

## Wooden Raft – alles zum Floßbau

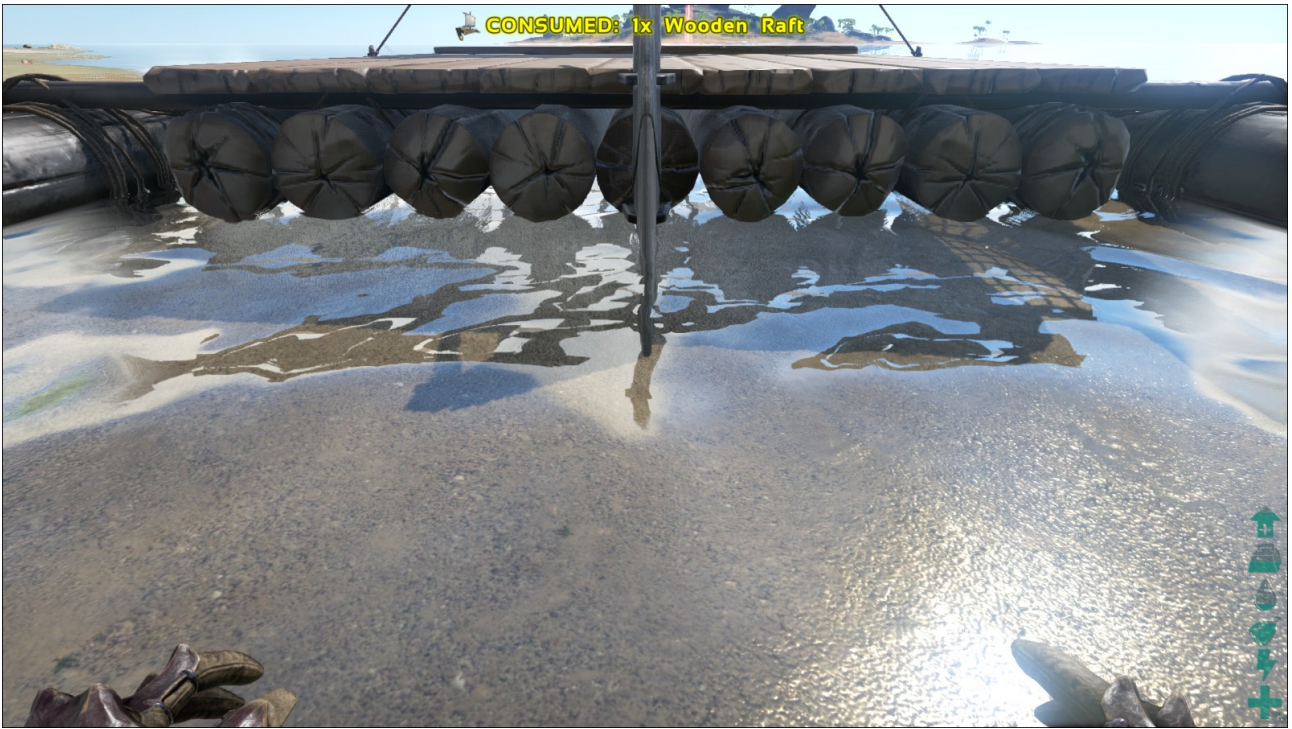
Das Wooden Raft (Floß) in ARK: Survival Evolved ist eine Möglichkeit sich im bzw. genauer gesagt auf dem Wasser fortzubewegen, um so an bspw. Inseln zu gelangen. Es ist ab Level 15 verfügbar (mehr Zahlen und Fakten hier in der Wiki) und bietet die Möglichkeit, Wasserwege relativ sicher zu befahren, da nur Sarcos Passagiere auf dem Floß angreifen (nicht das Floß an sich! Der Fahrer ist sicher!).

Das Floß kann zudem ausgebaut werden, man kann also Strukturen darauf platzieren. Wie das funktioniert, was es zu beachten gibt und wo die Grenzen liegen, möchte ich mit diesem Tutorial erläutern.

### 0. Floß platzieren

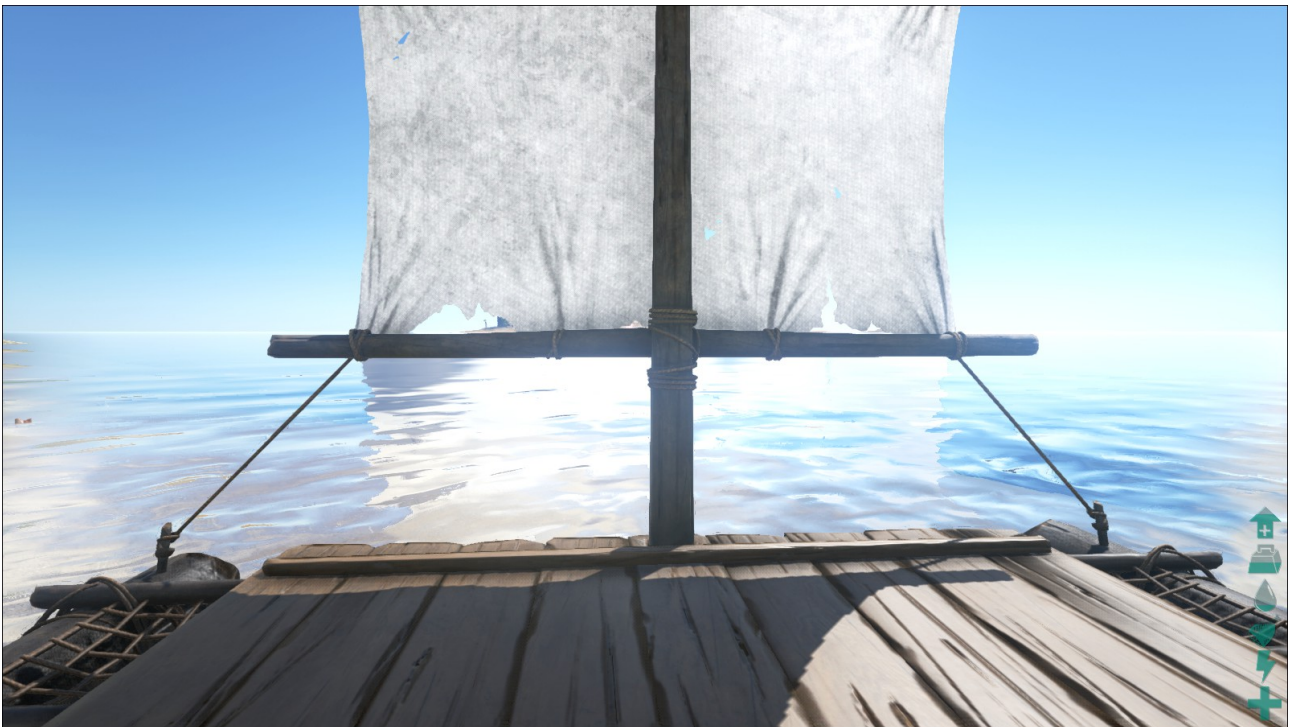
Um das Floß zu platzieren, muss es nach dem Craften auf einen Quickslot (1-0) gelegt werden. Nun blickt man zum Ort, an dem es „erscheinen“ soll (vorzugsweise im Wasser. Es kann nicht ins Wasser gezogen/geschoben werden.) und drückt die entsprechende Quickslot-Taste. Das Floß wird platziert.

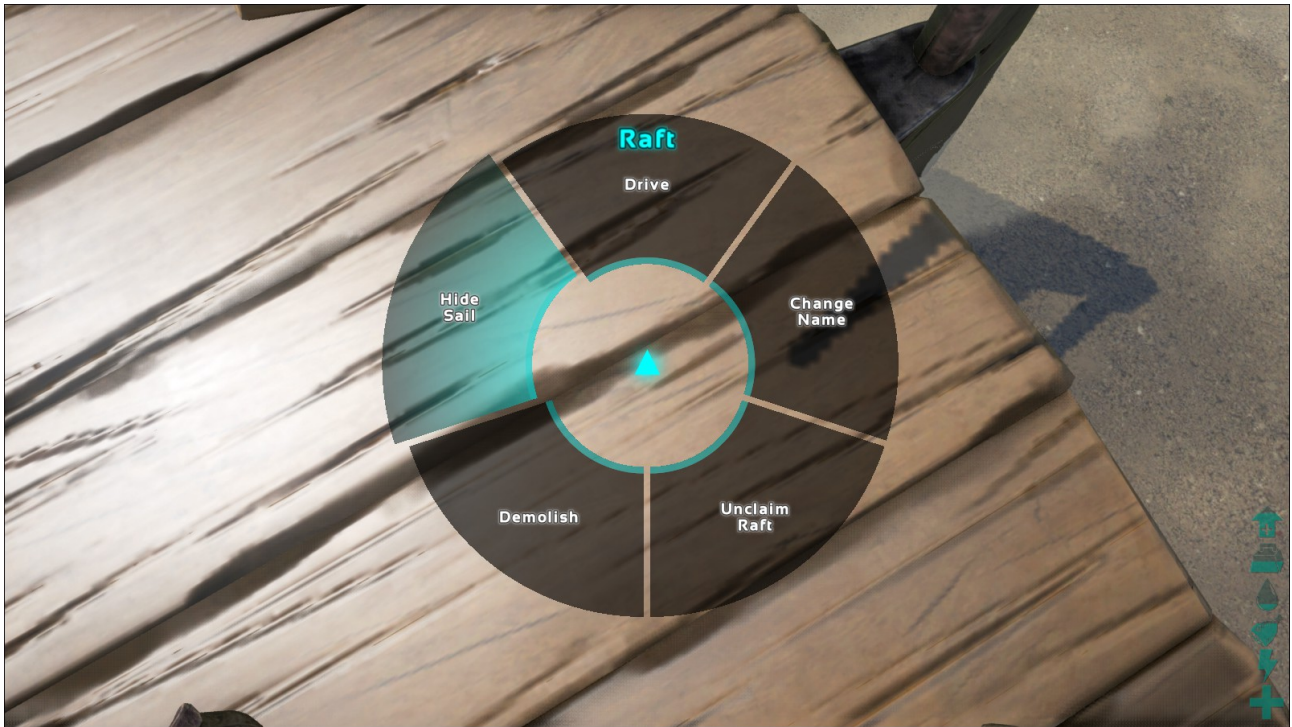




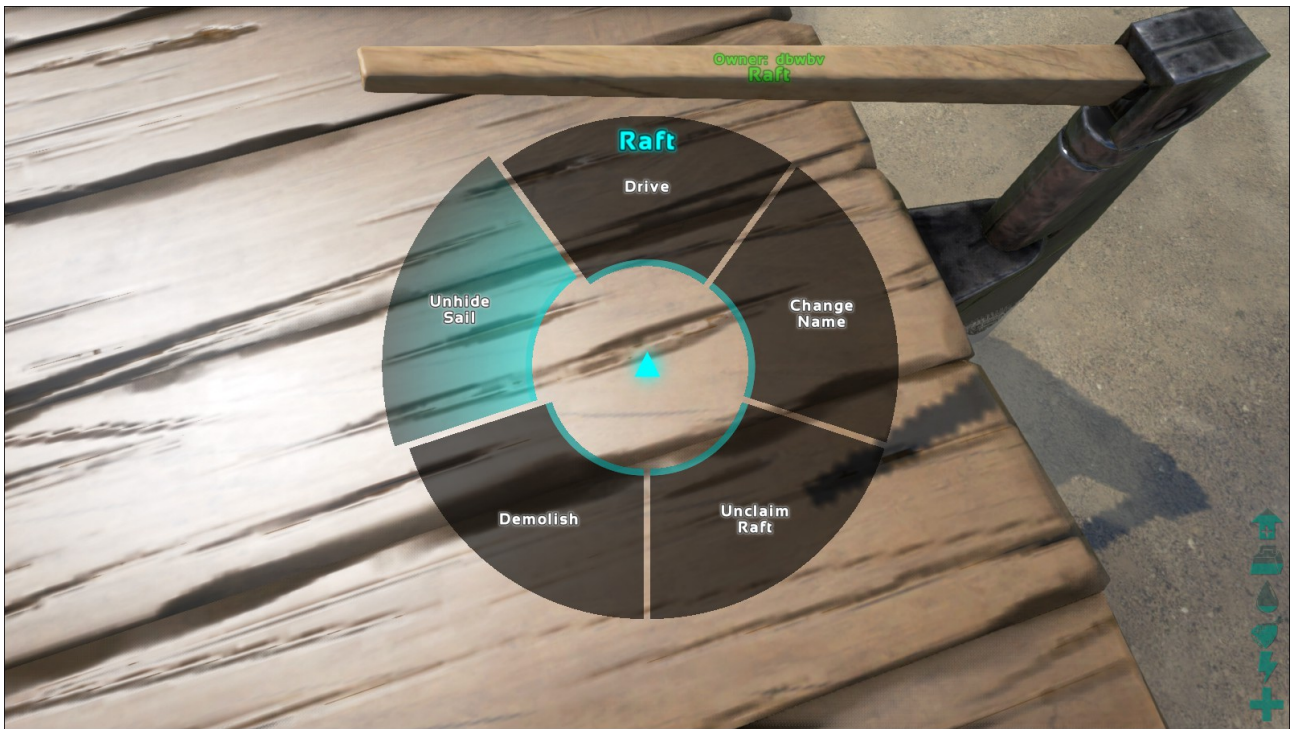
## 1. Segel

Das Segel des Wooden Rafts behindert die Sicht beim Fahren. Es kann jedoch einfach durch Blick auf den Boden, das Gedrückthalten der 'E'-Taste [PC]/'Y'-Taste (xbox one) und das Auswählen von „Hide Sail“/“Segel ausblenden“ ausgeblendet werden.





Auf die gleiche Weise kann es auch wieder „versteckt“ werden („Unhide Sail“ auswählen).



## 2. Wir beginnen, auf dem Floß zu bauen (das Floß an sich ohne Schnickschnack)

Auf dem Floß können Strukturen, wie z. B. Kisten oder Betten platziert werden. Dabei können diese Strukturen auch leicht außerhalb des Holzbodens auf den Stabilisatoren gebaut werden. Welche Struktur verwendet wird spielt dabei keine Rolle. Lediglich mit Wasserrohren soll es zu Problemen kommen. Dazu jedoch später mehr unter „Wasserversorgung“. Stromleitungen scheinen jedoch kein Problem zu sein.



*(Bauen auch außerhalb des Holzbodens möglich.)*



(Wasserleitung kann nicht verlegt werden.)



*(nicht nur kleine und mittlere Beete sind möglich, sondern auch große (zumindest eines davon).)*



*(Stromleitungen können im Gegensatz zu Wasserleitungen verlegt werden.)*

#### **4. Wir bauen noch mehr (Floß mit Schnickschnack)**

Da das Floß an sich nicht gerade viel Platz bietet, Dinge darauf zu bauen, ist es an sich recht unspektakulär. Man kann jedoch wie gesagt auch Strukturen darauf platzieren und das gilt auch für Foundations. Diese können auch zu einem gewissen Grad über das Floß hinaus schauen.



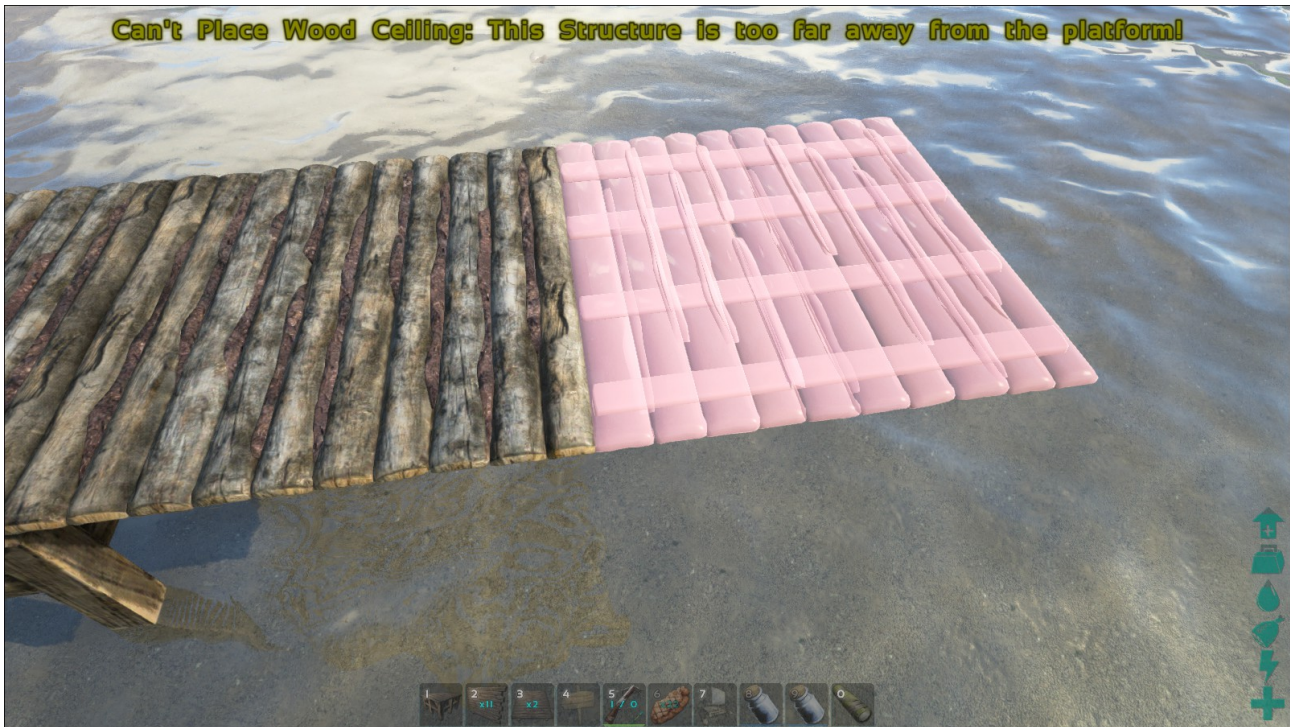
*(Foundation einmal (fast komplett) auf dem Floß (rechts) und einmal weit darüber hinausragend (links)).*

Wie der gewiefte ARK-Spieler weiß, kann man auf Foundations nicht nur Wände und allerlei Kleinkram platzieren, sondern diese auch mit Ceilings (Decken) erweitern. Diese Regel gilt auch für das Floß. Hat man nun zwei Ceilings hintereinander platziert kommt bei der dritten die Meldung, dass der „Near Foundation Support“ fehlt.

Setzt man nun jedoch eine Foundation neben die ersten, lässt sich ein weiteres Ceiling platzieren.



Dies kann jedoch nicht unendlich oft wiederholt werden, da nach drei „Feldern“ die Meldung „Can't Place xy (bspw. Ceiling, Wand): This Structure is too far away from the platform!“. Auf deutsch: “xy kann nicht platziert werden. Die Struktur befindet sich zuweit vom Floß entfernt.“



Diese Meldung kommt auch, wenn man versucht nach Erreichen der maximalen Breite eine Wand zu platzieren. Auch diese ist bereits zu weit weg.

Eine weitere Einschränkung ist die maximale Anzahl an Strukturen, die auf ein Floß gebaut werden dürften. Es sind 88 Strukturen (PC) möglich.



Ebenfalls nicht möglich ist das Bauen von unendlich hohen Gebäude, wie bspw. einen sehr hohen Turm. Auf einer Foundation kann noch sechs Wände hoch gebaut werden, allerdings kann man auf der sechsten Wand kein Ceiling mehr platzieren.





(Ein höherer Turm ist nicht möglich.)



Es empfiehlt sich des Weiteren, keine Foundation auf das Ruder zu bauen, da eine Steuerung dadurch logischerweise nicht mehr möglich ist.

Rampen lassen sich leider nicht ohne weitere Struktur an ein Floß anbringen.



#### 4.1 Sichtfeld

Ein Problem, das häufig bei einem bebauten Floß auftritt, ist dass das Sichtfeld durch die Bauten stark eingeschränkt ist. Durch das Drücken der 'k'-Taste gelangt man zwar weiterhin in den Kameramodus, kann das Floß aber nur sehr bedingt steuern. Gängige Tipps, etwas mehr zu sehen wären da etwa:

1. Segel ausblenden (s. oben)
2. Railings nutzen (Achtung! Es könnte des nachts frisch werden, da keine Isolation durch Railings hervorgerufen werden kann.)
3. Türen und Fenster bauen (Diese können bei Bedarf geöffnet oder geschlossen werden.)
4. Pillars nutzen, um weiter oben zu bauen (da unten bei dieser Variante keine Wände o. ä. gebaut werden, bleibt die Sicht zumindest in diesem Bereich weitgehend frei.)
5. Mit Glaswänden arbeiten (Der Schutz lässt hier natürlich zu wünschen übrig.)
6. Seid kreativ und probiert ein wenig aus.

#### 4.2 Beete

Das Bauen von Beeten ist auf einem (erweiterten) Floß möglich. Allerdings gibt es hier ein paar Dinge zu beachten. Baut ihr Beete auf ein Ceiling gem. Anleitung weiter oben werdet ihr feststellen, dass dies nicht möglich ist und das Beet direkt zerstört wird (getestet auf Holzceilings).

Große Beete, wie sie etwa für Spezies X gebraucht werden, benötigen mindestens Stone Foundations/Ceilings. Holzliebhaber sollten sich daher auf Kompromisse vorbereiten.

Gewächshäuser könnten problematisch werden, da die Wasserversorgung auf einem Floß nicht möglich ist (dazu später mehr) und man auf den Regen angewiesen ist. Das händische Befüllen der Beete mit Wasser ist denkbar, jedoch aufwendig. Wie der Treibhauseffekt berechnet wird ist noch nicht restlos geklärt. Die

Meinungen gehen hier auseinander (<http://arkforum.de/index.php/Thread/4273-Treibhauseffekt-nur-bei-165/>), allerdings scheint ein Dach stets Voraussetzung zu sein.

Für Beete, die Dünger benötigen, bietet es sich – wie es auch am Land der Fall ist – an, einen oder mehrere Compost Bins in der Nähe stehen zu haben. Denkbar ist auch ein Außenposten dafür (muss ja nicht groß sein). Es muss lediglich dann der Dünger abgeholt bzw. auf dem Floß gelagert werden.

#### 4.3 Gezähmte Dinos

Auf einem (erweiterten) Floß können gezähmte Dinos transportiert werden, um sie bspw. von einer Insel abzuholen oder dort hinzubringen. Dabei ist zu beachten, dass gerade kleinere Dinos wie bspw. Dodos bei der Fahrt hin und wieder vom Floß fallen. Es bietet sich an Railings o. ä. zu bauen, um dies zu verhindern. Hat man dies getan, muss man allerdings drauf achten, dass man mit dem Floß nicht in andere Strukturen fährt (z. B. die Wand eines anderen Floßes), da ansonsten der Dinos von Floß „gequetscht“ wird und baden geht.

Auch passiert es gerne, dass Dinos im Floß bzw. im Wasser stehen oder durch das Floß fallen (auch wieder ein Dodo) ohne, dass man fährt. Dies geschieht zumindest mir relativ häufig – ggf. liegt es am Material Holz. Ich persönlich habe das Risiko minimiert und nur noch einen Trike sowie ein paar (unwichtige) Dodos auf dem Wasser geparkt. Der Rest steht am Strand in einer sicheren Hütte.



(Auch ohne zu fahren kann es passieren, dass Dinos durch Floßstrukturen glitchen und sich im oder gar unter dem Floß befinden.)

#### 4.4 Das Lagern

Vorweg: das Floß selbst kann keine Dinge aufnehmen. Es ist nötig Kiste, Schränke o. ä. zu bauen, um Sachen lagern zu können. Dabei besteht eine Obergrenze von 1.800 Einheiten bzw. Slots, die transportiert/genutzt werden können.

Bei den Kisten sollte man bedenken, dass große Kisten/Schränke ggf. die Sicht beeinflussen und kleine Kisten leicht kaputt gehen und weniger beladen werden können (s. a. „Feinde und die Verteidigung des Floßes“).

## 5. Feinde und die Verteidigung des Floßes

Die gute Nachricht: Haie greifen das Floß nicht an! Sie haben einfach kein Interesse am Floß oder deren Passagiere. Anders dagegen Sarcos, die zwar den Fahrer solange er fährt nicht angreifen, dafür jedoch Passagiere wie etwa Dinos. Da die Sarcos schnelle Schwimmer sind, stellen sie eine große Gefahr für den Floßfahrer bzw. dessen Besatzung und Ausstattung dar. Während er angreift, können durchaus schwache Strukturen wie kleine Kisten oder Holzrailings zerstört werden. Das Floß selbst ist mit 20.000 Lebenspunkten relativ sicher, sollte nach einem Angriff ggf. aber repariert werden.

Um sich gegen Sarcos zu Wehr zu setzen und ihnen das Leben nicht zu einfach zu machen, gibt es verschiedene Möglichkeiten/Tipps. An dieser Stelle erlaube ich mir aus Mangel an eigenen Erfahrungen bzgl. Sarcos zu zitieren:

„Nixwieweg“ schrieb am 12.02.2016:

„Moin

Sarcos lieben Rampen

Sarcos passen nicht durch Türrahmen, die hinter Rampen stehen.

Sarcos haben keine allzu große Reichweite, 2 Felder glaub ich.

--> Wichtiges Zeugs nicht in Reichweite stellen.

→ **Hochdeck bauen.**

**Eventuell ist die Plant X eine Option.**

Ich experimentiere grad ein büschen damit herum.

Die braucht allerdings große Beete . . .“

(Quelle: <http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33538#post33538>)

Ansonsten sollten auch Stein-/Metallwände helfen. Beim Transport von Dinos muss mit Turbulenzen (wenn nicht auf passiv gesetzt) oder mit dem Tod (wenn auf passiv gesetzt) gerechnet werden. Eine Floßfahrt ist nicht lustig!

## 6. Farming

Mit einem Floß lässt es sich recht gut farmen (das Video dazu finde ich gerade leider nicht mehr). Der Trick besteht darin, bspw. einen Doedicurus an die vordere linke/rechte Ecke zu stellen und dann ein Ufer mit vielen Steinen in Reichweite zu befahren. Da der Doedicurus nicht viel tragen kann, entfällt somit das lästige Entladen an Land, denn trägt er mehr, als es ihm eigentlich möglich ist, kann er zwar nicht mehr laufe, dafür jedoch weiter Steine abbauen. Man sollte natürlich ein wenig vorsichtig sein, da stets die Gefahr besteht, dass der Doedicurus im Wasser landet (Stichwort: andere Strukturen durchfahren).

Ähnliches wurde vom gleichen Let's Player mit einem Mammut ausgeführt. Dabei war noch ein Mitspieler dabei, der das Floß gelenkt hat, während er selbst auf dem Mammut vorne an der Ecke saß. Dann wurde eine Sumpfgegend mit vielen Bäumen im Wasser abgefahren und Holz gefarmt.

## 7. Wasserversorgung

Wie anfangs erwähnt, können keine Wasserleitungen auf einem Floß oder den darauf gebauten Strukturen gebaut werden. Wasserspeicher sind daher eine Überlegung wert. Ansonsten soll es aber einen kleinen Trick geben, den ich ebenfalls noch nicht selbst getestet habe, weswegen ich auch an dieser Stelle mir das Zitieren erlaube:

Zero4seven schrieb am 13.02.2016:

„Mir gefällt Deine Floßstadt 😊

Es lassen sich Wasserleitungen an ein [Raft](#) legen - ein wenig [buggy](#) aber geht, vom land aus anfangen zu verlegen bis zu den rafts soweit ich weiß kann man dann die leitungen wieder entfernen -also den Anfang - und es klappt dann weiter

(Auf YT mal nach Zueljin suchen Series 3 baut auch nur auf rafts -haben erhöhte Strukturen für die rafts-)

(<http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33648#post33648>)

## 8. Sonstiges

1. Laut einem Beitrag in einem Forum (<https://survivetheark.com/index.php?forums/topic/29394-rafts-boats-shouldnt-count-as-tamed-dinos/>) zählen Rafts als gezähmte Dinos. Ob dies immernoch so ist, habe ich nicht getestet und nicht rausgefunden. Man sollte jedoch vielleicht mit Vorsicht gewisse Adminbefehle ausführen.

2. Die maximale Anzahl an erlaubten Strukturen kann wohl in der GameUserSettings.ini unter „PerPlatformMaxStructuresMultiplier=1.000000“ erhöht werden. Dazu soll lediglich ein höherer Wert als der standardmäßige eingegeben werden müssen (ebenfalls nicht getestet).

Quellen (nicht geordnet):

[http://ark.gamepedia.com/Wooden\\_Raft](http://ark.gamepedia.com/Wooden_Raft)

<https://survivetheark.com/index.php?/forums/topic/30490-this-structure-is-too-high-above-the-the-platform/>

<https://survivetheark.com/index.php?/forums/topic/29394-rafts-boats-shouldnt-count-as-tamed-dinos/>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33170#post33170>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33516#post33516>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33648#post33648>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33538#post33538>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/3994-Flo%C3%9Fstadt/?postID=33516#post33516>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/4194-optimiertes-Raft-XBOX/?postID=34556#post34556>

<http://arkforum.de/index.php/Thread/4273-Treibhauseffekt-nur-bei-165/>

<http://ark.gamepedia.com/Greenhouse>