

Raid-Craft

Inhaltsverzeichnis

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

Der Raid-Craft [Server](#) bietet mit seinen vielen selbst entwickelten [Plugins](#) und einer handgezeichneten riesigen [Welt](#) ein einzigartiges Spielerlebnis.

[Altes Konzept - pre Relaunch](#)

2 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 Chieftrain 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.

2.1 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 gedeihte 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.

2.2 Die zweite Welt

Die zweite Welt war die eigentliche erste Raid-Craft Welt, welche zusammen mit einer selbst erstellten Homepage von Chiefrain, 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 Programmier 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.