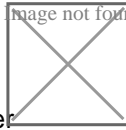


Refrigerator

Image not found or type unknown



Der [Kühlschrank](#) stellt die verbesserte Version der [Preserving Bin](#) dar und verfügt über 48 Einlagerungsplätze. Er wird hauptsächlich dazu genutzt, damit darin gelagerte



Gegenstände wie z.B. [Raw Meat](#) nicht so schnell verderben, da darin gelagerte Gegenstände sich 100x länger halten als ohne [Kühlschrank](#). Dies bedeutet z.B. dass sich bei [Raw Meat](#) die Zeit von 10 Minuten auf 16 Stunden und 40 Minuten erhöht.



Image not found or type unknown




Typ	Lagerung
Strukturpunkte	1,000
Slots	48
Benötigtes Level	55
Engrammpunkte	20
Erfahrungspunkte bei Herstellung	73 XP
Benötigt zusätzlich	 Strom (Electrical Generator)
Slots	48
Vorbedingung	 Large Storage Box
Schaltet frei	 Air Conditioner
Item ID	196

Image not found or type unknown

- 120x  [Metal Ingot](#)
 - 15x  [Polymer](#)
 - 25x  [Crystal](#)
 - 10x  [Electronics](#)
- Herstellung im  [Fabricator](#)

Image not found or type unknown



Spawnbefehl:

Code

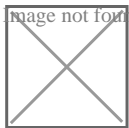
1. cheat





giveitem


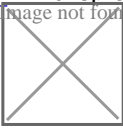
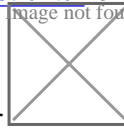
"Blueprint'/Game/PrimalEarth/CoreBlueprints/Items/Structures/Misc/PrimalItemStructure_IceBox.PrimalItemStructure

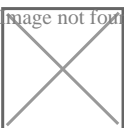


1 0 0





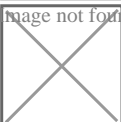
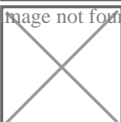







Image not found or type unknown

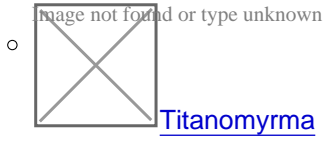


- Damit der [Kühlschrank](#) funktioniert muss er an eine Stromquelle wie den  [Electrical Generator](#) angeschlossen werden und dann wiederum mit einem  [Electrical Outlet](#) verbunden werden. Die Nutzung des  [Electrical Generator](#) benötigt allerdings  [Gasoline](#).
- Anders als bei der [Preserving Bin](#), wandelt der [Kühlschrank](#) kein [Fleisch](#) zu Jerky um.

- Der  [Kühlschrank](#) wird spieltechnisch als [Holzstruktur](#) eingeordnet, daher kann mit bloßen Fäusten, Steinwaffen (z.B.  [Stone Hatchet](#) oder  [Stone Pick](#)) und nicht explosiven Fernangriffen kein Schaden daran angerichtet werden
- Die folgenden Kreaturen können **keinen** Schaden am [Dinosaur Gate](#) anrichten:

-  [Araneo](#)
-  [Carbonemys](#)
-  [Coelacanth](#)

-  [Compy](#)
-  [Dilophosaur](#)
-  [Dodo](#)
-  [Dung Beetle](#)
-  [Kairuku](#)
-  [Mesopithecus](#)
-  [Onyc](#)
-  [Oviraptor](#)
-  [Pachy](#)
-  [Parasaur](#)
-  [Phiomia](#)
-  [Piranha](#)
-  [Raptor](#)



Spiel

Für welches Spiel ist
dieser Eintrag gedacht? ARK Survival Evolved