

Spieler

Ne nachdem auf welchem [Server](#) man sich als [Spieler](#) befindet, hat man unterschiedliche Möglichkeiten und variierende Spielweisen. Dabei unterscheidet sich [Azuran](#) von am meisten von allen anderen Servern und benötigt die größte Einarbeitungszeit.

[Spieler](#) die noch nicht freigeschaltet wurden sollten zunächst eine [Bewerbung](#) schreiben. Im Anschluss empfiehlt es sich das Tutorial durchzuspielen und den Anfänger Guide durchzulesen. Hat man [Azuran](#) betreten so sollte man als aller erstes eine Klasse und einen Beruf wählen, bevor man sich in die Wildnis und damit den Kampf stürzt.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Aufstiegsmöglichkeiten](#)

Aufstiegsmöglichkeiten

Wenn man bereits länger auf [Raid-Craft](#) spielt gibt es verschiedene Möglichkeiten sich aktiv bei der Mitgestaltung des [Servers](#) einzubringen und das [Team](#) zu unterstützen.

- Spieler die gerne bauen haben die Möglichkeit eigene Dungeons oder Events zu entwerfen. Wirkt man hier aktiv mit besteht auch die Chance langfristig eine Position als Mapbuilder zu erhalten.
- Spieler welche sich auch gerne in ein Thema einarbeiten greifen dem Raid-Craft Team bei der Erstellung von Quests und [\[lexicon=Erfolg\]Erfolgen\[/lexicon\]](#) unter die Arme. Dies erfordert auch einiges an Einarbeitungszeit mit YAML Konfigurationen und Einarbeitung mit den internen Plugins. Gefällt einem der Umgang mit Configs und die aktive Gestaltung und Administration des Servers, so hat man langfristig sogar die Chance zum Moderator aufzusteigen.
- Außerdem hat jeder die Möglichkeit Supporter zu werden und aktiv beim Testen und Balancing von neuen [Patches und Releases](#) mitzuwirken. Ein sehr fundiertes und tiefgehendes Wissen des Servers und all seinen Einzelheiten ist hierbei von Nöten.
- Natürlich haben alle auch die Möglichkeit sich jederzeit bei dem Entwurf von [Geschichten](#) und [\[lexicon=Wiki Artikel\]Wiki Artikeln\[/lexicon\]](#) mitzuwirken.
- Spieler mit Java oder PHP Kenntnissen sind natürlich auch sehr gerne im Entwickler Team gesehen!