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 mehrheitlich schaurige Geräusche. Musik ist nur nach jeden fünf Stockwerken zu hören. Diese vertont jedoch den Erfolg des Abkommens am Checkpoint und ist somit eher heiter als schaurig. Ausserdem ist sie nur eine kurze Weile zu hören. Die Höhle ist gleichzeitig der einzige Ort wo man gegen Monster kämpfen kann. Hier fast 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_musik.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

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. Ein weiterer Ton welcher zur erneuten Handlung ermutigt, ist dies 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, 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

Neben all den Feedbacks und der Fokusierung der Aufmerksamkeit bestehen im Spiel auch sehr viele indirekte Feedbacks. Wie zum Beispiel der Beginn und das Ende eines Ereignisses. Einige Beispiele hierfür sind der Ertrag einer Ernte oder die fertig hergestellte Marmelade, aber auch der Beginn eines Fest. Einige dieser Ereignisse haben gar kein akustisches Feedback und andere nur wenn der Spieler im Moment des Beendens anwesend ist. Dadruch ist es möglich, dass diese Ereignisse vom Spieler unbemerkt bleiben und verpasst werden. 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 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

Sound für fehlgeschlagene Aktionen

Axt

stardew_valley_axt_fehlschlag.mp3

Spitzhacke

stardew_valley_spitzhacke_fehlschalg.mp3

2.3 Bezogen auf Kommunikation

Stardew Valley besitzt anders als Harvest Moon ein UI. Interaggiert 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. Eine 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. Wie 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

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

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. Welche entweder erst zu sehen sind oder kurz nach dem sie ein Geräusch von sich geben. 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 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

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 kommt erst dann zu Stande, wenn sehr viele Monster auf einmal anwesend sind und gleichzeitig attackieren. Dies kommt eher selten vor und kann auch gut vermieden werden. Bei der gleichzeitigen Attacke von mehreren Monstern, ist der Spieler unter grossem Stress. Die Hi-Fi Geräuschkulisse begünstigt dies einerseits umso mehr und verkörpert den Stress des Spielers andererseits auch sehr gut. Für den Spieler bedeutet dies, dass in einem Kampf mehr Stress für ihn herrscht, je mehr Geräusche/Monster auf einmal zu hören sind.

Geräusche anderer Monster im Kampf (Lo-Fi)

Geräusche anderer Monster im Kampf (Hi-Fi)

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

Das selbe Prinzip der Stille wird angewendet wenn der Vorratsladen von Pierre am Mittwoch geschlossen ist, in diesem Fall ertönt die komplette Dorf Musik nicht mehr im Dorf. Die Ruhe im Dorf signalisiert dem Spieler, dass an diesem Tag keine Arbeit verrichtet wird.

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)

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

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. Dieser Teil des Spiels wurde sehr stark erweitert und detailisiert. Es wird der Anschein erweckt, dass so viele Soundtracks und Morgen- und Abendgeräusche 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 wurde. 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, da die Morgen- und Abendgeräusche nur sehr subtil ertönen.

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 Erfolgserlebnis beim 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, Musik und Stille vermieden, welches dem Spiel seinen sehr 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=1567086864

Last update: **2019/08/29 15:54**