

Abilities (Fähigkeiten)


In ARK: Survival Evolved benutzt du eine Vielzahl von Attributen um deinen Charakter zu leveln. Im Verlauf des Spiels bekommst du Erfahrung. Wenn du diese Erfahrung sammelst, sei es mit töten, Craftern oder Farmen, steigst du im Level auf. Mit jedem Level up erhältst du einen Skillpunkt für deine Abilities.

 **Health (Leben)**

Zeigt an, wie viel Schaden ein Spieler bekommen kann, bis er stirbt. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht das Leben um 10.

 **Stamina (Ausdauer)**

Zeigt an, wie viel Ausdauer ein Spieler hat, bis er erschöpft ist. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht die Stamina um 10.

 **Oxygen (Sauerstoff)**

Zeigt an, wie lange ein Spieler unterwasser durchhält, bevor er ertrinkt. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht das Oxygen um 20. Mit jedem Punkt erhalten Sie zusätzliche ungefähr 5% - 6% Tauchgeschwindigkeit.

 **Food (Essen)**


Zeigt an, wie lange ein Spieler aushält, bis dieser verhungert. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht das Aushalten ohne Essen um 10.

 **Water (Wasser)**

Zeigt an, wie lange ein Spieler aushält, bevor dieser dehydriert. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht das Aushalten ohne [Wasser](#) um 10.

 **Weight (Gewicht)**


Zeigt an, wie viel ein Spieler maximal tragen kann. Spieler, welche ihr Gewicht erhöhen, können mehr Items im Inventar mitnehmen. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht das Gewicht um 10.

 **Melee Damage (Nahkampf Schaden)**

Zeigt an wie viel Schaden ein Spieler mit einer Nahkampf Waffe maximal anrichten kann. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht den Schaden um 5%.

 **Movement Speed (Bewegungsgeschwindigkeit)**


Zeigt an, wie schnell ein Spieler sich bewegen kann. Der Standartwert ist 100. Jeder Punkt erhöht die Geschwindigkeit um 2%. Dieser Effekt wirkt sich auch auf die Geschwindigkeit im [Wasser](#) aus.

 **Fortitude (Widerstand)**

Zeigt an, wie resistent ein Spieler gegen die Umwelteinflüsse ist, z.B. Temperatur. Der Standartwert ist 0. Jeder Punkt erhöht den Widerstand um 2.

 **Crafting Speed (Baugeschwindigkeit)**

Zeigt an, wie schnell ein Spieler Gegenstände herstellt. Der Standart ist 100%. Jeder Punkt erhöht die Geschwindigkeit um 10%.

 **Torpor (Trägheit)**

Zeigt an, wie "wach" ein Spieler ist, 0 ist hellwach. Punkte können nicht in Trägheit investiert werden.

Armor (Rüstung)

Zeigt an, wie viel Schadensverminderung ein Spieler hat. Rüstung kann nicht durch Punkte erhöht werden, sondern wird durch Kleidung / Rüstung erhöht.