

Ark: Survival Evolved

EIN LAUNISCHES BIEST

Genre: **Action** Publisher: **Koch Media** Entwickler: **Studio Wildcard** Termin: **29.8.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Mittlerweile gibt es über 100 Kreaturen in Ark. Darunter natürlich ein mächtiger T-Rex, auf dem wir reiten können.

Ark: Survival Evolved begeistert und enttäuscht, motiviert und frustriert. Nur wer über viele Macken hinwegsieht, findet hier sein Dino-Paradies.

Von Johannes Rohe

Dinos sind launische Biester. Ja klar, man kann mit ihnen (oder um sie herum) den wohl großartigsten Freizeitpark der Welt bauen. Aber schaut man nur einmal zu lang weg, fehlen plötzlich der Hälfte der Besucher die Handtaschen – und lebenswichtige Organe. Ganz ähnlich wie John Hammond in Jurassic Park machen auch die Entwickler von Ark: Survival Evolved Saurier und andere prähistorische Viecher zu den Stars in ihrem Spiel. Und irgendwie geht die Rechnung auch für sie nicht so ganz auf.

In seinen besten Momenten ist Ark ein fantastisches Survival-Erlebnis in einer vielfältigen und teils atemberaubenden Spielwelt. Ein andermal stehen wir nackt am Strand herum, müssen stundenlang einen pennenden Dino bewachen oder ärgern uns

über die Bugs. Zum Glück ist in diesen Fällen das einzige Todesopfer der Spielspaß.

Geliebt und gehasst

Und nicht nur im Spiel selbst erleben wir einen Zwiespalt. Im Prinzip ist Ark ein riesiger Haufen von Widersprüchen – und zwar seit Jahren. Wenn wir etwa schreiben, die Rechnung sei nicht aufgegangen, ist das eigentlich ziemlicher Unsinn. Genau genommen dürfte sich Ark binnen kürzester Zeit gerechnet haben. Seit dem Release der Early-Access-Version im Juni 2015 ist das Survival-Spiel praktisch ein Dauergast in den Steam-Verkaufscharts und hat Millionen Fans gefunden. Ark sah sich aber auch von Beginn an mit teils heftiger Kritik konfrontiert. Zunächst trieben vor allem die grotten-schlechte Performance selbst auf Hightech-Rechnern und die zahlreichen Spielfehler die Käufer auf die Barrikaden.

Später waren es andere Kontroversen: Die Verschiebung des versprochenen Veröffentlichungstermins letztlich um über ein Jahr, die Auskopplung eines Free2Play-Ablegers und der Verkauf eines DLCs noch in der Ear-

ly-Access-Phase etwa. Und das ging bis zum Release mit der saftigen Preiserhöhung kurz davor und dem Hickhack um einen Server-Wipe so weiter. Entsprechend gemischt fallen die User-Reviews auf Steam aus. Die einen haben Tausende Stunden in der Inselwelt verbracht, sich ihren ganz eigenen Jurassic Park gebaut und lieben Ark trotz seiner Fehler abgöttisch. Die anderen haben teilweise ähnlich viel Spielzeit angehäuft, sind aber inzwischen nur noch enttäuscht. Für uns Tester heißt das, wir können uns mit einer Wertung eigentlich nur in die Nesseln setzen. Entweder wir sind angesichts der offensichtlichen Macken viel zu milde und unsere Wertung zu hoch oder wir verkennen die wahre Genialität von Ark. Tja was soll's, wir versuchen es trotzdem.

Allein unter Sauriern

Also, worum geht's in Ark? Betreten wir zum ersten Mal einen Server, stehen wir nackt und ahnungslos am Strand einer Inselwelt. Über das Wer, Wie, Was oder Warum schweigt sich das Spiel aus. Lediglich durch einige Notizen, die wir in der Spielwelt fin-



Aber auch fantastische Wesen wie Drachen finden wir in Ark.



Doch der Otter mit Helm schlägt sie alle.

Für uns heißt das, wir ernten zunächst in stundenlanger Arbeit Mejo- und Narcoberries. Außerdem wollen Betäubungspfeile gecraftet werden. Mit ein paar Schüssen legen wir dann unseren schuppigen Freund in spe schlafen und füllen dessen Inventar mit leckeren Beeren. Doch damit nicht genug. Regelmäßig muss der künstliche Tiefschlaf durch das Nachfüttern von Narcoberries verlängert werden. Und weil ein schlafender Dino verlockende Beute ist, halten wir herumstreunende Raubsaurier davon ab, unseren Kumpel anzuknabbern. Bei einem halbwegs stattlichen Dino wie einem Tricera-tops zieht sich dieses Spielchen locker zwei Stunden. Ihr wollt einen T-Rex? Dann dürft ihr über fünf Stunden Wache stehen.

Selbst ist der Überlebenskünstler

Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen, bleiben zwei Möglichkeiten. Entweder ihr schließt euch mit den bis zu 100 anderen Spielern pro Server zu einem Stamm zusammen oder ihr macht euch eure eigenen Regeln. Die Möglichkeit, Ark an den eigenen Spielstil anzupassen, ist eine der größten Stärken des Spiels. Wir können eigene Server starten, auf denen wir die Spielregeln nahezu nach Belieben verändern. Im Einzelspielermodus zaubern wir uns auf Wunsch durch simple Konsolenbefehle Ressourcen oder sogar Dinos herbei, um dem ewigen Grind zu entgehen. Am eigentlichen Problem ändert sich dadurch allerdings nur wenig, man weicht ihm nur aus. Die Standardregeln von Ark sind für Einzelspieler schlichtweg zu frustrierend.

Mit zahlreichen Mods, die via Steam Workshop sehr gut ins Spiel integriert sind, lässt sich das Spiel noch weiter aufpeppen. So verwandeln wir Ark mit nur wenigen Klicks in eine Steampunk- oder Piratenwelt, erkunden ganz neue Maps oder entfernen sämtlichen SciFi-Quatsch, um eine puristische Steinzeit-Survival-Erfahrung zu bekommen. Die ehemaligen Mods The Center und Ragnarok wurden mittlerweile sogar zum offiziellen Teil des Spiels erklärt.

Häuserbau und Großwildjagd

Ob allein oder in der Gruppe, ausdauernden Abenteuern bietet Ark schier endlose Mög-



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Durch meine vergangenen Ausflüge mit den YouTubern und Ark-Profis Coya, Exhumer und Beam weiß ich, wie viel Spaß und Abwechslung man in diesem ambitionierten Spiel erleben kann. Eine riesige Fangemeinde liebt das Dino-Abenteuer – und wer wäre ich, ihnen ihr Lieblingsspiel schlechzureden. Doch als ich mich für diesen Test nach längerer Zeit und mit einigem Abstand mal wieder mit Ark beschäftigt habe, sind mir auch die Probleme wieder aufgefallen. Die Bugs sind da noch das geringste Übel. Problematischer finde ich den Grind, der vor den coolen Spielinhalten steht. Wer mit dem Kauf von Ark liebäugelt, sollte wissen, worauf er sich einlässt. Im Idealfall stehen ein paar Freunde parat, die sich mit ins Abenteuer stürzen. Gemeinsam stundenlang einem schlafenden T-Rex das Pfötchen zu halten, ist eben nur halb so schlimm.

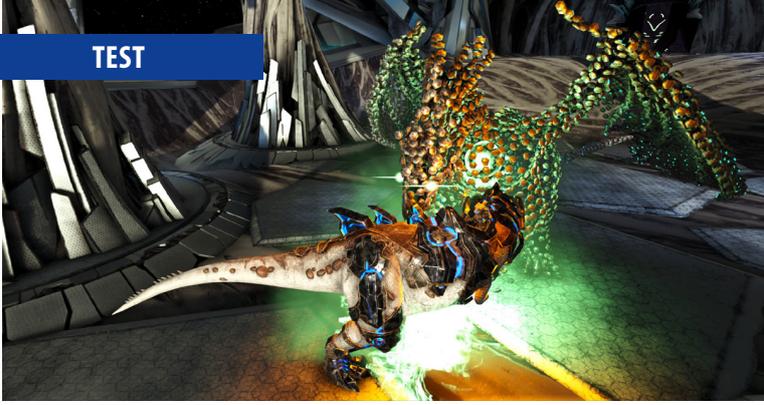
den, und im allerletzten Bosskampf erfahren wir zumindest ansatzweise etwas über die Spielwelt, in der neben Sauriern auch Fantasiewesen wie Drachen und Yetis leben.

Zunächst haben wir aber auch ganz andere Sorgen. Unser Charakter friert, verhungert, verdurstet und läuft zudem jederzeit Gefahr, von einem Dino gefrühstückt zu werden. Unsere ersten Aufgaben ergeben sich also ganz organisch: Wir brauchen Nahrung, Kleidung, einen Unterschlupf und eine Waffe. Also schlagen wir auf Bäume ein, um Holz zu sammeln, klauben Steine und Beeren auf und basteln im Inventar unsere ers-

ten Werkzeuge. Das Crafting funktioniert über Rezepte, sogenannte Engramme, die wir mit jedem Level-up freischalten. Gleichzeitig verteilen wir Skillpunkte auf Werte wie Lebensenergie, Ausdauer oder Kraft. Ein durchaus motivierendes System, das uns stets eine Karotte vor die Nase hält.

Woher kommen Dino-Babys?

Während die ersten Schritte auch ohne Anleitung funktionieren, stehen wir schnell wie der Rex vorm Berg, weil Ark uns einfach nichts erklärt. Was ist Kibble und wozu dient es? Welche Dinos sollte man zähmen und um welche einen großen Bogen machen? Wie züchtet man Saurier-Babys? Solche Fragen können wir nur durch extrem mühevolleres Trial&Error beantworten – oder indem wir gleich zu einem Community-Guide greifen (zum Beispiel dem exzellenten Einsteiger-Guide von Exhumer). Doch auch mit solcher Hilfe stoßen wir bald an unsere Grenzen. Für Normalspieler, die solo unterwegs sind, ist Ark viel zu grindlastig und zeitintensiv. Wollen wir mehr als eine Strohütte errichten, müssen wir Unmengen an Ressourcen farmen. Noch schlimmer ist das Zähmen von Dinos. Wer ein Urzeit-Haustier sein Eigen nennen will, muss die Echse seiner Begierde zunächst betäuben und anschließend so lange mit ihrem Lieblingsfutter vollstopfen, bis sie ihn ins Herz geschlossen hat.



Der finale Bosskampf stellt selbst Ark-Profis, die auf einem T-Rex in Rüstung angeritten kommen, vor eine Herausforderung.



Sind wir zu Spielbeginn froh über eine einfache Zwillie, braten wir Feinde später mit einem riesigen Flammenwerfer.

lichkeiten. Wir errichten aus zahlreichen Bauteilen eine beeindruckende Basis, bauen unsere ganz eigene Variante des Jurassic Park, liefern uns erbitterte Kämpfe mit konkurrierenden Tribes, unternehmen Ausflüge in verschneite Bergregionen, um Yetis zu fangen, oder legen uns mit den vier Bossmonstern des Spiels an.

Um die Broodmother, den Megapithecus, den Drachen oder den Overseer zu erlegen, brauchen wir die beste Ausrüstung und viele Dinos zur Unterstützung. Dafür werden wir mit coolen und sehr fordernden Bossfights belohnt. Besonders die Begegnung mit dem Overseer, die das große Finale des Spiels darstellt, ist packend inszeniert – zu viel wollen wir an dieser Stelle jedoch nicht verraten. Dumm nur, dass ausgerechnet die Kämpfe am meisten unter den zahlreichen

Bugs leiden. Ständig glitchen Saurier, Spieler und Gegner in- und durcheinander. Clever ausgeklügelte Kampftaktiken scheitern des Öfteren an der schwachen Wegfindung, weil unsere Dinos an irgendwelchen Ecken hängenbleiben. Auf der anderen Seite gehört das konsequente Ausnutzen solcher Fehler schon fast zum guten Ton in Ark.

Die Bugs sind also noch immer nicht ausgestorben! Überhaupt fühlt sich Ark noch immer nicht fertig an. Clipping-Fehler, verspätet nachladende Texturen, fehlerhafte Beleuchtung oder sogar verschwundene Items kommen so häufig vor, dass wir uns schon fast dran gewöhnen und die Bugs gar nicht mehr als so dramatisch wahrnehmen. Objektiv betrachtet ist dieser Release-Zustand für ein 60 Euro teures Spiel jedoch nicht akzeptabel. Das gilt im Übrigen auch

für die Performance. Zwar glänzt das Optionsmenü mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sodass wir Ark selbst auf schwachbrüstiger Hardware zum Laufen kriegen, doch in den höchsten Grafikeinstellungen schafft nicht mal eine Geforce GTX 1080 Ti mehr als 50 Bilder pro Sekunde. Alle Details findet ihr in unserem Technik-Check auf GameStar.de. Ark zeigt also selbst in der Technik zwei Gesichter. Das gesamte Spiel schwankt ständig zwischen Genie und Wahnsinn. Letzten Endes steht es sich aber viel zu häufig selbst im Weg, als dass wir eine allgemeine Kaufempfehlung aussprechen könnten. ★



Gezähmte Tiere begleiten uns. Manche sogar huckepack.



Tek-Tier-Ausrüstung verleiht uns und unseren Begleitern teilweise besondere Fähigkeiten.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD Fx-8320
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-7700 / Ryzen 7 1800X
Geforce GTX 1080 Ti / Radeon Vega 64
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- vielfältige Landschaften
- vielleichtige Lichteffekte
- viele Grafikfehler
- selbst auf potenter Hardware mäßige Performance

SPIELDESIGN



- tolle Freiheit
- Level- und Engramm-Systeme motivieren
- Dinos zähmen, reiten und ausrüsten
- chaotische Kämpfe
- ödes Zähmen
- in den Standard-Settings extrem grindlastig

BALANCE



- zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
- PvP- und PvE-Server
- kaum Hilfen beim Spieleinstieg
- Learning by Doing sorgt für Frust

ATMOSPHÄRE / STORY



- gelungene Survival-Stimmung
- spannende Bosskämpfe
- stark inszeniertes Finale
- nur kleine Story-Happen und vage Andeutungen

UMFANG



- unglaublich viele Objekte und (Bau-)Möglichkeiten
- über 100 Kreaturen
- mehrere Spielwelten und Varianten
- vorbildliche Mod-Integration
- für Einzel- und Mehrspieler

ABWERTUNG

Die gravierendsten Bugs wurden im Early Access ausgemerzt. Eine schier endlose Menge kleiner Nickeligkeiten stören das Spielerlebnis aber weiterhin.

75

-5

FAZIT

In seinen besten Momenten ist Ark der Traum eines jeden Dino-Fans. Doch Bugs und das Grinden verderben oft den Spaß.

70