

Información sobre las funciones de la aplicación, disponible para descargar desde el sitio

<https://fh3.pl>

El bot para facilitarte el trabajo en la granja y para ahorrar tiempo



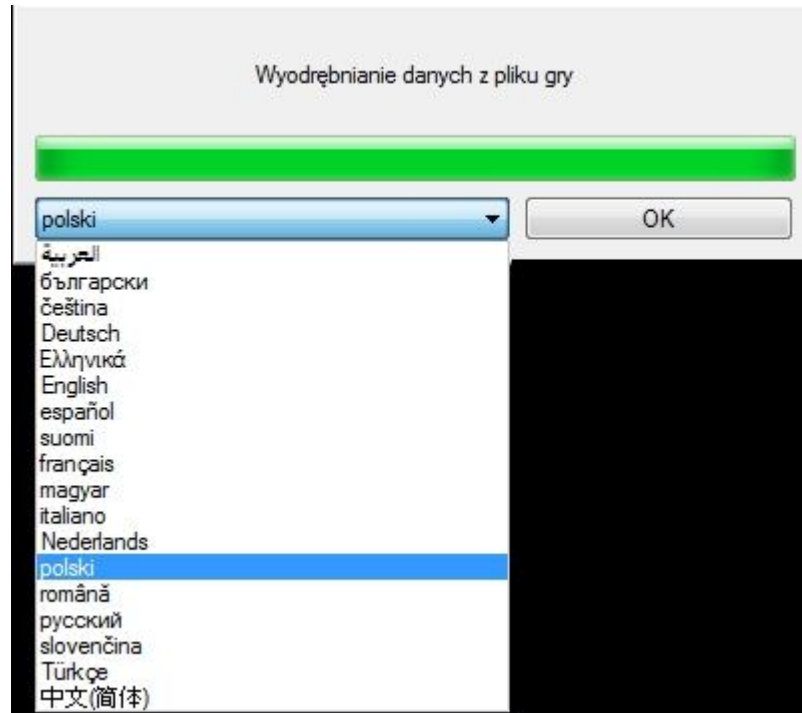
Contenidos:

- I Cambio de idioma y requisitos del sistema
- II La apariencia general de la ventana de la aplicación
- III Casilla „Cuenta”
- IV Casilla „Configuración”
- V Casilla „Detalles de jardines”
- VI Casilla „El granero”
- VII Casilla „Molino”
- VIII Casilla „Tienda de semillas”
- IX Casilla „Mercado” – **Varias opciones disponibles solo en la versión Premium**
- X Casilla „Lista de amigos” – **Varias opciones disponibles solo en la versión Premium**
- XI Casilla „El barrio de artesanías”
- XII Casilla „La cooperativa”
- XIII Casilla „El correo”
- XIV Casilla „Otras diferente tareas contiene – La planta magica”
- XV Casilla „Otras – Bonificaciones y acontecimiento”
- XVI Casilla „Otras – Cria de animales”
- XVII Casilla „Otras – El granja”
- XVIII Casilla „Otras – Caja con premios” - solo en la version Premium**



**[Información general sobre el bot y sus funciones en un ejemplo
Aplicación FarmHelper3 en la versión - 3.27.15.193](#)**

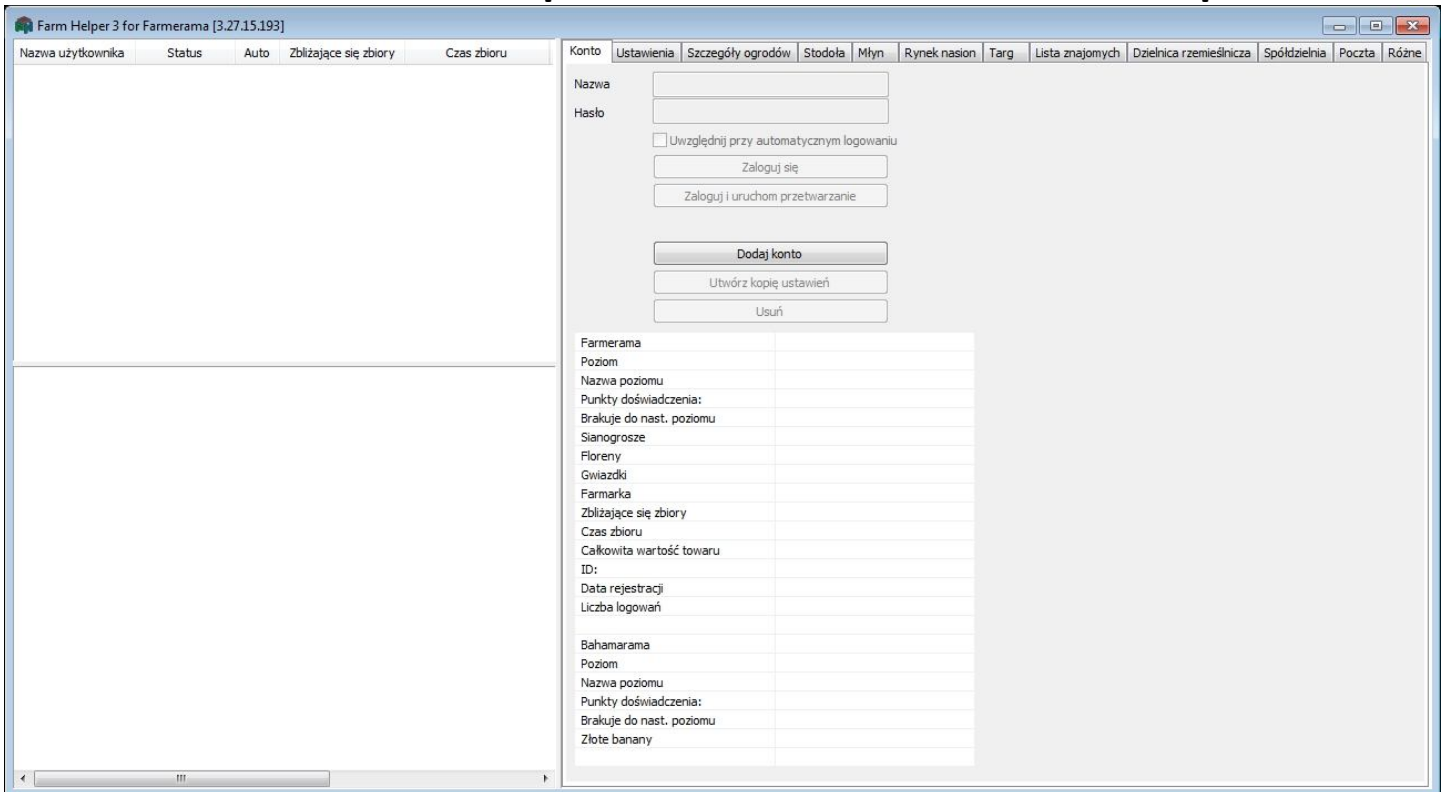
I Idioma



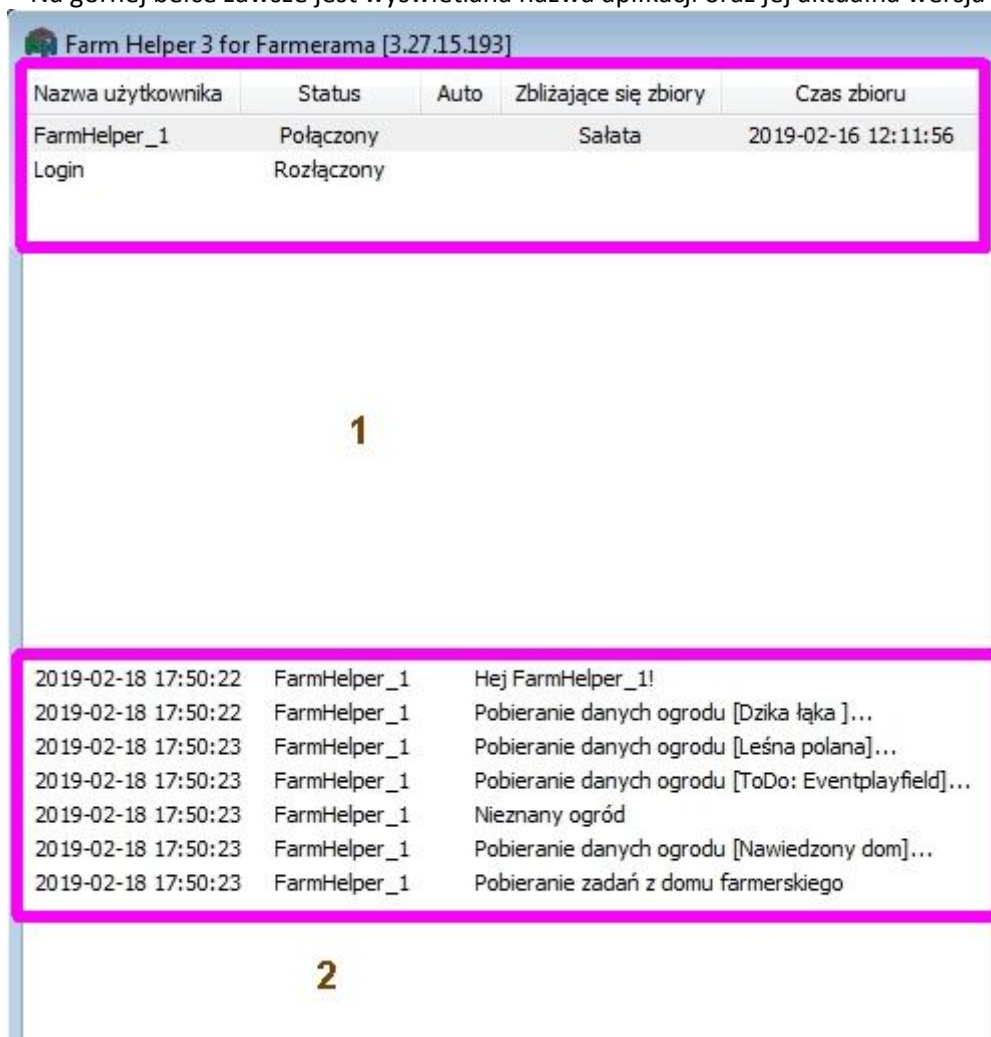
Cambio la idioma de aplicacion Para cambiar el idioma de la aplicación , después de iniciar la aplicación, (casilla verde no deber ser llena) seleccione su idioma y haga clic en Aceptar (OK)

Para que la aplicación funcione correctamente, todo lo que necesita es Windows XP o superior y **Visual C ++ Redistributable para Visual Studio 2017** instalado en la versión de 32 bits. VC ++ 32bit se puede descargar desde: https://fh3.pl/VC_redist.x86.exe (~14,5MB)

II La ventana de la aplicación muestran en la barra superior



Na górnej belce zawsze jest wyświetlana nazwa aplikacji oraz jej aktualna wersja



1. Una ventana que muestra la lista de cuentas de farmerama almacenadas
2. Un cuadro de diálogo informando sobre los pasos dados por la aplicación

III Descripción de la casilla de la cuenta

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. Información sobre la cuenta seleccionada del campo 1, si está conectada
4. Nombre de cuenta de Farmerama
5. Contraseña de cuenta
6. Marcado: inicio de sesión automático; campo vacío: inicio de sesión individual
7. Botón que te permite iniciar sesión
8. Un botón para iniciar sesión y comenzar la operación de la granja
9. El botón que le permite agregar una nueva cuenta de granja
10. Botón para copiar otra cuenta y asignarlo a una nueva cuenta (se requiere la designación de cuenta de la lista descrita en el elemento 1, desde la que queremos copiar la configuración)
11. Botón que le permite eliminar la cuenta seleccionada de la parte izquierda (descripción 1)

Después de hacer clic con el botón derecho del ratón en la ventana número 1, aparecerá un menú adicional

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

- 7 Zaloguj się
- 12 Uruchom przetwarzanie
- 10 Utwórz kopię ustawień
- 11 Usuń
- 13 Zaloguj się na wszystkie konta
- 14 Zaloguj się na wszystkie konta i rozpocznij przetwarzanie

7. Iniciar sesión en la cuenta seleccionada
10. Posibilidad de copiar datos de otra cuenta
11. Eliminar los datos de la cuenta seleccionada
12. Iniciar el procesamiento de la cuenta si la cuenta ya está activa
13. Posibilidad de iniciar sesión en todas las cuentas
14. Iniciar sesión en todas las cuentas y el procesamiento de la granja (Cuentas marcadas en el punto 6)

IV Descripción de la casilla „Configuración”

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

15 Ustawienia ogrodów

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

Zbieraj plony z:

Pola
 Drzewa
 Zwierzęta
 Oaza miłości
 Bonus
 Inne

16

17a

17 Sprytny siewnik

18 Nakarm zwierzęta

19 Użyj super paszy

20 Wywież gnój na pola 7

21 Użyj super nawozu 7

22 Napój zwierzęta 7

23 Nawodnij pola 3

24 Użyj super nawozu Zosi - pola 7

25 Użyj super nawozu Zosi - drzewa 7

26 Użyj turbo nawozu Zosi 7

27 Użyj nawozu eventowego 7

28 Kup nawóz

29 Uzyskaj wodę z cystern

30 Kup wodę

31 Sprytny hodowca

Wybrane zwierzę: Automatycznie **44**

Maks. liczba perfum dla jednej oazy **43** 0 Maks. liczba slotów **45** 2

32 Uruchom przetwarzanie

Woda	59
Woda w tropikach	0
Nawóz	0
Super nawóz 39	88
Super pasza	8
Super nawóz Zosi	26
Turbo nawóz Zosi	0
Perfумы	18
Ekskluzywne perfумы	0

40 Zrealizuj zamówienia
41 Aktywuj bonusy z Cudownego Pnącza
42 Zbieraj ukryte eventowe przedmioty

15. Lista de todas los terrenos de la granja (campos / jardines)

16. Selección de plantas para siembra

Ustawienia ogrodów

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

16

Pszenica (00:10)
Sałata (00:05)
Rzeżucha (00:01)
Kwiaty rękodzielnicze (06:00)
Marchew (00:10)
Siano (00:25)
Owies (00:45)
Kukurydza (01:29)
Słonecznik (01:00)
Rabarbar (02:00)
Ziemniaki (01:54)
Koper włoski (02:30)
Truskawki (03:00)
Soja (02:45)
Proso (01:15)
Ogórek (02:00)
Orchidea (02:55)
Jeżyna (01:40)

Zbieraj plony z:

Pola
 Drzewa
 Zwierzęta
 Oaza miłości
 Bonus
 Inne

Woda	59
Woda w tropikach	0
Nawóz	0
Super nawóz	88
Super pasza	8
Super nawóz Zosi	26
Turbo nawóz Zosi	0
Perfумы	18
Ekskluzywne perfумы	0

Zrealizuj zamówienia
 Aktywuj bonusy z Cudownego Pnącza
 Zbieraj ukryte eventowe przedmioty

17. Selección de una sembradora inteligente

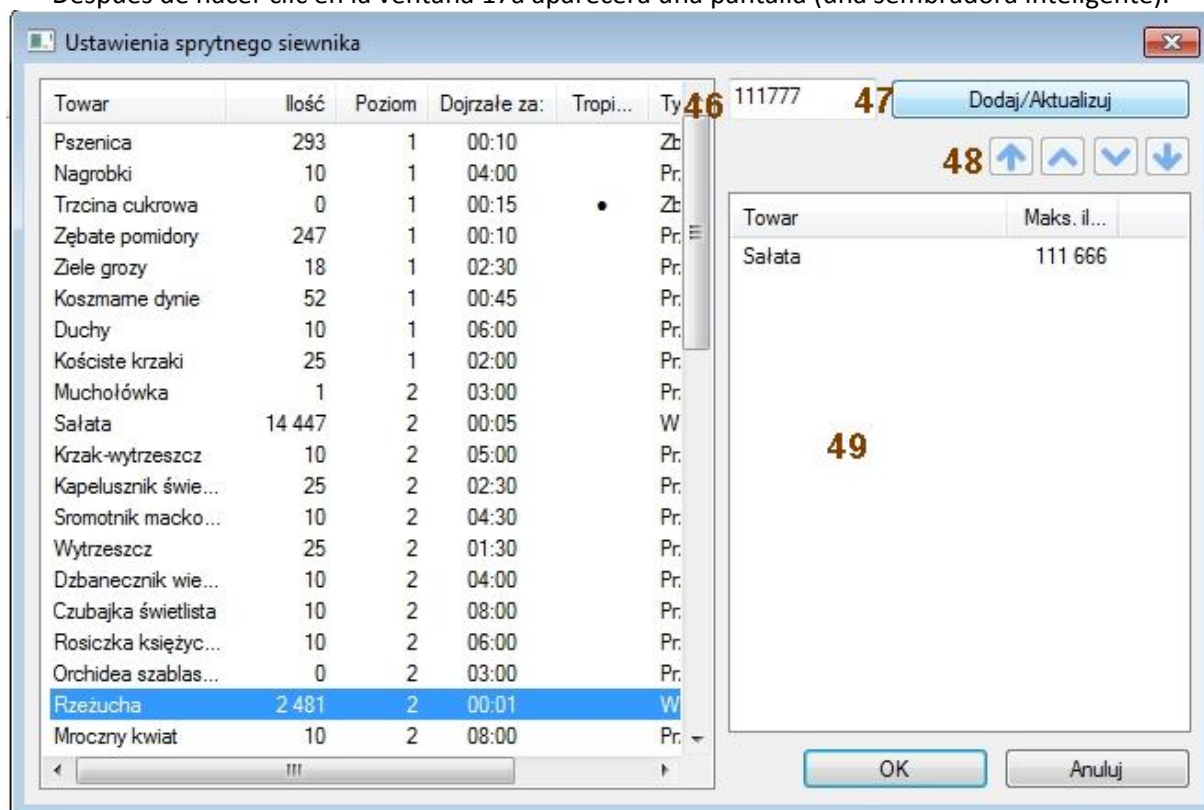
17a. Selección de planta para siembra y límite de cantidad - para todas los terrenos de la granja

18. Alimentación de animales en establos y talleres

19. Alimentación animales con superpienso en establos y talleres. (Si no hay súperpienso, se dará la pienso habitual - si casita18 está marcado)

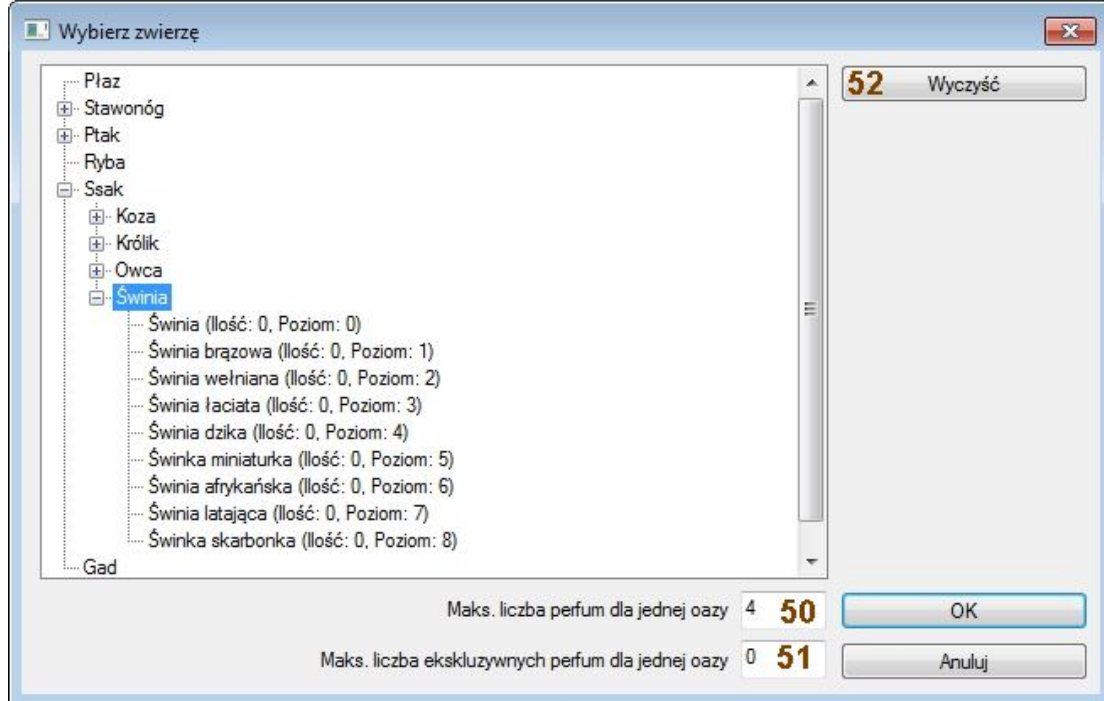
20. Añadiendo abono a los campos, en la ventana especifique la hora mínima a partir de la cual la aplicación debe utilizar el abono.-(por ejemplo, 7 significa una planta que crece durante al menos siete horas)
21. Usando súperabono en los campos (como en el punto 20)
22. Dando agua a animales en estables y talleres.(como en el punto20)
23. Regar las plantas que se siembran (como en el punto 20)
24. Dando superabono de Susi para plantas
25. Dando superabono de Susi para arboles
26. Dando turboabono de Susi para arboles
27. Dando abono de evento
28. Compra automatica de abono en el mercado, hasta maximo limite en tu estercolero
29. Recogiendo agua de un cisterno hasta el limite
30. Compra de agua en el mercado si no hay cisternas
31. Activación proceso de criadero
32. Activación / desactivación del procesamiento
33. Marque esta casilla para activar la cosechadora
34. Permiso para recoger fruta de los árboles
35. Permiso para recoger animales de estables y talleres
36. Permiso para recoger animales de criadero
37. Permiso para recoger objetos bono (+% PE / TEP) por ejemplo : árbol de búhas,película nostálgica...perteneer al parque para mascotas.
38. Permiso para recoger objetos decorativos
39. Información que repuesto tienes para mejorar la granja como pienso, superabono en otro
40. Los pedidos en la granja
41. Activacion las ramas de la planta magica
42. Descargando objetos ocultos del evento (recomendamos marcar)
43. La cantidad de pocima que queremos usar en criar de animales, elige entre 0 a 4 por una cria (funciona solo con casilla punto 31)
44. Selección el animal pora criar de animales (con casilla activa punto 31)
45. Para criar varios tipos de animales a la vez agregar cantidad entre 1 hasta 132 (solo con activa punto 31)

Después de hacer clic en la ventana 17a aparecerá una pantalla (una sembradora inteligente):



A la izquierda elegimos la planta para siembra,(por ejemplo berro) en la ventana 46 ingrese la unidad que queremos sembrar (p.e.111777) luego haga clic en la ventana 47,Esta cantidad se guardará en el campo 49. por fin clic OK para activar sembradora automatica. Si elegimos varias plantas para sembrar en el campo 49, podemos establecer el orden de siembra con la ayuda de los botones en la ventana 48 (arriba o abajo).

Después de hacer clic en la ventana 44 aparecerá una pantalla como esta.(cria de animales):



50. La cantidad de pocimas para cría por cada casillas (0 hasta 4), lo mismo en punto 43

51. La cantidad de pocimas deluxe para cría (0 hasta 4) . Este funciona solo con event

52. Después de hacer clic en el campo 52, la aplicación seleccionará automáticamente los animales reproductores.

Si falta el animal seleccionado y el modo de selección automática no está activo, la aplicación no colocará ningún animal en cría.

VI Descripción de la pestaña del „granero“

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Pokaż											
78	<input type="radio"/> Rośliny		<input type="radio"/> Rzemiosło	100		86					
79	<input type="radio"/> Owoce z drzew	83	<input type="radio"/> Produkty	87		Użyj					
80	<input type="radio"/> Zwierzęta	84	<input type="radio"/> Narzędzia								
81	<input type="radio"/> Pasza	85	<input checked="" type="radio"/> Skrzynie								
82	<input type="radio"/> Z hodowli	88	<input type="radio"/> Inne								
Nazwa	Liczba	Poziom	Tropika...								
Skrzynia rzemieślników II	3	3									
89	90	91	92								

78. Información sobre la cantidad de plantas.
79. Información sobre la cantidad de fruta de los árboles.
80. Información sobre la cantidad de animales.
81. Información sobre la cantidad de abono que tiene
82. Información sobre el número de animales del cria
83. Información sobre productos de talleres / fábricas.
84. Información sobre herramientas.
85. Información sobre las cajas
86. Ventana para ingresar cuántas cajas queremos abrir-máximo a la vez 100
87. Haz clic para abrir las cajas.
88. Todos los demás artículos que tengas en tu inventario.
89. Nombre de los artículos en tu inventario.
90. Número de artículos
91. El nivel desde este artículo está disponible.
92. Clasificación del artículo depende de la posición, Granja/Bahamarama

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Pokaż											
<input type="radio"/> Rośliny		93	<input checked="" type="radio"/> Rzemiosło	94							
<input type="radio"/> Owoce z drzew			<input type="radio"/> Produkty	95		Użyj dla bonusu					
<input type="radio"/> Zwierzęta			<input type="radio"/> Narzędzia								
<input type="radio"/> Pasza			<input type="radio"/> Skrzynie								
<input type="radio"/> Z hodowli			<input type="radio"/> Inne	96		Użyj dla dośw.					
Nazwa	Liczba	Poziom	Punk...	Wartość							

93. Artículos de Artesanías
94. Una ventana para ingresar la cantidad del producto que queremos utilizar a la vez
95. Presiona este botón para usar como el artículo por un bono
96. Clica la casilla para usar artículo para mejorar el nivel en Artesanías EP/TEP

VII Descripción de la pestaña „Molino“

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

Młyn **105**

Pasza dla biedronek **97** **106**

Produkcja w młynie **98**

Koniec produkcji w młynie **99**

Postęp **100**

Tropikalny młyn **105**

97 **106**

Produkcja w młynie **98**

Koniec produkcji w młynie **99**

Postęp **100**

101 Sprytny młynarz **103**

102 Kup wodę **104** 20

Ile produkować jednostek paszy **104** 20

Nazwa 107	Liczba	Tropi...
Super pasza	8	109
	108	

Wybierz paszę

Towar 110	Ilość	Poziom 112	Czas: 113	Tropi...	Składniki 115	Maks. prod.
Pasza dla biedronek	0	2	00:06		1 × Złote liście, 2 × Owoc morwy	0
Pasza dla bizonów	111	0	3 00:08	114	5 × Pszenica, 5 × Siano, 5 × Owies	9
Pasza dla bł. potworów	0	2	00:00		3 × Nakrapiany strach, 3 × Mroczny kwiat, 3 × Fosforzując...	116 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. Selección de piensos para producción en el molino.

98. Información sobre la producción actual.

99. Información sobre la hora exacta de finalización de la producción.

100. El progreso de la producción actual: la cantidad ya se está realizando/la cantidad total a realizar.

101. Selección de un molino inteligente, del mismo como modo sembradora inteligente - punto 17

102. Compra de agua si es necesaria para la producción en un molino.

103. Ajustes para un molinero inteligente, del mismo como modo sembradora - punto 17a (necesito activar casilla 101)

104. (por defecto) - establecer la cantidad máxima de producción, por ejemplo 20

105. Configuraciones adicionales - con ventanas 110 - 119

106. Cancelando producción actual.

107. El nombre del pienso en el granero.

108. La cantidad del pienso en el granero.

109. Información sobre la categoría del pienso : la granja / bahamarama

110. El nombre del pienso que se puede producir.

111. La cantidad del pienso.

112. El nivel de la granja desde la cual es posible producir en el molino.

113. Tiempo de producción de 1 unidad del pienso

114. Información sobre la categoría del pienso: la granja / bahamarama

115. Ingredientes necesarios para la producción de 1 unidad.

116. La cantidad máxima de forraje que se puede producir a partir de sus ingredientes.

117. Borrar de ajustes

118. Confirmación de ajustes

119. Cancelando los ajustes.

VIII Descripción de la pestaña „Mercado de semillas“

Konto		Ustawienia		Szczegóły ogrodów		Stodoła		Młyn		Rynek nasion		Targ		Lista znajomych		Dzielnica rzemieślnicza		Spółdzielnia		Poczta		Różne	
120		<input type="checkbox"/> Zaznacz wszystkie		121		<input checked="" type="checkbox"/> Automatycznie kupuj zaznaczone																	
122	#	Nazwa	123	Poziom	Tropikalne	Ilość	Cena	127	Wartość	128	wyprzedane	129											
<input type="checkbox"/>	1	Pszenica		124	1	125	126	293	127	1,80	128	180,00	129	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. Marca/desmarca elementos de la posición de la columna 123

121. Compra automática los artículos marcados de la columna 123 inmediatamente después de renovar el límite de compras diario

122. Seleccione elementos individuales de la columna 123

123. Nombre de las semillas que queremos comprar del mercado „de cesta roja“/semillas

124. El nivel desde es posible comprar semillas de la columna 123

125. Información si la semilla pertenece a categoría Granja/ Bahamarama

126. Cantidad de semillas en el granero

127. Precio de 1 unidad

128. El valor que pagamos al comprar la cantidad máxima (dependiente de las runas desbloqueadas en el árbol de la sabiduría) del cesto rojo /tienda de semillas

129. Número de unidades de semillas que se han comprado bajo el límite actual

IX Discription de la pestaña „El Mercado“

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	
Pszemica	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 131	132 7	133 136,77	134 6,08	135 57	136 5	137	138	139 3,50	140
Słonecznik	45	106,96	3,57	38	7			4,20	
Rabarbar	43	94,11	1,57	64	9			3,00	
Kukurydza	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. Selección de categorías de productos : plantas, frutos, animales, cria, pienso, productos, artesanias

131. Nombre de productos

132. La cantidad de repuesto en el granero

133. El precio nominal de producto de la columna 131

134. La relación entre el precio nominal y el tiempo de producción del artículo

135. Número de ofertas de productos mostradas en el mercado

136. Nivel (el granja) desde donde hay una posibilidad comprar / vender el artículo

137. Número de ofertas propias de artículo listados de la columna 131

138. Información si el producto pertenece a la categoría granja/ bahamarama

139. El valor de producto de la columna 131 que se le asigna cuando se devuelve en misiones y/o eventos

140. Descripción de columnas consecutivas individuales que no se muestran en el gráfico:

- Tipo: cuando se seleccionaron en la columna 130 los animales de cria se muestran el animal básico

- Nivel: cuando los animales básicos fueron seleccionados en la columna 130- informa sobre el nivel de animales desde primer nivel hasta nr.8 = el mayor nivel de cria

- categoría de animales: mamífero, pájaro, anfibio, reptiles

141. Número de unidades en una sola oferta emitida en el mercado (por defecto 200, máximo 9,999)

142. Número de ofertas que se pueden generar en el mercado (máximo 10)

143. Actualización de las ofertas del artículo seleccionado desde la columna 131

144. El número de página que la aplicación mostrará para el producto seleccionado en la columna 121 (en una página 6 ofertas), la compra se realiza tras seleccionar una oferta específica con el ratón (más número con shift o arrastrar) y usando su botón derecho

145. Al seleccionar esta opción, solo se muestran ofertas propias.

146. El campo que le permite ingresar su precio propio por el unidad del producto que desea poner en el mercado. Selecciona "propio" o elija precio automáticamente de entre las opciones disponibles:

- precio nominal

- 150% de precio nominal

- 175% de precio nominal = el más alto que oferta de mercado (disponible cuando descubrimos la rama correcta en el árbol de la sabiduría

- el más bajo del mercado

147.El boton que genera ofertas en el mercado teniendo en cuenta las opciones especificadas en las posiciones 141,142 y 146

148.Seleccion de la granja compradora (de las que actualmente estan registradas) teniendo en cuenta las condiciones especificadas en las posiciones 141,142, y 146, se encuentra con lo mismo numero de mercado - **disponible solo en version Premium**

149.El boton activa la transferencia de productos a partir de la posicion 148 - **disponible solo en version Premium**

150. Informacion sobre propiedad MP (musgopeniques) un moneda virtual el juego

151.Informacion sobre el numero de mercado que se asigna a la granja

152.El campo de entrada (por defecto 1000) establese la cantidad de MP , debajo este cantidad FH no hace cualquier compra automatica y no permitira la compra de ningun producto en el mercado

153.Botón de actualización de las granjas disponibles en el mismo mercado entre los cuales es posible la transferencia los productos - **solo en versión Premium**

154.Una columna con los nombres de los jugadores que ofrecen el producto del articulo 130 y 131 a la venta

155.Precio unitario del producto del vendedor

156.Numero de unidades de producto ofrecidas para la venta en oferta en el articulo 154 +155

157. Precio de compra total de la oferta de jugador($155*156=157$)

158.la fecha en que la oferta de venta se cancelara si nadie la compra

Puede realizar una compra seleccionando con el raton una oferta específica o varias ofertas.Puede seleccionar varias ofertas de dos maneras:

- marque una oferta con el botón izquierdo del raton, luego mueva el raton sobre varias ofertas adicionales, use la tecla SHIFT izquierda y presione el botón izquierdo del raton sin soltar SHIFT, las ofertas se resaltarán desde el primer clic hasta la última, luego haga clic derecho - la ventana se abrirá y pertenecerá elegir: "comprar ofertas seleccionadas"

- seleccione algunas ofertas con CONTROL izquierdo (CTRL) con el raton, resalte las ofertas que hemos elegido, luego haga clic con el botón derecho - la ventana se abrirá y seleccione: "Comprar ofertas seleccionadas"

- para comprar TODAS las ofertas que están en el mercado con el producto que nos interesa, haga clic derecho en cualquier oferta y seleccione "Comprar todo". - ¡ATENCIÓN! No es posible interrumpir esta operación, si la seleccionamos por error, uno debería cortar rápidamente el acceso a Internet a nuestra computadora, de lo contrario perderemos todas las adquisiciones de la vida y nos convertiremos en quiebras , no realmente porque lo único que puede detener el proceso de solicitud es ha alcanzado el límite de musgopeniques(SG) establecido en la posición 152.

X Descripción de la pestaña "Lista de amigos"

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Nazwa gracza 159		Poziom	Sąsiad	Zapros...	Liczba	Prezent do wys...	Numer ry...	Aktywny			
FarmHelper_1		160 18	161	162	163	164	165 9	166 0			
FarmHelper_2		17					30	0			
FarmHelper_4		17		168	Zaakceptuj zaproszenie						
FarmHelper_5		16		169	Usuń				167		
FarmHelper_6		16		170	Wyślij						
FarmHelper_7		16		171	Ustaw automatyczne wysyłanie prezentu: Jabłoni						
fh3_1		18		172	Usuń prezent						
fh3_2		16		172a	Handel i prezenty						
fh3_3		16									
fh3_4		16									
Nazwa 173		Liczba	Handel i prezenty								
Croissant		174 1	174a								
Fabryka jaj		3	•								
Gorący eliksir życia											
Jabłoni		2	•								
Kamerton											
Kurnik		5	•								
Magnolia		1	•								
Mały krzaczek malin											
Mały pęczek ziół											
Okazały krzew											
Parka owiec											
Perfumy											
Pocałunek											
Przeżuwająca krówka											
Samotna kózka											
Samotna kurka											
Sandałowiec XXL		1	•								
Skrzynka z narzędziami											
175 Automatycznie wysyłaj prezenty											
Prezentów do wysłania: 3 176		Licencja na prezenty: 2 176a									
										178 Wyślij	
										179 Zaproś	
177											

159. Lista de nuestros amigos.

160. Información sobre el nivel de la granja de tu amigo.

161. Información de si un amigo es nuestro vecino.

162. Información sobre la posibilidad de agregar un nuevo vecino a la lista de amigos (se aceptó la invitación)

163. El número de regalos recibidos de un amigo.

164. Información sobre un regalo fijo que se enviará a un amigo todos los días dentro del límite de regalos gratuitos.

165. Información sobre el mercado de nuestros amigos / número de mercado

166. La actividad del vecino se presenta como un porcentaje: 0: el vecino pasa menos de unos minutos cada día en la granja o durante unos días no mira la granja, probablemente terminó su "aventura" con el juego, 100, un vecino muy activo; No muestra la actividad de amigos que no pertenecen al grupo "vecino".

167. La ventana que se muestra al presionar el botón derecho del mouse en cualquiera de los amigos en la columna número 159 le permite hacer lo siguiente:

168. Si alguien "extraños" nos envió una invitación a un grupo de vecinos y hay un "punto" en la columna 162, entonces puede aceptar la invitación.

169. Elimina a un vecino del grupo que lo intercambia en un amigo o, si ya es un amigo, se elimina de la lista de amigos y terminamos de esta manera en contacto con el delincuente (nos quedamos con nuestros amigos y desaparecemos del grupo de "vecinos")

170. Si ha marcado previamente un regalo en la columna, ahora puede enviarlo a un amigo.

171. Si ha marcado previamente un regalo en la columna, ahora puede configurarlo como un regalo enviado automáticamente a su amigo todos los días.

172. Retirar el envío de un regalo diario a un amigo.

173. Una columna con "regalos" disponibles que se pueden enviar a un amigo.

174. La cantidad de artículos poseídos para ser enviados como regalo, ningún número significa una cantidad ilimitada, es un regalo que puede enviar sin tenerlo en su inventario

175. Si se selecciona, la aplicación enviará un regalo a un amigo por día de acuerdo con la información / parámetros guardados en la columna 164

176. Información sobre la cantidad disponible de regalos gratuitos que se enviarán hoy.

177. Campo de edición para ingresar el nombre del jugador que no es nuestro amigo

178. Botón para enviar manualmente un regalo (marcado en la columna 173) dentro del límite diario gratuito de regalos al jugador marcado en la columna 159 - solo activo si en la posición 176 el dígito es mayor que 0

179. Con este botón puede enviar un regalo al jugador ingresado en la casilla 177

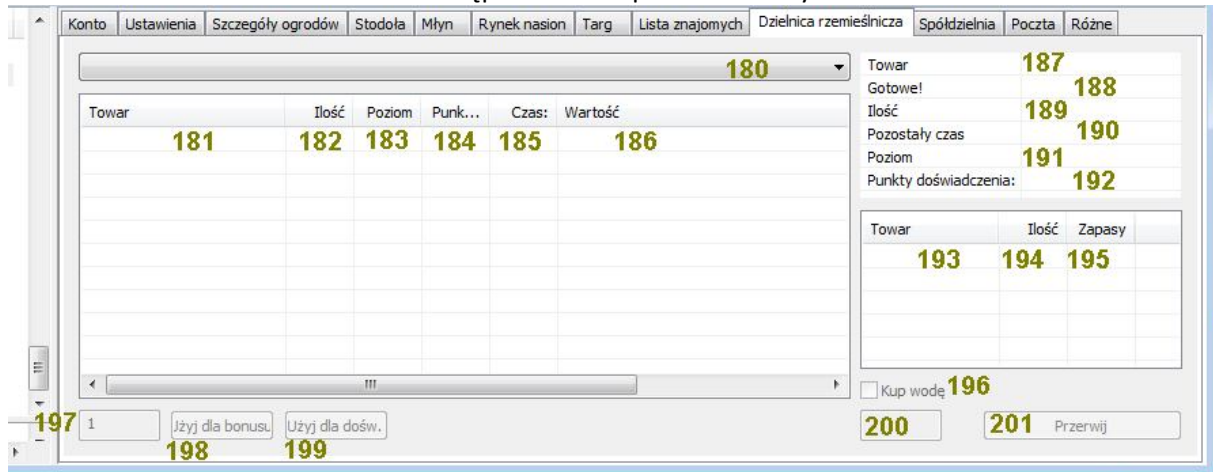
Una breve descripción de "Gift & Trade" - Disponible solo en la versión PREMIUM

Haz clic derecho en tus amigos y elige "Comercio y regalos". Esto hace que descargue del servidor una lista de elementos que puede ofrecer. Después de descargar esta lista, la lista de regalos se actualizará, y en la columna adicional "Comercio y regalos" aparecerá un punto que indica que este es el tipo de regalo.



XI Descripción de la pestaña „Barrio de artesanía”

Dostępność od 40 poziomu farmy



180. Selección de la profesión artesanal: panadería, procesadora de frutas y verduras, florista, alquimista, especialista en SPA: muestra las profesiones abiertas / activas.
181. Nombre del producto artesanal relacionado con la producción: muestra los productos disponibles para la profesión artesanal seleccionada en el artículo 180
182. La cantidad de su producto en el granero.
183. Información sobre el nivel de experiencia profesional a partir de la cual es posible la producción de bienes.
184. Información sobre los puntos de experiencia que se pueden obtener después de "comer" un artículo determinado (también calculado utilizando los artículos 93 + 94 + 96 y 197 + 199)
185. Información sobre el tiempo de producción de una unidad de producto artesanal.
186. Información sobre los beneficios que se obtienen del "consumo" del producto (uso de los artículos 93 + 94 + 95 y 197 + 198)
187. Nombre del objeto que se está fabricando actualmente.
188. Información sobre el momento de finalización de la producción.
189. Número de unidades de producción establecidas.
190. Tiempo restante hasta el final de la producción.
191. Información sobre el nivel de experiencia de la profesión a partir de la cual es posible la producción de bienes.
192. Puntos de experiencia en la profesión artesanal que ya hemos calculado / número de puntos en los que alcanzaremos otro nivel de experiencia en la profesión artesanal
193. Nombre de los ingredientes de la receta del producto que elegimos en el artículo 181
194. Número de componentes del producto "receta" del artículo 193
195. El número de unidades de producto disponibles desde la posición 193 que tenemos en el establo
196. Si se necesita agua para la producción, lo podremos comprarla.
197. Campo de edición para ingresar la cantidad de producto marcado en el ítem 181 - por defecto 1, el valor máximo que se puede usar está en la columna 182
198. Botón que permite el uso del producto seleccionado del artículo 181 en la cantidad de la posición 197 para obtener el bono descrito en el artículo 186
199. Un botón pulsador que permite el uso del producto seleccionado del artículo 181 en una cantidad desde la posición 197 para alcanzar el valor de experimento indicado en el artículo 184
200. Editar campo para ingresar la cantidad de producto que está marcada en el artículo 181 que queremos producir en la profesión dada a partir de los ingredientes especificados en el artículo 193; el valor predeterminado depende de la cantidad que las existencias en el establo permiten, sin embargo, no más de 50 unidades
201. Un botón que inicia la producción de bienes en la cantidad del campo 200 mientras que durante la producción, el botón cancela el proceso de producción actualmente en curso



XII Descripción de la pestaña "Cooperativa"

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodola	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne																																																																																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nazwa misji</th> <th>202</th> <th>203</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Świeże jaja</td><td></td><td></td><td>1/4</td></tr> <tr><td>Szał na angoreę</td><td></td><td></td><td>1/10</td></tr> <tr><td>Ekologiczne jaja Lusi</td><td></td><td></td><td>1/10</td></tr> <tr><td>Nawiedzony zamek</td><td></td><td></td><td>1/8</td></tr> <tr><td>Czyste czary-mary</td><td></td><td></td><td>1/8</td></tr> <tr><td>Ruszamy na południe</td><td></td><td></td><td>1/6</td></tr> <tr><td>Leśny trening</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Magiczne drzewa Nagi...</td><td></td><td></td><td>1/6</td></tr> <tr><td>Gorączka farmerskiej n...</td><td></td><td></td><td>1/6</td></tr> <tr><td>Głodny królik</td><td></td><td></td><td>Zakończona</td></tr> <tr><td>Spór o jabłko</td><td></td><td></td><td>1/2</td></tr> <tr><td>Korzyści ze śliwek</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Impreza w kinie</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Dylemat z olejem</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Magiczne jajka</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Wielka farmerska impreza</td><td></td><td></td><td>1/2</td></tr> <tr><td>Pieczone owoce</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Ekologiczna produkcja</td><td></td><td></td><td>1/3</td></tr> <tr><td>Stwór z bagien</td><td></td><td></td><td>1/5</td></tr> <tr><td>Grzybowy las I</td><td></td><td></td><td>1/4</td></tr> <tr><td>Grzybowy las II</td><td></td><td></td><td>1/8</td></tr> <tr><td>Grzybowy las III</td><td></td><td></td><td>1/5</td></tr> <tr><td>Grzybowy las IV</td><td></td><td></td><td>1/5</td></tr> <tr><td>Bratnie dusze</td><td></td><td></td><td>1/5</td></tr> <tr><td>7hv hliźniak</td><td></td><td></td><td>1/5</td></tr> </tbody> </table>		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	7hv hliźniak			1/5	<p>Zadanie: 1</p> <p>Zadanie: 2</p> <p>204</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Towar</th> <th>205</th> <th>Postęp</th> <th>Pozo...</th> <th>Ilość</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pszenica</td> <td></td> <td>0/20</td> <td>20</td> <td>293</td> </tr> <tr> <td>Salata</td> <td></td> <td>0/30</td> <td>30</td> <td>14 442</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>206</td> <td>207</td> <td>208</td> </tr> </tbody> </table>		Towar	205	Postęp	Pozo...	Ilość	Pszenica		0/20	20	293	Salata		0/30	30	14 442			206	207	208
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																																																																																																																														
7hv hliźniak			1/5																																																																																																																														
Towar	205	Postęp	Pozo...	Ilość																																																																																																																													
Pszenica		0/20	20	293																																																																																																																													
Salata		0/30	30	14 442																																																																																																																													
		206	207	208																																																																																																																													
		<p>Aktywne kampanie</p> <p><input checked="" type="radio"/> Kampania srebrna 210 Dostarcz wszystko</p> <p><input type="radio"/> Kampania złota 209 Dostarcz wszystko</p> <p><input type="radio"/> Kampania diamentowa 210 Dostarcz wszystko</p>																																																																																																																															
		<p>200 x Sianogrosze</p> <p>175 x PD</p> <p>211</p> <p><input type="checkbox"/> Kup wodę</p> <p>212</p>																																																																																																																															

202. Lista y nombres de las misiones que aún no se han completado / completado

203. Progreso en las misiones en el ítem 202: la campaña más baja a ser atendida / el número de niveles de misión. Si completamos todas las tareas, aparecerá el mensaje "Finalizado" y, después de ingresar la pestaña, la misión será invisible.

204. Lista de tareas de misión marcadas en el ítem 202

205. Información sobre el nombre de las mercancías que se entregarán a la misión del artículo 204

206. Información sobre la cantidad de productos entregados a la misión / cantidad de productos requeridos para completar la misión

207. Información sobre el número de unidades de producto del artículo 205 que debe entregarse todavía a la misión para completarla

208. Información sobre la cantidad de productos del artículo 205 que tenemos en el granero.

209. Elegir la campaña de la misión a la que queremos entregar los bienes para finalizarla.

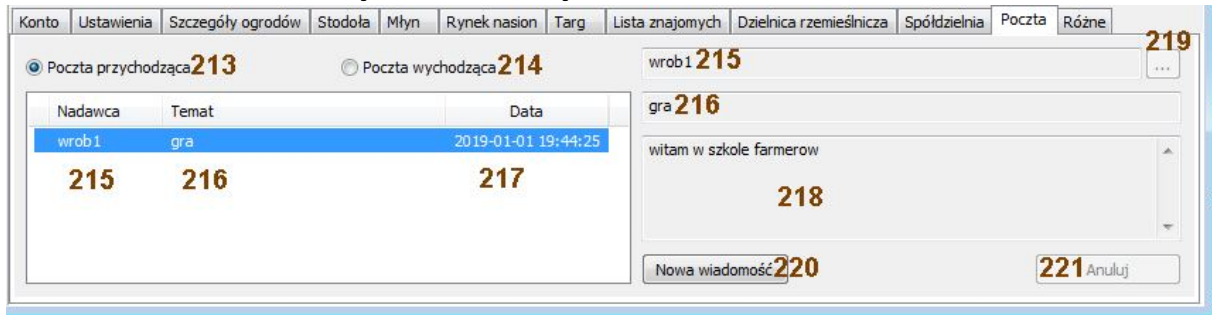
210. Botones que permiten la entrega del artículo 205 del 207 a la campaña seleccionada en el artículo 209

211. Información sobre la recompensa que recibimos después de devolver el artículo a la misión con la ayuda del botón

210, si lo tenemos en el establo cantidad suficiente de los bienes requeridos (la diferencia entre los artículos 209 - 207 no puede ser negativa, de lo contrario la misión no se completará y se espera que se complete en una fecha posterior)

212. Si en la posición 205 se requiere agua y nosotros no la tenemos, la aplicación la comprará.

XIII Descripción de la pestaña “Oficina de correo”



213. Elección entre los mensajes de la bandeja de entrada (conocidos coloquialmente como lápices) enviados entre agricultores (por defecto)

214. y la bandeja de salida de mensajes enviados al jugador.

215. El nombre del jugador del que proviene el mensaje (o de quién lo enviamos, dependiendo de la selección de elementos 213 - 214), el "punto" delante del nombre del jugador significa que el mensaje aún no se ha leído.

216. Asunto del mensaje recibido / enviado.

217. Fecha y hora de envío / recepción de mensajes.

218. El contenido del mensaje recibido / enviado.

219. Un botón que muestra una lista de nuestros amigos / vecinos con la opción de seleccionar un jugador específico para que pueda escribir un mensaje para él

220. Botón para crear un nuevo mensaje: activar las casillas 215 y 219

221. Botón que interrumpe la creación / escritura de un mensaje a otro jugador

XIV Descripción de la pestaña „Varios - La planta magica”

La información mostrada en los artículos 223 a 227 solo si la misión "Habichuelas magicas" se lleva a cabo en la cooperativa

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Pocztka	Różne
Cudowne pnącze 222											
#	Gotowe!	Czas:	Wartość	Nazwa							
223	224	225	226	227							
228											
Farmerskie koło fortuny <input type="text" value="231"/> Zwykłe <input type="text" value="232"/> Imprezowy											
0 x Żetony do Wesołego Miastec... <input type="text" value="233"/> Odnajdź skarb (0) <input type="text" value="234"/>											

222. Elegir una pestaña adicional entre: La Planta magica (predeterminado), bonos y eventos, cria, la granja, Buda con premios: **solo disponible en la versión PREMIUM**

223. Número de rama de la planta magica: numeración fija introducida programáticamente por los creadores del juego. Independientemente de cuánto tiempo juegues y cuántas ramas haya comprado u obtenido, para cada jugador el número de la ramas significará exactamente la misma rama, lo ayudará a buscar rápidamente un escalador en particular por su número (no es compatible con la numeración de la versión del navegador) y no por el nombre

224. Información sobre la fecha en que la planta estará listo para la cosecha / activación

225. Intervalo de tiempo necesario para la reactivación / cosecha del escalador.

226. Información sobre productos / bonificaciones que el escalador otorga al activar / cosechar.

227. El nombre de la rama/mision - consistente con los nombres en el juego

228. Un campo de edición para ingresar el código de bono publicado en el foro de farmerama o en los sitios web de los socios.

229. Botón para confirmar la introducción del código de bono dado en el bloque 228.

230. Exportación de granero y contenido de elementos en campos al archivo de Excel (*.xlsx)

231. Un campo que te permite girar una rueda de la fortuna.-vuelta gratis

232. Un campo que te permite girar una rueda de la fortuna.-entrada fiestera

233. Información sobre la cantidad de fichas de la feria que puede usar al comprar en la tienda Renzo - **Disponible solo en la versión PREMIUM**

234. El botón permite jugar el mini juego "Pirata" durante el evento "Renzo" activo, el botón está activo solo durante el evento anterior y el número de juegos disponibles siempre se muestra entre paréntesis - Mostrar esta información y el botón en sí disponible – **solo en la version Premium**



XVII Pestaña „Varios - Casa del granjero”

możliwa automatyczna realizacja zamówień po zaznaczeniu pozycji nr. 40 w dziale II - ustawienia

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. klie					
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. klie					
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. klie					
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 Farmerskie koło fortuny <input type="text"/> 229 Kod bonusowy <input type="text"/> 230 Eksportuj dane stodoly <input type="button"/>												
231 Zwyczajne <input type="text"/> 232 Imprezowy <input type="text"/>												
0 x Zetony do Wesołego Miastec... <input type="text"/> Odnajdź skarb (0) 234 <input type="button"/>												
233												

242. Nombre del contratista.

243. Información sobre si el contratista es de la categoría Bahamas / Trópicos

244. La fecha límite para que las mercancías se entreguen desde la columna 248 para obtener el premio de la columna 249

245. Fecha límite en que se completó el pedido en el artículo 244

246. Número que indica el orden en que puede ejecutarse.

247. Estado del pedido: sin recursos: significa que la demanda marcada en la columna 248 excede nuestro stock de estable; Completado: significa la entrega de todos los artículos de la columna 248 y la recepción de recompensas de la columna 249; Para implementación: significa que tenemos todos los elementos necesarios enumerados en la columna 248 en el estable

248. Información sobre el orden de los productos y su cantidad que el contratista ha colocado

249. Información sobre la recompensa que recibiremos del contratista después del pedido del contratista especificado en la columna 248



XVIII Descripción de la pestaña "Varios - Buda con premios"

Esta pestaña está disponible solo en la versión Premium. Solo es posible mostrar los detalles que contiene durante el evento "Feria de Renzo"

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 traszek			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 × Żetony do Wesołego Miast... **233** Odnajdź skarb (9) **234**

250. El número de unidades de producto compradas (compradas) de la columna 251

251. Nombre del artículo que se puede comprar en la tienda Pirat.

252. Precio en fichas (artículo 233) que debe pagarse para obtener bienes del artículo 251 en la cantidad marcada en el artículo

253. La compra se realiza después de seleccionar un artículo de la lista, presionando el botón derecho del ratón y seleccionando la opción "Comprar". ATENCION!!!! - Si el estado de los fichas desde la posición 233 es inferior al que se muestra en el producto dado en el ítem 252, la opción "Comprar" no aparecerá después de usar el botón derecho del ratón.



El foletto informativo fue desarrollado por Cenia
el 2019.04.06