

BRIGHT SQUAD

Game Design Document

Versão: 1.0

Data: Dezembro de 2025

Autores

- Squad G2 - Imersão Claro
- Janei Vieira
- Lucas Batista Gaino
- Romilson Luis de Assumpção
- José Magalhães
- Soul Code Academy

Local: Brasil

Dezembro de 2025

ÍNDICE

1. História
 2. Gameplay
 3. Personagens
 4. Controles
 5. Câmera
 6. Universo do Jogo
 7. Desafios e Objetivos
 8. Interface (HUD eMenus)
 9. Cronograma
-

1. HISTÓRIA

Descrição Geral

Bright Squad é um jogo de ação 3D que celebra o protagonismo de jovens em comunidades urbanas brasileiras. A narrativa gira em torno de três amigos – Naldinho, Leo e Silvana – que formam o "Bright Squad", um grupo de agentes ambientais conectados pela tecnologia Claro e comprometidos com a transformação social e ambiental de seu bairro.

Cenário

O jogo se passa em uma **comunidade brasileira (Morada do Sol)**, com inspiração em comunidades reais. O ambiente é vibrante, colorido e sempre ensolarado, refletindo a energia e otimismo dos personagens e da marca Claro.

Características do cenário:

- Ruas amplas e becos entre casarões
- Estabelecimentos comerciais locais (padaria, mercearia, loja de conveniência)
- Praça central com área de convivência
- Quadra de esportes/lazer comunitário
- Rooftops e áreas elevadas
- Pontos de acúmulo de lixo irregular
- Toda ação ocorre durante o dia, com bastante iluminação natural; o "sol" é uma metáfora visual constante da marca Claro

Problema Central

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 enxergam uma oportunidade: usar tecnologia, criatividade e trabalho em equipe para transformar essa realidade e inspirar toda a comunidade.

Estrutura Narrativa

Começo

O jogo abre com a apresentação do Bright Squad diante de um bairro repleto de lixo e descuido ambiental. Cada personagem tem sua motivação pessoal: Naldinho quer mostrar que tecnologia pode gerar impacto positivo; Léo sonha em criar soluções sustentáveis inovadoras; Silvana busca organizar a comunidade em torno de um objetivo comum.

Meio

O jogador participa de uma série de **missões por diferentes áreas do bairro**. Cada missão envolve:

- Coleta de resíduos
- Conscientização de moradores sobre ESG
- Desbloqueio de novas construções.
- Progressão através de áreas cada vez mais desafiadoras
- Revelação das histórias pessoais dos personagens através de diálogos durante as missões

Fim

Após completar as missões principais, o bairro é transformado. Há a instalação de **construções novas para a comunidade** e moradores engajados em práticas sustentáveis. A narrativa reforça como jovens, com visão e tecnologia, podem gerar transformação real em suas comunidades.

Personagens Principais

Naldinho (Agente Principal)

- **Perfil:** Adolescente afrodescendente, 17 anos, carismático e apaixonado por tecnologia
- **História:** Cresceu vendo oportunidades escaparem por falta de acesso. Descobriu que jogos e tecnologia poderiam ser ferramentas de mudança social. Lidera o Bright Squad com determinação e otimismo
- **Personalidade:** Comunicativo, criativo, inspirador. Algumas vezes impaciente, mas sempre movido pelo bem coletivo
- **Papel na narrativa:** Protagonista que organiza as ações do grupo. Sua visão conecta tecnologia com impacto social

Léo

- **Perfil:** Garoto criativo, 16 anos, engenheiro nato e amigo de Naldinho desde sempre
- **História:** Cresceu desmontando e montando objetos. Percebeu que resíduos poderiam ser matéria-prima para soluções. Responsável por designs inovadores dos pontos de coleta
- **Personalidade:** Meticuloso, criativo, gentil. Um pouco tímido, mas brilha quando fala sobre suas invenções
- **Papel na narrativa:** O "inventor" do grupo. Fornece soluções técnicas e sustentáveis para os desafios encontrados

Silvana

- **Perfil:** Jovem determinada, 18 anos, liderança natural com visão social
 - **História:** Filha de uma ativista comunitária. Cresceu vendo sua mãe lutar por mudanças. Canalizou essa herança em projetos de impacto social e ambiental
 - **Personalidade:** Focada, empática, estratégica. Excelente comunicadora e mediadora
 - **Papel na narrativa:** A "organizadora" do grupo. Conecta o Bright Squad com a comunidade, mobilizando moradores e garantindo que as ações tenham impacto duradouro
-

2. GAMEPLAY

Tipo de Jogo

Ação 3D em Terceira Pessoa com elementos de coleta, exploração e progressão em missões.

Mecânica Principal

O jogador controla um dos três agentes (Naldinho, Leo ou Silvana) em uma missão dentro do bairro. O objetivo é:

1. **Coletar resíduos** espalhados pelo cenário
2. **Atingir metas de limpeza** dentro do tempo limite
3. **Ganhar pontos** baseado em velocidade, precisão e eficiência

Fluxo de Gameplay

Fase de Seleção

1. Menu principal → Selecionar personagem (Naldinho, Leo ou Silvana)
2. Menu de missões → Escolher um dos Personagens para selecionar a missão específica do mesmo (as missões serão liberadas para os outros personagens, após concluídas com o personagem específico)..
3. Briefing da missão com metas e recompensas

Fase de Gameplay

1. **Exploração:** Navegar pelo mapa procurando resíduos

2. **Som Direcional:** Resíduos emitem sons que variam em volume conforme a distância – quanto mais perto, mais alto. Isso permite ao jogador localizar itens mesmo sem vê-los
3. **Coleta:** Aproximar-se do resíduo e colidir com ele para coletar
4. **Separação:** Resíduos são automaticamente categorizados na interface
5. **Progressão:** A barra de conclusão da missão aumenta com cada coleta
6. **Vitória:** Atingir 100% de coleta antes do tempo acabar

Fase de Resultado

1. Tela mostra tempo gasto, quantidade coletada e score final
2. Atribuição de medalha (nenhuma, bronze, prata, ouro)
3. Desbloqueio de novas construções.
4. Opções: jogar novamente, próxima missão, mudar de personagem, voltar ao menu

Desafios e Dificuldades

Desafio 1: Tempo Limitado

- Cada missão tem um **limite de tempo progressivo** (começa com 180 segundos, reduz conforme avança)
- Força o jogador a ser eficiente na rota

Desafio 2: Quantidade de Lixo

- As missões aumentam em quantidade de resíduos a coletar
- Variedade de lixos em pontos diversos do mapa.

Desafio 3: Tipos de Resíduos

- Resíduos variados (papéis, vidro, sacos de lixo)

Desafio 4: Rotas Eficientes

- Mapa com múltiplos pontos de coleta
- Jogador deve descobrir a rota mais eficiente
- Obstáculos urbanos (degraus, muros baixos) podem ser pulados para atalhos

Desafio 5: distração Auditiva

- Som direcional pode confundir se muitos resíduos estão próximos
- Força o jogador a usar visão periférica e audição tática

Progressão

Primeira missão

- Área: Rua Principal
- Desafio: Coleta de lixo antes de acabar o tempo

Segunda Missão (Liberada após completar a missão 1)

- Área: Quadra de esportes
- Desafio: Coleta de lixo antes de acabar o tempo.

Missão 3 (Liberada após completar a missão 2)

- Área: Praça Central
- Desafio: Múltiplos pontos de coleta, resíduos espalhados, terminar a coleta antes do tempo acabar.

Relacionamento com a Narrativa

Durante Missões

- Diálogos curtos entre os personagens do Bright Squad com os moradores.
- Moradores fazem comentários sobre a transformação

3. RECOMPENSAS E SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Cálculo de Score

Pontos por resíduos de plástico = 1;

Pontos por resíduos de papel = 2;

Pontos por resíduos de metal = 3;

Pontos por resíduos de vidro = 4;

Pontos totais por missão = 100;

Cálculo dos pontos

Score Final = (Base Pontos) * (Multiplicador Tempo)

Base Pontos = 100 + (Quantidade Coletada * 10)

Multiplicador Tempo = 1.5 se tempo < 50%, 1.0 se 50-80%, 0.7 se > 80%

Tipo	Quantidade Total	Pontos por unidade	Pontos gerados
Plástico	20	1	20
Papel	15	2	30
Metal	10	3	30
Vidro	5	4	20

Exemplo:

Tipo	Quantidade máx	Quitanda	Feira	Pontos Totais
Plástico	20	10	10	20
Papel	15	7	8	30
Metal	10	5	5	30
Vidro	5	2	3	20

Coletou 30 itens, tempo: 40% do limite

Base: $100 + (30 * 10) = 400$

Score: $400 * 1.5 = 600$ pontos

Sistema de Medalhas

Medalha	Score Mínimo	Descrição
Ouro	800	Incrível! Você limpou quase tudo muito rápido!
Prata	600	Falta pouco para a medalha de Ouro! Continue assim!
Bronze	300	Você está quase pegando a medalha de Prata!

Medalha	Score Mínimo	Descrição
Nenhuma	0	Tente de novo, o bairro precisa de você!

Desbloqueios e Progressão

Conforme o jogador completa missões, desbloqueia:

1. **Novos Personagens:** (Todos começam desbloqueados, mas skins especiais podem ser desbloqueadas)
2. **Novas Áreas de Missão:** Rua Principal → Vielas → Praça → Quadra → Rooftops
3. **Novos Pontos de Coleta:** Cada área ganha novos contêineres de reciclagem
4. **Desafios Extras:** Missões bônus com metas especiais
5. **Elementos Visuais:** Decorações urbanas (plantas, arte de rua) aparecem no bairro conforme progride

Condição de Vitória e Derrota

Vitória

- Atingir **100% de coleta** antes do tempo acabar
- Todos os resíduos foram descartados nos locais corretos
- Tela de resultado exibe medalha e score

"Quase Lá" / Derrota

- Tempo esgotado antes de atingir os 100%
- Tela mostra "Vamos tentar de novo?" com opções para jogar novamente ou mudar de personagem

4. PERSONAGENS

Naldinho (Agente 1)

Informações Básicas

- **Nome:** Naldinho (Fernando de Almeida Silva)
- **Idade:** 17 anos
- **Tipo:** Líder tecnológico

Aparência

- Afrodescendente, roupas modernas (jaqueta com elementos tech)
- Expressão confiante e sorriso cativante



Personalidade

- Carismático e comunicativo
- Apaixonado por tecnologia e gaming
- Liderança natural e inspiradora

- Algumas vezes impaciente, mas sempre focado no bem coletivo
- Acredita que tecnologia é ferramenta de transformação social

Histórico Pessoal (Narrativa)

Cresceu em um bairro periférico onde oportunidades pareciam distantes. Descobriu gaming e programação básica por meio de um projeto comunitário. Naldinho viu a chance de usar essas paixões para transformar seu bairro. É quem convida Léo e Silvana para formar o Bright Squad.

Léo (Agente 2)

Informações Básicas

- **Nome:** Leonardo Ferreira Costa
- **Idade:** 16 anos
- **Tipo:** Inventor Sustentável

Aparência

- Corpo mais magro, intelectual
- Veste roupas práticas (macacão com bolsos, óculos de proteção)
- Sempre carrega uma mochila pequena (ferramentas)
- Expressão focada e inteligente



Personalidade

- Tímido mas brilhante quando fala sobre suas criações
- Meticuloso e detalhista
- Gentil e colaborativo
- Um pouco inseguro sobre seu valor, mas Naldinho e Silvana o incentivam

Histórico Pessoal (Narrativa)

Desde criança, desmonta e monta coisas. Vê potencial em objetos descartados. Acredita que sustentabilidade começa com criatividade. Quando Naldinho convida, pensa imediatamente em como desenhar pontos de coleta inovadores usando materiais reciclados.

Silvana (Agente 3)

Informações Básicas

- **Nome:** Silvana Ribeiro Gomes
- **Idade:** 18 anos
- **Tipo:** Organizadora / Comunitária

Aparência

- Corpo forte e funcional (praticante de esportes)
- Roupas práticas e coloridas (referência a movimento social)
- Lenço ou adorno que remete a empoderamento
- Expressão séria mas acessível



Personalidade

- Focada e estratégica

- Empática e excelente comunicadora
- Liderança social e comunitária
- Às vezes desafiadora, questiona decisões em benefício do grupo

Histórico Pessoal (Narrativa)

Filha de uma ativista comunitária que lutou pela transformação de seu bairro. Herdou essa paixão por mudança social. Estudante de liderança comunitária. Vê o Bright Squad como extensão do trabalho de sua mãe: conectar as pessoas em torno de um objetivo comum.

5. CONTROLES

Controles para Desktop (Teclado + Mouse)

Ação	Tecla
Mover (frente)	W
Mover (trás)	S
Mover (esquerda)	A
Mover (direita)	D
Pular	Espaço
Câmera (rotacionar)	Mouse
Interagir com NPC's	E
Abrir Menu/Sair da tela cheia(Web)	ESC
Muta o Som	M
Pausa (na Web)	P



Controles para Mobile (Tela Sensível)

Ação	Gesto
Mover	Joystick virtual (esq. inferior)
Pular	Botão A (dir. inferior)
Câmera	Arrastar dedo (direita)
Coletar	Botão E (direita, flutuante)
Menu	Botão Menu (superior direita)



6. CÂMERA

Tipo de Câmera

Terceira Pessoa, a câmera segue o Personagem enquanto ele completa a missão.

Comportamento

- Câmera fica **3-4 metros atrás** do personagem
- Altura: **1.5 metros acima** do personagem
- Durante movimento, câmera **suavemente segue** a direção do personagem
- Durante coleta, câmera se inclina ligeiramente para frente para dar melhor visão

Campo de Visão (FOV)

- FOV: 65 graus (padrão para conforto visual em 3^a pessoa)
- Permite ver bem o personagem e o ambiente ao redor

Visual Esperado

A câmera mostra:

- O personagem escolhido em ação
- O bairro urbano ao fundo (cenário bem explorado)
- HUD com timer, contador de lixo e score (canto superior esquerdo)
- Controles/dicas de botão flutuantes (canto inferior direito)



7. UNIVERSO DO JOGO

Descrição dos Cenários

Área 1: Rua Principal

- **Descrição:** Rua comercial de médio porte, com padarias, lojas, mercadinhos locais
- **Características:**
 - Fachadas coloridas e vivas
 - Calçados bem iluminados
- **Emoção:** Esperança, movimento, vida cotidiana
- **Tipos de Lixo:** Sacos de papel, plástico, papelão

Área 2: Vielas e Becos

- **Descrição:** Ruas mais estreitas, vielas entre prédios, áreas de menor circulação
- **Características:**
 - Muros com arte de rua (grafite colorido, murais comunitários)
 - Desnível (alguns degraus, atalhos por caminhos alternativos)
 - Sombras naturais de prédios altos
- **Emoção:** Descoberta, desafio, transformação
- **Tipos de Lixo:** Vidro, metal, lixo misto

Área 3: Praça Central

- **Descrição:** Espaço de convivência comunitária, ponto de encontro
- **Características:**
 - Árvores grandes (sombra)
 - Espaço aberto (maior visibilidade de lixo)
- **Emoção:** Comunidade, união, esperança
- **Tipos de Lixo:** Misturado

Área 4: Quadra de Esportes

- **Descrição:** Espaço de lazer esportivo comunitário
- **Características:**
 - Piso de quadra
 - Ambiente que sugere vida, movimento, juventude
- **Emoção:** Energia, juventude, potencial
- **Tipos de Lixo:** Variado

Área 5: Rooftops/Áreas Elevadas

- **Descrição:** Tetos e áreas elevadas de prédios (acessíveis por rampas/escadas)
- **Características:**
 - Visão elevada do bairro
 - Roupas estendidas em varais
- **Emoção:** Realização, conexão com a comunidade, esperança futura
- **Tipos de Lixo:** Variado

Estrutura do Mundo

O jogo segue uma **estrutura linear-progressiva**:

1. Jogador começa na Rua Principal
2. Conforme progride, outras construções vão se desbloqueando
3. Cada Personagem tem 1 missão dedicada, podendo acessar as missões de outros personagens, após as missões serem liberadas.
4. Total de 3 missões

Mapa do Bairro:

[Rooftops]

|

[Quadra] -- [Praça Central] -- [Rua Principal]

|

[Vielas]

Áreas conectadas organicamente (o jogador pode ver uma área de outra, criando senso de progressão e exploração).

Iluminação e Tempo

- **Sempre diurno** em clima ensolarado
- Luz natural abundante (sem sombras pesadas)
- Possível variação: início em "nascer do sol" (tons dourados), transição para "luz do meio do dia" (branco puro), possível "fim de tarde" em últimas missões (tons alaranjados)
- O **"sol"** é símbolo visual permanente da marca Claro

8. DESAFIOS E OBSTÁCULOS URBANOS

Ao invés de "inimigos" violentos, o jogo apresenta **obstáculos e desafios ambientais**:

Desafio 1: Pontos de Acúmulo de Lixo

- Certas áreas do mapa têm acúmulos maiores de resíduos
- Exigem tempo e planejamento para coleta eficiente

Desafio 2: Confusão Sonora (Som Direcional)

- Quando vários resíduos estão próximos, os sons se sobrepõem
- O jogador precisa usar audição tática para discernir qual está aonde

Desafio 3: Rotas Ineficientes

- O mapa é construído de forma a "tentar enganar" o jogador
- Caminhos diretos vs. atalhos
- Jogador inteligente descobre rotas otimizadas

Desafio 4: Tempo

- É o principal desafiador do jogo
- Força decisões rápidas e rotas pensadas

9. INTERFACE (HUD E MENUS)

HUD em Gameplay

Posicionamento:

[TIMER: 02:35] [BRIGHT SQUAD] [SCORE: 1250]

[Lixo Coletado: 23/30]

[Reciclável ]

[Não-reciclável ]

[Interagir: E]

Elementos do HUD

1. **Timer (superior esquerdo):** Tempo restante em MM:SS
2. **Bright Squad Logo (superior centro):** Logo do jogo/squad
3. **Score (superior direito):** Pontos acumulados em tempo real
4. **Barra de Coleta (esquerda central):** Progresso percentual de itens coletados
5. **Barras de Categoria:** Separação por tipo de resíduo coletado
6. **Dicas de Controles (inferior direita):** Botões flutuantes lembrando ações (E para interagir com os NPC's).

Cores da Interface:

- Fundo: Transparente/semi-opaco (preto suave)
- Texto principal: Branco
- Acentos: Vermelho Claro (#E83E3E) e Branco
- Barras de progresso: Gradiente verde (completo) → amarelo (parcial) → vermelho (crítico)

Menus Principais

Menu Inicial

[BRIGHT SQUAD]

[Logo Claro Gaming]

[JOGAR]

[NOVO JOGO]

[CONTINUAR]

[VER MISSÕES]

[CRÉDITOS] (ainda não implementado)

[SAIR]

Seleção de Personagem

Escolha seu agente:

[NALDINHO] [LEO] [SILVANA]

Características mostradas para cada um

Seleção de Missão

Área: Rua Principal

Missão 1: Limpeza Inicial

|— Objetivo: Coletar 15 itens

|— Tempo: 180s

|— Reward: 150 XP

└ [INICIAR]

Missão 2: [BLOQUEADO até completar Missão 1]

Tela de Pausa

[PAUSA]

[CONTINUAR]

[SELEÇÃO DE PERSONAGEM]

[SAIR E SALVAR]

Tela de Resultado

[MISSÃO CONCLUÍDA!]

Tempo: 1:45

Lixo Coletado: 28/30

Score: 1580

[MEDALHA DE OURO]

"Incrível! Você limpou quase tudo!"

Desbloqueado: Próxima Missão + [Novo Ponto de Coleta]

[JOGAR NOVAMENTE] [PRÓXIMA MISSÃO] [MUDAR AGENTE] [VOLTAR]

Após completar a 3 missão (com a personagem Silvana) os créditos são liberados para visualização.

11. CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO

Período: 01 de Dezembro – 15 de Dezembro de 2025

Tarefa/Semana	Sem 1	Sem 2	Status
GDD Finalizado	✓		Completo
Design de Arte (Personagens)	✓	✓	Completo
Design de Cenários (Conceitos)	✓	✓	Completo
Implementação de Controles	✓	✓	Completo
Sistema de Coleta		✓	Completo
Som Direcional (Protótipo)		✓	Completo
Sistema de Score & Medalhas		✓	Completo
UI/HUD em Gameplay		✓	Completo
Menus Principais	✓	✓	Completo
Missões	✓	✓	Completo

Tarefa/Semana	Sem 1	Sem 2	Status
Testes & Polimento		✓	Completo
Build Final & Upload (itch.io)		✓	Completo
Documentação Técnica Final		✓	Completo

Equipe Responsável

- **Game Design:** Janei Vieira
 - **Pesquisa e Prototipação:** Romilson Luis de Assumpção
 - **Revisão e Testes:** Lucas Batista Gaino
 - **Gerente de Projeto:** José Magalhães
-

CONCLUSÃO

Bright Squad é um jogo que celebra o poder transformador de jovens protagonistas em comunidades urbanas brasileiras. Alinhado com os valores de ESG e a proposta da **Claro Gaming**, o jogo combina mecânicas de gameplay envolventes com uma narrativa significativa sobre impacto social e ambiental.

A experiência é **positiva, inclusiva e educativa**, mostrando que tecnologia e determinação são ferramentas reais de mudança. Cada jogador que participa da jornada do Bright Squad vivencia não apenas um game, mas uma reflexão sobre seu próprio papel na transformação de sua comunidade.

Documento finalizado em Dezembro de 2025
Versão 1.0 – Aprovado para Desenvolvimento