

BILDNER

STARDEEW VALLEY

Der inoffizielle Guide

. inkl. Update 1.6! .

Kostenloser
Auszug aus
dem Buch!







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: 978-3-8328-0670-5

Besonderen Dank an:

Sabrina Moser, für viele der tollen Screenshots

Druck: CPI Clausen & Bosse GmbH, Birkstr. 10, 25917 Leck

© 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**

DAS TAL UND DARÜBER HINAUS

Zundersaftwald

Zuerst wirkt der Zundersaftwald etwas leer, verglichen mit der Stadt, aber er enthält einige interessante Orte ...

Ausgänge zu: Hof (Norden)
Pelikan Stadt (Osten)
Geheimer Wald (Westen, nördlich; Baumstumpf muss zuerst mit einer Stahlaxt entfernt werden)
Kanalisation (im Süden; Schlüssel erhält man, sobald 60 Gegenstände dem Museum gespendet wurden)

Orte: Marnies Hof (Marnie, Shane, Jas)
Leahs Hütte (Leah)
Turm des Zauberers (Zauberer)
Heruntergekommene Hütte (Hüteshop der Maus)
Riesenstein (Waschbärladen)

Fundstücke: Auf den kargen Stellen im Südosten wachsen im Frühling an den ersten 14 Tagen sehr viele Frühlingzwiebel.

Fischen: Fluss und Teich, der legendäre **Gletscherfisch** kann im Winter südlich der pfeilspitzenförmigen Insel im Fluss gefangen werden.

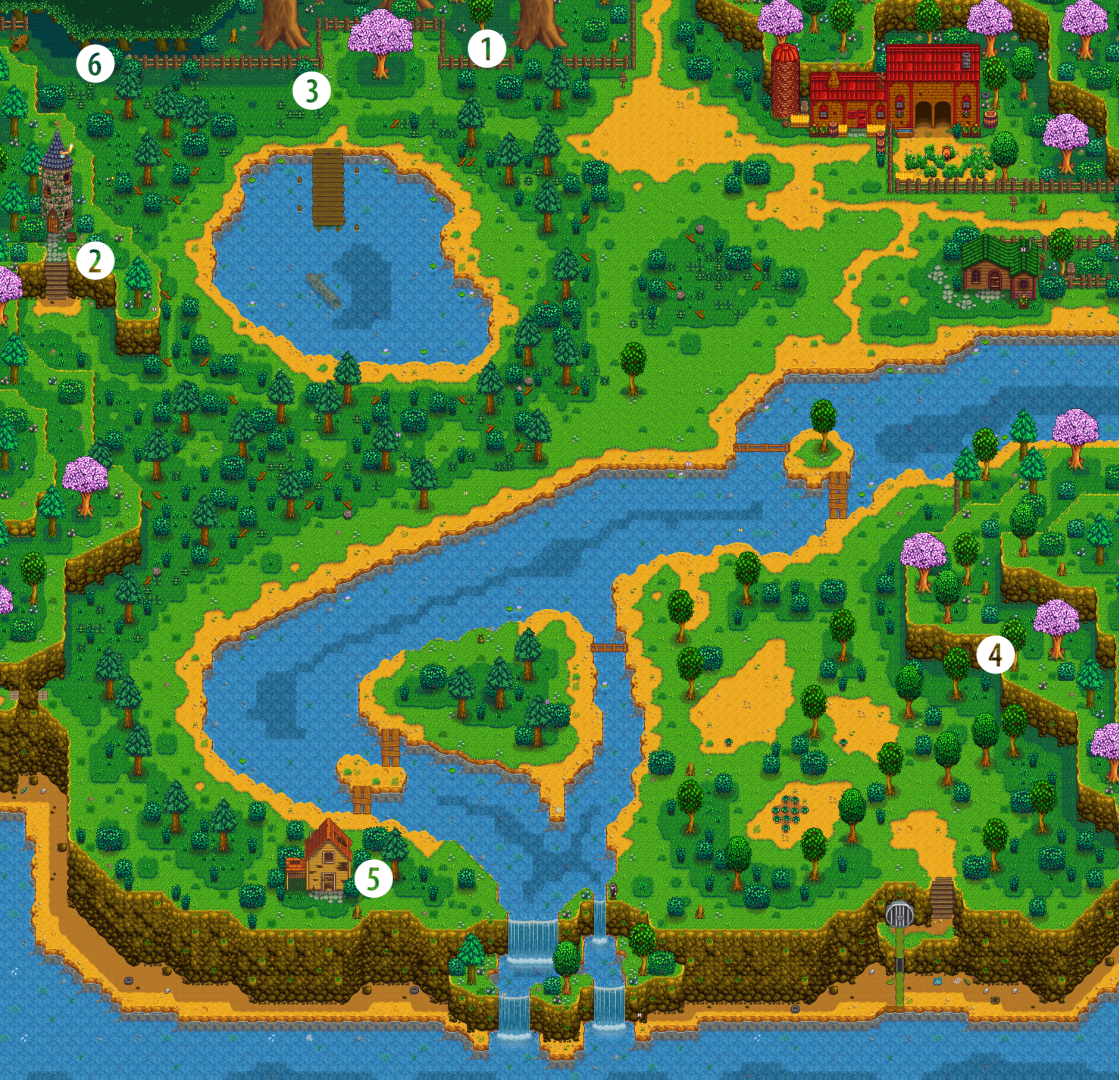
Riesenbaum-Nebenquest

Sobald du das Gewächshaus repariert hast, besteht jede Nacht eine Chance von 10 %, dass ein starker Wind einen der großen Bäume im Norden des Zundersaftwalds umwirft. Erst dann kannst du den Stumpf mit 100 Hartholz „reparieren“, woraufhin ein Waschbär einzieht.



Dieser hat bis zu acht Aufgaben für dich, in denen er dich um verschiedene Gegenstände bittet. Sobald du mindestens eine der Aufgaben abgeschlossen hast, öffnet der **Waschbärenladen** seine Pforten (alle Aufgaben abzuschließen, bringt dir einen Erfolg ein). Die Waschbärin will kein Geld, sondern Tauschwaren:

Gegenstand	Preis	Gegenstand	Preis
Karottensamen	1 Ahornsamen	Waschbärtagebuch	999 Fasern
Sommerkürbissamen	15 Harz	Waschbärhut	10 Gemischte Saat
Brokkolisamen	5 Moos	Feenstaub	1 Mystischer Sirup
Pulvermelonensamen	2 Eicheln	Dschungeltank	5 Zerbrochene Brille



- ① GROßER BAUM
- ② ZAUBERERTURM
- ③ WANDERNDER HÄNDLER
- ④ MEISTERSCHAFTSHÖHLE
- ⑤ HUTMAUS
- ⑥ EINGANG ZUM GEHEIMEN WALD

Aufträge

Stardew Valley ist ein Spiel, in dem dir niemand vorschreibt, was du zu tun hast. Im Großen und Ganzen kannst du deine Tage frei gestalten. Abgesehen von den Bündeln, diversen Sammlungen und der Perfektion (siehe Kapitel **Spielfortschritt**) gibt es jedoch auch Aufträge, die es zu vervollständigen gilt. Manche dieser Aufträge sind für deinen Fortschritt im Spiel ausschlaggebend, da sie dir neue Wege eröffnen. Quests abzuschließen ist außerdem der schnellste Weg um an **Gewinnkarten** zu kommen. Diese kannst du in Bürgermeister Lewis' Haus am **Preisautomaten** gegen Preise eintauschen.

Schwarze Brett (Aushilfe gesucht)

Neben der Eingangstür zu Pierres Gemischtwarenladen findest du ein Schwarzes Brett, auf dem regelmäßig kleine Aufträge zu finden sind. Achte darauf, dass du mit der richtigen Seite des Schwarzen Bretts interagierst, denn links davon hängt der Stadtkalender.



Die Aufträge werden zufällig von Dorfbewohnern gestellt und sie bitten dich darum, bestimmte Gegenstände zu sammeln, Monster zu töten, bestimmte Fische zu fangen oder andere Objekte zum Auftraggeber zu bringen. Diese Aufgaben bringen in der Regel kleine Mengen an Geld und Freundschaftspunkte mit dem Auftraggeber.

Spezialaufträge-Brett

Ab dem 2. Herbst des 1. Jahres wird in Pelikan Stadt das Spezialaufträge-Brett zugänglich. Jeden Montag werden dort zwei neue Aufträge ausgehängt, von denen du jeweils nur einen annehmen kannst.



Diese Aufträge sind in der Regel schwieriger zu erfüllen als die des Schwarzen Bretts, gehen jedoch mit lukrativeren Beloh-

nungen einher, darunter Gold (je nach Auftrag bis zu 6.000), Freundschaftspunkte, Craftingrezepte und sogar Gegenstände, die dir per Post zugestellt werden.

Auftrag	Beschreibung	Zeit	☺	Belohnung
Insel-Zutaten	Caroline möchte von dir 100 Taro-Wurzeln oder 100 Ingwer oder 100 Ananas. (nur wenn Ingwerinsel freigeschaltet)	28 Tage	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • 50 % des Goldes des Grundpreises der Pflanzen • Solarpanel Rezept
Höhlenpatrouille	Clint verlangt 50 getötete Monster. Dafür zählen nur Fledermäuse, Staubgeister, Skelette und Maden.	7 Tage	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • 6.000 🪙 • Geoden Brecher Rezept
Aquatische Überbevölkerung	Demetrius möchte, dass du 10 Fische einer Art fängst. Welche er will, verrät er dir im Auftrag.	7 Tage	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • Wert der Fische, wenn man sie verkaufen würde, als Gold • Hof Rechner Rezept
Biom Gleichgewicht	Demetrius möchte, dass du 20 Fische einer Art fängst. Welche er will, verrät er dir im Auftrag.	7 Tage	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • 1.500 🪙 • Hof Rechner Rezept
Stein-Verjüngung	Emily braucht jeweils einen Rubin, Topas, Smaragd, Jade und Amethyst. (benötigt Zugriff zur Nähmaschine in Emilys Haus)	7 Tage	Nein	<ul style="list-style-type: none"> • 1.000 🪙 • Freundschaft • Nähmaschine • Cutscene in Emilys Haus
Geschenke für George	Sammle 12 Lauch für Evelyn. Diese müssen während des Auftrags gesammelt werden. (nur im Frühling)	28 Tage	Nein	<ul style="list-style-type: none"> • 2.000 🪙 • Kaffeemaschine • Cutscene in Georges Haus
Fragmente der Vergangenheit	Gunther verlangt 100 Knochenfragmente. Sie müssen gesammelt werden, während der Auftrag läuft.	7 Tage	Nein	<ul style="list-style-type: none"> • 3.500 🪙 • Knochenmühle Rezept
Gus' berühmtes Omelett	Gus braucht 24 Eier für sein Riesenamelett. Entweder Eier vom Boden sammeln oder aus einem Greifer nehmen.	14 Tage	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • 3.000 🪙 • Mini-Kühlschrank • Cutscene in der Kneipe zum Sternenfall
Ernte Bestellung	Um die Belohnung zu erhalten, muss man 100 Stück der verlangten Nutzpflanze in den Versandbehälter legen. Die Ernte muss während des Auftrags geschehen. (nicht im Winter)	28 Tage	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • 50 % des Goldes des Grundpreises der Pflanzen • Mini-Versandbehälter per Post am darauffolgenden Tag
Gemeinde Säuberung	Fische oder sammle 20 Müll-Gegenstände für Linus und lege sie in den Mülleimer bei der Eisenbahn. Müll aus Krabbenreusen zählt auch.	7 Tage	Nein	<ul style="list-style-type: none"> • 500 🪙 • Freundschaft • Fasersaatgut Rezept • Cutscene in den Bergen
Das starke Zeug	Pam möchte Wodka herstellen. Bringe ihr 12 Kartoffelsaft. (nur im Frühling)	14 Tage	Nein	<ul style="list-style-type: none"> • 3.000 🪙 • Freundschaft • Cutscene im Wohnwagen • I.F.F. Fernsehsender

HEIRATSKANDIDATEN

ALEX



Flussstraße 1 in der Pelikan Stadt

Sommer 13

Sommer 16



Jack ist flink, Jack ist zäh



Volles Frühstück



Lachs-Mahlzeit



Alex liebt nicht viel, außer sich selbst. Er mag Müsliriegel und alle Eier (außer Schattenei) – auch Dino- oder Papageieneier. Bei ihm kommen nur wenige Geschenke schlecht an: Lachsbeere, Wilder Meerrettich, Stechpalme und Quarz.

Herzereignisse

- 2** Besuche Alex an einem sonnigen Sommertag am Strand.
- 4** Gehe in die Stadt zwischen 9 und 16 Uhr.
- 5** Besuche Alex in seinem Zuhause. „Wir alle haben unsere Stärken und Schwächen.“ (+50).
- 6** Besuche Alex in seinem Zuhause.
Besuche Alex an einem sonnigen Sommertag am Strand.
- 8** Oder: Begleite Alex auf seinem Weg auf die Ingwerinsel, nachdem Willys Boot repariert wurde; unabhängig von der Jahreszeit.
- 10** Betrete den Saloon zwischen 19 und 22 Uhr, nachdem du Alex' Brief erhalten hast.
1. Teil: Verlasse ab Jahr 2+ dein Bauernhaus zwischen 6 und 8:20 Uhr - vorausgesetzt dir stehen 5.000 zur Verfügung und es ist kein Sonntag.
2. Teil: Betrete die Kneipe.

Beschreibung

Alex lebt mit seinen Großeltern, Evelyn und George, unter einem Dach und hat einen Hund namens Dusty. Sein alkoholkranker Vater hatte die Familie vor vielen Jahren verlassen und seine Mutter verstarb kurze Zeit später an einer Krankheit. Das Verhältnis zu seinem Vater war seit jeher schwierig, weshalb sich Alex bis heute wertlos fühlt.

Alex widmet viel Zeit seiner Leidenschaft: dem Sport. Mit Krafttraining hält er sich in Form, um im Sommer am Strand und bei der Arbeit im Eisstand (Brücke am Museum) eine gute Figur zu machen.

Eine weitere Leidenschaft ist natürlich sein gutes Aussehen. Das klingt für dich arrogant? Ist es vermutlich auch. Oder möchte er damit seine Unsicherheiten und geringes Selbstwertgefühl überspielen und eine innere Leere füllen?

Finde es selbst heraus, indem du ihn besser kennlernst.

Tagesablauf

	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01
Mo - So	Zimmer		Baum nahe Haus				Zimmer		Hund		🏠		Zimmer		Bett					
Mi *	Zimmer		Baum nahe Haus				Haleys/Emilys Haus		Hund		🏠		Zimmer		Bett					
Regen	Zimmer		Haus Eingangsbereich				Zimmer		Hund		🏠		Zimmer		Bett					

	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01
Mo - So	Zimmer		Strand			Arbeit am Eisstand			Zimmer		🏠		Zimmer		Bett					
Mi *	Zimmer		Baum nahe Haus				Haleys/Emilys Haus		Hund		🏠		Zimmer		Bett					
Regen	Zimmer		Haus Eingangsbereich				Zimmer		Hund		🏠		Zimmer		Bett					

	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01
Mo - So	Zimmer		Baum nahe Haus				Zimmer		Hund		🏠		Zimmer		Bett					
Mi *	Zimmer		Baum nahe Haus				Haleys/Emilys Haus		Hund		🏠		Zimmer		Bett					
Regen	Zimmer		Haus Eingangsbereich				Zimmer		Hund		🏠		Zimmer		Bett					

	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01
Mo - So	Zimmer		Spa: Training in der Männerumkleide						Hund bzw. Haus/Zimmer		Bett									
Mi *	Zimmer		Baum nahe Haus				Haleys/Emilys Haus		Hund		🏠		Zimmer		Bett					
Mi **	Zimmer		Baum nahe Haus				Zimmer		Hund		🏠		Zimmer		Bett					

* wenn du weniger als 6 Herzen mit Haley hast

** wenn du mehr als 6 Herzen mit Haley hast

Alex besucht das Wüstenfestival am 15. Frühling und geht am 17. Winter auf den Nachtmarkt.

Am Tag des grünen Regens bleibt Alex im ersten Jahr die ganze Zeit in der Küche und im zweiten Jahr verbringt er den Tag bei seinem Hund.

Wenn das Strandresort freigeschaltet wurde, verbringt er manchmal einen zufälligen Tag dort.

Bereit ein paar Bälle zu werfen (+15), von seiner Sportkarriere zu träumen (+30) und Alex' Aussehen zu schmeicheln (+30)? Dann steht eurer Freundschaft nichts mehr im Weg. Dann wirst du bestimmt seine beste Freundin Haley kennenlernen, seine Partnerin für den „Blumentanz“ – außer du kommst ihm in die Quere.

Sei dir gewahr, dass dieser Freundschaftspfad steinig ist und du so manchen arroganten Spruch aushalten musst. Seine Sprachen der Liebe sind Geschenke und anerkennende Lobgesänge.

Solltest du Alex heiraten, zieht er selbstverständlich mit all seinen Sportgeräten bei dir ein, zudem gibt es einen Outdoor-Trainingsbereich. Auch die geliebte Kommode darf nicht fehlen – ein gutes Aussehen ist doch alles, oder?

HOFARBEIT

Hofarbeit ist eine der fünf Spielerfähigkeiten. Dieser Bereich lässt sich aufteilen in die Aufzucht von Nutzpflanzen, die Weiterverarbeitung von Waren sowie die Aufzucht und Pflege von Nutztieren.

ANBAU

Der Anbau und der Verkauf von Pflanzen ist einer der Kernbestandteile des Spiels. Die verschiedenen Pflanzen haben unterschiedliche Wachstumsdauern und erzielen je nach Sorte andere Preise. Je nach Jahreszeit

können verschiedene Saaten angepflanzt werden. Es ist meistens aber keine gute Idee, sich nur auf die Pflanzensaat zu beschränken, die den höchsten Gewinn erzielt, denn verschiedene Pflanzen werden für Bündel (siehe Seite 344) und Aufträge benötigt. Auch Herstellungs- und Kochrezepte benötigen unterschiedliche Zutaten.





Das Feld vorbereiten

Den Boden umgraben

Um Nutzpflanzen anbauen zu können, muss der Boden, auf dem dies geschehen soll, zunächst geackert werden. Das wird mit der Hacke erledigt. Zu Beginn des Spiels hat man eine Standardhacke, diese kann jedoch beim Schmied Clint für Geld und Materialien verbessert werden. Bessere Hacken können mehrere Felder auf einmal umgraben.

Hacken können in der Vulkanschmiede mit zusätzlichen Eigenschaften verzaubert werden (z. B. noch mehr Reichweite). Mehr dazu auf Seite 61.

Name	Preis	Benötigtes Material	Bereich
 Hacke	-	-	1×1
 Kupfer-Hacke	2.000 	5 Kupferbarren	1×3
 Stahl-Hacke	5.000 	5 Eisenbarren	1×5
 Gold-Hacke	10.000 	5 Goldbarren	3×3
 Iridium-Hacke	25.000 	5 Iridiumbarren	6×3

Bewässerung





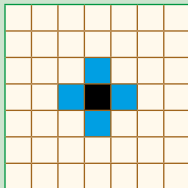
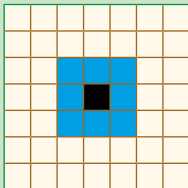
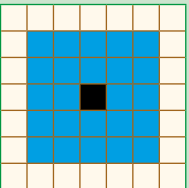
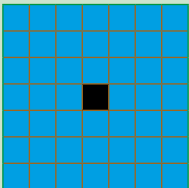
Jedes Pflanzenfeld muss einmal am Tag gegossen werden. Das kann auch vor dem Anpflanzen des Saatguts schon geschehen! Wird eine Pflanze nicht gegossen, schadet ihr das zwar nicht, allerdings wächst sie an diesem Tag dann auch nicht. Die Ausnahme dazu sind Regentage, an denen deine Felder nicht gegossen werden müssen.

Wie die anderen Werkzeuge kann auch die Gießkanne beim Schmied verbessert werden. Das erhöht ihren maximalen Wirkungsradius sowie ihre Wasserkapazität. Diese ist in der Tabelle in Feldern angegeben. Das heißt, bei der normalen Gießkanne musst du alle 40 Felder Wasser nachfüllen.

Name	Preis	Benötigtes Material	Bereich	Kapazität
 Gießkanne	-	-	1×1	40
 Kupfer-Gießkanne	2.000 	5 Kupferbarren	1×3	80
 Stahl-Gießkanne	5.000 	5 Eisenbarren	1×5	100
 Gold-Gießkanne	10.000 	5 Goldbarren	3×3	185
 Iridium-Gießkanne	25.000 	5 Iridiumbarren	6×3	334

Da das Gießen bei großen Feldern schnell sehr zeit- und energieintensiv wird, kann es ratsam sein, nach und nach auf Sprinkler umzustei-

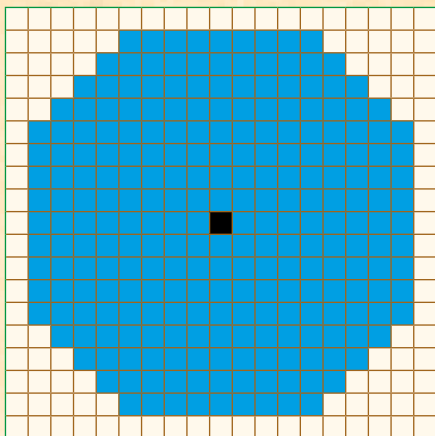
gen. Diese bewässern die Felder automatisch. Je nach Sprinklerart werden mehr Felder bewässert. Außerdem können im späteren Verlauf des Spiels auch noch Erweiterungsdüsen für die Sprinkler erworben werden, welche den Bewässerungsradius weiter erhöhen. Details dazu in der Tabelle:

			
Sprinkler	Qualitätssprinkler (Sprinkler + Düse)	Iridium-Sprinkler (Qualitätssprinkler + Düse)	Iridium-Sprinkler mit Düse
			

Vogelscheuchen

Jede Nacht gibt es eine gewisse Chance, dass Krähen sich über deine Pflanzen hermachen. Je mehr Pflanzen du aktuell anbaust, desto höher ist diese Chance.

Aus diesem Grund solltest du deine Erträge mit Vogelscheuchen schützen. Diese schaltest du schon auf Hofarbeit-Level 1 frei und sie schützen deine Ernte in einem 8-Felder-Radius. Außerdem gibt es auch eine **Deluxe-Vogelscheuche** mit doppelt so großem Radius, doch um diese freizuschalten, musst du erst die acht seltenen **Sammlervogelscheuchen** in die Hände bekommen ... Mehr dazu auf Seite 376.



Der Wirkungsradius einer Vogelscheuche. Er ist tatsächlich rund und nicht wie viele andere Wirkungsbereiche im Spiel quadratisch.

Dünger

Um das Wachstum deiner Pflanzen zu unterstützen oder um seltener gießen zu müssen, kannst du Dünger auf dein Feld geben. Die zehn verschiedenen Dünger im Spiel lassen sich in vier Kategorien unterteilen:

Anfängerdünger

Diese ersten Düngerrezepte werden auf den Hofarbeit-Level 1 bis 4 freigeschaltet. Sie stellen eine gute Basis für deine Farm dar. Sie können ab dem 15. Frühling des ersten Jahres in Pierres Gemischtwarenladen gekauft werden.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Standarddünger	100 	2 Harz
 Hydrogel (Standard)	100 	2 Stein
 Geschwind-Wachs	100 	1 Kiefernteer 5 Moos




Fortgeschrittenendünger

Die besseren Dünger erhältst du auf Hofarbeit-Level 7 bis 9. Pierre verkauft diesen Dünger erst ab dem zweiten Jahr des Spiels.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Qualitätsdünger	150 	4 Harz 1 beliebiger Fisch
 Hydrogel (Qualität)	150 	3 Stein 1 Lehm
 Luxus-Geschwind-Wachs	150 	1 Eichenharz 5 Knochenfragment


Expertendünger

Die bestmöglichen Dünger schaltest du erst recht spät im Spielverlauf frei, nämlich auf der Ingwerinsel. Zwei davon können im Geheimen Walnusszimmer von Mr. Qi für insgesamt 50 Qi-Edelsteine gekauft werden, den Deluxe-Hydroboden erhältst du vom Inselhändler für 50 Schlackenscherben.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Deluxe-Dünger	–	1 Iridiumbarren 40 Harz
 Deluxe Hydro-Boden	–	5 Stein 3 Fasern 1 Lehm
 Hyper Speed-Zucht	–	1 Radioaktives Erz 3 Knochenfragment 1 Solar-Essenz

Baumdünger

Der Baumdünger fällt etwas aus dem Raster, denn er wird nicht auf dein Feld aufgetragen, sondern auf wachsende Bäume.

Name	Preis	Benötigtes Material
 Baum Dünger	–	5 Fasern 5 Stein

Riesenpflanzen

Manche Früchte – genauer gesagt **Blumenkohl**, **Melonen**, **Kürbisse**, **Pudermelonen** und **Qi-Früchte** – können zu Riesenfrüchten heranwachsen. Diese werfen etwa den doppelten Ertrag ab. Im Gegensatz zu anderen Pflanzen werden sie beim Jahreszeitenwechsel auch nicht zerstört, von daher kann man sie auch als dekorative Objekte auf der Farm behalten.








Entstehen können sie nur, wenn die entsprechenden Gemüsesorten in einem 3x3-Raster angebaut werden. Für jedes 3x3-Feld auf der Farm besteht pro Tag eine gewisse Chance, dass sich erntebereite Pflanzen zu einer Riesenpflanze zusammenfügen. Das heißt, möchtest du die Chance maximieren, kannst du einfach noch einige Tage warten, bevor du deine Feldfrüchte erntest.

NUTZPFLANZEN

Frühling

Name	Preis Pierre (Joja)	Tage bis erntbar	Wert	☼/Tag	+	H
 Blue Jazz	30 (37)	7	50 ☼	2,86	45	20
 Blumenkohl	80 (100)	12	175 ☼	7,92	75	33
 Erdbeere	100 (Eierfest)	8 (wächst alle 4 Tage nach)	120 ☼	29,83	50	22
 Grüne Bohne	60 (75)	10	40 ☼	7,2	25	11
 Grünkohl	70 (87)	6	110 ☼	6,67	50	22
 Kaffeebohne	2500 (Reisewagen)	10 (wächst alle 2 Tage nach)	15 ☼	20,89		
 Kartoffel	50 (62)	6	80 ☼	5	25	11
 Knoblauch	40 (-)	4	60 ☼	5	20	9
 Pastinake	20 (25)	4	35 ☼	3,75	25	11
 Rhabarber	100 (Oase)	13	220 ☼	9,23		
 Tulpe	20 (25)	6	30 ☼	1,67	45	20
 Ungemahlener Reis	40 (-)	6/8	30 ☼	0	3	1
















Sommer

Name	Preis Pierre (Joja)	Tage bis erntbar	Wert	☼/Tag	+	H
 Blaubeere	80 (-)	13 (wächst alle 4 Tage nach)	50 ☼	20,8	25	11
 Hopfen	60 (75)	11 (wächst jeden Tag nach)	25 ☼	13,04	45	20
 Mais	150 (187)	14	50 ☼	1,92	25	11
 Melone	80 (100)	12	250 ☼	14,17	113	50
 Mohn	100 (125)	7	140 ☼	5,71	45	20

LEGENDÄRE FISCHE

Wenn du während des Fischen-Minispiels einen Fisch siehst, der eine Krone trägt, dann hat ein legendärer Fisch angebissen. Jeder legendäre Fisch kann nur einmal pro Spieler gefangen werden. Sie bringen besonders viele Erfahrungspunkte und erzielen sehr hohe Preise. Jeder von ihnen kann nur an einem ganz bestimmten Ort gefangen werden.

Von jedem der fünf legendären Fischen gibt es eine alternative Form, die nur während der Mr.-Qi-Spezialquest **Erweiterte Familie** gefangen werden kann. Diese Fische sind theoretisch mehrfach fangbar, da die Quest mehrfach angenommen werden kann.

Bild	Name	Bild	Alternative	Preis	Verhalten	Beschreibung
	Mutanten-karpfen		Radioaktiver Karpfen	1.000 	80 pfeilschnell	Überall in der Kanalisation fangbar.
	Anglerfisch		Frau Angler	900 	85 ruhig	Erfordert mindestens Stufe 3 im Fischen. Wirf von der Holzbrücke nördlich des Joja-Markts die Angel aus (die Richtung ist egal).
	Purpurfisch		Sohn vom Purpurfisch	1.500 	95 gemischt	Erfordert mindestens Fischen-Stufe 5. Wirf deine Angel am östlichen Teil des Strandes aus (jenseits der zu reparierenden Brücke), so weit vom Pier aus und so weit nach unten wie möglich.
	Gletscherfisch		Gletscherfisch Junior	1.000 	100 gemischt	Erfordert mindestens Stufe 7 im Fischen. Wirf am südlichen Ende der Pfeilspitzeninsel im Zundersaftwald deine Angel nach Süden aus (in die Flusskreuzung sozusagen).
	Legende		Legende II	5.000 	110 gemischt	Erfordert mindestens Stufe 10 im Fischen. Nur an Regentagen fangbar! Wirf rechts unten am Bergsee deine Angel in Richtung des Baumstammes im See aus - je näher, desto besser.

FISCHRÄUCHERER

Im Fische räucherer kannst du Fisch mit einem Stück Kohle räuchern. Dieser Prozess dauert 50 Minuten, verdoppelt den Wert des Fisches und erhöht seinen Energie- und Lebensregenerierungswert um die

Hälfte. Es können auch legendäre Fische sowie die Fische aus der Krabbenreue geräuchert werden.

Der Fischräucherer profitiert von den Berufen **Fischer** und **Angler**. Außerdem erhöht die Hofarbeitsfähigkeit **Handwerker** den Preis des ursprünglichen Fisches um das 2,8-fache. Willy kauft dir geräucherte Fische nicht ab.



LISTE ALLER FISCH

Meeresfische

Bild	Name	Preis	Zeit	Jahreszeit	Wetter	Verhalten	Verwendung
	Weißer Thun	75	6 – 11 18 – 19			60 gemischt	"Fischeintopf"-Quest
	Sardelle	30	immer		jedes	30 pfeilschnell	
	Aal	85	16 – 2		Regen	70 ruhig	Nachtfischen Bündel Gebratener Aal Würziger Aal
	Flunder	100	6 – 20		jedes	50 Absenker	Meerschaumpudding
	Heilbutt	80	6 – 11 19 – 2		jedes	50 Absenker	
	Hering	30	immer		jedes	25 pfeilschnell	
	Oktopus	150	6 – 13		jedes	95 Absenker	Willy (geliebtes Geschenk)
	Kugelfisch	200	12 – 16		sonnig	80 Schwimmer	Spez.-fische Bündel Abigail (geliebtes Geschenk) "Aquatische Forschung"-Quest
	Riffbarsch	50	6 – 19		Regen	40 gemischt	Ozeanische Bündel
	Rotbarbe	75	6 – 19		jedes	55 ruhig	

Das Spiel Stardew Valley vereinigt die verschiedensten Genres auf einzigartige Weise in sich: Simulation, RPG, Crafting und Aufbau warten hier auf dich! Tauche ein in eine unglaublich komplexe und detailreich gestaltete Pixelwelt, in der du nicht nur über deine eigene Farm verfügst, sondern auch ein eigenes Haus einrichten, eine Familie gründen und zum reichsten Einwohner des Sternentals werden kannst.

Dieser große Guide zeigt dir die unzähligen Möglichkeiten des Spiels und hilft Dir dabei, in jeder Situation die richtigen Entscheidungen zu treffen: Welche Pflanzen baue ich am besten an? Soll ich Schleime züchten oder doch lieber in die Minen hinabsteigen? Wo finde ich nochmal diesen einen Fisch und wie gewinne ich das Herz der Dorfbewohner? Starte deine Reise in die faszinierende Welt des Sternentals!

Hier findest du alle Infos zum Spiel!

- Alle wichtigen Neuerungen der Version 1.6
- Überblick über die Spielmechaniken
- Das Tal und seine Orte
- Freundschaft, Liebe, Ehe
- Das Land bewirtschaften
- Dein Hof, die Gebäude und Tiere
- Abenteuer in Höhlen und Minen
- Das Craften und Kochen
- Aufgaben & Quests
- Das „Late Game“: Die Ingwerinsel
- Cheats für Gegenstände
- Sammeln und Erfolge

Lust gleich
weiterzulesen?
Das komplette Buch auf
bildner-verlag.de

Hier
klicken!

