TOWNEMPIRE

MANUAL DO JOGADOR

Construção • Agricultura • Indústria • Logística • Estratégia



EDIÇÃO DE OUTUBRO DE 2026 | Versão para revisão antes do lançamento

Guia para jogar pela Steam, criar sua cidade e compreender os modos Livre, Solo Curto (24h), Solo Padrão (48h) e Campeonato Online.

Antes de começar

TownEmpire é um jogo de estratégia e automação. Você planeja uma cidade, organiza estradas, cultivos, recursos, trabalhadores, depósitos e fábricas, e transforma essa produção em dinheiro e pontos.

Este manual consolida a versão de jogo testada em outubro de 2026. Qualquer Bug que tenha passado despercebido, favor relatar na aba Discussões da página do jogo na Steam.

1. Instalação pela Steam

- Instale e inicie o TownEmpire pela biblioteca Steam, usando o botão Jogar.
- O progresso dos modos locais depende dos arquivos de salvamento da cidade; não apague seus dados ao atualizar.
- Para acessar o Campeonato Online, é necessária uma sessão Steam válida e disponibilidade do servidor oficial.

2. Escolha do modo de jogo

Modo	Duração	Objetivo
Local — Livre	Sem limite de tempo	Construir, experimentar e expandir sua cidade sem relógio regressivo.
Solo Curto	24 horas de tempo de jogo	Acumular o maior número de pontos em uma partida solo.
Solo Padrão	48 horas de tempo de jogo	Planejar uma cidade de maior escala e disputar com o tempo usado e campeonatos oficiais.
Campeonato Online	48 horas ininterruptas por campeonato	Competir no ranking oficial sob as regras do servidor.

Em cidades novas dos três modos locais, o saldo inicial é de $50.000. As estradas iniciais são de terra; você pode evoluí-las com asfalto durante a partida. Cidades já salvas preservam seu próprio progresso.



Exemplo da interface de seleção de modo e início de cidade.

3. Controles e menus

Comando	Função
Clique esquerdo	Selecionar ferramentas, construções e elementos do mapa.
ESC com ferramenta ativa	Cancelar a construção, o plantio ou a demolição selecionada.
ESC sem ferramenta ativa	Abrir o menu central de jogo; ESC novamente fecha o menu.
Menu central	Continuar jogando, opções de música, voltar ao menu e sair do jogo.
Controles de câmera	Mover, aproximar e ajustar a visualização conforme controles do jogo utilizando botões do mouse

Abrir o menu pelo ESC não pausa a simulação. A opção Música permite ligar ou desligar a trilha sonora. Os comandos de posicionamento podem ser consultados na interface do próprio jogo.

4. Seu primeiro planejamento

- Escolha as bordas e inicie a cidade quando o jogo solicitar.
- Planeje ruas de terra para conectar os destinos dos trabalhadores; use asfalto para deslocamentos mais rápidos.
- Observe a cobertura de água antes de plantar. Cultivos com água insuficiente não crescem.
- Construa depósitos compatíveis próximos às áreas produtivas.
- Coloque as fábricas perto dos depósitos que fornecem seus ingredientes.
- Configure o Mercado Local para gerar dinheiro e pontos no início do jogo.
- Ao avançar na cadeia produtiva, construa infraestrutura de energia e exportação.

5. O mapa e suas influências

Cada tile é uma posição da grade. Edifícios, plantas, estradas e coberturas disputam esse espaço. As bordas do terreno podem variar entre rio, montanha e mar conforme as opções da partida.

Influência	Efeito prático
Água	Atende aos requisitos mínimos dos cultivos.
Energia	Alimenta prédios que necessitam de cobertura energética; baterias podem suprir déficits específicos.
Sombra	Pode retardar crescimento e produção.
Poluição	Pode reduzir eficiência e aumentar tempos de crescimento.
Barril d’água	Recurso ou influência industrial exigido por algumas receitas.



Captura de jogo recente: plantios, estradas e organização de áreas produtivas.

6. Estradas, trabalhadores e depósitos

Os produtos não são teleportados: trabalhadores se deslocam fisicamente para buscar matérias-primas, entregar recursos, abastecer indústrias e transportar produtos prontos. O tempo do trajeto influencia a produção efetiva.

- Estradas de asfalto são mais rápidas que as de terra; terreno sem estrada é mais lento.
- Os fazendeiros levam uma unidade colhida por viagem ao silo compatível.
- Os lenhadores utilizam depósitos de madeira, não silos agrícolas.
- Um depósito cheio não impede o sistema de continuar: sem outro espaço compatível, a unidade pode ser descartada.
- O destino e a capacidade de cada depósito são decisivos para evitar longos percursos.

7. Agricultura e água

O plantio depende da espécie e da água disponível no tile. Sombra e poluição podem aumentar o tempo de crescimento. Ao planejar novas áreas, verifique a cobertura antes de plantar em massa.

Exemplo de cultivo	Água mínima no manual anterior	Tempo base no manual anterior
Trigo	3	15 s
Milho	2	10 s
Arroz	8	12 s
Tomate	4	40 s
Girassol	3	20 s
Algodão	2	15 s
Cana-de-açúcar	4	25 s

8. Indústria e produção

Cada receita especifica ingredientes, quantidade, tempo de preparo e possíveis requisitos de energia, água ou baterias. Clique na fábrica para visualizar o produto ativo, as entregas realizadas e o tempo restante.

- A produção inicia quando os requisitos da receita são atendidos.
- O painel mostra progresso por ingrediente, como Farinha 1/2.
- Quando o produto fica pronto, ele precisa ser recolhido e entregue ao depósito correto.
- Se uma fábrica para, verifique o estoque físico e disponível, além de cobertura de energia e insumos.

Cadeia	Exemplo resumido
Pão	Trigo → Farinha → Padaria → Mercado Local / Exportação
Óleo de girassol	Girassol → Fábrica de Óleo → Depósito / venda
Vinagre de arroz	Arroz → Arroz Branco + outros ingredientes → Fábrica de Molhos
Produtos têxteis	Algodão e lã → fios → vestuário

9. Pecuária

Galinheiros, fazendas e estruturas de alimentação fazem parte de cadeias produtivas. Rações precisam ser produzidas e transportadas; a produção animal depende dos requisitos de cada espécie. Consulte o painel de cada estrutura para ver o ciclo ativo e o estoque de ração.

10. Vendas, exportações e pontuação

No Mercado Local, selecione o produto e configure o estoque mínimo para venda. O veículo faz a coleta e a venda gera dinheiro e pontos. No Centro de Exportação, as mercadorias são enviadas em lotes multiplos de 10.

Mecânica	Regra de referência
Mercado Local	Venda configurada pelo jogador, com coleta por veículo, vendas de 5 em 5 produtos.
Desbloqueio da exportação	Após 100 produtos vendidos pela cidade.
Lotes de exportação	Múltiplos de 10, de 10 até 100 unidades.
Tempo do avião	15 segundos de viagem.
Pontuação	Determinada pelos produtos e eventuais regras da partida.

Dinheiro e pontos são diferentes: dinheiro financia a cidade; pontos determinam seu desempenho nos modos Solo e nos campeonatos.

11. Casa do Administrador — Nível 2

Requisito	Meta
Venda de Produto Estrela	Pelo menos uma venda realizada
Comércio Externo	Em funcionamento
Exportações acumuladas	500 unidades
Custo da evolução	$50.000
Energia	1 unidade
Tempo de evolução	300 s

A evolução concede +5% de velocidade aos trabalhadores e +10% ao valor de vendas.

12. Campeonatos Online

O campeonato é acessado pelo jogo instalado pela Steam. O servidor administra o evento, autentica jogadores e acompanha o ranking. O primeiro campeonato foi anunciado para a primeira semana de dezembro de 2026; a programação prevista é de um novo evento a cada 14 dias, com 48 horas ininterruptas de duração. Os primeiros colocados receberam itens que podem vir a ajudar no jogo.

A data efetiva, horários, inscrições, regras específicas e eventuais premiações devem ser conferidos na tela do Campeonato Online. As CONQUISTAS solo não são desbloqueadas durante partidas online.

Somente o primeiro colocado oficial, após a validação do resultado pelo servidor, pode desbloquear a conquista Campeão do TownEmpire.

13. Conquistas Steam — 13 desafios

As conquistas são registradas na conta Steam do jogador. Os ícones coloridos indicam conquistas desbloqueadas; os em cinza representam desafios ainda pendentes.

Modo	Conquista	Objetivo
Local — todos	Primeira Venda	Concluir a primeira venda no Mercado Local.
Local — todos	Primeira Exportação	Realizar a primeira exportação.
Solo Curto — 24h	Cidade Promissora	225.000 pontos.
Solo Curto — 24h	Mestre da Estratégia	900.000 pontos.
Solo Curto — 24h	Lenda do Desafio	2.250.000 pontos.
Solo Curto — 24h	Primeiro Desafio	Concluir a partida de 24 horas.
Solo Curto — 24h	Exportador Incansável	Exportar 900 unidades.
Solo Padrão — 48h	Império em Ascensão	500.000 pontos.
Solo Padrão — 48h	Magnata do TownEmpire	2.000.000 pontos.
Solo Padrão — 48h	Lenda do TownEmpire	5.000.000 pontos.
Solo Padrão — 48h	Grande Planejador	Concluir a partida de 48 horas.
Solo Padrão — 48h	Rei das Exportações	Exportar 2.000 unidades.
Campeonato Online	Campeão do TownEmpire	Finalizar oficialmente em 1º lugar.



Exemplo de ícone de conquista desbloqueada.

14. Rankings e recordes

O jogador pode buscar sua melhor pontuação nos modos Solo. O acompanhamento de recordes pessoais e a exibição para amigos na Steam dependem da integração e publicação dos placares Steamworks; não devem ser confundidos com as conquistas já publicadas.

15. Dicas para uma cidade eficiente

- Comece com cadeias simples que coloquem dinheiro na cidade rapidamente.
- Evite fábricas distantes de seus fornecedores: uma receita rápida não compensa um transporte lento.
- Mantenha capacidade disponível nos depósitos e examine os painéis de cada prédio.
- Priorize água e energia antes de expandir plantações ou instalar indústria.
- Compare preço de venda, produção por minuto e pontos para decidir quais cadeias compensa automatizar.
- Não confunda o dinheiro recebido por um bolo com sua pontuação em ranking.
- Nos modos Solo, planeje as metas de pontuação e exportação desde o início da partida.

16. Perguntas frequentes

O jogo pausa ao abrir o menu ESC?

Não. O menu central é uma sobreposição e a simulação continua.

ESC cancela a construção escolhida?

Sim. Se houver uma ferramenta ativa, o primeiro ESC a cancela; sem ferramenta, ESC abre o menu.

Preciso do servidor para jogar no Local?

Não. A infraestrutura de campeonatos é separada.

Minha conquista não apareceu na hora. O que fazer?

Verifique sua conexão com a Steam e o painel de conquistas. O desbloqueio precisa ser enviado pelo jogo e registrado pela plataforma.

Posso criar outra cidade sem perder a anterior?

Use as opções de iniciar/continuar conforme o modo escolhido; confira o salvamento correspondente.

Os pontos de Solo Curto valem para Solo Padrão?

Não. Cada modo utiliza suas próprias metas e registros de partida.

17. Pecuária — animais e ciclos de produção

Quadro de animais do manual original (setembro de 2026). Consulte o painel de cada estrutura para confirmar os requisitos e tempos da versão instalada.

Nº	Animal	Estrutura	Ração	Quantidade	Produto / tempo
1	Galinha	Galinheiro	Ração de Galinha	1	Ovos — 30 s
2	Vaca	Fazenda de Vaca	Ração de Vaca	1	Leite — 25 s
3	Ovelha	Fazenda de Ovelha	Ração de Ovelha	1	Lã — 30 s
4	Porco	Fazenda de Porco	Ração de Porco	1	Carne suína — Ciclo especial

Cocho: capacidade compartilhada de 10 rações. A Fazenda de Porcos usa um ciclo próprio de reprodução, crescimento e abate.

18. Receitas de produção

A tabela abaixo reproduz somente as receitas contidas e implementadas no game até o momento. Ingredientes e tempos são valores de referência e devem ser conferidos dentro do jogo.

Nº	Estrutura	Produto	Ingredientes	Tempo
1	Moinho de Vento	Farinha	3 Trigo	20 s
2	Moinho de Vento	Fubá	3 Milho	22 s
3	Fábrica de Ração	Ração de Galinha	3 Milho	5 s
4	Moinho de Vento	Açúcar	3 Cana-de-açúcar	25 s
5	Produtos da Roça	Queijo	2 Leite	30 s
6	Padaria	Manteiga	2 Leite, 2 Sal, 1 Açúcar	20 s
7	Padaria	Pão	2 Farinha, 1 Sal, 1 Water Drum	30 s
8	Padaria	Biscoito	2 Farinha, 2 Açúcar, 1 Water Drum	45 s
9	Padaria	Bolo	12 Farinha, 6 Leite, 6 Ovos, 3 Açúcar, 3 Bateria	55 s
10	Siderúrgica	Barra de ferro	6 Minério de Ferro, 1 Water Drum, 1 Madeira Serrada	35 s
11	Siderúrgica	Aço	10 Barra de ferro	50 s
12	Fábrica de Ração	Fubá	2 Milho	5 s
13	Mina de Ferro	Minério de Ferro	3 Madeira, 1 Water Drum	30 s
14	Mina de Ferro	Carvão	1 Madeira	30 s
15	Madeireira	Madeira Serrada	4 Madeira, 1 Water Drum, 2 Bateria	8 s
16	Madeireira	Barril de Carvalho	3 Madeira de Carvalho Branco, 1 Barra de ferro	35 s
17	Moinho de Vento	Sal	4 Salmoura, 2 Madeira	25 s
18	Fábrica de Óleo	Óleo de Girassol	2 Girassol	25 s
19	Fábrica de Ração	Ração de Vaca	3 Trigo	5 s
20	Indústria Têxtil	Wool Yarn	5 Lã, 1 Madeira Serrada, 1 Bateria	50 s
21	Indústria Têxtil	Cotton Yarn	5 Algodão, 1 Madeira Serrada, 1 Bateria	50 s
22	Indústria Têxtil	Blusa de Frio	4 Cotton Yarn, 1 Wool Yarn	50 s
23	Fábrica de Ração	Ração de Ovelha	2 Trigo	7 s
24	Fábrica de Ração	Ração de Porco	1 Fubá, 1 Girassol	5 s
25	Moinho de Vento	Amido de Milho	3 Milho	20 s
26	Fábrica de Molhos	Extrato de Tomate	1 Vinagre de Arroz, 3 Tomate	20 s
27	Fábrica de Molhos	Vinagre de Arroz	1 Arroz Branco, 1 Cana-de-açúcar	25 s
28	Fábrica de Molhos	Molho para Massas	1 Extrato de Tomate, 3 Sal, 1 Açúcar	25 s
29	Produtos da Roça	Arroz Branco	4 Arroz	20 s
30	Produtos da Roça	Iogurte	4 Leite, 2 Morango, 2 Açúcar, 1 Levedura	60 s

Nº	Estrutura	Produto	Ingredientes	Tempo
31	Produtos da Roça	Limonada	3 Limão, 1 Water Drum, 1 Açúcar	150 s
32	Padaria	Levedura	2 Farinha, 1 Water Drum	60 s
33	Padaria	Massa	5 Farinha, 1 Ovos, 1 Manteiga	25 s
34	Restaurante Italiano	Massa de Pizza	2 Massa, 1 Extrato de Tomate	30 s
35	Restaurante Italiano	Pizza 4 Queijos	1 Massa de Pizza, 4 Queijo, 5 Tomate	60 s
36	Restaurante Italiano	Lasanha	3 Queijo, 2 Molho para Massas, 3 Farinha, 1 Ovos	50 s

19. Produtos e pontuação — seleção verificada

Esta seleção é restrita aos recursos e às cadeias presentes no game até o presente momento; O valor final pode variar conforme regras estipuladas no servidor de campeonato online para vendas ou bônus por chegar ao Level 2 na casa do Prefeito.

Nº	Produto	Mercado Local	Exportação	Pontos-base
1	Trigo	$ 18	$ 24	1
2	Milho	$ 36	$ 48	1
3	Arroz	$ 48	$ 66	5
4	Feijão	$ 24	$ 34	3
5	Soja	$ 30	$ 42	4
6	Batata	$ 36	$ 50	4
7	Tomate	$ 54	$ 78	6
8	Cana-de-açúcar	$ 42	$ 48	1
9	Banana	$ 54	$ 78	6
10	Laranja	$ 54	$ 78	6
11	Morango	$ 72	$ 108	8
12	Algodão	$ 18	$ 24	1
13	Salmoura	$ 24	$ 36	1
14	Girassol	$ 420	$ 540	1
15	Cenoura	$ 54	$ 72	6
16	Abóbora	$ 180	$ 240	18
17	Limão	$ 156	$ 216	16
18	Cebola	$ 96	$ 132	12
19	Madeira de Carvalho Branco	$ 120	$ 240	2
20	Madeira	$ 18	$ 30	1
21	Leite	$ 300	$ 420	330
22	Ovos	$ 144	$ 240	264
23	Carne suína	$ 240	$ 360	150
24	Gordura Animal	$ 180	$ 240	100
25	Lã	$ 300	$ 420	440
26	Bateria	$ 24	$ 36	1
27	Water Drum	$ 60	$ 72	1
28	Leite de Ovelha	$ 360	$ 504	363

Nº	Produto	Mercado Local	Exportação	Pontos-base
29	Farinha	$ 180	$ 264	15
30	Fubá	$ 240	$ 300	20
31	Ração de Galinha	$ 240	$ 360	80
32	Açúcar	$ 240	$ 360	25
33	Queijo	$ 288	$ 384	700
34	Manteiga	$ 960	$ 1.296	100
35	Pão	$ 1.000	$ 1.250	51
36	Biscoito	$ 432	$ 588	90
37	Bolo	$ 96.000	$ 118.800	4.800
38	Barra de ferro	$ 336	$ 420	80
39	Aço	$ 48.000	$ 60.000	2.000
40	Carvão	$ 96	$ 144	5
41	Minério de Ferro	$ 168	$ 240	7
42	Madeira Serrada	$ 168	$ 216	10
43	Barril de Carvalho	$ 480	$ 660	100
44	Sal	$ 240	$ 300	15
45	Óleo de Girassol	$ 720	$ 960	100
46	Ração de Vaca	$ 300	$ 360	100
47	Wool Yarn	$ 2.160	$ 2.640	2.430
48	Cotton Yarn	$ 180	$ 246	20
49	Blusa de Frio	$ 840	$ 1.140	3.300
50	Ração de Ovelha	$ 300	$ 360	100
51	Ração de Porco	$ 360	$ 480	140
52	Amido de Milho	$ 180	$ 300	20
53	Extrato de Tomate	$ 720	$ 972	75
54	Vinagre de Arroz	$ 336	$ 456	35
55	Molho para Massas	$ 1.320	$ 1.800	140
56	Arroz Branco	$ 240	$ 324	25
57	Iogurte	$ 2.280	$ 3.120	240
58	Limonada	$ 1.140	$ 1.560	120
59	Levedura	$ 528	$ 720	55
60	Massa	$ 2.208	$ 3.144	483
61	Massa de Pizza	$ 5.652	$ 7.980	1.145
62	Pizza 4 Queijos	$ 7.776	$ 10.896	1.425
63	Lasanha	$ 4.608	$ 6.360	747

IMPORTANTE — dinheiro e pontos são medidas diferentes. O bolo, por exemplo, possui 4.800 pontos-base por unidade. Preços e pontos podem sofrer ajustes em versões futuras.

20. Sobre esta edição

Atualização de conteúdo: 30/10/2026. Manual reconstruído a partir da edição anterior de 05/09/2026 e das funcionalidades relatadas e testadas em outubro. Capturas utilizadas são imagens reais de testes recentes; elementos de diagnóstico e interfaces em desenvolvimento podem variar na versão final distribuída pela Steam. Tabelas finais: animais da edição anterior; receitas já documentadas; produtos selecionados do cadastro de outubro. Atualizações futuras podem alterar a lista e os valores.