



PROPOSITION POUR VOXEL FORGE GAMES

Proposition — 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

SOMMAIRE

01	En bref	2
02	La mission en chiffres	3
03	L'opportunité	4
04	Résumé exécutif	4
05	L'expérience actuelle	4
06	Défi et approche	5
07	Preuves à l'appui	6
08	Statut et couvertures	6
09	Ils en parlent	7
10	Périmètre de la mission	8
11	Ce qui est inclus	8
12	Livrables	9
13	Réalisations sélectionnées	10
14	Calendrier	10
15	Investissement et conditions	11
16	Détail des honoraires	11
17	Récapitulatif des coûts	12
18	Options de mission	13
19	Comparatif des options	13
20	Échéancier de paiement	14
21	Hypothèses sur lesquelles repose cette estimation	15
22	Acceptation	15

EN BREF

PROPOSITION

PRO-2026-0198



POUR APPROBATION

PRÉPARÉ POUR Voxel Forge Games - Jordan Ames, Producteur exécutif	PRÉPARÉ PAR Sprite & Square Audio, Austin	ÉMIS LE 12 janvier 2026	VALABLE JUSQU'AU 13 février 2026
--	---	----------------------------	-------------------------------------

MISSION

Bande originale de
jeu vidéo

EN BREF

LA MISSION EN CINQ CHIFFRES

01

MISSION

Bande originale de
jeu vidéo

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

02

INVESTISSEMENT

\$29,227.50
\$27,000, plus taxe de
vente et d'utilisation
du texas (taux
combiné d'austin,
8,25 %)

03

DÉBUT

2 février 2026
Sous réserve
d'acceptation avant le
13 février 2026

04

DURÉE

11 semaines
Du lancement à la
livraison finale

05

PRÉPARÉ POUR

Voxel Forge Games
Jordan Ames,
Producteur exécutif

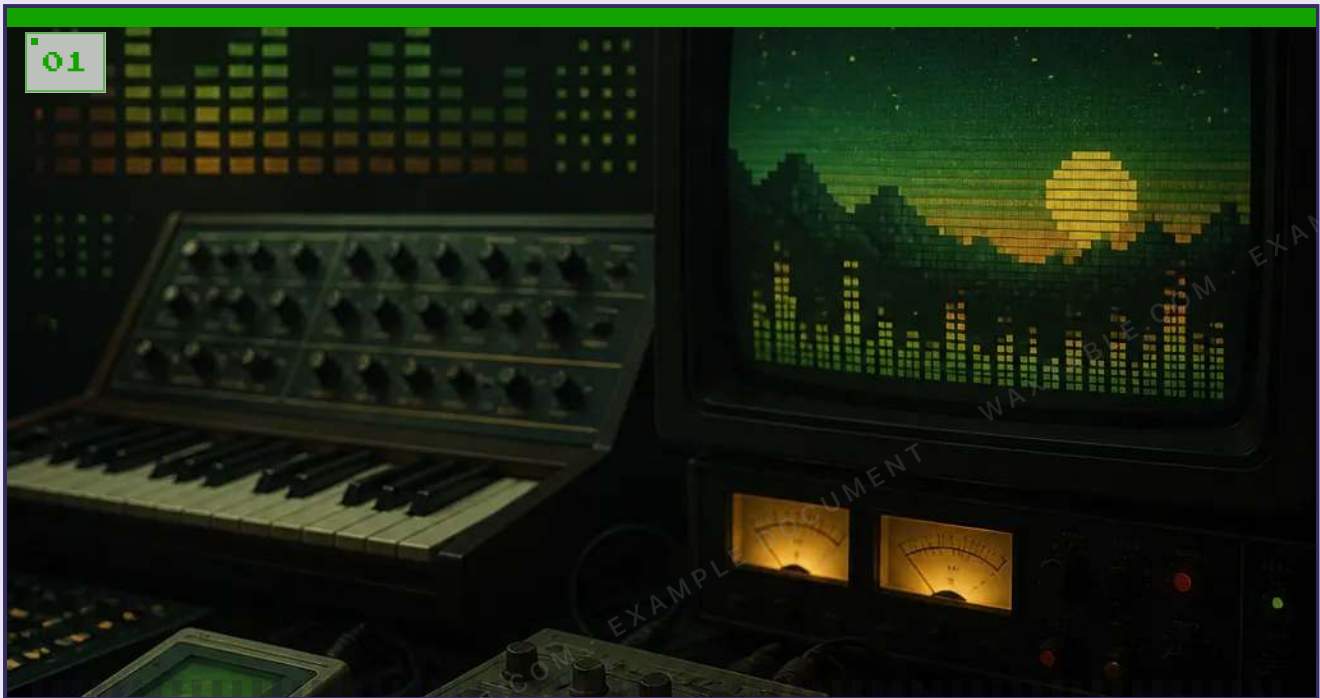
L'OPPORTUNITÉ

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.

RÉSUMÉ EXÉCUTIF

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.



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



24

MORCEAUX ORIGINAUX
COMPOSÉS

02



150+

ASSETS D'EFFETS SONORES
LIVRÉS

03



11 sem.

DU LANCEMENT À LA
LIVRAISON FINALE



STATUT

IMMATRICULATIONS, COUVERTURES ET GARANTIES

HABILITATION	ORGANISME ÉMETTEUR	RÉFÉRENCE	PÉRIMÈTRE	STATUT
Entité enregistrée	Registre des sociétés, États-Unis	Sprite & Square Audio LLC	et identité juridique	
Immatriculation fiscale	Administration fiscale, États-Unis	EIN 74-2938165	facturées	Actif
Assurance responsabilité civile professionnelle	Assureur commercial	Disponible sur demande	jeu vidéo	chaque an
Assurance responsabilité civile générale	Assureur commercial	Disponible sur demande	les locaux du client	chaque an



Adhésion à un
organisme
professionnel

Association
professionnell
e, États-Unis

Disponible sur demande

règle

et procédure
de
réclamation

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.

Sprite & Square nous a
remis un système de thèmes
de combat qui a fonctionné
dès le branchement - sans
allers-retours, sans
musique provisoire restée
dans la version finale.



CASS WHITFIELD

PÉRIMÈTRE DE LA MISSION

Une mission de composition de onze semaines livrant une bande originale chiptune de 24 pistes et une bibliothèque complète d'effets sonores pour le jeu d'action-aventure en pixel art Byte Knight de Voxel Forge Games.

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.



LIVRABLES



01

MUSIQUE

BANDE ORIGINALE ORIGINALE DE 24 PISTES

Une bande-son chiptune originale complète couvrant chaque niveau, combat de boss et écran de menu de Byte Knight.

02

MUSIQUE

SYSTÈME DE THÈME DE COMBAT ADAPTATIF

Musique de combat en couches dont l'intensité varie en temps réel selon la santé du joueur et le compteur de combos.

03

EFFETS SONORES

BIBLIOTHÈQUE COMPLÈTE D'EFFETS SONORES

Plus de 150 effets sonores 8 bits façonnés à la main pour le combat, l'interface, les objets à ramasser et les ambiances environnementales.

04

EFFETS SONORES

SONS CHIP POUR VOIX-BRUITAGES

Bruitages vocaux de style rétro chiptune pour les dialogues et réactions des personnages.

05

LIVRAISON TECHNIQUE

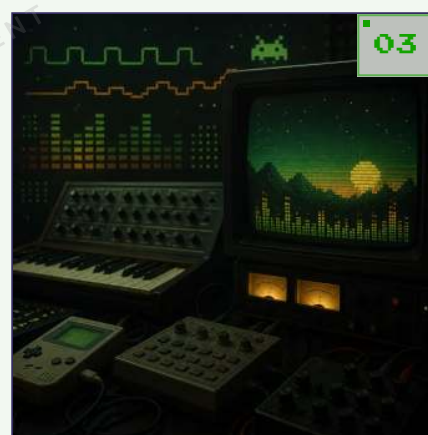
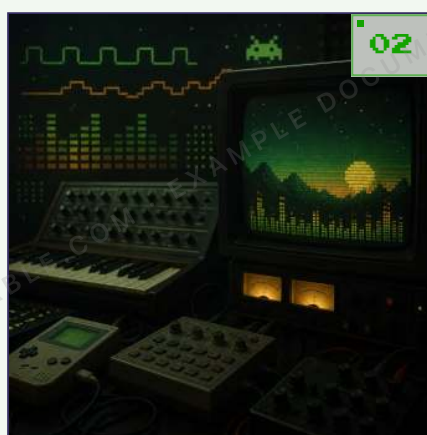
BANQUE AUDIO PRÊTE POUR LE MOTEUR

Toute la musique et les effets sonores exportés et conditionnés pour une importation directe dans le moteur de jeu.

HORS PÉRIMÈTRE



- Sessions d'enregistrement orchestral en direct ou non-chiptune
- Implémentation ou scriptage audio dans le moteur
- Doublage ou enregistrement complet de dialogues parlés
- Fabrication physique de la bande originale sur vinyle ou CD



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.



Les notes de rythme de jeu, les séquences de niveau et l'API des états de combat sont fournies avant la début de la composition pour chaque niveau, et un producteur unique est habilité à approuver l'orientation thématique et à valider chaque jalon. Deux cycles de révision par morceau sont inclus. Cette proposition est valable pour toute mission débutant au plus tard le 10 janvier 2026.

FLUX DE TRAVAIL	SEMAINES	TAUX	MONTANT
Composition des thèmes et motifs Thèmes des personnages principaux et de l'univers	1	\$4,200	\$4,200
Composition des niveaux et des boss Bande sonore complète pour tous les niveaux et combats de boss, 24 pistes	24	\$450 / track	\$10,800
Système de thème de combat adaptatif Pistes de combat en couches, trois niveaux d'intensité	1	\$3,600	\$3,600
Conception de la bibliothèque d'effets sonores 150+ effets sonores de combat, d'interface, d'objets et d'environnement	150	\$14 / sfx	\$2,100

Conception des voix-bruitages des personnages accordées aux motifs musicaux	1	\$1,800	\$1,800
Mixage, mastering et export moteur Mixage final, mastering, banque audio prête pour moteur de jeu	1	\$2,500	\$2,500
Total de la mission			\$27,000

Honoraires de mission	\$27,000
Taxe de vente et d'utilisation du Texas (taux combiné d'Austin, 8,25 %)	\$2,227.50
Total	\$29,227.50

 TOTAL DÙ	\$29,227.50
---	-------------

Tous les montants sont en USD. Facturation en trois échéances : 40 % à la signature, 30 % au démarrage de la production, 30 % à la livraison. Le tarif reste valable pour toute mission débutant au plus tard le 13 février 2026.

01 BANDE SON UNIQUEMENT \$18,500 - 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	02 BANDE SON + SFX \$27,000 - 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	03 PARTENAIRE AUDIO COMPLET \$3,200/mo - 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
--	--	--



OPTIONS

QUELLE FORMULE VOUS CONVIENT

	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

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.



ÉCHÉANCIER DE PAIEMENT

ÉCHÉANCE DE CHAQUE VERSEMENT

N°	JALON	DÉCLENCHEUR	PART	MONTANT
01	Semaines 1-2 · Conception des thèmes	2 février 2026	40%	\$10,800
02	Semaines 3-6 · Composition des niveaux et des boss	Au démarrage de la livraison	30%	\$8,100
03	Semaines 7-8 · Système de combat adaptatif	À l'acceptation du jalon	30%	\$8,100
Total (HT)			100%	\$27,000

Les échéances sont facturées au fur et à mesure des jalons ci-dessus et sont payables dans les 30 jours suivant chaque facture. Tous les montants sont exprimés en USD et s'entendent hors taxe de vente et d'utilisation du texas (taux combiné d'austin, 8,25 %).

HYPOTHÈSES SUR LESQUELLES REPOSE CETTE ESTIMATION

Les notes de rythme de jeu, les séquences de niveaux et l'API d'état combo/santé sont fournies avant le début de la composition de chaque niveau, et un producteur est habilité à approuver l'orientation thématique et à valider chaque jalon. Deux tours de révision par piste sont inclus. Cette proposition est valable pour tout engagement débutant au plus tard le 30 janvier 2026.

La contresignature ci-dessous vaut acceptation du périmètre, du calendrier et de l'investissement définis dans cette proposition et autorise le démarrage des travaux.

POUR VOXEL FORGE GAMES

01

JORDAN AMES

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Date

POUR SPRITE & SQUARE AUDIO

02

SPRITE & SQUARE AUDIO

SIGNATAIRE AUTORISÉ

Date

PRÊTS QUAND VOUS LE SEREZ

L'acceptation de cette proposition
déclenche le début des travaux le 2
février 2026. Le tarif reste
valable pour les missions
confirmées avant le 13
février 2026.

Approuvez cette proposition et nous pourrons 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