



PREPARADO PARA A VOXEL FORGE GAMES

Escopo de Trabalho

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

SUMÁRIO

01	Resumo geral	2
02	Escopo, cronograma & honorários	2
03	Visão geral e objetivos	4
04	Contexto e metas	4
05	Entregas	4
06	Frentes de trabalho	5
07	Especificação da frente de trabalho	5
08	Cronograma	6
09	Critérios de aceitação	7
10	Detalhamento de honorários	7
11	Resumo de custos	8
12	Cronograma de pagamento	8
13	Aceite	9

RESUMO GERAL

SOW

SOW-2026-0198



RASCUNHO

PREPARADO PARA Voxel Forge Games - Jordan Ames, Produtor Executivo	PREPARADO POR Sprite & Square Audio, Austin	NÚMERO DO SOW SOW-2026-0198	DATA DE INÍCIO 2 de fevereiro de 2026
DURAÇÃO Trilha Sonora Original de Jogo	STATUS Rascunho - para revisão		

RESUMO GERAL

ESCOPO, CRONOGRAMA E HONORÁRIOS

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.

02

INÍCIO

2 de fevereiro de 2026

Mediante contra-
assinatura

03

DURAÇÃO

11 semanas

Faseado conforme
cronograma abaixo

04

HONORÁRIOS

\$29,227.50

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

05

ACEITO POR

Jordan Ames

Produtor Executivo

01

VISÃO GERAL E OBJETIVOS

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



CONTEXTO E METAS

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.



ENTREGAS



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.

FORA DO ESCOPO



- 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

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.

ESPECIFICAÇÃO

ESPECIFICAÇÃO DA FRENTE DE TRABALHO

REF.	ITEM	ESPECIFICAÇÃO	ESFORÇO	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	Designs chiptune das falas dos personagens	Design das falas dos personagens alinhado aos motivos musicais	1	17 de maio de 2026	\$1,800

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

- 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.
- 05

SEMANA 11 • MIXAGEM, MASTERIZAÇÃO E ENTREGA

Mixagem final, masterização e exportação pronta para o engine entregues.

CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO

REF.	REQUISITO	PRIORIDADE
R-01	Trilha sonora composta com síntese chip fiel à época, sem camadas de sintetizador moderno	OBRIGATÓRIO
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

FRENTE DE TRABALHO	SEMANAS	TAXA	VALOR
--------------------	---------	------	-------

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

Subtotal de honorários

\$27,000

Honorários	\$27,000
Imposto sobre vendas e uso do Texas (alíquota combinada de Austin, 8,25%)	\$2,227.50
Total	\$29,227.50

 TOTAL

\$29,227.50

Todos os valores estão em USD e não incluem impostos aplicáveis. Os honorários são cobrados em três marcos: 40% na assinatura, 30% no início da construção, 30% na entrada em operação.



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%).

A contra-assinatura abaixo aceita o escopo, o cronograma, os critérios de aceitação e os honorários estabelecidos neste Escopo de Trabalho e autoriza o início dos trabalhos na data de início indicada.

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