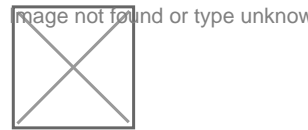


# Quetzalcoatlus

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	32²	+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, dass 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 [Fennglas](#), 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 Zähmung, deshalb ist es wichtig, das Ihr genug Zähmungsfutter / [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	
 Kibble (Rex Egg)	9	181	48	24	0:24:29
 Raw Mutton	10	95	25	13	0:17:01
 Cooked Lamb Chop	18	253	67	34	0:30:37
 Raw Prime Meat	24	371	98	49	0:40:49
 Cooked Prime Meat	48	844	223	112	1:21:33
 Raw Prime Fish Meat	60	490	130	65	0:51:02
 Raw Meat	72	1319	349	175	2:02:27
 Cooked Prime Fish Meat	120	1115	295	148	1:44:54
 Cooked Meat	143	1309	346	173	2:01:36
 Raw Fish Meat	179	1665	440	220	2:32:13
 Cooked Fish Meat	358	1665	440	220	2:32:13
KO:  × 185;  × 76;  × 21;  × 12;  × 9;  × 5					
Torpor-depletion: 3.47 / s, Time until all torpor is depleted: 00:08:54					

 Level 30				Time	
 Kibble (Rex Egg)	20	520	148	74	0:54:24
 Raw Mutton	22	290	83	42	0:37:25
 Cooked Lamb Chop	40	705	200	100	1:08:02
 Raw Prime Meat	53	1004	285	143	1:30:09
 Cooked Prime Meat	106	2223	631	316	3:00:05
 Raw Prime Fish Meat	133	1316	373	187	1:53:06
 Raw Meat	159	3448	978	489	4:30:25
 Cooked Prime Fish Meat	265	2922	829	415	3:51:39
 Cooked Meat	317	3436	975	488	4:29:34
 Raw Fish Meat	397	4358	1236	618	5:37:36
 Cooked Fish Meat	793	4352	1235	618	5:37:10
KO:  × 507;  × 207;  × 57;  × 33;  × 23;  × 12					
Torpor-depletion: 5.28 / s, Time until all torpor is depleted: 00:16:04					

 Level 60				Time	
 Kibble (Rex Egg)	32	997	297	149	1:27:02
 Raw Mutton	34	565	168	84	0:57:50
 Cooked Lamb Chop	63	1295	386	193	1:47:09
 Raw Prime Meat	83	1798	535	268	2:21:10
 Cooked Prime Meat	166	3882	1156	578	4:42:01
 Raw Prime Fish Meat	208	2327	693	347	2:56:53
 Raw Meat	249	5976	1779	890	7:03:29
 Cooked Prime Fish Meat	415	5077	1511	756	6:02:47
 Cooked Meat	497	5963	1775	888	7:02:38
 Raw Fish Meat	622	7536	2243	1122	8:48:55
 Cooked Fish Meat	1243	7530	2241	1121	8:48:30
KO:  × 840;  × 343;  × 94;  × 54;  × 39;  × 20					
Torpor-depletion: 7.12 / s, Time until all torpor is depleted: 00:19:41					

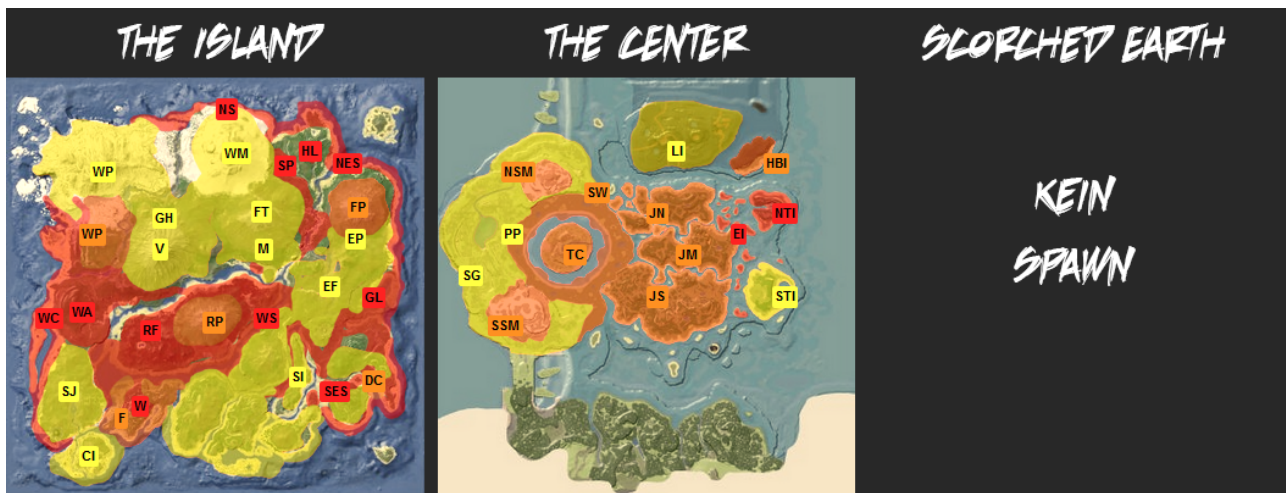
 Level 90				Time	
 Kibble (Rex Egg)	43	1489	459	230	1:56:57
 Raw Mutton	46	883	272	136	1:18:14
 Cooked Lamb Chop	85	1920	592	296	2:24:34
 Raw Prime Meat	113	2665	821	411	3:12:11
 Cooked Prime Meat	226	5664	1744	872	6:23:56
 Raw Prime Fish Meat	283	3423	1054	527	4:00:39
 Raw Meat	339	8676	2671	1336	9:36:32
 Cooked Prime Fish Meat	565	7384	2274	1137	8:13:54
 Cooked Meat	677	8663	2667	1334	9:35:41
 Raw Fish Meat	847	10924	3363	1682	12:00:15
 Cooked Fish Meat	1693	10917	3361	1681	11:59:49
KO:  × 1173;  × 479;  × 131;  × 75;  × 54;  × 27					
Torpor-depletion: 8.97 / s, Time until all torpor is depleted: 00:21:48					

 Level 120				Time	
 Kibble (Rex Egg)	54	2010	635	318	2:26:51
 Raw Mutton	58	1226	388	194	1:38:39
 Cooked Lamb Chop	108	2608	824	412	3:03:41
 Raw Prime Meat	143	3575	1129	565	4:03:12
 Cooked Prime Meat	286	7517	2374	1187	8:05:52
 Raw Prime Fish Meat	358	4570	1443	722	5:04:26
 Raw Meat	429	11477	3624	1812	12:09:36
 Cooked Prime Fish Meat	715	9778	3088	1544	10:25:02
 Cooked Meat	857	11463	3620	1810	12:08:45
 Raw Fish Meat	1072	14434	4558	2279	15:11:34
 Cooked Fish Meat	2143	14427	4556	2278	15:11:09
KO:  × 1506;  × 615;  × 168;  × 96;  × 69;  × 35					
Torpor-depletion: 10.83 / s, Time until all torpor is depleted: 00:23:11					

 Level 150				Time	
 Kibble (Rex Egg)	65	2550	821	411	2:56:46
 Raw Mutton	70	1585	511	256	1:59:03
 Cooked Lamb Chop	130	3290	1060	530	3:41:06
 Raw Prime Meat	173	4512	1453	727	4:54:14
 Cooked Prime Meat	346	9416	3032	1516	9:47:48
 Raw Prime Fish Meat	433	5748	1851	926	6:08:12
 Raw Meat	519	14342	4618	2309	14:42:40
 Cooked Prime Fish Meat	865	12229	3937	1969	12:36:09
 Cooked Meat	1037	14328	4613	2307	14:41:49
 Raw Fish Meat	1297	18021	5803	2902	18:22:54
 Cooked Fish Meat	2593	18014	5800	2900	18:22:28
KO:  × 1839;  × 751;  × 205;  × 117;  × 84;  × 42					
Torpor-depletion: 12.88 / s, Time until all torpor is depleted: 00:24:24					

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

## Vorkommen:



## Farmt / Produziert / Besonderheit:

Ein [Quetzal](#) kann viele sinnvolle Aufgaben übernehmen, ob als Schwerlastflieger, Kampfjet 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 Fluggdino (Mit [Skorpion](#) oder Pfeilen/Darts)
- Kann eine Sattelplattform tragen und auf dieser Dinos transportieren
- Kann bei entsprechender Skillung äußerst schnell und ausdauernd fliege

## **Admin Command / Cheat:**

[Spoiler anzeigen](#)

## **Bilder / Videos:**

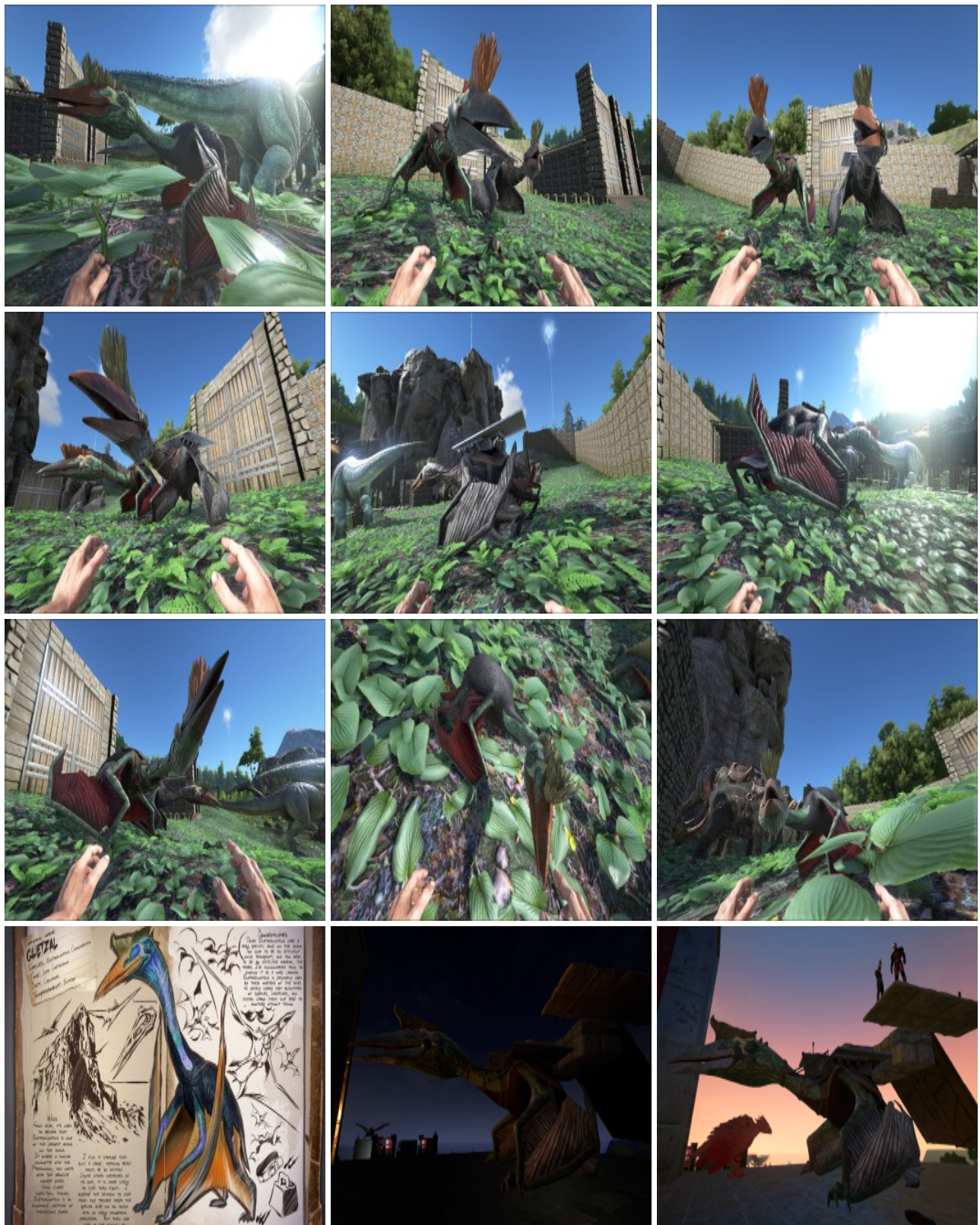
Externer Inhalt [www.youtube.com](https://www.youtube.com)

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 \(Kleiner Pinguin\)](#)  
[Kaprosuchus \(Kleines Krokodil\)](#)  
[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