

# ARK: Survival Evolved



Genre:	Open-World, Survival
Publikationsjahr:	2017
Studio:	Studio Wildcard, Instinct Games, Efecto Studios, Virtual Basement
Analyse von:	Julian Simpson, Hugo Pitteloud, Alenka Komenda

## 1. Spielbeschrieb

## 2. Soundbeschrieb

## 3. Information/Aktion durch Sound

Die Informationsvermittlung wird in vielen Situationen über diverse Arten an Sound gestaltet. Wird zum Beispiel ein neues Level freigeschaltet, so ertönt eine triumphale Orchester-Melodie, welche die visuelle Nachricht auf dem Bildschirm unterstützt. Ein anderes Beispiel wären die auditiven Hinweise bei kritischen Vitalwerten. Ist zum Beispiel die Lebensanzeige sehr tief, ertönt ein Herzpochen und ein regelmässiges Piepen.

Durch die Vertonung der Aktionen bietet dadurch eine direkte Kommunikation zur Spielerschaft und teilt mit, ob Erfolg oder Misserfolg zu verzeichnen ist oder stellt ein Fokussieren der Aufmerksamkeit dar.

### (4.1 User Interface)

## 4. Environment

## 5. Immersion durch Sound

## 6. Fazit

Vergleich Link

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ark\\_survivalevolved&rev=1749642769](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ark_survivalevolved&rev=1749642769)

Last update: **2025/06/11 13:52**

