NOVUS ORDO

THE ARCHITECT'S ASCENT

Manual de Versão e Changelog

Versão 1.0.0 · Novembro de 2026
Documento oficial do projeto

Sumário

1. Visão geral da versão 1.0.0
2. Arquitetura técnica do motor
3. Especificação dos 18 níveis
4. Balanceamento de dificuldade
5. Matriz de Relíquias Arcanas
6. Sistema de missões e colecionáveis
7. Changelog 1.0.0
8. Roadmap

1. Visão geral da versão 1.0.0

Novus Ordo: The Architect's Ascent é um jogo de plataforma 3D *collect-a-thon* de mistério e exploração, executado diretamente no navegador. O jogador encarna o **Neófito**, convocado ao Grande Templo Central após o desaparecimento do Grão-Mestre Arquiteto, e precisa recuperar os **108 Fragmentos do Olho da Providência** espalhados por **18 câmaras dimensionais**.

Item	Especificação
Versão	1.0.0 (build web)
Plataforma	Navegadores com WebGL 2 (Chrome, Edge, Firefox, Safari) — desktop
Engine	Three.js r170 + TypeScript 5 (módulos ES nativos)
Física	Motor cinemático próprio (AABB + cilindro), substeps a 120 Hz
Áudio	Web Audio API — síntese procedural (órgão, coro, Solfeggio)
Assets	100% procedurais: texturas Canvas 2D, malhas paramétricas, shaders GLSL
Conteúdo	1 Hub + 18 níveis · 108 fragmentos · 144 pergaminhos · 4 relíquias · 1 chefe
Persistência	localStorage (salvamento automático a cada coleta)

Princípio de design: nenhum arquivo de mídia externo. Todo o mundo — mármore, ouro, hieróglifos, música — é gerado em tempo de execução, o que mantém o download do jogo abaixo de 2 MB (excluindo a biblioteca Three.js).

2. Arquitetura técnica do motor

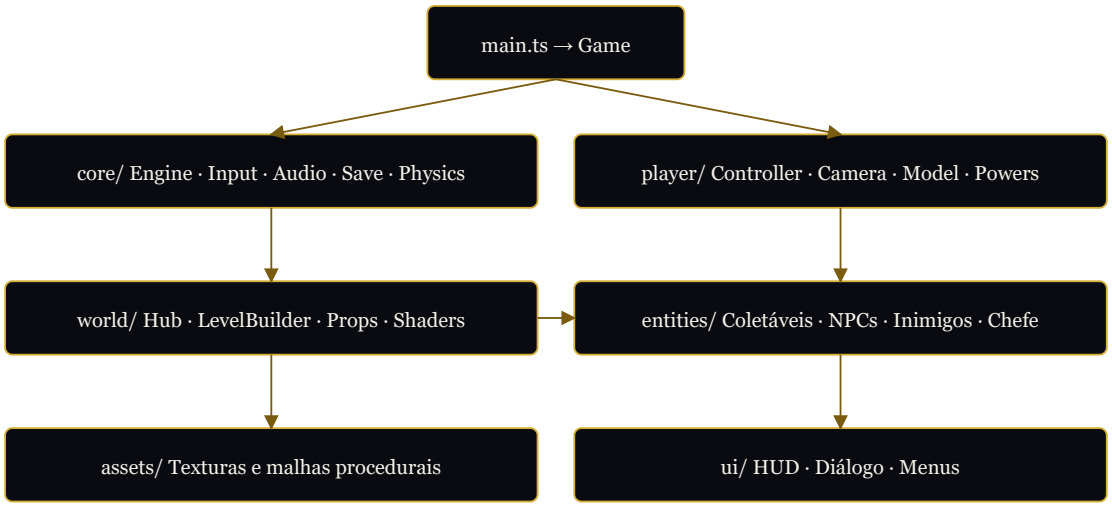


Figura 1 — Módulos principais e dependências

2.1 Laço principal

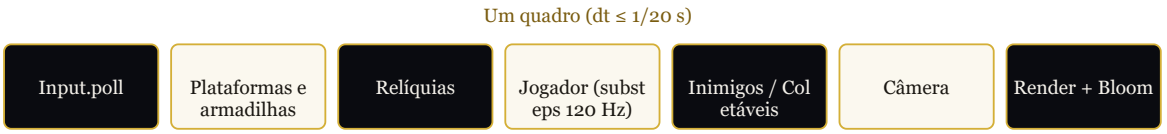


Figura 2 — Ordem de atualização de cada quadro

O passo de tempo é limitado a 1/20 s para evitar túneis de colisão em quedas de desempenho; a integração do jogador é subdividida em passos de no máximo 1/120 s.

2.2 Física e controle

Todo o cenário colidível é composto por caixas alinhadas aos eixos (AABB), estáticas ou móveis. O jogador é um cilindro vertical (raio 0,40 m, altura 1,70 m). A resolução é feita por eixo: horizontal (com empurrão pela normal mais próxima e subida automática de degraus até 0,42 m) e depois vertical (aterrissagem/teto). Plataformas móveis registram seu deslocamento por quadro, que é transferido ao jogador apoiado sobre elas.

Parâmetro	Valor	Parâmetro	Valor
Gravidade	32 m/s²	Velocidade de corrida	9,5 m/s
Pulo 1 / 2 / 3	11,2 / 13,4 / 16,4 m/s	Janela de encadeamento	0,22 s
Salto em distância	8,6 m/s ↑ · 17 m/s →	Mortal para trás	16 m/s ↑
Wall kick	12,8 ↑ · 8,5 →	Ground pound	−32 m/s
Coyote time	0,10 s	Buffer de pulo	0,13 s

2.3 Renderização

Renderer WebGL com tone mapping ACES, sombras PCF suaves (mapa 2048² que acompanha o jogador), iluminação baseada em imagem gerada por `RoomEnvironment`, neblina exponencial por nível e pós-processamento: **Unreal Bloom** (brilho dourado em símbolos), passe de **Visão Astral** (detecção de bordas Sobel + tonalização ciano) e saída

sRGB. Shaders próprios: céu com estrelas, água com ondas e Fresnel, portal em vórtice, metal derretido e feixes de luz aditivos.

2.4 Geração procedural de níveis

Cada nível é construído a partir de uma configuração temática e de uma semente determinística. O caminho principal é uma **espiral ascendente** em torno do monumento central; cada segmento sorteia uma mecânica do repertório da câmara (15 tipos) e ajusta largura, vão e desnível conforme a dificuldade. Seguem-se pontes radiais até o cume, o caminho oculto, a praça inicial com NPCs, a câmara selada, os pergaminhos e os anéis da prova.

3. Especificação dos 18 níveis

#	Câmara	Grau	Ambientação	Mecânicas	Abre com
1	**Átrio das Duas Colunas**	Aprendiz	Templo ensolarado, fontes reflexivas, tutorial orgânico	Plataformas, degraus, pilares	0 ◬
2	**Labirinto do Piso Mosaico**	Aprendiz	Ilusões de ótica preto e branco	Pontes-fantasma, plataformas móveis, pilares	1 ◬
3	**A Pirâmide Inacabada**	Aprendiz	Pirâmide escalonada, crepúsculo púrpura	Degraus, feixes de luz, móveis	3 ◬
4	**Biblioteca de Alexandria Subterrânea**	Aprendiz	Torre de estantes, livros que caem	Elevadores, pisos que caem, Visão Astral	5 ◬
5	**Observatório da Esfera Armilar**	Aprendiz	Planetário, anéis giratórios	Órbitas, feixes, móveis	7 ◬
6	**Câmara dos Espelhos Infinitos**	Aprendiz	Reflexos em tempo real, sombra-espelho	Pontes-fantasma, guardiões, sombra imitadora	9 ◬
7	**Cavernas de Cristal e Alquimia**	Companheiro	Grutas bioluminescentes, lago de mercúrio	Chumbo que afunda, órbitas, pilares	18 ◬
8	**Torre do Relógio de Salomão**	Companheiro	Engrenagens gigantes, pêndulos	Pêndulos, wall kick, elevadores	21 ◬
9	**Jardins Suspensos da Babilônia**	Companheiro	Zigurate verdejante, cachoeiras invertidas	Feixes, degraus, guardiões	24 ◬
10	**Cripta dos Templários**	Companheiro	Catacumbas góticas, tochas azuis	Lasers, pêndulos, armaduras, wall kick	27 ◬
11	**Cidade Submersa de Atlântida**	Companheiro	Ruínas de oricalco submersas	Natação 3D, órbitas, móveis	30 ◬
12	**Deserto dos Obeliscos Sussurrantes**	Companheiro	Dunas, tempestade de areia	Ventos laterais, areia que afunda	33 ◬
13	**Catedral da Geometria Sagrada**	Mestre	Vitrais, rosáceas, coro	Pontes de luz alternadas, feixes	45 ◬
14	**Forja do Grande Arquiteto**	Mestre	Rios de ouro derretido	Pistões, elevadores, pisos que caem	49 ◬
15	**Arquivo Proibido da Baviera**	Mestre	Cofres e lasers de segredo	Lasers, pontes-fantasma, wall kick	53 ◬
16	**Floresta das Corujas de Minerva**	Mestre	Bosque noturno, neblina densa	Pilares, corujas, pisos que caem	57 ◬
17	**O Horizonte de Eventos do Olho**	Mestre	Espaço profundo, sólidos platônicos	Gravidade 62%, órbitas, pontes	61 ◬
18	**Sanctum Sanctorum**	Mestre	Trono do Arquiteto	Todas as mecânicas + chefe Guardião do Véu	70 ◬

3.1 Estrutura comum de cada câmara

Praça inicial (plataforma xadrez 16×16 m) com Vigilante, Mestre de Cerimônias, Bibliotecário, Guardião do Portal, portal de retorno e Câmara Selada → espiral de 12 a 21 segmentos com altares de chama eterna a cada 4 → pontes radiais → cume no monumento central. Um ramo secundário (o "Caminho Oculto") parte da metade da subida.

4. Balanceamento de dificuldade

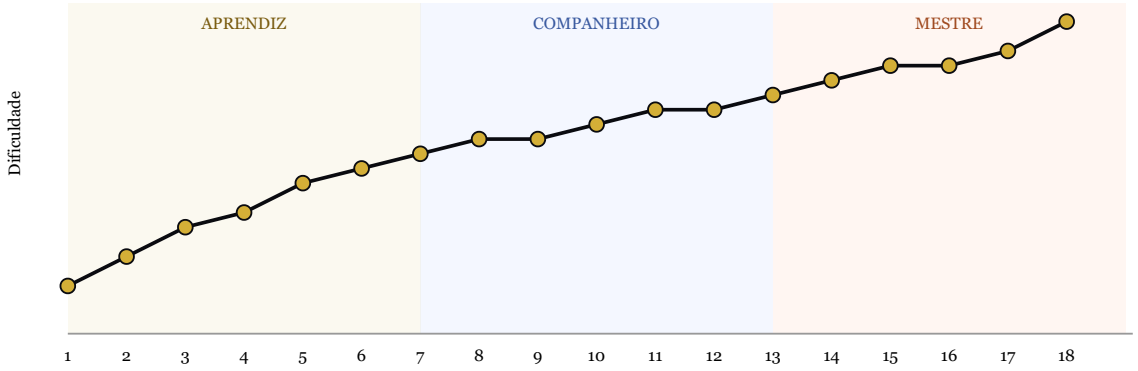


Figura 3 — Curva de dificuldade por câmara (escala 1–10)

Faixa	Níveis	Plataforma típica	Vão	Desnível	Características
Introdutório	1–4	5,5–7 m	1,8–2,7 m	até 1,4 m	Checkpoints frequentes, sem penalidade severa
Intermediário	5–10	4,5–6 m	2,4–3,4 m	até 1,7 m	Combinações (salto longo + wall kick), uso de relíquias
Avançado	11–15	3,8–5 m	2,9–3,9 m	até 1,8 m	Sincronismo de plataformas, Selo do Tempo, áreas secretas
Mestre	16–18	3,3–4,5 m	3,3–4,3 m	até 1,9 m	Precisão acrobática, chefe final

Quedas nunca custam progresso: o Neófito reaparece no último altar aceso. Pêndulos, lasers e inimigos aplicam apenas empurrão; somente o abismo, a lava e o mercúrio levam de volta ao altar.

5. Matriz de Relíquias Arcanas

Relíquia	Desperta	Comando	Efeito	Custo / recarga
Capuz da Visão Astral	5 ◬	Q / Y	Torna sólidas e visíveis as plataformas astrais; revela inscrições	10% energia/s
Manto da Levitação Geométrica	12 ◬	Segurar pulo no ar	Queda limitada a 2,2 m/s (planar)	22% energia/s
Manopla do Compasso Áureo	20 ◬	E / X	Plataforma 1,618:1 por 5 s; ímã de esquadros (6 m)	25% · 5 s
Selo do Tempo	30 ◬	R / LB	Armadilhas e plataformas a 30% da velocidade por 8 s	30% · 14 s

A energia regenera 12% por segundo enquanto nenhuma relíquia contínua está ativa.

6. Missões e colecionáveis

#	Missão	Como obter o Fragmento
1	O Ápice	Alcançar o cume do monumento central (no Sanctum: derrotar o Guardião do Véu)
2	O Caminho Oculto	Seguir o ramo secreto (astral a partir do nível 4; com vão de 7,2 m a partir do nível 8)
3	Os Oito Pergaminhos	Reunir os 8 Pergaminhos Cifrados; o Bibliotecário revela o fragmento
4	A Prova do Mestre de Cerimônias	Atravessar 6 anéis dourados dentro do tempo-limite
5	A Câmara Selada	Esmagar o selo de pedra (Ground Pound) para abrir a jaula da praça
6	Cem Esquadros de Ouro	Coletar 100 Esquadros e Compassos na mesma visita

7. Changelog 1.0.0

Adicionado

- Grande Átrio Quadriculado com obelisco, 12 colunas das três ordens, Boaz e Jachin e 18 portais em três alas.
- 18 câmaras procedurais com 15 mecânicas: plataformas móveis, elevadores, órbitas, pilares, pêndulos, lasers/pistões, wall kick, pisos que caem, pontes de luz alternadas, feixes ascendentes, chumbo que afunda, ventos, guardiões, sombra imitadora e natação 3D.
- Controle completo: corrida 360°, pulo duplo/triplo com mortal, salto em distância, mortal para trás, wall kick, ground pound, planagem e natação.
- Quatro Relíquias Arcanas e barra de energia.
- NPCs com diálogos ramificados, prova cronometrada, câmara selada e pergaminhos com lore.
- Chefe final: o Guardião do Véu (3 selos, orbes teleguiados) e sequência de encerramento.
- Trilha sonora procedural por câmara e 19 efeitos sonoros sintetizados.
- Configurações: volume, sensibilidade, inverter Y, qualidade gráfica, bloom, Modo Turista.
- Site oficial e três manuais em PDF gerados automaticamente.

Problemas conhecidos

- Dispositivos móveis sem teclado/gamepad não são suportados nesta versão.
- A câmara dos espelhos usa dois reflexos em tempo real; em GPUs integradas recomenda-se a qualidade "média".

8. Roadmap

Versão	Previsão	Conteúdo
1.1	T1 2027	Controles por toque, mapa do Átrio, contrarrelógio por câmara
1.2	T2 2027	Empacotamento desktop (Electron/Tauri) e conquistas
1.3	T3 2027	Editor de câmaras com semente compartilhável
2.0	2028	"O Rito Escocês": 12 novas câmaras e modo cooperativo