NOVUS ORDO

THE ARCHITECT'S ASCENT

Manual de Instalação e Controles

Versão 1.0.0 · Novembro de 2026
Documento oficial do projeto

Sumário

1. Requisitos de sistema
2. Jogar no navegador
3. Instalação local e build
4. Execução offline e publicação
5. Configuração de desempenho
6. Teclado e mouse
7. Controles Xbox e PlayStation
8. Solução de problemas

1. Requisitos de sistema

Componente	Mínimo	Recomendado
Navegador	Chrome/Edge 110, Firefox 115, Safari 16.4	Versão mais recente de Chrome ou Edge
Gráficos	WebGL 2, GPU integrada (Intel UHD 620)	GPU dedicada (GTX 1050 / RX 560 ou superior)
Processador	Dual-core 2 GHz	Quad-core 3 GHz
Memória	4 GB RAM	8 GB RAM
Entrada	Teclado + mouse	Gamepad Xbox ou PlayStation
Áudio	Qualquer saída	Fones de ouvido (reverberação de catedral)

Desenvolvimento: Node.js 18 ou superior e npm 9+. Para gerar os PDFs: Microsoft Edge ou Google Chrome instalados.

2. Jogar no navegador

Acesse o site oficial e clique em **Jogar agora no navegador**. Na primeira tela, escolha **Iniciar a Jornada**. Clique na área de jogo para capturar o mouse; pressione `Esc` para liberá-lo e pausar. O progresso é salvo automaticamente no próprio navegador (localStorage) a cada fragmento ou pergaminho coletado.

> Limpar os dados de navegação do site apaga o progresso. Use sempre o mesmo navegador e perfil.

3. Instalação local e build

```
git clone <repositório> novus-ordo-game
cd novus-ordo-game
npm install            # instala three, typescript e puppeteer-core
npm run build:manuals  # gera os 3 PDFs em public/manuals
npm run build          # compila o jogo e monta o site em dist/
npm run preview        # http://localhost:4173
```

Script	Função
`npm run dev`	Recompila o TypeScript em modo watch e serve em :5173
`npm run typecheck`	Verificação de tipos sem gerar arquivos
`npm run build`	Gera `dist/` (site na raiz, jogo em `/play`, manuais em `/manuals`)
`npm run build:manuals`	Exporta os PDFs via Edge/Chrome (defina `CHROME_PATH` se necessário)
`npm run deploy`	Build + publicação no Cloudflare Pages (Wrangler)

3.1 Estrutura de diretórios

```
src/core      Engine, Input, Audio, Save, Physics
src/player    Controlador, câmera, modelo, relíquias
src/world     Hub, gerador de níveis, monumentos, shaders
src/entities  Coletáveis, NPCs, inimigos, chefe
src/assets    Texturas e malhas procedurais
src/ui        HUD, diálogos, menus
website/      Site oficial
scripts/      Build, servidor local e gerador de PDFs
```

A cadeia de build usa apenas o compilador TypeScript e Node.js — sem binários nativos — o que permite compilar mesmo em máquinas com políticas restritivas de execução de aplicativos.

4. Execução offline e publicação

A pasta `dist/` é estática e autocontida (exceto as fontes do Google, que têm substitutos locais). Para jogar offline, sirva-a com qualquer servidor HTTP: `npm run preview` ou `npx serve dist`. Abrir o `index.html` diretamente pelo sistema de arquivos não funciona, pois módulos ES exigem HTTP.

Cloudflare Pages

```
npx wrangler login
npm run deploy   # wrangler pages deploy dist --project-name novus-ordo
```

5. Configuração de desempenho

Opção	Baixa	Média	Alta
Resolução interna	75%	100% (1×)	Densidade nativa (até 2×)
Sombras	Desligadas	PCF suave	PCF suave
Bloom	Opcional em qualquer nível (Configurações → Bloom dourado)		

Dicas: feche abas pesadas, ative a aceleração de hardware do navegador e conecte notebooks à energia. Em telas 4K, prefira a qualidade "média".

6. Teclado e mouse



Figura 1 — Mapeamento do teclado

Ação	Tecla	Observação
Mover	W A S D / setas	Relativo à câmera
Pular	Espaço	Segure para pular mais alto; repita ao aterrissar para Pulo Duplo e Triplo
Agachar / Ground Pound	Shift (ou Ctrl)	No ar: esmagamento
Salto em Distância	Shift + Espaço correndo	Parado: mortal para trás
Wall Kick	Espaço ao tocar parede no ar	Alterne entre paredes paralelas para escalar
Falar	F ou Enter	Escolhas: setas ou 1–4
Visão Astral / Compasso / Tempo	Q / E / R	Requerem fragmentos
Centralizar câmera	C ou Tab	Roda do mouse: zoom
Pausa	Esc ou P	Missões, diário, configurações

7. Controles Xbox e PlayStation

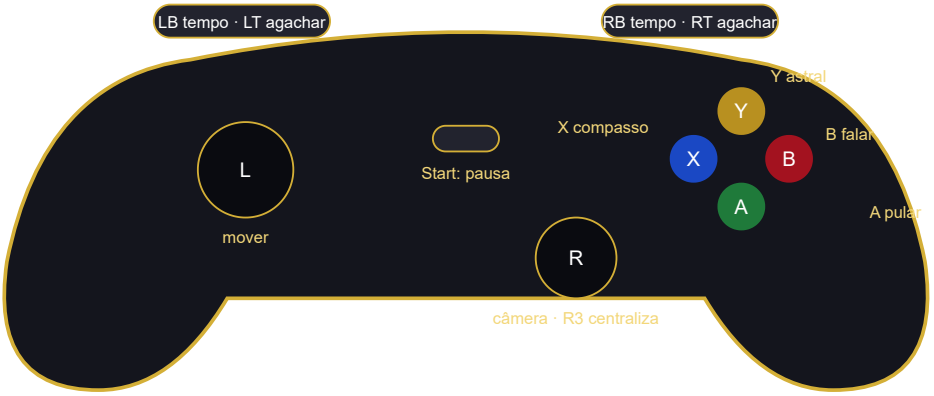


Figura 2 — Gamepad (layout padrão)

Ação	Xbox	PlayStation
Mover / câmera	L / R	L / R
Pular / confirmar	A	✕
Falar	B	◯
Compasso Áureo	X	▢
Visão Astral	Y	△
Selo do Tempo	LB / RB	L1 / R1
Agachar / Ground Pound	LT / RT	L2 / R2
Centralizar câmera	R3	R3
Pausa	Start	Options

Conecte o controle antes de abrir a página e pressione qualquer botão para que o navegador o reconheça.

8. Solução de problemas

Sintoma	Causa provável	Solução
"Não foi possível iniciar o WebGL"	Aceleração de hardware desligada	Ative-a nas configurações do navegador e reinicie
Sem som	Política de autoplay	Clique ou pressione uma tecla na página; confira o volume nas Configurações
Câmera não gira	Mouse não capturado	Clique na área de jogo (ou arraste com o botão pressionado)
Quadros baixos	GPU integrada / tela 4K	Qualidade "baixa" ou "média", desligue o bloom
Gamepad ignorado	Não pareado com a página	Pressione um botão com a aba em foco
Progresso perdido	Dados do site apagados / janela anônima	Use uma janela normal e o mesmo navegador
Portal não abre	Fragmentos insuficientes	O rótulo do quadro mostra o mínimo necessário; ative o Modo Turista para explorar livremente
`npm install` falha com "Controle de Aplicativo"	Política do Windows bloqueando binários	O projeto não depende de binários nativos; rode com `--ignore-scripts`