

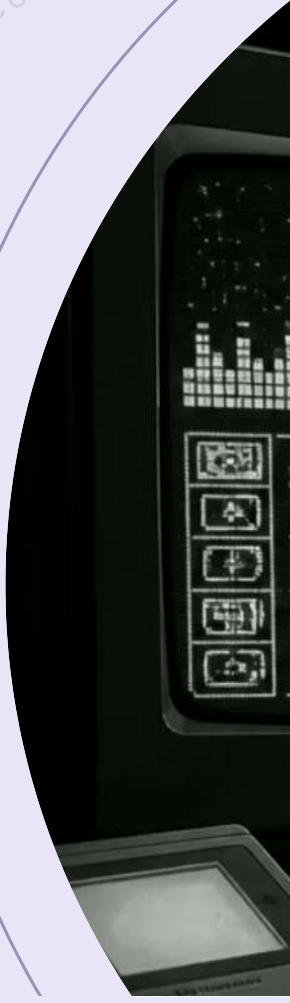
• • • • •

SPRITE & SQUARE AUDIO • BANDE ORIGINALE DE
JEU VIDÉO

Byte Knight Score

Une bande sonore chiptune rétro complète et un pack d'effets
sonores pour le prochain titre de Voxel Forge Games, Byte Knight.

2026



L'OPPORTUNITÉ

Byte Knight entre en bêta fermée dans onze semaines, avec seulement une musique provisoire et des effets sonores génériques. La mission de Sprite & Square Audio est de fournir à Voxel Forge Games une bande-son chipmune complète et fidèle à l'époque, ainsi qu'une bibliothèque d'effets sonores — composée à la manière d'un compositeur de cartouches des années 80, mais conçue pour un système de combat adaptatif moderne.

POURQUOI MAINTENANT

Le jeu d'action-aventure en pixel art de Voxel Forge Games, Byte Knight, tourne depuis la majeure partie de la production sur une musique temporaire et des effets sonores de banque sous licence, et la bêta fermée est prévue dans onze semaines. L'audio provisoire commence à influencer la façon dont l'équipe conçoit le rythme et le ressenti des combats — ce qui signifie que plus la bande sonore définitive tarde, plus elle devra s'accorder à un jeu qui s'est développé autour de la mauvaise musique.

Sprite & Square Audio propose un engagement de composition de onze semaines : une bande sonore originale de 24 pistes et une bibliothèque de plus de 150 effets sonores, composées sur une synthèse chip fidèle à l'époque et conçue dès le premier jour comme un système de thème de combat en couches et adaptatif. Les sections suivantes détaillent l'approche, les livrables, le calendrier et l'investissement.

01



24

MORCEAUX ORIGINAUX
COMPOSÉS

02



150+

ASSETS D'EFFETS SONORES
LIVRÉS

03



11 sem.

DU LANCEMENT À LA
LIVRAISON FINALE

LE DÉFI

Le système de combat de Byte Knight lit déjà en temps réel la santé du joueur et l'état des combos, mais la musique provisoire n'y répond en rien — les combats de boss paraissent plats quel que soit le déroulement du combat. Composer après coup, sans tenir compte des points d'intégration moteur, risque de produire une bande sonore qu'il faudra retravailler une fois l'intégration commencée.

Le chiptune fidèle à l'époque est également une discipline pointue : des synthés modernes déguisés en son rétro résistent rarement à une écoute attentive, et Voxel Forge ne dispose pas en interne de l'expertise en synthèse chip nécessaire pour l'évaluer ou la diriger.

NOTRE APPROCHE

Nous composons Byte Knight sur une véritable synthèse chip dès la première esquisse de thème, et nous construisons le système de combat en couches dès le premier jour : trois pistes d'intensité que le moteur peut mixer en temps réel selon la santé et l'état de combo, plutôt qu'une piste unique ajoutée après coup.

Chaque actif, de la bande sonore de 24 pistes à la bibliothèque de plus de 150 effets sonores et aux voix-bruitages des personnages, est exporté prêt pour le moteur, si bien que l'intégration se résume à un glisser-déposer, et non à une refonte.

01



CONCEPTION DES THÈMES ET MOTIFS

Thèmes musicaux principaux pour le héros, le méchant et l'univers de Byte Knight, composés en synthèse chiptune fidèle à l'époque.

02



COMPOSITION DES NIVEAUX ET DES BOSS

Morceaux complets composés pour chaque niveau et combat de boss, calés sur les notes de rythme du gameplay.

03



SYSTÈME DE COMBAT ADAPTATIF

Pistes superposées conçues pour que la musique de combat s'intensifie en direct selon la santé du joueur et l'état des combos.

04



CONCEPTION SFX ET BRUITAGE

Plus de 150 effets sonores de combat, d'interface, de collecte et d'ambiance conçus dans un style 8-bit d'époque.

05



CONCEPTION DES RÉPLIQUES VOCALES

Répliques vocales chiptune de personnage assorties au motif musical de chaque personnage.

06



MIXAGE, MASTERING ET EXPORT

Mixage final, mastering fidèle au chip, et export vers des banques audio prêtes pour le moteur de jeu.

Age Group	Percentage
18-24	10%
25-34	20%
35-44	30%
45-54	25%
55-64	15%
65-74	10%
75-84	5%
85+	5%

02

03

IMMATRICULATIONS, COUVERTURES ET GARANTIES

■ BYTE KNIGHT SCORE

Immatriculation fiscale	Administration fiscale, États-Unis	EIN 74-2938165	Actif
Assurance responsabilité civile professionnelle	Assureur commercial	Disponible sur demande	lé chaque année
Assurance responsabilité civile générale	Assureur commercial	Disponible sur demande	lé chaque année
Adhésion à un organisme professionnel	Association professionnelle, États-Unis	Disponible sur demande	règle

Les certificats et les tableaux de garanties sont fournis sur demande et sont réémis à Voxel Forge Games sur demande à tout moment pendant la mission.

- 01

SEMAINES 1-2 • CONCEPTION DES THÈMES

Thèmes des personnages principaux et de l'univers composés et approuvés.
- 02

SEMAINES 3-6 • COMPOSITION DES NIVEAUX ET DES BOSS

Bande sonore complète composée pour chaque niveau et affrontement de boss.
- 03

SEMAINES 7-8 • SYSTÈME DE COMBAT ADAPTATIF

Pistes de combat en couches construites et testées selon les états de jeu.



04

SEMAINES 9-10 • EFFETS SONORES ET VOIX-BRUITAGES

Bibliothèque complète d'effets sonores et voix-bruitages des personnages produits.

01	02	03
BANDE SON UNIQUEMENT	BANDE SON + SFX	PARTENAIRE AUDIO COMPLET
\$18,500	\$27,000	\$3,200/mo
- Bande originale originale de 24 pistes - Deux séries de révisions par morceau - Export de banque audio prêt pour le moteur - Fichiers source complets de la bande son	- Tout ce qui est inclus dans Bande son uniquement - Bibliothèque SFX complète de plus de 150 assets - Sons chiptune de répliques vocales de personnage - Thème musical de la bande-annonce de lancement	- Tout ce qui est inclus dans Bande son + SFX - Composition pour DLC et mises à jour post-lancement - Délai prioritaire (5 jours ouvrés) - Compositeur dédié sous contrat



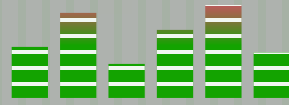
MODÈLE ÉCONOMIQUE

COMMENT SE COMPARENT LES TROIS FORMULES

	BANDE SON UNIQUEMENT	BANDE SON + SFX	PARTENAIRE AUDIO COMPLET
Prix	\$18,500	\$27,000	\$3,200/mo

Périmètre principal	Bande originale originale de 24 pistes	Tout ce qui est inclus dans Bande son uniquement	Tout ce qui est inclus dans Bande son + SFX
Ce qui est inclus	Deux séries de révisions par morceau	Bibliothèque SFX complète de plus de 150 assets	Composition pour DLC et mises à jour post-lancement
Livraison	Export de banque audio prêt pour le moteur	Sons chiptune de répliques vocales de personnage	Délai prioritaire (5 jours ouvrés)
Suivi après livraison	Fichiers source complets de la bande son	Thème musical de la bande-annonce de lancement	Compositeur dédié sous contrat

Les prix sont en USD et n'incluent pas la taxe de vente et d'utilisation du Texas (taux combiné d'Austin, 8.25%). Les options peuvent être combinées ou échelonnées ; la recommandation pour Voxel Forge Games est mise en évidence dans la section tarifaire.



REJOINDRE LE TOUR DE FINANCEMENT

Nous levons des fonds pour financer
la feuille de route présentée à la
page précédente. Sprite & Square
Audio serait ravi d'un échange de
suivi ce trimestre.

Approuvez cette proposition et nous pourrions commencer la
conception des thèmes la semaine du 2 février. Répondez à ce
document ou écrivez à score@spriteandsquare.com.

Sprite & Square Audio

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