

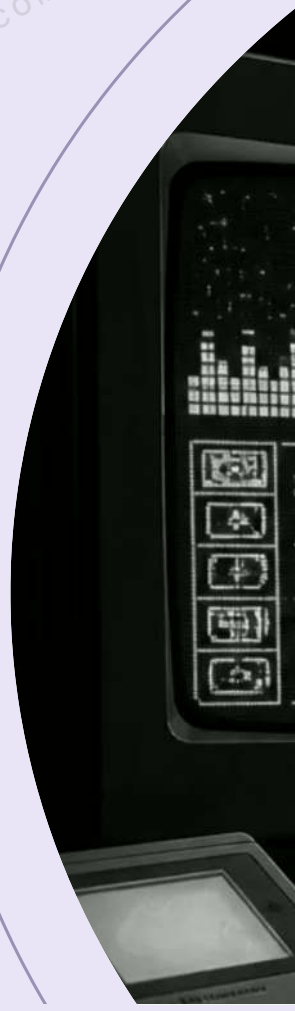
• • • • •

SPRITE & SQUARE AUDIO • TRILHA SONORA
ORIGINAL DE JOGO

Byte Knight Score

Uma trilha sonora chiptune retrô completa e um pacote de efeitos sonoros para o próximo título da Voxel Forge Games, Byte Knight.

2026



01

A OPORTUNIDADE

Byte Knight entra em beta fechado e o time sonora montado começa com música provisória e efeitos sonoros de banco de áudio. O trabalho da Sprite & Square Audio é entregar à Voxel Forge Games uma trilha sonora completa e fiel à época em chiptune e uma biblioteca de efeitos sonoros — compostas como um dispositivo de cartucho dos anos 80 teria feito — mas construídas para um sistema de combate adaptativo moderno.

POR QUE AGORA

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.

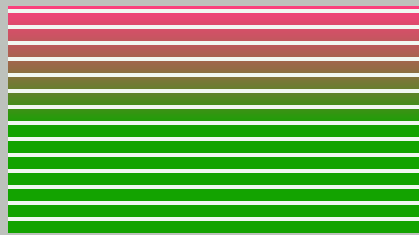
01



24

FAIXAS ORIGINAIS
COMPOSTAS

02



150+

ATIVOS DE EFEITOS
SONOROS ENTREGUES

03



11 sem.

DO INÍCIO À ENTREGA
FINAL

O DESAFIO

O sistema de combate de Byte Knight já lê a vida do jogador e o estado do combo em tempo real, mas a música provisória não responde a nada disso — as lutas contra chefes parecem monótonas independentemente de como a batalha está indo. Compor depois do fato, sem levar em conta os 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.

01



DESIGN DE TEMA E MOTIVO

Temas musicais centrais para o herói, o vilão e o mundo de Byte Knight, compostos em síntese de chip fiel à época.

02



TRILHA DE NÍVEIS E CHEFES

Faixas completas trilhadas para cada nível e luta de chefe, cronometradas conforme as notas de ritmo do gameplay.

03



SISTEMA DE BATALHA ADAPTATIVO

Stems em camadas construídos para que a música de batalha se intensifique em tempo real conforme a vida e o estado de combo do jogador.

04



DESIGN DE SFX E FOLEY

Mais de 150 efeitos sonoros de combate, interface, coleta e ambiente projetados em estilo 8-bit de época.

05



DESIGN DE VOICE-BARKS

Vocalizações de personagem em chiptune combinadas com o motivo musical de cada personagem.

06



MIXAGEM, MASTERIZAÇÃO E EXPORTAÇÃO

Mixagem final, masterização fiel ao estilo chip, e exportação para bancos de áudio prontos para o motor do jogo.

A Sprite & Square nos entregou um sistema de tema de batalha que simplesmente funcionou assim que o conectamos - sem idas e vindas, sem música provisória deixada na build.



CASS WHITFIELD



SITUAÇÃO

REGISTROS, COBERTURAS E GARANTIAS

CREDENCIAL	ÓRGÃO EMISSOR	REFERÊNCIA	ESCOPO	STATUS
Entidade registrada	Registro de empresas, Estados Unidos	Sprite & Square Audio LLC	identidade jurídica	



Seguro de responsabilid ade civil profissional	Seguradora comercial	Jogo	Disponível mediante solicitação
Seguro de responsabilid ade civil geral	Seguradora comercial	instalações do cliente	Disponível mediante solicitação
Filiação a entidade de classe	Associação setorial, Estados Unidos	canal de reclamações	Disponível mediante solicitação

Certificados e apólices são fornecidos mediante solicitação e reemitidos para Voxel Forge Games mediante solicitação a qualquer momento durante o contrato.

- 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.

01

SOMENTE TRILHA SONORA

\$18,500

- Trilha sonora original de 24 faixas
- Duas rodadas de revisões por faixa
- Exportação de banco de áudio pronto para o motor
- Arquivos-fonte completos da trilha sonora

02

TRILHA SONORA + SFX

\$27,000

- Tudo em Somente Trilha Sonora
- Biblioteca completa de SFX com mais de 150 ativos
- Sons de voice-bark em chip do personagem
- Trecho musical do trailer de lançamento

03

PARCEIRO DE ÁUDIO COMPLETO

\$3,200/mo

- Tudo em Trilha Sonora + SFX
- Composição para DLC e atualizações pós-lançamento
- Prazo prioritário (5 dias úteis)
- Compositor dedicado em regime de retainer



MODELO DE NEGÓCIO

COMO OS TRÊS NÍVEIS SE COMPARAM

	SOMENTE TRILHA SONORA	TRILHA SONORA + SFX	PARCEIRO DE ÁUDIO COMPLETO
Preço	\$18,500	\$27,000	\$3,200/mo
Escopo principal	Trilha sonora original de 24 faixas	Tudo em Somente Trilha Sonora	Tudo em Trilha Sonora + SFX
O que está incluído	Duas rodadas de revisões por faixa	Biblioteca completa de SFX com mais de 150 ativos	Composição para DLC e atualizações pós-lançamento

Entrega	Exportação de banco de áudio pronto para o motor	Sons de voice-bark em chip do personagem	Prazo prioritário (5 dias úteis)
Suporte pós-entrega	Arquivos-fonte completos da trilha sonora	Trecho musical do trailer de lançamento	Compositor dedicado em regime de retainer

Os preços estão em USD e não incluem o imposto sobre vendas e uso do Texas (taxa combinada de Austin, 8.25%). As opções podem ser combinadas ou escalonadas; a recomendação para a Voxel Forge Games está destacada na seção de preços.



PARTICIPE DA RODADA



Estamos captando recursos para
financiar o roteiro apresentado na
página anterior. A Sprite & Square
Audio terá prazer em agendar
uma conversa de acompanhamento
neste trimestre.

Aprove esta proposta e podemos começar o design de temas na
semana de 2 de fevereiro. Responda a este documento ou envie um
e-mail para score@spriteandsquare.com.

Sprite & Square Audio

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