



©BigPoint

## **DROPSEN, ABER RICHTIG**

**Eine Abhandlung zur effektiven Vorgangsweise während  
Farmerama-Events, die Dropse verlangen**

**Von Globulix, einem Barackianer und Marktgeier**

**Irgendwo auf der Welt, Juli 2016**

## Danksagung

Diese Abhandlung ist nicht alleine auf meinem Mist gewachsen. Viele mathematisch begabtere Menschen als ich haben in den 6 Jahren des Bestehens von Farmerama an den Grundlagen gearbeitet, um herauszufinden, wie was wirkt. Die meisten von ihnen haben das Spiel sei es aufgegeben, sei es pausieren mit ungewissem Ende. Nur wenige von der alten Mathe-Garde sind noch aktiv tätig, darunter Teddy, der Gründer der Baracke.

Mein Dank gilt also nicht nur den erlebten Mathematikern des deutschsprachigen Forums, Jeka1983 und scbtaler, sondern auch all jenen, die ich nicht mehr kennenlernen durfte, und die vor meiner aktiven Zeit all den Aufwand betrieben haben, der es uns Spielern heute ermöglicht auf dieses statistische und mathematische Wissen zurückzugreifen. Auch die neue Garde, die das Fanal weiter voranträgt, soll nicht vergessen werden. Auf Namen möchte ich allerdings aus Furcht, eine oder einen zu vergessen, lieber verzichten. Wer in den relevanten Foren unterwegs ist, trifft sie mit Sicherheit an.

Zusätzlich möchte ich den Barackianern danken, die meine erste Heimat im Forum waren (damals noch im Mathe-Thread), da ich immer schon an Zahlen interessiert war, und hier auf Menschen mit ähnlichen Interessen stieß.

Und last but not least möchte ich allen Marktgeiern und -schreiern danken, die mich später so liebevoll aufgenommen haben und mich integriert haben, als ob ich von Anfang dazu gehört hätte.

Ich wünsche allen Lesern dieser Abhandlung weiterhin viel Freude am Spiel, möge es uns noch lange erhalten bleiben.

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>VORBEMERKUNGEN .....</b>	<b>1</b>
1.1	Wovon hängen Dropse ab .....	1
1.2	Erhöhung der Dropswahrscheinlichkeit .....	2
1.3	Dropkiller .....	2
1.4	Steigerung der Dropse.....	3
<b>2</b>	<b>STARTDROPSE .....</b>	<b>5</b>
2.1	Normale Strategien .....	5
2.1.1	Variante 1: Bäume.....	5
2.1.2	Variante 2: Komfortfelder.....	6
2.1.3	Variante 3: Komfortfelder und Superdünger .....	6
2.2	Variante für Premiumspieler: Ausschalten der automatischen Baumernte .....	7
<b>3</b>	<b>DROPSE WÄHREND EINES LAUFENDEN EVENTS .....</b>	<b>8</b>
3.1	Eventpflanzen .....	8
3.2	Andere Pflanzen .....	9
3.3	Bäume .....	10
3.4	Ställe und Werkstuben.....	10
3.5	Dropsprobleme.....	11
<b>4</b>	<b>AUSBLICK.....</b>	<b>12</b>

# Dropfen, aber richtig!

Nachdem es immer wieder Spieler gibt, die Probleme mit Dropsen während der Events haben, möchte ich eine Zusammenfassung der besten Strategien geben. Prinzipiell muss man 2 Unterscheidungen treffen: das Vorbereiten der Farm auf den Beginn eines Events, um gleich am Anfang möglichst viele Dropse einzufahren, und die Maximierung der Dropse während eines Events, also nach der Starternte.

## 1 Vorbemerkungen

Doch bevor wir in medias res gehen, ein paar grundsätzliche und daher notwendige Vorbemerkungen, die für das Verständnis der verschiedenen Strategien notwendig sind.

### 1.1 Wovon hängen Dropse ab

Dropse hängen ausschließlich von der Laufzeit ab, nicht von den Erfahrungspunkten (EP), die eine gesetzte Pflanze oder ein Baum beim Ernten generiert. Ob ich einen Vogelbeerbaum oder einen Birnbaum aufstelle, ändert nichts an der Dropswahrscheinlichkeit, weil beide jeweils 20h brauchen. Das ist durch statistische Analysen entdeckt, und auch von Big Point in etlichen FAQ zu Events bestätigt worden.

Aus dieser Feststellung folgt, dass Handwerksprodukte, die EP erhöhen, keinerlei Auswirkung auf Dropse haben.

Jedes Feld ergibt maximal einen Drop. Ausnahme sind Events, bei denen unterschiedliche Dropse aus einem Feld kommen können. Beispiel: Halloween 2015, wo es Schimmerling und Spinnfäden gab, die beide aus den Gruselpflanzen droppten.

Komfortfelder geben, bei 4facher Laufzeit, nur doppelte Drops.

Die Grundlaufzeit, die für die Dropsberechnung benutzt wird, ist die Zeit des Grundelements bzw. dessen Upgrades. Ein normaler Baum zählt für 20 Stunden, ein XXL des gleichen Baumes nur noch für 12 Stunden.

Die Maximallaufzeit für Dropse beträgt bei voll ausgebauter Lebender Legende<sup>1</sup> und freigeschalteter Rune<sup>2</sup> ca. 28 Stunden (circa, weil nur statistisch vom Mathe-Thread durch Beobachtung abgeleitet). Alles, was genauso lang oder länger läuft, generiert also mit Sicherheit einen Drop, bezogen auf ein 2x2 Feld (im folgenden Vierer- oder 4er Feld genannt).

Vier 1er Felder (1x1) ergeben im Durchschnitt die gleiche Anzahl Dropse wie ein 4er Feld, da deren jeweilige Drop-Wahrscheinlichkeit  $\frac{1}{4}$  eines 4er Feldes beträgt.

Dropse schwanken auch innerhalb eines von BP definierten Rahmens, der den Spielern unbekannt ist (Zufallsgenerator). Daher können zwei identische Flächen trotzdem höchst unterschiedliche Dropse generieren, auch wenn alles gleich war (Pflanzen, Felderanzahl, Wasser, Mist etc.). Diese Schwankungen gleichen sich üblicherweise im Laufe eines Events aus.

---

<sup>1</sup> Siehe folgendes Kapitel

<sup>2</sup> Idem

## 1.2 Erhöhung der Dropswahrscheinlichkeit

Folgende Elemente erhöhen die Dropswahrscheinlichkeit auf direktem Weg:

1. Farmfläche: je mehr Felder ich freigeschaltet habe, desto mehr kann es droppen.
2. Die Rune „Heimwerker“ am Baum der Weisheit, die eine Steigerung der Werkzeugdropse um 10% ermöglicht, erhöht auch die Dropswahrscheinlichkeit um den gleichen Betrag. Einmal freigeschaltet wirkt sie immer.
3. Die Pokale „Pflanzenzucht“ und „Tierzucht“, die als Quest in der Farmhalle zu finden sind, können jeweils auf 15% gesteigert werden, also insgesamt auf 30%. Beide Pokale erhöhen die Dropswahrscheinlichkeit um die Summe ihrer Prozente. Solange sie bzw. ihre Upgrades nicht in die Baumrune „Lebende Legende“ eingezahlt sind, wirken sie ausschließlich auf jenes Feld, auf dem sie aufgestellt sind. Um maximale Drops auf allen Anbauflächen zu bekommen, muss man die Items mit zu jeder Farmfläche ziehen. Wer diese umsetzt, sollte vor dem Ernten das Spiel zuerst mittels F5 aktualisieren (bei jedem Umsetzen auf eine neue Anbaufläche).
4. Premium Gold und Diamant erhöhen die Dropswahrscheinlichkeit um 5% (da man nur ein Premium haben kann, ist es nicht kumulativ).
5. Jeder Howie Donut erhöht die Dropswahrscheinlichkeit um 5% auf jener Fläche, auf die er steht. Wie bei den Pokalen gilt auch hier: umsetzen, aktualisieren, ernten.
6. Die Wolkenlinie Weihnachts-Wolkenlinienverkaufstag 2014 (Kauf-Wolkenlinie), 5% für 30 Minuten auf allen anpflanzbaren Flächen.
7. Die Wolkenlinie Sylvester-Partymäuse von 2014/15 erhöht die Dropchance auf Bahama um 5% für 30 Minuten
8. Zauberbäume geben jeweils einen Drop pro 24h ab. Diese sind derzeit nicht mehr erhältlich (auch nicht bei G&T tauschbar) und werden daher nicht weiter behandelt.
9. Nachbarliche Geschenke: jeder Nachbar kann pro Tag insgesamt 7 Geschenke an 7 Personen seiner Wahl verschicken, meist sind es Nachbarn. Während Drop-Events kann man auch jeweils einen Drop versenden. Jeder Spieler kann aber maximal 20 Geschenke täglich erhalten.

Wie man Dropse auf indirektem Weg erhöht wird im Kapitel 1.4 dargelegt.

## 1.3 Dropskiller

Genauso, wie es Möglichkeiten zur Erhöhung der Dropswahrscheinlichkeit gibt, sollten andere Sachen vermieden werden. Das sind:

1. Der ärgste Dropkiller ist tote Zeit, das heißt, dass erntereife Pflanzen, Bäume, Ställe, Werkstuben auf den Feldern stehen, und diese nicht geerntet werden. Wenn ich einen Baum habe, der 20h braucht, ich diesen aber erst nach 24h abernte, verzichte ich auf 4 Stunden, in denen ich weitere Dropse hätte generieren können. Damit verzichte ich auf  $(24-20) / 20 = 0,20 = 20\%$  zusätzliche Dropse!
2. Ein weiterer grundsätzlicher Dropskiller sind Komfortfelder, da diese 4mal so lange reifen, aber nur doppelte Drops generieren (Besonderheit von Komfortfeldern). Wie sich deren Einsatz trotzdem lohnen kann, wird später erläutert.

## 1.4 Steigerung der Dropse

Dropse können hauptsächlich dadurch gesteigert werden, indem man die Laufzeiten reduziert. Denn die Dropswahrscheinlichkeit wird ausschließlich von der Grundlaufzeit bestimmt, nicht von der reduzierten Laufzeit. So wird ein Feld mit Sonnenblumen, die 1h dauern, durchschnittlich genauso viel Dropse generieren, wie ein bewässertes Feld Sonnenblumen, welches aber nur noch 48 Minuten zum Reifen braucht. Ein Baum, der 20h benötigt, und mit Turbodünger behandelt wird, und dadurch nur noch 13h braucht, generiert ebenfalls gleich viele Dropse im Durchschnitt. Daher die wichtigste Regel zur Dropssteigerung: Laufzeitverkürzung!

Laufzeitverkürzer bei **Feldern** sind:

- Dünger (10%, bzw. 5% wenn die Baumrune „Effektiver Düngen“ nicht freigeschaltet ist)
- Wasser (20%)
- Superdünger (60%, bzw. 50% wenn die Baumrune „Effektiver Düngen“ nicht freigeschaltet ist). Der Einsatz von Superdünger lässt sich mit 2 Handwerksprodukten noch steigern: Weiße Unschuld (10% für 12 Stunden) und Stollen (5% für 24 Stunden). Beide benötigen einen Goldslot. Auch die Wolkenlinie Kastanienfest (TOP 1.000 Event bei Halloween 2014) steigert die Effektivität von Superdünger um 5%.
- Der Einsatz veredelter Pflanzen.
- Wolkenreihe „Party-Ticket 1“ (Blumenwolkenreihe) bringt 10% schnelleres Wachstum bei Blumen auf Farm und Bahamarama für 24h (Aufladezeit 48h)
- Tiki-Maske, beschleunigt das Wachstum von Bahama-Gemüse um 20%.
- Tränke beim Alchemisten, beschleunigen um 4% bzw. 6% (also kumulativ um 10%); Getreide (bzw. Bahama-Getreide); Blumen (bzw. Bahama-Blumen); Gemüse (bzw. Bahama-Gemüse, gut kombinierbar mit der Tiki-Maske); sonstige Pflanzen (bzw. Bahama-sonstige Pflanzen). Diese Tränke benötigen jeweils einen Silberslot.

Laufzeitverkürzer bei **Bäumen** ist:

- Turbodünger (35%)

Laufzeitverkürzer bei **Ställen** sind:

- Baumrune Stallmeister (10%)
- Wasser (20%)
- Valentinstöpfchen (10%; Handwerksprodukt des Floristen Level 2; benötigt Goldslot)
- Eierpunsch (5%; Handwerksprodukt des Marmeladier Level 3; benötigt Goldslot)
- Käsebällchen (5%; Handwerksprodukt des Bäckers LV 1; benötigt Goldslot)
- Superfutter (50%)
- Wolkenlinie Ostern 2012 (5% für 10 Stunden),
- Wolkenlinie Babysitter Zuchtquest 2015 (5% für 30 Minuten)

Laufzeitverkürzer bei **Werkstuben** sind:

- Baumrune Werkstubenmeister (10%)
- Wasser (20%)
- Pfingststrauß (10%; Handwerksprodukt des Floristen LV 3; benötigt Goldslot)
- Guavenmarmelade (5%; Handwerksprodukt des Marmeladier LV 1; benötigt Goldslot)
- Lebkuchen (5%; Handwerksprodukt des Bäckers LV 3; benötigt Goldslot)
- Superfutter (50%)
- Wolkenlinie Santacon 2014 (5% für 30 Minuten), Wolkenlinie Valentinstag Event 2015 (5% für 30 Minuten)

Achtung: Die Prozentangaben sind nicht kumulativ, sondern multiplikativ zu rechnen. Wenn ich auf ein Feld Wasser und Dünger einsetze, gewinne ich nicht  $20\%+10\%=30\%$ , sondern  $28\%^3$ . Nur bei 2 Laufzeitverkürzern der gleichen Art wird es addiert. Bei Ställen also durch 2 Handwerksprodukte tatsächlich  $10\% + 5\% = 15\%$ . Mit zusätzlichem Wasser wird es aber nicht zu  $35\%$ , sondern zu  $32\%$ !

Wenn es heißt, dass Weiße Unschuld die Effektivität von Superdünger um 10% verbessert, so bedeutet das eben, dass Superdünger nicht mehr 60% Zeitreduktion ermöglicht (Annahme: Baumrune freigeschaltet), sondern 66%. Superdünger mit Weißer Unschuld und Stollen dann eben 69%. Auch hier wird die Wirkung von Weißer Unschuld und Stollen addiert ( $10\% + 5\% = 15\%$ ), weil von der gleichen Art (Handwerksprodukt im Slot).

Zu den Handwerksprodukten muss beachtet werden, dass die Rezepte dafür nicht beim Erreichen des jeweiligen Levels freigeschaltet werden, sondern im Shop gegen Tulpgulden gekauft werden müssen. Die Handwerksprodukte können allerdings am Markt für Moospennies gekauft werden.

Des Weiteren muss berücksichtigt werden, dass nur 2 Goldslots zur Verfügung stehen. Daher kann man entweder die Ställe um maximal 15% pushen, oder die Werkstuben um 15%, oder Ställe und Werkstuben um jeweils maximal 10%.

Handwerksprodukte und Wolkenlinien haben eine bestimmte Laufzeit, danach ist die Wirkung nicht mehr gegeben. Die Wirkung der Laufzeitverkürzung trifft dann ein, wenn der Stall bzw. die Werkstube mit Futter versorgt wird, währenddessen das Handwerksprodukt bzw. die Wolkenlinie aktiv sind. Den Stall/die Werkstube zu starten und erst dann die Wolkenlinie zu öffnen oder das Handwerksprodukt zu aktivieren führt zu nichts, die Laufzeit wird beim Füttern festgelegt und ist daher später nicht mehr zu beeinflussen! Desgleichen ist es egal, ob ein Produkt ausläuft, bevor die Werkstube fertig ist. Die Laufzeit wurde zum Zeitpunkt der Fütterung definiert und läuft unerschütterlich weiter ab.

Superfutter ist eine rare Ressource und sollte nur in Notfällen zum Pushen von Ställen und Werkstuben verwendet werden.

Nach all diesen grundsätzlichen Aussagen schauen wir uns jetzt die beiden Unterscheidungen an; was denn die besten Drop-Strategien für den Start bzw. während eines laufenden Events sind.

---

<sup>3</sup> Berechnet durch:  $1 - ((1 - 0,2) * (1 - 0,1)) = 1 - 0,72 = 0,28$  oder 28%

## 2 Startdropse

Startdropse sind jene Dropse, die man mit der ersten Ernte zu Beginn eines Events erhält. Je höher diese sind, desto weniger muss man während des laufenden Events auf Dropse achten (was aber nicht heißt, dass man sie vernachlässigen kann!).

Beachte, dass XXL Bäume für Startdropse schlecht geeignet sind: sie zählen für 12h, normale Bäume für 20h. XXL-Bäume für Startdropse zu nutzen bedeutet einen Verzicht auf 40% Dropse im Vergleich zu normalen Bäumen. XXL Bäume sollte man also nur dann stehen lassen, wenn man sicher ist genug Dropse während des Events generieren zu können.

Um viele Startdropse zu generieren, gib es 2 grundsätzliche Strategien. Die erste, die normale, steht allen Spielern offen, die zweite ist für Premiumspieler reserviert.

Die normale Strategie unterteilt sich in Varianten, von denen die 3 wichtigsten hier vorgestellt werden. Zwischen diesen Varianten kann man auch Mischformen entwickeln.

### 2.1 Normale Strategien

#### 2.1.1 Variante 1: Bäume

Da wir gelernt haben, dass Dropse von der Laufzeit abhängen, so ist das einfachste, die jeweils längste Pflanze bzw. Bäume aufzustellen. Die längste Pflanze ist die Nelke, die dauert 18h53'. Die meisten Bäume (es gibt Ausnahmen wie den Apfelbaum, die Korkeiche oder Kastanie) dauern dagegen 20h. Daher sind Bäume zum Generieren von Dropsen besser als Pflanzen, weil sie eben länger brauchen. Man muss nur gewährleisten, dass sie zum Zeitpunkt, wo man erstmals nach Eventanfang erntet, auch reif sind. Da sie 20h brauchen, muss man sie eben knapp unter 20 Stunden vor dem sicheren Einloggen aufstellen. Events beginnen üblicherweise um 14h, also müssen sie gegen 18h des Vortags aufgestellt werden. Falls man das Event nur später beginnen kann, dann kann man um eben genauso viele Stunden verschieben.

Wie lange die Bäume im erntereifen Zustand auf der Farm verharren, ist für die Dropswahrscheinlichkeit egal. Wenn ich meine Bäume eine Woche lang nicht geerntet habe, weil ich meine Farm nicht besucht habe, oder sie erst seit wenigen Minuten abzuerntet sind, wird an der Dropswahrscheinlichkeit nichts ändern. Daher ist es nicht notwendig, seine Bäume abzubauen, um sie dann gegen 18h des Event-Vortages neu zu setzen. Das gilt aber nur für den Event-Anfang, wohlgemerkt!

Diese Variante kann man um Ställe und/oder Werkstuben erweitern. Dabei sollten jene genommen werden, deren Laufzeit länger als 20h ist, damit sie eine höhere Dropswahrscheinlichkeit haben als Bäume. Am besten welche nehmen, deren Grunddauer gleich oder höher als 24 Stunden ist. Erklärung ist, dass sie dann mit quasi-Sicherheit einen Drop generieren.

Rein prinzipiell kann man sagen, dass die pinke Variante die beste ist, weil sie am längsten dauert. Beispiele für gute Ställe sind Biberburg Orange (24h), Bienenstock Pink (22h05') Eselstall Orange (22h12'), Fledermaushöhle Orange (21h20'). Für Werkstuben als Beispiel Bibersägewerk (48h), Farbmischerei (36h), Kesselschmiede (40h), Bikini-Betrieb (24h), Erdnussbutter-Quetscherei (24h), Stäbchendrechslerei (30h), Teppichknüpferei (28h). Diese können alle mit Wasser in ihrer Laufzeit verkürzt werden, ohne dadurch die Dropswahrscheinlichkeit zu reduzieren, da immer die Grundlaufzeit des Upgrades zählt.



### 2.1.2 Variante 2: Komfortfelder

Wir haben gelernt, dass Komfortfelder 4mal so lang dauern, aber nur die doppelte Dropanzahl liefern. Daher entsprechen vier 20h Bäume droppmäßig einem 40h Komfortfeld, sie werden im Schnitt die gleiche Dropanzahl generieren. 40h Komfort bedeutet das Aufstellen einer 10h-Pflanze.

Um nun mittels Komfortfelder eine höhere Dropswahrscheinlichkeit als jene für Bäume zu erhalten, braucht man nur auf Pflanzen zurückzugreifen, deren Grundlaufzeit eben länger als 10 Stunden ist. Die längste Pflanze ist die Nelke. Sie auf Komfortfelder ausgebracht bedeutet, dass man die Nelken knapp 76 Stunden vor Eventanfang aufsetzen muss, bzw. wenn bewässert 60,5 Stunden, also fast genau 2 ½ Tage davor. Wenn zusätzlich gedüngt, dann 54h23' vor Eventanfang. Immer noch sehr lange.

Man erinnere sich: 28 Stunden ist jene magische Grenze, die einen sicheren Drop ermöglicht (bei freigeschalteter Rune und voll ausgebauter Lebender Legende). Da Komfortfelder die doppelte Dropwahrscheinlichkeit haben, sind Pflanzen mit einer Laufzeit von 14 Stunden oder mehr (28/2) dropstechnisch genauso gut wie Werkstuben oder Ställe mit 28 Stunden Laufzeit. Pflanzen ohne Zeitverkürzer, mit 14 Stunden Laufzeit, auf Komfortfelder aufgebracht, brauchen dann tatsächlich 56 Stunden (vierfache Zeit).

Das heißt, dass jedes Komfortfeld einer Pflanze, die in ihrer Grundvariante gleich oder länger als 14 Stunden dauert, ein Dropgarant ist, weil  $2 * 14 = 28h$ . Aus jedem Komfortfeld droppt es! Somit sind grundsätzlich auf der Farm alle Pflanzen von Haselnuss bis inklusive Nelke (mit Ausnahme der Rose), und Begonie dafür geeignet, und auf Bahamarama die Pflanzen Habanero, Chayotte und Honigmelone.

Wenn man veredelte Pflanzen<sup>4</sup> (Veredelungen gibt es derzeit nur für Farmpflanzen) verwendet, wird die Laufzeit auf Komfortfelder weiter reduziert, auch ohne den Einsatz von Superdünger, aber nicht wirklich substantiell. Veredelte Zwiebeln, nur bewässert und gedüngt, brauchen 9h20 auf Normalfeldern, und entsprechend 37h20' auf Komfortfelder (ca. 6 Stunden Zeitersparnis im Vergleich zu nicht veredelten). Nelken mit Veredelung, nur bewässert und gedüngt, dauern 11h36, auf Komfortfelder 46h24'.

Vorteil dieser Variante: man generiert eine sehr hohe Dropsanzahl, allerdings zu Kosten der Farmverfügbarkeit, weil die Farm für gut 2 Tage außer Betrieb gestellt wird. Und da die FAQ zu einem Event oft erst ca. 24 Stunden vor dessen Beginn veröffentlicht wird, bedeutet das, dass man kaum mehr reagieren kann, wenn man nicht den Verlust der ausgesetzten Pflanzen riskieren möchte.

### 2.1.3 Variante 3: Komfortfelder und Superdünger

Natürlich ist nicht jeder Farmer bereit, seine Farm für 2 Tage quasi außer Betrieb zu setzen, weil die Komfortfelder so lange zum Reifen brauchen. Wenn genug Superdünger vorhanden ist, kann man die Laufzeit auch weiter reduzieren. Das funktioniert durch den Einsatz von veredelten Pflanzen, die es derzeit nur für die Hauptfarm gibt.

Zwiebeln auf Komfortfelder, bewässert, gedüngt, und mit Superdünger versehen, jedoch nicht veredelt, dauern 14h56'; wenn veredelt, dann 9h20'. Wenn zusätzlich vor dem Ausbringen vom Superdünger auch noch Weißer Unschuld und Stollen in die Goldslots aktiviert werden, dann drückt das die Laufzeit der veredelten Zwiebeln auf Komfortfelder auf nur noch 2h20'! Damit kann man die Komfortfelder knappe 3 Stunden vor Event-Anfang ausbringen und hat trotzdem die Garantie, dass aus jedem Komfortfeld ein Drop generiert wird, da die Grundlaufzeit des Komfortfeldes über 56h beträgt. Auf der

---

<sup>4</sup> Welche Pflanzen zur Veredelung sinnvoll sind, ist im Kapitel 4 dargestellt.

Farm hat man jeweils 44 4er Felder auf dem Hauptacker und der Wilden Wiese, sowie 40 auf der Waldlichtung. Damit hat man die Garantie auf 128 Dropse (ohne Berücksichtigung der Randbäume und der Insel). Nachteil: das bedingt auch den Einsatz von 128 Superdünger.

Durch den Einsatz von Komfortfelder in Verbindung mit Superdünger und einer veredelten Pflanze mit einer Grundlaufzeit gleich oder höher als 14h hat man die Garantie auf jeweils einen Drop pro Komfortfeld, ohne seine Farm für lange Zeit inaktiv setzen zu müssen. Es genügt, wenige Stunden vor Eventanfang seine Farm auf Komfort umzubauen, um das Maximum an Dropsen zu erhalten. Wie viele Stunden hängt davon ab, welche Pflanze man veredelt hat. Wie gesagt, das funktioniert nur, wenn genug Superdünger vorhanden ist!

Man beachte, dass Komfortfelder auf Bahamarama und dem Regenwald nur dann mehr Dropse als 20h Bäume generieren, wenn man Pflanzen mit einer Laufzeit länger als 10h verwendet: Physalis, Guaranà, Habanero, Chayotte oder Honigmelone! Da diese Pflanzen schon sehr weit oben sind, macht es oft mehr Sinn, dort Bäume aufzustellen und sich den Superdünger zu sparen. Zusätzlich sollte nicht vergessen werden, dass es (noch?) keine Veredelungen für die Insel gibt.

## **2.2 Variante für Premiumspieler: Ausschalten der automatischen Baumernte**

Premiumspieler Gold oder Diamant (nicht Silber!) haben die Möglichkeit in der Premium-Villa in der Stadt die automatische Baumernte ein- und auszuschalten. Während eines Urlaubs ist die automatische Baumernte (ABE) ein Segen, weil die Bäume automatisch mit Reifwerdung abgeerntet werden, und man sich dafür nicht einmal einloggen muss.

Diese Automatik kann man ausschalten. Die Vorgehensweise ist recht einfach, wenn man den Dreh heraushat. Knapp über 40 Stunden bevor man sich auf der Farm zu Eventbeginn einloggen wird (wenn ich sicher bin, mich um 14h einloggen zu können für die Anfangsernte, dann muss ich die Bäume 2 Tage vor Eventbeginn ca. um 22h15 auf die Felder aufbringen. Dann schalte ich die automatische Baumernte aus. Diese speichert die erste Baumernte vom Vortag (Bäume reif um 18h15; dabei darf ich die Bäume am nächsten Tag logischerweise nicht händisch oder mit dem Erntehelfer abernten!).

Bei Eventbeginn logge ich mich ein, schalte in der Premium-Villa die automatische Baumernte wieder ein und wechsele - ohne manuelle Ernte oder EH-Einsatz! -bis spätestens 14h14 von Feld zu Feld. Die ABE erntet automatisch beim Betreten eines jeden Feldes die dort gespeicherte Ernte des Vortages. Ab 14h15 ist die zweite, nicht gespeicherte Baumernte auch fertig und kann nun händisch, mit Erntehelfer oder auch mit der ABE geerntet werden. Damit hat man aus Bäumen die doppelte Dropanzahl!

Sollte man sich allerdings verschätzt haben und später als 14h15 auf die Farm kommen, erntet die ABE beide gespeicherten Baumernten auf einmal und generiert dabei nur Dropse für eine Ernte. Da hilft es auch nicht, die ABE ausgeschaltet zu lassen und mit EH oder händisch ernten zu wollen: Eine Ernte ist verloren. Daher lieber auf der leicht sicheren Seite arbeiten und gegebenenfalls die Ernte um weitere 15 Minuten verzögern (also 40 Stunden und 30 Minuten vorher die Bäume setzen).

### 3 Dropse während eines laufenden Events

#### 3.1 Eventpflanzen

Die allermeisten Events, die Dropse generieren, haben eine Eventpflanze, von den Farmern auch liebevoll Terrorpflanze (TP) genannt, wegen ihrer hohen abzugebenden Anzahl.

Diese Eventpflanze (manchmal sind es auch zwei oder noch mehr Arten davon) hat Laufzeiten von 3 Stunden bis maximal 8 Stunden. Üblich sind Zeiten von 4, 5 und 6 Stunden.

Wie schon zu Anfang festgestellt, der ärgste Dropkiller sind Leerlaufzeiten. Daher ist die erste wichtige Frage, ob man es schafft immer dann auf die Farm zu kommen, wenn die Eventpflanzen erntereif sind, oder nur unwesentlich kurz danach. Wenn die Antwort positiv ist, kann man die Eventpflanzen sähen und ernten. Wenn die Antwort negativ ist, muss man sich überlegen, welche Strategie am sinnvollsten ist. Bei einer längeren Abwesenheit kann man entweder andere Pflanzen aussähen, die mindestens bewässert (ein Muss!) knapp vor dem nächsten Einloggen fertig sind, oder sich überlegen, die Eventpflanze auf Komfortfelder anzusetzen. Der Vorteil anderer Pflanzen ist, dass man eine wählen kann, die die Zeit gut überbrückt, der Nachteil, dass einem damit möglicherweise Eventpflanzen abgehen werden.

Das Ernteergebnis von Komfortfelder wird in der folgenden Tabelle dargestellt:

	Normalfeld (4x1er)	Normal+KAC	Normal+ KAC+SSD	Komfort (1x4er)	Komfort+KAC	Komfort+ KAC+SSD
Aussaat	4	4	4	3	3	3
Ernte	8	16	24	15	17	21
Nettogewinn	4	12	20	12	14	18

Wie man sieht, ist das Nettoergebnis bei Komfortfeldern selbst ohne Ertragspusher so, wie auf normalen 1er Feldern inklusive KAC (jeweils 12 netto). Nur beim Einsatz von Susi Superdünger (SSD) verändert sich der Vorteil zu Gunsten der Normalfelder, verbunden aber mit dem Einsatz von 4 SSD, statt nur einem bei Komfortfeldern. SSD wird allerdings üblicherweise nur für die Erst- und Zweitverehrung der Terrorpflanzen verwendet. Nur in Ausnahmefällen sollte man darüber nachdenken, SSD einzusetzen, nämlich dann, wenn die Anzahl an TP eng wird und das baldige Eventende vor der Tür steht.

Die folgende Tabelle zeigt die Laufzeiten für Eventpflanzen auf Komfortfeldern:

Dauer	Komfortfeld	Komfort+Wasser	Komfort+Wasser+Dünger
3h	12h	9h36'	8h39'
4h	16h	12h48'	11h32'
5h	20h	16h00'	14h24'
6h	24h	19h12'	17h18'

Wie man sieht, zahlen sich nur die 3h Eventpflanzen für die Aussaat auf bewässerte und gedüngte Komfortfelder über Nacht aus, die anderen dauern eigentlich schon zu lang, außer, man ist sich sicher, zwischendurch nicht auf die Farm zu kommen.

Aber nicht vergessen: Komfortfelder generieren nur das Doppelte an Dropse! Daher sollten Eventpflanzen auf Komfortfelder (ohne SD) nur dann gemacht werden, wenn die Anzahl an Eventpflanzen das Problem ist, nicht (mehr) die Dropse!

Beispiel: eine 3h TP auf Komfortfeld dauert bewässert und gedüngt 8h39', wird aber Dropse nur für 6h generieren. Da wäre das Aufstellen einer 10h Pflanze (nach Bewässerung 8h Laufzeit) auf Normalfeldern wesentlich effektiver für Dropse.

Wenn ich mit KAC ernte, erhalte ich pro Komfortfeld 2 Pflanzen mehr, als bei 4 Einerfelder mit KAC. Ich kann daher mehr TP schaffen, wie gesagt auf Kosten der Dropse.

Eine Erweiterung des Ansatzes Komfortfelder zu nutzen bezieht nun weitere Laufzeitverkürzer mit ein. Die Variante für die TP über Nacht Komfortfelder zu nutzen, und diese mit Superdünger (SD) zu versehen, dient sowohl zur Zielerreichung für die TP, aber auch für die Dropse. Die Zeiten sind in der folgenden Tabelle angegeben (ohne Superdünger sind sie in der vorigen Tabelle zu finden):

Dauer	Komfortfeld	Kf.+SD+Wasser	Kf.+SD+Wasser +Dünger	Kf.+WU+ SD+Wasser	Kf.+WU+SD+ Wasser+Dünger
3h	12h	3h51'	3h28'	3h16'	2h57'
4h	16h	5h08'	4h37'	4h22'	3h55'
5h	20h	6h24'	5h46'	5h27'	4h54'
6h	24h	7h41'	6h55'	6h32'	5h53'
7h	28h	8h58'	8h04'	7h37'	6h52'
8h	32h	10h15'	9h13'	8h43'	7h50'

Sinn macht diese Strategie, Eventpflanzen über Nacht mit Superdünger anzubauen, vor allem bei längeren Eventpflanzen. Mit Komfortfeld, Weißer Unschuld (WU), Superdünger, Wasser und Mist dauern sie in etwa so lange wie auf Normalfeldern ohne gar nichts. Parallel generieren sie aber Dropse wie eine doppelt so lange Pflanze, man erhöht also sowohl seine Eventpflanzenanzahl als auch die Dropse. Nachteil, wie üblich: man muss genug Superdünger haben. Zweiter Nachteil: es gibt keine Dropgarantie wie bei veredelten Pflanzen. Diese Strategie sollte also nur dann gewählt werden, wenn es sowohl bei den Dropsen als auch bei den Eventpflanzen eng werden könnte.

Beachte, dass Produkte des Alchemisten nie auf TP wirken, da die TP eine separate Kategorie sind.

### 3.2 Andere Pflanzen

Üblicherweise ist es sinnvoll über Nacht andere Pflanzen anzusetzen, welche die Nachtstunden besser ausnutzen und damit Leerlauf vermeiden. Welche in Frage kommen, hängt immer davon ab, wie lange man der Farm fernbleibt. Auch hier wichtig: immer jene Pflanze wählen, die - mindestens bewässert - knapp vor dem neuerlichen Einloggen fertig ist! Wenn genug Mist vorhanden ist, kann auch dieser eingesetzt werden, sowie passende weitere Verkürzer wie z.B. Alchemistenprodukte. All das erlaubt, innerhalb seines Zeitrahmens noch längere Pflanzen zu nutzen, die auch mehr Dropse generieren.

Veredelte Pflanzen eignen sich ganz besonders, um die Dropse über Nacht zu maximieren. Dabei unbedingt auf Komfortfelder achten, samt Superdünger. Leerlaufzeiten sind hier nicht so wichtig, weil man bei der Ernte der Komfortfelder ja die Dropgarantie hat. Diese hätte man bei einer anderen Nachtpflanze auf Normalfeldern nicht, würde also weniger Dropse bekommen.

Wer den Superdünger sparen will, kann diese auf Normalfelder aufbringen, muss dann aber achten, wie lange sie brauchen. Denn veredelte Pflanzen sind, selbst wenn bewässert und gedüngt, ohne Superdünger trotzdem lange Pflanzen.

### **3.3 Bäume**

Nun zu den Bäumen. Wenn man die Grundversionen für die Anfangsdropse aufgestellt hat, so kann man diese weiterverwenden, bis sie jene Reifezeit erreicht haben, bei der man sich üblicherweise einloggt. Wenn man die Farm gewöhnlich um 7h erstmals betritt, so sind Bäume, die am Eventtag um 14h abgeerntet worden sind, am Tag danach um 10h, am dritten Tag um 6h jeweils erntereif. Am dritten Tag verliert man also schon eine Stunde für Dropse, und falls man die Bäume belässt, für jeden weiteren Tag glatte 4 Stunden oder 20% mögliche Dropse. Daher sind normale Bäume für jedes Event, welches länger als 3 Tage dauert, nach dem 3. Tag suboptimal. Dann ist es besser am 3. Tag die XXL Varianten aufzustellen, falls man diese alle 12 Stunden abernten kann. Das ist die optimale Strategie für Bäume. Alternative: am 3. Tag alle Farmbäume abreißen und durch Apfelbäume, Korkbäume und/oder Kastanienbäume ersetzen. Diese brauchen jeweils 12 Stunden zum Reifwerden. Das ist auf Bahama leider nicht durchführbar, da dort alle Bäume ungleich 12 Stunden dauern, da helfen nur die XXL<sup>5</sup>.

Da es aber für Bäume keinen anderen Zeitverkürzer als den Turbo-Dünger gibt, der auch rar gesät ist, macht es oft mehr Sinn gleich alle Bäume zu entfernen. Ein Beispiel: ein XXL Baum zählt für 12 Stunden, ein 1er Feld mit bewässerten Zwiebeln (dauert auch 12h) aber für 15h, letzteres wird also eher einen Drops generieren.

### **3.4 Ställe und Werkstuben**

Ställe und Werkstuben stehen bei Eventpflanzen meist nur im Weg, weil man die Fläche braucht um die Eventpflanzen anzubauen. Daher werden diese nach dem Abernten bei Eventanfang auch meist abgerissen. Bei Fortschreiten des Events, wenn man mit den TP fertig ist und nur noch Dropse braucht, kann man allerdings wieder auf Ställen und Werkstuben setzen, weil man diese nicht nur mit Wasser (so wie die Pflanzen), sondern zusätzlich auch mit Handwerksprodukten und verschiedenen Wolkenlinien weiter in der Zeit zum Ernten reduzieren kann. Weiterer Vorteil: man kann – wenn berufstätig – sich eine individuelle Zusammenstellung von Ställen und Werkstuben machen, die dem Arbeitsrhythmus angepasst ist.

Sollte ein Event laufen, bei dem aus Ställen und Werkstuben Dropse generiert werden, die nur aus diesen kommen, so muss man sich vor Eventbeginn überlegen, ob man zuerst die Eventpflanzen erledigt und dann die Farm auf Ställe und Werkstuben umbaut, oder einen Teil der Farmfläche von vornherein nur mit Ställen bzw. Werkstuben ausstattet, und die andere für die TP verwendet. In beiden Fällen gilt es auch hier, Leerlauf zu vermeiden. Also sollten jene Ställe bzw. Werkstuben aufgestellt werden, die am Besten in den eigenen Zeitplan passen.

---

<sup>5</sup> Am knappsten dran ist der Zimtapfelbaum, der dauert in seiner Normalversion 12h30', in der XL Version 11h36'

Wenn man beispielsweise sicher ist, alle 12 Stunden auf die Farm zu kommen, so kann man Ställe und Werkstuben aufstellen, die bewässert diesem Rhythmus angepasst sind. Beispiele sind Frosch, Storch, Taube, Eichhörnchen, Schnabeltier etc. Also alle Ställe, die eine Laufzeit von um die 15h oder 16h haben. Diese werden durch Rune und Wasser auf unter 12h gedrückt.

Falls man einen Handwerks-Laufzeitverkürzer für Ställe einsetzt, kann man auch Adler oder andere Ställe nehmen, die eine Grundlaufzeit von 17h haben.

Bei den Werkstuben gibt es weniger Möglichkeiten sich einem 12h Rhythmus anzupassen, beispielsweise die Fledermaus-Guanoherstellung Rot oder Krähenhort Rot. Leichter sind Werkstuben zu finden, die einem 24h Rhythmus folgen (alle bewässert): Bibersägewerk Rot (21h53'), Biokleber Orange (23h14'), Erdnussbutter-Quetscherei (19h12'), Essstäbchen (24h00'), Farbpalette Orange (19h12') und so fort.

### 3.5 Dropsprobleme

Was soll nun geschehen, wenn die Eventpflanzen erledigt sind, die Dropse aber hinterherhinken? Das Erledigen der Eventpflanzen hat den Vorteil, dass man die Farm nun für die Dropse optimieren kann. Und immer wieder die Grundregel: Leerlauf vermeiden. Eine Farm ohne Leerlauf, mit der Lebenden Legende auf dem Maximum von 30%, mit bewässerten Pflanzen, schafft ca. 245 Dropse pro Tag<sup>6</sup> (außer BP hat an der Dropswahrscheinlichkeit gedreht). Das gibt einen Anhaltspunkt, ob man es mit normalem Anbau noch schaffen kann.

Wenn noch genug Zeit vorhanden ist, kann man mit bewässerten Langzeitpflanzen (vor allem über Nacht), sowie langen Ställen und Werkstuben die Dropse schaffen. Das bedingt, dass man überprüft, wie sich die Dropsrate darstellt. Es gibt Events, wo die Dropse so bescheiden ausfallen, dass selbst eine recht geringe Zahl an ausstehenden Dropsen zu Zeitproblemen führen kann. Andere Events haben zwar hohe Dropsanforderungen, es droppt aber so gut, dass man trotzdem keine Schwierigkeiten hat diese Anzahl zu erhalten. All dies gilt es im Blick zu haben, um sicher zu gehen, welche Strategie die sinnvollste ist.

Wenn es zeitlich eng wird, gibt es - abgesehen vom Betteln um Nachbarsgeschenke und dem Kauf von Eventkörben - keine Alternative zum Einsatz von veredelten Pflanzen, am besten auf Komfortfelder mit Superdünger. Turbo-Zwiebeln<sup>7</sup> dauern, mit Weißer Unschuld, Stollen, Wasser, Dünger und Superdünger auf Komfortfelder nur noch 2h43', generieren aber garantiert einen Drop pro Feld. Wer in der glücklichen Lage ist, die Kastanien-Wolkenlinie zu besitzen, kann sogar Blitzpflanzen machen, also Pflanzen, die sofort fertig sind. Diese Spieler werden aber kaum Probleme mit Dropsen haben und sind nicht die Zielgruppe dieser Abhandlung.

Superdünger sollte prinzipiell nur auf Komfortfelder aufgebracht werden. Auf normalen 4er-Feldern gibt es keine Dropsgarantie, und auf 1er-Felder ist das eine glatte Ressourcenverschwendung!

Einzigste Ausnahme dieser Regel ist, wenn ich es zeitlich nicht mehr schaffen würde das Komfortfeld abzuernten und mir nur recht wenige Dropse fehlen, die ich mit einer schnellen Runde auf normalen 4er Felder auch generieren kann.

---

<sup>6</sup> Zusätzliche Voraussetzung: alle Flächen freigeschaltet. Ohne Regenwald können ca. 200 Dropse pro Tag erreicht werden. Achtung: nicht in jedem Event sind allen Flächen dropptechnisch wirksam.

<sup>7</sup> Siehe nächstes Kapitel

## 4 Ausblick

Am wichtigsten ist es, die Anzahl an nutzbarer Farmfläche zu maximieren, also die Waldlichtung komplett freizuspielen, den Zugang zu Bahamarama zu schaffen und den Regenwald zu bekommen. Denn je mehr Fläche, desto mehr Dropse. Parallel dazu muss man die zwei Pokale angehen (Farmhallenquests).

Das wichtigste danach ist es die Lebende Legende (höchste Rune am Baum der Weisheit und mit Kosten von 300 Sternen auch die teuerste) freizuschalten (das erspart das dauernde Bewegen der Pokale mit dem Aktualisieren der Farm vor dem Abernten jeder Fläche), und die Pokalupgrades zu schaffen und dort einzuzahlen, bis sie auf 30% gebracht wurde. Auf dem Weg dorthin sind auch die Baumrunen für effektiveres Düngen, schnellere Ställe und Werkstuben freizuschalten.

Zusätzlich sollte jeder Farmer über mindestens eine veredelte Pflanze verfügen, um für den Fall von Dropsproblemen diese auf Komfortfelder einsetzen zu können. Am geeignetsten sind Pflanzen, die eine Grundlaufzeit von mindestens 14h haben, und über folgende Veredelungen verfügen:

- Öko-Liebe
- Superdünger (SD)-Liebe
- Frühreif

Zusätzlich kann auch die Veredelung „Wasserliebe“ vorhanden sein.

Damit haben folgende Pflanzen eine Dropsgarantie bei überschaubarer Pflanzdauer:

Pflanze	Normaldauer ohne allem	Komfort mit allem Drum und Dran <sup>8</sup>
Artischocke	17h45'	2h51'
Begonie	16h00'	9h49'
Bio-Baumwolle	17h30'	2h44'
Gerste	18h00'	3h06'
Himbeere	17h48'	9h04'
Knoblauch	16h45'	7h03'
Nelke	18h54'	2h53'
Pfifferlinge <sup>9</sup>	13h00'	3h14'
Zwiebel	15h00'	2h20'

Am kürzesten dauern Zwiebel, Bio-Baumwolle, Artischocke und Nelke, in dieser Reihenfolge. Daher sollte eine dieser Pflanzen als erstes veredelt werden.

Eine Ausnahme sind die Rosen. Diese haben eine Laufzeit von 10h48', aber gleichzeitig so starke Veredelungen, dass sie auf Komfortfeldern mit allem Drum und Dran nur 31 Minuten brauchen (knapp über 7 Minuten auf normalen Feldern). Dafür haben sie aber keine Dropgarantie, weil die Grundlaufzeit des Rosen-Komfortfelds 43h12' beträgt, also unter 56h ist.

---

<sup>8</sup> Drum und Dran: alle notwendigen Veredelungen, die auf Wasser, Mist, SD sowie auf schnelleres Reifen (Frühreif) wirken; dazu WU und Stollen in den beiden Goldslots; bewässert, gemistet und mit SD versetzt; Veredelungen im Slot im Farmhaus aktiv.

<sup>9</sup> Bedingt geeignet, aber so knapp an 14h, dass sie ca. 93% Dropswahrscheinlichkeit erreichen.

Sie schaffen im Durchschnitt 36 Dropse pro 44 Komfortfelder. Ihr Vorteil ist die wesentlich kürzere Laufzeit im Vergleich zu anderen veredelten Pflanzen (siehe obere Tabelle). In der Zeit, die veredelte Zwiebeln auf Komfortfelder brauchen (die schnellste Pflanze mit Dropsgarantie auf Komfortfeld), kann man die veredelten Rosen locker 4mal ernten. Der Nachteil ist, dass - im Vergleich zu den obigen Dropsgaranten - bei den Rosen mehr Superdünger für die gleiche Anzahl an Dropsen notwendig ist (ca. 20%-25% mehr).

Für den Einsatz von veredelten Pflanzen zur Dropgenerierung ist also eine ausreichende Menge an Superdünger unerlässlich. Dieser kann während Events gewonnen, von Wollebomm beim täglichen Log-In erhalten, in Farmhallenquests bekommen, am Farmwheel erdreht oder bei Renzo als Gewinn abgegriffen werden. Diese Ressource sollte sparsam eingesetzt werden.

Nur die Altfarmer, die über SD-Mammuts verfügen, werden hier kaum Probleme haben. Aber wie gesagt, für die ist das hier nur bedingt geschrieben worden.