

**BILDNER**

# ARK

## DER INOFFIZIELLE GUIDE

INKL. ALLER ADD-ONS BIS FJORDUR

mit  
Kreaturen-  
Lexikon

Andreas Zintzsch

# ARK

## DER INOFFIZIELLE GUIDE



Verlag:  
BILDNER Verlag GmbH  
Bahnhofstraße 8  
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>  
[info@bildner-verlag.de](mailto:info@bildner-verlag.de)

ISBN: 978-3-8328-5529-1

Covergestaltung: Aaron Kübler  
Autor: Andreas Zintzsch  
Herausgeber: Christian Bildner  
Überarbeitung: Daniel Friedrich

Bild Kapitel 1: © Catmando - Fotolia.com  
Kapitelbilder 2 und 10: © Herschel Hoffmeyer - Fotolia.com  
Bild Kapitel 11: © Elenarts - Fotolia.com

© 2022 BILDNER Verlag GmbH Passau

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen, die in diesem Buch erwähnt werden, können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Dieses Buch ist kein offizielles oder lizenziertes Produkt von Studio Wildcard, Kirkland.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER-Verlag GmbH Passau.

# VORWORT

ARK Survival Evolved erschien 2015 als „Early Access Spiel“ auf Steam für PC's und bald darauf auf der Xbox One. Seit Dezember 2016 ist das Spiel auch für die Playstation 4 und seit November 2018 für die Nintendo Switch erhältlich.

ARK bietet dem Spieler vielfältige Möglichkeiten im Einzelspieler - wie auch im Mehrspielermodus. Man kann gegen die Spielmechanik (PvE) spielen oder gegen andere Mitspieler (PvP), man schließt sich zu Stämmen zusammen und erlebt gemeinsam Abenteuer. Egal ob man lieber coole Festungen und Brücken baut, versucht alle Dinosaurier und Kreaturen in ARK zu fangen und zu zähmen, ob man eine perfekte Dino-Zucht aufbaut oder alle gegnerischen Stämme im Kampf besiegen möchte - ARK bietet für fast jede Spielweise Möglichkeiten: Bauen, Erforschen, Überleben, Sammeln und Kämpfen.

Wem dies allein noch nicht genügt, der wird sicherlich bei den vielen Modifikationen (Mods) fündig, die es für das Spiel inzwischen gibt. Die Modding Szene in ARK ist sehr aktiv, so dass es für die PC- und Xbox One- Version zahlreiche Mods gibt: Von simplen Spielverbesserungen und neuen Karten, bis hin zu „Total Conversions“ ist alles erhältlich.

Ebenso erschienen bereits die kostenpflichtiges DLCs (Downloadable Content - herunterladbarer Zusatzinhalt): *ARK Scorched Earth*, *ARK Aberration* und *ARK Extinction*. Mit dem *Ark Genesis Season Pass* erhält man noch 2 weitere DLCs. *Genesis Part 1* und *Genesis Part 2* bringen die epische ARK Geschichte zu einem Abschluss. Diese Addons erweitern das Spiel um neue Karten, zahlreiche neue Kreaturen und einige neue Spielmechaniken.

Der Anfang in ARK ist nicht leicht, der Spieler stirbt an Wassermangel, Hitzschlag oder wird von einem Raptor gefressen. Nahrung, Wasser, Schutz und Waffen sind erst der Beginn des Überlebens. Mit einer gut geschützten Basis und verschiedenen gezähmten Kreaturen, die für einen arbeiten, wird das (Über-)Leben einfacher.

Dieses Buch soll allen neuen Spielern den Einstieg in ARK erleichtern und die grundlegenden Spielmechaniken erläutern. Auch Spieler mit etwas ARK-Erfahrung finden in diesem Buch Infos, die das Überleben, Bauen und Kämpfen in ARK vereinfachen können.

Man kann in ARK Kreaturen für viele unterschiedliche Aufgaben zähmen und für sich arbeiten lassen: Rohstoffe sammeln, Lastentransport, Bewachung, Reisen und Kämpfen. Daher nimmt eine Übersicht über alle

Kreaturen einen großen Raum in diesem Buch ein. Man findet die wichtigsten Daten und Informationen zu den jeweiligen Tieren und kann sich so schneller entscheiden, ob und welches Tier man fangen und zähmen möchte.

Wenn in diesem Buch von Dinosauriern oder Dinos die Rede ist, so sind damit alle Kreaturen im Spiel gemeint. Es gibt eine Vielzahl verschiedenster Tiere aus verschiedensten Epochen (Dinosaurier, Reptilien, Fische, Insekten, Säugetiere und vieles mehr), aber Dinos wie der T-Rex oder Brontosaurus ragen sicher heraus.

In diesem Buch sind die Informationen zum Grundspiel *ARK Survival Evolved* und zu den Addons *ARK Scorched Earth*, *ARK Aberration*, *ARK Extinction* und *ARK Genesis Part 1* und *Part 2* zu finden.

Das Spiel wird regelmäßig mit neuen Updates und neuen Inhalten versorgt. Für die Zukunft hat der Entwickler noch zusätzliche Inhalte und Änderungen angekündigt, die in diesem Buch nicht behandelt werden konnten.

Das Buch wurde mit Hilfe der PC Version von *ARK Survival Evolved* erstellt und ist derzeit auf dem Stand von Version 352.6 von November 2022. Die Konsolen-Versionen des Spiels sind grundsätzlich mit der PC Version identisch, erhalten aber einige Updates und Neuerungen erst ein wenig später als die PC Version.

Da die Konsolenkommandos zum Beschwören von Dinos und Gegenständen teilweise sehr lang und umständlich sind und es auch sehr viele gibt, haben wir diese auf unserer Webseite auf zwei Seiten zusammengefasst. Du kannst sie dort mit einem Mausklick kopieren und in die ARK-Konsole einfügen:

[http://bildnerverlag.de/ark\\_gegenstaende](http://bildnerverlag.de/ark_gegenstaende)

[http://bildnerverlag.de/ark\\_dinos](http://bildnerverlag.de/ark_dinos)



### Schreibweise

Befehle, Bezeichnungen von Schaltflächen und Gegenständen sind zur besseren Unterscheidung farbig und kursiv hervorgehoben, zum Beispiel der Befehl *Inventar* oder der Gegenstand *Steinaxt*.

Im Buch finden sich immer wieder Auflistungen mit den wichtigsten Fakten oder Anleitungen schnell zusammen-

gefasst. Für den eiligen Leser zeigt dieser fragende Raptor am Seitenrand diese Listen an, um sie so schnell zu finden.

Wir möchten uns auch ganz herzlich beim Deutschen ARK Forum für die freundliche Hilfe und Unterstützung bedanken.



[www.arkforum.de](http://www.arkforum.de)

Die Betreiber, Moderatoren und Nutzer dieses Forums haben uns bei der Erstellung des Buches sehr unterstützt und zahlreiche gute Vorschläge und Hilfestellungen gegeben.

Sollte der Leser dieses Buches noch weitere offene Fragen oder Probleme rund um ARK Survival Evolved haben, so möchten wir ihm dieses Forum ans Herz legen. Es bietet auch einige nützliche Tools für Serverbetreiber an, so zum Beispiel einen Generator, um die GameUserSettings.ini zu erstellen. Zu finden ist dieser unter folgender Adresse:

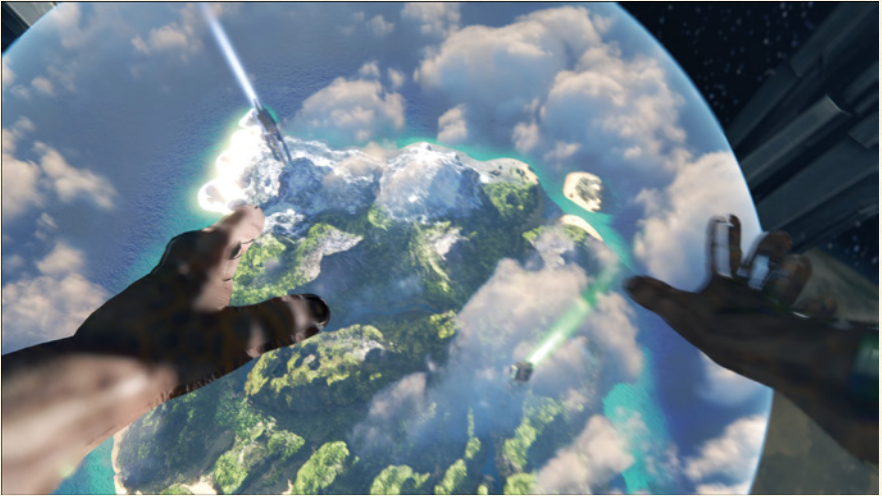
<https://ini.arkforum.de/>

Nun wünschen wir dir viel Spaß mit dem Buch und viel Erfolg und Spaß mit ARK.

Videos mit aktuellen Tipps zu ARK findest du auf unserem Youtube-Kanal:  
**BILDNER.tv Gaming**

Dort kannst du eine Vielzahl von Tipps, Tricks und Let's Plays zu aktuellen Spielen und unseren Gaming-Büchern entdecken.  
Klick dich doch einfach mal durch!





# INHALT

<b>1:</b>	<b>ARK GRUNDLAGEN .....</b>	<b>15</b>
1.1	Spiel beginnen .....	16
	Lokales Spiel .....	17
	Multiplayer / Spiel beitreten .....	22
	Die Optionen .....	23
	Tipps zur Grafikeinstellung.....	23
1.2	Spielgrundlagen .....	26
	Spieleinstieg .....	26
	Die ersten Spielminuten.....	27
	Stammesmitglied werden .....	29
<b>2:</b>	<b>SPIEL-MECHANIK .....</b>	<b>35</b>
2.1	Erfahrung .....	36
2.2	Attribute .....	37
	Attributsübersicht .....	37
	Statusseffekte.....	39
2.3	Engramme & Craften.....	44
	Engramme erlernen .....	44
	Ressourcen .....	47
	Crafting Stationen .....	50
	Rezepte für Speisen, Farben und Trockenfutter.....	52
	Farben .....	57
	Technologiestufen.....	58
	Rüstungen .....	60



<b>3:</b>	<b>BAUEN.....</b>	<b>63</b>
3.1	Schnellanleitung Bauen.....	64
3.2	Allgemeines zu Bauwerken .....	65
	Material.....	65
	Fundamente .....	66
	Einrasten und Ausrichtung.....	67
	Einrasten von Säulen .....	70
	Säulen am Hang - Brücken .....	70
	Rampenbau.....	72
	Säulen bündig am Dach anbauen .....	73
3.3	Bauen mit Zaunfundamenten .....	76
	Platzierung und Ausrichtung.....	76
	Beispiel: Achteckiger Turm .....	78
3.4	Floß und Plattformsattel .....	79
	Allgemeines zum Bauen auf Plattformen .....	79
	Fundamente versenken.....	80
	Ideen für Boote .....	83
3.5	Weitere Bautipps .....	84
	Dreieckige Fundamente.....	85
	Flexible Strom- und Wasserleitungen .....	87
<b>4:</b>	<b>KARTENÜBERSICHT.....</b>	<b>89</b>
4.1	Die Gegend erforschen .....	90
	Versorgungskisten.....	90
	Entdeckernotizen.....	91
	Zeitlicher Ablauf der Geschichte .....	104
	Höhlen und Artefakte.....	110
4.2	The ARK - Die Insel .....	111
	Orte .....	111
	Ressourcen-Übersicht .....	114

4.3	The Center.....	115
	Ressourcen Übersicht „The Center“ .....	118
4.4	Ragnarok.....	119
	Ressourcen Übersicht.....	121
4.5	Valguero.....	122
	Ressourcen Übersicht.....	126
4.6	Crystal Isles .....	127
	Ressourcen Übersicht „Crystal Isles“ .....	132
4.7	Lost Island .....	133
	Ressourcen Übersicht „Lost Island“ .....	138
4.8	Fjordur .....	139
	Runen .....	146
	Kartenübersicht „Fjordur“ .....	156

## **5: SCORCHED EARTH..... 161**

5.1	Neues in Scorched Earth.....	162
5.2	Kartenübersicht .....	164
	Ressourcen .....	165
5.3	Überleben in Scorched Earth .....	166

## **6: ABERRATION..... 167**

6.1	Neues in Aberration.....	168
6.2	Kartenübersicht .....	172
6.3	Tipps zu Aberration .....	174

<b>7:</b>	<b>EXTINCTION.....</b>	<b>175</b>
7.1	Neues in Extinction.....	176
7.2	Kartenübersicht .....	181
7.3	Ressourcen & Tipps .....	183
<b>8:</b>	<b>GENESIS PART 1.....</b>	<b>185</b>
8.1	Neues in Genesis Part 1 .....	186
8.2	Biome.....	186
8.3	Missionen und Sechsecke .....	188
8.4	Kartenübersicht .....	190
8.5	Ressourcen Übersicht .....	193
8.6	Tipps zu Genesis Part 1 .....	194
<b>9:</b>	<b>GENESIS PART 2.....</b>	<b>195</b>
9.1	Auf dem Raumschiff.....	196
9.2	Biome.....	196
9.3	Missionen .....	198
	Missionstypen .....	198
	Missionen mit Bossgegner .....	200
9.4	Neue Gegenstände .....	204
	Federation Exo Armor .....	205
	Mutagen & Mutagel .....	206
	Exo-Mek.....	206
9.5	Kartenübersicht .....	207
	Ressourcen im All-Biom.....	209
9.6	Tipps zu Genesis Part 2.....	210

<b>10: FANGEN UND ZÄHMEN.....</b>	<b>211</b>
10.1 Schnellanleitung Zähmen.....	212
10.2 Allgemeines zum Zähmen.....	213
Warum Kreaturen zähmen?.....	213
Vorbereitung zum Zähmen.....	214
Der Zähmvorgang.....	214
10.3 Zähmen durch Betäubung.....	215
Jagdmethoden.....	215
Betäubungsmittel.....	217
Normales Betäubungsfüttern.....	218
Verhungerungszähmen.....	219
10.4 Zähmen durch aktives Füttern.....	219
10.5 Trockenfutter / Kibble.....	220
Trockenfutter & Eierproduktion.....	220
Trockenfutter Herstellung.....	221
Trockenfutter Rezepte:.....	221
Altes Trockenfuttersystem.....	223
10.6 Spezielle Zählung.....	224
<b>11: ZUCHT UND AUFZUCHT.....</b>	<b>227</b>
11.1 Züchten Schnellanleitung.....	228
11.2 Auswahl und Paarung von Tieren.....	229
Warum überhaupt Züchten?.....	229
Auswahl der Elterntiere.....	229
11.3 Ausbrüten und Schwangerschaft.....	230
11.4 Aufzucht der Tierbabys.....	232
11.5 Prägen der Tiere.....	234
11.6 Bessere Tiere züchten.....	236
Werte verbessern.....	236
Mutationen.....	237

<b>12: KREATUREN ALLGEMEIN .....</b>	<b>239</b>
12.1 Erklärung zu Werten .....	240
12.2 Varianten von Kreaturen .....	242
12.3 Zu Land, zu Luft und zu Wasser .....	244
Bossgegner .....	244
Mini-Bosse .....	244
 <b>13: LAND-KREATUREN .....</b>	 <b>245</b>
 <b>14: LUFT-KREATUREN .....</b>	 <b>461</b>
 <b>15: WASSER-KREATUREN .....</b>	 <b>529</b>
 <b>16: BOSSGEGNER .....</b>	 <b>579</b>
16.1 Allgemeines zu Bossgegnern .....	580
16.2 Brutmutter Lysrix .....	584
16.3 Megapithecus .....	586
16.4 Drache .....	588
16.5 Scorched Earth (Mantikor) .....	590
16.6 The Center Bossgegner .....	592
16.7 Ragnarok Bossgegner .....	594
16.8 Aberration .....	596
16.9 Extinction - Die Titanen .....	598
Der Eis Titan .....	598
Der Wald Titan .....	600
Der Wüsten Titan .....	602
Der King Titan .....	604

16.10	Valguero Bossgegner .....	606
16.11	Genesis - Part 1 .....	608
	Moeder .....	608
	Corrupted Master Controller.....	610
16.12	Crystal Isles Bossgegner .....	614
16.13	Genesis Part 2 - Endkampf mit Rockwell .....	616
16.14	Lost Island - Dinopithecus King.....	620
16.15	Fjordur - Fenrisúlfr.....	622
<b>17: ASCENSION.....</b>		<b>625</b>
17.1	Vorbereitungen .....	626
17.2	Tek-Höhle .....	628
	Zusätzlich empfohlene Ausrüstung:.....	629
	Tipps zum Durchqueren der Höhle:.....	630
17.3	Aufseher.....	631
<b>18: SPIELHILFEN.....</b>		<b>633</b>
18.1	Konsolenbefehle.....	634
18.2	DLC / Add-on.....	636
18.3	Mods installieren .....	638
18.4	Modauswahl.....	639
<b>INDEX.....</b>		<b>641</b>





# 1: ARK GRUNDLAGEN

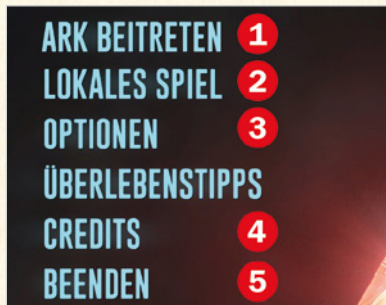


## 1.1 SPIEL BEGINNEN

Sobald du ARK Survival Evolved gestartet hast, siehst du folgenden Bildschirm:



Klicke auf die jeweilige Option, um folgende Möglichkeiten zu haben:



- 1** ARK beitreten: Hier kannst du einem Mehrspieler-Spiel im Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) beitreten.
- 2** Lokales Spiel: Klicke hier, um ein Einzelspieler-Spiel zu starten.
- 3** Optionen: Die Spieleinstellungen zu Grafik, Ton und Steuerung.
- 4** Credits: Eine Liste aller am Spiel beteiligten Entwickler.
- 5** Beenden: Beendet das Spiel und schließt das Programm.

## LOKALES SPIEL

Wenn du noch keine ARK Erfahrung hast, empfehlen wir dir zuerst ein Einzelspieler-Spiel zu starten, um die Grundzüge des Spiels zu erlernen.

Klicke auf *Lokales Spiel* und du siehst folgenden Bildschirm mit den Einstellungen zu deinem lokalen Spiel:



- 1 Wähle hier die Karte, auf der du spielen möchtest.
- 2 Falls du Modifikationen (Mods) verwendest, kannst du sie hier auswählen.
- 3 Verschiedene Einstellungen, z. B. zum Schwierigkeitsgrad.
- 4 Detailsinstellungen zu diversen Punkten.
- 5 Starte hier einen dedizierten Server (Ein Server für Netzwerkspiele ohne eigene Spieloberfläche).
- 6 Starte das Spiel im Einzelspielermodus oder im Mehrspielermodus für Netzwerkspiele.
- 7 Hier erstellst du eine neue zufällig generierte Karte.
- 8 An dem Ordnersymbol erkennst du, dass ein gespeichertes Spiel vorhanden ist. Durch klicken auf das Ordnersymbol kannst du den Spielstand löschen. Oben am Bildschirmrand kannst du alle Spielstände mit einem einzigen Klick löschen.

## Kartenwahl

Das Spiel stellt einem erst einmal nur eine einzige Karte zur Verfügung: *The Ark - die Insel*. Diese genügt für den Anfang auch für viele Stunden Spielspaß. Du kannst allerdings weitere Karten kostenlos als DLC herunterladen: *The Center*, *Ragnarok* und *Valguero*.

Besitzt du eines der Addons, erhältst du außerdem die jeweiligen Karten: *Scorched Earth*, *Aberration*, *Extinction* und *Genesis: Part 1*.

Weitere Karten kannst du als Mods herunterladen. Bekannte und beliebte Kartenmods sind zum Beispiel *Valhalla* oder *Shigo Island*. Wie du Mods für den PC herunterlädst und installierst, erfährst du in einem späteren Kapitel.

Du kannst auch eine neue Karte zufällig erzeugen lassen, indem du auf den Punkt **7** *Erstelle einen neuen prozedural generierten ARK* klickst. Im folgenden Bildschirm kannst du viele Werte beliebig einstellen, einen Namen vergeben und dann eine neue Karte erstellen lassen.

**Warnung:** Die zufällig erstellten Karten können mit einem Spielupdate verändert und sogar gelöscht werden.

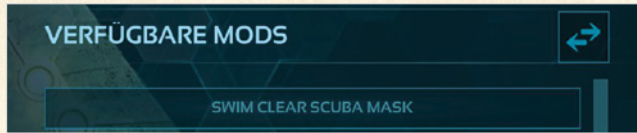
Die Funktion zum Kartenerstellen ist noch experimentell. Die klassischen Karten bieten meist mehr Spielspaß.

## Mods

Mods (Modifikationen) verändern das Grundspiel. Sie fügen zum Beispiel neue Dinosaurier hinzu, verändern die Werte von Kreaturen oder Waffen, bieten neue und vielfältigere Baumöglichkeiten und noch vieles mehr. Mehr dazu im Kapitel 12.

Damit du unter dem Punkt **2** *Mods* überhaupt etwas auswählen kannst, müssen zuerst Mods installiert sein, sonst hast du unter diesem Punkt keinerlei Auswahlmöglichkeit.

Aktiviere nur Mods die du auch verwenden möchtest. Zu viele Mods beanspruchen dein System und verlangsamen unter Umständen dein Spiel.



Auf der rechten unteren Seite sind alle deine verfügbaren Mods aufgelistet. Klicke die Mods an, die du aktivieren möchtest und klicke dann auf den Pfeil neben der Überschrift. Oben rechts siehst du alle aktiven, verwendeten Mods. Dort kannst du sie auf dieselbe Art auch wieder entfernen.

**Achtung:** Entfernst du Mods aus dem Spiel, werden im Spiel auch alle Gegenstände entfernt, die durch den Mod hinzugekommen sind: z. B. neue Gebäudeteile.

### Detaillierte Einstellungen

Im Folgenden wollen wir einige der detaillierteren Einstellungen der Punkte **3** und **4** etwas näher erläutern.

Für alle Einstellungen kannst du den Schieberegler benutzen oder direkt in die Box den Wert eintragen. So kannst du auch höhere Werte verwenden, als der Schieberegler anbietet.



Klicke und tippe in eine Box mit einer Zahl, um einen Wert einzutragen, der höher ist, als der Schieberegler ermöglicht.

### Schwierigkeitsgrad

Die Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad bestimmen das maximal mögliche Level der wilden Kreaturen im Spiel und die Qualität der Beute.

Der Standardwert von 0.2 bedeutet maximales Dinolevel 30 und Beute 100%. Bei dem im Einzelspieler möglichen Maximalwert 1.0 haben wilde Dinos maximal Level 150 und die Beute ist um 500% besser. Dies sind auch die Einstellungen der offiziellen PvP und PvE Server.

Für Multiplayer Server werden alle Werte in einer config Datei geändert und gespeichert. Der Schwierigkeitsgrad wird dort etwas anders bestimmt!

Übersicht Schwierigkeitsgrad im Lokalen Spiel:

Schwierigkeit	Max. Dinolevel	Beute Qualität
0.20	30	100%
0.40	60	200%
0.60	90	300%
0.80	120	400%
1.00	150	500%

### ***Tributsdownload verbieten***

Dies ist nur in einem Multiplayer-Serververbund interessant. Damit wird das Transferieren von Charakteren auf einen anderen Server im gleichen Serververbund erlaubt oder verboten.

### ***Flugsaurier Transport (PvE)***

Ist die eingeschaltet, dann dürfen Flugsaurier im PvE-Spiel andere wilde Dinos transportieren. Man könnte dann z. B. einen wilden Carno in eine fremde Basis werfen, der dann die Dinos dieses Spielers frisst. Daher ist dies standardmäßig ausgeschaltet. Mehr Spaß macht das Spiel jedoch, wenn dieser Punkt eingeschaltet ist. Sonst können Flugsaurier im PvE keine wilden Kreaturen transportieren.

### ***Hardcore Modus***

Wenn eingeschaltet, dann hast du nur 1 Leben. Stirbt der Charakter, musst du einen neuen Charakter auf Level 1 beginnen.

### ***PvE Modus***

Player versus Engine = Spieler gegen die Spielmechanik. Ist dies eingeschaltet, so spielt man im Multiplayer-Modus nicht gegeneinander. Andere Spieler, ihre Dinos und Gebäude können nicht von einem Spieler angegriffen, getötet oder zerstört werden. Dies ist im PvE-Modus nur möglich, wenn ein Stamm einen anderen Stamm den Krieg erklärt und dieser Stamm die Kriegserklärung annimmt. Ist der PvE-Modus aus, kann man jederzeit andere Spieler und Ihren Besitz angreifen, plündern und zerstören (dies ist der PvP-Modus = Player versus Player = Spieler gegen Spieler) .

**Max. Strukturen in Reichweite**

Gibt an, wie viele Strukturen sich maximal in einem bestimmten Radius befinden dürfen. Willst du sehr viel auf einem Fleck bauen, dann erhöhe diesen Wert.

**Geschwindigkeit Tageszyklus**

Je höher der Wert, desto schneller vergeht die Zeit im Spiel.

**Tagphasen & Nachtphasen Geschwindigkeit**

Je höher ein Wert, desto kürzer dauert der Tag oder die Nacht.

**EP Multiplikator**

Je höher der Wert, desto mehr Erfahrung bekommt der Spieler.

**Zähmgeschwindigkeit**

Je höher der Wert, desto schneller werden Dinos gezähmt und umso weniger Narkosemittel werden benötigt.

**Dino Nahrungsverbrauch**

Wir empfehlen dringend diesen Wert auf 1.0 zu belassen. Zwar verbraucht ein Dino weniger Nahrung, je kleiner der Wert ist. Aber dann dauert das Zähmen wieder länger, da der Dino nicht so häufig fressen muss.

**Spieler Wasser und Nahrungsverbrauch**

Je niedriger der Wert, desto länger kommt man ohne Essen und Trinken aus.

**Erntemultiplikator**

Je höher der Wert, desto mehr Gegenstände bekommt man beim Abbauen von Ressourcen.

**Erntequalität**

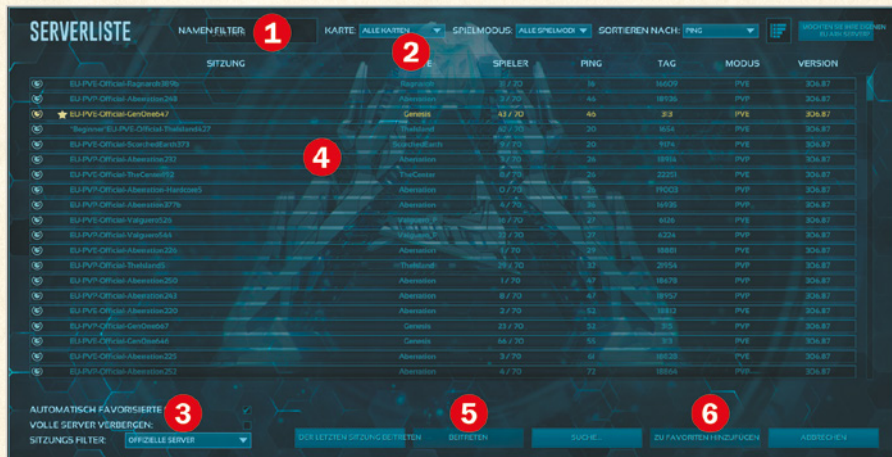
Je höher der Wert, desto mehr Ressourcen hat ein Objekt (z.B. Holz und Stroh aus einem Baum).

**Nachwuchsperiode Ressourcen**

Je kleiner der Wert, desto schneller „wachsen“ Ressourcen nach.

## MULTIPLAYER / SPIEL BEITRETEN

Klicke im Hauptmenü auf *ARK beitreten*, um an einem Multiplayer-Spiel teilzunehmen:



- 1 Server Namensfilter: Gib hier den Teil eines Namens ein, um nach einem Server mit einem bestimmten Namen zu suchen. (Bei inoffiziellen Servern stehen häufig Beschreibungen im Namen: z. B. Tame x4, um anzuzeigen, dass das Zähmen auf 4x gestellt ist.)
- 2 Klicke in dieser Leiste, um zwischen den zur Verfügung stehenden Karten zu wechseln (z. B. *Ragnarok*). Unter Spielmodus kannst du zwischen PvE und PvP Servern wählen.
- 3 Sitzungsfilter: Hier kannst du filtern, ob du offizielle oder inoffizielle Server suchst, Server mit deinen Freunden darauf oder auf denen du bereits spielst (*My Survivors*). Auch LAN-Server (Lokales Netzwerk) werden hier angezeigt.
- 4 Der Hauptbildschirm mit allen Servern und Informationen dazu, die ARK zur Zeit finden kann.
- 5 Klicke im Hauptbildschirm **4** auf einen Server und dann auf Beitreten, um in dieses Spiel einzusteigen.
- 6 Klicke einen Server an und dann auf Favorit, um ihn deiner Favoritenliste (zu finden unter **3**) hinzuzufügen. Zuletzt gespielte Server werden automatisch deiner Favoritenliste hinzugefügt.

## DIE OPTIONEN

In den Optionen kannst du viele Einstellungen rund um ARK vornehmen. Hier siehst du die Optionen der PC Version:



Bei den vier Symbolen am oberen Bildschirmrand kannst du dir die Tastaturbelegung der Steuerung anschauen und diese gegebenenfalls auch an deine Bedürfnisse anpassen. Im linken Bereich der Optionen finden sich die Audio- und Grafikeinstellungen.

## TIPPS ZUR GRAFIKEINSTELLUNG

ARK ist ein sehr leistungshungriges Spiel. Gerade am PC bringt das Spiel den Computer und die Grafikkarte schnell an seine Leistungsgrenzen.

Stelle dich im Spiel am besten bei hellem Sonnenschein auf einen Hügel mit Blick auf das Meer und einen Wald in der Nähe. Probiere nun verschiedene Einstellungen aus und sieh dich im Spiel um. So kannst du herausfinden, auf welche Effekte du locker verzichten kannst und welche du gerne behalten möchtest.

Diese Einstellungen bieten dir einen merkbaren Leistungsgewinn, wenn du ihre Werte verringerst, ohne dabei zu viel Spielatmosphäre einzubüßen:

- *Nachbearbeitung* (Post Processing)



- *Kantenglättung* (Anti Aliasing)
- *Allgemeiner Schatten* (General Shadows)
- *Geländeschatten* (Terrain Shadows)
- *Himmelsqualität* (Sky Quality)

*Fenstermodus* (Window Mode): Sollte für bessere Leistung auf Vollbild gestellt werden.

*Bodendetails* (Ground Clutter Density)

Deaktivierte Bodendetails bringen auch mehr Leistung, haben jedoch noch einen weiteren Vorteil:

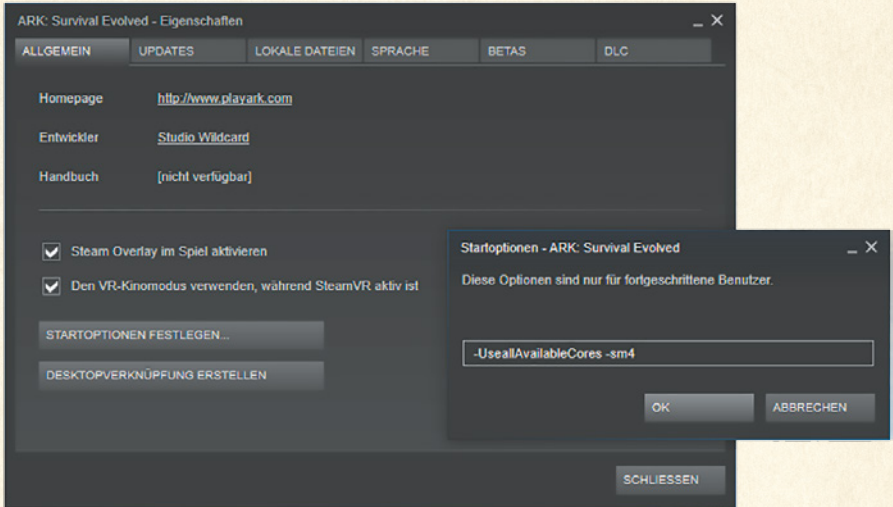
Durch ausgeschaltete Bodendetails werden im Spiel Ressourcen und am Boden liegende Objekte deutlich sichtbarer und einfacher zu finden (z. B. kleine Eier).

Fast alle schaltbaren Einstellungen im linken unteren Eck (z. B. *Bewegungsschärfe / Motion Blur*) können zur Leistungsverbesserung deaktiviert werden. Folgende Punkte kannst du eingeschaltet lassen, da sie die Leistung nur sehr gering beeinflussen:

- *Untergrundstreuung* (Sub Surface Scattering)
- *Einfache Distanz Charakterbewegung* (Simple Distance Character Movement)
- *Farbkorrektur* (Color Grading)
- *Blendeffekte* (Light Bloom)
- *Lichtstrahlen* (Light Shafts)
- *Niedrige Qualität Streaming-Ebene* (Low Quality Level Streaming)

## Spielstart Parameter ändern

Am PC kannst du in Steam die Starteinstellungen verändern, um so mehr Leistung im Spiel zu haben. Ob diese Einstellungen eine wirkliche Leistungssteigerung bringen, ist jedoch immer sehr von deinem System abhängig. Außerdem reduzieren sie die Grafikqualität deutlich:



- Gehe in Steam zu deiner *Bibliothek*. Klicke mit der rechten Maustaste auf das Spiel (*ARK: Survival Evolved*) und klicke auf den letzten Punkt der Liste: *Eigenschaften*.
- Klicke im neuen Fenster im Reiter *Allgemein* auf *Startoptionen festlegen*.
- Tippe folgende Befehle in die Startoptionen und bestätige mit OK. Du kannst jeden Befehl auch einzeln verwenden:
  - `-UseallAvailableCores` (nur für Mehrkernprozessoren interessant)
  - `-sm4` (verwendet die alten DirectX 10 Shader anstatt der neueren DirectX 11 Version)
  - `-nomansky` (Himmelseffekte werden deaktiviert)
  - `-lowmemory` (für Systeme mit wenig Arbeitsspeicher (4GB und kleiner)

Um diese Einstellungen zu entfernen, lösche den jeweiligen Punkt einfach wieder aus den Startoptionen.

## 1.2 SPIELGRUNDLAGEN

### SPIELEINSTIEG

Wenn du das erste Mal in ein Spiel einsteigst, musst du zuerst einen Charakter erstellen:



- 1** Aussehen anpassen: Wähle zuerst, ob du eine männliche oder weibliche Spielfigur haben möchtest. Verändere die Schieberegler, um dein Aussehen zu verändern.
- 2** Vorschau: hier siehst du das Aussehen deines Charakters.
- 3** Startpunkt wählen: Klicke auf eine Zone, um dort das Spiel zu beginnen. Je nach Karte sind die Startorte unterschiedlich gefährlich. Für die Standardkarte *The ARK - Die Insel* sind die südlichen Regionen für Anfänger zu empfehlen, da sie nicht ganz so gefährlich sind. Der Norden hingegen ist von deutlich mehr Raubtieren bevölkert.
- 4** Gib deiner Figur einen Namen und starte das Spiel durch Klick auf *Neuen Überlebenden erstellen*.
- 5** Mit *ARK Überlebenden herunterladen* kannst du einen Charakter verwenden, den du auf einem anderen Server in einem Obelisken gespeichert hast. Damit kannst du einen Charakter von einem Server zu einem anderen Server transferieren. Dies geht nur in einem Serververbund (z. B. zwischen allen offiziellen PvP Servern).

## DIE ERSTEN SPIELMINUTEN

Du tauchst nackt und ohne Ausrüstung auf der Insel auf. Jetzt ist erst einmal Überleben angesagt. Die Spielsteuerung und Tastenbelegung kannst du jederzeit in den Optionen einsehen und ändern.

Du wirst in den ersten Spielminuten höchstwahrscheinlich häufig sterben: Wilde Dinos, die dich fressen, Hunger, Durst, Fallschaden und noch einiges mehr werden zu einem frühen Ableben führen. Auch wenn es lästig ist, durch den Tod der Spielfigur gesammelte Ausrüstung zu verlieren, so ist dies doch nicht so schlimm. Durch das erneute Sammeln und Anfertigen von Ausrüstung gewinnst du Erfahrung und wirst stärker.

Hier eine kleine Liste, wie du die ersten Spielminuten alleine gut überstehen kannst:

- Halte dich anfangs in der Nähe des Strandes auf. Vorteile: Viel Wasser gegen Verdursten und nicht so viele gefährliche Tiere.
- Baue mit deinen Fäusten etwas Holz und Stroh ab, sammle Beeren, Fasern und Steine.
- Crafte eine Stein-Spitzhacke und baue zusätzlich Feuerstein ab.
- Steigere zuerst (je nach deiner Spielweise) Leben (länger überleben), Traglast (mehr tragen) oder Geschwindigkeit (schneller weglaufen und Tiere verfolgen).
- Erlerne nach einem Stufenanstieg folgende Engramme: Steinaxt, Speer und Lagerfeuer. Danach Stoffkleidung, Lederschlafsack und die Kiste.
- Jage kleine Dinos (z. B. Dodos) für Fleisch und Leder.
- Crafte dir Kleidung. Sie schützt dich besser vor Wärme und Kälte und bietet etwas Rüstungsschutz.
- Baue dir ein kleines Lager mit Schlafsack (einmaliger Wiedereinstiegspunkt nach dem Tod), eine Feuerstelle (zum Fleisch braten) und eine Kiste (Lagern von wichtigen Gegenständen).
- Mit etwas weiterer gesammelter Erfahrung kannst du dann die ersten Engramme für (Stroh-)Gebäudeteile und das Bett erlernen und diese dann bauen.



- Suche dir einen geeigneten Wohnplatz: Nähe zu Wasser, geschützte Lage (z. B. Felsklippe oder an einer Felswand), möglichst flache Fläche zum Bauen, Holz und Stein in der Nähe.
- Baue dir dein erstes kleines Strohhaus mit Wänden, Dach und Türe und platziere ein Bett, Feuerstelle und Kisten oder Schränke darin. Plane weiteren Platz für z. B. Mörser und Stößel oder viel später eine Schmiede ein.
- Versuche möglichst früh, bereits einige Dinos zu zähmen. Versuche noch nicht, die hochstufigen Tiere zu zähmen, für den Anfang genügen Level 5-20 Dinos als Helfer der ersten Stunden. Vorteil: Sie brauchen noch nicht viele Narcobeeren zur Betäubung und sind schneller gezähmt. Nimm immer eine ausreichende Menge an Narcobeeren, Futter, Bolas und Knüppel zum Zähmen mit. Später sind natürlich Narkosemittel, Bogen und Narkosepfeile besser geeignet. Hier einige Dinos, die du zu Beginn relativ schnell zähmen kannst und die dir auch einen Nutzen bringen:
  - Dilophosaurus: Mit Knüppel oder Faust K.O. schlagen und mit Fleisch zähmen. 2-4 bieten dir einen guten ersten Schutz deines Heimes oder bei Ausflügen. Ihre Eier kannst du für Trockenfutter gebrauchen.
  - Parasaurus: Fange ihn mit einer Bola, schlage ihn mit Faust oder Knüppel K.O. und verwende Beeren zum Zähmen (am besten Mejobeeren). Der Parasaurus ist dein erstes Reittier und kann Lasten für dich tragen. Außerdem erntest du mit ihm besser Beeren ab als mit deiner Hand.
  - Iguanodon: Die etwas bessere Alternative zum Parasaurus, dauert jedoch deutlich länger zum Zähmen und den Sattel erlernt man erst ab Stufe 30.
  - Raptor: Mit Bola und Knüppel wird auch ein niedrigstufiger Raptor schnell K.O. gehen. Zähme ihn mit Fleisch. Der Raptor ist ein schnelles Reittier und kann kleine Tiere schnell töten und Fleisch und Leder sammeln. Besser als ein Dilo, da er stärker ist und du auch auf ihm reiten kannst.
  - Trike (Triceratops): Mit einem Parasaurus kannst du schneller die benötigte Menge an Narcobeeren und Mejobeeren sammeln, die du für die Zähmung eines Trikes brauchen wirst. Da der Trike sehr wehrhaft ist, empfiehlt es sich Narkosepfeile aus sicherer Entfernung zu verwenden oder ihn geschickt zu umlaufen. Ein Trike ist zwar etwas langsam, bietet dir aber relativ gute Traglast und sammelt Beeren deutlich besser als ein Parasaurus.

Nun solltest du in etwa Stufe 20 erreicht haben und bist für deine weitere Entwicklung bestens versorgt.

Näheres zu Erfahrung, Attributen und Engrammen erfährst du in Kapitel 2.

## STAMMESMITGLIED WERDEN

Ein Stamm (engl. Tribe) ist der Zusammenschluss von Spielern auf einem Mehrspielerserver. Du kannst jederzeit einen eigenen Stamm gründen und andere Spieler in deinen Stamm einladen. Öffne dazu das *Stamm*menü in deinem Inventar oder direkt mit der entsprechenden Taste (Standard „L“ am PC) und gib deinem Stamm einen Namen.

Ein Stamm bringt dem Spieler folgende Vorteile:

- Spieler bekommen Erfahrung für Aktionen von Stammesmitgliedern in ihrer Nähe.
- Im Team kämpft und überlebt es sich leichter.
- Durch Arbeitsteilung geht vieles deutlich schneller.
- Gebäude, Ressourcen, gezähmte Dinos können gemeinsam genutzt werden (abhängig von den Einstellungen).

Man kann nur Mitglied in einem Stamm sein. Daher solltest du auf einem Server nicht sofort einen eigenen 1-Mann-Stamm gründen. Du kannst zwar jederzeit aus deinem Stamm austreten und in einen neuen Stamm eintreten, aber je nach Einstellungen gehen dir dabei evtl. deine Bauten oder gezähmten Tiere verloren!

Außerdem laden dich andere Stämme vielleicht nicht in ihren Stamm ein, wenn sie sehen, dass du bereits in einem Stamm Mitglied bist!

## Die Stammverwaltung

In der Stammverwaltung können Besitzer und Admins Einstellungen zu ihrem Stamm vornehmen.



- 1 Stammlogbuch: Hier siehst du eine Übersicht über die letzten Ereignisse in deinem Stamm. So erfährst du z. B. auch, ob Dinos in deiner Abwesenheit getötet wurden.
- 2 Eine Übersicht über alle Stammesmitglieder.
- 3 Status von Mitgliedern ändern (Nur für Besitzer und Admins).
- 4 Stammregierungsform (*Kontrolle*) ändern (Ändern nur für Besitzer und Admins).
- 5 Weitere Ränge mit Berechtigungen für Mitglieder erstellen und verwalten.
- 6 Allianz Übersicht und neue Allianz erstellen (Nur Besitzer und Admins).

## Ränge im Stamm

Im Stamm gibt es zuerst einmal 3 verschiedene Ränge:

- **Besitzer:** Der Gründer des Stammes mit allen Rechten.
- **Admin:** Hat auch alle Rechte (außer den Besitzer zu entfernen).
- **Mitglied:** Hat eingeschränkte Rechte. Für Mitglieder können bis zu 10 weitere Gruppen mit verschiedenen Rechtevergaben erstellt werden.

Als Besitzer und Admin kannst du die Ränge unter dem Punkt *Gruppenverwaltung* selbst erstellen und ändern:



Erstelle zuerst eine *neue Gruppe* **1**, gib ihr einen Namen und stelle die Werte entsprechend ein:

Wichtig ist die Einstellung der *Rangnummer* **2**. Je höher der Rang (0 bis 10), desto mehr Rechte hat das Mitglied. Man kann diese Rechte auch individuell **4** für z. B. *Strukturen-Ränge* oder *Tier-Reit-Ränge* zuweisen.

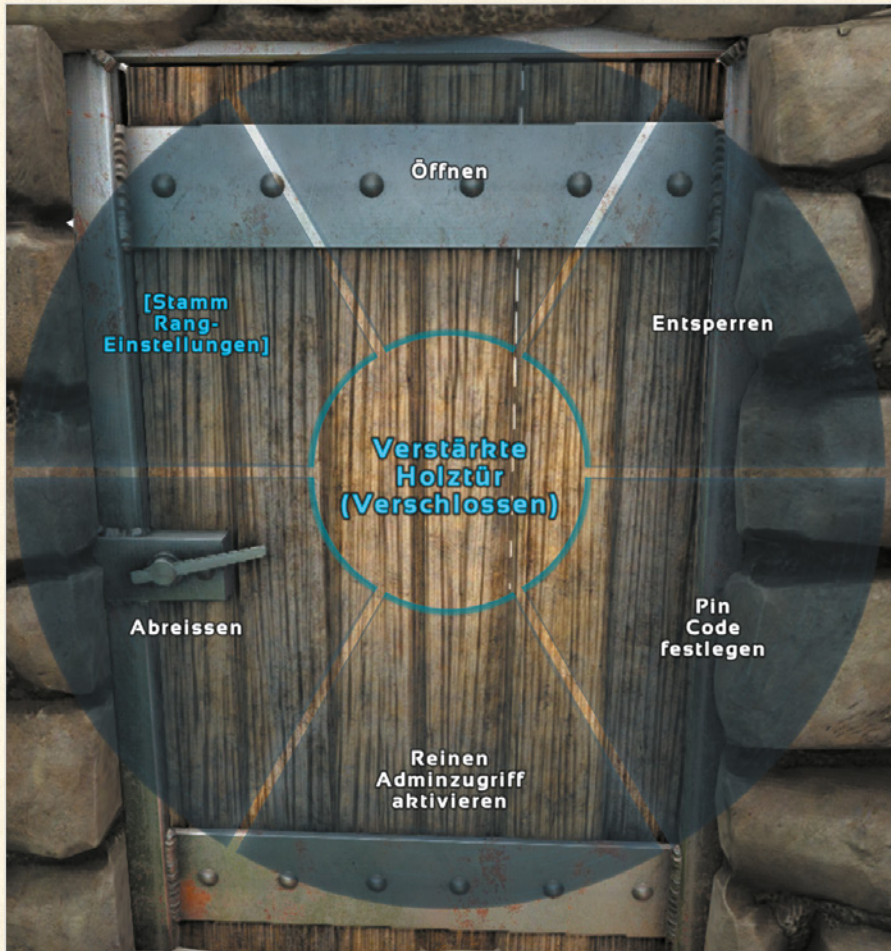
Du kannst verschiedene weitere Berechtigungen **3** setzen.

Hast du mehrere Gruppen mit verschiedenen Rängen erstellt, so musst du den Mitgliedern im Hauptmenü der Stammesverwaltung noch den jeweiligen Rang zuweisen.

Nun musst du noch Türen, Kisten, Schränken, gezähmten Tieren usw. ihre jeweiligen Aktivierungsränge zuweisen. Schau ein Objekt an (z. B. eine Tür) und halte



die *Benutzen Taste* gedrückt. Im Radialmenü kannst du nun den *Aktivierungsrang* (oder *Zugriffsrang*) unter *Stamm-Rang-Einstellungen* erhöhen oder senken:



Beispiel für verschiedene Ränge:

Ein Probemitglied hat den Gruppenrang 1.

Ein Vollmitglied hat den Gruppenrang 2.

Ein Offizier hat den Gruppenrang 3.

Eine Tür hat den Stammaktivierungsrang 2.

Diese Tür kann nun nur von Vollmitgliedern und höher, Admins und Besitzern geöffnet und geschlossen werden.

## Stammregierungsform

Die Regierungsform des Stammes legt den Besitz und den Zugriff auf gezähmte Tiere und Strukturen fest. Auch ob Tiere und Gebäude beim Verlassen des Stammes beim Spieler oder im Stamm verbleiben, wird so geregelt. Besitzer und Admins können die Regierungsform ändern:

### *Dinobesitz:*

- *Stammesbesitz:* Alle Dinos gehören dem Stamm, beim Verlassen eines Stammes verbleiben die Dinos im Stammesbesitz.
- *Persönlicher Besitz Stamm darf reiten:* Bereits vorhandene Dinos bleiben im persönlichen Besitz, aber der Stamm darf sie benutzen (auch z. B. freilassen).
- *Persönlicher Besitz Nur eigenes reiten:* Bereits vorhandene Dinos bleiben im persönlichen Besitz und können nur vom Besitzer genutzt werden.

### *Dino zähmen: (Nur bei persönlichem Dinobesitz veränderbar)*

- *Zähmen durch Stamm:* Neu gezähmte Dinos gehören dem Stamm.
- *Persönliches Zähmen:* Neu gezähmte Dinos gehören dem jeweiligen Spieler, der gezähmt hat.

### *Strukturenbesitzrecht:*

- *Stamm besitzt Admin zerstört:* Gebäude bleiben im Stammesbesitz, nur Admins dürfen abreißen.
- *Im Stammesbesitz:* Gebäude bleiben im Stammesbesitz, alle dürfen abreißen.
- *Persönlicher Besitz, Stammersetzen, Admin abreißen:* Gebäude verbleiben beim Spieler, der Stamm darf jedoch umbauen und Admins sogar abreißen.
- *Persönlicher Besitz Persönliches ersetzen:* Gebäudebesitz und Abrissrechte bleiben allein beim jeweiligen Spieler.

### *Schlösser und Pin-Codes: (nur bei persönlichem Strukturbesitz möglich)*

- *Stamm Schlösser und Pin-Codes:* Stammesmitglieder benötigen bei Schlössern keine PIN-Codes (falls welche gesetzt wurden).
- *Persönliche Schlösser und Pin-Codes:* Auch Stammesmitglieder müssen bei Schlössern die PIN-Codes kennen (falls welche gesetzt wurden).

*Dinofreigabe:*

- Freilassen durch Mitglieder möglich
- Nur Admins können freilassen

Schau dir vor einem Beitritt die Regierungsform des Stammes an. Sei dir bewusst, dass dein gesamter Besitz in Stammesbesitz übergehen kann und du ihn nicht wiederbekommst, solltest du den Stamm verlassen!

### **Stamm-Allianzen**

In der Stammesverwaltung können Besitzer und Admins eine Allianz erstellen. Dann muss man noch den Besitzer oder Admin eines anderen Stammes in die Allianz einladen und dieser muss akzeptieren.

Es dürfen maximal 12 Stämme in einer Allianz sein und ein Stamm kann in maximal 5 Allianzen Mitglied sein.

Folgende Vorteile bietet eine Allianz:

- Gemeinsame Nutzung von Strom und Futtertrögen.
- Man wird nicht durch Allianz-Tiere oder Schussanlagen angegriffen.
- Eigener Allianzchat und eigene Farbmarkierung der Namen von Allianzmitgliedern (Spieler, Strukturen und Gebäude).
- Säulen verhindern nicht das Bauen von anderen Allianzgebäuden.

Vor allem auf PvP Servern sind Allianzen für viele Stämme von Vorteil. Man kann sich sicher durch das Gebiet eines Allianzstammes bewegen und so können auch viele kleine Stämme gemeinsam eine starke Macht werden.



## 2: SPIEL- MECHANIK

## 2.1 ERFAHRUNG

Du sammelst im Laufe des Spiels Erfahrung. Hast du genügend Erfahrung gesammelt, steigst du ein Level auf und kannst deine Attribute steigern und erlernst neue Engramme.

Du bekommst Erfahrung für alles, was du im Spiel machst:

- Mit der Zeit erhältst du automatisch Erfahrung. Du musst dafür natürlich im Spiel sein.
- Abbauen und Sammeln von Ressourcen
- Craften von Gegenständen
- Töten von Gegnern
- Zähmen und Züchten von Kreaturen
- Sammeln von Explorer Notizen
- Aktionen deiner Stammesmitglieder in der Nähe (du erhältst 50% deren Erfahrung)

Du musst eigentlich keine speziellen Aktionen machen, um viel Erfahrung zu bekommen: Sammle, jage und baue ganz normal und du wirst entsprechend aufsteigen.

Je höherstufiger oder teurer Gegenstände zu craften sind oder je gefährlicher die Gegner, desto mehr Erfahrung erhältst du natürlich.

Tritt möglichst schnell einem Stamm bei und spiele zusammen oder in der Nähe deiner Stammesmitglieder. Dann erhältst du auch 50% von deren gesammelter Erfahrung.

Das Sammeln von Explorer Notizen (oft in Ruinen und Höhlen zu finden) verdoppelt in den nächsten 10 Minuten deinen Erfahrungsgewinn. Nutze diese 10 Minuten also, um möglichst viel Erfahrung zu bekommen.

Du kannst jede Explorer Notiz nur einmal aufsammeln!

## 2.2 ATTRIBUTE

### ATTRIBUTSÜBERSICHT

Dein Charakter hat 11 Attribute und noch einige zusätzliche Werte, die sein Überleben bestimmen. Öffne dein *Inventar* und du siehst eine Übersicht über alle relevanten Werte deines Charakters in der Mitte des Bildschirms.

Erhältst du genügend Erfahrung, dann steigst du ein Level auf und kannst eines von 10 Attributen erhöhen. Klicke dazu auf das Plus-Symbol neben dem Attribut. Die einzelnen Attribute haben folgende Auswirkungen im Spiel:

#### *Gesundheit (Health):*

Bestimmt die Höhe deines Lebens. Je höher es ist, desto länger hältst du in einem Kampf durch.

#### *Ausdauer (Stamina):*

Je höher der Wert, desto länger kannst du Aktionen durchführen ohne erschöpft zu sein (z.B. Laufen, Kämpfen, Ressourcen abbauen).

#### *Sauerstoff (Oxygen):*

Je größer der Wert, desto länger kannst du unter Wasser bleiben ohne zu ertrinken.

**DU**

McCallahan  
LEVEL: 24

Die südlichen Inseln  
Süd Zone 3

TAG: 2      TEMP: 13°C  
ZEIT: 18:57      WIND: 28%

RÜSTUNG: 100,0  
HITZESCHUTZ: 95  
Hitzeschutz: -28

XP : 2888.2 / 3000      VERFÜGBARE PUNKTE 0

+	Gesundheit	150.0 / 150.0	+
⚡	Ausdauer	100.0 / 100.0	+
🧴	Sauerstoff	100.0 / 100.0	+
🍖	Nahrung	72.8 / 100.0	+
💧	Wasser	89.3 / 100.0	+
🎒	Gewicht	52.1 / 180.0	+
👊	Nahkampfschaden	100.0 %	+
🏃	Bewegungsgeschwindigkeit	120.0 %	+
🔧	Herstellungsgeschwindigkeit	100.0 %	+
🛡️	Resistenz	0.0	+
🌟	Betäubung	0.0 / 200.0	+

*Nahrung (Food):*

Je größer der Wert, desto länger kommst du ohne Essen aus.

*Wasser (Water):*

Je größer der Wert, desto länger kommst du ohne Trinken aus.

*Gewicht (Weight):*

Je größer der Wert, desto mehr kannst du tragen ohne überladen zu sein.

*Nahkampfschaden (Melee Damage):*

Je größer der Wert, desto mehr Schaden teilst du mit Nahkampfwaffen aus.

*Bewegungsgeschwindigkeit (Movement Speed):*

Je höher der Wert, desto schneller kannst du laufen. Mit einem Wert von 120-130 kannst du fast jedem Dino davonlaufen.

*Herstellungsgeschwindigkeit (Crafting Speed):*

Je höher der Wert, desto schneller stellst du Gegenstände her.

*Resistenz (Fortitude):*

Je höher der Wert, desto mehr Hitze, Kälte und Gift hält dein Charakter aus, bis es zu negativen Auswirkungen kommt.

*Betäubung (Torpor):*

Die Betäubung gibt an, wie schnell du z. B. durch Gift K.O. gehst. Erreicht deine Betäubung den Wert 50, so wirst du ohnmächtig. Dieser Wert ist nicht erhöhbar. Erhöhe deine Resistenz, um nicht so schnell ohnmächtig zu werden. Du kannst deinen Betäubungswert nicht steigern!

Weitere Daten sind oben in deinem Inventarbildschirm zu finden:

*Rüstung (Armor):*

Je höher dein Rüstungswert ist, desto weniger Schaden nimmst du. Dies gilt auch für Betäubungsschaden (z.B. durch eine Titanoboa).

*Hitzeschutz (Hypothermal Insulation):*

Je höher dieser Wert, desto besser bist du vor Kälte und Erfrieren geschützt. Je nach Kleidung / Rüstung wird dieser Wert verbessert oder verschlechtert! Feuer erhöht diesen Wert (z.B. eine Fackel in der Hand oder ein Lagerfeuer in der Nähe). Das Essen *Fria Curry* erhöht diesen Wert auch.




*Hitzeschutz (Hyperthermal Insulation):*

Je höher dieser Wert, desto besser bist du vor Wärme und Hitze geschützt. Je nach Kleidung / Rüstung wird dieser Wert verbessert oder verschlechtert! *Calien Suppe* erhöht diesen Wert auch.

Das höchste erreichbare Spielerlevel liegt standardmäßig bei Level 100. Nach einem Aufstieg (Ascension) erhöht sich der maximale Level je nach Schwierigkeit des Aufstiegs um 5 (Gamma), 10 (Beta) oder 15 (Alpha) Stufen.

## STATUSEFFEKTE

Im Spiel wirst du immer wieder von verschiedenen Umwelteinflüssen wie Hitze oder einer Vergiftung beeinträchtigt. Dies wird dir am Bildschirm im linken unteren Eck als Symbol dargestellt. Reitest du auf einem Tier wird das entsprechende Symbol über den Werten des Tieres am rechten oberen Bildschirmrand angezeigt.

Symbol	Effekt	Beschreibung
	Kalt	Dir ist kalt und du verlierst schneller Ausdauer.
	Erfrieren	Du erfrierst, verlierst schneller Ausdauer und du nimmst langsam Schaden.
	Heiß	Dir ist heiß und du verlierst schneller Ausdauer.



Symbol	Effekt	Beschreibung
	Verbrennen (innerlich)	Du verbrennst innerlich vor Hitze, verlierst schneller Ausdauer und du nimmst langsam Schaden.
	Verbrennen (äußerlich)	Angezündet von Drachenatem, Flammenwerfer oder in einer Hitzewelle. (Nur in Scorched Earth)
	Hitzschlag	Du warst zulange in der Hitze: Kein Sprinten, verschwommene Sicht und du nimmst Schaden. (Nur in Scorched Earth)
	Verhungern	Du musst dringend etwas essen. Du nimmst Schaden und regenerierst fast keine Ausdauer.
	Verdursten	Du musst dringend etwas trinken. Du nimmst Schaden und regenerierst fast keine Ausdauer.
	Überladen	Du trägst zu viel. Bewegung verlangsamt oder bewegungsunfähig.

Symbol	Effekt	Beschreibung
	Erschöpft	Du hast keine Ausdauer mehr. Warte etwas, bis sich deine Ausdauer regeneriert oder du wirst ohnmächtig.
	Essens- vergiftung	Du hast verdorbenes Essen gegessen. Du bekommst Schaden.
	Vergiftet (Blind)	Du wurdest geblendet (z.B. durch einen Dilo-phosaurus).
	Crafting	Du stellst gerade etwas her. Dadurch ist deine Bewegungsgeschwindigkeit verringert.
	Ertrinken	Du bekommst keinen Sauerstoff mehr und du ertrinkst. Du nimmst Schaden. Tauche auf!
	Verletzt	Du bist stark verletzt und deine Bewegung ist stark beeinträchtigt.

Symbol	Effekt	Beschreibung
	Vergiftet (Betäubung)	Du wurdest vergiftet und deine Betäubung steigt (z. B. durch eine Titanoboa).
	Betäubt	Du wurdest betäubt. Du bist handlungsunfähig bis deine Betäubung wieder gesunken ist.
	Verlangsamt	Du wurdest verlangsamt (z. B. durch ein Spinnennetz).
	Blutegel	Ein Blutegel hat sich an dir festgesaugt und du verlierst Leben. Entferne Blutegel so schnell wie möglich! Stelle dich in ein Feuer, um ihn zu entfernen.
	Klaffende Wunde	Dir wurde eine große Wunde gerissen (z. B. von Allosaurus). Du verlierst 5 Sekunden lang 5% deines Lebens.
	Erfahrung	Du hast Erfahrung bekommen.

Symbol	Effekt	Beschreibung
	Erfahrungsbonus	Du hast eine Explorer-Notiz aufgesammelt und erhältst für 10 Minuten einen Bonus auf deine gesammelte Erfahrung.
	eiskaltes Wasser	Du hast kaltes Wasser getrunken (Wasser aus dem Kühlschrank). Deine Resistenz gegen Hitze steigt und sinkt gegen Kälte.
	Haus	Das Haus-Symbol erscheint am rechten Bildschirmrand über deinen Werten! Du befindest dich unter Dach in einem Haus. Dadurch bist du besser vor Wettereffekten geschützt.
	Heilung	Du heilst gerade (z. B. durch Essen oder Heiltrank).
	Gegengift	Du hast ein Gegengift genommen und heilst Sumpffieber.

## 2.3 ENGRAMME + CRAFTEN

Engramme sind erlernbare Rezepte, mit denen du entsprechende Gegenstände herstellen kannst (craften). Hast du ein Engramm erlernt (z. B. Steinaxt), kannst du diesen Gegenstand im Herstellungsbildschirm craften. Damit du überhaupt Gegenstände herstellen kannst, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

- Das entsprechende Engramm muss gelernt sein oder als Rezept (Blaupause) vorhanden sein.
- Die benötigten Materialien müssen vollständig vorhanden sein.
- Du musst im entsprechenden Herstellungsgerät arbeiten (z. B. in deinem Inventar oder in einer Schmiede).

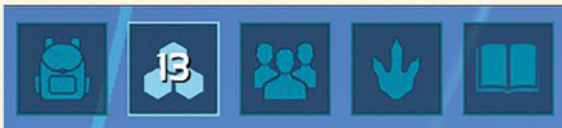
### ENGRAMME ERLERNEN

Jedes Engramm kostet eine bestimmte Anzahl an Engrammpunkten, um es zu erlernen.

Engramme erfordern ein bestimmtes Mindestlevel, um sie zu erlernen. In jeder Stufe erhältst du Zugriff auf weitere Engramme, die du erlernen kannst.

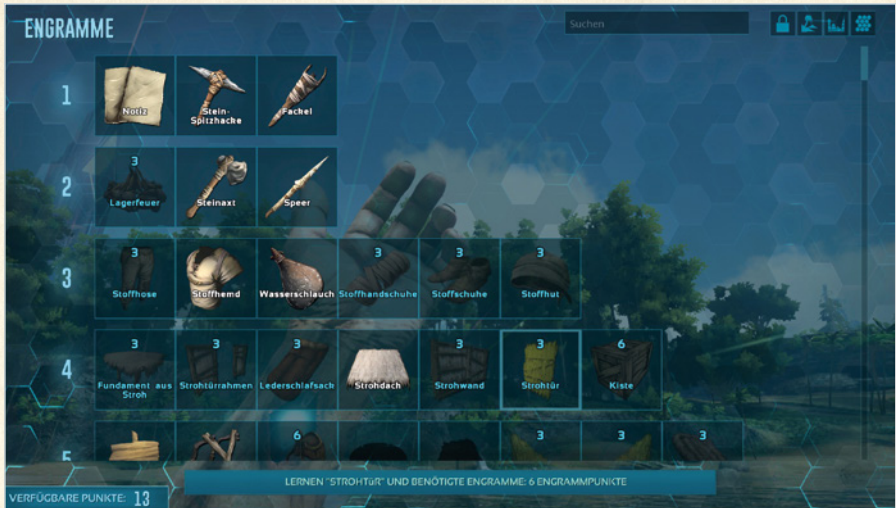
Du erhältst Engrammpunkte bei jedem Stufenanstieg. Je höher deine Stufe wird, desto mehr Engrammpunkte erhältst du, desto mehr kosten aber auch die hochstufigen Engramme.

Nach einem Stufenanstieg öffnet sich das Engrammfenster automatisch. Du kannst die Engrammübersicht jederzeit selbst starten. Öffne dein *Inventar* und wechsele im Menü am oberen Bildschirmrand zu *Engramme*.



Du erhältst nun eine Übersicht über alle Engramme.

## Das Engramm-Fenster



Die Farben der einzelnen Engramme bedeuten:



- **Weiß:** Engramm bereits gelernt.
- **Hellgrau:** Engramm noch nicht gelernt. Kosten stehen in der Anzeige. Doppelklicken, um es zu erlernen.
- **Gelb:** Es muss zuerst ein anderes Engramm erlernt werden (du kannst durch Doppelklick alle benötigten Engramme samt diesem gleichzeitig erlernen).
- **Dunkelgraue Schrift:** Zu wenig Engrammpunkte, um dieses Engramm zu erlernen.
- **Geschwärzt:** Deine Stufe ist zu niedrig, um dieses Engramm zu erlernen. Die benötigte Stufe steht in der Anzeige am linken Rand.

Für viele Engramme gibt es Voraussetzungen. So musst du z. B. zuerst das Engramm für Steinschleuder erlernen, ehe du das Engramm für den Bogen erlernen kannst.

Gib nicht alle Engrammpunkte sofort aus. Spare einige Engrammpunkte, um bei einem Stufenanstieg wichtige neue Engramme sofort lernen zu können.

### Engramme / Blaupausen finden

Du kannst Engramme auch als Blaupause auf Papier finden. Du kannst damit Gegenstände craften, ohne das entsprechende Engramm erlernen zu müssen.

Diese Engrammrezepte findest du in Versorgungskisten.



Du musst die Blaupausen nur in das richtige Craftingobjekt (Inventar, Schmiede, Fabricator) samt ausreichend Ressourcen legen und kannst dann mit einem *Rechtsklick* auf das Rezept den Gegenstand bauen.

Unterschiedliche Versorgungskisten findest du auf dem Land, in Höhlen und unter Wasser. Je höher das Level der Versorgungskiste, desto besser sind die enthaltenen Blaupausen.

Ein oranger Kreis um die Versorgungskiste (wie im Bild oben) bedeutet, dass der Inhalt die doppelte Menge enthält, als normal.

## RESSOURCEN

Damit du Gegenstände herstellen kannst, benötigst du Ressourcen. Du findest sie überall auf der Karte, bekommst sie von Kreaturen oder findest sie in Höhlen.

Hier folgt nun eine Übersicht über die grundlegenden Ressourcen, die in ARK gesammelt werden können. Ressourcen, die aus anderen Ressourcen hergestellt werden müssen und nicht auf andere Art und Weise gefunden werden können, sind hier nicht aufgelistet (z. B. Metallbarren aus Metall oder Holzkohle aus verbranntem Holz).

Symbol	Ressource	Fundort	beste Farmdinos & Werkzeug
	Fasern	Pflanzen: Überall	Therizinosaurus, Gigantopithecus, Direbear, Sichel
	Stroh	Bäume: Überall	Megaloceros, Brontosaurus, Woolly Rhino, Spitzhacke
	Holz	Bäume: Überall	Castoroides(Biber), Therizinosaurus, Mammut, Axt
	Stein	Felsen: Überall	Doedicurus, Dunkleosteus, Ankylosaurus, Axt
	Feuerstein	Felsen: Überall	Ankylosaurus, Spitzhacke
	Metall	goldene eisenhaltige Felsen: Berge, Höhlen	Ankylosaurus, Spitzhacke
	Zement	Wird hergestellt, Biberdämme, Insekten (durch Beelzebufo)	Beelzebufo
	Achatina Paste (Zement-Ersatz)	Achatina -Schnecken im Sumpf	Zähmung von Achatina



Symbol	Ressource	Fundort	beste Farmdinos & Werkzeug
	Obsidian	glatter schwarzer Obsidianstein: Große Berge	Ankylosaurus, Spitzhacke
	organisches Polymer (Polymerersatz)	Kairuku	Pelagornis, Holzknüppel
	Fell	Haarige Kreaturen (z. B. Direwolf, Mammut, Castoroides)	Direwolf, Sabertooth, Axt
	menschl. Haar (Fell-Ersatz)	Spieler	Schere
	Wolle (Fell-Ersatz)	Ovis (Schaf)	Schere
	Leder	viele Kreaturen	Giganotosaurus, Direwolf, Sabertooth, Rex, Therizinosaurus, Axt
	Chitin & Keratin	Insekten, Kreaturen mit Horn	Sabertooth, Direwolf, Beelzebubo, Diplocaulus
	Kristall	Hohe Berge und Höhlen	Ankylosaurus, Spitzhacke
	Siliziumperle	Meeresboden, selten in Flüssen oder Seen am Grund, Biberdamm	Hand, Otter (bei Fischjagd)
	Schwarze Perle	Eurypterid, Ammonit, Tusoteuthis, Alpha Mosasaurus	Megalodon, Spitzhacke, Otter (bei Fischjagd)
	Öl	Ölstein: Am Meeresboden und in eisigen Regionen am Ufer	Dunkleosteus, Ankylosaurus, Spitzhacke


Symbol	Ressource	Fundort	beste Farmdinos & Werkzeug
	Harz	Redwoodbäume	Harzsammler
	Angler-Gel	Angler-Fisch	Direwolf, Megalodon, Axt
	Seltene Blume	Sumpfpflanzen, Rote Bergblumen, Biberdamm	Moschops, Therizinosaurus, Brontosaurus, Ankylosaurus
	Seltener Pilz	Sumpfbäume, Biberdamm, Kristall	Moschops, Therizinosaurus, Brontosaurus, Mammut
	Rohes Fleisch	fast alle Kreaturen	Giganotosaurus, Mosasaurus, Rex, Spitzhacke
	Rohes Filet	große Kreaturen (z. B. Paracer, Bronto, Rex)	Giganotosaurus, Mosasaurus, Rex, Spitzhacke
	Roher Fisch	alle Fische	Baryonyx, Pelagornis, Spinosaur, Spitzhacke
	Rohes Fischfilet	große Fische	Baryonyx, Spinosaur, Spitzhacke
	Beeren (aller Art)	Pflanzen: überall	Brontosaurus, Chalicotherium, Therizinosaurus, Stegosaurus
	Element	Bossgegner	kein Abbau: töte Bossgegner und plündere sie

## CRAFTING STATIONEN

Wenn du ein Engramm gelernt hast oder im Besitz einer entsprechenden Blaupause bist, kannst du den Gegenstand herstellen: Öffne die entsprechende Crafting Station (z.B. dein Inventar oder die Werkbank), lege alle benötigten Ressourcen (und evtl. die Blaupause) in die Station, doppelklicke auf das Engramm, das dir in der Crafting Station angezeigt wird und der Gegenstand wird hergestellt. Willst du gleich mehrere Gegenstände herstellen, klicke auf das Engramm mit der rechten Maustaste und wähle die Menge aus, die du herstellen möchtest.



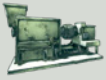

### Passives Craften

Du kannst auch Gegenstände in einigen Crafting Stationen passiv herstellen, indem du die entsprechenden Ressourcen einfach nur in die Station legst und entsprechende Zeit wartest. Dies sind meist weitere Ressourcen, die so hergestellt werden. Hier eine kleine Auswahl:

Symbol	Gegenstand	Crafting Station	Aktion
	gebratenes Fleisch	Lagerfeuer	Lege Holz und rohes Fleisch in das Lagerfeuer und entzünde es
	verdorbenes Fleisch	egal	Fleisch verdirbt von selbst mit der Zeit
	Holzkohle	diverse (Alle Feuerobjekte)	Verbrenne Holz im Lagerfeuer oder anderen Feuerstellen
	Metallbarren	Schmelzofen	Lege 2 Metall und Holz in eine Schmelze und entzünde sie
	Benzin	Schmelzofen	Lege 3 Öl und 5 Leder in den Schmelzofen (plus Holz) und entzünde das Feuer

## Liste der Crafting Stationen

Symbol	Crafting Station	Level	Verwendung
keines	Inventar	1	Für alle grundlegenden einfachen Gegenstände.
	Werkbank	20	Für bessere aufwendigere Objekte, meist aus Metall.
	Fabrikator	48	Für moderne Objekte, meist aus Polymer oder Elektronik. Benzinbetrieb
	Tek-Replikator	Boss besiegt	Stellt alle Tek-Gegenstände her. Treibstoff: Element
	Lagerfeuer	2	Passiv. Holzfeuer
	Industriegrill	50	Passiv. Benzinbetrieb
	Mörser & Stößel	6	Stellt diverse Gegenstände her: (z.B. Narkosemittel, Zündpulver, Zement, Schwarzpulver)
	Chemielabor-tisch	82	Verbesserter Mörser. Benzinbetrieb & Stromanschluss
	Kochtopf	8	Für Speisen, Farben, Seife, Trockenfutter. Passiv. Holzfeuer
	Industriekocher	89	Verbesserter Kochtopf. Passiv. Benzinbetrieb

Symbol	Crafting Station	Level	Verwendung
	Schmelzofen	20	Herstellung von Metallbarren und Benzin. Passiv. Holzfeuer
	Industrie-schmelze	80	Verbesserter Schmelzofen. Benzinbetrieb
	Industriezerkleinerer	64	Gegenstände zerstören und Ressourcen zurück-erhalten. Benzinbetrieb
	Bierfass	36	Stellt aus 40 Stroh und 50 Beeren Bier her. Passive Station

## REZEPTE FÜR SPEISEN, FARBEN UND TROCKENFUTTER

Du benötigst die richtigen Zutaten, dann kannst du in ARK verschiedene Speisen, Farben, Trockenfutter zum Zähmen, Dörrfleisch oder weitere Gegenstände herstellen. Du findest manche Rezepte bei besiegten Gegnern und einige musst du selbst herausfinden. Hier haben wir aber eine Liste für dich:

Dauer gibt die Wirkungsdauer an und Haltbarkeit, wie lange das Produkt im Inventar haltbar ist. Entsprechend länger haltbar sind alle verderblichen Produkte in anderen Behältern.

Haltbarkeit von verderblichen Gütern:

- Inventar (1x)
- Gezähmten Kreaturen (4x)
- Räucherschrank (10x) (Zündpulver betrieben)
- Kühlschrank (100x) (Strombetrieben)
- Futtertrog (4x) (nur für alle Arten von Futter)
- Beet (200x) (nur solange gedüngt und nicht geerntet)
- Komposthaufen (Nur für Kot)

<b>Calien Suppe</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10 Mejobeeren</li> <li>■ 20 Amarbeeren</li> <li>■ 20 Tintobeeren</li> <li>■ 5 Zitronen</li> <li>■ 2 Stimulanzen</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+50 Wärmeschutz -25% Wasserverbrauch	15 Min.	5 Stund.

<b>Enduro Eintopf</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10 Mejobeeren</li> <li>■ 9 gebr. Fleisch</li> <li>■ 5 Karotten</li> <li>■ 5 Kartoffeln</li> <li>■ 2 Stimulanzen</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+35% Nahkampfschaden +1,2% Lebensregeneration	15 Min.	5 Stund.

<b>Focal Chili</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10 Mejobeeren</li> <li>■ 9 gebr. Fleisch</li> <li>■ 20 Amarbeeren</li> <li>■ 20 Azulbeeren</li> <li>■ 20 Tintobeeren</li> <li>■ 5 Zitronen</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+25% Geschwindigkeit +100% Herstellungsgeschwindigkeit	15 Min.	5 Stund.

<b>Fria Curry</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10 Mejobeeren</li> <li>■ 20 Azulbeeren</li> <li>■ 5 Mais</li> <li>■ 5 Karotten</li> <li>■ 2 Narkosemittel</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+50 Kälteschutz -25% Essenverbrauch	15 Min.	5 Stund.

**Lazarus Suppe** (Kochtopf)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10 Mejobeeren</li> <li>■ 9 gebr. Fleisch</li> <li>■ 5 Mais</li> <li>■ 5 Kartoffeln</li> <li>■ 2 Narkosemittel</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	<p>-85% Luftverbrauch unter Wasser</p> <p>+1,2% Ausdauer pro Sek.</p> <p>Für lange Unterwasser- expeditionen ohne Atem- gerät sehr hilfreich!</p>	10 Min.	5 Stund.

**Shadow Steak Saute** (Kochtopf)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 20 Mejobeeren</li> <li>■ 3 gebr. Filet</li> <li>■ 2 seltene Pilze</li> <li>■ 1 Karotte</li> <li>■ 1 Kartoffel</li> <li>■ 8 Narkosemittel</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	<p>+50% Wärmeschutz</p> <p>+ 50% Kälteschutz</p> <p>-80% Waffenrückstoß</p> <p>Nachtsicht</p>	3 Min.	5 Stund.

**Kampftartar** (Kochtopf)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 20 Mejobeeren</li> <li>■ 3 rohes Filet</li> <li>■ 2 seltene Blumen</li> <li>■ 1 Zitrone</li> <li>■ 1 Mais</li> <li>■ 8 Stimulanzien</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	<p>+60% Nahkampfsch.</p> <p>+15% Schadensres.</p> <p>+50% Geschwindig.</p> <p>Ausdauerregen.</p> <p>+50% Verbrauch Essen und Wasser</p> <p>-90 Leben</p>	3 Min.	5 Stund.

**Medizinisches Gebräu** (Kochtopf)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 20 Tintobeeren</li> <li>■ 2 Narkosemittel</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+40 Lebenspunkte	5 Sek.	2 Stund.

<b>Energietrank</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 20 Azulbeeren</li> <li>■ 2 Stimulanzen</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+40 Stamina	5 Sek.	1 Stund.

<b>Elexier des Vergessens</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 200 Mejobeeren</li> <li>■ 24 gebr. Filet</li> <li>■ 20 seltene Pilze</li> <li>■ 20 seltene Blumen</li> <li>■ 72 Narkosemittel</li> <li>■ 72 Stimulanzen</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	Alle Attribute und Engramme werden zurückgesetzt und dürfen neu gesteigert werden	sofort	5 Stund.

<b>Süßer Gemüsekuchen</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 25 Fasern</li> <li>■ 7 Harz</li> <li>■ 2 Mais</li> <li>■ 2 Karotten</li> <li>■ 2 Kartoffeln</li> <li>■ 4 Stimulanzen</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+500 Leben +15% Regeneration nur für Pflanzenfresser zähmt Ovis und Achatina	sofort	1,3 Stund.

<b>Brühe der Erläuchtung</b> (Kochtopf)			
Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 10 Mejobeeren</li> <li>■ 2 Zitronen</li> <li>■ 2 Mais</li> <li>■ 2 Karotten</li> <li>■ 2 Kartoffeln</li> <li>■ 5 Wo. Rhino Horn</li> <li>■ 1 Schwarze Perle</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	+50% Erfahrung Zähmt Arthropluera	20 Min.	5 Stund.



**Räucherfleisch** (Räucherkammer)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 3 Zündpulver</li> <li>■ 1 Öl</li> <li>■ 1 gebr. Fleisch</li> </ul>	<p>Länger Haltbar</p> <p>Zutat für viele Rezepte</p> <p>Herstellungsdauer für 1 Stück: 36 Minuten</p>	sofort	2 Tage

**Räucherfilet** (Räucherkammer)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 3 Zündpulver</li> <li>■ 1 Öl</li> <li>■ 1 gebr. Filet</li> </ul>	<p>Länger Haltbar</p> <p>Zutat für viele Rezepte</p> <p>Herstellungsdauer für 1 Stück: 36 Minuten</p>	sofort	2 Tage

**Seife** (Kochtopf)

Rezept	Effekt	Dauer	Haltbar
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 3 Polymer</li> <li>■ 2 Öl</li> <li>■ 1 Wasserbehälter</li> </ul>	Entfernt Farbe von bemalten oder gefärbten Objekten	sofort	unendl.

**Trockenfutter (Kibble)**

Trockenfutter wird aus Dinosauriern, Fasern, verschiedenem Gemüse, Räucherfleisch und diversen anderen Zutaten zusammen mit Wasser im Kochtopf hergestellt. Trockenfutter ist meist das beste Futter zum Zähmen von Kreaturen.

Da jedes Trockenfutter eine andere Rezeptur hat, findest du diese jeweils bei der entsprechenden Kreatur in den Kapitel 8, 9 und 10!

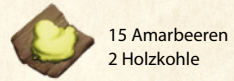
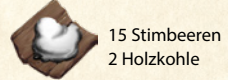
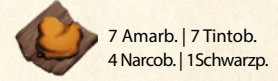
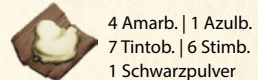
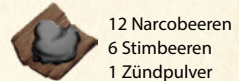
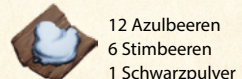
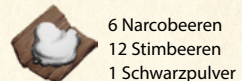
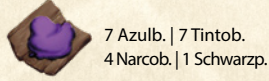
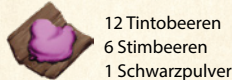
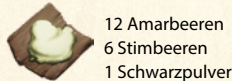
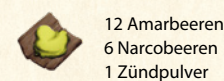
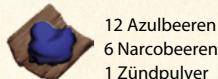
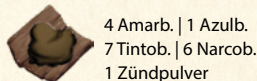
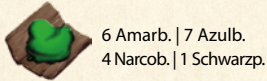
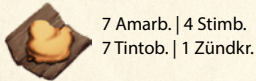
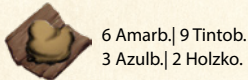
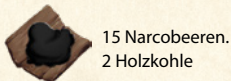
Trockenfutter hat eine Haltbarkeit von 3 Tagen.

## FARBEN

Mit Farben und einem Pinsel (oder Lackierpistole) kannst du viele Gegenstände neu einfärben:

- Ziehe eine Farbe mit gedrückter Maustaste auf einen Gegenstand in deinem Inventar und lass die Taste los. So färbst du auch einen Pinsel ein.
- Nimm den gefärbten Pinsel in die Hand und benutze den Pinsel auf einer Kreatur, einem Einrichtungsgegenstand oder einem Gebäudeteil.
- Im folgenden Fenster kannst du nun das Objekt bemalen oder einfärben.

Farben werden im Kochtopf hergestellt. Platziere für die jeweilige Farbe einen gefüllten Wasserbehälter plus diese Zutaten im Kochtopf und koche sie, bis die Farbe fertiggestellt ist:



## TECHNOLOGIESTUFEN

In ARK gibt es keine feste Einteilung in verschiedene Technologiestufen, da du jedes Level neue Engramme erlernen kannst. Allerdings gibt es einige deutliche Sprünge in deiner Entwicklung, z. B. sobald du Eisenwerkzeuge herstellen kannst.

Daher wollen wir dir hier eine kleine Unterteilung zeigen, die jeweils neuen und wichtigsten Crafting Stationen und welche Ressourcen du in welcher Entwicklungsstufe hauptsächlich benötigen wirst. Natürlich wirst du die Crafting Stationen und Ressourcen der vorhergehenden Stufen weiter benötigen, aber diese sind dann bereits deutlich einfacher und in größeren Mengen zu erlangen. Dies ist jeweils nur eine kleine Auswahl von Crafting Stationen, Ressourcen und Waffen, es gibt in der jeweiligen Stufe noch mehr:

### Steinzeit

ca. Stufe 1 - 20

Tätigkeiten: Basenbau, Überleben, leichte Dinos zähmen

Crafting Stationen		wichtige Ressourcen		Werkzeuge & Waffen	
	Inventar		Fasern		Stein-Spitzhacke
	Lagerfeuer		Stroh		Steinaxt
	Mörser & Stößel		Holz		Steinspeer
	Kochtopf		Stein		Knüppel
			Feuerstein		Bogen

### Eisenzeit

ca. Stufe 20 - 50

Tätigkeiten: Basis ausbauen und befestigen, weitere Umgebung erkunden, Zähmen, erste Höhlen erforschen

Crafting Stationen		wichtige Ressourcen		Werkzeuge & Waffen	
	Werkbank		Metall		Metallaxt
	Schmelzofen		Chitin		Metallspitzhacke
	Bierfass		Leder		Pike
					Armbrust

## Moderne

ca. Stufe 50 - 85

Tätigkeiten: Basen über die Insel verteilen, Zucht, Meer erforschen, Höhlen plündern

Crafting Stationen		wichtige Ressourcen		Werkzeuge & Waffen	
	Fabrikator		Obsidian		Sturmgewehr
	Industriegrill		Zement		Pumpgun
	Industrie Schmelze		Öl		Raketenwerfer
	Industrieko-cher		Silizium-Per- len		
	Chemielabor		Kristall		

## Tek-Zeitalter

ca. Stufe 85 - 100

Tätigkeiten: Bossgegner besiegen, Element sammeln, Unterwasserbasen bauen; TEK-Höhle und Aufstieg (Ascension)

Crafting Stationen		wichtige Ressourcen		Werkzeuge & Waffen	
	TEK Replikator		Element		TEK-Gewehr
			Schwarze Perle		

## RÜSTUNGEN

Um dich vor den Gefahren der Insel zu schützen, solltest du die richtige Rüstung tragen:

Stoffkleidung			
Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
3	5 Teile - komplett Im Inventar gefertigt	145 Fasern 10 Leder	Die erste Rüstung im Spiel. Besser als nichts und hat gute Werte für Wärme und Kälteschutz.



Lederkleidung			
Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
15	5 Teile - komplett Im Inventar gefertigt	33 Fasern 82 Leder	Besserer Rüstungsschutz als Stoff und Schutz vor Kälte. Hat jedoch negative Werte für Hitzeschutz.



Chitinrüstung			
Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
37	5 Teile - komplett In Werkbank gefertigt	18 Fasern 40 Leder 82 Chitin	Guter Rüstungsschutz, aber teuer in der Herstellung. Etwas Kälteschutz und negativer Hitzeschutz.



## Flakrüstung

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
56	5 Teile - komplett In Werkbank gefertigt	18 Fasern 40 Leder 53 Metallb.	Bester Preis/Leistung Rüstungsschutz. Etwas Kälteschutz, negativer Hitzeschutz.



## SWAT-Rüstung

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
98	5 Teile - komplett In Fabricator gefertigt	3 Fasern 7 Leder 35 Kristall 50 Polymer 25 WPerlen	Sehr guter Rüstschutz, etwas mehr als Flakrüstung. Bester Schutz vor Betäubung. Relativ teuer. Etwas Kälteschutz, negativer Hitzeschutz.



## Ghillieanzug

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
33	5 Teile - komplett Im Inventar gefertigt	18 Fasern 40 Leder 26 Org.Poly	Hilft beim Anschleichen: +50% Verstecken. Bietet guten Hitzeschutz und etwas Kälteschutz.



## Pelzrüstung

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
23	5 Teile - komplett In Werkbank gefertigt	18 Fasern 40 Leder 53 Metallb. 320 Pelz	Die Rüstung für kalte Gebiete. Sehr guter Kälteschutz, starker negativer Hitzeschutz.



## Bergbauhelm

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
65	1 Teile - Kopf In Fabricator 30 Elektronik 20 Metallbarren	8 Fasern 15 Leder 30 Kristall 14 Polymer	Der Helm für Höhlenerforschung mit eingebauter Lampe. Sehr guter Rüstungsschutz.



### Taucheranzug

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
81	4 Teile - kein Handschutz Im Fabricator gefertigt	13 Fasern 87 Leder 12 Chitin 16 Metallb. 6 Zement 7 WPerlen 43 Polymer 10 Kristall	Kopf: bietet unter Wasser bessere Sicht  Körper: Sauerstoffmaske (unendlich Sauerstoff)  Beine: Sehr hoher Kälteschutz  Füße: schneller Schwimmen



### Tek-Rüstung

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
--	5 Teile - komplett in Tek-Replikator gefertigt muss von Boss-Gegnern erlernt werden	600 Polymer 2250 Metallb. 600 Kristall 100 Element 275 SchwPerle	Kopf: Nachtsicht & Lebensscanner  Körper: Jetpack (fliegen)  Beine: Super-Renn-Modus  Hände: Superschlag  Füße: Fallschutz



### Gasmaske

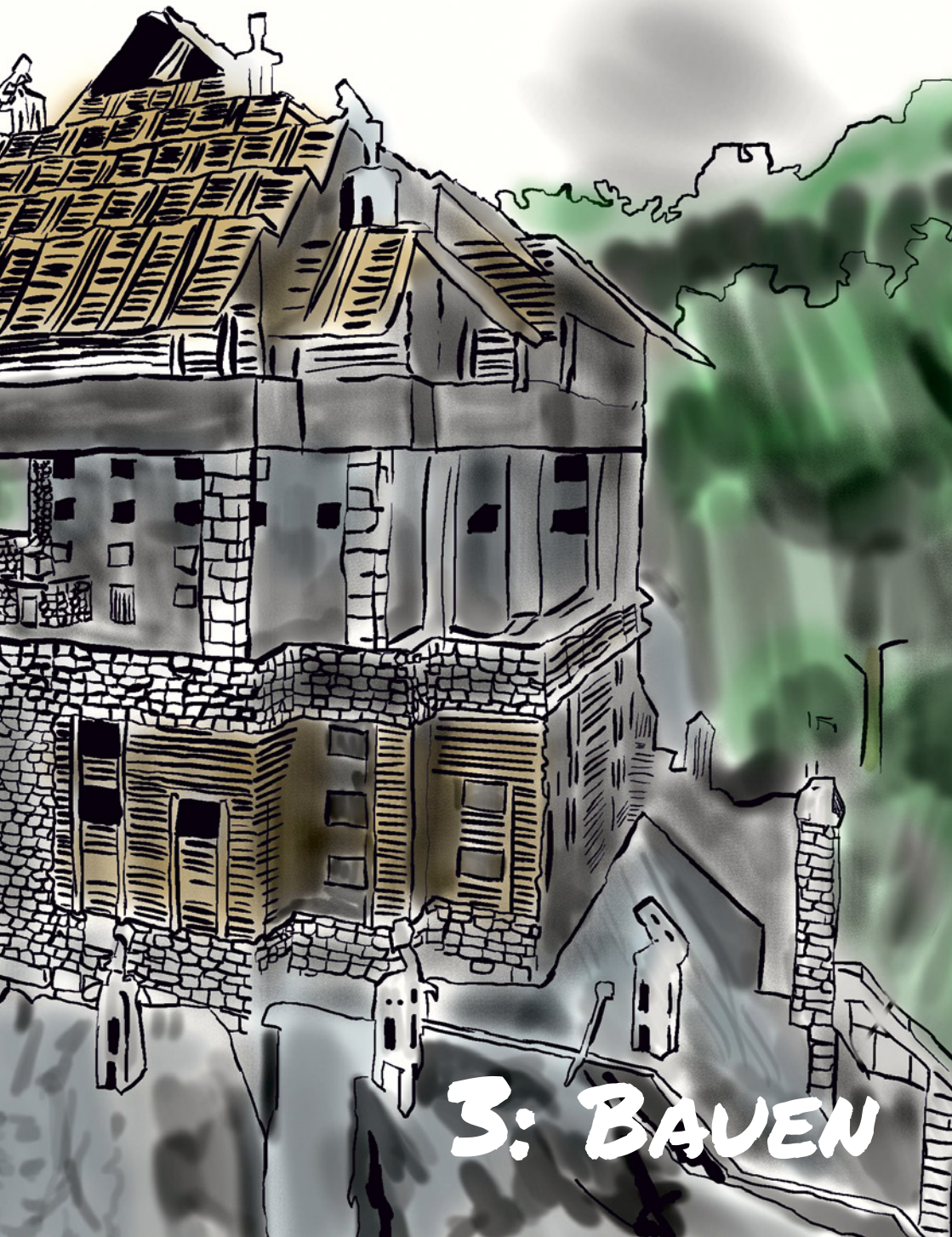
Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
85	1 Teil - Kopf Im Fabricator gefertigt	220 Polymer 85 Kristall 10 Absorb. Substrat	Hilft gegen Gift und Gasangriffe. Verbraucht sich während des Tragens.



### Nachtsichtgerät

Lvl	Set	Ressourcen	Beschreibung
84	1 Teil - Kopf In Fabricator 250 Kristall 30 Angler Gel	240 Polymer 180 Metallb. 250 Elektronik 210 zement	Bietet Nachtsicht. Teuer in der Herstellung. Nur für PvP interessant. 15 Absorbierendes Substrat





### 3: BAVEN



### 3.1 SCHNELLANLEITUNG BAUEN

- Crafte in der Crafting Station (Inventar, Werkbank) die entsprechenden Gebäudeteile.
- Suche dir eine möglichst ebene Fläche, auf der du bauen möchtest.
- Lege die Gebäudeteile in die Zugriffsleiste und wähle das jeweilige aus.
- Platziere zuerst die Fundamente.
- Anstelle von Fundamenten kannst du auch Säulen mit Dachteilen darauf verwenden. Für reine Zäune kannst du Säulen oder Zaunfundamente mit Mauern verwenden.
- Platziere dann die Mauerteile an den Rändern.
- Platziere zuletzt die Dachteile.
- Einzelne Teile rasten an bereits gebauten Elementen ein. Bewege dich beim Setzen des Teils etwas seitlich vor und zurück, um den Einrastpunkt zu verändern.
- Mit *Auf Faust wechseln* (Standard: *Q*) und *Darm entleeren* (Standard *Z*) kannst du während des Bauens zwischen allen erkennbaren Einrastpunkten (englisch: Snappoints) durchwechseln.
- Mit der *Benutzen-Taste* (Standard: *E*) kannst du während des Setzvorgangs die Ausrichtung einer Mauer ändern.
- Ziele auf ein bereits gesetztes Gebäudeteil und halte die *BenutzenTaste* (Standard am PC: *E*) länger gedrückt und du erhältst das Radialmenü, mit dem du Gebäudeteile wieder zurücknehmen, abreißen oder reparieren kannst.
- Bei einem Abriss erhältst du nur die Hälfte der zum Bau verwendeten Materialien zurück.
- Falls du etwas falsch gesetzt hast, kannst du jedes Objekt sofort nach dem platzieren für die Dauer von 30 Sekunden wieder zurücknehmen.

