

SOLICITUD DE CAMBIO

Solicitud de cambio

Banda Sonora Original del Videojuego

DE

01

SPRITE & SQUARE AUDIO

212 E 6TH ST, AUSTIN, TX 78701,
UNITED STATES

PARA

02

VOXEL FORGE GAMES

980 SE BELMONT ST, PORTLAND,
OR 97214, UNITED STATES

Esta solicitud de cambio modifica el alcance de trabajo referenciado a continuación.
Solo entra en vigor una vez que ambas partes la hayan firmado.

SOLICITUD DE CAMBIO N.º

CR-2026-0071

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR

2 de febrero de 2026

MODIFICA

SOW-2026-0198

EMITIDO

12 de enero de 2026

Sprite & Square Audio LLC

Confidencial — preparado para Voxel Forge Games. No debe distribuirse más allá de las partes indicadas.

DE UN VISTAZO

SOLICITUD DE CAMBIO

CR-2026-0071

ENVIADA

SOLICITUD DE CAMBIO CR-2026-0071	PLANTEADA 12 de enero de 2026	SOW DE ORIGEN SOW-2026-0198 • Banda sonora de Byte Knight	URGENCIA Alta
ESTADO ENVIADA	PLANTEADA POR Sprite & Square Audio, Austin	RESPUESTA REQUERIDA ANTES DEL 13 de febrero de 2026	

DE UN VISTAZO

QUÉ MODIFICA ESTE CAMBIO

01 MODIFICA SOW-2026-0198 Alcance de trabajo	02 HONORARIO ADICIONAL \$29,227.50 \$27,000, más impuesto sobre ventas y uso de texas (tasa combinada de austin, 8,25 %)	03 VALOR REVISADO DEL CONTRATO \$33,750 Incluyendo este cambio
04 FECHA DE ENTRADA EN VIGOR 2 de febrero de 2026 A la aprobación de ambas partes	05 PLANTEADA POR Sprite & Square Audio Aprobado por Jordan Ames	

01

RESUMEN DEL CAMBIO

Voxel Forge Games solicitó a Sprite & Square Audio el presupuesto para cubrir el paquete de DLP "Boss Rush" con tres nuevas temas de jefes y treinta efectos de sonido adicionales- para un total revisado de 33.750 \$.

JUSTIFICACIÓN

Byte Knight, el juego de acción y aventura en pixel art de Voxel Forge Games, ha funcionado con música temporal y efectos de sonido de stock con licencia durante la mayor parte de la producción, y la beta cerrada está a once semanas de distancia. El audio de marcador de posición ya está empezando a moldear cómo el equipo piensa el ritmo y la sensación del combate, lo que significa que cuanto más tarde la banda sonora definitiva, más tendrá que competir con un juego que ha crecido alrededor de la música equivocada.

Sprite & Square Audio propone un proyecto de composición de once semanas: una banda sonora original de 24 pistas y una biblioteca de efectos de sonido de más de 150 activos, compuesta con síntesis chip fiel a la época y construida desde el primer día como un sistema de temas de batalla adaptativo y por capas. Las secciones siguientes exponen el enfoque, los entregables, el cronograma y la inversión.

EL RETO

El sistema de combate de Byte Knight ya lee la salud del jugador y el estado de combos en tiempo real, pero la música de marcador de posición no responde a nada de eso: las peleas contra jefes se sienten planas sin importar cómo vaya el combate.

Componer después del hecho, sin tener en cuenta los enganches del motor, corre el riesgo de producir una banda sonora que deba rehacerse una vez comience la implementación.

El chiptune fiel a la época también es una disciplina especializada: los sintetizadores modernos disfrazados de retro rara vez resisten una escucha atenta, y Voxel Forge no cuenta con experiencia interna en síntesis chip para evaluarlo o dirigirlo.

NUESTRO ENFOQUE

Componemos la banda sonora de Byte Knight con síntesis chip real desde el primer boceto temático, y construimos el sistema de batalla por capas desde el primer día: tres pistas de intensidad que el motor puede mezclar en vivo a medida que cambian la salud y el estado de combos, en lugar de una única pista añadida después. Cada activo, desde la banda sonora de 24 pistas hasta la biblioteca de más de 150 efectos de sonido y las voces de personaje, se entrega listo para el motor, de modo que la implementación es arrastrar y soltar, no reconstruir.

ÍTEM	CAMBIO (AGREGAR/ELIMINAR/MODIFICAR)	DESCRIPCIÓN
Alcance	Banda sonora y SFX del juego base (Byte Knight)	Banda sonora y SFX del juego base + paquete DLC 'Boss Rush'
Pistas originales	24 pistas	30 pistas (+6 temas de jefes del DLC)
Efectos de sonido	Más de 150 activos	Más de 180 activos (+30 activos del DLC)
Honorarios del proyecto	\$27,000	33.750 \$ (+6.750 \$)
Entrega final	Semana 11	Semana 13 (+2 semanas)

- 01

SEMANAS 1-2 · DISEÑO DE TEMAS

Temas centrales de personajes y del mundo compuestos y aprobados.
- 02

SEMANAS 3-6 · COMPOSICIÓN DE NIVELES Y JEFES

Banda sonora completa compuesta para todos los niveles y encuentros con jefes.
- 03

SEMANAS 7-8 · SISTEMA DE BATALLA ADAPTATIVO

Pistas de batalla por capas construidas y probadas contra los estados del juego.
- 04

SEMANAS 9-10 · DISEÑO DE SFX Y VOCES DE PERSONAJE

Biblioteca completa de efectos de sonido y voces de personaje producidas.



ACTIVIDAD	HORAS	TARIFA	IMPORTE
Composición de temas y motivos Temas centrales de personajes y del mundo	1	\$4,200	\$4,200
Composición de niveles y jefes Banda sonora completa en todos los niveles y peleas contra jefes, 24 pistas	24	\$450 / track	\$10,800
Sistema de temas de batalla adaptativo Pistas de batalla por capas, tres niveles de intensidad	1	\$3,600	\$3,600
Diseño de biblioteca de SFX Más de 150 efectos de sonido de combate, interfaz, objetos y ambiente	150	\$14 / sfx	\$2,100
Sonidos chip de voces de personaje Diseño de voces de personaje acorde a los motivos musicales	1	\$1,800	\$1,800
Honorario adicional			\$29,227.50

Valor original del contrato (SOW-2026-0198)	\$27,000
Honorario adicional (esta solicitud de cambio)	\$29,227.50
Nuevo total	\$33,750
NUEVO TOTAL \$33,750	

Todos los importes estan en USD y no incluyen los impuestos aplicables. El honorario adicional se factura segun el calendario de hitos del SOW de origen: 50% a la aprobacion de este cambio y 50% al lanzamiento.



CALENDARIO DE PAGOS

CUANDO VENCE
CADA CUOTA

N.º	HITO	DESENCADENANTE	PARTE	IMPORTE
01	Semanas 1-2 · Diseno de temas	2 de febrero de 2026	50%	\$13,500
02	Semanas 3-6 · Composicion de niveles y jefes	Al inicio de la entrega	50%	\$13,500
Total (sin impuestos)			100%	\$27,000

Las cuotas se facturan conforme a los hitos anteriores y son pagaderas dentro de los 30 das siguientes a cada factura. Todos los importes estan expresados en USD y no incluyen impuesto sobre ventas y uso de texas (tasa combinada de austin, 8,25 %).

SUPUESTOS Y CONDICIONES DE APROBACIÓN

Se proporcionan notas de ritmo de juego, grabaciones de nivel y la API de estado de combos/salud antes de comenzar la composición de cada nivel, y un productor queda facultado para aprobar la dirección temática y dar el visto bueno a cada hito. Se incluyen dos rondas de revisión por pista. Esta propuesta es válida para proyectos que inicien el 30 de enero de 2026 o antes.

La firma a continuación aprueba el alcance, el cronograma revisado y el honorario adicional establecidos en esta solicitud de cambio, y autoriza que se modifique en consecuencia el acuerdo de trabajo (SOW) de origen.

POR VOXEL FORGE GAMES

01

JORDAN AMES

PRODUCTOR EJECUTIVO

Fecha

POR SPRITE & SQUARE AUDIO

02

SPRITE & SQUARE AUDIO

FIRMANTE AUTORIZADO

Fecha

SPRITE & SQUARE AUDIO

212 E 6th St, Austin, TX 78701, Estados Unidos
 score@spriteandsquare.com · +1 512 555 0119 ·
 spriteandsquare.com
 Sprite & Square Audio LLC · EIN 74-2938165