



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 nos cômodos 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.

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.

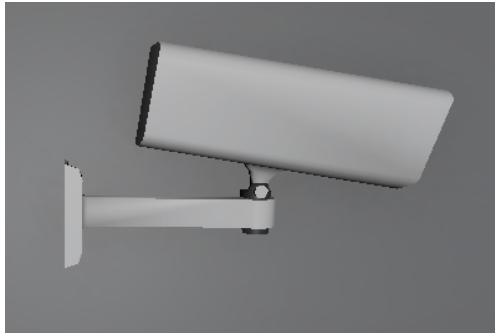
Visual Elements



Monitores das câmeras



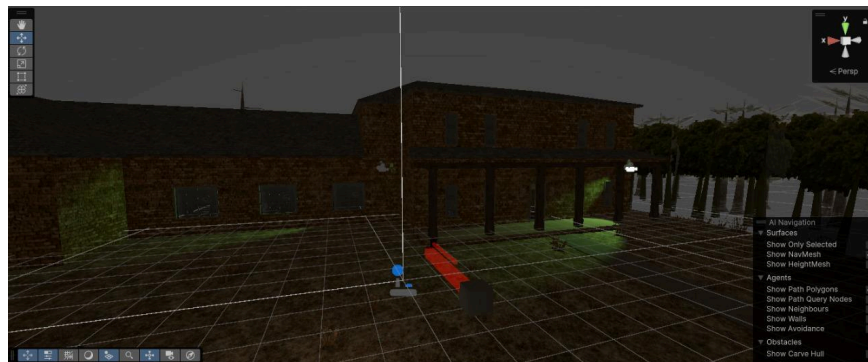
Corredor principal da casa



Modelo 3D da câmera de segurança



Modelo 3D da câmera de segurança



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

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.