

Manta (Rochen)

Der Manta besitzt einen scharfen Schwanz.

Statistik

Name: [Manta](#)

Species: [Manta Mobula](#)

Zeit: Früher Oligozän - Holozän

Ernährung: Fleischfresser

Charakter: Defensiv



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja, [Manta Saddle](#)

Erschienen: Ja, mit Version 239

Grundinformationen:

- **Wild:**

Dieses Tier ist ein Beispiel dafür, wie diese sich, wahrscheinlich jenseits, ihrer historischen Linie, entwickeln können. Es gibt Anzeichen dafür, dass es sich bei dem [Manta Mobula](#) um einen Salzwasserrochen handelt, welcher aber die Fähigkeit entwickelt hat ebenso in Flüssen wie in seichten Gewässern der Insel zu schwimmen, aber ebenso kann man ihn im offenen Ozean antreffen. Wahrscheinlich gab es ursprünglich zwei Arten von [Rochen](#) auf der Insel, welche sich miteinander, über Jahre hinweg, genetisch vermischt haben.

- **Gezähmt:**

Der [Manta Mobula](#) zählt zu den tödlichsten aller kleinen und reitbaren Ozeantiere, allerdings ist er nicht der schnellste Schwimmer, aber er kann ohne Sattel beritten werden. Tribes, welche Stärke über die Schnelligkeit setzen, besitzen oft große Mantaschulen zum Reiten. Seine Begabung, nur kurz über das [Wasser](#) zu springen, bietet eine interessante Taktik für den Kampf, als auch um diese zu vermeiden. Ein schnell gesetzter Hieb, in das Herz eines unachtsamen Überlebenden, überrascht diesen immens. Auf diese Weise, verwenden ihn viele Stämme, als Eskorte für ihre langsam schwimmenden Waren Konvois.

- **Bekannte Informationen:**


Der [Manta Mobula](#) ist ein Fleischfresser, welcher ganz und gar nur Plankton frisst und normalerweise auch sehr gelehrig ist. Mit Leichtigkeit durchdringt sein unglaublich scharfer Schwanz selbst dicke Haut und Rüstungen. Zum Glück ist der [Manta Mobula](#), in der Regel, nicht aggressiv, außer man reizt ihn.

Basis Statistiken:

| Attribut | Menge auf Stufe 1 | Zuwachs pro Level (Wild) | Zuwachs pro Level (Gezähmt) | Taming Bonus |
|--------------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------|
| Gesundheit | 320.1 | +16 | +1.4% | +0.07 |
| Ausdauer | 270 | +54 | +20% | |
| Sauerstoff | N/A | N/A | N/A | |
| Hunger | 1000.0 | +100 | +10% | mult. 15% |
| Gewicht | 200.0 | +4 | +4% | |
| Nahkampfschaden | 40 | +2 | +0.85% | +14% / mupl. 17.6% |
| Bewegungsgeschwindigkeit | 100% | N/A | +5% | |
| Trägheit | 0 | +0 | N/A | |













Zähmen:

Angesiedelt ist der [Manta](#) in den Ozeanregionen rings um die Insel.

Der [Manta](#) wird passiv gezähmt mittels  [Angler Gel](#). Am Besten klappt das von einem Felsen oder einem Floss aus. Seid vorsichtig und versucht die Strategie, das Ihr Euch von hinten nähert, bis man das Tier füttern kann. Seid wirklich vorsichtig beim annähern.

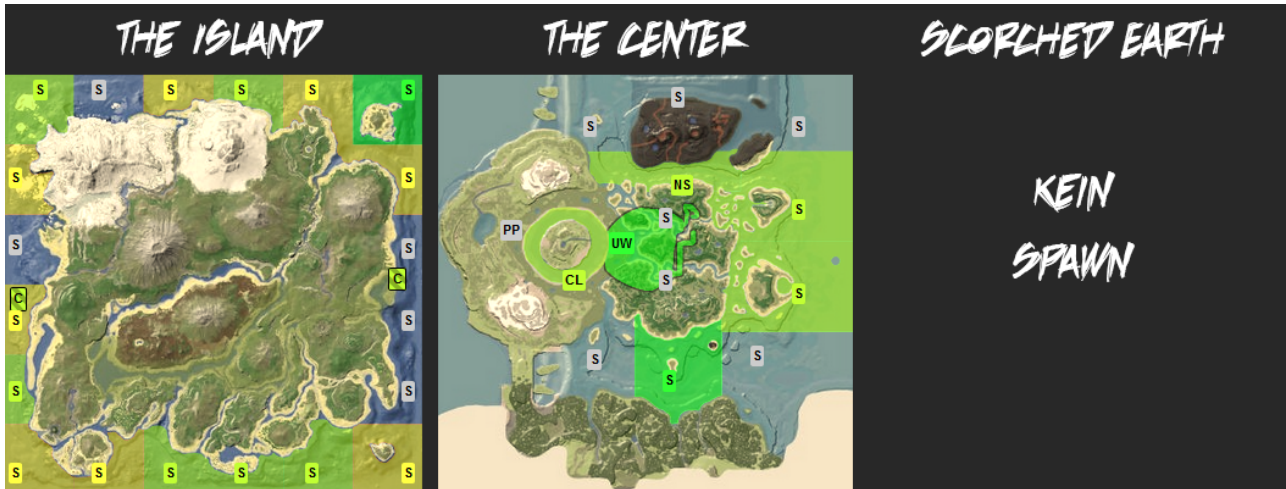
Auch kann es sinnvoll sein ein kleines Unterwasser - Gehege zu errichten (*ein Fundament aus [Stein](#) mit 3 Türrahmen*), wobei ein Spieler den [Manta](#) durch den offenen Wandbereich hereinlockt und der zweite Spieler diesen mit dem vierten Türrahmen verschließt (*Bereitet dieses Gebäude so vor, das es bis zur Wasseroberfläche reicht.*). Das klappt mit ein bisschen Geschick auch allein. Der [Manta](#) kann auch im aggressiven Zustand weiter gefüttert werden.

Ebenfalls ist es generell von Vorteil während der gesamten Zählung [Insektenschutzmittel](#) zu nutzen, dies verringert die Aggression des Mantas ungemein.

|  Level 1 | Feeding Interval | Time |  Level 30 | Feeding Interval | Time |  Level 60 | Feeding Interval | Time |
|--|------------------|---------|--|------------------|---------|--|------------------|---------|
|  AnglerGel 10 | 00:33 | 0:04:57 |  AnglerGel 24 | 00:30 | 0:11:51 |  AnglerGel 38 | 00:30 | 0:18:46 |
|  Level 90 | Feeding Interval | Time |  Level 120 | Feeding Interval | Time |  Level 150 | Feeding Interval | Time |
|  AnglerGel 52 | 00:30 | 0:25:41 |  AnglerGel 66 | 00:30 | 0:32:36 |  AnglerGel 80 | 00:30 | 0:39:30 |

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

Vorkommen:



Farmt / Produziert / Besonderheit:

Mit dem [Manta](#) ist es möglich, sich kurze stecke Überland fortzubewegen, allerdings verliert der [Manta](#) dabei sehr viel Leben.

Der [Manta](#) ist etwas schneller als ein [Delphin](#) und eignet sich auch sehr gut um unterwasser Beacons schnell zu erreichen.

Kann getragen werden von:

[Kapatosuchus](#)
[Megalosaurus](#)
[Tusoteuthis](#)

Drops:



[Rohes Fischfleisch](#)

Admin Befehl / Cheat:

[Spoiler anzeigen](#)

Bilder / Videos:

Externer Inhalt www.youtube.com

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

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.

