

# Raid-Craft

Der [Raid-Craft Server](#) bietet mit seinen vielen selbst entwickelten [Plugins](#) und einer handgezeichneten riesigen [Welt](#) ein einzigartiges Spielerlebnis. [Raid-Craft](#) ist aus einer Vision entstanden für [Spieler](#) das beste und einzigartigste RPG Spielerlebnis zu bieten welches mit Minecraft möglich ist. Dabei ging es nicht darum so schnell wie möglich groß zu werden und viele [Spieler](#) zu sammeln, sondern viel mehr darum eine stabile und freundliche Gemeinschaft aufzubauen, in der sich jeder wohl fühlt und auch gerne über Jahre hinweg verbleibt. Alle die an dem [Server](#) arbeiten, sei es [Spieler](#) oder Teammitglieder, machen dies ohne Entgelt in ihrer Freizeit und aus reiner

Überzeugung das beste und einzigartigste RPG Spielerlebnis in Minecraft zu schaffen. Und genau diese Hingabe und der Spaß, etwas gemeinsam zu errichten und ein eigenes Spiel im Spiel zu kreieren, ist das was [Raid-Craft](#) in der Qualität und Quantität an Einzigartigkeit und Spielspaß deutlich von anderen Minecraft Servern abhebt.

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Features](#)
- [2 Geschichte](#)
  - [2.1 Die erste Welt](#)
  - [2.2 Die zweite Welt](#)

## Features

[Raid-Craft](#) bietet viele verschiedene Änderungen am normalen Vanilla Minecraft. Davon sind hier die wichtigsten und größten aufgeführt:

- Riesige Pixel für Pixel handgezeichnete [\[lexicon=Azuran\]Spielwelt\[/lexicon\]](#) mit über hundert Custom Biomen die man noch nie zuvor in Minecraft gesehen hat (12000x12000 Blöcke groß!). Gefüllt mit vielen liebevoll entworfenen Details, verfallenen Ruinen, malerischen Tälern, epischen Städten, geheimen Orten von vergessenen [\[lexicon=Götter\]Göttern\[/lexicon\]](#)...
- Wir bieten ein in über zwei Jahren gereiftes und selbst programmiertes [\[lexicon=Skills\]Skillsystem\[/lexicon\]](#), welches in vielen Punkten auf Mechaniken von World of Warcraft aufbaut und diese erweitert oder an Minecraft anpasst.
- Es gibt die Möglichkeit aus vier [\[lexicon=Klassen\]Grundklassen\[/lexicon\]](#) zu wählen und sich dann mit Level 30 aus zwei Spezialisierungen seine Lieblings Klasse auszusuchen.
- Zusätzlich dazu kann man aus drei [\[lexicon=Berufe\]Berufen\[/lexicon\]](#) wählen und erhält nützliche Vorteile beim Farmen oder sonstigen [\[lexicon=PvE\]PvE \(Player vs. Environment\)\[/lexicon\]](#) Aktivitäten.
- Finde und sammle über tausend verschiedene einzigartige Custom Items, die deiner Klasse spezielle Boni und Attribute im Kampf bringen.
- Erkunde geheime Orte, entdecke [\[lexicon=Drachenmeister\]Flugpunkte\[/lexicon\]](#) und Friedhöfe, finde versteckte Loot-Kisten oder erkämpfe dir [\[lexicon=Erfolg\]Erfolge\[/lexicon\]](#) um dich mit anderen [\[lexicon=Spieler\]Spielern\[/lexicon\]](#) zu messen.
- Gründe zusammen mit Freunden eine Gilde und errichte eine epische Stadt in der fantastischen Welt von Azuran.
- Finde Mitspieler, gründe eine Gruppe und ziehe gegen über hundert verschiedene und einzigartige Custom Mobs in den Kampf um epische Items und Erfahrung zu erbeuten.
- Verkaufe oder [\[lexicon=Haltbarkeit\]repariere\[/lexicon\]](#) gefundene Custom Items bei einem Händler um Geld zu erlangen und dir damit dein erstes [\[lexicon=Grundstücke\]Grundstück\[/lexicon\]](#) in Raid-Craft City zu kaufen.
- **In Arbeit:** *Entdecke eine Interaktive Welt voller Abenteuer und Geheimnissen. Spreche mit NPCs und erhalte dabei Quests, ziehe in Dungeons und beschütze Azuran vor dem Bösen.*

== Impressionen ==

<http://imgur.com/a/r8S8X/embed>

## Geschichte

Ursprünglich, als es den Namen [Raid-Craft](#), noch nicht gab bestand die Community größtenteils aus Spielern des [RaidRush Forums](#) welche sich als Freunde auf einem kleinen [Minecraft Server](#) getroffen haben. Der [Server](#) wurde damals noch mit dem hey0 Mod von Chiefrain auf einem kleinen V-[Server](#) getrieben. Nach und nach wurde der [Server](#) immer populärer und immer mehr [Spieler](#) des RaidRush Forums wollten auf dem [Server](#) spielen, so dass es bald auch die ersten Probleme mit Griefern und unfreundlichen [Spielern](#) gab.

## Die erste Welt

Nachdem die erste Welt im Chaos unter ging und Griefer den größten Teil der [Spielwelt](#) zerstört hatten entstand die Idee sich einen neuen V-[Server](#) zuzulegen und das Projekt [Raid-Craft](#) mit einer offiziellen eigenen Homepage und Namen zu

starten. So entstand dann das erste richtige [Server](#) Konzept und es wurde eine strikte Whitelist eingeführt, sowie erste Versuche mit Bukkit und [Plugins](#) zum Erhalt der Spielwelt gestartet. Ohne viele [Regeln](#) und mit vielen Freunden und Helfern gedeihete und blühte die Spielwelt und es entstand in Windeseile eine wunderschöne [Stadt](#) mit verwinkelten Gassen und weitläufigen [Grundstücken](#).

Im Herzen der [Stadt](#) war ein kleiner Stadtpark und ein Portal zur [Hölle](#). Die kleineren Dörfer und Häuser außerhalb wurden alle mit einem riesigen Schienensystem angebunden. Auch eine Kathedrale gab es sowie eine Villa am Meer und viel Platz für Kreativität und Freiraum.

Allerdings hatte dieser Freiraum auch seinen Preis und nach und nach wurde die Welt unübersichtlich und die [Spieler](#) wanderten immer mehr auseinander. So entschloss sich die Leitung des Servers dazu in einer neuen Welt durchzustarten.

## Die zweite Welt

Die zweite Welt war die eigentliche erste [Raid-Craft](#) Welt, welche zusammen mit einer selbst erstellten Homepage von Chieftrain, und einem neuen Forum im Februar 2011 an den Start ging. Auch hier hatten [Spieler](#) noch sehr viel Freiheit fast überall zu bauen wo sie wollten, jedoch ging die Idee schon mehr in die Richtung Themenbasierte Städte und Gebiete aufzubauen. So gab es in der Hauptstadt ([Raid-Craft City](#)) neben dem Marktplatz an dem [Spieler](#) ihre Waren mit anderen Spielern tauschen konnten, eine tiefe Mine mit kleinen [Abbaugebieten](#).

Etwas weiter entfernt entstand die erste Luftstadt gebaut auf Wolken aus weißer Wolle: Skypia! Nach und nach sprießen immer mehr Städte aus dem Boden und bald war die gesamte Welt voll mit kleinen und großen Projekten von Spielern. Hinter den Kulissen machte Silthus seine ersten Programmierer Erfahrungen mit Bukkit [Plugins](#) und es wuchs die Idee eines RPG Servers heran.

Weit ab der ursprünglichen Start [Stadt](#) wurde eine riesige Hall of Fame errichtet um die sich dann später immer mehr [Spieler](#) ansiedelten. Im fließenden Übergang wurde diese neue entstandene [Stadt Raid-Craft City](#) getauft und war ab sofort neues Zentrum für alle [Spieler](#) auf dem [Server](#). Ungefähr zur gleichen Zeit wurde das erste Levelsystem und die erste RPG Komponente des [Server](#) aktiv. Später entstanden simple Quests sowie die berühmten Mr. & Mrs. Smith [Dungeons](#).

Außerdem gab es fast wöchentlich Events bei denen es Erfahrungspunkte und Geldpreise zu gewinnen gab.

Manchen Spielern düsterte es jedoch nach noch mehr Struktur und strukturierteren Städten, woraus der "Citybuild" [Server](#) entstand, welcher heute als [Raid-Craft City](#) und Kern von [Azuran](#) bekannt ist. Mit dem Minecraft 1.7 Update und den sehr fehlerhaften Pistons wurde leider die zweite Welt fast komplett zerstört was zu einem [Raid-Craft](#) Relaunch auf dem frisch entstandenem City Build [Server](#) führte.