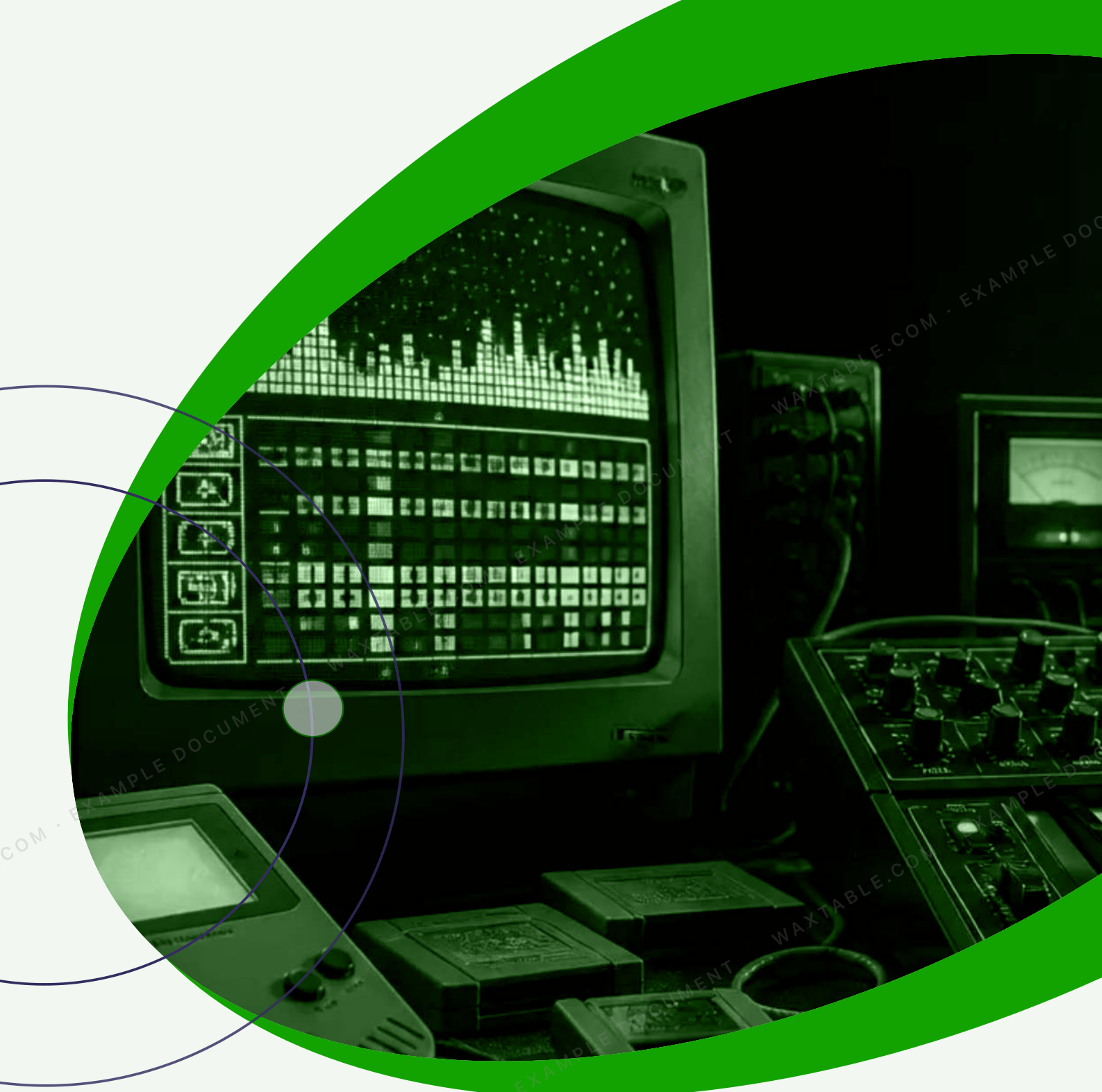




SPRITE & SQUARE AUDIO — TRILHA SONORA ORIGINAL DE JOGO

Especificação de Requisitos

Uma **2026** sonora chiptune retrô completa e um pacote de efeitos sonoros para o próximo título da Voxel Forge Games, Byte Knight.

SUMÁRIO

01	Controle de documentos	2
02	Introdução e escopo	3
03	Objetivo e público-alvo	3
04	Requisitos funcionais	3
05	Requisitos não funcionais	5
06	Módulos do produto	5
07	Especificação de componentes	6
08	Premissas, restrições e dependências	7
09	Fases de lançamento	8

RESUMO GERAL

CONTROLE DE DOCUMENTOS

01	ESPECIFICAÇÃO	02	PREPARADO POR	03	PROPRIETÁRIA
	REQ-2026-0198		Sprite & Square Audio		Jordan Ames
	Emitido em 12 de janeiro de 2026		Austin, TX 78701		Produtor Executivo, Voxel Forge Games
04	STATUS	05	REQUISITOS		
	Para revisão		8		
	Linha de base definida na aprovação		Funcionais e não funcionais		

INTRODUÇÃO E ESCOPO

Byte Knight entra em beta fechado e onze semanas contando 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.

OBJETIVO E PÚBLICO-ALVO

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.

REQUISITOS FUNCIONAIS

R-02	O sistema de tema de batalha entrega no mínimo três camadas de intensidade vinculadas à saúde do jogador	OBRIGATÓRIO
R-03	Todos os efeitos sonoros entregues como arquivos WAV individuais na taxa de amostragem nativa do engine	OBRIGATÓRIO
R-04	Trilha sonora completa e biblioteca de efeitos sonoros entregues antes do marco de beta fechado	OBRIGATÓRIO
R-05	Duas rodadas de revisão incluídas por faixa	DESEJÁVEL
R-06	Sons de fala dos personagens (voice-bark) alinhados ao motivo musical existente de cada personagem	DESEJÁVEL
R-07	Trilha do trailer de lançamento entregue como mixagem estéreo independente, sem áudio do jogo incorporado	OBRIGATÓRIO
R-08	Todos os arquivos de projeto-fonte entregues na entrega final	DESEJÁVEL



ID	PRIORIDADE	REQUISITO
R-01	Obrigatório	Trilha sonora composta com síntese chip fiel à época, sem camadas de sintetizador moderno
R-02	Obrigatório	O sistema de tema de batalha entrega no mínimo três camadas de intensidade vinculadas à saúde do jogador
R-03	Obrigatório	Todos os efeitos sonoros entregues como arquivos WAV individuais na taxa de amostragem nativa do engine
R-04	Obrigatório	Trilha sonora completa e biblioteca de efeitos sonoros entregues antes do marco de beta fechado
R-05	Desejável	Duas rodadas de revisão incluídas por faixa

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.



ESPECIFICAÇÃO

ESPECIFICAÇÃO DE COMPONENTES

REF.	ITEM	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADES	PRAZO	PREÇO UNITÁRIO
SPC-01	Composição de temas e motivos	Temas centrais de personagens e do mundo	1	17 de maio de 2026	\$4,200
SPC-02	Trilha de níveis e chefes	Trilha sonora completa em todos os níveis e lutas contra chefes, 24 faixas	24	17 de maio de 2026	\$450 / track

SPC-03	Sistema de tema de batalha adaptativo	Camadas de batalha, três níveis de intensidade	1	17 de maio de 2026	\$3,600
SPC-04	Design da biblioteca de efeitos sonoros	Mais de 150 efeitos sonoros de combate, interface, itens e ambiente	150	17 de maio de 2026	\$14 / sfx
SPC-05	Sons chiptune das falas dos personagens	Design das falas dos personagens alinhado aos motivos musicais	1	17 de maio de 2026	\$1,800
SPC-06	Mixagem, masterização e exportação para o engine	Mixagem final, masterização, banco de áudio pronto para o engine	1	17 de maio de 2026	\$2,500

As especificações são fixadas no momento da aceitação; qualquer alteração é tratada por meio do processo de controle de mudanças definido neste documento.



01

SOM FIEL À ÉPOCA

Cada nota e efeito sonoro construído com síntese de chip real, não com sintetizadores modernos disfarçados de retrô.

02

ADAPTATIVO POR DESIGN

Música de batalha construída em camadas desde o início, para que a intensidade acompanhe o estado do jogo em tempo real.

03

ENTREGA PRONTA PARA O MOTOR DE JOGO

Cada ativo exportado e empacotado para ser inserido diretamente no motor de jogo, sem retrabalho necessário.

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.



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