PROPUESTA PARA VOXEL FORGE GAMES

# Propuesta de partitura para Byte Knight Saga

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

## CONTENIDO


01 De un vistazo 2
02 El proyecto en cifras 3
03 La oportunidad 4
04 Resumen ejecutivo 4
05 La experiencia actual 4
06 Desafío y enfoque 5
07 Puntos de evidencia 6
08 Situación y coberturas 6
09 En sus palabras 7
10 Alcance del trabajo 8
11 Qué incluye 8
12 Entregables 9
13 Trabajo seleccionado 10
14 Cronograma 10
15 Inversión y condiciones 11
16 Desglose de honorarios 11
17 Resumen de costos 12
18 Opciones del proyecto 13
19 Comparación de opciones 13
20 Calendario de pagos 14
21 Supuestos de los que depende esta estimación 15
22 Aceptación 15


## DE UN VISTAZO

PROPUESTA

**PRO-2026-0198**

PARA APROBACIÓN

| PREPARADO PARA | PREPARADO POR | EMITIDO | VÁLIDO HASTA |
|---|---|---|---|
| Voxel Forge Games – Jordan Ames, Productor Ejecutivo | Sprite & Square Audio, Austin | 12 de enero de 2026 | 13 de febrero de 2026 |

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

ENCARGO

Banda Sonora Original del Videojuego

DE UN VISTAZO

## EL PROYECTO EN CINCO CIFRAS

01

ENCARGO

**Banda Sonora Original del Videojuego**

Una banda sonora chiptune retro completa y un paquete de efectos de sonido para el próximo título de Voxel Forge Games, Byte Knight.

02

INVERSIÓN

**$29,227.50**

$27,000, más impuesto sobre ventas y uso de texas (tasa combinada de austin, 8,25 %)

03

INICIO

**2 de febrero de 2026**

Sujeto a aceptación antes del 13 de febrero de 2026

04

DURACIÓN

**11 semanas**

Del inicio a la entrega final

05

PREPARADO PARA

**Voxel Forge Games**

Jordan Ames, Productor ejecutivo

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

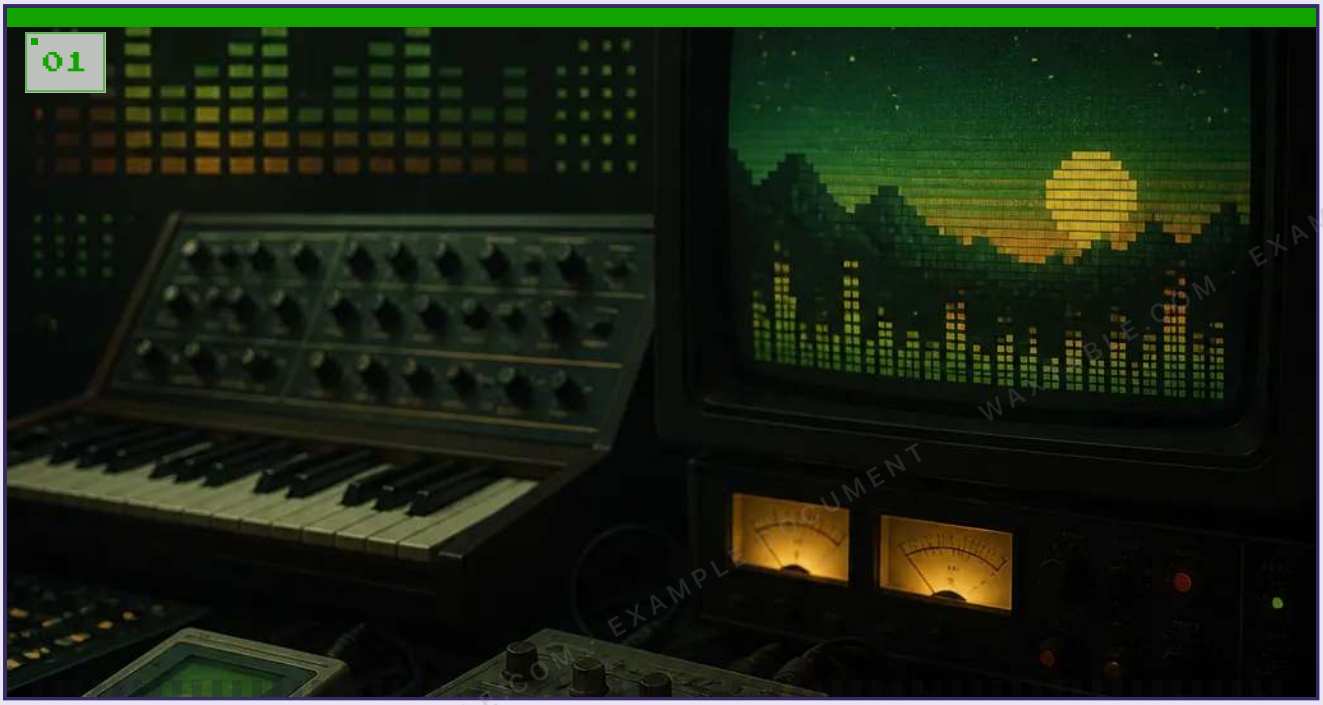
01

# LA OPORTUNIDAD

## RESUMEN EJECUTIVO

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.

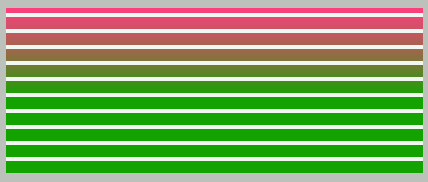
El chiptune fiel a la época también es una disciplina especializada: los sintetizadores modernos disfrazados de retro rara vez resisten una escucha atenta, y Voxel Forge no cuenta con experiencia interna en síntesis chip para evaluarlo o dirigirlo.

## 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.

01



**24**

PISTAS ORIGINALES COMPUESTAS

02

**150+**

ACTIVOS DE EFECTOS DE SONIDO ENTREGADOS

03

**11 sem.**

DEL INICIO A LA ENTREGA FINAL

SITUACIÓN

## REGISTROS, COBERTURAS Y GARANTÍAS

| CREDENCIAL | ENTIDAD EMISORA | REFERENCIA | ALCANCE | ESTADO |
|---|---|---|---|---|
| Entidad registrada | Registro de sociedades, Estados Unidos | Sprite & Square Audio LLC | identidad jurídica | |
| Registro fiscal | Autoridad fiscal, Estados Unidos | EIN 74-2938165 | facturados | Activo |
| Seguro de responsabilidad civil profesional | Aseguradora comercial | Disponible a solicitud | Original del Videojuego | anualmer |
| Seguro de responsabilidad civil general | Aseguradora comercial | Disponible a solicitud | instalaciones del cliente | anualmer |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Afiliación a un organismo profesional | Asociación sectorial, Estados Unidos | Disponible a solicitud | riente procedimiento de reclamaciones |

Los certificados y anexos de pólizas se entregan a solicitud y se reemiten a Voxel Forge Games a solicitud en cualquier momento durante el encargo.

> Sprite & Square nos entregó un sistema de tema de batalla que funcionó desde el momento en que lo conectamos, sin idas y vueltas ni música de relleno en la compilación.
>
> — CASS WHITFIELD

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

02

# ALCANCE DEL TRABAJO

El proyecto de composición de esta banda sonora chiptune de 24 pistas y una biblioteca completa de efectos de sonido para el juego de acción y aventura en pixel art de Pixel Forge Games, Byte Knight.

**01**

### DISEÑO DE TEMAS Y MOTIVOS

Temas musicales centrales para el héroe, el villano y el mundo de Byte Knight, compuestos con síntesis de chip de época.

**02**

### COMPOSICIÓN DE NIVELES Y JEFES

Pistas de larga duración musicalizadas para cada nivel y combate de jefe, sincronizadas con las notas de ritmo del juego.

**03**

### SISTEMA DE BATALLA ADAPTATIVO

Pistas por capas construidas para que la música de batalla se intensifique en vivo según la salud del jugador y el estado de combos.

**04**

### DISEÑO DE EFECTOS DE SONIDO Y FOLEY

Más de 150 efectos de sonido de combate, interfaz, recolección y ambiente diseñados en estilo 8-bit de época.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

05

DISEÑO DE VOCES (VOICE-BARK)

Voces de personaje en estilo chiptune ajustadas al motivo musical de cada personaje.

06

MEZCLA, MASTERIZACIÓN Y EXPORTACIÓN

Mezcla final, masterización precisa en estilo chip, y exportación a bancos de audio listos para el motor.

## ENTREGABLES

01

MÚSICA

BANDA SONORA ORIGINAL DE 24 PISTAS

Una partitura chiptune original completa que cubre cada nivel, combate contra jefes y pantalla de menú en Byte Knight.

02

MÚSICA

SISTEMA DE TEMAS DE BATALLA ADAPTATIVO

Música de batalla en capas que cambia de intensidad en tiempo real conforme varían la salud y el medidor de combos del jugador.

03

EFECTOS DE SONIDO

BIBLIOTECA COMPLETA DE EFECTOS DE SONIDO

Más de 150 efectos de sonido de 8 bits elaborados a mano para combate, interfaz, objetos y señales ambientales.

04

EFECTOS DE SONIDO

SONIDOS CHIP DE VOCES DE PERSONAJE

'Voces' chiptune de estilo retro para diálogos y reacciones de personajes.

05

HABILITACIÓN

BANCO DE AUDIO LISTO PARA EL MOTOR

Toda la música y los efectos de sonido exportados y empaquetados para importación directa al motor del juego.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

- Sesiones de grabación orquestal en vivo o no chiptune
- Implementación o programación de audio dentro del motor
- Actuación de voz o grabación completa de diálogos hablados
- Fabricación de banda sonora física en vinilo o CD

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.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

03

# INVERSIÓN Y CONDICIONES

Las pistas de ritmo de juego, las grabaciones de nivel y la pista de batalla de combate/calma se proporcionan antes de comenzar la composición de cada nivel, y un productor tiene la facultad de aprobar la dirección temática y pulidar cada hito. Se incluyen dos rondas de revisión por pista. Esta propuesta es válida para proyectos que inicien en o antes de 30 de enero de 2026.

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

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mezcla, masterización y exportación para el motor<br>Mezcla final, masterización, banco de audio listo para el motor | 1 | $2,500 | $2,500 |

**Total del proyecto** $27,000

| | |
|---|---|
| Honorarios del proyecto | $27,000 |
| Impuesto sobre ventas y uso de Texas (tasa combinada de Austin, 8,25%) | $2,227.50 |
| Total | $29,227.50 |

**TOTAL ADEUDADO** $29,227.50

Todos los montos están en USD. Facturado en tres hitos: 40% a la firma, 30% al inicio de la construcción, 30% a la entrega. La tarifa es válida para proyectos que inicien en o antes del 13 de febrero de 2026.

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

01

### SOLO BANDA SONORA

**$18,500**

- Banda sonora original de 24 pistas
- Dos rondas de revisiones por pista
- Exportación de banco de audio listo para el motor
- Archivos fuente completos de la banda sonora

02

### BANDA SONORA + EFECTOS DE SONIDO

**$27,000**

- Todo lo incluido en Solo banda sonora
- Biblioteca completa de más de 150 efectos de sonido
- Sonidos de voz de personaje en chip
- Tema musical para el tráiler de lanzamiento

03

### SOCIO DE AUDIO COMPLETO

**$3,200/mo**

- Todo lo incluido en Banda sonora + efectos de sonido
- Composición de DLC y actualizaciones posteriores al lanzamiento
- Entrega prioritaria (5 días hábiles)
- Compositor dedicado bajo retainer

OPCIONES

## QUÉ MODALIDAD TE CONVIENE

| | SOLO BANDA SONORA | BANDA SONORA + EFECTOS DE SONIDO | SOCIO DE AUDIO COMPLETO |
|---|---|---|---|
| Precio | $18,500 | $27,000 | $3,200/mo |
| Alcance principal | Banda sonora original de 24 pistas | Todo lo incluido en Solo banda sonora | Todo lo incluido en Banda sonora + efectos de sonido |

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qué incluye | Dos rondas de revisiones por pista | Biblioteca completa de más de 150 efectos de sonido | Composición de DLC y actualizaciones posteriores al lanzamiento |
| Entrega | Exportación de banco de audio listo para el motor | Sonidos de voz de personaje en chip | Entrega prioritaria (5 días hábiles) |
| Servicio posterior | Archivos fuente completos de la banda sonora | Tema musical para el tráiler de lanzamiento | Compositor dedicado bajo retainer |

Los precios están en USD y no incluyen el impuesto sobre las ventas y el uso de Texas (tasa combinada de Austin, 8.25%). Las opciones se pueden combinar o escalonar; la recomendación para Voxel Forge Games se destaca en la sección de precios.

CALENDARIO DE PAGOS

## CUÁNDO VENCE CADA CUOTA

| N.º | HITO | DESENCADENANTE | PARTE | IMPORTE |
|---|---|---|---|---|
| 01 | Semanas 1–2 · Diseño de temas | 2 de febrero de 2026 | 40% | $10,800 |
| 02 | Semanas 3–6 · Composición de niveles y jefes | Al inicio de la entrega | 30% | $8,100 |
| 03 | Semanas 7–8 · Sistema de batalla adaptativo | En la aceptación del hito | 30% | $8,100 |
| Total (sin impuestos) | | | 100% | $27,000 |

y no incluyen impuesto sobre ventas y uso de texas (tasa combinada de austin, 8,25 %).

### SUPUESTOS DE LOS QUE DEPENDE ESTA ESTIMACIÓN

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.

Al firmar a continuación se acepta el alcance, el cronograma y la inversión establecidos en esta propuesta, y se autoriza el inicio del trabajo.

POR VOXEL FORGE GAMES 01

JORDAN AMES

PRODUCTOR EJECUTIVO

Fecha

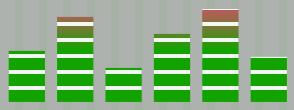
POR SPRITE & SQUARE AUDIO 02

SPRITE & SQUARE AUDIO

FIRMANTE AUTORIZADO

Fecha

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT



# LISTOS CUANDO USTED LO ESTÉ

La aceptación de esta propuesta da inicio al trabajo el 2 de febrero de 2026. La tarifa se mantiene para los proyectos confirmados antes del 13 de febrero de 2026.

Aprueba esta propuesta y podremos comenzar el diseño de temas la semana del 2 de febrero. Responde a este documento o escribe a score@spriteandsquare.com.

**Sprite & Square Audio**

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