

Informationen zu den Funktionen der FarmHelper 3-Anwendung stehen unter  
<https://fh3.eu> zum Download zur Verfügung

Der Bot wird sich während der harten Arbeit im Spiel um uns kümmern



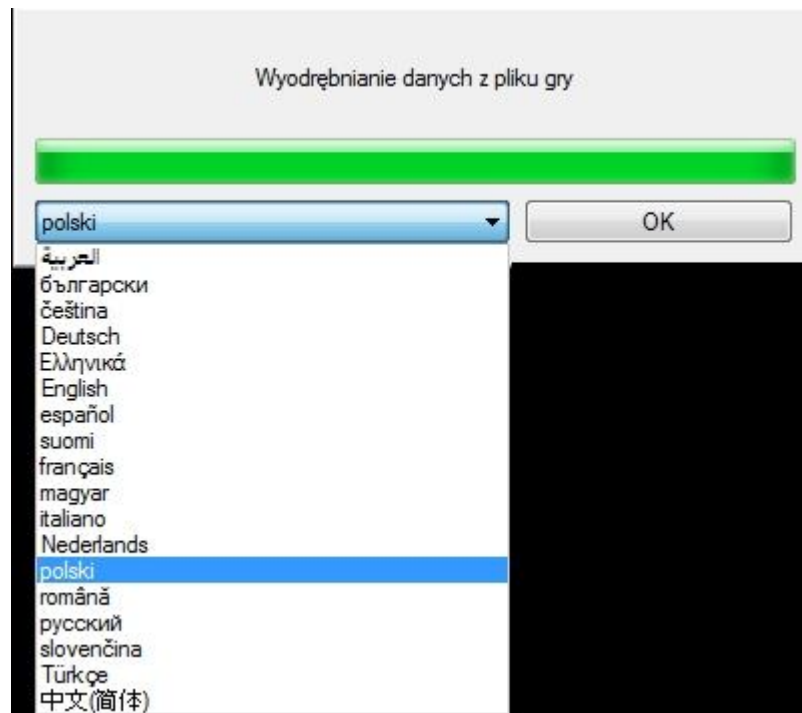
## Inhaltsverzeichnis:

- I Sprachänderung- und Systemanforderungen der Anwendung
- II Allgemeines Erscheinungsbild des Anwendungsfensters
- III Registerkarte "Konto"
- IV Registerkarte "Einstellungen"
- V Registerkarte "Details zu Gärten"
- VI Registerkarte "Scheune"
- VII Registerkarte "Mühle"
- VIII Registerkarte "Sämerei"
- IX Registerkarte "Marktplatz" - einige Optionen nur in der Premium-Version verfügbar
- X Registerkarte "Freundesliste" - einige Optionen nur in der Premium-Version verfügbar
- XI Registerkarte "Handwerksviertel"
- XII Registerkarte "Farmhalle"
- XIII Registerkarte "Post"
- XIV Registerkarte " Verschiedenes - Wunderranke"
- XV Registerkarte "Verschiedenes – Handwerks-Bonus"
- XVI Registerkarte " Verschiedenes - Zuchtstall"
- XVII Registerkarte "Verschiedenes - Bauernhaus"
- XVIII Registerkarte "Verschiedenes - Gewinnbude" - nur die Premium-Version



**Allgemeine Informationen zum Bot und seinen Funktionen an einem Beispiel  
FarmHelper3-Anwendung in der Version - 3.27.15.193**

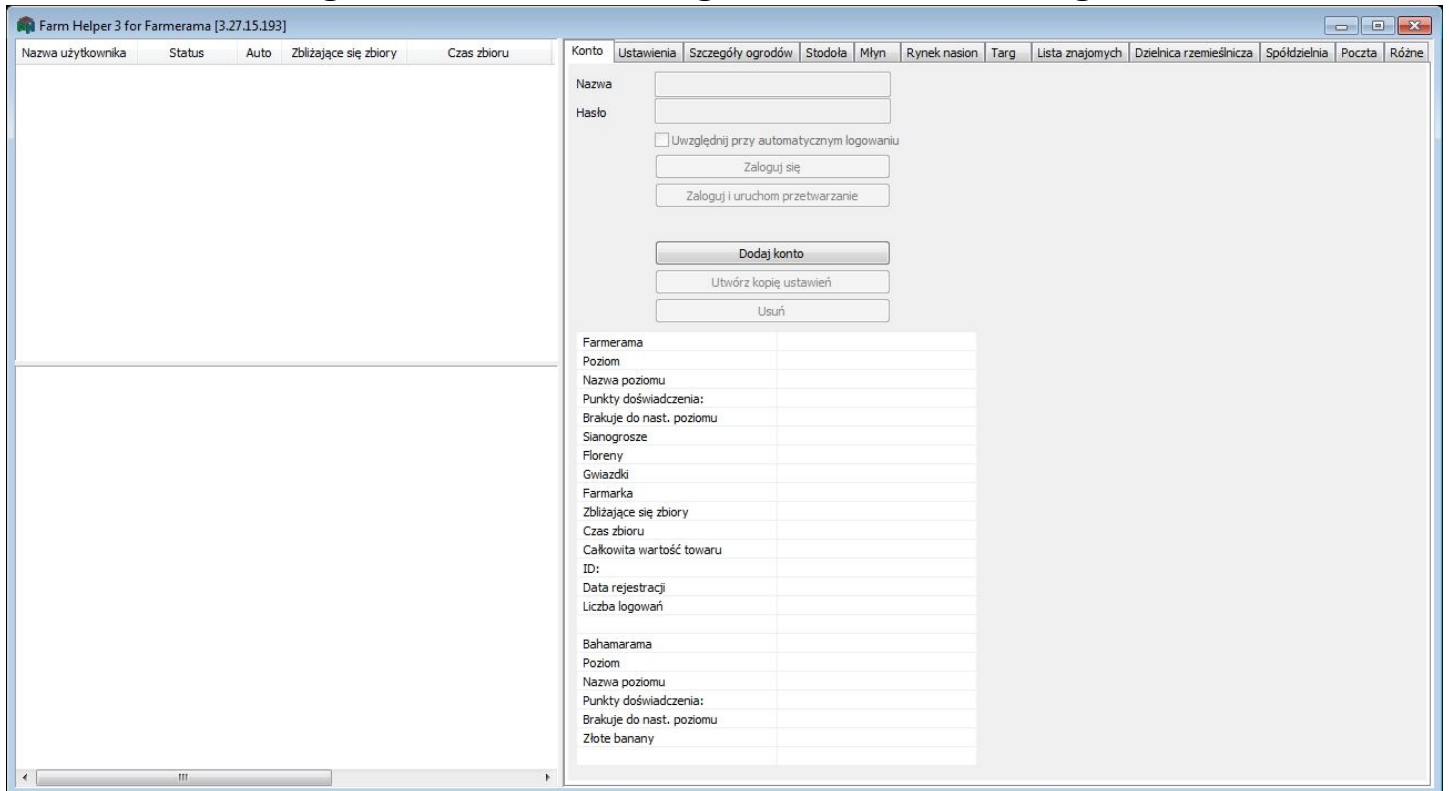
## I Sprachänderung- und Systemanforderungen der Anwendung



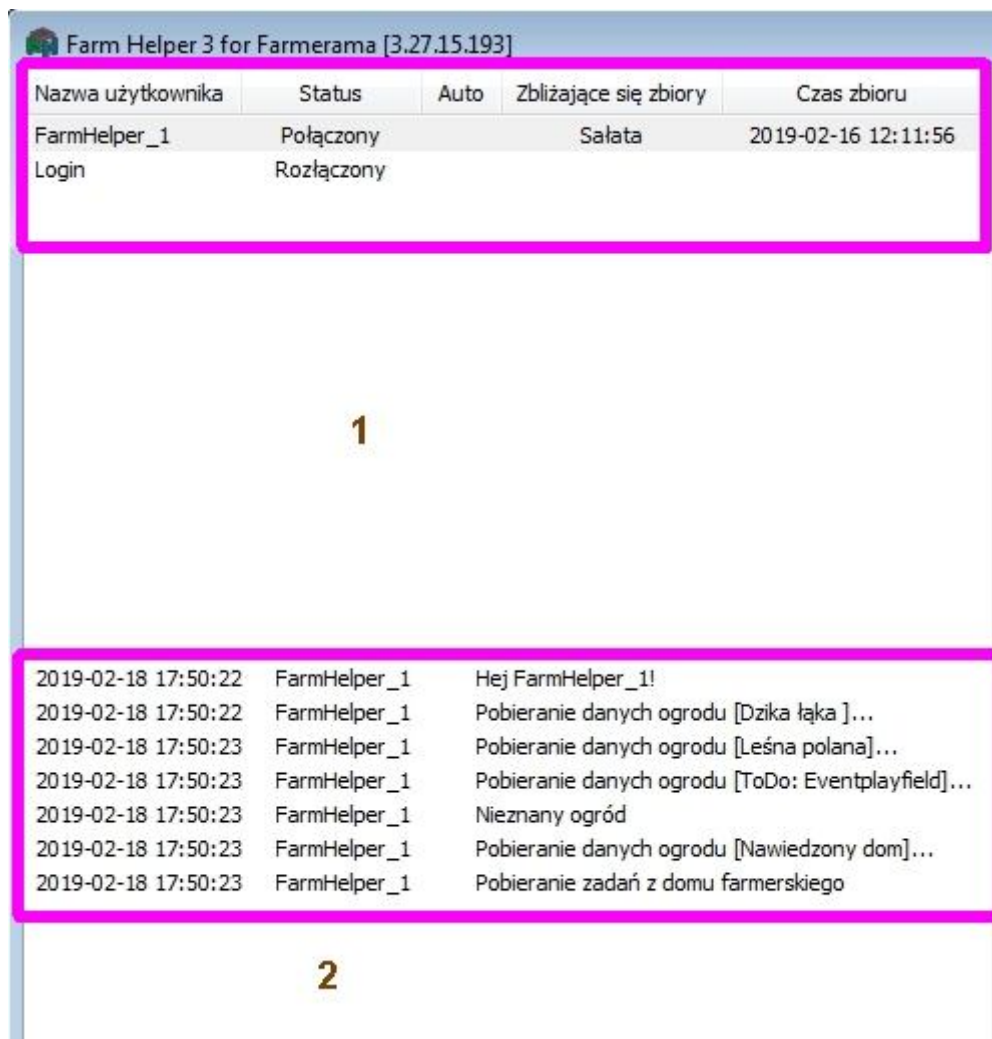
Um die Standardsprache der Anwendung zu ändern, sollte es unmittelbar nach dem Start der Anwendung, aber Bevor Sie jedoch die vollständige Fortschrittsleiste (grün) ladet, eine andere Sprache wählen und mit OK bestätigen. Andernfalls lädt die Anwendung die Standardsprache nach dem Laden der Fortschrittsleiste.

Für den ordnungsgemäßen Betrieb der Anwendung benötigt ist Windows XP oder höher und Visual C ++ Redistributable für Visual Studio 2017, das in der 32-Bit-Version installiert ist VC ++ 32bit kann heruntergeladen werden von: [https://fh3.pl/VC\\_redist.x86.exe](https://fh3.pl/VC_redist.x86.exe) (~ 14,5MB)

## II Allgemeines Erscheinungsbild des Anwendungsfensters



Der Anwendungsname und seine aktuelle Version werden immer in der oberen Leiste angezeigt



1. Ein Fenster mit der Liste der gespeicherten Farmerama-Konten
2. Ein Dialogfeld mit Informationen zu den von der Anwendung durchgeführten Schritten

### III Registerkarte "Konto"

Farmerama	
Poziom	18
Nazwa poziomu	Siewca
Punkty doświadczenia:	42 653
Brakuje do nast. poziomu	3 647
Sianogrosze	64 485,86
Fioreny	46,00
Gwiazdki	7
Farmarka	5
Zbliżające się zbiory	Salata
Czas zbioru	2019-02-16 12:11:56
Całkowita wartość towaru	23 202,20
ID:	55 483 750
Data rejestracji	2018-06-22 22:56:21
Liczba logowań	100
Bahamarama	
Poziom	7
Nazwa poziomu	Kokosowy królewicz
Punkty doświadczenia:	14 041
Brakuje do nast. poziomu	3 559
Złote banany	30

3. Informationen zum ausgewählten Konto aus Feld 1, wenn es angemeldet ist
4. Farmerama-Kontoname
5. Passwort für das Farmerama-Konto
6. markiert: automatische Kontoanmeldung; nicht markiert: individuelle Anmeldung
7. Schaltfläche, mit der Sie sich bei Ihrem Konto anmelden können
8. Eine Schaltfläche, mit der Sie sich bei Ihrem Konto anmelden und den Farmdienst starten können
9. Schaltfläche zum Hinzufügen eines weiteren Kontos zur Anwendung
10. Schaltfläche, mit der die Einstellungen eines anderen Kontos kopiert und dem nächsten Konto zugewiesen werden können (erforderlich ist Auswahl des Kontos (aus der unter Punkt 1 beschriebenen Liste), von dem aus die Einstellungen kopiert werden sollen)
11. Löschen die unter Punkt 1 beschriebenen Einstellungen des ausgewählten Kontos

Im Fenster 1 erscheint das Menü nach Drücken der rechten Maustaste

Nazwa użytkow...	Status	Auto	Zbliżające się z...	Czas zbioru
FarmHelper_1	Roz			
FarmHelper_6	Roz			

7. Auswahl, um sich bei einem Konto anzumelden
10. Auswahl, um die Einstellungen eines anderen Kontos zu kopieren und dem nächsten Konto zuzuordnen (wählen Sie das Konto aus, von dem Sie die Einstellungen kopieren möchten)
11. Löschen die unter Punkt 1 beschriebenen Einstellungen des ausgewählten Kontos
12. Die Auswahl wird nur aktiv, wenn das Konto, wo wir die rechte Maustaste verwendet haben, bereits eingeloggt ist.
13. Auswahl, mit der wir sich bei allen in der Anwendung gespeicherten Konten anmelden können, sofern die Auswahl in Punkt 6 markiert ist
14. Auswahl, die es ermöglicht, sich bei allen Konten anzumelden und deren Verarbeitung / Bearbeitung gespeicherte in der Anwendung zu, sofern die Auswahl in Punkt 6 markiert ist

## IV Registerkarte "Einstellungen"

15. Fenster mit Auswahl einzelner Betriebsflächen (Felder / Gärten)

16. Auswahl der Pflanze zur Aussaat auf dem in Punkt 15 ausgewählten Feld

17. Aktivierung cleveren Anbau

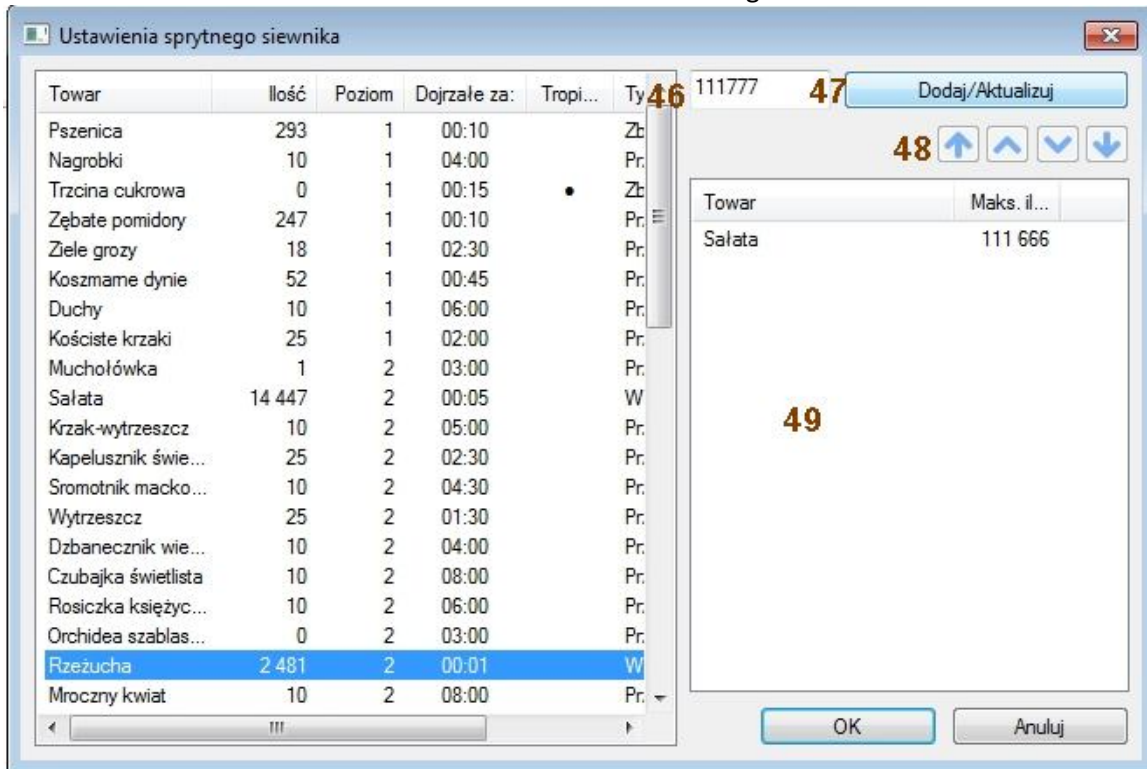
17a. Pflanzenauswahl und Aussaatgrenzen - Einstellungen gelten für alle Bereiche der Farm

18. Die Funktion ermöglicht der Anwendung Tiere in Ställen und Werkstätten zu füttern

19. Eine Funktion, die die Verwendung von Superfutter in Ställen und Werkstätten ermöglicht. (Wenn kein Superfutter vorhanden ist, wird ein normales Futter verwendet - die Funktion funktioniert nur, wenn Punkt 18 markiert ist.)

20. Verwendung von Dünger auf Feldern, während im Dialogfeld die Mindestanzahl von Stunden angegeben ist, ab der die Anwendung diesen Befehl ausführen soll (Standardwert 7 bedeutet, dass der Dünger auf dem Feld platziert wird, vorausgesetzt, die Basiszeit für das Erreichen der Reife beträgt mindestens 7 Stunden.)
21. Verwendung von Dünger auf Feldern, ein Dialogfenster ähnlich Punkt 20
22. Verwendung von Wasser für Tieren in Ställen und Werkstätten, Dialogfenster wie in Punkt 20
23. Wasserversorgung der auf den Feldern gesäten Pflanzen, ein Dialogfenster ähnlich Punkt 20
24. Verwendung von Susi-Superdünger für auf Feld gesäte Pflanzen, ein Dialogfenster wie in Punkt 20
25. Verwendung von Susu-Superdünger für Bäume, ein Dialogfenster ähnlich Punkt 20
26. Verwendung von Turbo-Dünger für Bäume, Dialogfenster wie in Punkt 20
27. Verwendung von Eventdünger, Dialogfenster wie in Punkt 20
28. Automatischer Ankauf von Dünger auf dem Markt bis zur Kapazitätsgrenze
29. Sammlung von Wasser aus den Tanks bis zur Kapazitätsgrenze des Tanks
30. Kauf von Wasser, wenn der Haupttank leer ist und keine Tanks verfügbar sind S.29
31. Aktivierung der "Produktion" in Zuchtställen
32. Aktivierung / Deaktivierung der Farmverarbeitung
33. Berechtigung zum Sammeln von Feldfrüchten
34. Berechtigung zum Sammeln von Obst von Bäumen
35. Berechtigung Produkte von Ställen und Werkstätten abzuholen
36. Berechtigung fertige Zuchtställe zu sammeln
37. Berechtigung Gegenstände zu sammeln, die in der Form +% EP / TEP zusätzliche Gewinne einbringen, z. B. Eulenbaum, nostalgischer Film ... (solche, die auf dem Laufsteg für Haustiere gesetzt werden können) !!! HINWEIS !!! : Wenn die Option ausgewählt ist, muss eine weitere Bedingung erfüllt sein, damit der FarmHelper Artikel dieser Kategorie abholen kann: Mindestens 10% der auf der gesamten Farm platzierten Objekte müssen geerntet werden. Ausgenommen Gegenstände, die Dekorationen sind und keinen Gewinn bringen in Form von EP / TEP wie Johny Lemon, Wassertank etc.  
Beispiel: Wir haben den Garten "Wilde Wiese" und einen kleinen Bereich von Bahamarama vollständig freigeschaltet, wir haben 44 große Felder auf dem Ackerland, Wilder Wiese und 4 große Felder auf den Bahamarama = 92 Objekte, plus 10 mittlere Felder auf der Haupt- und Wilder Wiese, die ein weiteres + 20 Objekte ergeben, dann in der Waldlichtung und auf Bahamarama gibt es 16 Bäume, also gibt es weitere 32 Objekte, in den freien Stellen auf der Wildwiese stellen wir 14 Wassertanks, 1 Sonnenuhr (die keine EP gibt, also nicht gezählt wird) und ein kleines Feld. Dazu noch auf der Hauptwiese 16 kleinen Felder, also bekommen wir 17 weitere Objekte.  $92 + 20 + 32 + 17 = 161$ , 10% von 161 entspricht 16,1 (Aufrundung). Wie bereits erwähnt, ein Minimum von 10% der fertigen Objekte vorhanden sein muss und mindestens 17 Artikel fertig zum Ernten sein müssen, dann die Anwendung erntet die "Bonus" und nach ein Paar Sekunden wird Rest geerntet. Wenn jedoch Elemente aus der Kategorie "Bonus" zur Ernte bereit sind und die Bedingung von 10% nicht erfüllt wird, versucht der Bot alle 60 Sekunden, sie zu sammeln. Der Algorithmus lässt dies jedoch nicht zu und der Countdown startet erneut. Dies führt dazu, dass die Meldung erscheint "Bearbeitung XXXX" an Ort XXXX erhält den Namen eines (oder aller) der Gärten, in denen sich Gegenstände der Kategorie "Bonus" befinden
38. Berechtigung andere Gegenstände abzuholen, die nicht unter Kategorie von Punkt 37 fallen
39. Angaben zur Höhe der "überlebensnotwendigen" Bestände
40. Führt Bestellungen vom Bauernhaus aus
41. Aktivierung einzelner Zweige der Wunderranke
42. Sammelt versteckte Eventsachen (empfohlen Häkchen setzen)
43. Die Menge an Parfüm, die die Anwendung in die Zuchtställe stellen wird, Auswahl zwischen 0 und 4 (aktiv, wenn Punkt 31 ausgewählt wird)
44. Öffnet das Auswahlfenster für die Zucht von Tieren (aktiv, wenn Element 31 ausgewählt ist)
45. Anzahl der Räume, in denen die Zucht stattfindet, Wert von 1 bis 132 (aktiv, wenn Punkt 31 markiert ist)

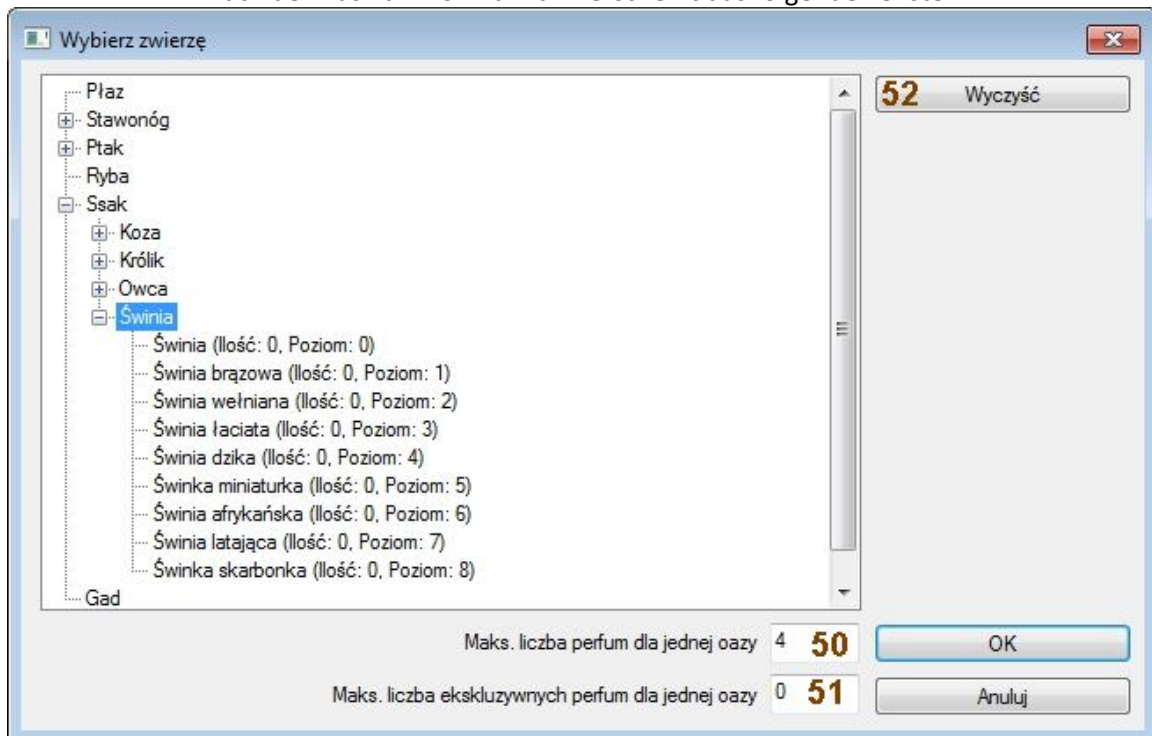
Nach Auswahl des Punktes 17a erscheint folgendes Fenster:



Nach der Auswahl der Pflanze, an der wir interessiert sind, können wir im Feld 46 die Menge eingeben. In diesem Beispiel werden 117.777 Einheiten von Kresse gesetzt. Nach Auswahl des Punkts 47 wird das im Fenster 49 gespeichert. Früherer Salat wurde in Höhe von 111.666 hinzugefügt. Nach der Bestätigung wird die Applikation Salat und Kresse säen bis die eingegebenen Werte erreicht sind, solange Punkt 17 markiert ist.

Wenn die Liste der Pflanzen eingegeben ist, kann man eine beliebige Position im Fenster 49 markieren und ihn mit der 48 (von links) ganz nach oben, eine Position nach oben, eine Position nach unten, oder ganz nach unten setzen.

Nach der Auswahl von Punkt 44 erscheint das folgende Fenster:



50. Die Menge an Parfüm, die der „FarmHelper“ in die „Zuchtställe“ stellen wird. Eine Auswahl zwischen 0 und 4 (entspricht Punkt 43).

51. Die Anzahl der exklusiven Parfüme, die der Antrag in die "Zuchtställe" stellen wird. Eine Auswahl zwischen 0 und 4 (Dieser Abschnitt wird nur während der Dauer des Events angezeigt, in dem es möglich ist, es zu verwenden.)

52. Durch das Löschen ausgewählter Tiere wird die Option "Automatisch" aktiviert. Die Anwendung bestimmt, welche Tiere in den Räumen platziert werden sollen.

**Wenn das ausgewählte Tier fehlt und der automatische Auswahlmodus nicht aktiviert ist, werden bei der Anwendung keine Tiere in die Oase gesetzt.**

## V Registerkarte "Details zu Gärten"

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Pokaż

Wszystkie ogrody  
 Farma  
 Dzika łąka  
 Ogród ozdobny **53**  
 BAHAMARAMA  
 Leśna polana  
 Wyspa skarbów

54 Pola  
 55 Drzewa  
 56 Zwierzęta  
 57 Inne

58	59	60	61	62								
Ogród	Nazwa	Godzina zbioru	Pos...	Wi...	V...	Na...	Su...	Su...	Su...	Bonus		
Dzika łąka	Nostalgiczny film	2019-02-16 23:46:02	0%	1x2			<b>64</b>	<b>66</b>		Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +25%.		
Dzika łąka	Nostalgiczny film	2019-02-16 23:46:02	0%	1x2	<b>63</b>			<b>65</b>	<b>67</b>	Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +25%.		
Farma	Kukurydza	2019-02-15 18:10:58	100%	2x2	•						<b>68</b>	
Farma	Kukurydza	2019-02-15 18:10:58	100%	2x2	•							
Farma	Kukurydza	2019-02-15 18:10:58	100%	2x2	•							
Farma	Kukurydza	2019-02-15 18:10:58	100%	2x2	•							
Farma	Kukurydza	2019-02-15 18:10:58	100%	2x2	•							
Farma	Kukurydza	2019-02-15 18:10:58	100%	2x2	•							
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:08	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:08	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:08	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:08	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:08	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:08	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:09	100%	2x2								
Farma	Pszenica	2019-02-15 14:06:09	100%	2x2								

Towar konsumpcyjny **69** **70** **71** Połóż **72**

Nazwa **73** **74** Liczba Wielkość PD/TPD Ulepszenia  
**75** **76** **77**

53. Möglichkeit, ein bestimmtes Betriebsgebiet auszuwählen
54. Auswahl der Anzeige von Informationen zu platzierten Feldern in dem unter Punkt 53 ausgewählten Bereich
55. Auswahl der Anzeige von Informationen zu platzierten Bäume in dem unter Punkt 53 ausgewählten Bereich
56. Auswahl der Anzeige von Informationen zu platzierten Farmen und Werkstätten in dem unter Punkt 53 ausgewählten Bereich
57. Auswahl der Anzeige von Informationen zu platzierten Items in dem unter Punkt 53 ausgewählten Bereich
58. Name des Gartens
59. Name des Objekts
60. Datum und Uhrzeit der Ernte
61. Bereitschaftsfortschritt in%
62. Größe des Objekts
63. Angaben zur Verwendung von Wasser
64. Angaben zur Verwendung des Dünger
65. Informationen zur Verwendung von Superdünger oder Superfutter (je nach Art der Einrichtung)
66. Informationen zur Verwendung von Susi Superdünger
67. Information, ob das Feld ein Komfortfeld ist
68. Gehört das Objekt zur Kategorie "Bonus", wurden Informationen zu diesem Bonus bereitgestellt
69. Auswahl der Kategorie der Objekte, die für das in Position 53 ausgewählte Feld gesetzt werden sollen (inaktiv, wenn "Alle Gärten" ausgewählt ist)
70. Möglichkeit, die Anzahl der ausgewählten Objekte von Position 73 aus einzugeben, die die Anwendung in das unter Punkt 53 ausgewählte Feld einfügen soll
71. Eine Schaltfläche, die die Positionierung der in Position 70 ausgewählten Objekte ermöglicht
72. Informationen zum verfügbaren Platz auf dem in Position 53 ausgewählten Feld (inaktiv, wenn "Alle Gärten" oder der ausgewählte Garten ausgewählt ist, steht uns noch nicht zur Verfügung)
73. Die Namen der Objekte, die wir in unserem Inventar zum ausstellen besitzen
74. Die Anzahl der besessenen Gegenstände aus der Position Nr. 73
75. Größe des Objekts aus der Position Nr. 73
76. Die Menge an Basis-EP / TEP, die beim Sammeln eines bestimmten Objekts erhalten wird (erhält nicht aktive / besessene "Beschleuniger").
77. Information, ob das Objekt von Position 73 eine Upgrade darstellt, wenn ja lässt sich nur auf der "Basis" aufstellen, wenn nicht lässt sich nur auf dem freien Platz (Gras) aufstellen
- 77a. Informationen über die für ausgewählte Farmen verfügbare Futtermenge sowie die Anzahl der Tiere, die zur Aufnahme der Produktion in die Werkstätten gebracht werden müssen.



## VI Registerkarte "Scheune"

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
-------	------------	-------------------	---------	------	--------------	------	-----------------	-------------------------	--------------	--------	-------

Pokaż

<b>78</b> <input type="radio"/> Rośliny	<input type="radio"/> Rzemiosło	100 <b>86</b>
<b>79</b> <input type="radio"/> Owoce z drzew	<b>83</b> <input type="radio"/> Produkty	<b>87</b> Użyj
<b>80</b> <input type="radio"/> Zwierzęta	<b>84</b> <input type="radio"/> Narzędzia	
<b>81</b> <input type="radio"/> Pasza	<b>85</b> <input checked="" type="radio"/> Skrzynie	
<b>82</b> <input type="radio"/> Z hodowli	<b>88</b> <input type="radio"/> Inne	

Nazwa	Liczba	Poziom	Tropika...
Skrzynia rzemieślników II	3	3	
<b>89</b>	<b>90</b>	<b>91</b>	<b>92</b>

78. Informationen zu Ihren Pflanzen  
 79. Informationen über die Früchte von Bäumen  
 80. Informationen zu den eigenen Tieren  
 81. Informationen zu Ihrem Tierfutter  
 82. Informationen zu Ihren Zuchttieren  
 83. Informationen zu Ihren Produkten aus Werkstätten / Fabriken  
 84. Informationen zu Ihren Werkzeugen  
 85. Informationen über eigene Kisten (Boxen)  
 86. Editierfeld zur Eingabe der Anzahl der Boxen, die wir "auf einmal" öffnen möchten - der Standardwert und der Höchstbetrag beträgt 100  
 87. Öffnen von Kisten in der unter Punkt 86 angegebenen Menge  
 88. Informationen über eigene Gegenstände, die für keine der angezeigten Gruppen qualifiziert werden können  
 89. Namen der im Besitz befindlichen Artikel aus der ausgewählten Gruppe  
 90. Anzahl der Elemente aus der ausgewählten Gruppe  
 91. Die Ebene, ab der der Artikel verfügbar ist  
 92. Informationen darüber, ob der ausgewählte Artikel zur Kategorie Bahamas / Tropen gehört

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
-------	------------	-------------------	---------	------	--------------	------	-----------------	-------------------------	--------------	--------	-------

Pokaż

<input type="radio"/> Rośliny	<b>93</b> <input checked="" type="radio"/> Rzemiosło	<b>94</b>
<input type="radio"/> Owoce z drzew	<input type="radio"/> Produkty	<b>95</b> Użyj dla bonusu
<input type="radio"/> Zwierzęta	<input type="radio"/> Narzędzia	<b>96</b> Użyj dla dośw.
<input type="radio"/> Pasza	<input type="radio"/> Skrzynie	
<input type="radio"/> Z hodowli	<input type="radio"/> Inne	

Nazwa	Liczba	Poziom	Punk...	Wartość

93. Informationen zu Ihren Handwerksprodukten  
 94. Editierfeld, um die Menge an Handwerksprodukten einzugeben, die wir "auf einmal" verwenden möchten  
 95. Verwendung der ausgewählten Menge von Handwerksprodukt aus Punkt 94, um den von ihm angebotenen Bonus zu aktivieren.  
 96. Verwendung der ausgewählten Menge von Handwerksprodukt aus Punkt 94, um die Erfahrung zu erhöhen (EP / TEP / Handwerkslevel)

## VII Registerkarte "Mühle"

Konto | Ustawienia | Szczegóły ogrodów | Stodoła | Młyn | Rynek nasion | Targ | Lista znajomych | Dzielnica rzemieślnicza | Spółdzielnia | Poczta | Różne

Młyn

Pasza dla biedronek **97** **105**

Produkcja w młynie **98**

Koniec produkcji w młynie **99**

Postęp **100** **106**

---

Tropikalny młyn

**97** **105**

Produkcja w młynie **98**

Koniec produkcji w młynie **99**

Postęp **100**

**101** Sprytny młynarz **103**

**102** Kup wodę **104**

Ile produkować jednostek paszy

Nazwa <b>107</b>	Liczba	Tropi...
Super pasza	8	<b>109</b>
	<b>108</b>	

---

Wybierz paszę

Towar <b>110</b>	Ilość	Poziom <b>112</b>	Czas: <b>113</b>	Tropi...	Składniki <b>115</b>	Maks. prod.
Pasza dla biedronek	0	2	00:06		1 × Złote liście, 2 × Owoc morwy	0
Pasza dla bizonów	<b>111</b>	0	3	00:08	<b>114</b> 5 × Pszenica, 5 × Siano, 5 × Owies	9
Pasza dla bł. potworów	0	2	00:00		3 × Nakrapiany strach, 3 × Mroczny kwiat, 3 × Fosforujący...	<b>116</b> 0
Pasza dla bocianów	0	2	00:05		1 × Gruszki, 2 × Rabarbar	0
Pasza dla borsuków	0	2	00:07		5 × Rabarbar, 2 × Owoc morwy	0

Wyczyść **117** **118** OK **119** Anuluj

97. Auswahl des Futters, das in der Mühle produziert wird
98. Informationen zum aktuellen Objekt, das in der Mühle hergestellt wurde
99. Informationen über den genauen Endzeitpunkt der Produktion in der Mühle
100. Fortschritt der laufenden Produktion in Form von: Anzahl der fertigen Einheiten in der Mühle / Anzahl der festgelegten Produktionseinheiten
101. Auswahl einer cleveren Mühle (analog zu einer cleveren Sämaschine - Punkt 17)
102. Kauft Wasser, wenn es fehlt und für die Produktion in einer Mühle benötigt wird
103. Einrichten einer cleveren Mühle (analog zu Punkt 17a), die aktiv ist, wenn Punkt 101 markiert ist
104. Editierfeld (Standard 20) zum Einstellen der maximalen Produktionsmenge in der Mühle
105. Ein zusätzliches Fenster mit den Einträgen 110-119 wird angezeigt
106. Stornierung der laufenden Produktion in der Mühle
107. Liste der Produkte der Mühle (Futternamen)
108. Die Menge der Produkte, die sich in Position 107 befinden
109. Angabe, ob das Produkt unter Position 107 zur Kategorie Bahamas / Tropen gehört
110. Ware, die in der Mühle hergestellt werden kann
111. Die Menge der Waren aus Position 110
112. Ebene, ab der die Produktion von Waren aus Position 110 möglich ist
113. Produktionszeit von 1 Einheit aus Position 110
114. Angabe, ob das Produkt zur Kategorie Bahamas / Tropen gehört
115. Zutaten, die zur Herstellung von 1 Einheit aus Position 110 benötigt werden
116. Die höchstmögliche Menge an Waren, die aus Position 110 hergestellt wird, ist für die in Position 115 aufgeführten Produkte zulässig, die in der Scheune verfügbar sind.
117. Einstellungen löschen
118. Genehmigung der Produktionseinstellungen
119. Stornierung der Produktionseinstellungen

## VIII Registerkarte "Sämerei"

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
<b>120</b>	<input type="checkbox"/> Zaznacz wszystkie										
<b>121</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Automatycznie kupuj zaznaczone										
<b>122</b>	#	Nazwa <b>123</b>	Poziom	Tropikalne	Ilość	Cena	Wartość	wyprzedane			
<input type="checkbox"/>	1	Pszenica	<b>124</b> 1	<b>125</b>	<b>126</b>	293	<b>127</b> 1,80	<b>128</b> 180,00	<b>129</b> 0		
<input type="checkbox"/>	2	Trzcina cukrowa	1	.	0	1,50	150,00	0			
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Salata	2		14 447	1,00	100,00	0			
<input type="checkbox"/>	4	Rzeżucha	2		2 481	0,20	20,00	0			
<input type="checkbox"/>	5	Marchew	3		201	2,50	250,00	0			
<input type="checkbox"/>	6	Siano	4		51	3,00	300,00	0			
<input type="checkbox"/>	7	Owies	5		47	3,50	350,00	0			
<input type="checkbox"/>	8	Kukurydza	6		22	4,70	470,00	0			
<input type="checkbox"/>	9	Słonecznik	7		45	4,20	420,00	0			
<input type="checkbox"/>	10	Rabarbar	9		43	3,00	300,00	0			
<input type="checkbox"/>	11	Ziemniaki	10		0	3,00	300,00	0			
<input type="checkbox"/>	12	Koper włoski	11		0	9,00	900,00	0			
<input type="checkbox"/>	13	Truskawki	12		0	12,00	1 200,00	0			
<input type="checkbox"/>	14	Soja	13		0	9,50	950,00	0			
<input type="checkbox"/>	15	Ogórek	14		0	6,00	600,00	0			
<input type="checkbox"/>	16	Proso	14		0	4,50	450,00	0			
<input type="checkbox"/>	17	Orchidea	15		0	10,00	1 000,00	0			
<input type="checkbox"/>	18	Jeżyna	16		0	3,00	300,00	0			

120. Markierung / Entfernung der Markierung von Positionen in Spalte 123

121. Automatisierung des Kaufs markierter Artikel aus Spalte 123 sofort nach Erneuerung des täglichen Einkaufslimits

122. Wahl der einzelne Elemente aus Spalte 123

123. Name des Saatguts, das wir vom "roten Korb" / Saatgutmarkt kaufen möchten

124. Ebene, ab der es möglich ist, Saatgut aus Spalte 123 zu kaufen

125. Angabe, ob der Samen zur Kategorie Bahamas / Tropen gehört

126. Saatgutmenge im Stall aus Spalte 123

127. Preis von 1 Stück Samen

128. Summe, die wir zahlen, wenn wir den Höchstbetrag (abhängig von den nicht blockierten Runen auf dem Baum der Weisheit) kaufen, Samen vom "roten Korb" / Samenmarkt

129. Anzahl der Saatguteinheiten, die unter dem aktuellen Limit gekauft wurde

## IX Registerkarte "Marktplatz"

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Rośliny **130**

Produkt	Liczba	Cena/szt.	Cena/Czas pr...	Liczb...	Poziom	Liczba ...	Tropika...	Równowartość	Typ
Salata	14 447	17,63	7,05	38	2			1,00	
Rzeżucha	2 481	27,09	54,18	99	2			0,20	
Pszenica	293	47,54	9,51	90	1			1,80	
Marchew	201	74,45	14,89	30	3			2,50	
Siano	51	113,78	9,10	36	4			3,00	
Owies <b>131</b>	<b>132</b> 47	<b>133</b> 136,77	<b>134</b> 6,08	<b>135</b> 57	<b>136</b> 5	<b>137</b>	<b>138</b>	<b>139</b> 3,50	<b>140</b>
Słonecznik	45	106,96	3,57	38	7			4,20	
Rabarbar	43	94,11	1,57	64	9			3,00	
Kukurudza	22	213,97	4,81	59	6			4,70	

**141** Liczba  **143** Odśwież listę ofert wybranego produktu **144** 2

**142** Ile wygenerować ofert   Pokaż moje oferty **145**

Cena/szt.

Własna  
 Nominalna  
 150% nominalnej **146**  
 175% nominalnej  
 Najniższa na rynku

Nazwa gracza	Cena/szt.	Liczba	Cena łączna	Wygasa
zsuzsmo92	17,99	100	1 799,00	2019-02-22 07:12:34
zsuzsmo92	17,99	100	1 799,00	2019-02-22 07:12:34
zsuzsmo92	17,99	100	1 799,00	2019-02-22 07:12:34
KnittersNook	18,00	10	180,00	2019-02-21 23:35:22
KnittersNook	18,00	10	180,00	2019-02-21 23:35:22
KnittersNook	18,00	10	180,00	2019-02-21 23:35:22

**147** Generuj oferty sprzedaży **154** **155** **156** **157** **158**

**148** FarmHelper\_1 **153**

**149** Wyślij

**150** Sianogrosze: 11,83

**151** Numer rynku: 9

Próg oszczędności **152**

130. Auswahl der auf dem Markt befindlichen Produktkategorien: Pflanzen, Baumfrüchte, Tiere, Futtermittel, Erzeugnisse, Zuchttiere, Erzeugnisse aus Werkstätten / Fabriken

131. Produktname

132. Die Menge des Produkts im Stall

133. Nominaler Marktpreis des Produkts aus Spalte 131

134. das Verhältnis des Nominalpreises zum Zeitpunkt der Herstellung des Artikels aus Spalte 131

135. Anzahl der Produktangebote aus Spalte 131, die auf dem Markt angezeigt werden

136. Ebene (Farmen), von der aus in Spalte 131 ein Produkt gekauft / verkauft werden kann

137. Anzahl der eigenen Angebote der gelisteten Artikel aus Spalte 131 auf dem Markt

138. Angabe, ob das Produkt zur Kategorie Bahamas / Tropen gehört

139. Der Wert des Produkts aus Spalte 131, der ihm zugewiesen wird, wenn es in Missionen und / oder Ereignissen zurückgegeben wird

140. Beschreibung einzelner aufeinanderfolgender Spalten, die nicht in der Grafik dargestellt sind:

- Art: Wenn im Punkt 130, Zuchttiere ausgewählt wurden, informiert über das Basistier, von dem die nächsten "Zuchte" stammen (Klone).

- Stufe: Wenn im Punkt 130, Zuchttiere ausgewählt wurden - Informiert über die Stufe der Zuchttiere aus Spalte 131; Stufe 1 = erstes Klonen "... Stufe 8 = das höchste Klonergebnis

- Kategorie: Wenn Zuchttiere oder Tiere im Punkt 130 ausgewählt wurden - Informiert über die Tierkategorie, z. B. Säugetier, Vogel, Reptil, Amphibie usw.

141. Anzahl der Anteile eines einzigen Angebots, das auf dem Markt ausgestellt wurde (StandardEinstellung 200, maximal 9,999)

142. Anzahl der Angebote, die auf dem Markt erstellt werden können (standardmäßig und max. 10)

143. Aktualisierung der Angebote des ausgewählten Artikels von Position 131 und Spalte 131

144. Die Anzahl der "Seiten", die die Anwendung für das in Spalte 121 (auf einer Seite 6 Angebote) ausgewählte Produkt vor der Verwendung von 143 anzeigt, zeigt nur die erste Seite. Der Kauf erfolgt nach Auswahl eines bestimmten Angebots mit der Maus (mehr mit Shift oder "Ziehen")

und mit der rechten Maustaste

145. Auswahl dieser Option zeigt nur eigene Angebote

146. Ein Feld, in dem Sie Ihren eigenen Preis für 1 Einheit des Produkts eingeben können, das Sie auf den Markt bringen möchten (wenn Sie "Ihren eigenen" wählen oder den Preis automatisch aus den verfügbaren Optionen auswählen):
- nomineller Preis
  - 150% des Nominalpreises
  - 175% des Nominalpreises = der höchste auf dem Markt (verfügbar, wenn wir die richtige Rune auf dem Baum der Weisheit entdecken)
  - der niedrigste auf dem Markt
147. Eine Schaltfläche, die Angebote auf dem Markt unter Berücksichtigung der in den Positionen 141, 142 und 146 angegebenen Bedingungen generiert
148. Auswahl der kaufenden Farm (von derzeit angemeldeten) unter Berücksichtigung der Bedingungen der Positionen 141, 142 und 146, die sich auf demselben Markt befinden wie die ausstellende Farm - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**
149. Schaltfläche, mit der die Übertragung von Produkten aus Artikel 148 aktiviert wird - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**
150. Informationen zum eigenen MP (Moospenny - eine virtuelle Währung im Spiel)
151. Informationen über die Marktnummer, die der Farm zugewiesen ist.
152. Editierfeld (Standardeinstellung 1.000) Einstellung des Betrags der MP, unter dem FarmHelper keinen automatischen Einkauf tätigt und den Kauf von Produkten auf dem Markt nicht zulässt. Wenn der Status hier unter das gesetzte Limit fällt, können Verkaufsangebote nur am Markt generiert werden, es sei denn, die Provision übersteigt den Wert unseres Portmonee.
153. Aktualisierungsschaltfläche verfügbarer Betriebe auf demselben Markt, zwischen denen die Übertragung (Transfer) handelbarer Produkte möglich ist - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**
154. Eine Spalte mit den Namen der Spieler, die ein Produkt der Position 130 + 131 zum Verkauf anbieten
155. Stückpreis des Produkts des Verkäufers
156. Anzahl der zum Verkauf angebotenen Produkteinheiten in Position 154 + 155
157. Gesamtkaufpreis des Angebotes des Spielers ( $155 * 156 = 157$ )
158. Das Datum, bis zu dem das Verkaufsangebot storniert wird, wenn niemand es kauft

Sie können einen Kauf tätigen, indem Sie mit der Maus ein bestimmtes Angebot oder mehrere Angebote auswählen. Sie können mehrere Angebote auf zwei Arten auswählen:

- Markieren Sie ein Angebot mit der linken Maustaste, bewegen Sie die Maus über mehrere weitere Angebote, verwenden Sie die linke UMSCHALTTASTE und drücken Sie die linke Maustaste, ohne die UMSCHALTTASTE loszulassen. Die Angebote werden vom ersten bis zum letzten Klick hervorgehoben. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste. Das Fenster wird angezeigt Wählen Sie: "Ausgewählte Angebote kaufen"
- Wählen Sie ein paar Angebote mit der linken STRG-Taste (STRG) mit der Maus aus, markieren Sie die ausgewählten Angebote und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste. Das Fenster wird angezeigt und Sie können auswählen: "Ausgewählte Angebote kaufen".
- Um ALLE Angebote zu kaufen, die mit dem Produkt, an dem wir interessiert sind, auf dem Markt sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Angebot und wählen Sie "Alles kaufen". - ACHTUNG! Es ist unmöglich, diesen Vorgang zu stoppen. Wenn wir ihn aus Versehen wählen, sollte der Zugang zum Internet für unseren Computer schnell gesperrt werden. Andernfalls verlieren wir alle Anschaffungen des Lebens und werden bankrott. Dies ist im Wesentlichen nicht ganz der Fall, weil der Antragsprozess das einzige ist, das den Bewerbungsprozess stoppen kann die in Position 152 festgelegte Grenze für Moospenny (MP).

## X Registerkarte "Freundesliste"

Konto		Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Nazwa gracza	Poziom	Sąsiad	Zapros...	Liczba	Prezent do wysłania	Numer ry...	Aktywny					
FarmHelper_1	17				Skrzynka z narzędziami	9	0					
FarmHelper_2	<b>159</b>	<b>160</b>	<b>161</b>	<b>162</b>	<b>163</b>	<b>164</b>	<b>165</b>	30	<b>166</b>	0		
FarmHelper_3	17							18	0			
FarmHelper_4	16							3	0			
FarmHelper_5	16							16	0			
FarmHelper_7	16							19	0			
f.nordheimer_1	13		<b>168</b>	Zaakceptuj zaproszenie								
f.nordheimer_2	13		<b>169</b>	Usuń								
f.nordheimer_3	13		<b>170</b>	Wyślij		<b>167</b>						
			<b>171</b>	Ustaw automatyczne wysyłanie prezentu: Skrzynka z narzędziami								
			<b>172</b>	Usuń prezent								
Nazwa	<b>173</b>	Liczba										
Croissant		1										
Czerwone deski												
Gorący eliksir życia		<b>174</b>										
Mały krzaczek malin												
Mały pęczek ziół												
Okazały krzew												
Parka owiec												
Perfumy												
Pocałunek												
Przeżuwająca krówka												
Samotna kózka												
Samotna kurka												
Skrzynka z narzędziami												
Taczka pełna kwiatów												
Wilson												
Wzmacniacz PD rośliny akcji		1										

**175**  Automatycznie wysyłaj prezenty  
Prezentów do wysłania: 5 **176**

**178** Wyślij

**177**

**179** Zapros

159. Liste unserer Freunde

160. Informationen zum Farmlevel unseres Freundes

161. Information, ob ein Freund unser Nachbar ist

162. Informationen über die Möglichkeit, einen neuen Nachbarn zur Freundesliste hinzuzufügen (Einladung wurde angenommen)

163. Die Anzahl der Geschenke von einem Freund

164. Informationen zu einem eigestellten Geschenk, das täglich innerhalb der Grenzen der Gratisgeschenke an einen Freund gesendet wird

165. Informationen über die Marktnummer unseres Freundes

166. Die Aktivität des Nachbarn wird als Prozentsatz dargestellt: 0% - Der Nachbar verbringt jeden Tag weniger als ein paar Minuten auf der Farm oder schaut sich einige Tage nicht die Farm an, wahrscheinlich hat er sein "Abenteuer" mit dem Spiel beendet,

100% - ein sehr aktiver Nachbar. Zeigt nicht die Aktivität von Freunden, die nicht zur "Nachbargruppe" gehören

167. Fenster, das durch Drücken der rechten Maustaste auf einen der Freunde in Spalte 159 angezeigt wird, können Sie Folgendes tun:

168. Wenn jemand "Fremde" uns zu einer Gruppe von Nachbarn eingeladen hat und in Spalte 162 ein "Punkt" steht, können Sie die Einladung annehmen

169. Entfernt einen Nachbarn aus der Gruppe und ihn in einen Freund austauscht, oder wenn er bereits ein Freund ist, wird er aus der Liste der Freunde gestrichen und wir beenden auf diese Weise mit dem Delinquenten die Bekanntschaft (wir bleiben bei ihm als Freund

aber verschwinden aus der "Nachbargruppe").

170. Wenn es zuvor ein Geschenk in der Spalte markiert wurde, können wir es jetzt an einen Freund senden

171. Wenn es zuvor ein Geschenk in der Spalte markiert wurde, können wir es jetzt automatisch als tägliches Geschenk an einen Freund senden

172. Entfernen eines täglichen Geschenks an einen Freund

172a. Wenn Sie diese Option auswählen, werden in Abschnitt 173 Artikel angezeigt, die innerhalb der Gift & Trade-Veranstaltung ausgetauscht werden können, und sie werden in Spalte 174a mit Hilfe eines "Punktes" markiert. **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**

173. Eine Spalte mit verfügbaren Geschenken, die an einen Freund gesendet werden können

174. Die Anzahl der Waren, die als Geschenk verschickt werden sollen, keine Zahl bedeutet eine unbegrenzte Menge - es ist ein Geschenk, das wir versenden können, ohne es in Ihrem Inventar zu haben

174a. Kennzeichnung eines Geschenks, das im Rahmen der Gift & Trade-Event verschickt werden kann - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**

175. Wenn diese Option ausgewählt ist, sendet der Bot am Tag ein Geschenk entsprechend den gespeicherten Informationen / Parametern in Spalte 164 an einen Freund

176. Informationen über die verfügbare Menge kostenloser Geschenke, die heute verschickt werden können.

176a. Informationen zur verfügbaren Anzahl von Lizenzen, die zum Versenden eines Geschenks im Rahmen der Gift & Trade-Event verwendet werden - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**

177. Editierfeld zur Eingabe des Namens des Spielers, der nicht unser Freund ist

178. Schaltfläche zum manuellen Senden eines Geschenks (in Spalte 173 markiert) innerhalb des kostenlosen Tageslimits für Geschenke an den in Spalte 159 markierten Spieler - nur aktiv, wenn in Position 176 die Ziffer größer als 0 ist

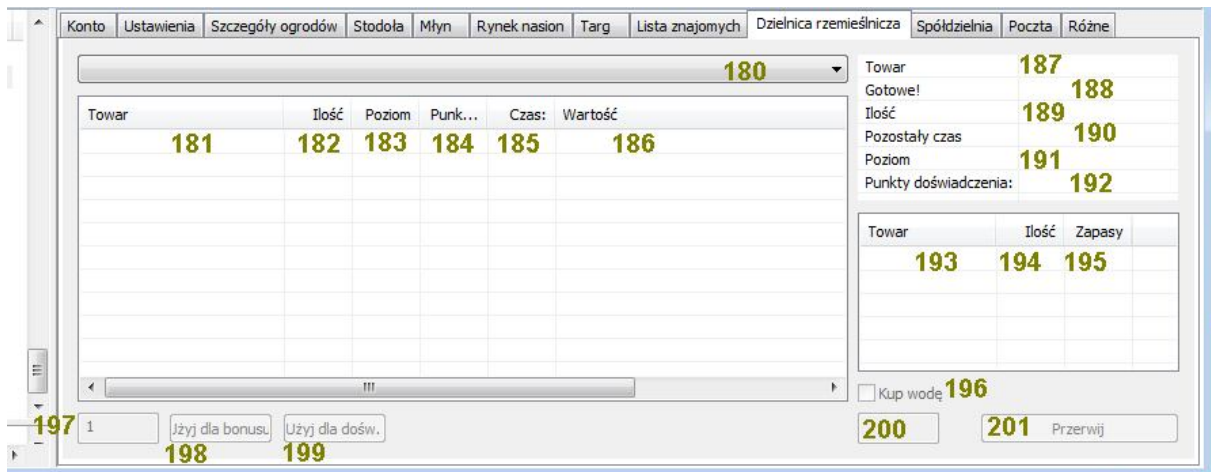
179. Mit dieser Schaltfläche können Sie ein Geschenk an den in Feld 177 eingegebenen Spieler senden



Codziennie nowe błędy

# XI Registerkarte "Handwerksviertel"

Verfügbarkeit ab Stufe 40 der Farm



180. Auswahl des Handwerks: Bäcker, Marmeladier, Florist, Alchemist, SPA-Spezialist - zeigt offene / aktive Berufe an  
181. Name des produktionsbezogenen Handwerksprodukts - zeigt Produkte an, die für den ausgewählten Handwerksberuf unter Punkt 180 verfügbar sind  
182. Die Menge Ihres Produkts im Stall  
183. Informationen über den Erfahrungsstand des Berufs, aus dem die Herstellung von Waren möglich ist  
184. Informationen zu Erfahrungspunkten, die nach dem "Essen" eines bestimmten Gegenstands erhalten werden können (auch unter Verwendung der Punkte 93 + 94 + 96 und 197 + 199 berechnet)  
185. Angaben zur Produktionszeit einer handwerklichen Produkteinheit  
186. Angaben zu den Privilegien, die sich aus dem "Verbrauch" des Produkts ergeben (Verwendung der Punkte 93 + 94 + 95 und 197 + 198)  
187. Name des Objekts, das gerade hergestellt wird  
188. Informationen zum Zeitpunkt der Beendigung der Produktion  
189. Anzahl der eingestellten Produktionseinheiten  
190. Verbleibende Zeit bis zum Ende der Produktion  
191. Informationen über den Erfahrungsstand des Berufs, aus dem die Herstellung von Waren möglich ist  
192. Erfahrungspunkte im Handwerksberuf, die wir bereits berechnet haben / Anzahl der Punkte, an denen wir im Handwerksberuf eine andere Erfahrungsstufe erreichen werden  
193. Name der Rezeptbestandteile des Produkts, das wir in Punkt 181 ausgewählt haben  
194. Anzahl der "Rezept" -Produktkomponenten von Position 193  
195. Die Anzahl der verfügbaren Produkteinheiten von Position 193, die wir im Stall haben  
196. Wenn Wasser für die Produktion benötigt wird, hier können wir es kaufen  
197. Editierfeld für die Eingabe der in Position 181 markierten Produktmenge - Standardwert 1, der maximale Wert, der verwendet werden kann, befindet sich in Spalte 182  
198. Schaltfläche, mit der das ausgewählte Produkt aus Position 181 in Höhe von Position 197 verwendet werden kann, um den in Punkt 186 beschriebenen Bonus zu erhalten  
199. Eine Drucktaste, die die Verwendung des ausgewählten Produkts von Position 181 in einer Menge von Position 197 ermöglicht, um den in Element 184 angegebenen Versuchswert zu erreichen  
200. Editierfeld zur Eingabe der in Position 181 markierten Produktmenge aus den unter Position 193 angegebenen Zutaten. Der Standardwert hängt von der Menge ab, zu der die Bestände im Stall zulassen, jedoch nicht mehr als 50 Einheiten  
201. Ein Button, der die Produktion von Waren in Höhe von Feld 200 startet oder während der Produktion bricht den aktuellen Produktionsprozess ab





## XII Registerkarte "Farmhalle"

Nazwa misji		202	203	Status
Świeże jaja				1/4
Szał na angoreę				1/10
Ekologiczne jaja Lusi				1/10
Nawiedzony zamek				1/8
Czyste czary-mary				1/8
Ruszamy na południe				1/6
Leśny trening				1/3
Magiczne drzewa Nagi...				1/6
Gorączka farmerskiej n...				1/6
Głodny królik				Zakończona
Spór o jabłko				1/2
Korzyści ze śliwek				1/3
Impreza w kinie				1/3
Dylemat z olejem				1/3
Magiczne jajka				1/3
Wielka farmerska impreza				1/2
Pieczone owoce				1/3
Ekologiczna produkcja				1/3
Stwór z bagien				1/5
Grzybowy las I				1/4
Grzybowy las II				1/8
Grzybowy las III				1/5
Grzybowy las IV				1/5
Bratnie dusze				1/5
7lv hliźniak				1/5

Towar	205	Postęp	Pozo...	Ilość
Pszenica		0/20	20	293
Salata		0/30	30	14 442
		<b>206</b>	<b>207</b>	<b>208</b>

**Zadanie: 1**  
**Zadanie: 2**

**204**

Aktywne kampanie

- Kampania srebrna **210** Dostarcz wszystko
- Kampania złota **209** Dostarcz wszystko
- Kampania diamentowa **210** Dostarcz wszystko

200 x Sianogrosze  
175 x PD

**211**

Kup wodę **212**

202. Liste mit Namen der Quest, die noch nicht abgeschlossen sind

203. Fortschritte bei den Quests in Punkt 202: die niedrigste zu bedienende Stufe / die Anzahl der Missionsniveaus. Wenn alle Aufgaben erledigt sind, erscheint die Meldung "Fertig" und nach dem nächsten Aufrufen der Registerkarte ist die Quest unsichtbar

204. Liste der in Punkt 202 markierten Quest Aufgaben

205. Angaben zum Namen der Waren, die aus Punkt 204 an die Quest zu liefern sind

206. Informationen zur Menge der an die Quest gelieferten Produkte / Menge der erforderlichen Produkte, um die Quest abzuschließen

207. Informationen über die Anzahl der Produkteinheiten aus Punkt 205, die der Quest noch ausstehen müssen, um sie abzuschließen

208. Informationen über die Menge der Produkte aus Position 205, die wir im Stall haben

209. Wahl der Stufe der Mission, der wir die Waren geben wollen, um sie zu beenden

210. Schaltflächen, mit denen Artikel 205 aus 207 an die in Artikel 209 ausgewählte Stufe geliefert werden kann

211. Informationen über den Preis, den wir erhalten, nachdem wir die Ware an die Quest mit Schaltfläche 210 setzen, soweit wir in der Scheune eine ausreichende Menge an Waren haben (die Differenz zwischen der Position 209-207 kann nicht negativ sein, sonst wird die Mission nicht abgeschlossen und warten auf Vollendung zu einem späteren Zeitpunkt)

212. Wenn in der Position 205 Wasser benötigt wird und wir es nicht haben, wird es von der Anwendung gekauft.

**Spółdzielnia**  
Misje na farmie

Szukaj

- Święty spokój
- Serozagadka
- Rakietowa mysz
- Petry zachwył
- Głośno jak myszka
- Pomocne ręce
- Łabędź Emil
- Instrukcja obsługi hydrantu

**Serozagadka**

Serowy zakon odbywa właśnie swoje cotygodniowe posiedzenie, gdy nagle Maciek dostrzega, że coś jest nie tak. "Pradawny Serowy Krąg! ZNIKŁ!" Ciche popiskiwanie rozlega się, gdy myszy oglądają miejsce, w którym powinien być ser.

Zadanie: 1/10

0/1  
1

Dostarcz

**Nagroda**  
400 1

Dostarcz wszyscy Zakończ natychmiast 7

### XIII Registerkarte "Post"

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Poczta przychodząca **213**  Poczta wychodząca **214** wrobi **215** ... **219**

Nadawca	Temat	Data
wrob1	gra	2019-01-01 19:44:25

**215**   **216**   **217**

gra **216**

witam w szkole farmerow

**218**

Nowa wiadomość **220** **221** Anuluj

- 213. Wahl zwischen den Posteingangsnachrichten, die zwischen Landwirten gesendet werden (standardmäßig)
- 214. ...und den Postausgang der gesendeten Nachrichten an den Spieler
- 215. Login des Spielers, von dem die Nachricht stammt (oder von wem wir sie abhängig von der Auswahl der Elemente 213 - 214 gesendet haben), "Punkt" vor dem Login des Players bedeutet, dass die Nachricht noch nicht gelesen wurde
- 216. Betreff der empfangenen / gesendeten Nachricht
- 217. Datum und Uhrzeit des Sendens / Empfangens von Nachrichten
- 218. Der Inhalt der empfangenen / gesendeten Nachricht
- 219. Eine Schaltfläche, die eine Liste unserer Freunde / Nachbarn anzeigt, mit der Option, einen bestimmten Spieler auszuwählen, sodass Sie ihm eine Nachricht schreiben können
- 220. Schaltfläche zum Erstellen einer neuen Nachricht - Aktivierungsboxen 215 und 219
- 221. Schaltfläche, die das Erstellen / Schreiben einer Nachricht an einen anderen Spieler unterbricht

## XIV Registerkarte " Verschiedenes - Wunderranke "

Informationen, die in den Punkten 223 bis 227 werden nur angezeigt, wenn der Zugriff auf die "Wunderranke" in der Farmhalle freigeschaltet ist

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Pocztka	Różne
Cudowne pnącze <span style="float: right;">222</span>											
#	Gotowe!	Czas:	Wartość	Nazwa							
223	224	225	226	227							
228	229 Kod bonusowy		230 Eksportuj dane stodoły								
Farmerskie koło fortuny	231 Zwykłe	232 Imprezowy									
0 x Żetony do Wesołego Miastec...	Odnajdź skarb (0) 234										
233											

222. Auswählen eines zusätzlichen Registers zwischen: Wunderranke (Standard), Handwerksbonus, Zuchtstall, Bauernhaus, Gewinnbude - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**

223. Nummer der Ranke - Nummerierung, die programmgesteuert von den Macher des Spiels eingeführt wurde. Unabhängig davon, wie lange Sie spielen und wie viele Kletterpflanzen Sie gekauft oder erworben haben: Die Nummer der Kletterpflanze bedeutet für jeden Spieler

genau den gleichen Zweig. Mit dieser Nummer können Sie eine bestimmte Ranke anhand der Nummer (nicht kompatibel mit der Browserversionsnummer) und nicht nach dem Namen suchen

224. Informationen zu dem Datum, an dem die Ranke zur Ernte / Aktivierung bereit ist

225. Zeitintervall für die erneute Aktivierung / Ernte vom Ranke.

226. Informationen zu Produkten / Boni, die die Ranke beim Aktivieren / Ernten gibt

227. Der Name der Ranke - im Einklang mit den Namen im Spiel

228. Ein Bearbeitungsfeld für die Eingabe des Bonuscodes, der im Farmerama-Forum oder auf Websites von Partnern veröffentlicht wurde

229. Schaltfläche zum Bestätigen der Einführung des in Block 228 angegebenen Bonuscodes

230. Exportieren von Stall- und Artikelinhalten in Felder in die Excel-Datei (\* .xlsx)

231. Schaltfläche zum drehen des Glücksrads. Die Anzahl der Tickets wird in Klammern angezeigt. Ist der Wert größer als 0, ist die Schaltfläche aktiv. Andernfalls ist die Schaltfläche inaktiv

232. Eine Schaltfläche, mit der Sie ein Party-Rad drehen können. Die Anzahl der Tickets wird in Klammern angezeigt. Ist ein Wert größer als 0, ist die Schaltfläche aktiv. Andernfalls ist die Schaltfläche inaktiv

233. Informationen zur Anzahl der Jahrmark-Chips, die Sie beim Einkauf im Renzo-Store verwenden können - **Nur in der PREMIUM-Version verfügbar**

234. Mit der Schaltfläche können Sie das Minispiel "Pirat" während des aktiven "Renzo" -Event spielen. Die Schaltfläche ist nur während des oben genannten Events aktiv. Die Anzahl der verfügbaren Spiele wird immer in Klammern angezeigt.

**Diese Informationen und die Schaltfläche selbst stehen zur Verfügung nur in der PREMIUM-Version**



## XV Registerkarte "Verschiedenes – Handwerks-Bonus"

Konto				Ustawienia				Szczegóły ogrodów				Stodoła				Młyn				Rynek nasion				Targ				Lista znajomych				Dzielnica rzemieślnicza				Spółdzielnia				Pocztą				Różne											
Bonusy i eventy																												222																											
Produkt														235							Gotowe!							236							Wartość							237													
Nostalgiczny film																					2019-02-17 16:43:37							Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +25%.																											
Nostalgiczny film																					2019-02-17 16:43:37							Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +25%.																											
Jaskinia wampira albinosa																					2019-02-17 16:33:37							Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +20%.																											
Dzień Małp Świątynnych																					2019-02-19 14:00:00																																		
iss.halloween.headline																					2019-02-17 22:00:00																																		
Dzień baby boomu																					2019-02-17 22:00:00																																		
Mega dzień PD																					2019-02-17 22:00:00																																		
Super pasza - promocja																					2019-02-17 22:00:00																																		
iss.valentineretrosalefeb2019.headline																					2019-02-18 14:00:00																																		
Pakiet rzędów chmur „Walentynkowy”																					2019-02-18 14:00:00																																		
Wielkie plany Szymka																					2019-02-20 14:00:00																																		
iss.valentinesepfbef2019_extrabooking.headline																					2019-02-20 14:00:00																																		
Zwierzak domowy: Wymarzona Penelopa																					2019-02-18 14:00:00																																		
Farmerskie koło fortuny														228							229 Kod bonusowy							230 Eksportuj dane stodoły																											
25 x Żetony do Wesołego Miast...														231 Zwykłe							232 Imprezowy (3)							233 Odnajdź skarb (0) 234																											

235. Eine Liste aktiver Ereignisse und Boni

236. Angabe, wie lange der Bonus oder das Ereignis aus Spalte 235 noch aktiv ist

237. Informationen zum Wert des aktiven Bonus - welche Gewinne wir während seiner Tätigkeit erhalten

## XVI Registerkarte " Verschiedenes - Zuchtstall"

Konto				Ustawienia				Szczegóły ogrodów				Stodoła				Młyn				Rynek nasion				Targ				Lista znajomych				Dzielnica rzemieślnicza				Spółdzielnia				Pocztą				Różne											
Oaza miłości																												222																											
Godzina zbioru							Zwierzę							Zwierzę							Zwierzę							Zwierzę							Perfumy							Ekskluzywn...													
2019-02-17 16:49:58							Koza							Koza							Koza							Koza							4							0													
238							239							239							239							239							240							241													
Farmerskie koło fortuny														228							229 Kod bonusowy							230 Eksportuj dane stodoły																											
25 x Żetony do Wesołego Miast...														231 Zwykłe							232 Imprezowy (4)							233 Odnajdź skarb (0) 234																											

238. Informationen über den Zeitpunkt des Endes von "Freuden" (der Zeitpunkt des Ansammelns von "Fummeln", in dem der Zustand des Nirvanas fälschlicherweise als Erntezeit bezeichnet wird) im Raum (es sind 132 Räume verfügbar) - in der obigen Grafik war bei größerem Interesse nur Sex in einem von ihnen erlaubt Jeder nachfolgende Raum wird nach der Vermietung in der nächsten Zeile angezeigt.

239. Informationen über Tiere, die sich gerade in einer Orgie befinden - sie schlossen sich in einem Raum mit verschiedenen unwahrscheinlichen Objekten und einem riesigen Bett zum Toben aus und beenden, ihr Leben mit einem Riesenorgasmus zu beenden (nichts als Neid)

240. Die Menge an gewöhnlichem Parfüm, mit der die Tiere den "Zuchtprozess" beschleunigten - die verwendete Menge an Parfüm beeinflusst die in Spalte 238 angezeigte Restzeit. Die Menge an Parfüm, die der Bot in den "Raum des Vergnügens" einfügt, hängt von der unter Punkt 50 angegebenen Zahl ab.

241. Die Anzahl der exklusiven Parfums, die für die Orgie verwendet wurden, erhöht ihre "Chancen" der sogenannten "Sprünge" oder die Möglichkeit, ein "High-End" -Tier zu bekommen. Wie der Farmer's Guide sagt: Sie erhöhen die Chance, die Farmebene zu überspringen (max. 1 Ebene). Die Möglichkeit der Verwendung ist nur möglich, wenn das entsprechende Event aktiv ist. Die Anzahl der exklusiven Parfums, die der Bot in den "Raum des Vergnügens" einfügt, hängt von der in Punkt 51 angegebenen Anzahl ab.



	4/4	➔		➔		+	65x	18:31 15.10.2017
	4/4	➔		➔		+	65x	18:37 15.10.2017
	4/4	➔		➔		+	65x	18:47 15.10.2017
	4/4	➔		➔		+	65x	18:48 15.10.2017
	4/4	➔		➔		+	65x	18:56 15.10.2017
	4/4	➔		➔		+	65x	19:06 15.10.2017

## XVII Registerkarte "Verschiedenes - Bauernhaus"

automatische Auftragsabwicklung nur nach Anwahl der Position 40 in Abschnitt II - Einstellungen möglich

Konto		Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodola	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Dom farmerski												
222												
Nazwa	Tropikalne	Czas odświeżenia	Czas wstawienia	Numer sl...	Status	Zasoby	Nagroda					
Witek Łasik		2019-02-17 23:08:10	2019-02-16 23:08:10	0	Brak zasobów	1 x Jabłka, 2 x Kura, 20 x Salata	27 x PD, 39 x SG, 10 x Pkt. klienta					
Bronek Pit		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Brak zasobów	20 x Koper włoski, 20 x Salata	42 x PD, 30 x SG, 10 x Pkt. klienta					
Bogusław Foka		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Brak zasobów	2 x Indyk	69 x PD, 10 x Pkt. klienta					
Toni Makaroni		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Do realizacji	20 x Siano, 20 x Owies, 20 x Psz...	35 x PD, 25 x SG, 10 x Pkt. klienta					
Brygida Turowska		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Brak zasobów	5 x Jarzab brekinia, 5 x Mirabelki...	423 x PD, 10 x Pkt. klienta					
242	243	244	245	246	247	248	249					
!!!												
228		229 Kod bonusowy		230 Eksportuj dane stodoły								
Farmerskie koło fortuny		231 Zwykłe		232 Imprezowy								
0 x Zetony do Wesołego Miastec...												
Odnajdź skarb (0) 234												
233												

242. Name des Auftragnehmers

243. Angabe, ob der Auftragnehmer aus der Kategorie Bahamas / Tropen stammt

244. Frist, bis zu der Waren aus Spalte 248 geliefert werden müssen, um den Preis aus Spalte 249 zu erhalten

245. Frist, bis zu der der Auftrag unter Punkt 244 abgeschlossen wurde

246. Nummer, die den Auftrag angibt, der ausgeführt werden kann

247. Auftragsstatus: Keine Ressourcen - bedeutet, dass die in Spalte 248 markierte Nachfrage unseren Stallbestand übersteigt; Abgeschlossen - bedeutet die Lieferung aller Artikel aus Spalte 248 und den Erhalt von Belohnungen aus Spalte 249; Zur Umsetzung bedeutet, dass wir alle notwendigen Elemente in der Spalte 248 im Stall haben

248. Angaben zur Bestellung der Produkte und deren Menge, die der Auftragnehmer aufgegeben hat

249. Informationen über die Belohnung die wir vom Auftragnehmer erhalten nach der Lieferung in Spalte 248 angegebenen Bestellung des Auftragnehmers



## XVIII Registerkarte "Verschiedenes - Gewinnbude"

Diese Registerkarte ist nur in der Premium-Version verfügbar

Es ist möglich, die darin enthaltenen Details nur während des "Renzo-Event" anzuzeigen"

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Buda z nagrodami 222

250	Ilość	Nazwa	251	252	Cena
	1	Plac budowy w dzielnicy rzemieślników			1 250,00
	1	Basen dla homarów			850,00
	1	Nostalgiczny film			900,00
	1	Kupon na kombajn (48 godz.)			400,00
	1	Jajko tukana			1 000,00
	1	Sandałowiec XXL			350,00
	1	Wybieg dla trasek			400,00
	30	Farmarka			50,00
	15	Turbo nawóz Zosi	Kup 253		100,00
	100 000	PD			200,00
	60	Super nawóz Zosi			200,00
	60	Super nawóz			100,00

228 229 Kod bonusowy Eksportuj dane stodoły 230

Farmerskie koło fortuny 231 Zwykłe 232 Imprezowy

75 x Żetony do Wesołego Miast... Odnajdź skarb (9) 234

233

250. Anzahl der empfangenen (gekauften) Produkteinheiten aus Spalte 251

251. Name des Artikels, der im Pirat Store gekauft werden kann

252. Preis in Chips (Position 233), der bezahlt werden muss, um Waren von Position 251 in der in Position markierten Menge zu erhalten

253. Der Kauf erfolgt nach Auswahl eines Artikels aus der Liste, Drücken der rechten Maustaste und Auswählen der Option "Kaufen".

ACHTUNG !!! - Wenn der Status der Chips von Position 233 niedriger ist als im angegebenen Produkt in Position 252, wird die Option "Kaufen" nach der Verwendung der rechten Maustaste nicht angezeigt.



Die Informationsbroschüre wurde am 17.02.2017 von Harnaś entwickelt.  
Die Informationsbroschüre wurde im April 2019 von P€€€ auf Deutsch übersetzt.  
Ich entschuldige mich für Tippfehler, Mögliche Fehler, Ungenauigkeiten und  
Mängel bitte an die e-mail Adresse : [info@fh3.eu](mailto:info@fh3.eu) senden.