

Raid-Craft City

Zentrum

Das Herz von RaidCraftCity bildet wohl das Zentrum direkt am Spawntal. Hier finden sich wichtige Gebäude wie das Zugangsportal zum Nether, das [Bergarbeiterhaus](#), der Alchemist der Stadt, der [Verzaubershop](#), die [Magierschule](#), der Magierturm sowie der Staff-Pool und das [Kriegerlager](#). Das Spawntal selbst liegt direkt unterhalb der [Tutorialinseln](#) auf denen jeder Besucher unserer [Welt](#) startet. Es beherbergt einen kleinen Shop, ein alte Burgruine, Flugmöglichkeiten zum Antikviertel sowie eine Einstiegsmöglichkeit zur Stadtrundfahrt.

Table Of Contents

- [1 Zentrum](#)
- [2 Wüstenstadt](#)
- [3 Strand](#)
- [4 Hafen](#)
- [5 Slums](#)
- [6 Klippenstadt](#)

Wüstenstadt

Westlich vom Zentrum befindet sich das Orientalisch-exotisch anmutende Wüstenviertel. Inmitten eines ausgedehnten Sandmeeres haben sich die Bewohner auf den Gebrauch von Sandsteinen, Holz und Textilien spezialisiert und so dem Wüstenviertel rund ums Taj Mahal einen eigenen Charme verliehen.

Ein weitere Besonderheit stellen die abtik anmutenden Tempelanlagen im Südwesten des Wüstenviertels dar. Hier sollen all jene geehrt werden, die sich in der Welt von Azuran verdient gemacht haben. Einige Brunnen und Wasserspiele brachten auf dem sandigen Boden eine üppige Vegetation hervor, was der Tempelanlage noch mehr Anmut verleiht.

Strand

Zwischen Hafen und Wüstenviertel haben die Bewohner Raid-Craft Citys eine Strandpromenade errichtet. Hier reiht sich Strandvilla an Strandvilla, wobei die Villen mit größerer Entfernung zum Meer immer höher in den Himmel ragen, um auch noch den begehrten Meeresblick zu erhaschen.

Am Übergang zum Zentrum befindet sich die Schmiedeschule "Aschestrand".

Hafen

Der Hafen von Raid-Craft City war das erste vollständig erbaute Viertel der Stadt und ist bis heute das einzige, welches keinen einzigen Einwohner beherbergt. Das Hauptaugenmerk liegt hier auf Import und Export sowie Tourismus. Dementsprechend arbeiten hier viele Raid-Craftler. Inwiefern die hier ansässige JuMooNice Corp. noch aktiv ist, ist unbekannt.

Slums

In diesem Stadtviertel erhält ein jeder Neuankömmling kostenfrei ein Grundstück und kann seine Karriere als erfolgreicher [Miner](#) und Baumeister beginnen. Da den Neulingen aber meist nur einfache Materialien zur Verfügung stehen, herrschen hier Eichenholz, Cobble und teilweise sogar Kies und Dreck vor. So erhielt der Stadtteil schnell den heute offiziellen Namen "Slums".

Die Abneigung bzw. der fehlende Stolz der Bürger gegenüber diesem Stadtteil zeigte sich auch auf beeindruckende Weise, als Garond kurz vor dem zweiten Angriff der Untoten zum Stadtmauerbau aufrief. Die Bürger zogen die Mauer nämlich innerhalb kürzester Zeit hoch, sperrten die Slums aber vollständig aus.

Die Slums wurden bald auch unterirdisch erweitert, so dass auch in Zukunft genügend Platz für weitere Neuankömmlinge sein wird.

Klippenstadt

Die Klippenstadt von Raid-Craft entstand als Spielerprojekt außerhalb der Stadtmauern von RaidCraftCity. Ihr eigener Architekturstil zeichnet sich vor allem durch dunkles Holz, glasfreie Fenster und Stützbauten an den Klippenwänden aus. Zusätzlich beherbergt die Klippenstadt die einzige Brauerei in Raid-Craft.