

STARDEEW VALLEY

Der inoffizielle Guide



Verlag:

BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>
info@bildner-verlag.de

Autoren:

Aaron Kübler
Andreas Zintzsch
Anne-Sophie Hardouin
Bettina Pflugbeil

Herausgeber: Christian Bildner

ISBN: 978-3-8328-5660-1

Besonderen Dank an:

Sabrina Moser, für viele der tollen Screenshots

© 2023 BILDNER Verlag GmbH

Diese Publikation ist kein offizielles „Stardew Valley“-Produkt des Rechteinhabers ConcernedApe. Das Werk ist nicht von ConcernedApe genehmigt oder mit ConcernedApe verbunden. Alle Grafiken im Buch stammen aus dem Spiel oder sind Eigenkreationen.

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen die in diesem Buch erwähnt werden können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER Verlag GmbH Passau.

VORWORT

Willkommen im Sternental - einem Ort, an dem Träume wahr werden und das einfache Leben zu einem unvergesslichen Abenteuer wird. In diesem inoffiziellen Handbuch nehmen wir dich an die Hand und führen dich durch die malerischen Wege dieses magischen Ortes.

Von den Geheimnissen des erfolgreichen Farmens bis hin zu den verborgenen Schätzen der Stadt - wir decken alles ab, was du wissen musst, um das Beste aus deinem Landleben herauszuholen. Ob du ein Anfänger bist, der gerade seine ersten Schritte in Pelikan Stadt macht, oder ein erfahrener Farmer, der nach neuen Herausforderungen sucht, dieses Handbuch ist dein treuer Begleiter. Bereit für das Abenteuer? Los geht's!

Dein Team vom **BILDNER**-Verlag

INHALTSVERZEICHNIS

Grundlagen 13

Spielstart ----- 14

Hauptmenü	14	Ein Neues Spiel starten	14
-----------	----	-------------------------	----

Steuerung ----- 16

Ingame Menü----- 18

Hauptbildschirm	18	Herstellung	21
Fähigkeiten & Geldbörse	19	Sammlung	21
Soziales	20	Optionen	22
Karte	21	Spiel verlassen	22

Deine Aufgaben----- 23

Tipps und erste Schritte----- 24

Jahresverlauf ----- 25

Tageszyklus	25	Zeitparadoxa	26
-------------	----	--------------	----

Energie und Gesundheit ----- 26

Energie	26	Gesundheit	28
---------	----	------------	----

Fähigkeiten ----- 29

Werkzeug-Effektivität	30
-----------------------	----

Fernsehen ----- 31

Wetterbericht	31	Die Königin der Soßen	32
Wahrsager	31	I.F.F	32
Leben vom Land	32		

Multiplayer----- 33

Ein Multiplayer-Spiel starten	33	Fähigkeiten	35
Unterschiede	34	Fortschritt	35
Aktivitäten	35	Beziehungen	36

Das Tal und darüber hinaus 37

Das Sternental ----- 38

Dein Hof	38	Der Strand	44
Bushaltestelle	39	Das Wäldchen	45
Pelikan Stadt	40	Die Berge	46
Zundersaftwald	42	Die Eisenbahn	47
Der geheime Wald	43		

Das Museum ----- 48

Die Bibliothek	48	Die Sammlung	48
----------------	----	--------------	----

Jenseits des Tals ----- 52

Calico-Wüste	52	Ingwerinsel	54
--------------	----	-------------	----

Düstere Orte ----- 58

Aktivitäten im Tal ----- 59

Feste	59	Minispiele	67
Aufträge	64		

Dorfleben

71

Überblick ----- 72

Spielmechanik 73 Charaktergruppen 73

Freundschaft ----- 74

Allgemeines 74 Freundschaftsgewinn 80

Freundschaftslevel 76 Freundschaftsverlust 87

Positive Auswirkungen 77

Ehebündnis ----- 88

Dating 88 Eheleben 96

Verlobung 92 Scheidung 99

Hochzeitszeremonie 94 Elternschaft 101

Heiratskandidaten ----- 104

Alex 104 Sebastian 112 Haley 120

Elliot 106 Shane 114 Leah 122

Harvey 108 Abigail 116 Maru 124

Sam 110 Emily 118 Penny 126

Freunde ----- 128

Caroline 128 Kent 136 Robin 144

Clint 129 Krobus 137 Sandy 145

Demetrius 130 Leo 138 Vincent 146

Evelyn 131 Lewis 139 Willy 147

George 132 Linus 140 Zauberer 148

Gus 133 Marnie 141 Zwerg 149

Jas 134 Pam 142

Jodi 135 Pierre 143

Bekannte ----- 150

Birdie	150	Gunther	151	Opa	152
Gefolgsmann	150	Marlon	151	Prof. Schnecke	153
Gil	150	Morris	152	Türsteher	153
Gouverneur	151	Mr. Qi	152		

Hofarbeit ----- 155**Nutzpflanzen ----- 156**

Das Feld vorbereiten	156	Dünger	159
Vogelscheuchen	158	Riesnpflanzen	160

Liste aller Nutzpflanzen ----- 161

Frühling	161	Obstbäume	165
Sommer	162	Obstbäume	166
Sonstige	163	Besondere Obstbäume	167
Gemischte Saat	164	Naturgüter	167
Wilde Saat	164		

Handwerkswaren ----- 170

Fass	170	Mayonnaise-Maschine	172
Reifefass	170	Ölpresse	172
Käsepresse	171	Einmachgefäß	173
Webstuhl	172		

Hofarbeitlevel Kurzübersicht ----- 173**Dein Hof ----- 174**

Hoftypen	174	Orte auf dem Hof	181
----------	-----	------------------	-----

Dein Wohnhaus ----- 185

Wohnhaus ausbauen	185	Haus renovieren	187
-------------------	-----	-----------------	-----

Hofgebäude errichten ----- 188

Produktionsgebäude	194	Magische Gebäude	198
Wohn- und Lagergebäude	195		

Tierhaltung ----- 202

Haustiere	202	Tierproduktion	211
Reittier	202	Bienenhaus	212
Nutztiere im Hühnerstall	203	Fischteich	213
Nutztiere im Stall	206	Schleime	214
Tierpflege	209		

Fischen 217

Das Fischen-Minispiel ----- 218

Angeln und Angelzubehör ----- 219

Köder	219	Fischverhalten	220
Angelzubehör	220		

Erfahrungspunkte und Level ----- 221

Berechnung	221	Perfekter Fang	221
------------	-----	----------------	-----

Fischzone ----- 221

Auswirkungen	221	Blubberblasen	222
--------------	-----	---------------	-----

Fischarten ----- 222

Nicht nur Fische beißen an ----- 223

Geschenke	223	Süßwasser	227
Beifang	224	Salzwasser	227
Müll	224		
Schätze	224		
Fischen mit Krabbenreusen	227		

Legendäre Fische-----**228**

Fischen-Level Kurzübersicht-----**229**

Liste aller Fische-----**230**

Meeresfische	230	Besondere Orte	234
Flussfische	231	Piratenhöhle	234
Bergsee	232	Ingwerinsel Süden & Osten	235
Mine	233	Ingwerinsel Norden	235
Wüste	233	Ingwerinsel Westen	235
Geheimer Wald	233	Nachtmarkt-Fische	236

Kochen und Craften **237**

Kochen-----**238**

Rezepte erlernen	238	Liste kochbarer Speisen	242
Effekte	240		

Craften-----**249**

Bomben	249	Verbrauchsmaterialien	256
Zäune	249	Beleuchtung	257
Sprinkler	249	Veredelungsgeräte	258
Handwerksgeräte	250	Möbel	260
Dünger	251	Lagergegenstände	261
Saat	252	Schilder	261
Wege	252	Sonstige	261
Fischen	253		
Ringe	255		
Essen und Tränke	255		

Minen und Höhlen

263

Die Mine-----264

Der Zwerg 264 Fähigkeit Minenarbeit 264

Minenarbeit-Level Kurzübersicht -----265

Ebenen 266 Monster 268

Energie und Gesundheit 267

Steinbruchmine -----270

Ebenen 271 Schädelhöhle bewältigen 272

Monster & Erze 272

Vulkan-Dungeon-----273

Monster & Erze 273 Schatztruhen & Kisten 274

Ebenen 274 Goldene Walnüsse 278

Mutantenkäferhöhle-----278

Monster-----279

Schleime 279 Schattenbestie 297

Große Schleime 286 Schattenschamane 298

Buddler 286 Tintenkinder 298

Käfer 287 Mumie 299

Maden 288 Pfeffer Rex 300

Krabben 290 Giftschlange 300

Fledermäuse 292 Spukender Schädel 301

Golem 293 Zwergenwache 302

Staubgeister 294 Falsche Magma-Kappe 302

Geister 295 Lavaräuber 303

Skelett 295 Magma Wicht und Sprenger 303

Metall- und Hitzköpfe 296

Bufs ----- **304**

Kampf-Fähigkeit Kurzübersicht ----- **305**

Waffen ----- **306**

Schwerter 307 Knüppel & Hämmer 311

Dolche & Messer 309 Schleudern & Munitionen 312

Schuhe ----- **313**

Ringe ----- **315**

Spielfortschritt **319**

Bündel ----- **320**

Gemeinschaftszentrum 320 Joja-Markt 322

Bündelaufistung ----- **323**

Handwerksraum 323 Heizraum 331

Speisekammer 326 Schwarzes Brett 333

Aquarium 329 Tresor 335

Goldene Walnüsse ----- **337**

Perfektion ----- **346**

Sammelbares **347**

Achievements / Erfolge ----- **348**

Seltene Vogelscheuchen ----- **351**

Sternenfall-Früchte ----- **352**

Geheime Notizen und Tagebuchfetzen ----- **353**

Das Museum vervollständigen -----354

Artefakte	354	Geoden	357
Mineralien	356	Edelsteine	358
Mineralien aus Geoden	356		

Item-IDs 359



Grundlagen

~Kapitel 1~

Im Bild: Dein Großvater, der dir seine geliebte Farm vermachte. Sein bemerkenswert mies konstruiertes Bett wurde von Fans schnell in zahlreichen Memes aufgegriffen.

GRUNDLAGEN

SPIELSTART

Hauptmenü

Wenn du das Spiel startest, erscheint der Startbildschirm. Du hast hier die Möglichkeit ein **neues Spiel** zu starten, ein bestehendes Spiel zu **laden**, ein **Koop-Spiel** zu beginnen oder einem beizutreten (siehe Seite 33) oder das Spiel zu **verlassen**.

In der oberen linken Ecke hast du die Möglichkeit, die Musik ein- und auszuschalten und in der oberen rechten Ecke kannst du vom Vollbild- in den Fenstermodus wechseln (und zurück).

In der unteren rechten Ecke kannst du die **Sprache** auswählen und die Namen der **Entwickler** und **Mitwirkenden** sehen.

Ein Neues Spiel starten

Startest du ein **Neues Spiel**, erscheint dieses Fenster:



Charaktererstellung

Du kannst an dieser Stelle frei aussuchen, wie du im Spiel aussehen möchtest. Für **Aussehen** und **Geschlecht** stehen dir zahlreiche Buttons und Schieberegler zur Verfügung. Du kannst auch einen Zufallscharakter erstellen, indem du oben links den **Würfel** auswählst. Du kannst hier auch auswählen, welche Art von **Haustier** dir später angeboten wird.

Abgesehen von **Namen** für deinen Charakter und deinen Hof musst du noch etwas eintragen, was du besonders magst. Das hat zwar keinen Einfluss auf den Spielverlauf, aber wird an bestimmten Stellen im Spiel wieder erwähnt – lass dich überraschen!

Einen Hof auswählen

Ganz rechts stehen dir sieben verschiedene Hoftypen zur Wahl. Mehr zu den Höfen erfährst du auf Seite 174.



Der **Standard-Hof** ist der perfekte Hof für Anfänger. Er bietet alles was du brauchst um als Farmer durchzustarten..



Der **Flussbett-Hof** hat weniger Landfläche und dafür mehr Wasserbereiche zum Fischen.



Der **Wald-Hof** ist stark mit Bäumen bewachsen und lässt dich ein paar Waldprodukte leichter finden.



Der **Bergspitzen-Hof** wird durch einen Fluss in zwei geteilt und hat eine kleine Fläche, auf der Erze abgebaut werden können.



Der **Wildnis-Hof** ähnelt topografisch dem Standard-Hof, aber nachts streifen Monster durch die Gegend.



Der **Ecken-Hof** ist in vier Teile aufgebaut, perfekt für den Mehrspieler Modus mit vier Personen.



Der **Strand-Hof** ist der Hof mit der kleinsten nutzbaren Ackerfläche und bietet einen großen Sandstrand mit Meer.

Erweiterte Spieloptionen

Der **Schraubenschlüssel** unten links öffnet weitere Optionen, mit denen du zum Beispiel die Belohnungen, die du in der **Mine** bekommst, anpassen kannst. Du kannst auch einstellen, dass **Monster** auf der Farm spawnen (also wie auf dem **Wildnis-Hof**). Du kannst auch die **Hütten**, die für den Multiplayer benötigt werden, automatisch bauen lassen.

Sonstiges

Du kannst auch entscheiden, ob du das Intro überspringen willst. Beim ersten Mal solltest du es dir auf jeden Fall ansehen, da es sehr liebevoll gestaltet ist.

STEUERUNG

PC

Menü / Inventar: [E]

Hofbuch öffnen: [F]

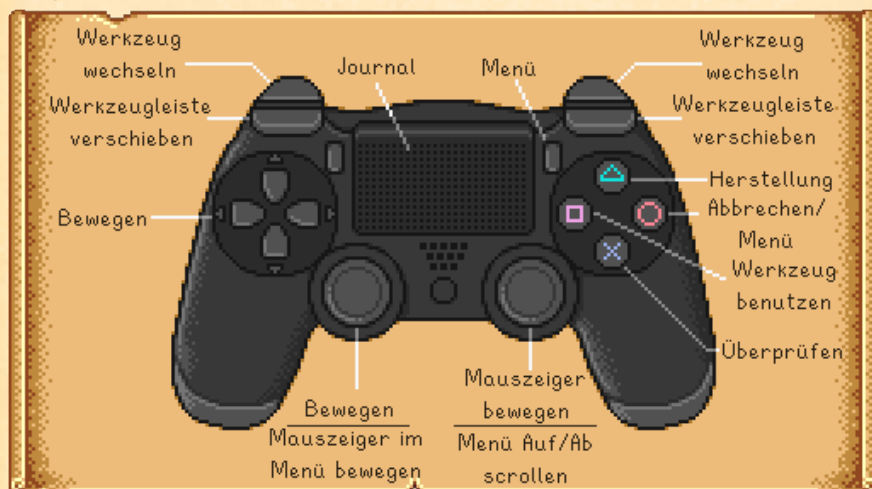
Werkzeug wechseln: Mausrad / Zifferntasten

Werkzeug benutzen: Linksklick

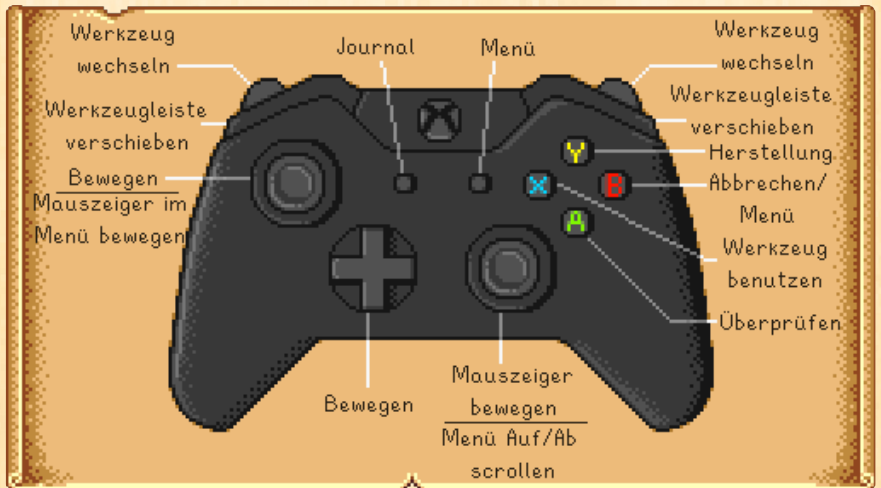
Überprüfen: Rechtsklick

Wenn du auf anderen Plattformen als dem PC (oder am PC mit entsprechendem Controller) spielst, ist die Bedienung jedoch etwas anders. Dir stehen zwar die selben Möglichkeiten offen, jedoch musst du dich an andere Tasten gewöhnen. Die beste Zusammenfassung liefert dabei das Spiel selbst:

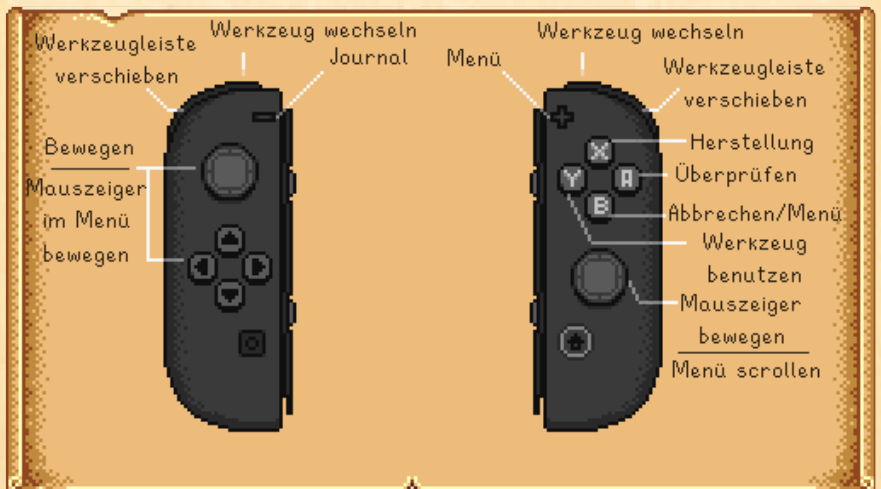
PlayStation



Xbox



Nintendo Switch



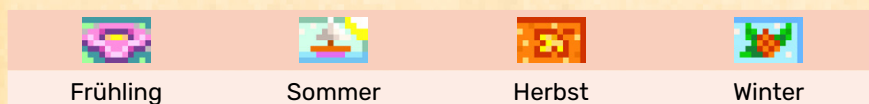
INGAME MENÜ

Hauptbildschirm

Der Spielbildschirm ist folgendermaßen aufgebaut:



- 1 Wenn du zum ersten Mal ein neues Spiel betrittst, bekommst du hier die wichtigsten **Steuerungsbefehle** erklärt.
- 2 Diese Leiste ist entweder oben oder unten und zeigt dir die erste Zeile deines Inventars. Sobald du mehr Inventarplatz hast, kannst du mit der Umschalttaste zwischen den Zeilen wechseln.
- 3 Hier wird dir das **Datum**, das **Wetter** und die **Uhrzeit** angezeigt.



- 4 Hier wird dir dein aktueller **Kontostand** angezeigt.
- 5 Dieser Button führt zum Hofbuch, wo die **Aufträge** aufgelistet sind.
- 6 Hier wird deine **Energie**- und gegebenenfalls deine **Gesundheitsleiste** angezeigt.
- 7 Erhältst du einen neuen **Gegenstand** oder **Auftrag**, erscheint hier kurz eine Nachricht.










Drückst du die **Inventar**-Taste, öffnet sich das **Menü**, in dem du zwischen mehreren Reitern umschalten kannst.



Inventar

Im Inventar siehst du alle deine mitgeführten Gegenstände und auch deine aktuelle Ausrüstung auf einen Blick. Außerdem siehst du hier neben deinem Kontostand auch deine Gesamteinnahmen. Mit dem weißen Button rechts neben dem Inventar kannst du es sortieren.

Unten rechts befindet sich ein **Mülleimer**, in den du Gegenstände werfen kannst, wenn du keinen Platz mehr in deinem Inventar hast. Der Mülleimer kann, wie auch die Werkzeuge, beim Schmied aufgewertet werden.

Name	Preis	Bereich
 Mülleimer	-	Entfernt Gegenstände aus dem Inventar
 Kupfer Mülleimer	1.000  5 Kupferbarren	Entfernt Gegenstände aus dem Inventar und gibt 15% des Geldwertes zurück
 Stahl Mülleimer	2.500  5 Eisenbarren	Entfernt Gegenstände aus dem Inventar und gibt 30% des Geldwertes zurück
 Gold Mülleimer	5.000  5 Goldbarren	Entfernt Gegenstände aus dem Inventar und gibt 45% des Geldwertes zurück
 Iridium Mülleimer	12.500  5 Iridiumbarren	Entfernt Gegenstände aus dem Inventar und gibt 60% des Geldwertes zurück

Fähigkeiten & Geldbörse

Im Reiter **Fähigkeiten** siehst du dein aktuelles Level in jeder Fähigkeit des Spiels; mehr Details zu diesen findest du auf Seite 29.

GRUNDLAGEN

Wenn du im Spiel soweit bist, wird dir auch die Anzahl gesammelter goldener Walnüsse angegeben.

Darunter befindet sich die **Geldbörse**. Entgegen ihrem Namen enthält sie kein Geld. Manche Schlüsselgegenstände oder Fertigkeiten werden hier aufbewahrt, zum Beispiel bestimmte Schlüssel.



Soziales

Im **Soziales**-Reiter sind alle Dorfbewohner aufgelistet, denen du **Geschenke** machen kannst, die im Tal wohnen oder die du kennst.

 Sebastian (fester Freund) 		 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 Sam (ledig)		 <input type="checkbox"/>	 
 Demetrius		 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

Du kannst sehen, wie gut du mit ihnen befreundet bist, ob du ihnen in dieser Woche **Geschenke** gemacht hast und ob du an diesem Tag mit ihnen gesprochen hast.

Du kannst ebenfalls sehen, ob die Dorfbewohner **Heiratskandidaten** sind, anhanddessen ob unter ihrem Namen **Single** steht. Außerdem sind bei diesen standardmäßig zwei Herzen ausgegraut. Je nach Art der Beziehung kann sich die Anzeige ändern und ein **Blumenstrauß** (fester Freund/feste Freundin) oder eine **Muschel** (Ehemann/Ehefrau) neben dem Namen erscheinen. Mehr Infos über die Dorfbewohner bekommst du im Kapitel **Dorfleben**.

Karte



Die **Karte** zeigt dir das ganze Tal und einen Teil der Wüste. Wenn du mit dem Zeiger über ein Gebäude fährst, wird dir sogar angezeigt, wer dort wohnt. Wenn es sich um einen Laden handelt, werden dir zusätzlich die Öffnungszeiten angezeigt. Sobald du zum ersten Mal auf der Ingwerinsel warst, erscheint auch eine kleine Karte der Insel.

Herstellung



Hier werden alle **Blau-pausen** angezeigt, die du jederzeit und überall herstellen kannst, wenn du die nötigen **Materialien** in deinem Inventar hast. Gegenstände, für die alle Materialien im Inventar vorhanden sind, werden farblich hervorgehoben.

Zu Beginn stehen dir nur einige einfache Rezepte

zur Verfügung. Neue bekommst du von **Dorfbewohnern** geschenkt oder erhältst sie durch das Aufleveln der verschiedenen **Fähigkeiten**. Stellst du einen Gegenstand her, landet dieser sofort in deinem Inventar. Alle Herstellbare Gegenstände findest du im Kapitel **Kochen & Craften**.

Sammlung



Im Reiter **Sammlung** gibt es 7 Unterkategorien; nur 2 davon sind für das Spielende relevant, die anderen sind eher persönliche Erfolge:

- » **Verschickte Gegenstände (Farm & Sammeln):** Alles Anbaubares und Herstellbares, dass in die **Versandbox** gelegt und verschickt worden ist ist hier farblich markiert.
- » **Fisch, Artefakte und Minerale:** Du musst alle Gegenstände dieser Kategorien finden, um die mindestens ein Mal fangen, um diese Sammlungen zu vervollständigen
- » **Kochen:** In dieser Sammlung sind alle Gerichte angezeigt, die du bereits erlernt hast.

GRUNDLAGEN

- » **Erfolge:** Hier siehst du deine größten Errungenschaften.
- » **Briefe:** Hier werden alle Briefe aufbewahrt, die du im Briefkasten bekommen hast.



Optionen



Unter **Optionen** kannst du zahlreiche Spieleinstellungen vornehmen, wie z.B. ob dir angezeigt werden soll, auf welche Kachel du gerade mit deinem Werkzeug zielst (sehr nützlich!).

Du kannst hier auch ein **Multiplayer**-Spiel starten, die Lautstärke einstellen und die Grafikeinstellungen ändern. Du kannst auch die **Steuerung** anpassen, um die Tasten selbst zu belegen sowie **Screenshots** machen.

Spiel verlassen



Du entscheidest nach einem Klick auf diesen Button, ob du ins **Hauptmenü** wechseln oder das Spiel komplett beenden möchtest.

Das Spiel speichert automatisch, aber nur nachts wenn dein Charakter schläft. Wenn du das Spiel also untertags verlässt, wirst du beim nächsten Mal am Morgen des selben Tages in deinem Bett aufwachen.

DEINE AUFGABEN

Du lebst jetzt auf dem Land, fernab der Stadt, und musst den Hof deines Großvaters wiederbeleben. Doch was heißt das überhaupt? Woraus besteht eigentlich der Alltag eines Sternentautalfarmers?

Landwirtschaft

Als erstes solltest du dich mit der Landwirtschaft beschäftigen, dafür bekommst du gleich zu Beginn Pastinakensamen. Mehr über die Landwirtschaft erfährst du im Kapitel **Hofarbeit**.

Fischen

Schon bald bekommst du eine Angel geschenkt und kannst leckere Fische fangen und essen oder verkaufen. Aber du wirst schnell merken, dass Angeln Geduld und Geschick erfordert. Mehr über das Angeln erfährst du im Kapitel **Fischen**.

Minen

Nach ein paar Tagen bekommst du Zugang zur Mine und deine erste Waffe. Besiege Monster, finde Schätze und schürfe nach Erzen. Aber pass auf, dass du nicht zu viel Schaden nimmst! Mehr zu diesem Thema kannst du im Kapitel **Monsterjagd** nachlesen.

Freunde und Familie

Trotz der Abgeschiedenheit ist das Tal recht bevölkert. Du kannst die Dorfbewohner kennenlernen und dich mit ihnen anfreunden. Vielleicht findest du den einen oder anderen besonders nett und gehst eine romantische Beziehung ein. Das liegt ganz bei dir. Zwischenmenschliche Beziehungen können manchmal ganz schön kompliziert sein, das Kapitel **Dorfleben** hilft dir da weiter.

Tiere

Bevor du deine ersten Tiere kaufen kannst, brauchst du Geld für den Stall. Du musst auch ein Silo bauen, um das Stroh zu lagern und die Tiere füttern zu können. Außerdem brauchen Tiere viel Zuneigung. Tiere werden ebenfalls im Kapitel **Hofarbeit** behandelt.

TIPPS UND ERSTE SCHRITTE

- » Baue die **Pastinakensamen** gleich am ersten Tag an und gehe auf Tal-Entdeckungsreise.

Du hast 15 Samen für Pastinaken erhalten!

"Hier eine Kleinigkeit, um dir den Start zu erleichtern.

-Bürgermeister Lewis"

- » Hacke so schnell wie möglich **300 Holz**, um die kleine Brücke am Strand zu reparieren. Dort findest du fast immer zusätzliche Muscheln oder Korallen, die du am Anfang des Spiels zu einem guten Preis verkaufen kannst.
- » Auch wenn es dich optisch stört, solltest du das hohe Gras auf deinem Hof erst abschneiden, sobald du ein Silo hast, in welches das Heu dann automatisch eingelagert wird. Ansonsten verschenkst du wertvolle Ressourcen. Das Silo sollte also eines der ersten – am besten sogar das erste – Gebäude sein, das du baust.
- » Es kann beim Fischen eine ganze Weile dauern, bis du den Dreh heraus hast. Gib nicht so schnell auf – es lohnt sich.
- » Je nachdem wie stark es dich stört nur 12 Slots zu haben, kann es von Vorteil sein, zeitnah einen **Rucksack** in Pierres Gemischwarenladen zu kaufen, um die Anzahl der Inventarslots auf 24 zu erhöhen.
- » Narzissen findest du im Frühling häufig. Fast jeder Dorfbewohner mag sie, also eignen sie sich gut als Geschenk für jeden NPC, der dir über den Weg läuft. Du musst auch nicht viele von ihnen für den Rest des Jahres behalten und sie lassen sich obendrein für gutes Geld verkaufen.
- » Platziere **Zapfhähne**, sobald du kannst. Sind sie einmal platziert, musst du dich nur noch um das Einsammeln ihrer Erzeugnisse kümmern – alles andere läuft von selbst.

JAHRESVERLAUF

Ein Jahr im Spiel besteht aus vier **Jahreszeiten** (manchmal auch **Saisons**), die jeweils etwa einen Monat, also 28 Tage dauern. Von den Jahreszeiten hängen viele Spielmechaniken ab, wie z. B. bestimmte Ereignisse, Geburtstage oder das Wachstum der Pflanzen.

Herbst		Jahr 1				
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Ab dem ersten Tag eines jeden Monats wird der **Kalender** vor **Pierres Gemischtwarenladen** mit den Geburtstagen und Ereignissen des Monats aktualisiert. Diese sind gut über das Jahr verteilt. Es gibt 7 bis 8 Geburtstagskinder pro Monat und meistens um die zwei **Feste** pro Monat. Mehr dazu findest du in den Kapitel **Das Tal und darüber hinaus** und **Dorfleben**.

Tageszyklus

Du wachst jeden Tag um 6.00 Uhr auf und solltest spätestens um 00.00 Uhr im **Bett** sein, sonst hat das negative Auswirkungen auf deine Energie für den nächsten Tag. Bis spätestens 2.00 Uhr nachts darfst du aufbleiben, dann zwingt dich das Spiel zu schlafen – du kippt einfach um.

Für jede echt vergangenen 7 Sekunden vergehen im Spiel 10 Minuten, so dass 1 Spielstunde 42 realen Sekunden entspricht. Wenn du einen ganzen Spieltag wach bleibst, also von 6 Uhr bis 2 Uhr des Folgetages, vergehen für dich in der echten Welt nur 14 Minuten.

Zeitparadoxa

In der **Schädelhöhle** in der Wüste vergeht die Zeit tatsächlich langsamer als im übrigen Tal. Eine Stunde dauert hier 54 Sekunden und ein Tag 18 Minuten, also 4 Minuten länger als überall sonst.

Von 2 Uhr nachts bis 6 Uhr morgens vergeht mehr Zeit als tagsüber. Eine Stunde in dieser Zeit wird nicht als 60 Minuten sondern als 100 Minuten gerechnet, so dass diese Zeit effektiv für die Weiterverarbeitung von Waren genutzt werden kann. Beispielsweise dauert die Verarbeitung von **Gold** zu einem **Goldbarren** 300 Minuten, was tagsüber 5 Stunden entspricht, nachts aber nur 3 Stunden, so dass der Barren schon am nächsten Morgen fertig ist, wenn man kurz vor 2 Uhr mit dem Schmelzen beginnt.

Die Zeit wird auch angehalten, wenn du das Menü öffnest oder wenn du ein **Herz-** oder **Zufallseignis** erlebst. Für die **Talfeste** kannst du dir obendrein so viel Zeit nehmen, wie du willst: Die Zeit bleibt auch hier stehen. Am Ende jedes Festes landest du aber vor deinem **Haus**.

ENERGIE UND GESUNDHEIT

Energie

Fast jede Energie, die du in Stardew Valley ausführst, kostet dich eine gewisse Menge Energie. Zu Beginn des Spiels hast du 270 Energiepunkte.

Du kannst deine Energie permanent um je 34 Punkte erhöhen, indem du **Sternenfall-Früchte** isst. Im Spiel kannst du sieben davon finden (siehe Seite 352), was einem Maximum von 508 Energiepunkten entspricht.

Energie verbrauchen

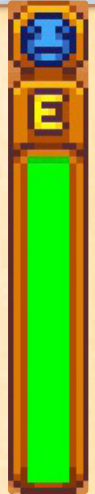
Wenn du Werkzeuge benutzt (mit Ausnahme der Kupferpfanne, der Sensen und der Waffen), verlierst du jedes Mal Energie. Manche Lebensmittel und andere konsumierbare Gegenstände entziehen dir ebenso Energie. Wie im echten Leben gilt: Nur weil etwas gut aussieht, bedeutet das nicht, dass du es auch essen solltest!

Hast du weniger als 20 Energie, beginnt die **Energieleiste** zu zittern. Fällt sie an einem Tag zum ersten Mal unter 15, bekommst du die Nachricht, dass du dich langsam erschöpft fühlst. Hast du gar keine

Energie mehr – also 0 Punkte – bist du vollends erschöpft und kannst nur noch gehen, wenn auch langsam.

Spätestens jetzt solltest du unterbrechen, womit immer du gerade beschäftigt bist; wenn du nämlich mehr als 15 Energiepunkte ins Minus fällst, kippst du auf der Stelle ohnmächtig um und wachst am nächsten Tag in deinem Bett auf, weil dich jemand nach Hause gebracht hat. Dafür verlierst du 10 % deines Einkommens bis zu maximal 1.000 🟡 (2.500 🟡 wenn du im Vulkan-Dungeon ohnmächtig wirst).

Auch wenn du deine Energie am selben Tag wieder regenerierst, bleibt eine einmal „gewonnene“ **Erschöpfung** den ganzen Tag über erhalten, außer du nimmst einen **Muskelbalsam** zu dir oder küsst deinen **Ehepartner** (das hilft leider nur einmal pro Tag). Diese Erschöpfung hat auch Einfluss auf deinen Schlaf: Du regenerierst für den folgenden Tag nur die Hälfte der Energie.



Energie auffüllen

Unterwegs kannst du deine **Energie** regenerieren, indem du **Lebensmittel** oder speziell dafür gedachte Produkte wie das **Energie-Tonikum** einnimmst. Manche gekochte Speisen geben dir einen zusätzlichen Energiebuff.

Hast du Zugang zum Bahnhof in den Bergen, kannst du auch in das **Spa** gehen. Wenn du dich im Wasser nicht bewegst, füllt sich die Energieleiste pro Sekunde um 10 Punkte wieder auf.



GRUNDLAGEN

Am Ende eines jeden Tages regenerierst du deine Energie in deinem Bett und wachst im besten Fall am nächsten Tag mit voller Energie wieder auf. Das gilt nur, wenn du es vor Mitternacht ins Bett geschafft hast – wenn nicht, regeneriert sich deine Energie alle 10 Minuten immer weniger, bis du um 2 Uhr Früh erschöpft aufgefunden wirst.

Uhrzeit	Regenerationsverlust	Uhrzeit	Regenerationsverlust
00:10	-2,5 %	01:10	-27,5 %
00:20	-5 %	01:20	-30 %
00:30	-7,5 %	01:30	-32,5 %
00:40	-10 %	01:40	-35 %
00:50	-12,5 %	01:50	-37,5 %
01:00	-25 %	02:00	-50 %

Gehst du erschöpft ins Bett, hat das also den gleichen Effekt, wie wenn du um 2 Uhr nachts ins Bett gehst.

Hast du in der Nacht ein Level in einer Fähigkeit dazugewonnen, wachst du am nächsten Tag stets mit voller Energie auf. Alle möglichen Mali werden in diesem Fall nicht berücksichtigt.

Gesundheit


Die **Gesundheit** ist einzig und allein beim Zusammentreffen mit Monstern oder Bomben wichtig, die dir Schaden zufügen können. Sie wird neben der Energieleiste angezeigt, sobald du in einer Situation bist, in der du Leben verlieren kannst oder schon verloren hast.

Am Anfang hast du 100 Lebenspunkte. Für jedes Level in der Fähigkeit Kampf bekommst du fünf Gesundheitspunkte dazu, außer auf Level 5 und 10, bei denen es davon abhängt, für welche Berufsklasse du dich entscheidest.

Erledigst du die Aufgabe der **geheimen Notiz #10**, bekommst du ein Getränk, das deine maximale Gesundheit permanent um 25 Punkte erhöht.

Ist deine Gesundheitsleiste leer, verlierst du Geld und Gegenstände (siehe Kapitel **Monsterjagd**). Wenn du aber einen **Phönixring** trägst, verlierst du nichts. Der Ring funktioniert aber nur einmal am Tag.

FÄHIGKEITEN

Es gibt fünf Fähigkeiten, die du im Spiel verbessern kannst: **Hofarbeit**, **Minenarbeit**, **Sammeln**, **Fischen** und **Kampf**. Jede dieser Fähigkeiten kannst du bis Level 10 steigern. Auf Level 5 und 10 musst du dich jeweils zwischen zwei Berufen bzw. Spezialisierungen entscheiden, welche dir jeweils einen anderen Mehrwert bringen. Diese Spezialisierungen kannst du für 10.000  bei der **Statue der Unsicherheit** in der **Kanalisation** ändern. Wenn du die jeweilige Fähigkeit benutzt, erhältst du Erfahrungspunkte. Du musst jeweils eine bestimmte Punktzahl erzielen, um die nächste Stufe zu erreichen.

LV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
XP	100	380	770	1300	2150	3300	4800	6900	10000	15000

Die Fähigkeiten können durch das Ausführen der entsprechenden Aktivitäten verbessert werden. Mit jedem Level steigt die Effektivität der Werkzeuge um einen Punkt. Nur im Kampf ist die Effektivität nicht von der Waffe abhängig, dafür steigt die Gesundheit mit jedem Level um fünf Punkte. Die Energie, die ein Werkzeug verbraucht, um eine Aktion auszuführen, ist abhängig von der **Werkzeug-Effektivität** (siehe nächste Seite).

	Fähigkeit	Tätigkeit	Werkzeuge
	Hofarbeit	Ernten von Pflanzen und alle Tätigkeiten mit Tieren	Hacke, Gießkanne
	Minenarbeit	Zerbrechen von Felsen (mit Spitzhacke, mit Bomben, durch Monster)	Spitzhacke
	Sammeln	Sammelobjekte auflesen und Bäume mit einer Axt fällen	Axt
	Fischen	Fangen von Fischen mit Angeln oder Krabbenreusen	Angel, Krabbenreuse
	Kampf	Monster töten	Waffen

Werkzeug-Effektivität

Werkzeuge verbrauchen **Energie**, wenn sie benutzt werden. Grundsätzlich benötigen Werkzeuge pro Level-Up einer **Fähigkeit** 0,1 Energiepunkte weniger. Das bedeutet, dass sie auf Fähigkeitslevel 10 pro Einsatz einen ganzen **Energiepunkt** weniger verbrauchen. Temporäre **Bufs** können den Energieverbrauch noch weiter reduzieren.

Auf Level 0

Spitzhacken, **Äxte** und **Hacken** verbrauchen normalerweise zwei Energiepunkte. Trifft der Schlag nicht (er „trifft“ also die Luft), verbrauchen sie sogar nur einen Energiepunkt.



Angeln verbrauchen acht Energiepunkte – auch, wenn du aus Versehen die Angel ins Leere schwingst.

Das Nutzen der normalen **Gießkanne** kostet dich zwei Energiepunkte.

Gießkannen

Für jede Aufrüstung einer **Gießkanne** (Kupfer, Silber, Gold, Iridium) kostet die Nutzung der Gießkanne zwei Energiepunkte mehr (sie kann allerdings mit jeder Stufe mehr als doppelt so viele Felder bewässern!).



Andere Werkzeuge

Das Aufrüsten von **Spitzhacken**, **Äxten**, **Hacken** und **Angeln** verändert ihren Energieverbrauch nicht.