





# Hofarbeit

~Kapitel 4~

Im Bild: Ein Beispielhof aus dem sechsten Jahr des Spiels.  
Mit harter Arbeit und guter Planung kann aus jedem  
Horrorgrundstück eine schöne Farm werden.

### HOFARBEIT

Hofarbeit ist eine der fünf Spielerfähigkeiten. Dieser Bereich lässt sich aufteilen in die Aufzucht von Nutzpflanzen, die Weiterverarbeitung von Waren sowie die Aufzucht und Pflege von Nutztieren.

### NUTZPFLANZEN

Der Anbau und der Verkauf von Pflanzen ist einer der Kernbestandteile des Spiels. Die verschiedenen Pflanzen haben unterschiedliche Wachstumsdauern und erzielen je nach Sorte andere Preise. Je nach Jahreszeit

können verschiedene Saaten angepflanzt werden. Es ist meistens aber keine gute Idee, sich nur auf die Pflanzensaat zu beschränken, die den höchsten Gewinn erzielt, denn verschiedene Pflanzen werden für Bündel (siehe Seite 320) und Aufträge benötigt. Auch Herstellungs- und Kochrezepte benötigen unterschiedliche Zutaten.












### Das Feld vorbereiten

#### Den Boden umgraben

Um Nutzpflanzen anbauen zu können, muss der Boden, auf dem dies geschehen soll, zunächst geackert werden. Das wird mit der Hacke erledigt. Zu Beginn des Spiels hat man eine Standardhacke, diese kann jedoch beim Schmied Clint für Geld und Materialien verbessert werden. Bessere Hacken können mehrere Felder auf einmal umgraben.










Hacken können in der Vulkanschmiede mit zusätzlichen Eigenschaften verzaubert werden (z. B. noch mehr Reichweite). Mehr dazu auf Seite 55.

Name	Preis	Benötigtes Material	Bereich
 Hacke	-	-	1×1
 Kupfer-Hacke	2.000 	5 Kupferbarren	1×3
 Stahl-Hacke	5.000 	5 Eisenbarren	1×5
 Gold-Hacke	10.000 	5 Goldbarren	3×3
 Iridium-Hacke	25.000 	5 Iridiumbarren	6×3

## Bewässerung

Jedes Pflanzenfeld muss einmal am Tag gegossen werden. Das kann auch vor dem Anpflanzen des Saatguts schon geschehen! Wird eine Pflanze nicht gegossen, schadet ihr das zwar nicht, allerdings wächst sie an diesem Tag dann auch nicht. Die Ausnahme dazu sind Regentage, an denen deine Felder nicht gegossen werden müssen.





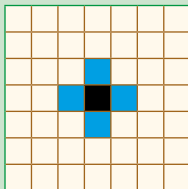
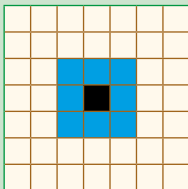
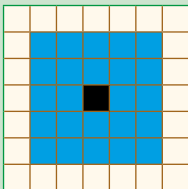
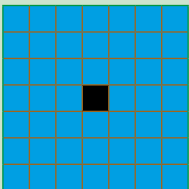
Wie die anderen Werkzeuge kann auch die Gießkanne beim Schmied verbessert werden. Das erhöht ihren maximalen Wirkungsradius sowie ihre Wasserkapazität. Diese ist in der Tabelle in Feldern angegeben. Das heißt, bei der normalen Gießkanne musst du alle 40 Felder Wasser nachfüllen.

Name	Preis	Benötigtes Material	Bereich	Kapazität
 Gießkanne	-	-	1×1	40
 Kupfer-Gießkanne	2.000 	5 Kupferbarren	1×3	80
 Stahl-Gießkanne	5.000 	5 Eisenbarren	1×5	100
 Gold-Gießkanne	10.000 	5 Goldbarren	3×3	185
 Iridium-Gießkanne	25.000 	5 Iridiumbarren	6×3	334

Da das Gießen bei großen Feldern schnell sehr zeit- und energieintensiv wird, kann es ratsam sein, nach und nach auf Sprinkler umzusteigen.

## HOFARBEIT

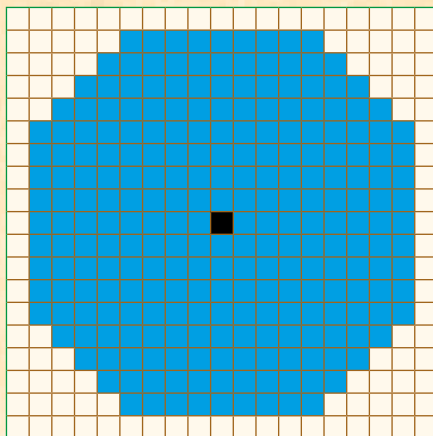
gen. Diese bewässern die Felder automatisch. Je nach Sprinklerart werden mehr Felder bewässert. Außerdem können im späteren Verlauf des Spiels auch noch Erweiterungsdüsen für die Sprinkler erworben werden, welche den Bewässerungsradius weiter erhöhen. Details dazu in der Tabelle:

			
Sprinkler	Qualitätssprinkler (Sprinkler + Düse)	Iridium-Sprinkler (Qualitätssprinkler + Düse)	Iridium-Sprinkler mit Düse
			

## Vogelscheuchen

Jede Nacht gibt es eine gewisse Chance, dass Krähen sich über deine Pflanzen hermachen. Je mehr Pflanzen du aktuell anbaust, desto höher ist diese Chance.

Aus diesem Grund solltest du deine Erträge mit Vogelscheuchen schützen. Diese schaltest du schon auf Hofarbeitlevel 1 frei und sie schützen deine Ernte in einem 8-Felder-Radius. Außerdem gibt es auch eine **Deluxe-Vogelscheuche** mit doppelt so großem Radius, doch um diese freizuschalten, musst du erst die acht seltenen **Sammler-vogelscheuchen** in die Hände bekommen ... Mehr dazu auf Seite 351.



*Der Wirkungsradius einer Vogelscheuche. Er ist tatsächlich rund und nicht wie viele andere Wirkungsbereiche im Spiel quadratisch.*

## Dünger

Um das Wachstum deiner Pflanzen zu unterstützen oder um seltener gießen zu müssen, kannst du Dünger auf dein Feld geben. Die zehn verschiedenen Dünger im Spiel lassen sich in vier Kategorien unterteilen:



### Anfängerdünger

Diese ersten Düngerrezepte werden auf den Hofarbeitslevel 1 bis 4 freigeschaltet. Sie stellen eine gute Basis für deine Farm dar. Sie können ab dem 15. Frühling des ersten Jahres in Pierres Gemischtwarenladen gekauft werden.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Standarddünger	100 	2 Harz
 Hydrogel (Standard)	100 	2 Stein
 Geschwind-Wachs	100 	1 Kiefernteer 1 Venusmuschel

### Fortgeschrittenendünger

Die besseren Dünger erhältst du auf Hofarbeitslevel 7 bis 9. Pierre verkauft diesen Dünger erst ab dem zweiten Jahr des Spiels.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Qualitätsdünger	150 	2 Harz 1 beliebiger Fisch
 Hydrogel (Qualität)	150 	3 Stein 1 Lehm
 Luxus-Geschwind-Wachs	150 	1 Eichenharz 1 Koralle

### Expertendünger

Die bestmöglichen Dünger schaltest du erst recht spät im Spielverlauf frei, nämlich auf der Ingwerinsel. Zwei davon können im Geheimen Walnusszimmer von Mr. Qi für insgesamt 50 Qi-Edelsteine gekauft


## HOFARBEIT

werden, den Deluxe-Hydroboden bekommst du vom Inselhändler für 50 Schlackenscherben.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Deluxe-Dünger	-	1 Iridiumbarren 40 Harz
 Deluxe Hydro-Boden	-	5 Stein 3 Fasern 1 Lehm
 Hyper Speed-Zucht	-	1 Radioaktives Erz 3 Knochenfragment 1 Solar-Essenz

### Baumdünger

Der Baumdünger fällt etwas aus dem Raster, denn er wird nicht auf dein Feld aufgetragen, sondern auf wachsende Bäume.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Baum Dünger	-	5 Fasern 5 Stein

### Riesenpflanzen

Manche Früchte – genauer gesagt Blumenkohl, Melonen und Kürbisse – können zu Riesenfrüchten heranwachsen. Diese werfen etwa den doppelten Ertrag ab. Im Gegensatz zu anderen Pflanzen werden sie beim Jahreszeitenwechsel auch nicht zerstört, von daher kann man sie auch als dekorative Objekte auf der Farm behalten.














Entstehen können sie nur, wenn die entsprechenden Gemüsesorten in einem 3×3-Raster angebaut werden. Für jedes 3×3-Feld auf der Farm besteht pro Tag eine gewisse Chance, dass sich erntebereite Pflanzen

# LISTE ALLER NUTZPFLANZEN

zu einer Riesenpflanze zusammenfügen. Das heißt, möchtest du die Chance maximieren, kannst du einfach noch einige Tage warten, bevor du dein Gemüse erntest.

## LISTE ALLER NUTZPFLANZEN

### Frühling

Name	Preis Pierre (Joja)	Tage bis erntbar	Wert	🟡/Tag	+	H
 Blue Jazz	30 (37)	7	50 🟡	2,86	45	20
 Blumenkohl	80 (100)	12	175 🟡	7,92	75	33
 Erdbeere	100 (Eierfest)	8 (wächst alle 4 Tage nach)	120 🟡	29,83	50	22
 Grüne Bohne	60 (75)	10	40 🟡	7,2	25	11
 Grünkohl	70 (87)	6	110 🟡	6,67	50	22
 Kaffeebohne	2500 (Reisewagen)	10 (wächst alle 2 Tage nach)	15 🟡	20,89		
 Kartoffel	50 (62)	6	80 🟡	5	25	11
 Knoblauch	40 (-)	4	60 🟡	5	20	9
 Pastinake	20 (25)	4	35 🟡	3,75	25	11
 Rhabarber	100 (Oase)	13	220 🟡	9,23		
 Tulpe	20 (25)	6	30 🟡	1,67	45	20



## KOCHEN UND CRAFTEN

Name	Materialien	Info	Quelle
 Deluxe Vogelscheuche	Holz (50) Fasern (40) Iridiumerz (1)	Schützt deine Pflanzen in einem Radius von 16 Feldern um sich herum	Brief, nachdem alle Sammler-Vogelscheuchen erhalten wurden
 Treppen	Stein (99)	Ermöglicht es, eine Ebene hinaufzusteigen	Minenarbeit Stufe 2
 Explosive Munition (5)	Eisenbarren (1) Kohle (2)	Mit einer Schleuder schießen	Kampf Stufe 8
 Umwandeln (Fe)	Kupferbarren (3)	-	Minenarbeit Stufe 4
 Umwandeln (Au)	Eisenbarren (2)	-	Minenarbeit Stufe 7
 Mini-Jukebox	Eisenbarren (2) Batterie (1)	Genieße deine Lieblingsmusik	Gus 5-Herz-Event
 Mini-Obelisk	Hartholz (30) Solar-Essenz (20) Goldbarren (3)	Du kannst dich zwischen zwei Obelisken auf deinem Hof teleportieren	Zauberer Spezialauftrag
 Hof Rechner	Zwergengerät (1) Batterie (1) Verfeinerter Quarz (10)	Zeigt nützliche Informationen über deinen Hof an	Demetrius Spezialauftrag
 Hopper	Hartholz (10) Iridiumbarren (1) Radioaktiver Barren (1)	Hiermit werden Gegenstände automatisch in die davor stehende Maschine gelegt	Geheimes Walnusszimmer von Mr. Qi für 50 
 Koch-Set	Holz (15) Fasern (10) Kohle (3)	Hiermit kannst du unterwegs ein Kochlagerfeuer machen	Sammeln Stufe 9



# Minen und Höhlen

~Kapitel 7~

Im Bild: Eine typische Ebene der Schädelhöhle. Hier warten neben Mumien und Geistern noch einige weitere Gefahren. Doch nur wer wagt, kann auch gewinnen!

## MINEN UND HÖHLEN

### DIE MINE

Die **Mine** befindet sich in den Bergen, im Nordosten der Karte, östlich des Camps von Linus. Während der ersten Tage ist die Höhle un- erreichbar, weil sie verschüttet ist. Sobald der Weg freigeräumt wurde – am 5. Frühling – erhältst du einen Brief.

Auf der Eingangsebene der Mine findest du einen Aufzug und eine Leiter, die dich beide in die Tiefen der Mine führen. Mit Leitern geht es in der Mine stets nur Ebene für Ebene voran, während der Aufzug dich zu bereits erkundeten Ebenen bringen kann – allerdings nur in Fünferschritten. Links ist der Weg mit der defekten Lore, die du im Gemeinschaftszentrum oder im Joja-Gemeindeentwicklungsformular reparieren kannst. Mehr dazu im Kapitel **Spielfortschritt**.

### Der Zwerg

Rechts sind einige Steine im Weg, die du mit einer **Kirschbombe** leicht sprengen oder mit einer Eisenspitzhacke zerstören kannst. Am Ende des Weges findest du einen **Zwerg**, mit dem du reden kannst. Allerdings musst du alle **Zwergenschriftrollen** finden und an das Museum spenden, bevor du ihn verstehen kannst. Wenn es soweit ist, kannst du auch mit ihm handeln. Unter anderem verkauft er die Sammler-Vogelscheuche #6.



### Fähigkeit Minenarbeit

Je mehr Steine und Mineralien du in den Minen und Höhlen abbaust, desto mehr steigt deine **Fähigkeit Minenarbeit**. Mit jeder neuen Stufe schaltest du **Herstellungs-** und **Kochrezepte** frei und die Effektivität deiner **Spitzhacken** steigt um 1. Auf Stufe 5 musst du dich für einen von zwei **Berufen** entscheiden und auf Stufe 10 für eine Spezialisierung dessen. Entscheidest du dich für den Beruf **Minenarbeiter**, erhältst du mehr Erfahrungspunkte beim Abbauen von **Amethyst-**, **Aquamarin-**, **Diamant-**, **Smaragd-**, **Jade-**, **Rubin-** und **Topasadern**.

## MINENARBEIT-LEVEL KURZÜBERSICHT

**1** Neues Rezept: **Kirschbombe**

**2** Neues Rezept: **Treppen**

**3** Kochen: **Bergarbeiter-Leckerbissen**

**4** Neue Rezepte: **Glühsteinring, Umwandeln (Fe)**

**5** **Beruf wählen:**

**Minenarbeiter:**  
+1 Erz pro Ader

**Geologe:**

50 % Chance, dass Edelsteine als Paare auftreten (gilt auch für Geoden aus den Minen)

**6** Neues Rezept: **Bombe**

**7** Neues Rezept: **Umwandeln (Au)**

**8** Neues Rezept: **Mega-Bombe**

**9** Neues Rezept: **Kristallarium**

**10** **Als Minenarbeiter**

**Schmied:** Metallbarren sind 50 % mehr Wert (Kupfer, Eisen, Gold und Iridium)

**Erzsucher:** Chance, Kohle zu finden, wird verdoppelt

**Als Geologe**

**Ausgräber:** Chance, Geoden (aller Arten) zu finden, wird verdoppelt

**Gemmologe:** Edelsteine und Mineralien sind 30 % mehr Wert

## Spitzhacken

Im Spiel stehen dir verschiedene Spitzhacken zur Verfügung. Du startest mit der Standard-Spitzhacke, die du jedoch nach und nach beim Schmied upgraden lassen kannst. Jedes weitere Level der Spitzhacke bietet dir dabei gewisse Vorteile.

Name	Preis	Beschreibung
 Spitzhacke	-	Kann alle kleine Steine abbauen
 Kupfer-Spitzhacke	2.000  5 Kupferbarren	Kann die Großen Steine in der Mine abbauen
 Stahl-Spitzhacke	5.000  5 Eisenbarren	Kann die großen Felsen am Hof abbauen Kann dir den Weg zum Zwerg freiräumen
 Gold-Spitzhacke	10.000  5 Goldbarren	Kann Meteoriten abbauen
 Iridium-Spitzhacke	25.000  5 Iridiumbarren	Kann fast alle Steine und alle Erzadern mit nur einem Schlag zerstören (Diamantader mit 2 Schläge)

## Ebenen

Die Mine besteht aus 120 Ebenen, in denen du mit einer Spitzhacke **Erze** und **Mineralien** abbauen kannst. Ab und zu findest du auch **Artefakte**, die du an das Museum spenden kannst. In **Fässern** und **Truhen** können sich auch Gegenstände verstecken. Es besteht außerdem eine Wahrscheinlichkeit von 14,1 %, dass du beim Umgraben von Erde (mit einer Hacke oder Bombe) Gegenstände findest. Erze werden nach dem Verlassen der Mine sofort neu generiert.

Um in die nächste Ebene zu gelangen, kannst du Leitern verwenden - manche sind schon vorhanden, andere verstecken sich unter Felsen, die du mit der Spitzhacke abbauen musst (2 % Chance bei jedem Schlag), oder werden nach dem Töten eines Monsters erzeugt (15 % Chance). Nach dem Erreichen der Stufe 2 in der Fähigkeit **Minenarbeit** kannst du selbst **Treppen** herstellen, um eine Ebene zu überspringen. Wird angezeigt, dass die Ebene **verseucht** ist oder **es von Monstern wimmelt**, musst du alle Monster der Ebene töten, ehe eine Leiter erscheinen kann (Diese Ebenen lohnt es sich besonders mit einer **Treppe** zu überspringen).



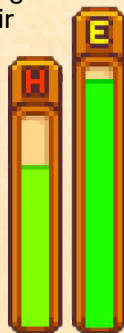
*Je nach Glück kann die Wahrscheinlichkeit, Erze, Barren und Leitern zu finden, höher oder niedriger sein. Es empfiehlt sich also, in die Mine zu gehen, wenn du an dem Tag viel Glück hast.*

Alle fünf Ebenen befindet sich ein **Aufzug**, der deinen Fortschritt speichert. Vom Eingang der Höhle kannst du dann direkt in Fünferschritten in die bereits besuchten Ebenen fahren, sprich Ebenen 5, 10, 15 usw. Der Aufzug dient auch als Ausgang.

## Energie und Gesundheit

Im **Kampf** selbst verbrauchst du keine **Energie**; diese benötigst du nur, um die Steine und Mineralien abzubauen. Geht sie dir aus, musst du Geld dafür zahlen, dass dich jemand nach Hause bringt. Was für den **Kampf** relevant ist, ist die Gesundheitsleiste.

Du verlierst nämlich an **Gesundheit**, wenn du von Monstern getroffen wirst. Wirst du von einem k. o. geschlagen, also ist deine Gesundheitsleiste leer, wirst du von einem Dorfbewohner zum Eingang der Mine gebracht und verlierst im Kampf 5 % bis 25 % deines Goldes (5000 🪙 Maximum) und einige deiner Gegenstände (außer dem Galaxie-Schwert).



Solltest du Werkzeug verloren haben, bekommst du es am nächsten Tag per **Post** zurück. Davon ausgenommen sind **Angeln** und **Waffen**. **Marlon** hat deine Gegenstände gefunden und zur **Abenteuergilde** gebracht. Dort kannst du ihm einen deiner Gegenstände oder einen Stapel davon abkaufen. Die Restlichen behält er. Falls du in der Mine ein zweites Mal k. o. geschlagen wirst und keinen der ersten Gegenstände zurückgekauft hast, werden sie durch die neuen ersetzt.

**Energie** und **Gesundheit** kannst du wiederherstellen, indem du etwas isst. Einiges an **Essen** kannst du mitnehmen. Ein **Käfersteak** kannst du zum Beispiel auch aus 10 **Käferfleisch** herstellen, sobald du im **Kampf** die erste Stufe erreicht hast. Jedes Gericht stellt eine bestimmte Anzahl an Energie- und Gesundheitspunkten wieder her. Alle kochbaren Speisen findest du im Kapitel **Kochen und Craften**. Im Spa im Norden des Tals kannst du deine Energie und deine Gesundheit ebenfalls schnell wiederherstellen – dazu musst du die Mine aber erst einmal wieder verlassen.

# MINEN UND HÖHLEN

## Monster

Wie oben erwähnt, gibt es in der Mine **Monster**, die dir das Einsammeln von Erzen und den Fortschritt in der Mine erschweren. Du brauchst Waffen, um sie zu töten. Deine erste Waffe bekommst du am Eingang der Mine von **Marlon**. Je tiefer du in die Mine gehst, desto mächtiger sind die Monster.

Hier eine Tabelle mit den Daten der Mine:

Ebene	Gegner	Schatz	Info
0	Keine	Rostiges Schwert	Der Lore ist links. Der Zwerg lebt hier.
1 - 9	Grüner Schleim Buddler Käfer Stein-Krabbe		<b>Ab hier gibt es:</b> Amethyst Topas Quarz Erdkristall Kupfererz ab Ebene 2
10	Keine	Lederschuhe	
11 - 19	Grüner Schleim Buddler Käfer Stein-Krabbe Made Fliege		Ebene 12: 6 Kohle in der Lore und Leiter am Ende der Ebene Ebene 18: 6 Kohle in der Lore rechts unten Ebene 19: spiralförmig
20	Keine	Stahl-Kurzschwert	<b>Fische:</b> Indischer Glaswels Steinfisch
21 - 29	Grüner Schleim Buddler Käfer Stein-Krabbe Made Fliege		Ebene 28: 6 Kohle in der Lore rechts unten
30	Keine	Kein Schatz	
31 - 39	Käfer Fledermaus Steingolem		Viel Kupfererz und Geoden
40	Keine	Schleuder	

# MINENARBEIT-LEVEL KURZÜBERSICHT

Ebene	Gegner	Schatz	Info
41 - 49	Frost-Schleim Frost-Fledermaus Staubgeist		<b>Ab hier gibt es:</b> Eisenerz Gefrorene Geode Aquamarin Gefrorene Träne Jade
50	Keine	Tundrastiefel	<b>Ab hier:</b> Chance, einen Diamant zu finden (1 von 500 Steinen); jede Ebene nach 50 erhöht die Wahrscheinlichkeit um 0,016 % (d. h. 1 von 100 Steinen auf Ebene 100)
51 - 59	Frost-Schleim Frost-Fledermaus Staubgeist Geist		Kohle (im Überfluss) Ebene 52: viel Kohle in der Tasche und Leiter am Ende des Weges Ebene 58: Kohle in der Tasche rechts unten Ebene 59: spiralförmig
60	Keine	Kristalldolch	<b>Fischen:</b> Eis-Pip Indischer Glaswels
61 - 69	Frost-Schleim Frost-Fledermaus Staubgeist Geist		Ebene 68: 6 Kohle in der Tasche rechts unten
70	Keine	Meister-Schleuder	
71 - 79	Frost-Schleim Frost-Fledermaus Staubgeist Geist Skelett		Ebene 78: 6 Kohle in einer Tasche links oben
80	Keine	Feuerwandlerstiefel	
81 - 89	Roter Schleim Lava-Fledermaus Lava-Krabbe Schattenbestie Schattenschamane Metallkopf Tintenkind		<b>Ab hier gibt es:</b> Golderz Magma-Geode Smaragd Feuer-Quarz Rubin
90	Keine	Obsidian-Schneide	