



PREPARADO PARA VOXEL FORGE GAMES

Alcance de trabajo

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

CONTENIDO

01	De un vistazo	2
02	Alcance, cronograma & honorarios	2
03	Resumen y objetivos	4
04	Contexto y metas	4
05	Entregables	4
06	Flujos de trabajo	5
07	Especificación del flujo de trabajo	5
08	Cronograma	6
09	Criterios de aceptación	7
10	Desglose de honorarios	7
11	Resumen de costos	8
12	Calendario de pagos	8
13	Aceptación	9

DE UN VISTAZO

SOW

SOW-2026-0198



BORRADOR

PREPARADO PARA Voxel Forge Games - Jordan Ames, Productor Ejecutivo	PREPARADO POR Sprite & Square Audio, Austin	NÚMERO DE SOW SOW-2026-0198	FECHA DE INICIO 2 de febrero de 2026
DURACIÓN Banda Sonora Original del Videojuego	ESTADO Borrador - para revisión		

DE UN VISTAZO

ALCANCE, CRONOGRAMA Y HONORARIOS





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.



INICIO

2 de febrero de 2026

Con la contrafirma



DURACIÓN

11 semanas

Por fases según el
calendario siguiente



HONORARIOS

\$29,227.50

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



ACEPTADO POR

Jordan Ames

Productor Ejecutivo

RESUMEN Y OBJETIVOS

Un sistema de composición de once semanas que entrega una 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 Voxel Forge Games, Byte Knight.

CONTEXTO Y METAS

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.

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

EFFECTOS 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

EFFECTOS 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.

FUERA DEL ALCANCE



- 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

SONIDO DE ÉPOCA AUTÉNTICO

Cada nota y efecto de sonido construido con síntesis de chip real, no con sintetizadores modernos disfrazados de retro.

02

ADAPTABLE POR DISEÑO

Música de batalla construida en capas desde el primer día, para que la intensidad siga el estado del juego en tiempo real.

03

ENTREGA LISTA PARA EL MOTOR DE JUEGO

Cada activo exportado y empaquetado para integrarse directamente en el motor del juego, sin necesidad de retrabajo.



ESPECIFICACIÓN

ESPECIFICACIÓN DEL FLUJO DE TRABAJO

REF.	ÍTEM	ESPECIFICACIÓN	ESFUERZO	PLAZO	PRECIO UNITARIO
SPC-01	Composición de temas y motivos	Temas centrales de personajes y del mundo	1	17 de mayo de 2026	\$4,200
SPC-02	Composición de niveles y jefes	Banda sonora completa en todos los niveles y peleas contra jefes, 24 pistas	24	17 de mayo de 2026	\$450 / track
SPC-03	Sistema de temas de batalla adaptativo	Pistas de batalla por capas, tres niveles de intensidad	1	17 de mayo de 2026	\$3,600
SPC-04	Diseño de biblioteca de SFX	Más de 150 efectos de sonido de combate, interfaz, objetos y ambiente	150	17 de mayo de 2026	\$14 / sfx
SPC-05	Unidos chip de voces de personaje	Diseño de voces de personaje acorde a los motivos musicales	1	17 de mayo de 2026	\$1,800

Las especificaciones quedan fijadas en el momento de la aceptación; cualquier cambio se gestiona mediante el procedimiento de control de cambios establecido en este documento.

- 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.
05	SEMANA 11 • MEZCLA, MASTERIZACIÓN Y ENTREGA	Mezcla final, masterización y exportación lista para motor entregadas.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

REF.	REQUISITO	PRIORIDAD
R-01	Banda sonora compuesta con síntesis chip de época, sin capas de sintetizadores modernos	OBLIGATORIO
R-02	El sistema de tema de batalla ofrece al menos tres capas de intensidad vinculadas a la salud del jugador	OBLIGATORIO
R-03	Todos los efectos de sonido se entregan como archivos WAV individuales a la frecuencia de muestreo nativa del motor	OBLIGATORIO
R-04	La banda sonora completa y la biblioteca de efectos de sonido se entregan antes del hito de beta cerrada	OBLIGATORIO
R-05	Se incluyen dos rondas de revisión por pista	DESEABLE

FLUJO DE TRABAJO	SEMANAS	TARIFA	IMPORTE
------------------	---------	--------	---------

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

Subtotal de honorarios

\$27,000

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

Todos los importes están en USD y no incluyen los impuestos aplicables. Los honorarios se facturan en tres hitos: 40% a la firma, 30% al inicio de la construcción, 30% en la puesta en marcha.



CUANDO 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

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

La contrafirma a continuación acepta el alcance, el cronograma, los criterios de aceptación y los honorarios establecidos en este Alcance de Trabajo y autoriza el inicio de los trabajos en la fecha de inicio indicada.

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