

SOLICITAÇÃO DE ALTERAÇÃO

Solicitação de Alteração

Trilha Sonora Original de Jogo

DE

01

SPRITE & SQUARE AUDIO

212 E 6TH ST, AUSTIN, TX 78701,
UNITED STATES

PARA

02

VOXEL FORGE GAMES

980 SE BELMONT ST, PORTLAND,
OR 97214, UNITED STATES

Esta solicitação de mudança altera o escopo de trabalho referenciado abaixo. Ela só entra em vigor depois que ambas as partes a assinarem.

SOLICITAÇÃO DE
MUDANÇA Nº
CR-2026-0071

DATA DE VIGÊNCIA
2 de fevereiro
de 2026

ALTERA
SOW-2026-0198

EMITIDO
12 de janeiro de 2026

Sprite & Square Audio LLC

Confidencial — preparado para Voxel Forge Games. Não deve circular além das partes nomeadas.

RESUMO GERAL

SOLICITAÇÃO DE ALTERAÇÃO

CR-2026-0071

ENVIADO

SOLICITAÇÃO DE ALTERAÇÃO CR-2026-0071	DATA DE ABERTURA 12 de janeiro de 2026	SOW DE ORIGEM SOW-2026-0198 • Trilha de Byte Knight	URGÊNCIA Alta
STATUS ENVIADO	SOLICITADO POR Sprite & Square Audio, Austin	RESPOSTA NECESSÁRIA ATÉ 13 de fevereiro de 2026	

RESUMO GERAL

O QUE ESTA MUDANÇA ALTERA

01 ALTERA SOW-2026-0198 Escopo de trabalho	02 TAXA ADICIONAL \$29,227.50 \$27,000, mais imposto sobre vendas e uso do texas (alíquota combinada de austin, 8,25%)	03 VALOR REVISADO DO CONTRATO \$33,750 Incluindo esta mudança
04 VIGÊNCIA 2 de fevereiro de 2026 Mediante aprovação de ambas as partes	05 SOLICITADO POR Sprite & Square Audio Aprovado por Jordan Ames	

01

RESUMO DA ALTERAÇÃO

A Voxel Forge Games solicitou que o projeto fosse ampliado para incluir o pacote de VFX "Byte Knight" — com novas cenas de chefes e trilha e efeitos sonoros adicionais —, totalizando um valor revisado de US\$ 33.750.

JUSTIFICATIVA

O jogo de ação e aventura em pixel art Byte Knight, da Voxel Forge Games, vem utilizando música temporária e efeitos sonoros de banco licenciado durante a maior parte da produção, e o beta fechado está a onze semanas de distância. O áudio provisório já começou a influenciar a forma como a equipe pensa sobre ritmo e sensação de combate — o que significa que, quanto mais a trilha definitiva demorar, mais ela terá que competir com um jogo que cresceu em torno da música errada.

A Sprite & Square Audio propõe um projeto de composição de onze semanas: uma trilha sonora original de 24 faixas e uma biblioteca de efeitos sonoros com mais de 150 ativos, compostos em síntese chiptune fiel à época e construídos desde o início como um sistema de tema de batalha adaptativo em camadas. As seções a seguir detalham a abordagem, as entregas, o cronograma e o investimento.

pontos de integração do motor do jogo, arrisca uma trilha que precisará ser refeita assim que a implementação começar.

O chiptune fiel à época também é uma disciplina bastante específica: sintetizadores modernos disfarçados de retrô raramente resistem a uma audição atenta, e a Voxel Forge não possui conhecimento interno em síntese chiptune para avaliar ou orientar esse trabalho.

NOSSA ABORDAGEM

Compomos a trilha de Byte Knight em síntese chiptune real desde o primeiro esboço de tema, e construímos o sistema de batalha em camadas desde o início — três estados de intensidade que o motor do jogo pode alternar em tempo real conforme a vida e o estado do combo mudam, em vez de uma única faixa acoplada posteriormente.

Cada ativo, desde a trilha de 24 faixas até a biblioteca de mais de 150 efeitos sonoros e as falas de voz dos personagens, é exportado pronto para o motor do jogo, tornando a implementação um simples arrastar e soltar, não uma reconstrução.

ITEM	ALTERAÇÃO (ADICIONAR/REMOVER/MODIFICAR)	DESCRIÇÃO
Escopo	Trilha sonora e efeitos sonoros do jogo base (Byte Knight)	Trilha sonora e efeitos sonoros do jogo base + pacote DLC 'Boss Rush'
Faixas originais	24 faixas	30 faixas (+6 temas de chefes da DLC)
Ativos de efeitos sonoros	Mais de 150 ativos	Mais de 180 ativos (+30 ativos da DLC)
Taxa do projeto	\$27,000	US\$ 33.750 (+US\$ 6.750)
Entrega final	Semana 11	Semana 13 (+2 semanas)

- 01

SEMANAS 1-2 • DESIGN DE TEMAS

Temas centrais de personagens e do mundo compostos e aprovados.
- 02

SEMANAS 3-6 • TRILHA DE NÍVEIS E CHEFES

Trilha sonora completa composta para todos os níveis e confrontos com chefes.
- 03

SEMANAS 7-8 • SISTEMA DE BATALHA ADAPTATIVO

Camadas de batalha construídas e testadas com os estados do jogo.
- 04

SEMANAS 9-10 • EFEITOS SONOROS E FALAS DOS PERSONAGENS

Biblioteca completa de efeitos sonoros e falas dos personagens produzida.



ATIVIDADE	HORAS	TAXA	VALOR
Composição de temas e motivos Temas centrais de personagens e do mundo	1	\$4,200	\$4,200
Trilha de níveis e chefes Trilha sonora completa em todos os níveis e lutas contra chefes, 24 faixas	24	\$450 / track	\$10,800
Sistema de tema de batalha adaptativo Camadas de batalha, três níveis de intensidade	1	\$3,600	\$3,600
Design da biblioteca de efeitos sonoros Mais de 150 efeitos sonoros de combate, interface, itens e ambiente	150	\$14 / sfx	\$2,100
Sons chiptune das falas dos personagens Design das falas dos personagens alinhado aos motivos musicais	1	\$1,800	\$1,800
Taxa adicional			\$29,227.50

Valor original do contrato (SOW-2026-0198)	\$27,000
Taxa adicional (esta solicitação de alteração)	\$29,227.50
Novo total	\$33,750
NOVO TOTAL \$33,750	

Todos os valores estão em dólares americanos (USD) e não incluem os impostos aplicáveis. A taxa adicional é cobrada de acordo com o cronograma de marcos do SOW de origem: 50% na aprovação desta alteração e 50% no lançamento.



CRONOGRAMA DE PAGAMENTO

QUANDO CADA PARCELA VENCE

N.º	MARCO	GATILHO	PARCELA	VALOR
01	Semanas 1-2 · Design de temas	2 de fevereiro de 2026	50%	\$13,500
02	Semanas 3-6 · Trilha de níveis e chefes	No início da entrega	50%	\$13,500
Total (sem impostos)			100%	\$27,000

As parcelas são faturadas conforme os marcos acima e são pagáveis em até 30 dias após cada fatura. Todos os valores estão em USD e não incluem imposto sobre vendas e uso do texas (alíquota combinada de austin, 8,25%).

PREMISSAS E CONDIÇÕES DE APROVAÇÃO

Notas de ritmo de jogabilidade, gravações de níveis e a API de estado de combo/vida são fornecidas antes do início da composição de cada nível, e um produtor é designado para aprovar a direção dos temas e validar cada marco. Duas rodadas de revisão por faixa estão incluídas. Esta proposta é válida para projetos iniciados até 30 de janeiro de 2026.

A assinatura abaixo aprova o escopo, o cronograma revisado e a taxa adicional estabelecidos nesta solicitação de alteração, e autoriza a alteração correspondente do contrato de serviço de origem.

PELA VOXEL FORGE GAMES

01

JORDAN AMES

PRODUTOR EXECUTIVO

Data

PELA SPRITE & SQUARE AUDIO

02

SPRITE & SQUARE AUDIO

SIGNATÁRIO AUTORIZADO

Data

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