

# 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.

Die Vertonung der Aktionen der Spielerschaft oder Dinosaurier, wie zum Beispiel ein Angriff mit einem

Speer oder ein Flügelschlag, versucht die physikalische Welt zu imitieren und folgt somit der realistischen Gestaltung des Spiels.

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. Die Grundfunktion der Geräusche dient hauptsächlich als Informationsvermittlung.

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 eine Schrittvertonung mit sich, welche der indirekten Kommunikation mit der Spielerschaft dient. Sie folgt dem Prinzip, je grösser der Dinosaurier, desto lauter ertönen dessen Schritte. Der Radius, ausgehend des Avatars, in welchem die Schritte zu hören sind, ist sehr klein.

In ARK: Survival Evolved lässt sich eine starke Repetition der Sounds feststellen. Beispielsweise ertönen alle Dinosaurier gleich, wenn sie geschlagen werden.

Findet ein Kampf zwischen Spielerschaft und Dinosaurier statt, so ertönt ein Soundtrack, welcher zur Anzeige dient, dass die Kampfsituation immer noch aktuell ist. Diese dient als direkte Kommunikation, wenn die Spielerschaft, durch eine gewalttätige Aktion gegenüber einem Dinosaurier zu sein, angegriffen wird. Ertönt der Kampf-Soundtrack jedoch weil der Dinosaurier zuerst angreift zählt diese als indirekte Kommunikation.

Während dem Kampf können die Angriffe der Dinosaurier durch spezifische Sounds unterschieden werden. Diese sind zum Teil ähnlich, bieten aber die Möglichkeit zur Unterscheidung der Angriffe he nach Wichtigkeit/Einzigartigkeit der Angriffe.

## 5. Immersion durch Sound

Die Immersion von ARK: Survival Evolved wird durch die Sounds keine grossartige Immersion geschaffen, diese jedoch auch nicht stark gebrochen, da die Soundwelt eher spärlich bespielt ist. Die Soundwelt ist nur schwach mitreissend.

Die Background-Sounds werden durch ihre reduzierte Lautstärke nur bedingt wahrgenommen und auch dass die Dinosaurier nur in naher Distanz hörbar sind, trägt nicht viel zur Immersion bei.

Das Spiel mischt verschiedene Arten an Sound-Ästhetiken, darunter orchestrale Soundtracks, Sci-Fi- oder auch realistische Sounds.

## 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=1749647430](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ark_survivevolved&rev=1749647430)

Last update: **2025/06/11 15:10**

