

Descrição do Jogo

PSI – Piskel Space Invasion é um jogo no estilo *bullet hell* inspirado nos clássicos *space shooters*. O jogador assume o controle de uma nave solitária que enfrenta ondas crescentes de inimigos alienígenas, chefes poderosos e uma chuva constante de projéteis.

O objetivo é **sobreviver o máximo possível**, acumulando pontos, derrotando inimigos e coletando *power-ups* que aumentam o poder de fogo ou restauram a resistência da nave. A cada fase, a dificuldade cresce: inimigos mais rápidos, padrões de tiro mais complexos e chefes cada vez mais desafiadores.

Embora exista uma **lore de fundo** — sobre fragmentos de memória e a luta pela preservação da humanidade —, o coração do jogo está na **ação frenética** e na sensação de desafio constante típica dos *bullet hells*.

Tempo de Criação

O desenvolvimento levou cerca de **12 horas de trabalho contínuo**, entre programação, testes, ajustes visuais e sonoros.

Progresso do Desenvolvimento

1. **Base do jogo:** configuração do canvas em HTML5 e loop principal.
2. **Jogador:** movimentação, disparos e colisões.
3. **Inimigos:** padrões de movimento, tiros e sistema de ondas.
4. **Chefes:** inimigos especiais com maior resistência e padrões únicos.
5. **Power-ups:** vida extra, escudo temporário, tiros duplos e foguetes.
6. **Feedback visual/sonoro:** explosões, vibração da nave, trilha sonora dinâmica.
7. **Interface:** telas de menu, pausa, game over e leaderboard.

Ferramentas Utilizadas

- **HTML5 + CSS3** → estrutura e estilo.
- **JavaScript (Canvas API)** → lógica de gameplay, colisões, animações.
- **LocalStorage** → leaderboard e pontuações.
- **VS Code** → editor de código.
- **Piskel** → criação/edição de sprites.
- **Recursos sonoros** → trilhas e efeitos de tiro/explosão.



História Expandida — *Ecos da Última Resistência*

Prólogo

O ano é **2199**. A Terra já não é mais o centro da humanidade. Depois de séculos de exploração espacial, colônias foram erguidas em luas e planetas distantes. Mas a expansão trouxe também a atenção de uma força sombria: uma raça alienígena que não busca apenas conquistar, mas **apagar**. Eles não querem riquezas, não querem escravos — querem silenciar a memória de todos os povos que encontram, como se nunca tivessem existido.

As cidades flutuantes de Netaris, os arquivos de cristal de Europa, os jardins suspensos de Kepler-62... tudo foi reduzido a cinzas e esquecimento. Cada ataque não deixava apenas destruição física, mas também um vazio cultural: músicas, histórias, descobertas científicas, tudo roubado e fragmentado.

O Último Piloto

No meio desse caos, restou apenas um sobrevivente da frota de defesa: **Drax**, um piloto comum que nunca buscou glória. Ele não era o mais habilidoso, nem o mais condecorado. Mas quando todos caíram, foi ele quem permaneceu. Sua nave, remendada às pressas, carrega a última chance da humanidade. Não é apenas uma máquina de guerra — é um **arca digital**, equipada para recuperar os fragmentos de memória roubados pelos invasores.

Cada fragmento que Drax coleta não é só um ponto no placar: é uma lembrança resgatada. Uma canção antiga, uma fotografia de família, um registro científico. Pequenos pedaços de quem fomos.

O Conflito

A cada onda de inimigos, a pressão aumenta. Os alienígenas não são apenas soldados: são **guardiões do esquecimento**. Eles se movem em padrões hipnóticos, como se dançassem em torno da destruição. Seus chefes, colossais e implacáveis, guardam os fragmentos mais preciosos — segredos sobre a origem da invasão, ou talvez até a chave para derrotá-los.

Drax sabe que não pode vencer para sempre. O inimigo é infinito, como uma maré que nunca recua. Mas cada segundo de resistência é uma vitória. Cada inimigo abatido é mais uma memória salva. Cada fragmento recuperado é um grito contra o vazio.

O Objetivo

O jogador não controla apenas uma nave: controla a **última esperança de que a humanidade seja lembrada**.

- **Sobreviver** é preservar.
- **Pontuar** é reconstruir.
- **Resistir** é desafiar o esquecimento.

Não há final feliz garantido. O jogo nunca acaba porque a luta nunca acaba. A cada fase, os inimigos retornam mais rápidos, mais agressivos, mais determinados a apagar tudo. Mas enquanto Drax respirar, enquanto a nave resistir, haverá alguém lutando para que a humanidade não seja esquecida.

Epílogo (aberto)

Talvez um dia os fragmentos reunidos contem uma história completa. Talvez revelem como derrotar os invasores. Ou talvez sejam apenas ecos de um povo condenado. Mas, até lá, cada jogador que assumir o controle da nave se torna parte dessa resistência. E a pergunta que ecoa no espaço é simples: **quanto tempo você consegue manter viva a memória da humanidade?**