



## GDD – Game Design Document

### Game Name:

***There is a Monster in the Window***

**Genre:** *Terror Horror, Survival, Strategy, Light Simulation, First-Person Exploration*

### Game Elements:

- Instalação de sensores e câmeras em locais estratégicos.
- Monitoramento da movimentação do monstro pela casa.
- Gerenciamento de tempo e recursos limitados.
- Exploração de cômodos em busca de itens e pistas.
- Sobrevivência durante um período de tempo (das 20h às 6h).

### Player:

1 Jogador (Single-Player)

## TECHNICAL SPECS

### Technical Form:

3D graphics

### View:

Primeira pessoa (first-person)

### Platform:

Windows

### Language:

C#

### Device:

PC

## GAME PLAY

O jogador entra em uma casa escura, isolada, e percebe que está sendo observado por algo. Ele encontra sensores de movimento e câmeras de vigilância que podem ser instalados nas janelas para detectar a presença de uma criatura terrível. O objetivo é sobreviver das 20:00 até as 6:00 da manhã sem ser pego.

A cada 12,5 segundos reais, o tempo avança 5 minutos no jogo. O jogador deve tomar decisões rápidas sobre onde instalar seus dispositivos com base em barulhos, movimentos e informações dos sensores. A tensão aumenta conforme o monstro se torna mais ativo ao longo da noite.

## Key Features

- Sistema de tempo baseado em minutos reais (cada 1h do jogo = 1m24s reais).
- IA do monstro com movimentação imprevisível.
- Interações físicas com objetos no ambiente.
- Sistema de detecção baseado em Trigger com alcance limitado.
- Ambientação imersiva com trilha sonora e sons dinâmicos.
- Tensão constante sem combate direto.
- Sanidade: Sistema de vida(HP) que será afetado por estar próximo do monstro, por ruídos e falta de energia; quando chegar a 0 o jogador perde.

## DESIGN DOCUMENT

O jogo utiliza uma estética retrô de jogos de PS1/PSX, com baixa resolução, texturas pixeladas, iluminação limitada e ruído proposital na imagem. O objetivo é reforçar a sensação de desconforto e nostalgia típica dos jogos da Puppet Combo.

- Modelos dos personagens e objetos possuem baixo número de polígonos
- Texturas são propositalmente esticadas ou em baixa definição.
- Efeitos como flicker, granulação e distorção VHS são aplicados nas câmeras para aumentar a tensão.
- Paleta de cores escura, com foco em tons neutros escuros para iluminação artificial.

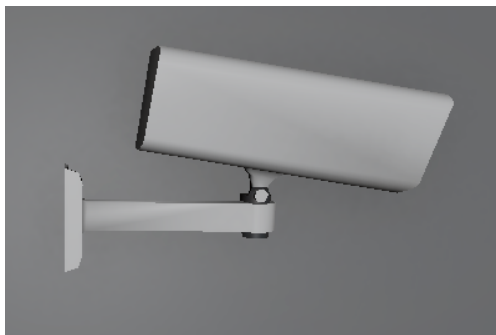
## Visual Elements



*Monitores das câmeras*



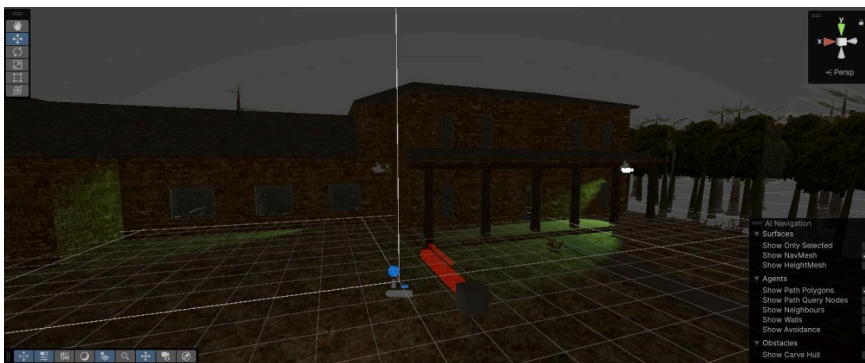
*Corredor principal da casa*



*Modelo 3D da câmera de segurança*



*Modelo 3D do controle de sensor de movimento*



*Visão externa da casa (captura tirada na visualização de cena da Unity)*



*Gerador de energia*



*Sensor de movimento na câmera - desligado -> sem inimigos perto*



*Sensor de movimento na câmera - ligado -> com inimigos perto*



*Monstro - Aparecerá em certas janelas e na visão da câmera*

## User Interface (UI)

- Um timer digital será exibido no centro superior da tela, mostrando o horário atual do jogo (ex: 21:35). Esse elemento é o principal indicador de progresso.
- Quando o jogador se aproxima de um objeto interativo (como câmeras e sensores), aparece um balão de interação sutil com o texto (ex: “Pegar câmera” ou “pegar sensor”).
- Não há HUD fixo visível — sem barras de vida, inventário na tela ou minimapa.
- Sons e efeitos visuais substituem a maioria dos feedbacks (por exemplo, um som leve ao detectar o monstro, ou um ruído estático na câmera).
- O estilo gráfico será pixelado e granuloso, com resolução propositalmente baixa para reforçar o clima retrô e opressor.