensität zu- oder abnimmt, je nachdem, wie sich Gesundheit und Combo-Meter des Spielers verändern.

03

SFX

VOLLSTÄNDIGE SFX-BIBLIOTHEK

Über 150 handgefertigte 8-Bit-Soundeffekte für Kampf, UI, Items und Umgebungshinweise.

04

SFX

VOICE-BARK-CHIP-SOUNDS

Retro-Chiptune-„Stimmen“-Laute für Charakterdialoge und Reaktionen.

05

BEREITSTELLUNG

ENGINE-FERTIGE AUDIO-BANK

Sämtliche Musik und SFX exportiert und für den direkten Import in die Spiel-Engine verpackt.

NICHT IM LEISTUNGSUMFANG ENTHALTEN



- Live-Orchester- oder Nicht-Chiptune-Aufnahmesessions
- In-Engine-Audioimplementierung oder Skripting
- Sprecheraufnahmen oder vollständige Aufnahme gesprochener Dialoge
- Physische Vinyl- oder CD-Soundtrack-Produktion

01

ZEITGETREUER KLANG

Jede Note und jeder Soundeffekt basiert auf echter Chip-Synthese, nicht auf modernen Synthesizern im Retro-Look.

02

VON GRUND AUF ADAPTIV

Die Kampfmusik ist von Beginn an in Ebenen aufgebaut, sodass die Intensität dem Live-Spielzustand des Spielers folgt.

03

ENGINE-FERTIGE LIEFERUNG

Jedes Asset wird so exportiert und verpackt, dass es direkt in die Spiel-Engine eingebunden werden kann, ohne Nacharbeit.

SPEZIFIKATION

WORKSTREAM-SPEZIFIKATION

REF.	POSITION	SPEZIFIKATION	AUFWAND	VORLAUF ZEIT	EINZELPREIS
SPC-01	Themen- & Motivkompositionen	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 Kampfthemensystem	Geschichtete Kampf-Stems, drei Intensitätsebenen	1	17. Mai 2026	\$3,600
SPC-04	SFX-Bibliothekdesign	150+ Kampf-, UI-, Pickup- und Umgebungsgeräusche	150	17. Mai 2026	\$14 / sfx
SPC-05	Ice-Bark-Chip-Sounds	Charakter-Voice-Bark-Design abgestimmt auf musikalische Motive	1	17. Mai 2026	\$1,800

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

- 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.
- 05

■

WOCHEN 11 · MIX, MASTERING & LIEFERUNG

Finaler Mix, Mastering und einsatzbereiter Export geliefert.

■

ABNAHMEKRITERIEN

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

■

ARBEITSBEREICH	WOCHEN	SATZ	BETRAG
Themen- & Motivkomposition	1	\$4,200	\$4,200
Kern-Charakter- und Weltthemen			
Level- & Boss-Vertonung			

Vollständiger Soundtrack für alle Level und Bosskämpfe, 24 Tracks	24	\$450 / track	\$10,800
Adaptives Kampfthemensystem Geschichtete Kampf-Stems, drei Intensitätsebenen	1	\$3,600	\$3,600
SFX-Bibliothekdesign 150+ Kampf-, UI-, Pickup- und Umgebungsgeräusche	150	\$14 / sfx	\$2,100
Voice-Bark-Chip-Sounds Charakter-Voice-Bark-Design abgestimmt auf musikalische Motive	1	\$1,800	\$1,800
Zwischensumme Honorare			\$27,000

Honorare \$27,000

Texas Umsatz- und Nutzungssteuer (kombinierter Satz Austin, 8,25 %) \$2,227.50

Gesamt \$29,227.50

 GESAMT \$29,227.50

Alle Beträge verstehen sich in USD und exklusive geltender Steuern. Honorare werden in drei Meilensteinen abgerechnet: 40 % bei Unterzeichnung, 30 % bei Baubeginn, 30 % beim Go-Live.



Z A H L U N G S P L A N

FÄLLIGKEIT DER EINZELNEN RATEN

NR.	MEILENSTEIN	AUSLÖSER	ANTEIL	BETRAG
-----	-------------	----------	--------	--------

01	Wochen 1–2 · Themendesign	2. Februar 2026	40%	\$10,800
02	Wochen 3–6 · Level- & Boss-Vertonung	Bei Lieferbeginn	30%	\$8,100
03	Wochen 7–8 · Adaptives Kampfsystem	Bei Abnahme des Meilensteins	30%	\$8,100
Gesamt (netto)			100%	\$27,000

Die Raten werden entsprechend den oben genannten Meilensteinen in Rechnung gestellt und sind innerhalb von 30 Tagen nach Rechnungsdatum fällig. Alle Beträge verstehen sich in USD zzgl. texas Umsatz- und Gebrauchssteuer (kombinierter Satz austin, 8,25 %).

Mit der Gegenzeichnung unten werden Umfang, Zeitplan, Abnahmekriterien und Honorare dieser Leistungsbeschreibung akzeptiert und der Arbeitsbeginn zum angegebenen Startdatum autorisiert.

FÜR Voxel Forge Games01

JORDAN AMES
EXECUTIVE PRODUCER
Datum

FÜR Sprite & Square Audio02

SPRITE & SQUARE AUDIO
BEVOLLMÄCHTIGTER
UNTERZEICHNER
Datum

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