



PRÉPARÉ POUR VOXEL FORGE GAMES

Cahier des charge

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

SOMMAIRE

01	En bref	2
02	Périmètre, calendrier & honoraires	2
03	Aperçu et objectifs	4
04	Contexte et objectifs	4
05	Livrables	4
06	Volets de travail	5
07	Spécification du flux de travail	6
08	Calendrier	6
09	Critères d'acceptation	7
10	Détail des honoraires	7
11	Récapitulatif des coûts	8
12	Échéancier de paiement	8
13	Acceptation	9

EN BREF

CAHIER DES CHARGES

SOW-2026-0198



BROUILLON

PRÉPARÉ POUR Voxel Forge Games - Jordan Ames, Producteur exécutif	PRÉPARÉ PAR Sprite & Square Audio, Austin	NUMÉRO DU CAHIER DES CHARGES SOW-2026-0198	DATE DE DÉBUT 2 février 2026
DURÉE Bande originale de jeu vidéo	STATUT Brouillon - pour révision		

EN BREF

PÉRIMÈTRE, CALENDRIER ET HONORAIRES



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.



DÉBUT

2 février 2026

À la contresignature



DURÉE

11 semaines

Échelonné selon le calendrier ci-dessous



HONORAIRES

\$29,227.50

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



ACCEPTÉ PAR

Jordan Ames

Producteur exécutif



APERÇU ET OBJECTIFS

Une mission de composition de onze semaines livrant une bande sonore originale composée 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.



CONTEXTE ET OBJECTIFS

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.



LIVRABLES

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

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.



SPÉCIFICATION

SPÉCIFICATION DU
FLUX DE TRAVAIL

RÉF.	ÉLÉMENT	SPÉCIFICATION	CHARGE	DÉBUT TRAVAIL	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	Voix chip pour voix-bruitages	Conception des voix-bruitages des personnages accordées aux motifs musicaux	1	17 mai 2026	\$1,800

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

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.
05	SEMAINE 11 • MIXAGE, MASTERING ET LIVRAISON	Mixage final, mastering et export prêt pour moteur livrés.

CRITÈRES D'ACCEPTATION

RÉF.	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

FLUX DE TRAVAIL	SEMAINES	TAUX	MONTANT

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

Sous-total des honoraires

\$27,000

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

 TOTAL

\$29,227.50

Tous les montants sont en USD et hors taxes applicables. Les honoraires sont facturés en trois jalons : 40 % à la signature, 30 % au début de la réalisation, 30 % à la mise en production.



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 %).

La contresignature ci-dessous entérine le périmètre, le calendrier, les critères d'acceptation et les honoraires définis dans ce cahier des charges, et autorise le début des travaux à la date de début indiquée.

POUR VOXEL FORGE GAMES

01

JORDAN AMES

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Date

POUR SPRITE & SQUARE AUDIO

02

SPRITE & SQUARE AUDIO

SIGNATAIRE AUTORISÉ

Date

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