

SPIELMECHANIK

ERFAHRUNG

Du sammelst im Laufe des Spiels Erfahrung. Hast du genügend Erfahrung gesammelt, steigst du ein Level auf und kannst deine Attribute steigern und erlernst neue Engramme. Mit der Zeit erhältst du automatisch Erfahrung. Du musst dafür natürlich im Spiel sein.

Du bekommst Erfahrung für alles, was du im Spiel machst:

- Abbauen und Sammeln von Ressourcen
- Craften von Gegenständen
- Töten von Gegnern
- Zähmen und Züchten von Kreaturen
- Sammeln von Entdecker Notizen
- Aktionen deiner Stammesmitglieder in der Nähe (50 % von deren Erfahrung)

Eigentlich musst du keine speziellen Aktionen machen, um viel Erfahrung zu bekommen: Sammle, jage und baue ganz normal und du wirst entsprechend aufsteigen.

Je höherstufiger oder teurer Gegenstände zu craften oder je gefährlicher die Gegner sind, desto mehr Erfahrung erhältst du.

Tritt möglichst schnell einem Stamm bei und spiele zusammen oder in der Nähe deiner Stammesmitglieder. Dann erhältst du auch 50 % von deren gesammelter Erfahrung.

Das Sammeln von Entdecker Notizen (oft in Ruinen und Höhlen zu finden) verdoppelt in den darauffolgenden 10 Minuten deinen Erfahrungsgewinn. Nutze diese 10 Minuten also, um möglichst viel Erfahrung zu bekommen.

Du kannst jede Entdeckernotiz nur einmal aufsammeln!

ATTRIBUTE

Dein Charakter hat elf Attribute und noch einige zusätzliche Werte, die dein Überleben bestimmen. Öffne dein Inventar und du siehst mittig eine Übersicht über alle relevanten Werte deines Charakters.

Erhältst du genügend Erfahrung, dann steigst du ein Level auf und kannst eines von zehn Attributen erhöhen. Klicke dazu auf das Pfeil-nach-oben-Symbol neben dem Attribut.

ATTRIBUTSÜBERSICHT

Die einzelnen Attribute haben folgende Auswirkungen im Spiel:

Gesundheit

Je höher der Wert, desto länger hältst du in einem Kampf durch bzw. überlebst du.

Ausdauer

Je höher der Wert, desto länger kannst du ohne Erschöpfung Aktionen durchführen (z. B. Laufen, Kämpfen, Ressourcenabbau).

Sauerstoff

Je höher der Wert, desto länger kannst du unter Wasser bleiben, ohne zu ertrinken.

Nahrung

Je höher der Wert, desto länger kommst du ohne Essen aus.

Wasser

Je höher der Wert, desto länger kommst du ohne Trinken aus.

Gewicht

Je höher der Wert, desto mehr kannst du tragen, ohne zu überladen.

Nahkampfschaden

Je höher der Wert, desto mehr Schaden fügst du Gegnern mit deinen Nahkampfwaffen zu.

Bewegungsgeschwindigkeit

Je höher der Wert, desto schneller kannst du laufen. Mit einem Wert von 120 - 130 kannst du fast jedem Dino davonlaufen (muss davor in Spielregeln -> Welt aktiviert werden).

DU

Mensch
LEVEL: 87
Bildner Stamm - Test
Wildnis

Tag 12CH
Zeit 04:16
Temperatur 15 (E)
Zahne Grenze 17 / 400
Rüstung 50.0
Kaltresist 69
Wärmeresistenz 120

Xp: 329262.5 / 57877 VERFÜGBARE PUNKTE 13

+	GESUNDHEIT	500.0 / 500.0	↑
⚡	AUSDAUER	300.0 / 300.0	↑
🌀	SAUERSTOFF	230.0 / 230.0	↑
🍖	NAHRUNG	180.0 / 180.0	↑
💧	WASSER	180.0 / 180.0	↑
📦	GEWICHT	0.0 / 99999.0	↑
👊	NAHKAMPFSCHADEN	150.0%	↑
🔨	HANDWERKLICHES GESCHICK	110.0%	↑
🛡️	RESISTENZ	16.0	↑
🍷	BENOMMENHEIT	0.0 / 200.0	↑

Bufs zeigen

KAPITEL 2: SPIELMECHANIK

Handwerkliches Geschick

Je höher der Wert, desto schneller stellst du Gegenstände her.

Resistenz

Je höher der Wert, desto mehr Hitze, Kälte und Gift hält dein Charakter aus, bis es zu negativen Auswirkungen kommt.

Betäubung

Der Wert gibt an, wie schnell du, z. B. durch Gift, k. o. gehst. Erreicht deine Betäubung den Wert 50, so wirst du ohnmächtig. Du kannst deinen Betäubungswert nicht steigern! Erhöhe stattdessen deine Resistenz, um nicht so schnell ohnmächtig zu werden.

Weitere Daten sind oben in deinem **Inventarbildschirm** zu finden:

Rüstung

Je höher dein Rüstungswert ist, desto weniger Schaden nimmst du. Dies gilt auch für Betäubungsschaden (z. B. durch eine Titanoboa).

Kälteresistenz

Je höher dieser Wert, desto besser bist du vor Kälte und Erfrieren geschützt. Je nach Kleidung/Rüstung wird dieser Wert verbessert oder verschlechtert! Feuer (z. B. eine Fackel in der Hand oder ein Lagerfeuer in der Nähe) und auch die Speise **Fria Curry** erhöhen diesen Wert.

Wärmeresistenz

Je höher dieser Wert, desto besser bist du vor Wärme und Hitze geschützt. Je nach Kleidung / Rüstung wird dieser Wert verbessert oder verschlechtert! **Calien Suppe** erhöht diesen Wert auch.

Das höchste erreichbare Spielerlevel liegt standardmäßig bei 104. Nach einem Aufstieg (Ascension) erhöht sich das maximale Level je nach Schwierigkeit des Aufstiegs (fünf je Schwierigkeitsstufe, also 15 für eine Alpha-Ascension).

Hast du alle Entdecker Notizen einer Karte gesammelt, erhältst du zehn weitere Stufen. Zur Zeit gibt es nur **The Island**, später gilt dies auch für die Entdecker Notizen auf anderen offiziellen Karten.

Insgesamt fünf weitere Level gibt es, wenn man ein Chibi hochlevelt. Pro Level des Chibi erhält man selber ein Level dazu.

Ohne Add-ons sind also insgesamt 135 Spielerlevel möglich.

STATUSEFFEKTE

Im Spiel wirst du immer wieder von verschiedenen Umwelteinflüssen wie Hitze oder einer Vergiftung beeinträchtigt. Dies wird dir am Bildschirm im rechten unteren Eck als Symbol dargestellt.

Reitest du auf einem Tier, wird das entsprechende Symbol über den Werten des Tieres am rechten oberen Bildschirmrand dargestellt. Du kannst sie dir auch anstatt deiner Attribute anzeigen lassen, indem du **Bufs zeigen** auswählst.

Symbol	Effekt	Beschreibung
	Kalt	Du musst mehr essen, um die Temperatur auszugleichen.
	Unterkühlung	Du musst mehr essen, um die Temperatur auszugleichen.
	Heiß	Du musst mehr trinken.
	Überhitzung	Du wirst schneller durstig.
	Du blutest	Du blutest und verlierst 5 % deiner Gesundheit.
	Verhungern	Du verlierst progressiv an Gesundheit und wirst mit der Zeit benommen und träge.

BAUEN

SCHNELLANLEITUNG BAUEN

- Crafte in der **Crafting Station** (Inventar, Werkbank) die entsprechenden Gebäudeteile.
- Suche dir eine möglichst ebene Fläche, auf der du bauen möchtest.
- Lege die Gebäudeteile in die Zugriffsleiste und wähle das jeweilige aus.
- Platziere zuerst die Fundamente.
- Anstelle von Fundamenten kannst du auch Säulen mit Dachteilen darauf verwenden. Für reine Zäune kannst du Säulen oder Zaunfundamente mit Mauern auswählen.
- Platziere dann die Mauerteile an den Rändern und zuletzt die Dachteile.
- Einzelne Teile rasten an bereits gebauten Elementen ein. Bewege dich beim Setzen des Teils etwas seitlich vor und zurück, um den Einrastpunkt zu verändern.
- Mit **Auf Faust wechseln** kannst du während des Bauens zwischen allen erkennbaren Einrastpunkten (englisch: Snappoints) durchwechseln und mit der **Benutzen-Taste** kannst du während des Setzvorgangs die Ausrichtung einer Mauer ändern.
- Mit der **Nachladen-Taste** (PC Standard: **R**) kannst du die Art der Mauer ändern; also ob es ein Fenster haben soll oder eine Tür.
- Ziele auf ein bereits gesetztes Gebäudeteil und halte die **Benutzen-Taste** (Standard am PC: **E**) länger gedrückt und du erhältst das Radialmenü, mit dem du Gebäudeteile wieder zurücknehmen, abreißen oder reparieren kannst.
- Bei einem Abriss erhältst du nur die Hälfte der zum Bau verwendeten Materialien zurück.
- Falls du etwas falsch gesetzt hast, kannst du jedes Objekt nach dem Platzieren wieder zurücknehmen.



ALLGEMEINES ZU BAUWERKEN

MATERIAL

Du kannst deine Bauwerke aus sieben verschiedenen Materialien bauen:

Symbol	Material	Crafting Station	Beschreibung
	Stroh	Inventar	Ressourcen: Fasern, Stroh und Holz Billigste Bauweise, hält nicht viel aus. Für den Spielstart oder für Testbauten, um einen Platz für das Bauen auszutesten.
	Holz	Inventar	Ressourcen: Fasern, Stroh und Holz Als Schutz gegen kleinere Dinos ausreichend. Für Gebäude in geschützten Bereichen, im Innenraum, als Dach oder als Deko.
	Stein	Inventar	Ressourcen: Stroh, Holz und Stein In PvE als Schutz vollkommen ausreichend. Wenige Dinos können Stein zerstören. Für stärkere Gebäude.
	Metall	Werkbank	Ressourcen: Metallbarren, Zement Sehr schwierig zu zerstören (nur zwei Dinos oder viel Sprengstoff schaffen das). Wichtigster Schutz im PvP - am besten doppelt und dreifach gebaut.
	Element	Tek Replikator	Ressourcen: Metallbarren, Polymer, Kristall, Element Ebenso wie Metall sehr schwer zu zerstören. Wird nur durch besiegte Bossgegner freigeschaltet. Bietet einige neue Baumöglichkeiten, z. B. Unterwasserbasen.
	Gewächshaus	Werkbank	Ressourcen: Metallbarren, Kristall, Zement Wird für Gewächshäuser verwendet: verstärkt die Produktivität von Beeten. Auch für Dekorationszwecke.

KAPITEL 3: BAUEN

FUNDAMENTE

Damit du Mauern, Wälle, Türen und Dächer bauen kannst, musst du zuerst ein Fundament errichten. Ohne Fundament fallen Gebäude in sich zusammen oder lassen sich gar nicht bauen. Die einzigen Bauelemente, die ohne Fundamente stehen, sind Dinosauriertore.

Da Dinosauriertore ohne Fundament stehen, kann man mit ihnen auch schnell Wälle und umzäunte Bereiche errichten, ohne Fundamente benutzen zu müssen.

Ein Fundament verhindert zudem, dass in seiner Nähe Ressourcen oder Kreaturen spawnen. Außerdem müssen fremde Spieler einen gewissen Abstand zu einem Fundament einhalten, um selbst bauen zu können.

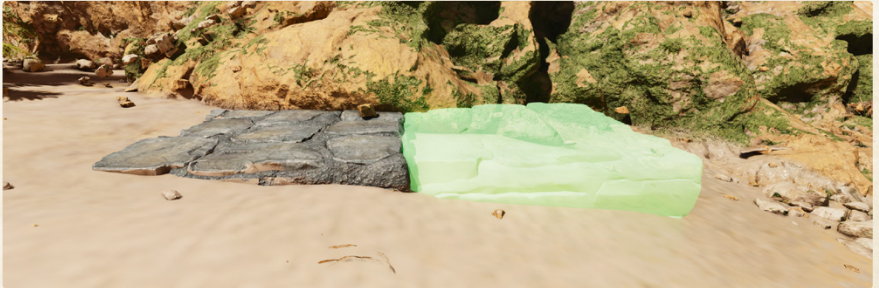
Als Fundament zählen:

- **Fundament:** Verhindert das Spawnen von Ressourcen und Dinos und das Bauen von fremden Spielern in der Nähe. Erlaubt das Bauen von weiteren Gebäudeteilen. Reichweite für überhängende Bauten (z. B. Balkon aus Dächern): drei Baublockgrößen.
- **Säule/Pfeiler:** Allein eine Säule (Pfeiler) verhindert nur das Bauen von fremden Spielern in der Nähe, Dinos und Ressourcen spawnen jedoch schon. Daher werden gerne Säulen in einem Gebiet gesetzt, um es für sich zu beanspruchen. Säulen mit einem Dach als Plattform darauf zählen jedoch genau wie ein normales Fundament und verhindern auch das Spawnen.
- **Zaunfundament:** Verhindert das Spawnen von Ressourcen und Dinos und das Bauen von fremden Spielern in der Nähe. Die Reichweite ist etwas geringer als die eines Fundaments. Dient nur als Fundament für Wände, um eine Mauer zu errichten. Es kann nichts seitlich angebaut werden.

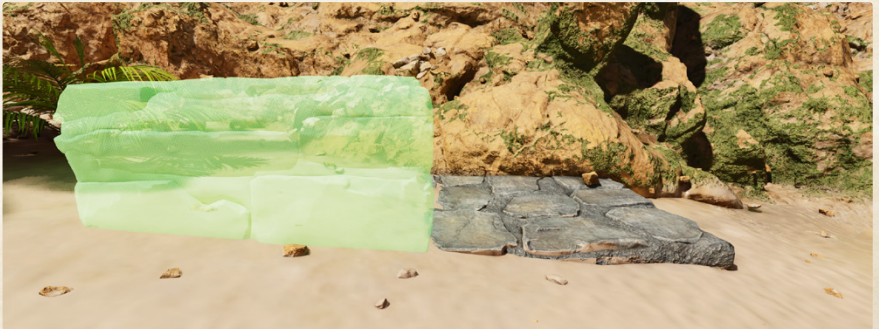
EINRASTEN UND AUSRICHTUNG

Die Einrastfunktion beim Bauen ermöglicht es, zusammenhängende Gebäude zu bauen. Fundamente stoßen zusammen und rasten aneinander ein, ebenso wie Mauern, Decken usw.

Beim Bauen des ersten Fundaments kannst du die genaue Ausrichtung und Höhe bestimmen. Die anderen rasten dann automatisch bei dem ersten ein.



Fundamente können immer gebaut werden, weshalb sie nicht rot, sondern immer grün angezeigt werden. Ist das Terrain ein wenig zu steil, wird das Fundament entweder eine Stufe darunter oder darüber gesetzt.



Ist der Hang deutlich zu steil, wird das Fundament darüber nicht angezeigt.

Nach unten kann man immer ein Fundament setzen, jedoch ist der Hang zu steil und das Fundament kommt zu tief nach unten. Da man ja meistens eine ebene Fläche haben will, können hierfür Dächer verwendet werden.

DIE INSEL

ORTE

Hier findest du eine Übersicht über viele interessante Orte auf der Standardkarte, wo du dich mit einem Teleportbefehl hin teleportieren kannst.

Den Teleportbefehl kannst du nur benutzen, wenn du im Singleplayer-Modus spielst oder du Adminrechte auf einem Server besitzt.

Als Erstes musst du die Konsole in den Einstellungen überhaupt aktivieren. Dafür öffnest du die Spieleinstellungen und unter Erweiterte Einstellungen schaltest du den Konsolenzugriff ein. Lege unter Tastenbelegung eine Taste fest, mit der du dann die Konsole öffnen kannst. Öffne dann im Spiel die Konsole und tippe dann zuerst **enablecheats** und bestätige mit Enter. Danach kannst du den Teleportbefehl aus der Tabelle in die Konsole eingeben.

ÖBELISKE

Ort	Lat.	Lon.	Teleport Cheat
Roter Obelisk	84.8	12	admincheat setplayerpos -260600 239000 -10700
Grüner Obelisk	60.	76	admincheat setplayerpos 178500 71700 -9600
Blauer Obelisk	21.4	21.6	admincheat setplayerpos -195100 -196100 34300

LANDHÖHLEN

Ort	Lat.	Lon.	Teleport Cheat	Artefakt
Zentral	40.2	46.5	admincheat setplayerpos -23900 -67300 000	Artefakt des Schlawen
Nord-Westen	14.1	13.9	admincheat setplayerpos -247671 -246184 -11110	Artefakt des Himmelherrn
Unterer Süden	85.3	54.2	admincheat setplayerpos -28787 242251 -13243	Artefakt des Jägers
Nord-Osten	9	91.3	admincheat setplayerpos 283100 -281400 -13400	Artefakt des Fressers
Oberer Süden	71.3	57.2	admincheat setplayerpos 49500 146100 -13400	Artefakt des Rudels
Süd-Ost	74.1	92.2	admincheat setplayerpos 289100 165000 -14100	Artefakt des Gewaltigen

Ort	Lat.	Lon.	Teleport Cheat	Artefakt
Sumpfhöhle	64.8	35.2	admincheat setplayerpos -101400 101700 -4300	Artefakt des Immunen
Schnee Höhle	25.9	28.9	admincheat setplayerpos -144695 -165434 56	Artefakt der Stärke
Caverns of Lost Hope	45.2	96.5	admincheat setplayerpos 319035 -32587 -26492	Artefakt der List
Caverns of Lost Faith	54.2	3.7	admincheat setplayerpos -317238 28962 -40303	Artefakt des Brutalen



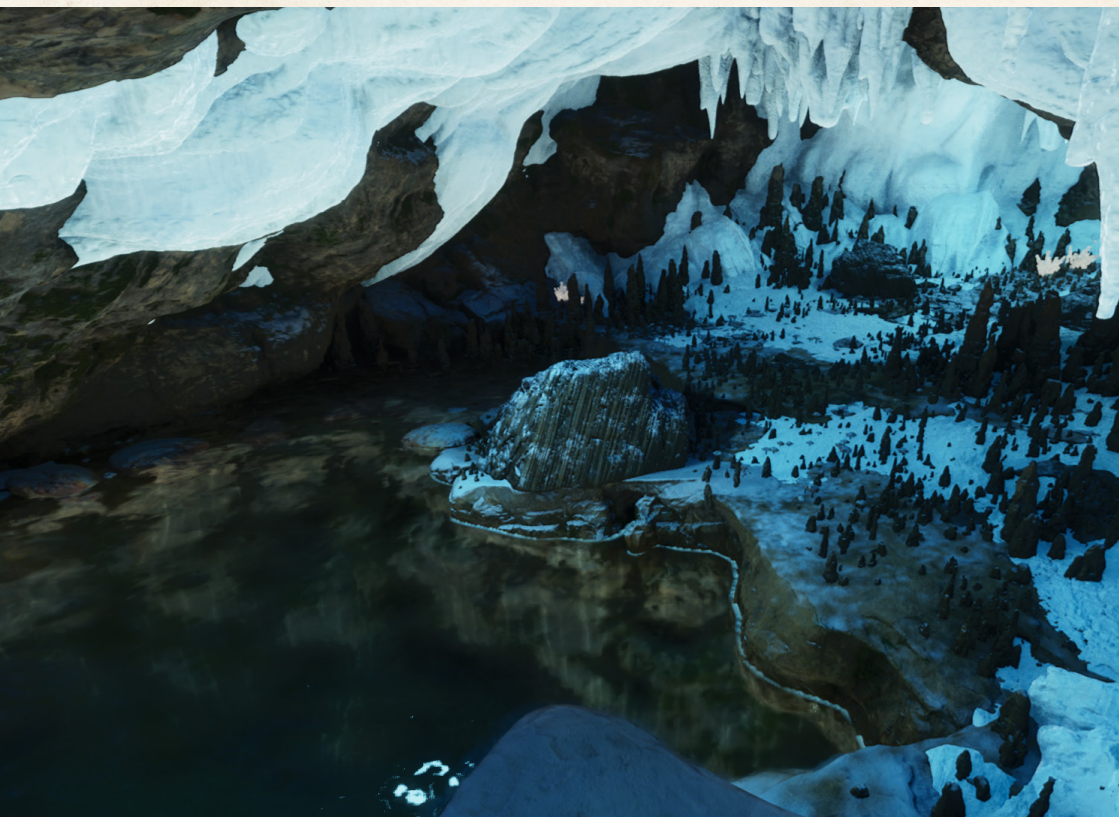
Das Innere einer Höhle mit einer schönen Blume.

UNTERWASSERHÖHLEN

Nr.	Lat.	Lon.	Teleport Cheat
01	10.3	3.8	admincheat setplayerpos -316576 -272070 -36898
02	3.5	17.1	admincheat setplayerpos -225867 -319019 -41000
03	3.9	38	admincheat setplayerpos -82000 -316000 -41500
04	0.8	96.6	admincheat setplayerpos 319912 -337071 -44846
05	34	98.1	admincheat setplayerpos 330000 -110000 -45500
06	50.3	4.5	admincheat setplayerpos -311932 1762 -42497
07	83.7	99.7	admincheat setplayerpos 340883 230888 -43384

KAPITEL 5: DIE INSEL

Nr.	Lat.	Lon.	Teleport Cheat
08	88.6	3.2	admincheat setplayerpos -321129 264892 -40712
09	97.8	7.6	admincheat setplayerpos -290459 327492 -45270
10	96.7	34.5	admincheat setplayerpos -106500 320000 -44000
11	97.6	75.1	admincheat setplayerpos 172032 326548 -44878
12	93.4	96.8	admincheat setplayerpos 321000 297500 -44500



So kann es in einer Wasserhöhle aussehen.

ARTEFAKTE



Artefakt	Lat.	Lon.	Teleport Cheat
Artefakt des Schlaun	37.9	45.2	admincheat setplayerpos -32551 -83491 -7293
Artefakt des Himmelherren	14.5	13.1	admincheat setplayerpos -252865 -244134 -11600
Artefakt des Jägers	89.1	57	admincheat setplayerpos 48250 267955 -24240
Artefakt des Gewaltigen	69.9	92	admincheat setplayerpos 287814 136529 -25010
Artefakt des Fressers	10.5	90.3	admincheat setplayerpos 276401 -270992 -25590
Artefakt des Rudels	76.7	62.8	admincheat setplayerpos 88085 183101 -27930
Artefakt der Stärke	26.6	22.6	admincheat setplayerpos -188100 -160900 -6500
Artefakt des Brutalen	53.8	10.4	admincheat setplayerpos -224580 86207 -28599
Artefakt der List	45.8	89	admincheat setplayerpos 267200 -28800 -43200
Artefakt des Immunen	64.2	37.9	admincheat setplayerpos -83271 97125 -8947

ANGLERFISCH

TYPUS: Fisch

FUTTER: Fleischfresser

VERHALTEN: **AGGRESSIV**

BESCHÄDIGT: Stroh, Holz

NAMEN: Angler

GRUNDWERTE

GESUNDHEIT 450

NAHRUNG 1500

AUSDAUER 240

GEWICHT 350

GESCHW. WASSER 330

SAUERSTOFF 150

SCHADEN 30

BENOMMENHEIT 900

Besonderheiten

- ▶ Der Anglerfisch beleuchtet seine Umgebung mit seiner „Lampe“.
- ▶ Er ist aggressiv und greift Spieler in der Nähe sofort an.

Verwendung

- ▶ Er ist gut als Reittier für die Meereresforschung geeignet. Dank seinem Licht wird die Tiefsee heller und man kann das Tier ohne Sattel reiten.
- ▶ Ein Anglerfisch lockt andere Artgenossen an und ist ideal, um diese zu jagen und Angler Gel zu sammeln.
- ▶ Benutze eine Metallaxt, um das Angler Gel von den toten Tieren zu sammeln.

Drops

- ▶ Angler Gel, Roher Fisch

The Island

Aberration

Genesis

The Center

Valguero

Lost Island

So-Earth

Extinction

Genesis II

Ragnarok

Cryst. Isles

Fjordur

CHEAT: GMSummon Angler_Character_BP_C 150

Vorkommen: Tiefsee

Tragbar von: Tusoteuthis

Zähmen

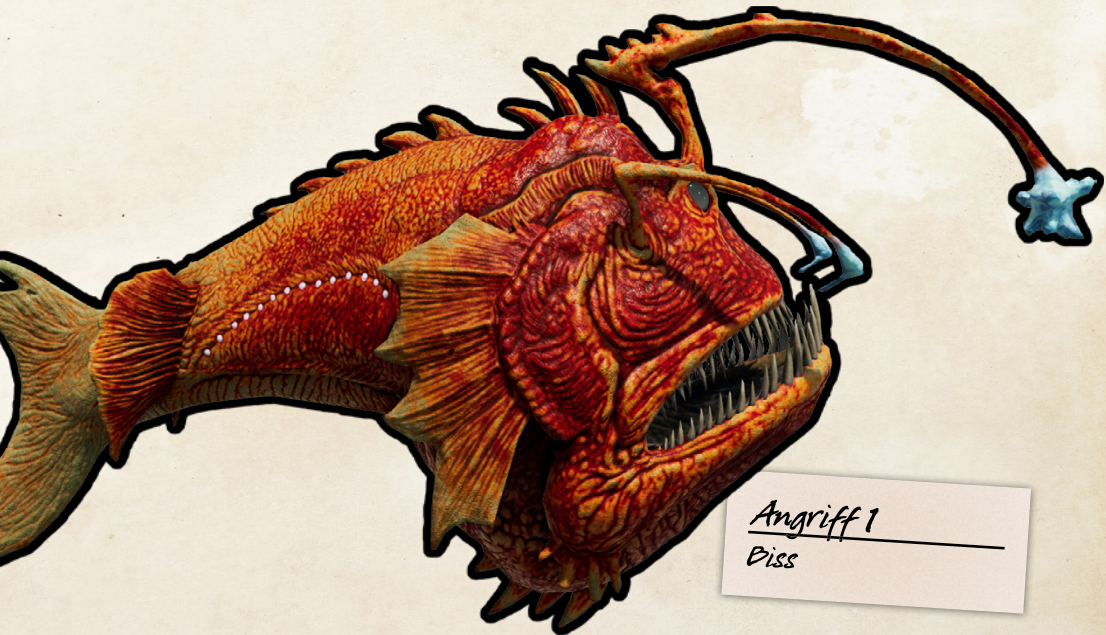
Zähmbar durch Betäuben

Geeignetes Futter zum Zähmen:

- | | | |
|------------------------------|------------------------|---------------------|
| ‣ Gewöhnliches Trockenfutter | ‣ Rohes Filet | ‣ Gekochtes Fleisch |
| ‣ Rohes Hammelfleisch | ‣ Gegrilltes Filet | ‣ Roher Fisch |
| ‣ Gekochtes Lammkotelett | ‣ Rohes Fischfilet | ‣ Gekochter Fisch |
| | ‣ Gekochtes Fischfilet | |
| | ‣ Rohes Fleisch | |

Farmen

Siliziumperle
Rohes Fleisch
Chitin/Keratin
Fell
Rohes Filet



Angriff 1
Biss

BASILOSaurus

TYPUS: Säugetier
FUTTER: Fischfresser
VERHALTEN: PASSIV

BESCHÄDIGT: Stroh, Holz

GRUNDWERTE

GESUNDHEIT 2400	NAHRUNG 8000	GESCHW. LAND 300
AUSDAUER 300	GEWICHT 700	GESCHW. WASSER 300
SAUERSTOFF 150	SCHADEN 47	BENOMMENHEIT 2000

Besonderheiten

- › Der Basilosaurus heilt schneller nahe an der Wasseroberfläche und nimmt im tiefen Wasser Schaden. Tauche nicht zu tief mit ihm!
- › Er generiert mit der Zeit Öl (bis maximal 20), das man in seinem Inventar findet.

Verwendung

- › Der Basilosaurus ist ein gutes Reittier für Unterwasserhöhlen, da er viel aushält, sich schnell regeneriert und einiges tragen kann. Außerdem schützt der Basilosaurus den Reiter vor Kälte.
- › Er ist immun gegen die Betäubung durch Cnidarias und Electrophorus und nimmt keinen Schaden. Daher ist er gut als Ressourcensammler für Bio Toxin (Natürliches Gift) geeignet.

Drops

- › Leder, Öl, Rohes Filet, Speck eines Basilosaurus

The Island Aberration Genesis The Center Valguero Lost Island
 So-Earth Extinction Genesis II Ragnarok Cryst. Isles Fjordur

CHEAT: GMSummon Basilosaurus_Character_BP_C 150

Vorkommen: Meer, vermeidet Tiefen

Zähmen

Zähmbar durch Füttern

Geeignetes Futter zum Zähmen:

- Außergewöhnliches Trockenfutter
- Rohes Hammelfleisch
- Gekochtes Lammkotelett
- Rohes Filet
- Gegrilltes Filet
- Rohes Fischfilet
- Gekochtes Fischfilet
- Rohes Fleisch
- Gekochtes Fleisch

Farmen

Natürliches Gift
Rohes Fisch
Chitin
Fell
Rohes Filet



- Rohes Fisch
- Gekochter Fisch

SATTEL

LERNSTUFE 60
ENGRAMKOSTEN 30



200 Leder, 250 Fasern,
55 Metallbarren

Angriff 1

Biss



Aktiv

Springt übers Wasser
und erzeugt Regenbogen

Zucht (Säugetier)

Tragezeit 7h:56m
Wachstum 115h:44m