

# 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. 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 wenig Tiere, in der grösse der hellen Background-Soundscape, und werden nur angedeutet. Zudem wird die Hintergrundvertonung durch die Geräusche der Dinosaurier oder Musik 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/anvisiert zählt diese als indirekte Kommunikation. Zusätzlich ertönt der Kampf-Soundtrack auch wenn ein feindlicher Dinosaurier die Spielerschaft ins Visier nimmt und dient der Fokussierung der Aufmerksamkeit und Dramatisierung des Spielgeschehens.

## 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 sich eher auf das notwendige konzentriert. Der Perspektivenwechsel von First-person zu Third-person verändert die sounds der Spielschaft stark und viele der realistischen unterschiedlichen sounds sind nur in First-person hörbar.

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. Einzelne Dinosaurier sind einzigartiger und am Sound erkennbar andere sehr ähnlich und schwieriger zu identifizieren.

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

## 6. Fazit

Das Spiel weist eine grosse Diskrepanz zwischen Sound-Ästhetiken auf (z.B.: Level Up und Upgrades). ARK: Survival Evolved fokussiert sich auf das Notwendigste im Sound (Aktionen und Kommunikation). Jedoch wurde die sehr viel genutzte Third-Person-Perspektive sehr anders und weniger immersiv als die First-Person-Perspektive umgesetzt.

Da sich das Spiel eher unpolished anfühlt, rückt sich auch die Qualität des auditiven in den Hintergrund. Schätzungsweise spielt die Spielschaft ARK: Survival Evolved nicht hauptsächlich immersionswegen.

Verbesserungspotential bieten die Background-Sounds welche oft leer wirken, das Mischen der Sound-Ästhetiken und die Hör-Radien der Dinosaurier, wobei die Hör-Radien auch bewusst so klein gesetzt sein könnten, um den Überraschungs-Effekt wahren zu können.

Ark: Survival Evolved hat so eine grosse Spielwelt, Mischung von Genres(Sci-Fi, Prähistorie, Dinosaurier) und Vielfalt an Entitäten, dass es grundsätzlich schwierig ist den Sound vollumfänglich in realistischer, zielgerichteter Ästhetik umzusetzen.

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\\_survivaevolved&rev=1749657640](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ark_survivaevolved&rev=1749657640)

Last update: **2025/06/11 18:00**

