

# Raid

Eine kleine Zusammenfassung dessen, was nachgewiesenermaßen UNSICHERE BASEN sind.

Wir erhalten immer wieder Glitchermeldungen bei denen die Basebesitzer der felsenfesten Meinung sind, ihre Base sei Raid-sicher und nur mit [Glitch](#) / [Bug Using](#) betretbar.

In den meisten Fällen ist dies aber inkorrekt. Das Basebau System in DayZ ist weit davon entfernt fertig oder auch nur fehlerfrei zu sein. Das bedeutet, wo eine Lücke ist, kommt man auch meistens durch!

## Grundsätzlich gilt, je kleiner der Eingang zur Base, desto sicherer ist sie auch.

Hier findet ihr eine Sammlung\* von Screenshots die Gebäudetypen zeigen, welche definitiv raidbar\*\* sind, egal welche Maßnahmen die Besitzer ergreifen.

Außerdem sind Wachtürme kein geeignetes Mittel um eine Base abzuriegeln, da diese auch von außen abgebaut werden können.

Seit dem 1.05er Patch muss man zusätzlich beachten, dass die Chars nun auch durch die meisten Fenster und Löcher in Wänden steigen können.

\*Sammlung noch WIP

\*\*zumindest auf Servern OHNE die Build Anywhere Mod

## Scheunen

[Spoiler anzeigen](#)

## Burgtürme

[Spoiler anzeigen](#)

## Industrie Hallen

[Spoiler anzeigen](#)