

BILDNER

# STARDEEW VALLEY

Der inoffizielle Guide

. inkl. Update 1.6! .







**Verlag:**

BILDNER Verlag GmbH  
Bahnhofstraße 8  
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>  
[info@bildner-verlag.de](mailto:info@bildner-verlag.de)

**Autoren:**

Aaron Kübler  
Andreas Zintzsch  
Anne-Sophie Hardouin  
Bettina Pflugbeil

**Herausgeber:** Christian Bildner

**ISBN:** 9783832856762

**Besonderen Dank an:**

Sabrina Moser, für viele der tollen Screenshots

© 2024 BILDNER Verlag GmbH

Das Buch ist auf Stand von Update 1.6.3.

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 17

### Spielstart ----- 18

Hauptmenü	18	Ein Neues Spiel starten	18
-----------	----	-------------------------	----

### Steuerung ----- 20

### Ingame-Menü ----- 22

Hauptbildschirm	22	Besondere Gegenstände & Kräfte	25
Fähigkeiten & Geldbörse	23	Sammlung	26
Soziales	24	Optionen	26
Karte	25	Spiel verlassen	27
Herstellung	25		
Tiere	25		

### Deine Aufgaben ----- 27

### Tipps und erste Schritte ----- 28

### Jahresverlauf ----- 29

Tageszyklus	29	Zeitparadoxa	30
-------------	----	--------------	----

### Energie und Gesundheit ----- 30

Energie	30	Gesundheit	32
---------	----	------------	----

### Fähigkeiten ----- 33

Werkzeug-Effektivität	34
-----------------------	----

## **Fernsehen ----- 35**

Wetterbericht	35	Die Königin der Soßen	36
Wahrsager	35	I.F.F	36
Leben vom Land	36		

## **Multiplayer----- 37**

Ein Multiplayer-Spiel starten	37	Fähigkeiten	39
Unterschiede	38	Fortschritt	40
Aktivitäten	39	Beziehungen	40

## **Das Tal und darüber hinaus 41**

### **Das Sternental ----- 42**

Dein Hof	42	Der Strand	49
Bushaltestelle	43	Das Wäldchen	50
Pelikan Stadt	44	Die Berge	51
Zundersaftwald	46	Die Eisenbahn	52
Der geheime Wald	48		

### **Das Museum ----- 53**

Die Bibliothek	53	Die Sammlung	53
----------------	----	--------------	----

### **Grüner Regen ----- 57**

## **Jenseits des Tals ----- 58**

Calico-Wüste 58 Ingwerinsel 60

## **Düstere Orte ----- 64**

## **Aktivitäten im Tal ----- 65**

Feste 65 Minispiele 77

Aufträge 72

## **Dorfleben 81**

## **Überblick ----- 82**

Spielmechanik 83 Charaktergruppen 83

## **Freundschaft ----- 84**

Allgemeines 84 Freundschaftsgewinn 90

Freundschaftslevel 86 Freundschaftsverlust 97

Positive Auswirkungen 87

## **Ehebündnis ----- 98**

Dating 98 Eheleben 106

Verlobung 102 Scheidung 109

Hochzeitszeremonie 104 Elternschaft 111

## **Heiratskandidaten -----**

Alex 114 Abigail 126

Elliott 116 Emily 128

Harvey 118 Haley 130

Sam 120 Leah 132

Sebastian 122 Maru 134

Shane 124



## Freunde-----

Penny	136	Vincent	158
Caroline	138	Willy	159
Clint	139	Zauberer	160
Demetrius	140	Zwerg	161
Evelyn	141	Birdie	162
George	142	Gefolgsmann	162
Gus	143	Gil	162
Jas	144	Gouverneur	163
Jodi	145	Gunther	163
Kent	146	Marlon	163
Krobus	147	Morris	164
Leo	148	Mr. Qi	164
Lewis	150	Opa	164
Linus	152	Prof. Schnecke	165
Marnie	153	Türsteher	165
Pam	154	Fizz	165
Pierre	155		
Robin	156		
Sandy	157		

## Hofarbeit

167

### Anbau ----- 168

Das Feld vorbereiten	168	Dünger	171
Vogelscheuchen	170	Riesenspflanzen	172

### Nutzpflanzen ----- 173

Frühling	173	Wilde Saat	176
Sommer	173	Obstbäume	177
Sonstige	175	Naturgüter	179
Saatgut der Waschbären	175	Sonstige Bäume	181
Gemischte Saat	176		

### Handwerkswaren ----- 183

Fass	183	Ölpresse	185
Reifefass	183	Einmachgefäß	186
Käsepresse	184	Dehydrator	186
Webstuhl	185	Fischräucherer	186
Mayonnaise-Maschine	185		

### Hofarbeit-Level Kurzübersicht ----- 187

### Sammeln-Level Kurzübersicht ----- 188

### Dein Hof ----- 189

Hoftypen	189	Orte auf dem Hof	197
----------	-----	------------------	-----

### Dein Wohnhaus ----- 201

Wohnhaus ausbauen	201	Haus renovieren	203
-------------------	-----	-----------------	-----

### Kataloge ----- 204

### Hofgebäude errichten ----- 205

Produktionsgebäude	211	Wohn- und Lagergebäude	212
--------------------	-----	------------------------	-----

Magische Gebäude 215

**Tierhaltung ----- 219**

Haustiere 219 Tierproduktion 228

Pferd 220 Bienenhaus 229

Nutztiere im Hühnerstall 220 Fischteich 230

Nutztiere im Stall 223 Schleim-Stall 231

Tierpflege 226

**Fischen 235**

**Das Fischen-Minispiel ----- 236**

**Angeln und Angelzubehör ----- 237**

Köder 237 Fischverhalten 238

Angelzubehör 238

**Erfahrungspunkte und Level ----- 239**

Berechnung 239 Perfekter Fang 239

**Fischzone ----- 239**

Auswirkungen 239 Blubberblasen 240

**Fischarten ----- 240**

**Nicht nur Fische beißen an ----- 241**

Geschenke 241 Fischen mit Krabbenreusen 245

Beifang 241 Süßwasser 245

Müll 242 Salzwasser 245

Schätze 242

**Legendäre Fische ----- 246**

## **Fischräucherer -----246**

## **Liste aller Fische-----247**

Meeresfische	247	Besondere Orte	251
Flussfische	248	Piratenhöhle	251
Bergsee	249	Ingwerinsel Süden & Osten	251
Mine	250	Ingwerinsel Norden	252
Wüste	250	Ingwerinsel Westen	252
Geheimer Wald	250	Nachtmarkt-Fische	253

## **Köder austauschen -----253**

## **Fischen-Level Kurzübersicht -----254**

## **Kochen und Craften 255**

### **Kochen-----256**

Rezepte erlernen	256	Liste kochbarer Speisen	260
Effekte	258		

### **Craften -----267**

Bomben	267	Beleuchtung	276
Zäune	267	Veredelungsgeräte	278
Sprinkler	267	Möbel	280
Handwerksgeräte	268	Lagergegenstände	281
Dünger	269	Schilder	281
Saat	270	Sonstige	282
Wege	271		
Fischen	272		
Ringe	274		
Essen und Tränke	275		
Verbrauchsmaterialien	275		

## Minen und Höhlen

285

### Die Mine -----286

Der Zwerg	286	Fähigkeit Minenarbeit	286
-----------	-----	-----------------------	-----

### Minenarbeit-Level Kurzübersicht -----287

### Bergbau-Basics -----288

Spitzhacken	288	Energie und Gesundheit	289
Ebenen	288	Monster	290

### Steinbruchmine -----292

Ebenen	293	Schädelhöhle bewältigen	294
Monster & Erze	293		

### Vulkan-Dungeon -----295

Monster & Erze	295	Schatztruhen & Kisten	296
Ebenen	295	Goldene Walnüsse	298

### Mutantenkäferhöhle -----299

### Monster -----299

Schleime	299	Skelett	316
Große Schleime	307	Metall- und Hitzköpfe	317
Buddler	307	Schattenbestie	318
Käfer	308	Schattenschamane	319
Maden	309	Tintenkinder	319
Krabben	311	Mumie	320
Fledermäuse	313	Pfeffer Rex	321
Golem	314	Giftschlange	321
Staubgeister	315	Spukender Schädel	322
Geister	316	Zwergenwache	323

Falsche Magma-Kappe	323	Magma Wicht und Sprenger	324
Lavaräuber	324		

**Bufs -----325**

**Kampffähigkeit Kurzübersicht ----- 327**

**Waffen -----328**

Schwerter	328	Knüppel & Hämmer	332
Dolche & Messer	330	Schleudern & Munitionen	333

**Schuhe -----334**

**Ringe -----336**

**Ornamente-----339**

Ornamente mit dem Amboss um-	schmieden	340
------------------------------	-----------	-----

**Spielfortschritt 343**

**Bündel -----344**

Gemeinschaftszentrum	344	Joja-Markt	346
----------------------	-----	------------	-----

**Bündelaufistung ----- 347**

Handwerksraum	347	Schwarzes Brett	357
Speisekammer	350	Tresor	359
Aquarium	353	Verlassener Joja-Markt	360
Heizraum	355		

**Goldene Walnüsse ----- 361**

Fundorte der Goldenen Walnüsse	362
--------------------------------	-----

**Perfektion ----- 370**

## **Sammelbares** **371**

**Achievements / Erfolge** ----- **372**

**Seltene Vogelscheuchen** ----- **376**

**Sternenfall-Früchte** ----- **377**

**Geheime Notizen und Tagebuchfetzen** ----- **378**

**Mysteriöse Kisten** ----- **378**

**Das Museum vervollständigen** ----- **379**

Artefakte	379	Geoden	383
-----------	-----	--------	-----

Mineralien	381	Edelsteine	383
------------	-----	------------	-----

Mineralien aus Geoden	381
-----------------------	-----

**Bücher** ----- **384**

## **Item-IDs** **387**

**Itemcodes in 1.6** ----- **397**

## DIE LEVEL-ÜBERSICHTSSEITEN

*Auf diesen Seiten findest du schnell und übersichtlich, was genau du auf welchem Level freischaltest.*

**Hofarbeit Kurzübersicht----- 187**

**Sammeln Kurzübersicht ----- 188**

**Fischen Kurzübersicht -----254**

**Minenarbeit Kurzübersicht ----- 287**

**Kampf Kurzübersicht ----- 327**





# 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 beginnen, ein bestehendes zu **laden**, ein **Koop**-Spiel zu beginnen oder einem beizutreten (siehe Seite 37) 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 wählen, wie du im Spiel aussehen möchtest. Dafür stehen dir zahlreiche Buttons und Schieberegler zur Verfügung. 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, wird aber an bestimmten Stellen im Spiel wieder erwähnt – lass dich überraschen!

## Einen Hof auswählen

Ganz rechts stehen sieben verschiedene Hoftypen zur Wahl. Mehr zu den Höfen erfährst du auf Seite 189.



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 zweigeteilt 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** besteht aus vier Teilen, perfekt für den Mehrspielermodus mit vier Personen.



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



Der **Meadowlands Hof** eignet sich am besten für die Tierzucht. Er hat weniger Ackerfläche, aber blaues Gras, das Tiere lieben.

## 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.

## GRUNDLAGEN

### 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]

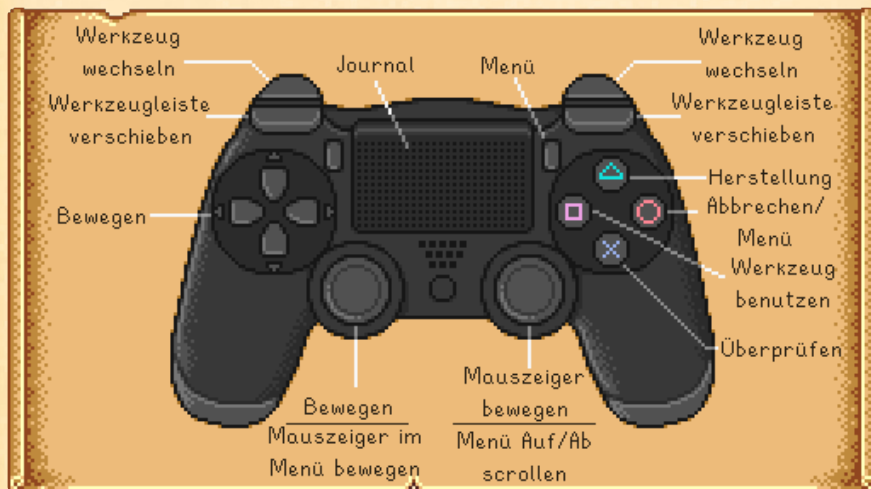
**Werkzeug wechseln:** Mausrad / Zifferntasten

**Werkzeug benutzen:** Linksklick

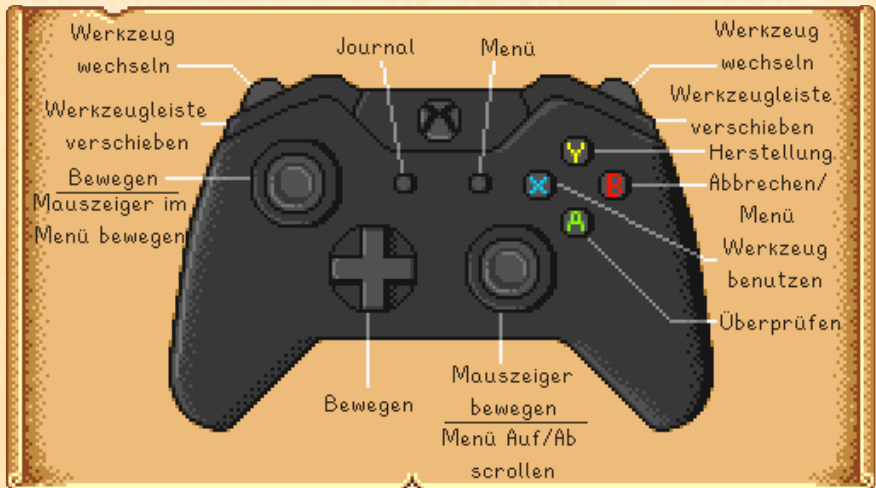
**Überprüfen:** Rechtsklick

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:

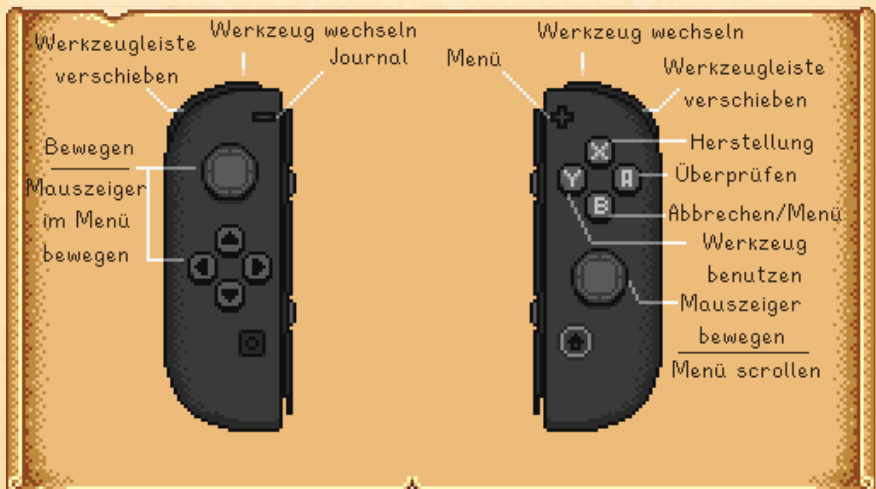
### PlayStation



## Xbox



## Nintendo Switch



## INGAME-MENÜ

### Hauptbildschirm

Der Spielbildschirm ist folgendermaßen aufgebaut:



- 1 Wenn du zum ersten Mal ein neues Spiel betrittst, werden hier die wichtigsten **Steuerungsbefehle** erklärt.
- 2 Diese Leiste befindet sich 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 das aktuelle **Datum**, das **Wetter**, die **Uhrzeit** und die **Jahreszeit** angezeigt.



- 4 Hier wird dir dein aktueller **Kontostand** mitgeteilt.
- 5 Dieser Button führt zum Hofbuch, in dem **Aufträge** aufgelistet sind.
- 6 Hier wird deine **Energie**- und ggf. **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 wechseln kannst.



## Inventar

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

Bei begrenztem Platz im Inventar kannst du Gegenstände ablegen, indem du sie auswählst und außerhalb des Inventarfensters platzierst. Alternativ kannst du sie in den Mülleimer unten rechts werfen. Dieser kann beim Schmied aufgewertet werden, um Verluste zu minimieren

Name	Preis	Effekt
 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 Informationen zu diesen findest du auf Seite 33.

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

Im Bereich darunter wird angezeigt, wie weit du mit der Vervollständigung des Gemeinschaftszentrums bist, wie es um deinen Hofausbau

## GRUNDLAGEN

steht, wie viele Sternfall-Früchte du eingesammelt hast und wie tief du es bisher in die Mine bzw. Schädelhöhle geschafft hast.

Der Balken in der Mitte (hier noch ausgegraut) zeigt deine Meisterungserfahrung an, sobald freigeschaltet.

Andy Farmer  
20

Hofarbeit		████████████████████	██
Minenarbeit		████████████████████	██
Sammeln		████████████████████	██
Fischen		████████████████████	██
Kampf		████████████████████	██

Stufe 4 41 x 3

## Soziales



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

	Sebastian (fester Freund)	████████████████████		
	Sam (ledig)	██████████████████		
	Demetrius	██████████████████		

Du kannst sehen, wie gut du mit ihnen befreundet bist, ob du ihnen in dieser Woche **Geschenke** gemacht und ob du an diesem Tag mit ihnen gesprochen hast. Dir bisher unbekannte Personen (im Spiel noch nie ein Wort gewechselt) werden mit **???** statt eines Namens dargestellt.

Ebenfalls ist ersichtlich, ob es sich bei einem Dorfbewohner um einen **Heiratskandidaten** handelt, indem unter dessen Namen **(ledig)** steht. Außerdem sind bei diesem 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 Informationen über die Dorfbewohner erhältst 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 zusätzlich die Öffnungszeiten angegeben. 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 herstellbaren Gegenstände findest du im Kapitel **Kochen & Craften**.

## Tiere



In diesem Menü kannst du nachsehen, welche Tiere sich aktuell auf deinem Hof befinden, wie sehr sie dich mögen und ob du sie heute schon gestreichelt hast (hoffentlich hast du das!).

Shadow	♥♥♥♥								
Pauline									
Teno	♥♥♥♥								

## Besondere Gegenstände & Kräfte



In diesem Bereich werden seltene und einzigartige Gegenstände, permanente Effekte sowie gesammelte Bücher angezeigt.

## Sammlung



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

- » **Versickte Gegenstände (Farm & Sammeln):** Alles Anbau- und Herstellbare, das in die **Versandbox** gelegt und verschickt worden ist, wird hier farblich markiert.
- » **Fisch, Artefakte und Minerale:** Du musst alle Gegenstände dieser Kategorien finden bzw. sie mindestens einmal fangen, um diese Sammlungen zu vervollständigen.
- » **Kochen:** In dieser Sammlung werden alle Gerichte angezeigt, die du bereits erlernt hast.
- » **Erfolge:** Hier siehst du deine größten Errungenschaften.
- » **Briefe:** Hier werden alle Briefe aufbewahrt, die du im Briefkasten gefunden hast.



## Optionen



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

Du kannst hier ein **Multiplayer**-Spiel starten, die Lautstärke regeln 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 im Laufe des Tages verlässt, wirst du beim nächsten Mal am Morgen des selben Tages in deinem Bett aufwachen. Nicht gespeichertes an diesem Tag geht dann aber verloren.*

**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 Sternentaultalfarmers?

**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 darüber erfährst du im Kapitel **Fischen**.

**Mine**

Nach ein paar Tagen erhältst 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 Informationen zu diesem Thema gibt es im Kapitel **Monsterjagd**.

**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. Zwischen-

menschliche 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 Heu zu lagern und die Tiere füttern zu können. Außerdem brauchen sie viel Zuneigung. Tiere werden ebenfalls im Kapitel **Hofarbeit** behandelt.

## TIPPS UND ERSTE SCHRITTE

- » Baue die **Pastinakensamen** gleich am ersten Tag an und gehe auf 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 schneiden, 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, die 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 Gemischtwarenladen zu kaufen, um die Anzahl der Inventarslots auf 24 zu erhöhen.
- » Im Frühling ist es eine gute Idee, **Narzissen** zu pflücken – sie wachsen zu dieser Zeit an vielen Ecken im Dorf. Bei den Bewohnern ist diese Blume sehr beliebt und so eignet sie sich gut als Ge-

schenk für viele der NPCs, die dir über den Weg laufen. Du musst dabei nicht alle Exemplare bis zum nächsten Frühling behalten, denn sie lassen sich obendrein auch für gutes Geld verkaufen.

- » Platziere **Zapfhähne** an Bäumen, 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** genannt), die jeweils etwa einen Monat, also 28 Tage dauern. Von den Jahreszeiten hängen viele Spielmechaniken ab, z. B. bestimmte Ereignisse, Geburtstage oder das Wachstum der Pflanzen.

Herbst							Jahr 1						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	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 neuen Monats aktualisiert. Diese sind gut über das Jahr verteilt. Es gibt sieben bis acht Geburtstagskinder und meistens um die zwei **Feste** pro Monat. Mehr dazu findest du in den Kapiteln **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

## GRUNDLAGEN

darfst du aufbleiben, dann zwingt dich das Spiel zu schlafen – du kippst einfach um.

Für alle im echten Leben vergangenen sieben Sekunden vergehen im Spiel zehn Minuten, so dass eine 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 vier 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 effektiver 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 angehalten, wenn du das Menü öffnest oder wenn du ein **Herz-** oder **Zufallsereignis** erlebst. Für die **Talfeste** kannst du dir obendrein so viel Zeit nehmen, wie du willst: Die Zeit bleibt auch hier stehen. Am Ende eines jeden Festes landest du aber vor deinem **Haus**.

## ENERGIE UND GESUNDHEIT

### Energie

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

Du kannst deine Energie dauerhaft um je 34 Punkte erhöhen, indem du **Sternenfall-Früchte** isst. Im Spiel kannst du sieben davon finden (siehe Seite 377), was einem Maximum von 508 Punkten 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