

Pteranodon

Pteranodon

Statistik

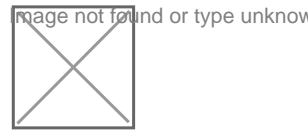
Name: Pteranodon

Spezies: *Pteranodon wyvernus*

Zeit: Späte Kreidezeit

Ernährung: Fleischfresser

Charakter: Launisch



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja ([Pteranodon Saddle](#) (Lvl. 35))

Grundinformationen:

- **Wild:**

Pteranodon wyvernus ist ein großer Pterosaur, der fähig ist unheimlich lange Zeit zu fliegen. Während einige ihn immernoch *Pterodactyl* nennen, ist dies jedoch inakkurat.

- **Gezähmt:**

Ich weiß nicht, wie sie es gemacht haben, aber ich habe einmal ein Trio Pteranodons mit Reitern gesehen. Das muss der schnellste Weg sein, um über die Insel zu reisen. Jedoch kann ich keine Angaben über die Sicherheit geben

- **Bekannte Informationen:**

Der *Pteranodon* scheint eine der wenigst abweichenden Reptilien der Insel zu sein. *Pteranodon wyvernus* isst hauptsächlich kleinen fisch, aber sie könnten auch dabei beobachtet werden, wie sie tote Tiere fressen.

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taiming Bonus
Gesundheit	210	+42	+5.4%	+0.1%
Ausdauer	300	+30	+10%	
Sauerstoff	150	+15	+10%	
Hunger	1200	+120	+10%	+15%
Gewicht	150	+3	+1.875%	
Nahkampfschaden	15 ² /36 ²	+0.75 / +1.8	+3.4125%	+9.1%
Bewegungsgeschwindigkeit	100%	N/A	+3.4125%	+36.5%
Trägheit	120	+7.2	N/A	+0.5%

Zähmen:

- Ein Pteranodon mag am liebsten [Dodo Ei Kibble](#), [Rohes Edelfleisch](#), [Rohes Edelfischfleisch](#), [Gekochtes Edelfleisch](#), [Rohes Fleisch](#) und [Rohes Fischfleisch](#). (*Erstgenanntes ist das beste Zähmungs - Futter*)
- Der Pteranodon ist sehr flink, Ihr solltet ihn, während er rastet, einfach [Bolas](#) in die Beine werfen, so kann er nicht mehr flüchten.
- Anschließend, (*sofort*) 1 - 3 [Betäubungspfeile](#) / [Betäubungsmunition](#) (*je nach Level des Tieres*) in den Kopf schießen und er ist betäubt ([Bogen](#), [Armbrust](#), [Flinte](#))*.
- Einen Level 120 Pteranodon betäubt man am besten mit einem [Elektroshocker](#), er wird dadurch sofort betäubt sein.

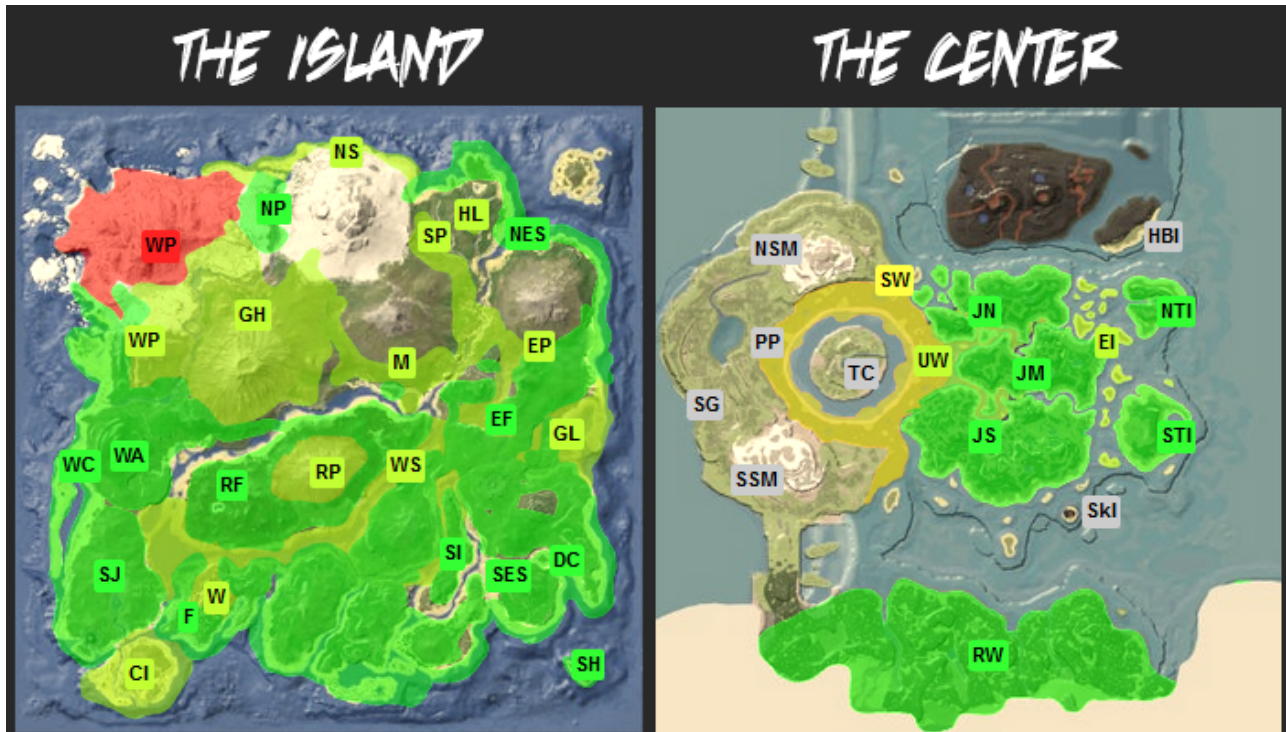
* Je nach Level des Pteranodon Level 1 - 30 [Bogen](#) / Level 31 - 60 [Armbrust](#) / Level 61 - 90 [Flinte](#) / Level 91 - 120 [Elektroshocker](#) ~ als grober Richtwert.

Level 1					Time	Level 30					Time	Level 60					Time
Kibble (Dodo Egg)	2	4	1	1	0:08:00	Kibble (Dodo Egg)	4	14	3	2	0:16:00	Kibble (Dodo Egg)	6	39	8	4	0:24:00
Raw Mutton	2	0	0	0	0:05:01	Raw Mutton	4	0	0	0	0:10:01	Raw Mutton	7	13	3	2	0:17:31
Cooked Lamb Chop	4	8	2	1	0:10:01	Cooked Lamb Chop	8	26	6	3	0:20:01	Cooked Lamb Chop	12	63	14	7	0:30:01
Raw Prime Meat	5	14	3	2	0:12:31	Raw Prime Meat	10	42	9	5	0:25:01	Raw Prime Meat	16	103	22	11	0:40:01
Cooked Prime Meat	9	35	7	4	0:22:29	Cooked Prime Meat	20	120	25	13	0:49:57	Cooked Prime Meat	32	263	55	28	1:19:55
Raw Prime Fish Meat	11	16	4	2	0:13:46	Raw Prime Fish Meat	25	61	13	7	0:31:16	Raw Prime Fish Meat	40	143	30	15	0:50:01
Raw Meat	13	57	12	6	0:32:31	Raw Meat	30	198	41	21	1:15:01	Raw Meat	48	424	89	45	2:00:01
Cooked Prime Fish Meat	21	45	9	5	0:27:00	Cooked Prime Fish Meat	50	165	34	17	1:04:16	Cooked Prime Fish Meat	80	355	74	37	1:42:49
Cooked Meat	26	57	12	6	0:32:31	Cooked Meat	60	198	41	21	1:15:01	Cooked Meat	96	424	89	45	2:00:01
Raw Fish Meat	32	73	15	8	0:40:01	Raw Fish Meat	75	257	53	27	1:33:46	Raw Fish Meat	120	544	114	57	2:30:01
Cooked Fish Meat	63	72	15	8	0:39:23	Cooked Fish Meat	150	257	53	27	1:33:46	Cooked Fish Meat	240	544	114	57	2:30:01
KO: $\frac{\text{Bogen}}{12} \times 5; \frac{\text{Armbrust}}{5} \times 2; \frac{\text{Flinte}}{2} \times 1; \frac{\text{Elektroshocker}}{1} \times 1$						KO: $\frac{\text{Bogen}}{33} \times 14; \frac{\text{Armbrust}}{4} \times 4; \frac{\text{Flinte}}{3} \times 3; \frac{\text{Elektroshocker}}{2} \times 2; \frac{\text{Elektroshocker}}{1} \times 1$						KO: $\frac{\text{Bogen}}{55} \times 23; \frac{\text{Armbrust}}{7} \times 7; \frac{\text{Flinte}}{4} \times 4; \frac{\text{Elektroshocker}}{3} \times 3; \frac{\text{Elektroshocker}}{2} \times 2$					
Torpor-depletion: 0.31 / s. Time until all torpor is depleted: 00:08:32						Torpor-depletion: 0.47 / s. Time until all torpor is depleted: 00:11:49						Torpor-depletion: 0.63 / s. Time until all torpor is depleted: 00:14:28					

Level 90					Time	Level 120					Time	Level 150					Time
Kibble (Dodo Egg)	9	97	21	11	0:35:59	Kibble (Dodo Egg)	11	149	33	17	0:43:59	Kibble (Dodo Egg)	13	212	47	24	0:51:59
Raw Mutton	9	32	7	4	0:22:31	Raw Mutton	12	72	16	8	0:30:01	Raw Mutton	14	107	24	12	0:35:01
Cooked Lamb Chop	17	128	28	14	0:42:31	Cooked Lamb Chop	21	197	43	22	0:52:31	Cooked Lamb Chop	26	293	65	33	1:05:01
Raw Prime Meat	22	188	40	20	0:55:01	Raw Prime Meat	28	293	64	32	1:10:01	Raw Prime Meat	34	416	93	47	1:25:01
Cooked Prime Meat	44	452	97	49	1:49:53	Cooked Prime Meat	56	679	148	74	2:19:51	Cooked Prime Meat	68	941	209	105	2:49:49
Raw Prime Fish Meat	55	254	55	28	1:08:46	Raw Prime Fish Meat	70	390	85	43	1:27:31	Raw Prime Fish Meat	85	548	122	61	1:46:16
Raw Meat	66	717	153	77	2:45:01	Raw Meat	84	1067	233	117	3:30:01	Raw Meat	102	1467	326	163	4:15:01
Cooked Prime Fish Meat	110	603	129	65	2:21:22	Cooked Prime Fish Meat	140	901	196	98	2:59:55	Cooked Prime Fish Meat	170	1241	276	138	3:38:28
Cooked Meat	132	717	153	77	2:45:01	Cooked Meat	168	1067	233	117	3:30:01	Cooked Meat	204	1467	326	163	4:15:01
Raw Fish Meat	165	915	195	98	3:26:16	Raw Fish Meat	210	1357	296	148	4:22:31	Raw Fish Meat	255	1861	413	207	5:18:46
Cooked Fish Meat	330	915	195	98	3:26:16	Cooked Fish Meat	420	1357	296	148	4:22:31	Cooked Fish Meat	510	1861	413	207	5:18:46
KO: $\frac{\text{Bogen}}{77} \times 32; \frac{\text{Armbrust}}{9} \times 9; \frac{\text{Flinte}}{5} \times 5; \frac{\text{Elektroshocker}}{4} \times 4; \frac{\text{Elektroshocker}}{2} \times 2$						KO: $\frac{\text{Bogen}}{98} \times 40; \frac{\text{Armbrust}}{11} \times 11; \frac{\text{Flinte}}{7} \times 7; \frac{\text{Elektroshocker}}{5} \times 5; \frac{\text{Elektroshocker}}{3} \times 3$						KO: $\frac{\text{Bogen}}{120} \times 49; \frac{\text{Armbrust}}{14} \times 14; \frac{\text{Flinte}}{8} \times 8; \frac{\text{Elektroshocker}}{6} \times 6; \frac{\text{Elektroshocker}}{3} \times 3$					
Torpor-depletion: 0.8 / s. Time until all torpor is depleted: 00:10:01						Torpor-depletion: 0.98 / s. Time until all torpor is depleted: 00:17:02						Torpor-depletion: 1.12 / s. Time until all torpor is depleted: 00:17:46					

Zähmen mit eigenen Servereinstellungen berechnen: [A - Calc Tamingcalculator](#)

Vorkommen:



Farmt / Produziert / Besonderheit:

Der Pteranodon ist der schnellste Flugsaurier im Spiel, Ihr könnt ab [Stufe 35 einen Sattel](#) für ihn bauen.

Landen kann man ihn, indem man die Leertaste drückt, dabei bleibt man auf dem Tier sitzen und kann herumlaufen, wiederholtes drücken der Leertaste lässt den Pteranodon wieder fliegen.

Drückt man während des Fluges die Taste C, wird der Pteranodon eine Rolle vollführen, dies ist ein spezieller Angriff welcher weitaus mehr Schaden am Feind verursacht.

Dies verbraucht am Tier allerdings auch viel Ausdauer.

Der Pteranodon ist zum schnellen fliegen geeignet, von daher lohnt es sich auch ihn darauf zu leveln.

[Hier gibt es eine Übersicht, welche Tiere der Pteranodon transportieren kann.](#)

Ernte - Effizienz:

Ressource:

Menge pro Aktion:



Rohes Fleisch



**

Leder



**

Organisches Polymer



**

Chitin



*

Keratin



*

Rohes Edelfleisch

(*****Hervorragend / *Schlecht)

Folgende Tiere kann ein Pteranodon tragen:

Achatina
Archaeopteryx
Compy
Dilophosaurus
Diplocaulus
Dodo
Mensch
Jerboa
Kairuku
Lystrosaurus
Mesopithecus
Oviraptor

[Pegomastax](#)
[Titanomyrma](#) (Drohne)
[Troodon](#)
Turkey
Zomdodo

Drops:



[Rohes Fleisch](#)



[Leder](#)

Verhalten:

- Ängstlich und greift daher nicht an (*Außer, man klaut ihm sein gelegtes Ei*)

Wissenswertes:

- Wenn du ihn angreifst, fliegt er sofort weg
- Kann fliegen

Admin Command / Cheat:

[Spoiler anzeigen](#)

Bilder / Videos:

Externer Inhalt [youtu.be](#)

Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

