

## Soundanalyse zu Stardew Valley von Aylin Acikel



### Spieldaten

Genre	Lebens- und Wirtschaftssimulation, Farmsimulator
Veröffentlichung	Februar 2016
Studio	Eric Barone
Publisher	Chucklefish

### Spielbeschreibung

Das Spielprinzip von Stardew Valley ist komplett dem Prinzip von Harvest Moon entnommen. Die Ähnlichkeit beider Spiele rührt daher, dass der Entwickler Eric Barone Harvest Moon als Vorlage benutzte. Der Spieler lebt auf der Farm seines Grossvaters. Hier verdient er sich sein Geld durch Gemüse und Viehzucht. Er lebt in einem Dorf zusammen mit anderen Dorfbewohnern, zu denen er eine Beziehung aufbauen kann. Es ist möglich eine/n Frau/Mann zu finden und zu heiraten. Das Spiel vergeht im Tagesrhythmus. Über das ganze Jahr finden, den vier Jahreszeiten entsprechende, Feste statt. An diesen kann der Spieler gemeinsam mit den Dorfbewohnern teilnehmen. Neben dem Farmen besitzt das Spiel einen Combat-Anteil. Dieser ist umgesetzt in den Minen-Höhlen, wo der Spieler gegen Monster kämpfen kann. Es ist möglich sich in fünf verschiedenen Professionen zu spezialisieren: Farming, Fishing, Foraging, Mining und Combat.

### 1 - Allgemeine Klangbeschreibung

Stardew Valley lebt von dem Zusammenspiel zwischen atmosphärischer Hintergrundmusik und physikalisierenden Geräuschen im Mittelgrund. Letztere bestehen aus Naturgeräuschen (Wind, Vögel,...) und Geräuschen des Charakters (Fussgeräusche, Geräusche beim Benutzen von Werkzeugen, ...). Diese Zusammensetzung gibt dem Spiel eine traumhafte, heitere Stimmung in einer virtuellen Welt, die der realen in ihren Strukturen sehr gleicht.

## 2 - Funktional-Ästhetische Beurteilung

### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Die generelle Stimmung des Spieles ist sehr heiter. Die Musik ist im Country-Stil und hat immer einen traumhaften Anteil. Der Country-Stil gibt die Farmer-Stimmung des Spiels gut wieder. Der traumhafte Anteil verstärkt die Immersion. Die Klänge, welche die Musik traumhaft wirken lassen, arbeiten mit besonders viel Nachhall. Im Spiel existieren verschiedene Zonen in denen sich die Musik verändert. Während die Musik auf der Farm und im Dorf eher traumhaft, heiter und im Country-Stil ist, wirkt sie an verlassenenen Orten entsprechend schaurig. In der Mine existieren mehrheitlich unheimliche Geräusche. Musik ist nur nach dem Erreichen eines neuen Stockwerks zu hören oder beim Erreichen eines Checkpoints. Beim Ankommen in einem neuen Stockwerk ertönt die Musik nur für eine kurze Zeit. Beim Erreichen eines Checkpoints verkörpert sie eher den Erfolg des Ankommens und ist somit in diesem Fall heiter als schaurig. Die Höhle ist gleichzeitig der einzige Ort, an dem es möglich ist gegen Monster zu kämpfen. Hier fast keine Musik zu verwenden ist stark angelehnt an die Vorlage Harvest Moon, bei der die düstere Stimmung mit kompletter Stille nachgeahmt wird. Dies wird im Eingang der Minen-Höhle genauso umgesetzt. In den weiter unten liegenden Stockwerken wird die Stille durch schaurige physikalisierende Geräusche, wie Wind oder Tropfen, unterstützt.

Farm	Dorf
<a href="#">harvest_moon_farm_musik.mp4</a>	<a href="#">harvest_moon_dorf_musik.mp4</a>
Farmer Shop (Marnie)	
<a href="#">harvest_moon_marnies_haus_musik.mp4</a>	
Verlassenes Gemeindehaus	Minen
<a href="#">harvest_moon_verlassenes_gemeinde_haus.mp4</a>	<a href="#">harvest_moon_mine_geraeusche.mp4</a>

Die Physikalisierung nimmt im Spiel einen sehr starken Anteil ein. Es werden nicht nur Fussgeräusche abhängig von der Oberfläche simuliert, sondern auch Witterung, Vogelgezwitscher und andere Tiergeräusche.

Unterschiedliche Fussgeräusche auf unterschiedlichen Oberflächen

[stardew\\_valley\\_laufen\\_unterschiedliche\\_oberflaechen.mp4](#)

Wind

[stardew\\_valley\\_starker\\_wind.mp3](#)

[stardew\\_valley\\_wind.mp3](#)

Regen

[stardew\\_valley\\_regen.mp3](#)

Fluss (sehr leise)

[stardew\\_valley\\_fluss\\_geraeusche.mp3](#)

Vogelgezwitscher

[stardew\\_valley\\_morgen\\_voegel\\_fruehling.mp3](#)

## Hund

[stardew\\_valley\\_hund\\_bellen.mp3](#)

## Hühner

[stardew\\_valley\\_huehner.mp3](#)

## Kühe

[stardew\\_valley\\_kuh.mp3](#)

Ein Geräusch, welches dem Spieler zu erneuter Handlung ermutigt, ist das Erklingen von Münzen am Morgen. Es gibt dem Spieler ein bestätigendes Gefühl am Vortag viel gearbeitet zu haben. Verdient er kein Geld, so wird das Geräusch ausgelassen. Ein weiterer Ton welcher zur erneuten Handlung ermutigt, ist das eines Level Ups, welches man in einer der fünf Professionen erhalten kann.

## Münzen

[stardew\\_valley\\_geld\\_anfang.mp3](#)

## Level Up

[stardew\\_valley\\_level\\_up.mp3](#)

Dem Spieler werden zahlreiche Feedbacks gegeben, welche akustisch bestätigen, ob eine Aktion ausgeführt wurde. Einige davon werden im Folgenden aufgeführt:

### Öffnen einer Truhe

[stardew\\_valley\\_truhe.mp3](#)

### Öffnen einer Tür

[stardew\\_valley\\_tuer.mp3](#)

### Aufnehmen eines Pickups

[stardew\\_valley\\_pickup.mp3](#)

Die Art des Pickups wird nur disambiguiert bei Holz, Stein, Gras und Unkraut. Alle anderen Pickups besitzen das selbe Geräusch. Werden mehrere Objekte nacheinander aufgehoben, so wird der selbe Sound in unterschiedlichen Frequenzen abgespielt.

### Aufnehmen mehrer Pickups

[stardew\\_valley\\_multiple\\_pickups.mp3](#)

Auch die Fokussierung der Aufmerksamkeit wird zahlreich angewendet. Einige Beispiele sind:

### NPC betritt oder verlässt einen Raum

[stardew\\_valley\\_tuer\\_npc.mp4](#)

### Eichhörnchen im Baum

[stardew\\_valley\\_bush\\_eichhoernchen.mp4](#)

Baustelle an einem Gebäude (Robin)

[stardew\\_valley\\_baustelle\\_robin.mp4](#)

Neben all den Feedbacks und der Fokussierung der Aufmerksamkeit sind im Spiel auch sehr viele indirekte Feedbacks vorhanden. Wie zum Beispiel der Beginn und das Ende eines Ereignisses. Einige Beispiele hierfür sind der Ertrag einer Ernte, die fertig hergestellte Marmelade oder auch der Beginn eines Fests. Einige dieser Ereignisse haben gar kein akustisches Feedback und andere nur, wenn der Spieler beim Ende eines Ereignisses anwesend ist. Dadurch ist es möglich, dass diese Ereignisse vom Spieler unbemerkt bleiben. Dies passt wie auch schon bei Harvest Moon sehr gut zum Spielstil der Lebenssimulation und lässt das Spiel zufälliger und variierter wirken.

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

Stardew Valley hat eine isomorphe Verbindung zwischen Aktion und Klang. Es herrscht oft ein direktes Feedback für den User Input. Besonders bei der Nutzung von Werkzeugen in allen fünf Professionen:

### Farmen, Bergbau, Sammeln

Axt

[stardew\\_valley\\_axt.mp3](#)

Hacke

[stardew\\_valley\\_hacke.mp3](#)

Sichel

[stardew\\_valley\\_sichel.mp3](#)

Spitzhacke

[stardew\\_valley\\_spitzhacke.mp3](#)

Giesskanne

[stardew\\_valley\\_giesskanne.mp3](#)

Samen pflanzen

[stardew\\_valley\\_samen\\_pflanzen.mp3](#)

### Fischen

Angel

[stardew\\_valley\\_angel.mp4](#)

In dem Beispiel der Angel ist ausserdem eine kognitive Entlastung zu beobachten. Je länger der Spieler die Angel mit der gedrückten Maustaste auflädt, desto weiter kann er werfen. Dies wird akustisch signalisiert durch einen aufsteigenden Ton.

## Kämpfen

Schwert

[stardew\\_valley\\_schwert.mp3](#)

## Sound für fehlgeschlagene Aktionen

Axt

[stardew\\_valley\\_axt\\_fehlschlag.mp3](#)

Spitzhacke

[stardew\\_valley\\_spitzhacke\\_fehlschlag.mp3](#)

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Stardew Valley besitzt anders als Harvest Moon ein UI. Interagiert der Spieler mit dieser, erhält er für jede Aktion ein akustisches Feedback für den User Input. Wie zum Beispiel das Öffnen der UI, der Auswahl von Elementen in der UI, dem Navigieren in der UI, ... . Dies ist nötig, da das UI sehr losgelöst vom Spiel ist und eher abstrakt wirkt. Ein komplettes, visuelles Feedback würde die UI mit der ganzen Klangwelt des Spiels untergehen lassen. Ausserdem wirken die unterstützenden, akustischen Feedbacks visuell entlastend auf den Spieler.

UI Feedback Töne

[stardew\\_valley\\_ui.mp4](#)

Für das Ausführen einer falschen Aktion, bekommt der Spieler immer ein direktes Feedback. Zum Beispiel, wenn er versucht ein Gegenstand zu kaufen, für das er nicht genug Geld besitzt. Unausgeführte Aktionen hingegen werden nicht immer mit einem Geräusch begleitet.

Falsche Aktion

[stardew\\_valley\\_upgrade\\_nicht\\_moeglich.mp3](#)

Eine indirekte Kommunikation besteht, wenn der Spieler sich nahe einer Stelle befindet, an der er eine Aktionsmöglichkeit besitzt. Wie am Beispiel seines Hundes. Dieser fängt an mit dem Schwanz zu wedeln, wenn der Spieler sich ihm nähert und bellt wenn er sich entfernt. Hier soll darauf aufmerksam gemacht werden, den Hund zu streicheln. Andere indirekte Kommunikations-Beispiele bestehen am Fluss und am Meer. Wenn der Spieler sich nahe eines Flusses aufhält, ist ein Rauschen des Flusses zu hören. Hiermit wird auf den Fluss aufmerksam gemacht, da man hier angeln kann. Am Meer wird

letzteres mit einer Möwe impliziert. Diese befindet sich am Steg und soll den Spieler darauf hinweisen, dass eine Aktion (das Angeln) möglich ist.

Hund

[stardew\\_valley\\_hund.mp4](#)

Fluss

[stardew\\_valley\\_fluss2.mp3](#)

Möwe am Meer

[stardew\\_valley\\_moewe.mp3](#)

Weiterhin gehört zur Umgebungskommunikation das Vogelgezwitscher am Morgen und das Zirpen der Grillen am Abend, um die Tageszeit zu signalisieren. Je nach Jahreszeit verändern sich die am Morgen und Abend ertönenden Geräusche und Tiere.

Vögel und Bienen Geräusche am Morgen (Frühling)

[stardew\\_valley\\_morgen\\_voegel\\_fruehling.mp3](#)

Grillen am Abend (Sommer)

[stardew\\_valley\\_abends\\_sommer.mp3](#)

In der Minen-Höhle wird ausserdem jedem Monster ein eigenes Geräusch zugeordnet. Ein besonderes Beispiel ist die Fledermaus. Diese warnt den Spieler vor, bald zu erscheinen. Alle anderen Monster sind entweder erst zu sehen oder kurz nach dem sie ein Geräusch von sich gegeben haben. Das Geräusch der Fledermaus ertönt weit bevor sie zu sehen ist. Ohne Vorwarnung würde diese viel zu überraschend auftauchen, da auch noch viele andere Monster existieren und die Höhle sehr abgedunkelt ist. Mit der Vorwarnung wird ein komplett neues Spielverhalten aufgebaut. Der Spieler kann die Fledermaus jagen gehen. So kann er sie gleich besiegen, statt von ihr überrascht zu werden.

Fledermaus

[stardew\\_valley\\_fledermaus2.mp3](#)

Alle anderen Monster besitzen ein eigenes Geräusch, welches sie nur im Moment ihres Angriffs aussenden. Der schwarze Ninja gibt gar kein Geräusch von sich. Da die meiste Zeit keine Musik in der Höhle besteht und die Monster nur beim Angriff akustische Geräusche abgeben, wirkt ein Kampf sehr leise. Im Gegensatz zu anderen Spielen mit sehr effektreichen Kampfszenen. Eine Hi-Fi Geräuschkulisse entsteht, wenn sehr viele Monster auf einmal attackieren oder ein starker Gegner auftaucht. Für Letzteres entsteht die Hi-Fi Geräuschkulisse durch das Geräusch des Schwertes, welches bei einem starken Gegner öfter und schneller benutzt werden muss. Bei der gleichzeitigen Attacke von mehreren Monstern oder einem starken Gegner, ist der Spieler unter grossem Stress. Die Hi-Fi Geräuschkulisse begünstigt dies einerseits und verkörpert den Stress des Spielers andererseits. Für den Spieler bedeutet dies, je mehr Geräusche und Monsterattacken auf einmal zu hören sind, desto grösser wird die Belastung.

Hi-Fi und Lo-Fi Geräuschkulisse in einem Kampf

Hi-Fi	Lo-Fi
<a href="#">stardew_valley_hi-fi_kampf.mp4</a>	<a href="#">stardew_valley_lo-fi_kampf.mp4</a>
<a href="#">stardew_valley_lo-fi_kampf2.mp4</a>	

Ein weiterer interessanter Kommunikationsversuch besteht beim Gebäude des Schmieds. Dieser besitzt verschiedene Maschinen, welche ausserhalb des Gebäudes zu hören sind. Sie verkörpern die Öffnungszeiten des Schmieds. Ist sein Laden geöffnet so ertönt das Geräusch seiner Maschinen. Ist der Laden geschlossen, so sind auch keine Maschinen mehr zu hören.

[stardew\\_valley\\_schmied.mp3](#)

Das selbe Prinzip der Stille wird angewendet wenn der Vorratsladen von Pierre am Mittwoch geschlossen ist. In diesem Fall ertönt keine Dorfmusik mehr. Die Ruhe im Dorf signalisiert dem Spieler, dass an diesem Tag nicht gearbeitet wird.

## 2.4 Bezogen auf Raum

In Stardew Valley werden zu jeder Jahreszeit entsprechend andere Soundtracks abgespielt. Diese spiegeln die Stimmung der jeweiligen Jahreszeit wider. Jede Jahreszeit hat drei eigene Soundtracks mit jeweils der selben Stimmung. Ein Soundtrack, jeder Jahreszeit, ist im Folgenden beispielhaft aufgeführt:

Frühling: verschlafen, heiter

[stardew\\_valley\\_fruehling\\_musik.mp3](#)

Sommer: gelassen, fröhlich, heiter

[stardew\\_valley\\_sommer\\_musik.mp3](#)

Herbst: verschlafen, melancholisch

[stardew\\_valley\\_herbst\\_musik.mp3](#)

Winter: verschlafen, langsam, trüb

[stardew\\_valley\\_winter.mp3](#)

Ausserdem werden an verschiedenen Orten unterschiedliche Soundtracks abgespielt. Dies unterstützt die Orientierung des Spielers.

Musik auf der Farm, abhängig von der Jahreszeit (siehe oben)

Musik im Dorf

[stardew\\_valley\\_dorf\\_musik.mp3](#)

Musik in Farmerläden (Robin, Marnie)

[stardew\\_valley\\_farmer\\_shop.mp3](#)

Musik in Leahs Haus

[stardew\\_valley\\_leah\\_musik.mp3](#)

Musik im verlassenen Haus

[stardew\\_valley\\_verlassene\\_gemeinde\\_musik.mp3](#)

Musik in der Bibliothek

[stardew\\_valley\\_bibliothek\\_musik.mp3](#)

Musik im Haus des Zauberers

[stardew\\_valley\\_zauberer\\_musik.mp3](#)

Das Meer besitzt keine Musik dafür ist nur hier das Rauschen der Wellen zu hören.

Meer (Rauschen der Wellen)

[stardew\\_valley\\_meer.mp3](#)

## 2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Zur klanglichen Hervorhebung wird bei einem Erfolg ein freudiger Ton abgespielt.

[stardew\\_valley\\_archivement\\_sound.mp3](#)

Nimmt man bei einem Kampf zu viel Schaden, so wird dies akustisch unterstrichen.

[stardew\\_valley\\_overexhaustion.mp3](#)

Über das Jahr hinweg finden mehrere Feste statt. Um die festliche Stimmung zu unterstützen, wird hierbei eine dem Fest entsprechende Musik abgespielt.

Egg Festival

[stardew\\_valley\\_egghaunt\\_egg\\_festival\\_lied.mp3](#)

Flower Dance

[stardew\\_valley\\_flower\\_dance\\_festival\\_musik.mp3](#)

Um das Gefühl eines verlangsamten Laufens zu erzeugen, wird mit kompletter Stille gearbeitet. Die Stille erzeugt ein Gefühl der Schwere und somit der Verlangsamung.

Langsames Laufen

[stardew\\_valley\\_langsames\\_laufen.mp4](#)

In der Minen-Höhle und im verlassenen Haus dienen die Geräusche (siehe oben) und Musik dazu, eine schaurige Stimmung aufkommen zu lassen.

Minen-Höhlen (Tropfen und Wind)



[stardew\\_valley\\_mine\\_geraeusche.mp3](#)

Konversationen werden in Stardew Valley mit einem einzigen Ton dargestellt. Dieser wird wiederholt abgespielt. Das führt dazu, dass die Persönlichkeit der NPC's nur visuell kommuniziert wird.

Unterhaltung

[stardew\\_valley\\_unterhaltung\\_sound.mp4](#)

### 3 - Persönliches Fazit

Das Spiel besitzt sehr gelungene Soundtracks, welche dem Spieler das Eintauchen in die virtuelle Welt von Stardew Valley sehr gut ermöglicht. Die physikalisierenden Geräusche der virtuellen Welt und des Charakters geben dem Spiel seinen eigenen Charme. Die Welt wurde mit viel Liebe zum Detail aufgearbeitet, sodass viele physikalisierende Geräusche für kleine Details existieren. Trotz der Fülle an Geräuschen wirken diese nicht störend. Denn viele sind nur sehr versteckt eingebaut, sodass man einige von Ihnen sehr selten zu hören bekommt. Wie zum Beispiel das Rascheln eines Gebüschs beim Hineinhüpfen eines Hasen. Die Klangwelt ist somit einerseits nicht zu überfüllt und andererseits ausreichend präsent, um eine gute Atmosphäre und Immersion zu schaffen. Diese Herangehensweise macht Stardew Valley zu einem einzigartigen Spiel. Besonders unter all den mit visuellen und akustischen Effekten überladenen Spielen der heutigen Zeit.

### Vergleich zwischen Harvest Moon und Stardew Valley

Stardew Valley ist akustisch sehr ähnlich aufgebaut wie das Original Harvest Moon. Die Klangwelt und Geräuschkulisse wurde der Welt von Harvest Moon komplett übernommen und auf moderner Weise umgebaut. Als Beispiel sind die physikalisierenden Geräusche der Werkzeuge zu nennen. Auch wurden viele einfache Methoden zur Vertonung von Aktionen vom Original übernommen. Diese sind sehr typisch für das Spiel Harvest Moon und werden auch von den neueren Harvest Moon-Spielen so umgesetzt, wie zum Beispiel die Unterhaltungsführung. Obwohl modernere Arten existieren, eine Unterhaltung akustisch umzusetzen, wird diese auch in Stardew Valley nur mit einem Ton verkörpert. Dieser wurde jedoch wesentlich weniger prägnant umgesetzt. Genauso wurde der Effekt des verlangsamten Laufens von Harvest Moon übernommen. Statt mit aufwendigen, modernen Effekten, wird es anhand von Stille verdeutlicht. Die Einfachheit dieser Aktionen hilft, das Spiel nicht zu sehr ins Detail zu bestimmen und dem Spieler somit Fantasie-Raum zu lassen.

Die allgemeine Stimmung wurde von märchenhaft auf traumhaft geändert, wobei die schaurige Stimmung in der Minen-Höhle beibehalten wurde. Anders als in Harvest Moon wurden hierzu Geräusche verwendet. Auch die jahreszeit-spezifischen Soundtracks wurden übernommen und erweitert. In Stardew Valley hat jede Jahreszeit nicht nur einen eigenen Soundtrack, sondern gleich drei. Diese variieren pro Tag. Ausserdem existieren auch jahreszeit-spezifische Morgen- und Abendgeräusche, bei deren ertönen, die Soundtracks komplett ausgeblendet werden. Dieser Teil des Spiels wurde sehr stark erweitert und detaillisiert. Es wird der Anschein erweckt, dass die Fülle von Soundtracks und Geräusche das Spiel überladen, aber es ist genau das Gegenteil der Fall. Die Soundtracks von Harvest Moon waren durch ihre Einfachheit zu einprägsam. Es existierten zu viele Wiederholungen, sodass der Spieler nach einer Weile überladen wird. Dadurch ist die Musik nach zu vielen Wiederholungen zu dominant. Dies wird mit unterschiedlichen Soundtracks und wenig Wiederholungen in Stardew Valley umgangen. Während wenig Wiederholungen wiederum einen ganzen Tag nicht füllen, wurden Abend- und Morgengeräusche eingebaut, um die atmosphärische

Stimmung nicht zu verlieren. Diese Lösung funktioniert sehr gut, da mit den Soundtracks die nötige Immersion geschaffen wird und der Rest eine gewisse akustische Entspannung einbringt, da die Morgen- und Abendgeräusche nur sehr subtil ertönen.

Beim Vergleich beider Spiele ist zu erkennen, dass die Klänge und Musik beider Spiele sehr atmosphärisch wirken. Es wird viel Wert darauf gelegt, den Spieler in eine Stimmung eines Tages- und Jahresablaufes zu versetzen. Die Immersion entsteht aus der atmosphärischen Musik heraus und wirkt dadurch nicht künstlich aufgesetzt. Anders als bei anderen Spielen, bei denen der Soundtrack eher eine stillefüllende Funktion hat und somit ständig wiederholt wird. Aus diesem Grund wird der Einsatz von Stille oder Naturgeräuschen (Vogel, Biene, Wind, ...) auch öfters verwendet. Dies bewirkt das aufmerksamere Hören beim erklingen einer Musik. Das Spiel gibt einem anhand seiner physikalisierenden Geräusche das Gefühl sich in einer neuen Welt aufzuhalten, welche der realen sehr ähnlich ist und seine Eigenheiten besitzt. Wie zum Beispiel die Existenz von Zwergen, Monstern oder Göttern.

Interessant ist, dass Stardew Valley mit seiner Klangwelt sehr originalgetreu geblieben ist. Anders als die neuen Spiele von Harvest Moon, welche sich weit von der atmosphärischen Klangwelt entfernt haben. In den neuen Harvest Moon-Spielen sind viel mehr Töne vorhanden, die die Aufmerksamkeit auf die Emotionen lenken. Wie zum Beispiel auf den Ausdruck während einer Konversation oder das Erfolgserlebnis beim Erfüllen von Quests. Da auch viele unnötigen Details (wie das Wegfahren einer Kutsche) mit Geräuschen besetzt ist und für jede neue Situation die Musik gewechselt wird, wirkt die Welt sehr kindlich. Dies wurde bei Stardew Valley anhand der Anlehnung an das Original und der gezielten Anwendung von Geräuschen, Musik und Stille vermieden, welches dem Spiel seinen eigenen Charme gibt.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stardew\\_valley](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stardew_valley)

Last update: **2019/08/29 23:53**

