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 das Spiel eine direkte Kommunikation zur Spielerschaft und teilt mit, ob Erfolg oder Misserfolg zu verzeichnen ist oder stellt ein Fokussieren der Aufmerksamkeit dar.

Diese Sounds finden während dem Spielen, sowie auch beim Ausführen von Aktionen in User Interfaces statt.

(4.1 User Interface)

4. Environment

Die Spielumgebung von ARK: Survival Evolved ist sehr gross, vielfältig und belebt und wird über

diverse Sounds vertont.

5. Immersion durch Sound

6. Fazit

Grosse Diskrepanz zwischen Sound-Ästhetiken (z.B.: Level Up und Upgrades)

Der Vergleich des Game Sounds zwischen ARK: Survival Evolved und Subnautica: Below Zero ist im Artikel zu Subnautica: Below Zero zu finden.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ark_survivalevolved&rev=1749643645

Last update: **2025/06/11 14:07**