



PROPOSTA PARA VOXEL FORGE GAMES

Proposta de Trilha Sonora Byte Knight

Uma trilha sonora chiptune retrô completa e um pacote de

SUMÁRIO

01	Resumo geral	2
02	O projeto em números	3
03	A oportunidade	4
04	Resumo executivo	4
05	A experiência atual	4
06	Desafio e abordagem	5
07	Pontos de prova	6
08	Situação e coberturas	6
09	Em suas palavras	7
10	Escopo do trabalho	8
11	O que está incluído	8
12	Entregas	9
13	Trabalhos selecionados	10
14	Cronograma	10
15	Investimento e condições	11
16	Detalhamento de honorários	11
17	Resumo de custos	12
18	Opções de contratação	13
19	Comparativo de opções	13
20	Cronograma de pagamento	14
21	Premissas das quais esta estimativa depende	15
22	Aceite	15

RESUMO GERAL

PROPOSTA

PRO-2026-0198



PARA APROVAÇÃO

PREPARADO PARA Voxel Forge Games - Jordan Ames, Produtor Executivo	PREPARADO POR Sprite & Square Audio, Austin	EMITIDO 12 de janeiro de 2026	VÁLIDO ATÉ 13 de fevereiro de 2026
---	---	----------------------------------	--

CONTRATAÇÃO

Trilha Sonora Original de Jogo

RESUMO GERAL

O PROJETO EM CINCO NÚMEROS



01CONTRATAÇÃO

Trilha Sonora Original de Jogo

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

02INVESTIMENTO

\$29,227.50

\$27,000, mais imposto sobre vendas e uso do texas (alíquota combinada de austin, 8,25%)

03INÍCIO

2 de fevereiro de 2026

Sujeito a aceitação até 13 de fevereiro de 2026

04DURAÇÃO

11 semanas

Do início à entrega final

05PREPARADO PARA

Voxel Forge Games

Jordan Ames, Produtor executivo

01

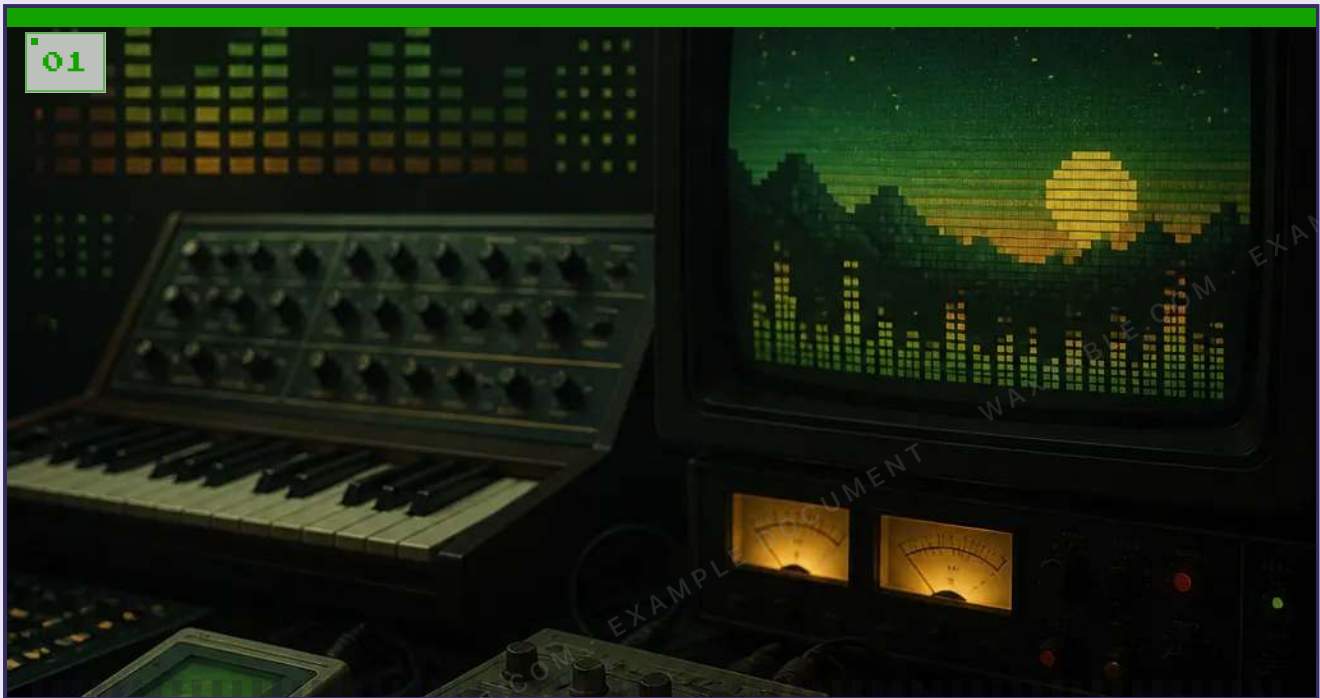
A OPORTUNIDADE

Byte Knight entra em beta fechado e onze semanas restantes apenas com áudio provisório e efeitos sonoros de banco de dados. 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.

RESUMO EXECUTIVO

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.



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



24

FAIXAS ORIGINAIS
COMPOSTAS

02



150+

ATIVOS DE EFEITOS
SONOROS ENTREGUES

03



11 sem.

DO INÍCIO À ENTREGA
FINAL



SITUAÇÃO

REGISTROS, COBERTURAS E GARANTIAS

CREDENCIAL	ÓRGÃO EMISSOR	REFERÊNCIA	ESCOPO	STATUS
Entidade registrada	Registro de empresas, Estados Unidos	Sprite & Square Audio LLC	identidade jurídica	
Registro fiscal	Autoridade fiscal, Estados Unidos	EIN 74-2938165	faturados	Ativo
Seguro de responsabilidade civil profissional	Seguradora comercial	Disponível mediante solicitação	Jogo	
Seguro de responsabilidade civil geral	Seguradora comercial	Disponível mediante solicitação	instalações do cliente	



Filiação a entidade de classe	Associação setorial, Estados Unidos	Disponível mediante solicitação	canal de reclamações
-------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	----------------------

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

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



ESCOPO DO TRABALHO

Uma contratação de composição de sons visando para entrega de uma trilha sonora completa de 24 faixas e uma biblioteca completa de efeitos sonoros para o jogo de ação e aventura em nível art Byte Knight, da Voxel Forge Games.

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.



ENTREGAS



01

MÚSICA

TRILHA SONORA ORIGINAL DE 24 FAIXAS

Uma trilha chiptune original completa cobrindo cada fase, luta contra chefes e tela de menu em Byte Knight.

02

MÚSICA

SISTEMA DE TEMA DE BATALHA ADAPTATIVO

Música de batalha em camadas que muda de intensidade ao vivo conforme a vida e o medidor de combo do jogador variam.

03

EFEITOS SONOROS

BIBLIOTECA COMPLETA DE EFEITOS SONOROS

Mais de 150 efeitos sonoros 8-bit feitos à mão para combate, interface, itens coletáveis e sinais ambientais.

04

EFEITOS SONOROS

SONS CHIPTUNE DAS FALAS DOS PERSONAGENS

'Falas' estilo chiptune retrô para diálogos e reações dos personagens.

05

HABILITAÇÃO

BANCO DE ÁUDIO PRONTO PARA O MOTOR DE JOGO

Toda a música e os efeitos sonoros exportados e empacotados para importação direta no motor de jogo.

- Sessões de gravação orquestral ao vivo ou fora do estilo chiptune
- Implementação de áudio no motor de jogo ou programação
- Dublagem ou gravação completa de diálogos falados
- Fabricação física de trilha sonora em vinil ou CD



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.



Notas de ritmo de jogabilidade, ideias de temas e a API de desenvolvimento de vida são fornecidas antes do início da composição de cada faixa e um produtor é designado para aprovar a direção temática e validar cada faixa. Duas rodadas de revisão por faixa estão incluídas. Esta proposta é válida para contratações iniciadas até 30 de janeiro de 2025.

FRENTE DE TRABALHO	SEMANAS	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



Mixagem, masterização e exportação para o engine	1	\$2,500	\$2,500
Mixagem final, masterização, banco de áudio pronto para o engine			

Total da contratação			\$27,000
----------------------	--	--	----------

Taxa do projeto	\$27,000
-----------------	----------

Imposto sobre vendas e uso do Texas (alíquota combinada de Austin, 8,25%)	\$2,227.50
---	------------

Total	\$29,227.50
-------	-------------

 TOTAL DEVIDO	\$29,227.50
--	-------------

Todos os valores estão em USD. Faturado em três marcos: 40% na assinatura, 30% no início da construção, 30% na entrega. O valor é válido para contratações iniciadas até 13 de fevereiro de 2026.

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



OPÇÕES

QUAL MODELO COMBINA COM VOCE

	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.



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	40%	\$10,800
02	Semanas 3-6 · Trilha de níveis e chefes	No início da entrega	30%	\$8,100
03	Semanas 7-8 · Sistema de batalha adaptativo	Na aceitação do marco	30%	\$8,100
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 DAS QUAIS ESTA ESTIMATIVA DEPENDE

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 contra-assinatura abaixo aceita o escopo, o cronograma e o investimento definidos nesta proposta e autoriza o início do trabalho.

PELA VOXEL FORGE GAMES

01

JORDAN AMES

PRODUTOR EXECUTIVO

Data

PELA SPRITE & SQUARE AUDIO

02

SPRITE & SQUARE AUDIO

SIGNATÁRIO AUTORIZADO

Data




PRONTOS QUANDO VOÇÊ ESTIVER



A aceitação desta proposta dá início ao trabalho em 2 de fevereiro de 2026. O valor permanece válido para contratações confirmadas até 13 de fevereiro de 2026.

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