



Uma iniciativa da Claro para conectar talentos das comunidades.



Claro- gaming

!SOUL!
CODE!

FAVELA
GAMING



YouTube Gaming

Final Level^{co}



BRIGHT SQUAD

Seu futuro mais limpo, mais Claro!

SQUAD G2 • SOULCODE ACADEMY • CLARO GAMING

Janei Vieira

Lucas Gaino

Romilson Luis

BRIGHT SQUAD



HISTÓRIA

Ideia central:

Três jovens da periferia formam o Bright Squad para transformar um bairro com muito lixo em um lugar limpo, organizado e sustentável, usando tecnologia, criatividade e trabalho em equipe.

Bright Squad é um jogo de ação 3D que celebra o protagonismo de jovens em comunidades urbanas brasileiras.



NARRATIVA

Contexto Geral:

O bairro sofre com a acumulação desenfreada de resíduos. Lixo nas ruas, descuido ambiental e falta de conscientização estão afastando pessoas e degradando o espaço.

Naldinho, Leo e Silvana são um grupo de agentes ambientais conectados pela tecnologia Claro e comprometidos com a transformação social e ambiental de seu bairro, enxergam uma oportunidade: usar tecnologia, criatividade e trabalho em equipe para transformar essa realidade e inspirar toda a comunidade.



NARRATIVA

Contexto Geral:

Cada missão mostra uma etapa dessa transformação: o bairro começa sujo e desorganizado, e vai ganhando pontos de coleta, espaços revitalizados e moradores engajados, sempre em clima positivo e colaborativo.



O BRIGHT SQUAD

Naldinho: Líder tecnológico (17)

Carismático, apaixonado por tecnologia e games, acredita na transformação social através da inovação.

Léo: Inventor sustentável (16)

Engenheiro nato, cria soluções com materiais reciclados e optimiza pontos de coleta.

Silvana: Organizadora comunitária (18)

Filha de ativista, mobiliza a comunidade e orienta as ações para que tenham impacto real e duradouro

BRIGHT SQUAD



CONCEITO DO JOGO

Versão 1.0:

Bright Squad é um jogo mobile de ação arcade onde o jogador controla um personagem em uma arena urbana, coletando lixo de forma seletiva em ondas progressivas. Com controles intuitivos e progressão desafiadora, busca engajar jogadores em sessions rápidas mas viciantes.

Gênero: Action Arcade (Mobile)

Plataformas: Android, iOS e Web ([itch.io](#))

Público: Casual players, 13+

BRIGHT SQUAD



MECÂNICA PRINCIPAL

Gameplay

- Ação 3^a pessoa
- Coleta de lixo
- Separação correta

Desafios

- Tempo limitado
- Rotas eficientes
- Som direcional



MECÂNICA PRINCIPAL

Missões e Cenários

- Controlar um dos três agentes (Naldinho, Leo ou Silvana) em missões de limpeza urbana.
- Coletar resíduos espalhados, separá-los corretamente (reciclável x não reciclável) e descartá-los em pontos de coleta específicos, dentro de um tempo limite.
- Score baseado em quantidade coletada, rapidez e precisão na separação; não há dano, apenas perda de desempenho se o jogador erra o descarte ou organiza mal a rota.

BRIGHT SQUAD



MECÂNICA PRINCIPAL

Progressão e dificuldade:

- Missões iniciais: menos itens e tempo folgado, foco em ensinar coleta, separação e navegação pelo mapa.
- Missões intermediárias e finais: mais tipos de resíduos, mais quantidade e tempo reduzido, exigindo rotas eficientes e atenção à reciclagem correta, mas sempre sem castigo violento; se o tempo acaba, apenas aparece um convite positivo para tentar de novo.



MECÂNICA PRINCIPAL

Recompensas e Melhorias:

- O jogador sempre aprende e nunca "perde de verdade": ao final de cada missão recebe um score e pode ganhar medalhas de Bronze, Prata ou Ouro, de acordo com rapidez, quantidade de resíduos coletados e acertos na separação.
- À medida que conquista boas medalhas, o bairro vai mudando visualmente: surgem novos pontos de coleta, jardins, murais, escolas, hospitais e prédios revitalizados, que só aparecem quando cada personagem completa suas missões específicas naquela área (ex.: invenções do Leo, projetos comunitários da Silvana, ações tecnológicas do Naldinho).



MECÂNICA PRINCIPAL

FASE 1: Rua Principal → Praça (Naldinho)

30 itens | 180s | Aprendizado de mecânicas

FASE 2: Quadra → Praça (Leo)

50 itens | Tempo reduzido | Tipos mistos

FASE 3: Rua Principal → Floresta (Suzana)

100+ itens | Máximo desafio | Rotas complexas e maiores distâncias



MECÂNICA PRINCIPAL

Tipos de resíduos e pontuação:

- Resíduos simples (papel, plástico, papelão) nas primeiras áreas e combinações mais complexas (metal, vidro, orgânico, eletrônicos) nas fases avançadas.
- Descartes aumentam score e progresso da missão; alguns descartes possuem uma pontuação maior que outros, reforçando o aprendizado de coleta seletiva, sem qualquer punição física ao personagem.



MECÂNICA PRINCIPAL

Controles e plataformas:

- **PC (itch.io):** Movimento com WASD, pulo e interação para coletar e descartar resíduos em pontos corretos.
- **Android (mobile):** Joystick virtual para navegar pelo bairro, botões de ação para coletar e descartar, mantendo a mesma experiência educativa em tela sensível.
- **Mensagem final:** Bright Squad mostra, de forma divertida e sem violência, que jovens podem liderar ações socioambientais reais, incentivando coleta seletiva, reciclagem e cuidado com o bairro.



O SQUAD G2

Janei Vieira

Game Designer

Romilson Luis

Pesquisa e Prototipação

Lucas Gaino

Revisão e Testes

José Magalhães

Gerente de Projeto

<https://github.com/TheBrightGames/BrightSquad>

<https://omaestro174.itch.io/bright-squad>