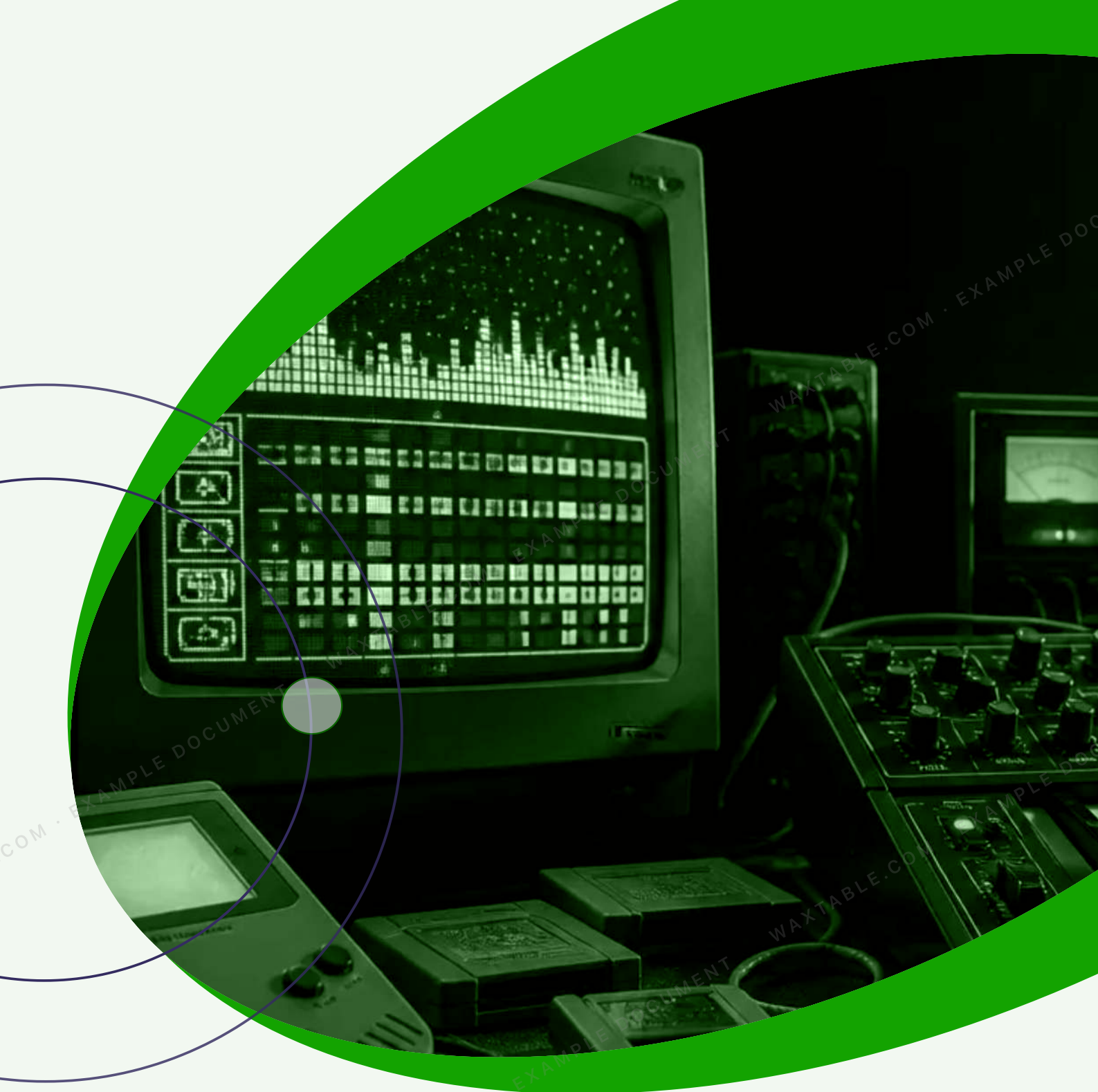




SPRITE & SQUARE AUDIO — BANDE ORIGINALE DE JEU VIDÉO

Cahier des charges

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	Contrôle documentaire	2
02	Introduction et périmètre	3
03	Objet et public visé	3
04	Exigences fonctionnelles	3
05	Exigences non fonctionnelles	5
06	Modules du produit	5
07	Spécification des composants	6
08	Hypothèses, contraintes et dépendances	7
09	Phases de mise en production	8

EN BREF

CONTRÔLE DOCUMENTAIRE

01	SPÉCIFICATION	02	PRÉPARÉ PAR	03	PROPRIÉTAIRE
	REQ-2026-0198		Sprite & Square Audio		Jordan Ames
	Émis le 12 janvier 2026		Austin, TX 78701		Producteur exécutif, Voxel Forge Games
04	STATUT	05	EXIGENCES		
	Pour révision		8		
	Version de référence figée à l’approbation		Fonctionnelles et non fonctionnelles		

01

INTRODUCTION ET PÉRIMÈTRE

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 cartoons des années 80, mais conçue pour un système de combat adaptatif moderne.

OBJET ET PUBLIC VISÉ

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.

EXIGENCES FONCTIONNELLES

ID	EXIGENCE	PRIORITÉ
R-01	Bande originale composée en synthèse chip d'époque, sans superposition de synthétiseurs modernes	OBLIGATOIRE
R-02	Le système de thème de combat propose au moins trois niveaux d'intensité liés à la santé du joueur	OBLIGATOIRE
R-03	Tous les effets sonores livrés en fichiers WAV individuels au taux d'échantillonnage natif du moteur	OBLIGATOIRE
R-04	Bande originale complète et bibliothèque d'effets sonores livrées avant le jalon de bêta fermée	OBLIGATOIRE
R-05	Deux tours de révision inclus par piste	SOUHAITABLE
R-06	Sons de répliques vocales assortis au motif musical existant de chaque personnage	SOUHAITABLE
R-07	Thème de la bande-annonce de lancement livré en mixage stéréo autonome, sans audio de jeu intégré	OBLIGATOIRE
R-08	Tous les fichiers de projet source remis à la livraison finale	SOUHAITABLE



ID	PRIORITÉ	EXIGENCE
R-01	Obligatoire	Bande originale composée en synthèse chip d'époque, sans superposition de synthétiseurs modernes
R-02	Obligatoire	Le système de thème de combat propose au moins trois niveaux d'intensité liés à la santé du joueur
R-03	Obligatoire	Tous les effets sonores livrés en fichiers WAV individuels au taux d'échantillonnage natif du moteur
R-04	Obligatoire	Bande originale complète et bibliothèque d'effets sonores livrées avant le jalon de bêta fermée
R-05	Souhaitable	Deux tours de révision inclus par piste

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.





SPÉCIFICATION

SPÉCIFICATION
DES COMPOSANTS

RÉF.	ÉLÉMENT	SPÉCIFICATION	UNITÉS	DÉLAI	PRIX UNITAIRE
SPC-01	Composition des thèmes et motifs	Thèmes des personnages principaux et de l'univers	1	17 mai 2026	\$4,200
SPC-02	Composition des niveaux et des boss	Bande sonore complète pour tous les niveaux et combats de boss, 24 pistes	24	17 mai 2026	\$450 / track

SPC-03	Système de thème de combat adaptatif	Pistes de combat en couches, trois niveaux d'intensité	1	17 mai 2026	\$3,600
SPC-04	Conception de la bibliothèque d'effets sonores	150+ effets sonores de combat, d'interface, d'objets et d'environnement	150	17 mai 2026	\$14 / sfx
SPC-05	Sons chip pour voix-bruitages	Conception des voix-bruitages des personnages accordées aux motifs musicaux	1	17 mai 2026	\$1,800
SPC-06	Mixage, mastering et export moteur	Mixage final, mastering, banque audio prête pour moteur de jeu	1	17 mai 2026	\$2,500

Les spécifications sont fixées à l'acceptation ; tout changement est traité selon la procédure de contrôle des modifications définie dans le présent document.



01

UN SON FIDÈLE À L'ÉPOQUE

Chaque note et chaque effet sonore construits sur une véritable synthèse par puce sonore, pas sur des synthétiseurs modernes déguisés en rétro.

02

ADAPTATIF PAR CONCEPTION

Une musique de combat construite en couches dès le départ, afin que l'intensité suive l'état de jeu en direct du joueur.

03

LIVRAISON PRÊTE POUR LE MOTEUR

Chaque élément exporté et packagé pour s'intégrer directement au moteur de jeu, sans retouche nécessaire.

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.



SPRITE & SQUARE AUDIO



212 E 6th St, Austin, TX 78701, États-Unis

score@spriteandsquare.com • +1 512 555 0119 •

spriteandsquare.com

Sprite & Square Audio LLC • EIN 74-2938165