

GDD - Sokoban

Nome: Lucas Cardoso Matos

Turma: Quinta

1. Visão Geral

- Gênero: Puzzle/Lógica
- Plataforma: PC (Windows/macOS/Linux)
- Motor: Python + PPlay
- 16 níveis com dificuldade progressiva

2. Mecânica Principal

- Objetivo: Empurrar todas as caixas para os alvos
- Controles: Setas (movimento), R (reiniciar), ESC (menu)
- Regras:
 - Empurra apenas UMA caixa por vez
 - Não pode puxar caixas
 - Não atravessa paredes/árvores

3. Elementos do Jogo

- Agente (a): Personagem controlado
- Caixa (b): Objeto para empurrar
- Alvo (o): Destino das caixas
- Parede (w): Bloqueio intransponível
- Árvore (t): Bloqueio decorativo
- Chão (f): Espaço livre

4. Interface & Fluxo

- Menu → Nível → Jogo → Próximo nível
- UI limpa: Mostra nível atual e controles
- Vitória: Tela especial após completar 16 níveis

5. Design Chave

- Grade 9x9 (tiles 56x56)
- Dificuldade crescente: Simples → Complexo
- Solução por lógica, não força bruta
- Foco na experiência clássica de puzzle

Essência: Puzzle minimalista e desafiador onde cada movimento precisa ser planejado para que você alcance o objetivo, que é colocar as caixas nos seus devidos lugares.