2025/11/21 02:38 1/9 Spieldaten

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 von Harvest Moon entnommen und wurde von Eric Barone als Vorlage verwendet. 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. Hier kan der Spieler gegen Monster kämpfen. Es 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 und der traumhafte Anteil verstärkt die Immersion. Die Klänge, welche die Musik traumhaft wirken lassen, arbeiten mit besondern 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 verlassenen Orten entsprechend schaurig. In der Mine existieren sogar nur schaurige Geräusche und gar keine Musik. Es ist gleichzeitig der einzige Ort wo man gegen Monster kämpfen kann. Hier keine Musik zu verwenden ist stark angelehnt an die Vorlage Harvest Moon, bei der die Schaurigkeit 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			
harvest_moon_farm_musik.mp4 harvest_moon_dorf_musik.mp4				
Farmer Shop (Marnie)				
harvest_moon_marnies_haus_mu	usik.mp4			
Verlassenes Gemeinde Haus		Minen		
harvest_moon_verlassenes_gemeinde_haus.mp4		harvest_moon_	mine_geraeusche.mp4	

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

Unterschiedliche Fussgeräusche auf unterschiedlichen Oberflächen stardew valley laufen unterschiedliche oberflaechen.mp4

Wind

stardew valley starker wind.mp3

stardew valleyy wind.mp3

Regen

stardew valley regen.mp3

Fluss (sehr leise)

stardew_valley_fluss_geraeusche.mp3

Vogelgezwitcher

stardew valley morgen voegel fruehling.mp3

Hund

stardew valley hund bellen.mp3

2025/11/21 02:38 3/9 Spieldaten

Hühner

stardew_valley_huehner.mp3

Kühe

stardew valley kuh.mp3

Ein Geräusch, welches dem Spieler zu erneuter Handlung ermutigt, ist das tönen von Münzen am Morgen. Es gibt dem Spieler ein bestätigendes Gefühl am Vortag viel gearbeitet zu haben. Vor allem da es ausbleibt, falls man kein Geld verdient hat.

Münzen

stardew_valley_geld_anfang.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, Grass und Unkraut alle anderen Pickups besizten das selbe obere Geräusch. Werden mehrere Objekte nach einander aufgehoben so wird der selbe Sound in unterschiedlichen Frequenzen abgespielt.

Aufnehmen Mehrer Pickups

stardew valley multiple pickups.mp3

Auch die Fokusierung de 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

Last update: 2019/08/29 11:44

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Stardew Valley hat eher 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 auflädt mit der gedrückten Maustaste, desto weiter kann er werfen. Dies wird akustisch signalisiert durch einen aufsteigenden Ton.

Kämpfen

Schwert

stardew valley schwert.mp3

2025/11/21 02:38 5/9 Spieldaten

Sound für fehlgeschlagene Aktionen

Axt

stardew valley axt fehlschlag.mp3

Spitzhacke

stardew valley spitzhacke fehlschalg.mp3

2.3 Bezogen auf Kommunikation

Der Spieler bekommt immer ein direktes Feedback, falls er versucht eine falsche Aktion auszuführen. Wie zum Beispiel wenn er versucht etwas zu kaufen, wofür 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 aufmerksam machen, 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 Vogelgezwitcher am Morgen und das zirpen der Grillen am Abend, um die Tageszeit zu signalisieren. Je nach Jahreszeit verändern sich die am Morgen und Abend tönenden 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

Last update: 2019/08/29 11:44

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, anders als die anderen Monster. Ihr Geräusch ertönt bevor man sie sehen kann. 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 Federmaus nämlich jagen gehen, indem er sie sucht und dann gleich besiegt, statt ohne Vorwarnung von ihr überrascht zu werden.

Fledermaus

stardew valley fledermaus2.mp3

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

stardew_valley_schmied.mp3

2.4 Bezogen auf Raum

In Stardew Valley werden zu jeder Jahreszeit entsprechend andere Soundtracks abgespielt. Diese spiegeln die Stimmung der jeweiligen Jahreszeit wieder. 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)

2025/11/21 02:38 7/9 Spieldaten

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

Genauso wenn man bei einem Kampf zu viel Schaden genommen hat und so bewusstlos in der Höhle aufwacht.

stardew valley overexhaustion.mp3

Über das Jahr hinweg finden mehrere Feste statt. Um die festliche Stimmung zu unterstützten, 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

Last update: 2019/08/29 11:44

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

Konversation 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 ermöglichen. Die physikalisierenden Geräusche der virtuellen Welt und des Charakters geben den Spiel seinen eigenen Charm. Die Welt wurde sehr detaillieb aufgearbeitet, sodass viele physikalisierende Geräusche für kleine Details existieren. Trotz der Fülle an Geräuschen wirken diese nicht störend. Denn viele dieser Geräusche sind nur sehr versteckt eingebaut, sodass man einige von Ihnen sehr selten zu hören bekommt. Wie zum Beispiel das Rascheln eines Gebüschs beim Hinein-Hüpfen eines Hasen. Die Klangwelt ist somit einerseits nicht zu überfüllt und anderseits ausreichend präsent, um eine gute Atmosphäre und Immersion zu schaffen. Diese Herangehensweise macht Stardew Valley, unter all den mit visuellen und akustischen Effekten überladenen Spielen der heutigen Zeit, zu einem einzigartigen Spiel.

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. Sogar die Fehlschlag Geräusche wurden originalgetreu nur der Axt und Hacke vergeben. Auch wurden viele einfache Methoden zur Vertonung von Aktionen vom Original übernommen. Diese sind sehr typische 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, wurde auch in Stardew Valley nur ein Ton zur Verkörperung einer Unterhaltung verwendet. Dieser wurde jedoch wesentlich weniger prägnant umgesetzt. Genauso wurde der Effekt des verlangsamten Laufens, statt mit aufwendigeren modernen Effekten, wie auch in Harvest Moon, anhand von Stille verdeutlicht. Das Einfach-Halten 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, statt komplette Stille. Auch die jahreszeitenspezifischen 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 jahreszeitspezifische Morgen- und Abendgeräusche, bei dessen ertönen, die Soundtracks komplett ausgeblendet werden. Hierbei wurde sehr viel erweitert und ins Detail vertont. Man könnte meinen, dass so viele Soundtracks und morgen und Abend Geräusche das Spiel überladen, aber es ist genau das Gegenteil der Fall. Die Soundtracks von Harvest Moon waren

2025/11/21 02:38 9/9 Spieldaten

durch ihre Einfachheit zu einprägsam nach einer Weile. Dadurch wurde 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.

Beim Vergleich beider Spiele ist zur 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 setzten mit Morgen und Abend-Geräuschen/Stille oder Soundtracks. Die Immersion entsteht aus der Atmosphär-Musik heraus und wirkt dadurch nicht künstlich aufgesetzt. Anders als bei anderen Spielen, bei denen der Soundtrack eher eine Stille füllende 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 einer Musik wenn eine erklingt. Das Spiel gibt einem anhand seiner physikalisierenden Geräusche, das Gefühl sich in einer neuen Welt aufzuhalten, welche der realen sehr ähnlich ist, aber seine eigenen Eigenheiten besitzt. Wie zum Beispiel die Existenz von Zwergen, Monstern oder Göttern.

Interessant ist, dass Stardew Valley sehr original getreu geblieben ist mit seiner Klangwelt. Anders als die neuen original 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 vom atmosphärischen auf die Emotionen lenken. Wie zum Beispiel auf den Ausdruck wehrend einer Konversation oder das Erfüllen von Quests. Da auch viele unnötigen Details (wie das wegfahren einer Kutsche) mit Geräuschen besetzt sind 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 gezielte verwenden von Geräuschen und Musik vermieden, welches dem Spiel seinen eigenen Charm gibt.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stardew_valley&rev=1567071875

Last update: 2019/08/29 11:44

