

Kaprosuchus (Kleines Krokodil)

Der Kaprosuchus ist sehr schnell.

Statistik

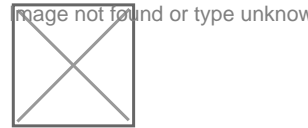
Name: [Kaprosuchus](#)

Species: [Kaprosuchus paludentium](#)

Zeit: Später Späte Kreidezeit

Ernährung: Fleischfresser

Charakter: Aggressiv



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja, [Kaprosuchus Sattel](#) ab Stufe 40

Erschienen: Ja, mit der Version 248

Grundinformationen:

- **Wild:**

Der [Kaprosuchus Paludentium](#) ist ein kleinerer Verwandter des [Sarcosuchus](#), er ist ein fleischfressendes und [Wasser](#) bevorzugendes Tier, welches hauptsächlich seiner Beute in den Sümpfen der Insel auflauert. Er ist von Natur aus ein schneller Läufer, wobei er im [Wasser](#) noch flinker agieren kann. Sein einzelgängerischer Jagt Instinkt lässt ihn vor allem kleine bis mittelgroße Tiere schlagen, hauptsächlich jene, welche von ihrer Herde isoliert stehen.

- **Gezähmt:**

Überlebende sind von der Nützlichkeit eines [Kaprosuchus](#) meist geteilter Meinung. Manche mögen seine Schnelligkeit innerhalb wie außerhalb des Wassers, dies macht ihn zu einem der kleinen, schnellen und überall einsetzbaren Reittier, wenn man durch feuchtere Gebiete reist. Andere wiederum mögen die geringe Gesundheit des [Kaprosuchus](#) nicht und sind der Meinung, dass er dies nicht durch seine Geschwindigkeit und Angriffsstärke ausgleicht.

- **Bekannte Informationen:**

Der [Kaprosuchus](#) benutzt zwei Haupttaktiken für den Angriff. Die erste Taktik ist geduldiges Warten unter [Wasser](#) und sobald sich die Beute nähert, schnappt er sich diese durch einen flinken Sprung und zieht sie unter [Wasser](#). Die zweite Taktik ist der gezielte Angriff auf die zum Lebenserhalt wichtigen Körperbereiche seiner Beute, dadurch schwächt er ihre Gesundheit. Wenn er einen Angriff begonnen hat, ermöglichen es ihm diese beiden Techniken, besonders effektiv, dass die meisten Tiere ihm nicht mehr entkommen können.

Basis Statistiken:

| Attribut | Menge auf Stufe 1 | Zuwachs pro Level (Wild) | Zuwachs pro Level (Gezähmt) | Taming Bonus |
|--------------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------|
| Gesundheit | 200 | +40 | +5.4% | +0.07 |
| Ausdauer | 350 | +35 | +10% | |
| Sauerstoff | 150 | +15 | +10% | |
| Hunger | 1200 | +120 | +10% | |
| Gewicht | 140 | +2.8 | +4% | |
| Nahkampfschaden | 25 | +1.25 | +1.7% | +7% / 17.6% |
| Bewegungsgeschwindigkeit | 100% | N/A | +2.5% | +?% |
| Trägheit | 200 | +12 | N/A | +? |

Zähmen:

Der [Kaprosochus](#) ([kleines Krokodil](#)) kommt in den Sumpfgebieten vor und sieht einem [Sarco](#) (großes Krokodil) recht ähnlich.

Etwas Vorsicht ist bei ihm geboten, er kann sehr weit springen und ist sehr wendig. Aber für einen geübten Jäger sollte das kein Problem darstellen. Generell ist aber von einer Zählung des [Kaprosochus](#) im Sumpf abzuraten. (gefahren)

Problemlos lässt er sich mittels [Argentavis](#) oder [Quetzal](#) in eine Zähmbox / Zähmarena transportieren um ihn dort in aller Ruhe betäuben zu können. (Gerade bei höherwertigen Tieren ist dies eine sichere Methode.)

Der [Kaprosochus](#) bevorzugt [Tapejara Ei Kibble](#), weiterhin mag er [Rohes Edelfleisch](#), [Rohes Edelfischfleisch](#), [Gekochtes Edelfleisch](#), [Rohes Fleisch](#), [Rohes Fischfleisch](#). (Wobei das erstgenannte Futter die beste Zähm - Effizienz besitzt.)

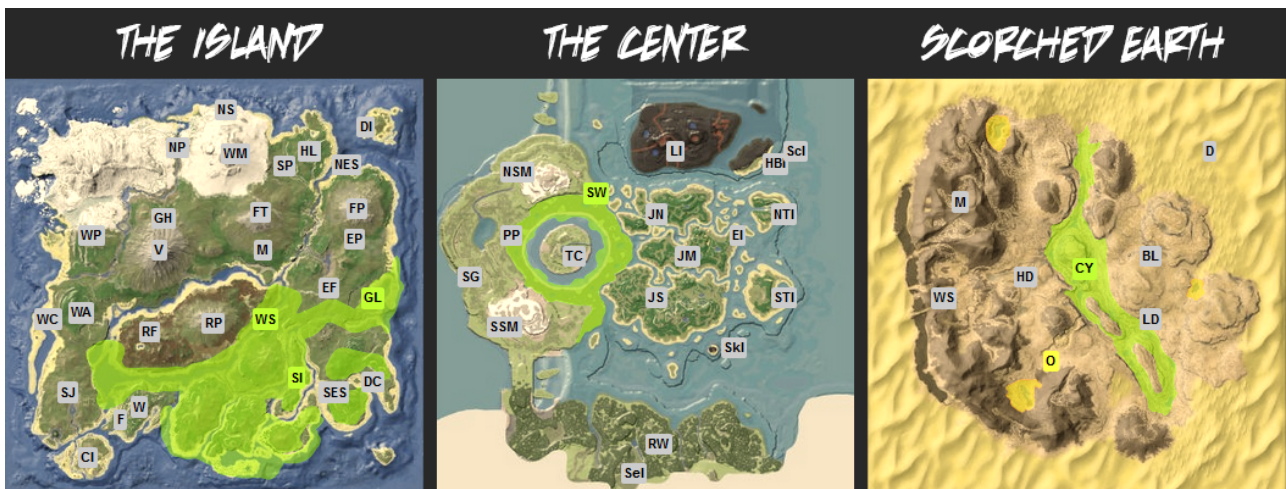
Sein Toporabbau ist moderat und sollte kein Problem darstellen.

| Level 1 | | | Zeit | Stufe 30 | | | Zeit | Stufe 60 | | | Zeit |
|--|--------|--------|---------|---|-----|--------|---------|---|-----|-------|---------|
| Kibble (Tapejara Ei) | 3 | 0 ist | 0:06:00 | Kibble (Tapejara Ei) | 6 | 0 ist | 0:12:00 | Kibble (Tapejara Ei) | 9 | 0 ist | 0:18:00 |
| Raw Hammelfleisch | 3 | 0 ist | 0:02:31 | Raw Hammelfleisch | 6 | 0 ist | 0:05:01 | Raw Hammelfleisch | 9 | 0 ist | 0:07:31 |
| Gekochtes Lammkotelett | 6 | 0 ist | 0:05:01 | Gekochtes Lammkotelett | 11 | 0 ist | 0:09:11 | Gekochtes Lammkotelett | 17 | 0 ist | 0:14:11 |
| Raw Prime Fleisch | Fig. 7 | 0 ist | 0:05:51 | Raw Prime Fleisch | 15 | 0 ist | 0:12:31 | Raw Prime Fleisch | 22 | 0 ist | 0:18:21 |
| Gekochtes Prime Fleisch | 14 | 1 | 0:11:40 | Gekochtes Prime Fleisch | 29 | Fig. 7 | 0:24:09 | Gekochtes Prime Fleisch | 44 | 26 | 0:36:38 |
| Raw Prime Fischfleisch | 18 | 0 ist | 0:07:31 | Raw Prime Fischfleisch | 36 | 0 ist | 0:15:01 | Raw Prime Fischfleisch | 55 | 0 ist | 0:22:56 |
| Rohes Fleisch | 21 | Fig. 8 | 0:17:31 | Rohes Fleisch | 43 | 26 | 0:35:51 | Rohes Fleisch | 65 | 61 | 0:54:11 |
| Gekochtes Prime Fischfleisch | 35 | 5 | 0:15:00 | Gekochtes Prime Fischfleisch | 71 | 17 | 0:30:25 | Gekochtes Prime Fischfleisch | 109 | 46 | 0:46:42 |
| Gekochtes Fleisch | 42 | Fig. 8 | 0:17:31 | Gekochtes Fleisch | 85 | 25 | 0:35:26 | Gekochtes Fleisch | 130 | 61 | 0:54:11 |
| Rohes Fischfleisch | 52 | 12 | 0:21:41 | Rohes Fischfleisch | 107 | 39 | 0:44:36 | Rohes Fischfleisch | 163 | 88 | 1:07:56 |
| Gekochtes Fischfleisch | 104 | 12 | 0:21:41 | Gekochtes Fischfleisch | 213 | 39 | 0:44:23 | Gekochtes Fischfleisch | 325 | 88 | 1:07:43 |
| KO : / & times; 20; X 9; X 3; X 2; X 1; / x 1 Torpor-Defekt: 0,31 / s . Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:10:54 | | | | KO : / x 55; X 23; X 7; X 4; X 3; / x 2 Torpor-Verfall: 0,47 / s . Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:19:41 | | | | KO : / & times; X 38; X 11; X 6; X 5; / x 3 Torpor-Verfall: 0,63 / s . Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:24:07 | | | |

| Stufe 90 | | | Zeit | Stufe 120 | | | Zeit | Stufe 150 | | | Zeit |
|--|-----|-------|---------|---|-----|--------|---------|---|-----|-------|---------|
| Kibble (Tapejara Ei) | 11 | 0 ist | 0:22:00 | Kibble (Tapejara Ei) | 14 | 0 ist | 0:28:00 | Kibble (Tapejara Ei) | 17 | 14 | 0:34:00 |
| Raw Hammelfleisch | 12 | 0 ist | 0:10:01 | Raw Hammelfleisch | 15 | 0 ist | 0:12:31 | Raw Hammelfleisch | 18 | 0 ist | 0:15:01 |
| Gekochtes Lammkotelett | 22 | 0 ist | 0:18:21 | Gekochtes Lammkotelett | 28 | 0 ist | 0:23:21 | Gekochtes Lammkotelett | 34 | 0 ist | 0:28:21 |
| Raw Prime Fleisch | 30 | 0 ist | 0:25:01 | Raw Prime Fleisch | 37 | Fig. 7 | 0:30:51 | Raw Prime Fleisch | 45 | 25 | 0:37:31 |
| Gekochtes Prime Fleisch | 59 | 54 | 0:49:07 | Gekochtes Prime Fleisch | 74 | 92 | 1:01:36 | Gekochtes Prime Fleisch | 89 | 138 | 1:14:06 |
| Raw Prime Fischfleisch | 73 | 9 | 0:30:26 | Raw Prime Fischfleisch | 92 | 28 | 0:38:21 | Raw Prime Fischfleisch | 111 | 52 | 0:46:16 |
| Rohes Fleisch | 88 | 113 | 1:13:21 | Rohes Fleisch | 110 | 175 | 1:31:41 | Rohes Fleisch | 133 | 252 | 1:50:51 |
| Gekochtes Prime Fischfleisch | 146 | 87 | 1:02:33 | Gekochtes Prime Fischfleisch | 184 | 140 | 1:18:49 | Gekochtes Prime Fischfleisch | 221 | 202 | 1:34:40 |
| Gekochtes Fleisch | 175 | 112 | 1:12:56 | Gekochtes Fleisch | 220 | 175 | 1:31:41 | Gekochtes Fleisch | 265 | 250 | 1:50:26 |
| Rohes Fischfleisch | 219 | 156 | 1:31:16 | Rohes Fischfleisch | 275 | 239 | 1:54:36 | Rohes Fischfleisch | 332 | 337 | 2:18:21 |
| Gekochtes Fischfleisch | 438 | 156 | 1:31:16 | Gekochtes Fischfleisch | 550 | 239 | 1:54:36 | Gekochtes Fischfleisch | 663 | 336 | 2:18:08 |
| KO : / x 127; X 15; X 9; X 6; / x 3 Torpor-Verfall: 0,8 / s . Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:26:42 | | | | KO : / & times; 163; X 67; X 19; X 11; X 8; / x 4 Torpor-Default: 0,98 / s . Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:28:24 | | | | KO : / & times; 199; X 82; X 23; X 13; X 9; X 5 Torpor-Verfall: 1,12 / s . Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:29:37 | | | |

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

Vorkommen:



Farmt / Produziert / Besonderheit:

Die Besonderheit des [Kapatosuchus](#) sind seine verschiedenen Attacken:

Rechte Maustaste: Der [Kapatosuchus](#) springt über eine größere Distanz auf das Opfer und führt dabei eine Attacke aus (verbeißt sich im Opfer).

Linke Maustaste: Der [Kapatosuchus](#) führt einen Nahangriff aus.









Taste "C": Der [Kapatosuchus](#) führt einen längeren (weiteren) Nahangriff aus.

Man kann auch andere Tiere oder Spieler damit unterwasser ziehen indem man sich in diese verbeißt.

[Komplette Übersicht zum Tiertransport mit dem Kapatosuchus im Vergleich zum Megalosaurus.](#)

Weiterhin ermöglicht der Sprung des [Kapatosuchus](#) das erklimmen von Felsen, um sich z.B. einen besseren Überblick der Situation zu verschaffen.

Erntet:

| Ressource: | Menge Pro Aktion: |
|--|-------------------|
|  Rohes Fleisch | ????? |
|  Rohes Edelfleisch | ? |
|  Rohes Fischfleisch | ????? |
|  Leder | ????? |
|  Fell | |
|  Leder | ? |
|  Chitin | ? |
|  Keratin | ? |

Kann getragen werden von:

[Megalosaurus](#)
[Argentavis](#)
[Quetzal](#)
[Wyvern](#)
[Tusoteuthis](#)

Kann festgesetzt werden durch:

[Bola](#)
[Bear Trap](#)
[Large Bear Trap](#)
Plant Species Y Trap (Scorched Earth)

Drops:



[Leder](#)



[Rohes Fleisch](#)

Admin Command / Cheat:

[Spoiler anzeigen](#)

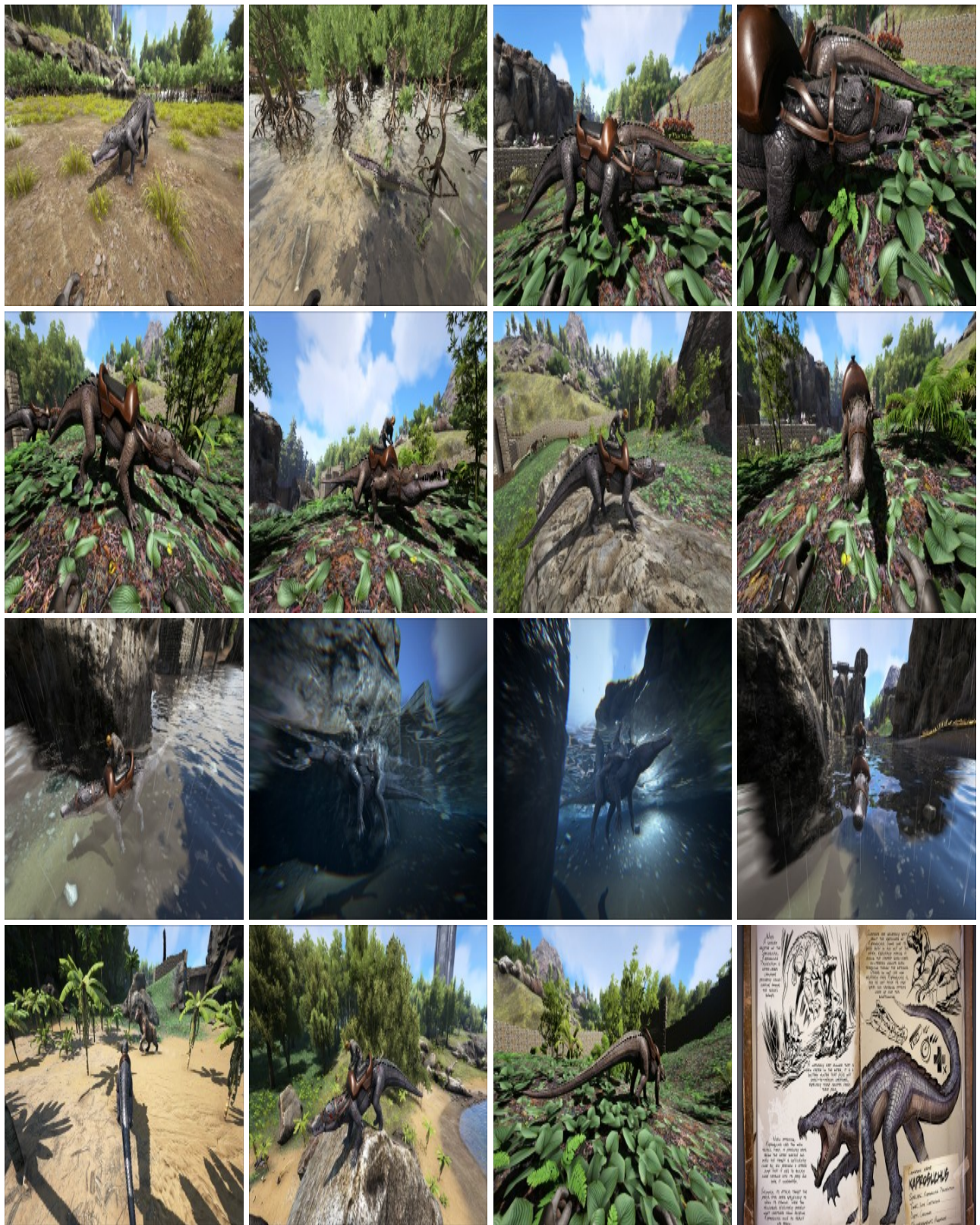
Bilder / Videos:

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 der [Kapatosuchus](#) tragen:

Unterwassertiere (sterben an Land sofort):

[Cnidaria](#)
[Coelacanth](#)
[Eurypterid](#)
[Ichthy](#)
[Manta](#)
[Piranha](#)
[Sabertooth Salmon](#)
[Trilobite](#)

Landbewohnende Tiere:

[Achatina](#)
[Araneo \(Spinne\)](#)
[Archaeopteryx](#)
BunnyDodo
BunnyOviraptor
[Compy](#)
[Dilophosaur](#)
[Diplocaulus](#)
[Dodo](#)
[Dung Beetle](#)
Mensch
[Jerboa](#)
[Jug Bug](#)
[Kairuku](#)
[Leech](#)
[Lystrosaurus](#)
[Meganeura](#)
[Mesopithecus](#)
[Moschops](#)
[Oviraptor](#)
Ovis
[Pachy](#)
[Pegomastax](#)
[Raptor](#)
[Jerboa Bone Costume](#) (Scorched Earth)
[Terror Bird](#)
[Titanomyrma](#)
[Troodon](#)
Zomdodo