

## Soundanalyse zu Harvest Moon von Aylin Acikel



### Spieldaten

|                  |                                                  |
|------------------|--------------------------------------------------|
| Genre            | Lebens- und Wirtschaftssimulation, Farmsimulator |
| Veröffentlichung | Juni 1997                                        |
| Publisher        | Marvelous Entertainment Natsume                  |

### Spielbeschreibung

Der Spieler befindet sich während des ganzen Spieles auf einer Farm. Er verdient sich durch das Anbauen verschiedener Gemüsesorten und Halten von Tieren seinen Unterhalt. Von seiner Farm aus kann er sich zum Dorf und in einen Wald begeben. Während im Wald Kräuter auffindbar sind, kann er sich im Dorf verschiedene Werkzeuge erkaufen. Harvest Moon simuliert alle vier Jahreszeiten. Es vergehen Tage, Monate und Jahre. Jeder Monat hat 30 Tage. Während des Jahres finden verschiedene Feste statt, an denen sich der Spieler und die Dorfbewohner beteiligen können. Ausserdem ist es möglich eine Frau zu finden und sie zu heiraten. Auch Kinder können sie bekommen. Harvest Moon beinhaltet ausserdem einige märchenhaften Aspekte. Im Spiel existieren zum Beispiel Zwerge, welche in Höhlen unter der Farm leben und eine Göttin in einem Teich im Wald.

### 1 - Allgemeine Klangbeschreibung

Das Erscheinungsjahr 1997 von Harvest Moon macht sich in dem Sound des Spieles sehr stark bemerkbar. Wie zu der Zeit üblich ist nur eine sehr eingeschränkte Klangwelt vorhanden, welche hauptsächlich auf synthetischer Klangerzeugung beruht. Manche Geräusche (wie zum Beispiel das Pflanzen von Samen) wurden mit dem Mikrophon aufgenommen. Diese sind jedoch eher in der Minderheit. Eine einfache Physikalisierung ist unter Anderem anhand von Fuss- und Werkzeuggeräuschen zu erkennen. Der synthetische Anteil der physikalisierenden Geräusche ist stark

erkennbar. Dies nimmt den physikalisierenden Geräuschen einen Anteil ihrer Ernsthaftigkeit, wodurch diese eher heiter und witzig wirken. Die Hintergrundmusik und Character-Aktion Sounds (Laufen, Werkzeug benutzen, ...) sind eindeutige von einander abgrenzbar. Die Hintergrundmusik ist komplett frei von physikalisierenden Geräuschen und dient nur zum Schaffen einer Atmosphäre. Die Character-Aktionen und Geräusche der NPC's wiederum dienen der Physikalisierung und wirken daher etwas realitätsgetreuer als die Hintergrundmusik.

## 2 - Funktional-Ästhetische Beurteilung

### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Die generelle Stimmung von Harvest Moon wird durch die Hintergrund Musik erzeugt, welche sich während der Jahreszeiten ändert. Alle Soundtracks haben einen märchenhaften Grundklang, welche das Spiel mysteriös und fabelhaft wirken lassen. Sie dienen der Immersion, welche den Spieler tiefer in die Welt eintauchen lässt.

[harvest\\_moon\\_generelle\\_sound\\_wahrnehmung.mp4](#)

In der Spielwelt sind verschiedene Materialien zu finden. Diese können aufgehoben und wieder abgelegt werden. Die Art des Pickups spielt hierbei keine Rolle. Alle Pickups besitzen das selbe Geräusch:

[harvest\\_moon\\_aufnahme\\_verschiedener\\_objekte.mp4](#)

Ausser den Character-Aktion-Geräuschen (Jump, walk, Use tool...) spielen alle anderen Elemente mit dem Einsatz des indirekten Feedbacks. Dies bedeutet zum Beispiel, dass beim Fertigstellen einer Aktion (Gemüse gereift) oder Events kein akustischer Sound abgespielt wird. Indirekte Feedbacks passen gut zum Spielstil der Lebenssimulation. Hierdurch besteht nämlich eine grosse Möglichkeit Events oder Aktionen zu verpassen. Auf dieser Weise erscheint der Spielverlauf zufälliger und bietet mehr Variationsmöglichkeit, was die reale Welt daher umso besser simuliert.

Für die Physikalisierung werden hauptsächlich zwei Aktionen verwendet. Einmal das Benutzen der Werkzeuge, welche im nächsten Abschnitt genauer betrachtet werden und einmal die Fussgeräusche des Spielers. Beide Aktionen sind so weit wie möglich wahrheitsgetreu nachgeahmt.

Fussgeräusche

[harvest\\_moon\\_fast\\_walk.mp3](#)

Die Fussgeräusche besitzen dabei keine Differenzierung für unterschiedliche Oberflächen (Grass, Stein, Sand,...).

Das Spiel kommt komplett ohne UI aus. Aus diesem Grund existieren keine Geräusche für das Erreichen eines bestimmten Wertes in der UI oder das Erledigen einer Quest. Einzig fehlgeschlagene Aktionen des Spielers werden noch zusätzlich mit Sound ausgestattet.

### 2.2 Bezug Aktion - Klang?

Das Spiel besitzt eine isomorphe Verbindung zwischen Aktion und Klang. Jede Aktion des Spielers wird direkt mit einem Sound bestätigt. So besitzt der Spieler immer ein direktes Feedback für seinen Input,

mit dem er den Character im Spiel manipulieren kann. Das Hauptaugenmerk liegt hierbei auf der Benutzung der Werkzeuge. Sie besitzen alle einen eigenen Klang, der ertönt wenn sie benutzt werden:

Töne aller Werkzeuge bei ihrer erfolgreichen Nutzung:

Axt

[harvest\\_moon\\_axt.mp3](#)

Hammer

[harvest\\_moon\\_hammer.mp3](#)

Sichel

[harvest\\_moon\\_sichel.mp3](#)

Hacke

[harvest\\_moon\\_hacke.mp3](#)

Giesskanne

[harvest\\_moon\\_giesskanne.mp3](#)

Für die Sichel, Axt und Hacke existiert, für einem verfehlten Schlag, ein weiterer Sound. Die Giesskanne und der Hammer sind auf jeder Oberfläche anwendbar und besitzt daher keinen extra Sound für einen Fehlschlag.

Fehlgeschlagener Sichel Schlag

[harvest\\_moon\\_sichel\\_erfolglos.mp3](#)

Fehlgeschlagener Schlag für Axt und Hacke

[harvest\\_moon\\_axt\\_und\\_hacken\\_erfolglos.mp3](#)

Das Geräusch für den Sprung ermutigt zur erneuten Benutzung, da das hören dieses Geräusche Freude erweckt:

Jump

[harvest\\_moon\\_jump.mp3](#)

Weiterer Sound, der zur erneuten Handlung ermutigt:

Samen einpflanzen

[harvest\\_moon\\_samen\\_einpflanzen.mp3](#)

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Am Anfang des Spieles und einige wenige Male während des Spielverlaufs, ist es möglich verschiedenen Charakteren einen Namen zu geben. In diesem Fall öffnet sich ein bestimmtes Interface, welches eine Tastatur simuliert. Während der Eingabe des Namen, wird der Benutzer Input nach jedem Buchstaben mit einem akustischen Ton begleitet. Auch das beenden der Eingabe ist mit einem Ton ausgestattet. Die selben Töne werden bei der Auswahl im Startbildschirm des Spiels für den User Input verwendet. Hiermit wird dem Spieler ein akustisches Feedback über eine erfolgreiche Eingabe ermöglicht.

Auswahl und Bestätigung Sound:

[harvest\\_moon\\_auswahl\\_und\\_bestatigungsound.mp3](#)

Das Kommunizieren von erfolgreichen oder erfolglosen Aktionen des Spieler wird, ausser bei der Benutzung der Werkzeuge, komplett ausgelassen. Die Signale eines Erfolgs oder Misserfolgs sind entweder komplett visuell, verdeutlicht durch den Text eines NPC's oder gar nicht vorhanden. Im letzten Fall besteht die Möglichkeit, dass ein Ereignis unbemerkt bleibt. Wie zum Beispiel der erfolgreiche Ertrag des Feldes.

Indirekte akustische Kommunikationen werden zum Beispiel durch den Hund des Spielers vermittelt. Dieser bellt am Morgen an manchen Tagen, um den Spieler auf die Aussenwelt ausserhalb seines Hauses neugierig zu machen.

Hund

[harvest\\_moon\\_hund.mp3](#)

Für die Umgebungskommunikation gibt es ausserdem drei spezifische Zustände. Wird der Soundtrack der jeweiligen Jahreszeit abgespielt, so weiss der Spieler es ist ein sonniger Tag. Die weiteren zwei Zustände sind Regen und Sturm. Diese beiden Tage haben für den Spieler und das Spielverhalten eine besondere Bedeutung.

Regen

[harvest\\_moon\\_regen.mp3](#)

Hurrikan (Sturm)

[harvest\\_moon\\_hurrikan.mp3](#)

Durch den Soundtrack, Regen- und Hurrikan-Sound weiss der Spieler, schon beim Aufstehen in seinem Haus, was ihn draussen erwartet. Denn bei Regen muss er sein Feld nicht bewässern und bei einem Hurrikan ist es nicht möglich das Haus zu verlassen. Hat er bei einem Hurrikan seine Tiere draussen gelassen, so verliert er diese. An einem sonnigen muss das Feld bewässert werden. Diese Informationen werden ihm anhand der Sounds sofort mitgeteilt.

Eine weitere sehr interessante Umgebungskommunikation ist die Anwendung von Stille, sobald die Nacht einbricht. Der Spieler wird implizit darauf hingewiesen, dass alle Bewohner schlafen und er sich langsam aufmachen sollte zum Schlafen. Das ausbleiben der einprägsamen einfachen Musik, macht die Stille umso mehr bemerkbar.

Abendstille

[harvest\\_moon\\_uebergang\\_abendstille.mp4](#)

## 2.4 Bezogen auf Raum

In Harvest Moon wird die Hintergrundmusik stark dazu verwendet eine Atmosphäre zu schaffen und das Setting zu etablieren. Was eine gute Wahl ist da es vier verschiedene Jahreszeiten gibt und diese mit einem Soundtrack gut verdeutlicht werden können:

Frühling

[harvest\\_moon\\_fruehling.mp3](#)

Sommer

[harvest\\_moon\\_sommer.mp3](#)

Herbst

[harvest\\_moon\\_herbst.mp3](#)

Winter

[harvest\\_moon\\_winter.mp3](#)

Die Soundtracks der Jahreszeiten besitzen einen einfachen synthetischen Klang. Es wird versucht anhand des Rhythmus und der Tonfrequenz die Atmosphäre der Jahreszeit zu vermitteln. Hierbei vermitteln hohe Töne eine heitere und tiefe eine eher traurige Stimmung.

Sommer: heiter und lebhaft, entsprechend mittel schnellen Rhythmus und hohe Töne in der Melodie.

Frühling: verschlafen aber freudig, anhand eines langsamen Rhythmus und hohen Tönen als Leitton.

Herbst: hektisch und bedrohlich mit einem schnellen Rhythmus und hohen als auch tiefen Tönen in der Melodie.

Winter: leblos und traurig, durch einen langsamen Rhythmus und tiefe Töne in der Melodie.

Neben den verschiedenen Jahreszeiten besitzen auch verschiedene Orte einen eigenen Soundtrack. Die Musik der Jahreszeiten wird abgespielt wenn sich der Spieler auf seinem Grundstück befindet. Andere Soundtracks werden im Wald und im Dorf abgespielt. Diese Veränderungen der Musik unterstützen die räumliche Orientierung des Spielers.

Wald

[harvest\\_moon\\_wald.mp3](#)

Dorf

[harvest\\_moon\\_dorf.mp3](#)

Im Dorf ist ausserdem die Kirche eine akustische Sehenswürdigkeit. Betritt man diese so wird eine kirchliche Musik passend zum Setting abgespielt.

[harvest\\_moon\\_kirche.mp3](#)

Dies hebt die Kirche von den weiteren Gebäuden im Dorf ab, da nur hier eine andere Musik klingt.

Gleichzeitig wird der Hinweis auf einen wichtigen Ort im Spiel gegeben und somit implizit auf die spätere Heiratsmöglichkeit hingewiesen.

## 2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Die Nutzung von kompletter Stille wird in Harvest Moon nicht nur verwendet, um auf bestimmte Aktionen zu verweisen, sondern auch um eine bestimmte Stimmung oder einen Effekt zu erzeugen. Ein Ort an dem komplette Stille herrscht ist die Mienen-Höhle:

[harvest\\_moon\\_hoehle.mp4](#)

Die Stille in der Höhle erzeugt beim Spieler eine unheimliche Stimmung. Die Musik bleibt beim Eintritt plötzlich weg, was den Spieler sehr aufmerksam werden lässt. Auch visuell ist alles auf eine düstere Stimmung ausgelegt, wodurch die Stille ein unbehagenes Gefühl auslöst.

Eine weitere Anwendung der Stille erfolgt zur Verdeutlichung des langsamen Laufens. Rennt der Spieler so ertönen Fussgeräusche, läuft er langsam, so ist kein Geräusch zu hören. Die Stille erzeugt hierbei ein Gefühl der Schwere, was den Effekt der Verlangsamung sehr gut darstellt:

[harvest\\_moon\\_langsam\\_laufen.mp4](#)

Eine weitere Subjektivierung besteht bei Festen. Wird ein Fest gefeiert so, ändert sich die Musik. Hierdurch wird versucht die Stimmung einer Festlichkeit aufkommen zu lassen. Ein Beispiel hierfür ist das Neujahr-Fest, an denen die Bewohner ein Wunsch für das nächste Jahr äussern sollen. Entsprechend wird eine bedenkliche Musik abgespielt.

Neujahr

[harvest\\_moon\\_neujahr\\_fest.mp4](#)

Im Spiel wird das Reden sehr vereinfacht vertont. Es existiert nur ein einziger Ton, welcher abgespielt wird wenn eine Unterhaltung statt findet. Dadurch werden NPC's akustisch nicht hervorgehoben. Ihre Persönlichkeit wird ausschliesslich visuell vermittelt. Der selbe Ton wird auch für das Lesen von Information verwendet.

[harvest\\_moon\\_sprechen\\_und\\_lesen.mp4](#)

## 3 - Persönliches Fazit

Aus Gründen der damaligen (1997) Mittel liegt das Hauptaugenmerk des Spiels auf der effektiven Nutzung von Sound. Es wird immer gut ausgewägt wo Sound wirklich nötig ist und wie man auf minimalistische Art Sound anwenden kann. So wird zum Beispiel eine Atmosphäre nicht durch aufwendige, pompöse Sound Erlebnisse eines Orchesters geboten, sondern die Stimmung der Jahreszeiten anhand von einfachen Soundtracks vertont. Dabei wird der Rhythmus und die Tonfrequenz zum Hauptakteur beim Herstellen einer Atmosphäre, wodurch ein melancholischer und trauriger Soundtrack durch langsame tiefe Töne entsteht und eine heitere und fröhliche Musik durch hohe und schnelle Töne. Im Spiel wird auf einer sehr auffallenden und cleveren Weise die Wirkung von Stille benutzt. Wie zum Beispiel, um den Spieler auf eine Handlung aufmerksam zu machen oder einen bestimmten Effekt zu erzeugen. Durch die einfachen und sehr einprägsamen Soundtracks wird der Effekt von Stille beim Ausbleiben dieser Soundtracks, umso mehr verstärkt. So wird durch das

Ausbleiben der Musik bei Nacht auf einer sehr effektiven und einfachen Weise die Abendstille simuliert. Dem Spieler wird auf diese einfache Art akustisch signalisiert, dass bald Schlafenszeit ist. Noch bevor die visuellen Mittel darauf aufmerksam machen. Das Zusammenspiel der Nutzung von minimalistischen Tönen und Stille führt trotz ihrer Einfachheit zu einer reich wirkenden Klangwelt des Spiels. Sodass, der Spieler sich gerne in der Welt aufhält. Das Spiel wirkt charmanter je mehr diese beiden Komponenten zusammen wirken. Der Versuch einer grossen Komposition mit einfachen Tönen (Soundtrack) oder das ständige wiederholen einzelner einfacher Töne (Sprachimitation) wirkt auf eine sehr lange Dauer eher störend.

## Bild Quelle

<https://twinfinite.net/wp-content/uploads/2016/01/hmoon2.jpg> (22-8-2019 20:20)

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=harvest\\_moon&rev=1567080649](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=harvest_moon&rev=1567080649)

Last update: **2019/08/29 14:10**

