

Quetzalcoatlus

Der Quetzal ist ein hochwertiger und vielseitiger Flugsaurier.



Statistik

Name: [Quetzal](#)

Spezies: *Quetzalcoatlus conchaticem*

Zeit: Späte Kreidezeit

Ernährung: Fleischfresser

Charakter: Schreckhaft

Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja ([Quetzalcoatlus Sattel](#) Level 60) / ([Quetzalcoatlus Sattelplattform](#) Level 80)

Grundinformationen:

• Wild:

Quetzalcoatlus ist einer der größten Vögel der Insel. Er hat eine ähnliche Silhouette wie der [Pteranodon](#) und brütet nahe der absolut höchsten Gipfel. Bei näherem Hinsehen, jedoch, sieht man was für eine gewaltige Kraft *Quetzalcoatlus* besitzt.

• Gezähmt:

Gezähmte *Quetzalcoatlus* haben eine sehr spezielle Aufgabe auf der Insel. Sie sind zu langsam um als effizientes Transportmittel zu dienen und zu schwach als effektiver Kampfvogel. Die von mir angetroffenen Tribes haben ihn oft als Massentransporter eingesetzt. *Quetzalcoatlus* wird in erster Linie von diesen Meistern der Lüfte benutzt, um sicher große Mengen an Versorgungsgütern, Kreaturen und Personen von einer Basis zur nächsten zu bringen, ohne zu ermüden.

• Bekannte Informationen:

Ich finde es seltsam, dass ein so großes, imposantes Biest so schreckhaft sein soll. Anders als andere Kreaturen seiner Größe flüchtet er eher als zu kämpfen. Ich vermute, die Tendenz vor Schwierigkeiten zu flüchten hält die Spezies auf der Insel mit so vielen gefährlichen Verfolgern am Leben. Aber wie frisst er dann genug, um die massive Größe zu erhalten?

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	1200	+240	+5.4%	+0.1%
Ausdauer	750	+75	+10%	
Sauerstoff	150	+15	+10%	

Hunger	1200	+120	+10%	+15%
Gewicht	780	+15.6	+4%	
Nahkampfschaden	32 ²	+1.28	+1.7%	+40%
Bewegungsgeschwindigkeit	100%	N/A	+3.4125%	+36.5%
Trägheit	1850	+111	N/A	+0.5%

Zähmen:

Eins vorweg, einen [Quetzal](#) zu zähmen, kann viele frustrierende Momente beinhalten.

Es ist empfehlenswert mit einem [Quetzal](#) zu beginnen, welcher ein niedriges Level besitzt (*Daraus ergeben sich bessere Strategien um einen höherwertigen Quetzal zu zähmen*).

Der [Quetzal](#) kommt sehr selten vor, meistens ist er in der Nähe zum Vulkan auf der "The Island Map" zu finden.

Er mag am liebsten [Rex Ei Kibble](#), [Rohes Edelfleisch](#), [Rohes Edelfischfleisch](#), [Gekochtes Edelfleisch](#), [Rohes Fleisch](#) und [Rohes Fischfleisch](#). (*Erstgenanntes hat die beste Zähmungs - Effizienz.*)

Um ihn zu zähmen benötigt Ihr viel Geschick und es wäre besser, wenn Ihr dies im Team erledigen könnt. Dieses Unterfangen allein zu bewältigen ist sehr umfangreich und kann auch schon mit dem Tod des Quetzals enden.

Fallschirm Methode:

Packt Euch einen Stapel Fallschirme ein, eine [Flinte](#) und jede Menge [Betäubungsmunition](#). Anschließend schwingt Ihr Euch auf Euren Flugdino ([Pteranodon](#) oder [Argentavis](#) / neutral gestellt) und fliegt so nah wie möglich an den wilden [Quetzal](#) heran, steigt ab zieht Euren [Fallschirm](#) und schießt anschließend mit der [Flinte](#) soviel wie möglich [Betäubungsmunition](#) auf den [Quetzal](#) bis er aus dem Sichtbereich verschwunden ist. Anschließend steigt Ihr auf Euren Flugdino und nehmt die Fährte zum [Quetzal](#) wieder auf. Wiederholt das ganze so oft, bis der [Quetzal](#) betäubt ist.

******(Sollte der [Quetzal](#) ins tiefe [Wasser](#) fallen, Pech... fällt der [Quetzal](#) in der Nähe zu Fleischfressern zu Boden, versucht alle Fleischfresser sofort zu töten, schafft Ihr das nicht, Pech...) Wenn Ihr diese Hürden erfolgreich gemeistert habt, gebt ihm sofort [Narkotikum](#) und zäunt den [Quetzal](#) mit [Hölzernen Stachelwänden](#) ein. Jetzt könnt Ihr mit dem langwierigen füttern beginnen.

Pachy / Skorpion Methode:

(Die Wahrscheinlichkeit, das der [Quetzal](#) bei der [Pachy](#) / [Skorpion](#) Methode umkommt ist recht hoch !!!)

Ihr nehmt Euren [Argentavis](#), welcher eine mindest Geschwindigkeit von 150% besitzt. *(Diese benötigt Ihr um dem flüchtenden [Quetzal](#) weiter zu verfolgen.)*

Skorpion:

Ihr nehmt dazu einen auf Schaden gelevelten [Skorpion](#), da dieser auch über einen höheren Topor Wert verfügt. Diesen nehmt Ihr in die Krallen des [Argentavis](#), jetzt fliegt Ihr zum [Quetzal](#) und betrachtet diesen durch das [Fernglas](#), dabei Pfeift Ihr den Befehl Attack my Target "Greife mein Ziel an". Anschließend fliegt Ihr mit Eurem [Argentavis](#) in die Nähe des [Quetzal](#) - Halses / Kopfes, so das dieser vom [Skorpion](#) Attackiert werden kann. Bei einem erfolgreichen Skorpionstich, wird der [Quetzal](#) für 10 - 12 Sek. beschleunigen und davon fliegen. Versucht Ihn zu verfolgen bzw. wartet diese 10 - 12 Sek. ab sofern er nicht aus dem Sichtbereich fliegt um Ausdauer am [Argentavis](#) einsparen zu können. Diese Prozedur wiederholt Ihr so lange, bis der [Quetzal](#) betäubt ist. ** Weiter geht es, sowie es oben, im roten Text beschrieben steht.

Pachy:

Ein [Pachy](#) besitzt einen 1:1 Wert, was den Schaden - zur Toporwirkung beschreibt. Folglich besitzt ein Level 1 [Pachy](#) 10 Schaden - und 10 Toporpunkte, levelt Ihr dieses um 200% habt Ihr ein [Pachy](#) mit 20 Schaden - und 20 Toporpunkten. Dies bedeutet, das es möglich ist einen Level 15 - 17 [Quetzal](#) (ca. 3500 Topor, der Wert variiert immer ein bisschen) mit 160 - 210 Pachyhieben zu betäuben. Geht dabei so vor, wie es schon oben, beim [Skorpion](#), beschrieben steht.

(Weitere Strategien folgen...)

Sollte Eure Jagt nach einem [Quetzal](#) mit einem niedrigen Level erfolgreich gewesen sein, steht Euch nun der Weg offen mit einer [Quetzal Sattel](#) Plattform einen weitaus höherwertigen [Quetzal](#) zu zähmen.

Quetzal Sattel Plattform mit Fangbox Methode:

Baut auf die [Quetzal Sattel](#) Plattform und errichtet auf dieser eine 3 x 3 Fundamente / Deckenelemente große Grundfläche, jetzt baut Ihr jeweils pro Fundament 3 Türrahmen an der Außenseite (außer am Heck) in die Höhe, abschließend kommen oben jeweils in die Ecke jeweils ein Deckenelement.

Das sollte dann so aussehen:



Jetzt kommt die etwas schwierigere Aufgabe, entsprechend dessen müsst Ihr jetzt den wilden [Quetzal](#) in dieses "Konstrukt" hinein rutschen lassen, am besten fliegt Ihr leicht unter ihm mit der Schnabel / Halslänge Eures Quetzals voraus, zieht langsam nach oben an, hofft das der wilde [Quetzal](#) keine kurve fliegt, das macht er gerne mal, und lasst ihn sanft in die Box gleiten. Jetzt steigt Ihr ab, baut schnell die fehlenden Decken - & Türrahmen Elemente und Ihr habt den Wilden [Quetzal](#) gefangen. (*Robbt dazu auf dem Boxenboden, um die fehlenden Elemente zu platzieren.*)

Das sollte dann so aussehen:



Jetzt heißt es ruhe bewahren, der [Quetzal](#) ist gefangen und Euer [Quetzal](#) darf sich jetzt nicht mehr bewegen, sonst rutscht der wilde [Quetzal](#) wieder heraus. Jetzt nehmt Ihr Eure [Flinte](#) und schießt mit [Betäubungsmunition](#) auf den wilden [Quetzal](#), passt dabei auf, das Ihr nicht von der Sattel Plattform fällt. So sehr er sich auch windet, aus der Box kommt er nicht raus. Sobald er betäubt ist, beginnt ihr in der Luft mit der Zählung, deshalb ist es wichtig, das Ihr genug Zählungsfutter / [Narkotikum](#) mit dabei habt ([Rex Ei Kibble](#) oder weniger wertvolles Futter). Solltet Ihr Euren [Quetzal](#) bewegen, wird der zu zähmende [Quetzal](#) unweigerlich auf den Boden fallen, oder gar ins [Wasser](#). Falls Euch das passiert, greift wieder der oben rot markierte Text.

[Quetzal](#) mit Plattform und [Kettenbola](#) Methode:

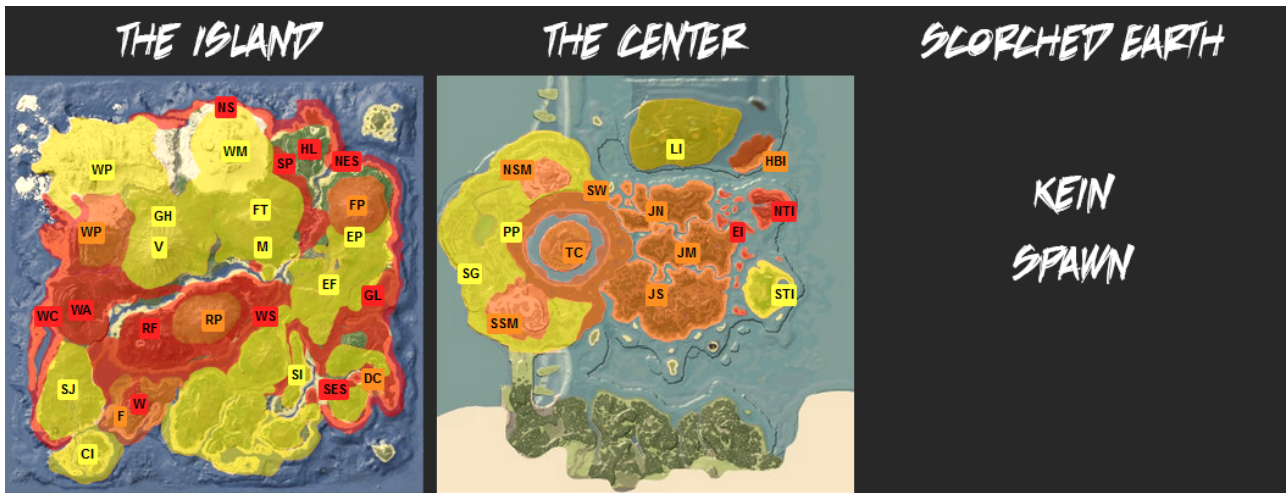
Hierfür benötigt Ihr, wie in der vorangegangenen Methode einen [Quetzal](#) mit niedrigen Level, befestigt auf der Sattel Plattform eine Turmbalista und sorgt dafür, das Ihr genügend Kettenbolas mit Euch führt. Fliegt zu Eurem auserkorenen hochwertigen [Quetzal](#) und schießt auf ihn mit einer [Kettenbola](#), sobald Ihr ihn getroffen habt, wird er zu Boden fallen und Ihr habt ca. 15 Sek. Zeit mit der [Flinte](#) auf ihn zu schießen. Sobald er wieder zum Flug ansetzt schießt wieder eine [Kettenbola](#) auf ihn, jetzt, da er näher am Boden ist, solltet Ihr in der verbleibenden Zeit auch mehr Betäubungsschüsse setzen können. Wiederholt dies, bis der [Quetzal](#) betäubt ist. Weiterhin gilt der oben rot markierte Text.

Manchmal stecken [Quetzal](#) an Bergen oder Bäumen fest, dann solltet Ihr leichtes Spiel haben ihn zu betäuben, es kann sich lohnen nach solchen Gelegenheiten Ausschau zu halten.

Level 1	Time	Level 30	Time	Level 60	Time
Kibble (Rex Egg)	9 181 48 24 0:24:29	Kibble (Rex Egg)	20 520 148 74 0:54:24	Kibble (Rex Egg)	32 997 297 149 1:27:02
Raw Mutton	10 95 25 13 0:17:01	Raw Mutton	22 290 83 42 0:37:25	Raw Mutton	34 565 168 84 0:57:50
Cooked Lamb Chop	18 253 67 34 0:30:37	Cooked Lamb Chop	40 705 200 100 1:08:02	Cooked Lamb Chop	63 1295 386 193 1:47:09
Raw Prime Meat	24 371 98 49 0:40:49	Raw Prime Meat	53 1004 285 143 1:30:09	Raw Prime Meat	83 1798 535 268 2:21:10
Cooked Prime Meat	48 844 223 112 1:21:33	Cooked Prime Meat	106 2223 631 316 3:00:05	Cooked Prime Meat	166 3882 1156 578 4:42:01
Raw Prime Fish Meat	60 490 130 65 0:51:02	Raw Prime Fish Meat	133 1316 373 187 1:53:06	Raw Prime Fish Meat	208 2327 693 347 2:56:53
Raw Meat	72 1319 349 175 2:02:27	Raw Meat	159 3448 978 489 4:30:25	Raw Meat	249 5976 1779 890 7:03:29
Cooked Prime Fish Meat	120 1115 295 148 1:44:54	Cooked Prime Fish Meat	265 2922 829 415 3:51:39	Cooked Prime Fish Meat	415 5077 1511 756 6:02:47
Cooked Meat	143 1309 346 173 2:01:36	Cooked Meat	317 3436 975 488 4:29:34	Cooked Meat	497 5963 1775 888 7:02:38
Raw Fish Meat	179 1665 440 220 2:32:13	Raw Fish Meat	397 4358 1236 618 5:37:36	Raw Fish Meat	622 7536 2243 1122 8:48:55
Cooked Fish Meat	358 1665 440 220 2:32:13	Cooked Fish Meat	793 4352 1235 618 5:37:10	Cooked Fish Meat	1243 7530 2241 1121 8:48:30
KO: $\times 185$; $\times 76$; $\times 21$; $\times 12$; $\times 9$; $\times 5$ Torpor-depletion: 3.47 / s. Time until all torpor is depleted: 00:08:54		KO: $\times 507$; $\times 207$; $\times 57$; $\times 33$; $\times 23$; $\times 12$ Torpor-depletion: 5.26 / s. Time until all torpor is depleted: 00:16:04		KO: $\times 840$; $\times 343$; $\times 94$; $\times 54$; $\times 39$; $\times 20$ Torpor-depletion: 7.12 / s. Time until all torpor is depleted: 00:19:41	
Level 90	Time	Level 120	Time	Level 150	Time
Kibble (Rex Egg)	43 1489 459 230 1:56:57	Kibble (Rex Egg)	54 2010 635 318 2:26:51	Kibble (Rex Egg)	65 2550 821 411 2:56:46
Raw Mutton	46 883 272 136 1:18:14	Raw Mutton	58 1226 388 194 1:38:39	Raw Mutton	70 1585 511 256 1:59:03
Cooked Lamb Chop	85 1920 592 296 2:24:34	Cooked Lamb Chop	108 2608 824 412 3:03:41	Cooked Lamb Chop	130 3290 1060 530 3:41:06
Raw Prime Meat	113 2665 821 411 3:12:11	Raw Prime Meat	143 3575 1129 565 4:03:12	Raw Prime Meat	173 4512 1453 727 4:54:14
Cooked Prime Meat	226 5664 1744 872 6:23:56	Cooked Prime Meat	286 7517 2374 1187 8:05:52	Cooked Prime Meat	346 9416 3032 1516 9:47:48
Raw Prime Fish Meat	283 3423 1054 527 4:00:39	Raw Prime Fish Meat	358 4570 1443 722 5:04:26	Raw Prime Fish Meat	433 5748 1851 926 6:08:12
Raw Meat	339 8676 2671 1336 9:36:32	Raw Meat	429 11477 3624 1812 12:09:36	Raw Meat	519 14342 4618 2309 14:42:40
Cooked Prime Fish Meat	565 7384 2274 1137 8:13:54	Cooked Prime Fish Meat	715 9778 3088 1544 10:25:02	Cooked Prime Fish Meat	865 12229 3937 1969 12:36:09
Cooked Meat	677 8663 2667 1334 9:35:41	Cooked Meat	857 11463 3620 1810 12:08:45	Cooked Meat	1037 14328 4613 2307 14:41:49
Raw Fish Meat	847 10924 3363 1682 12:00:15	Raw Fish Meat	1072 14434 4558 2279 15:11:34	Raw Fish Meat	1297 18021 5803 2902 18:22:54
Cooked Fish Meat	1693 10917 3361 1681 11:59:49	Cooked Fish Meat	2143 14427 4556 2278 15:11:09	Cooked Fish Meat	2593 18014 5800 2900 18:22:28
KO: $\times 1173$; $\times 479$; $\times 131$; $\times 75$; $\times 54$; $\times 27$ Torpor-depletion: 8.97 / s. Time until all torpor is depleted: 00:21:48		KO: $\times 1506$; $\times 615$; $\times 168$; $\times 96$; $\times 69$; $\times 35$ Torpor-depletion: 10.83 / s. Time until all torpor is depleted: 00:23:11		KO: $\times 1839$; $\times 751$; $\times 205$; $\times 117$; $\times 84$; $\times 42$ Torpor-depletion: 12.88 / s. Time until all torpor is depleted: 00:24:10	

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

Vorkommen:



Farmt / Produziert / Besonderheit:

Ein [Quetzal](#) kann viele sinnvolle Aufgaben übernehmen, ob als Schwerlastflieger, Kampffjet oder als unerlässliches Werkzeug um einen [Titanosaurus](#) zu betäuben.

Ernte - Effizienz:

Ressource: Menge pro Aktion:



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Fleisch](#)



[Leder](#)

(****Hervorragend / *Schlecht)

Drops:



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Fleisch](#)



[Leder](#)

Verhalten:

- Flieht, wenn es angegriffen wird. Der [Quetzal](#) ist auf hohen Bergen beheimatet, ist aber durch seine lange Reichweite fast überall anzutreffen, allerdings nur selten.

Wissenswertes:

- Schwer zu betäuben, es erfordert einen schnelleren Flugdino (Mit [Skorpion](#) oder Pfeilen/Darts)
- Kann eine Sattelplattform tragen und auf dieser Dinos transportieren
- Kann bei entsprechender Skillung äußerst schnell und ausdauernd fliegen

Admin Command / Cheat:

[Spoiler anzeigen](#)

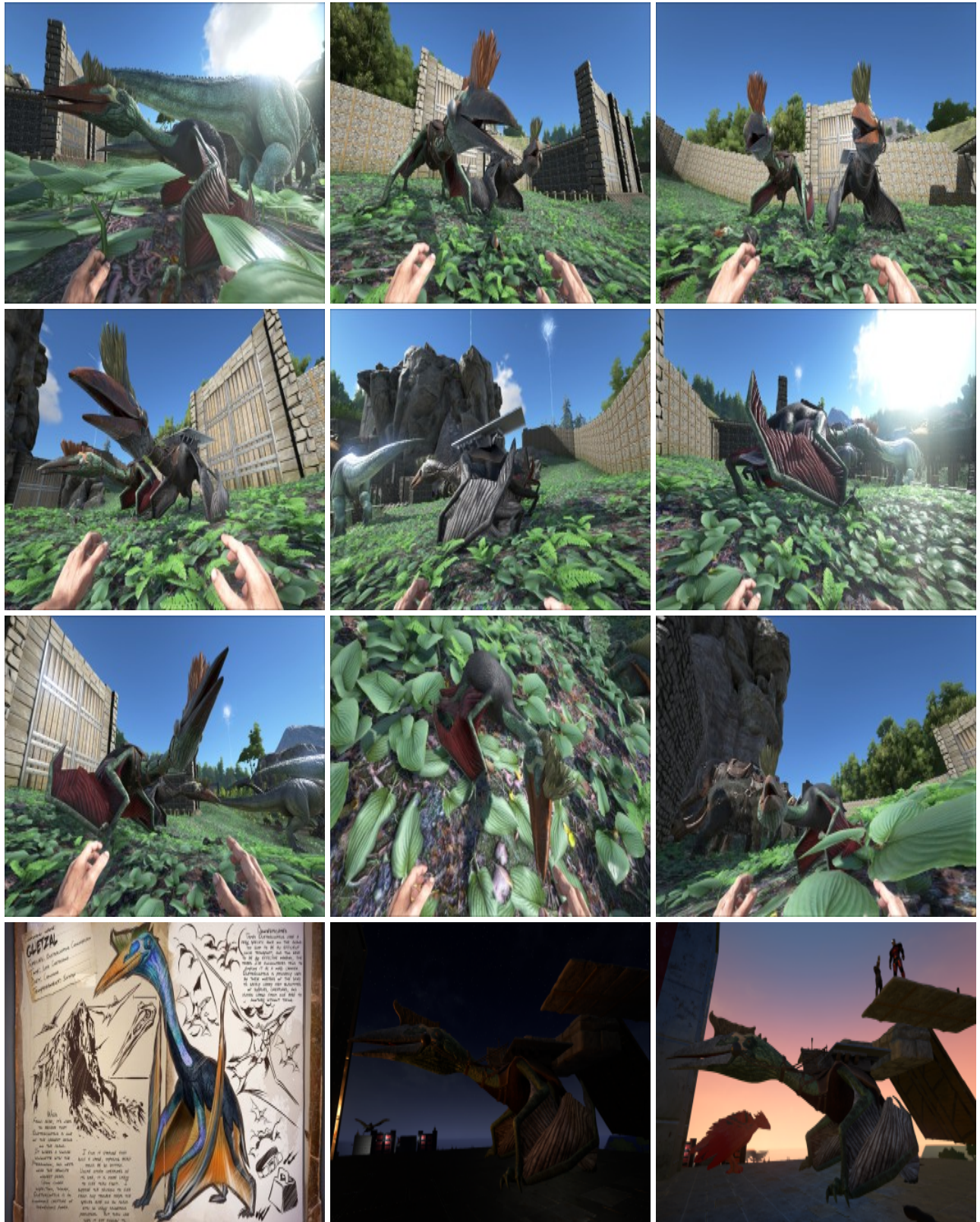
Bilder / Videos:

Externer Inhalt www.youtube.com

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.



Folgende Tiere kann ein Quetzal tragen:

[Achatina \(Schnecke\)](#)
[Ankylosaurus](#)
[Araneo \(Spinne\)](#)
[Archaeopteryx](#)
[Arthropluera](#)
[Baryonyx](#)
[Beelzebufo](#)
[Carbonemys](#)
[Carnotaurus](#)
[Castoroides \(Riesen Biber\)](#)
[Chalicotherium](#)
[Compy](#)
[Dilophosaurus](#)
[Dimetrodon](#)
[Diplocaulus](#)
[Direbear](#)
[Direwolf](#)
[Dodo](#)
[Doedicurus](#)
[Dung Beetle \(Mistkäfer\)](#)
[Gallimimus](#)
[Gigantopithecus](#)
Mensch
[Jerboa](#)
[Kairuku \(Kleiner Pinguin\)](#)
[Kaprosochus \(Kleines Krokodil\)](#)
[Lystrosaurus](#)
Mammut
[Mantis](#)
[Megaloceros](#)
[Megalosaurus](#)
[Mesopithecus](#)
[Morellatops](#)
[Moschops](#)
[Oviraptor](#)
[Ovis \(Schaf\)](#)
Pachy
[Pachyrhinosaurus](#)
[Parasaur](#)
[Pegomastax](#)
Phiomia
[Procoptodon \(Känguru\)](#)
[Pulmonoscorpis \(Skorpion\)](#)
[Purlovia](#)
[Raptor](#)
[Sabertooth \(Säbelzähntiger\)](#)
[Sarco \(Krokodil\)](#)
Skeletal [Stego](#)
Skeletal [Trike](#)
[Stegosaurus](#)
[Terror Bird](#)
[Therizinosaurus](#)
[Thorny Dragon](#)

[Thylacoleo \(Beutellöwe\)](#)

[Titanoboa](#)

[Titanomyrma](#) Drone

[Trike](#)

[Troodon](#)

Turkey

[Wollnashorn](#)

[Yeti](#)

Zomdodo