

# 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. Spielbeschreibung

ARK: Survival Evolved ist ein Survival-Spiel, welches sich auf Leveling, Crafting und Basebuilding fokussiert. Dazu kommen eine grosse Vielzahl an unterschiedlicher Dinosaurier die einerseits zur Gefahr der Spielerschaft werden und auch grösstenteils zähmbar sind. Die gezähmten Dinos helfen dann der Spielerschaft zu überleben, sich schneller zu bewegen (auf dem Boden, Unterwasser und in der Luft) und verschiedenste Ressourcen effizienter zu sammeln.

## 2. Soundbeschreibung

Das Spiel beinhaltet wie ihre realistischen Grafiken auch realistische Sounds, dazu werden dann Sci-Fi Sounds verwendet (beispielsweise im User Interface). Die Musik ist sehr orchestral, was auch in einzelnen Sounds aufgenommen wird. Daraus ergibt sich ein Mix von Sound Arten, welcher sich hauptsächlich auf die Soundeffekte zur Information und Aktion fokussiert. (Simulation, Kommunikation & Feedback)

## 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.

Grundsätzlich finden sich in den Biomen eigene Background Sounds, welche wie folgt zugeordnet sind:

Arktisches Biom, Berg-Biom	Windrauschen, vereinzelt hohe Vogel-/Tiergeräusche
Redwood-Biom, Wald-Biom	Vogelgeräusche und Zirpen
Sumpf	Froschgeräusche
Strand	Möwen, Wellenrauschen
Wasser	Blubbern, Rauschen

Ausser Dinosaurier gibt es keine Tiere in der Welt und werden nur durch das Background-Soundscape angedeutet. Zudem wird die Hintergrundvertonung durch die Geräusche der Dinosaurier übertönt.

Die Dinosaurier tragen

# 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\\_survivevolved&rev=1749644794](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ark_survivevolved&rev=1749644794)

Last update: **2025/06/11 14:26**

