

Moschops

Ein Moschops ist feige aber dafür sehr gelehrig.

Statistik

Name: Moschops

Species: [Moschops cibumutante](#)

Zeit: Mittlerer Perm

Ernährung: Allesfresser

Charakter: Ängstlich, Feige



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Nein

Sattel: Nein

Erschienen: Ja, mit der Version 252.0

Grundinformationen:

- **Wild:**

Ein [Moschops cibumutante](#) ist in der freien Natur ein gleichgültiges, ängstliches Tier, welches in den Wäldern der Insel lebt. Hauptsächlich ist er im Westen, in der Gegend um die „Great Redwoods“, anzutreffen. Sein Überleben sichert er, indem er äußerst anpassungsfähige Essgewohnheiten hat und von Kämpfen abgeneigt ist. Ein Moschops flüchtet bei der kleinsten Provokation, wird aber sehr oft gejagt.

- **Gezähmt:**

Was es so interessant macht, den Moschops zu Zähmen, hat mit seinen speziell trainierbaren Essgewohnheiten zu tun. Durch seinen vielseitigen Geschmack in Verbindung mit den festen Zähnen hat der Moschops, gezähmt, eine außergewöhnliche Fähigkeit : Im Laufe der Zeit kann dem Moschops genau gelehrt werden, welche Dinge er wie kauen muss, dies erhöht die Wahrscheinlichkeit bestimmte Ressourcen zu sammeln, eben die welche sein Meister wünscht. Beispielsweise kann man ihn lehren das kauen von 🍖 [Rohes Edelfleisch](#) zu priorisieren, dadurch wird es schneller und einfacher viel 🍖 [Rohes Edelfleisch](#) zu sammeln, da er es bevorzugt frisst. Diese außergewöhnliche Fähigkeit ist natürlich auch anwendbar auf seltene Pflanzen und noch vieles mehr.

- **Bekannt Informationen:**

Erwarte nicht, dass Dein gezähmter Moschops Dich nicht verteidigen wird. Auch gezähmt, wird er sehr

schnell fliehen, wenn Feinde in der Nähe sind. Dieses Fluchtverhalten ist unabhängig von seinen antrainierten Eigenschaften wie Futter oder Stärke zu sehen, selbst wenn du ihn mit Deiner Tierliebe überschüttest, der Moschops behält sein feiges Wesen bei.

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	375	+75	+5.4%	+0.07
Ausdauer	300	+30	+10%	
Sauerstoff	150	+15	+10%	
Hunger	300	+30	+10%	mult. 15%
Gewicht	200	+4	+4%	
Nahkampfschaden	50	+2.5	+1.7%	+14% / mult. 17.6%
Bewegungsgeschwindigkeit	100%	N/A	+2.5%	+20%
Trägheit	300	+18	N/A	+0.5

Zähmen:

Den Moschops findet Ihr in den Waldregionen des Redwood Biomes, auch noch etwas in westlicher sowie östlicher Richtung davon.

Ein Moschops wird passiv (gewaltfrei) gezähmt, obwohl man ihn betäuben kann. (Im betäubten Zustand wird er nichts fressen.)

Seine Futterwahl ist random und orientiert sich etwas am System welches zum Imprinten genutzt wird.

Wahlweise wird er folgende [Nahrung](#) anfordern:



[Saft](#)



[Blut eines Blutegels](#)



[Organisches Polymer](#)



[Seltener Pilz](#)



[Seltene Blume](#)



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Edelfischfleisch](#)

Um ihn zu zähmen, ist es erforderlich das Ihr Euch etwas tarnt, nutzt dazu das [Ghillie Rüstungsset](#) und [Bug Repellant](#)

(Geht auch ohne Tarnung, erfordert ein bisschen Erfahrung, vornehmlich ist das Redwood Biom ein gefährlicher Ort und die Tarnung schützt den Spieler auch vor den wilden Fleischfressern).

Aber Vorsicht er ist sehr scheu und wird beim geringsten Schaden flüchten.

Ebenso ist es möglich den Moschops mit einem [Kaprosochus](#) oder [Argentavis](#) zu fangen und in ein Zähmgehege zu verbringen.

Dort kann er dann in Ruhe passiv gezähmt werden.

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

Farmt / Produziert / Besonderheit:

Ein Moschops lässt sich darauf trainieren, bestimmte Ressourcen bevorzugt zu ernten:



[Saft](#) (Scorched Earth, in der Nähe zu Joshua Trees (Yucca Palmen) auf Enable Wandering stellen.)



[Blut eines Blutegels](#)



[Organisches Polymer](#)



[Seltener Pilz](#)



[Seltene Blume](#)



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Edelfischfleisch](#)

Er erhält pro gelevelten Status einen zusätzlichen Levelpunkt, welcher im Moschops Untermenü auf eine entsprechende der oben genannten Ressourcen verteilt werden kann.



Ein Moschops ist sehr scheu und selbst im gezähmten Zustand wird er bei einer aufziehenden Gefahr flüchten.

Farmt:



[Holz](#)



[Stroh](#)



[Faser \(Fiber\)](#)



Samen, alle Sorten



Beeren, alle (Sorten)

Drops:



[Rohes Fleisch](#)



[Leder](#)

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.





Danke an [@gluehwo](#) für die Mithilfe beim erstellen dieses Beitrages.