

GWorld Dokumentation (DE)

- [Einführung](#)
- [Changelog & Versionshistorie](#)
- [Administratoren \(Benutzerhandbuch\)](#)
 - [Befehls-Übersicht](#)
 - [Standard Konfigurationsdateien](#)
 - [Migration von v1-legacy zu v2](#)
 - [Wechsel von YAML \(File\) zu MySQL \(DB\)](#)
 - [Die Flags und ihre möglichen Werte](#)
 - [PlaceholderAPI \(PAPI\) Integration](#)
 - [/gcreate - Welten erstellen](#)
 - [/gset - Welten konfigurieren](#)
 - [/gimport - Bestehende Welten importieren](#)
 - [/grecreate - Eine Welt in ihren Ursprungszustand versetzen](#)
 - [/ginfo - Informationen zu einer Welt](#)
 - [/gtp - Zwischen Welten teleportieren](#)
- [Entwickler \(API\)](#)
 - [1. Setup & Integration](#)
 - [2. Welten erstellen \(Builder\)](#)
 - [3. Management & Steuerung](#)
 - [4. Flags & Properties](#)

Einführung

Willkommen bei GWorld v2

GWorld ist ein modernes, leistungsstarkes Welt-Management-System für Spigot und Paper Server. Die Version 2 wurde von Grund auf neu geschrieben (Recode), um maximale Performance, Datenbank-Support und eine saubere API zu bieten.



Features

- **Performance-Optimiert:** Nutzt moderne Java-Features und asynchrone Datenbank-Operationen.
- **Einfaches Management:** Erstellen, Löschen, Importieren und Entladen von Welten per Befehl.
- **Live-Flags:** Ändere Einstellungen wie PvP, Monster-Spawning oder Wetter zur Laufzeit - ganz ohne Reload.
- **MySQL & YAML:** Speichere Welten-Einstellungen zentral in MySQL, um Konfigurationen netzwerkweit zu vereinheitlichen.
- **Generator Support:** Volle Unterstützung für Custom World Generatoren (z.B. TerraformGenerator).

- **Legacy Import:** Automatische Übernahme von Daten aus GWorld v1.
- **Native PlaceholderAPI (PAPI) Integration:** Nutze unsere Platzhalter, um wunderschöne, farbige Welten-Aliase (z.B. §6Survival) in deinem Scoreboard, Chat oder deiner Tabliste anzuzeigen. GWorld bringt die PAPI-Unterstützung direkt mit!
[PlaceholderAPI \(PAPI\) Integration](#)

Voraussetzungen

Bevor du startest, stelle sicher, dass dein Server folgende Anforderungen erfüllt:

- **Java:** Java 21 oder höher.
- **Server:** Spigot, Paper oder Purpur (1.20.1 - 1.21.x).
- **Datenbank (Optional):** MySQL / MariaDB.

Erste Schritte

Bist du bereit?

1. Gehe zur [Administratoren \(Benutzerhandbuch\)](#), um alle Informationen für die Verwendung von GWorld v2 zu bekommen.
2. Migrierst du von GWorld v1? Schaue dir folgende Seite mit Informationen dazu an:
[Migration von v1-legacy zu v2](#)
3. Schaue dir die [Befehls-Übersicht](#) an.

Support & Links

- [GitHub Repository](#)
- [Fehler melden \(Issues\)](#)
- [Discord Support](#)

Changelog & Versionshistorie

Hier dokumentieren wir alle Änderungen, neuen Features und Bugfixes von **GWorld v2**. Wir empfehlen Server-Administratoren, vor jedem Update einen kurzen Blick in diese Liste zu werfen, insbesondere wenn Änderungen an Datenbanken oder Konfigurationsdateien ("Migrationen") vorgenommen werden.

[v2.0.1] - PAPI (PlaceholderAPI) & Aliasse

Mit diesem kleinen Update wird PAPI integriert und Aliasse hinzugefügt. Es bringt native Platzhalter-Unterstützung und erlaubt es, Welten endlich benutzerfreundliche Anzeigenamen zu geben!

? Hinzugefügt (Added)

- **PlaceholderAPI Support:** GWorld hat nun eine intern registrierte Expansion. Die Welten können in Scoreboards und Menüs über `%gworld_alias%` und `%gworld_name%` abgerufen werden.
- **Welten-Aliase:** Über `/gset <welt> alias <Name>` kann einer Welt nun ein Anzeigename (inkl. Farbcodes via `&`) gegeben werden.
- **Automatisches Parsen:** Farbcodes in Aliassen werden für maximale Performance direkt beim Speichern von `&` zu `§` konvertiert.

? Geändert (Changed)

- **Datenbank-Migration auf v2:** Die MySQL-Tabellenstruktur wurde um das Feld `alias` erweitert. *Das Plugin führt diese Migration beim ersten Start automatisch durch. Es ist kein manueller Eingriff in der Datenbank nötig!*
 - **YAML-Update:** Die `worlds.yml` wird ab sofort im `ConfigVersion: 2` Format gespeichert, um die Alias-Daten sauber zu verwalten.
 - `/ginfo` zeigt nun zusätzlich zum Weltennamen auch den formatierten Anzeigenamen an.
-

[v2.0.0] - Kompletter Recode, DB & Verwaltung von Tieren und Monstern

In diesem Update wurde GWorld komplett recoded und viele technische Schulden entfernt. Neben der Datenbanksupport können jetzt auch für alle Tiere und Monster einzeln entschieden werden, ob diese Spawnen dürfen.

? Hinzugefügt (Added)

- **Automatische Migration:** GWorld migriert deine Welten automatisch von der Legacy-Version v1.3.3
- **DB-Migration:** Sofern eine Datenbank konfiguriert ist und Welten in der worlds.yml existieren, werden diese in die Datenbank übertragen.
- **Spawning von Tieren und Monstern:** Tiere und Monster können nun spezifisch aktiviert und deaktiviert werden.
- **Neue API:** Es gibt eine neue und komplett überarbeitete API für Entwickler

? Geändert (Changed)

- **Quellcode:** Der gesamte Quellcode wurde verändert.

[v1.x.x] - Frühere Versionen

Die Historie der älteren v1-Versionen (Legacy) findest du nur auf der [SpigotMC-Seite](#).

Administratoren (Benutzerhandbuch)

Befehls-Übersicht

Befehle & Permissions

<required> - Um den Befehl auszuführen, **muss** dieses Argument angegeben werden
[optional] - Dieses Argument muss nicht angegeben werden und kann ausgelassen werden.
Ein Standardwert wird gewählt
<Name> - jeweils der Name der gewählten Welt

Sofern möglich, sind alle benötigten Parameter tabbar (mit der Tabulatortaste vervollständigbar)

Befehl	Argumente	Beschreibung	Permission(s)
/gcreate	<Name> [Environment] [Seed] [Generator]	Erstellt eine neue Welt. Environment (Normal/Nether/End) ist optional, ebenso Generator und Seed.	gworld.commands.create
/gimport	<Name> <Environment> [Generator]	Importiert einen existierenden Welt-Ordner in das GWorld System. Das Environment muss angegeben werden. Sofern ein Generator verwendet wurde, muss dieser auch angegeben werden	gworld.commands.import
/gclone	<Name> <Name der geklonten Welt>	Klont eine Welt.	gworld.commands.clone

/gset	[Name] <Flag> <Wert>	Ändert eine Einstellung der Welt. Sofern kein Weltenname angegeben wird, wird die aktuelle Welt des Spielers gewählt. Flags siehe Seite: Die Flags und ihre möglichen Werte	gworld.commands.set
/gdelete	<Name>	Löscht eine Welt und ihre Dateien unwiderruflich	gworld.commands.delete
/gworlds	-	Listet alle geladenen Welten auf. Teleportieren zur Welt per Klick auf den Eintrag	gworld.commands.worlds
/gtp	<Name> [playername @all]	Teleportiert dich, einen anderen Spieler oder alle Spieler in eine Welt.	gworld.commands.tp (Basis) Permissions für die Basis müssen immer gesetzt sein! Für bestimmte Welten: gworld.commands.tp.<Name> Alle Welten: gworld.commands.tp.* Andere Spieler teleportieren: gworld.tp.other Diese Permission wird immer extra benötigt Weitere Informationen siehe auf der Seite: GTP - Permissions

/ginfo	[Name]	Zeigt Details (Seed, Umgebung, Flags) einer Welt an. Sofern kein Weltenname angegeben wird, wird die aktuelle Welt des Spielers gewählt. Für mehr Details Seite: /ginfo	gworld.commands.info
/gcreate	<Name> <backup>	Löscht die Chunks und generiert die Welt mit gleichem Seed neu. Es kann ein Backup im Verzeichnis "old_maps" angelegt werden.	gworld.commands.recreate
/gload	<Name>	Lädt eine existierende Welt.	gworld.commands.load
/gunload	<Name>	Entlädt eine Welt, ohne sie zu löschen. Spieler werden teleportiert.	gworld.commands.unload
/ghelp	[Seite]	Zeigt Informationen zu den Befehlen ingame an.	gworld.commands.help

Admin-Permission: **gworld.*** um direkt durchzustarten

Standard Konfigurationsdateien

Hier findest du alle Konfigurations- und Sprachdateien, die mit GWorld v2 ausgeliefert werden.

Sofern Abschnitte fehlen oder manuell übernommen werden sollen, findest du sie hier.

config.yml

```
# Copyright (c) Gilljan 2020-2026. All rights reserved.
# GWorld v2

#General
Prefix: '&eGWorld &8|&7' #prefix of the plugin
Language: 'EN' #avaiable languages: german (de), english (en)
MainWorld: 'world' #while deleting a world the players which are on the world will be
teleported to this world

#Update-Notifications
UpdateNotification: true

#AutoImporter
AutoImport: true #deactivate to stop import of maps provided by other systems

#Storage
Storage:
  Type: 'YAML' #avaiable types: YAML, MYSQL
  Host: 'localhost'
  Username: 'root'
  Password: ''
  Database: 'gworld'
  Port: 3306
```

de_DE.yml

```
#Copyright (c) Gilljan 2020-2026. All rights reserved.
#Plugin written by Gilljan
# %prefix% is a global placeholder for the prefix of the plugin, defined in the config.yml
NoPerm: '%prefix% &cDazu hast du keine Rechte!'
SecurityMessage: '%prefix% &cAus Sicherheitsgründen darf ein Weltenname keine Punkte (.) oder
Schrägstriche (/) enthalten.'
UpdateNotification: '%prefix% &aEs ist eine neue Version von GWorld verfügbar: &e%version%&a.
Link zum Update: &e%link%&a.'
AutoImport: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde automatisch von GWorld importiert.'
Create:
  creating: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awird nun erstellt und geladen...'
  success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde erfolgreich erstellt!'
  failed: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &ckonnte nicht erstellt werden.'
  use: '%prefix% &cBenutze: /gcreate <Weltname>'
<normal|nether|end|large_biomes|amplified|flat> {seed} {World Generator}'
Import:
  creating: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awird nun importiert und geladen...'
  success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde erfolgreich importiert!'
  failed: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &ckonnte nicht importiert werden.'
  use: '%prefix% &cBenutze: /gimport <Weltname>'
<normal|nether|end|large_biomes|amplified|flat> {World Generator}'
Teleport:
  success: '%prefix% &aDu wurdest erfolgreich auf die Welt &e%world% &ateleportiert.'
  failed: '%prefix% &cKonnte nicht Teleportieren.'
  no_perm_world: '%prefix% &cDu hast keine Berechtigung, dich in die Welt &e%world% &czu
teleportieren.'
  no_perm_other: '%prefix% &cDu hast keine Berechtigung, andere Spieler zu teleportieren.'
  failed_console: '%prefix% &cNur Spieler können diesen Befehl ausführen.'
  player_target_success: '%prefix% &aDu wurdest von jemand anderem erfolgreich auf die Welt
&e%world% &ateleportiert.' #Variable %player% ist möglich
  sender_target_success: '%prefix% &aDu hast den Spieler &e%player% &aerfolgreich auf die Welt
&e%world% &ateleportiert.'
  sender_target_all_success: '%prefix% &aDu hast alle Spieler erfolgreich auf die Welt
&e%world% &ateleportiert.' #%count% for number of teleported players is possible
  use: '%prefix% &cBenutze: /gtp <Weltname> {Spielername}'
Clone:
  creating: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awird nun zu &e%targetworld% &ageklont und
```

geladen...'

success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde zu &e%targetworld% &ageklont.'

failed: '%prefix% &cDie Welt konnte nicht geklont werden.'

use: '%prefix% &cBenutze: /gclone <Weltname> <TargetWeltname>'

Delete:

success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde erfolgreich gelöscht.'

failed: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &ckonnte nicht gelöscht werden.'

use: '%prefix% &cBenutze: /gdelete <Weltname>'

Worlds:

loadedMaps: '%prefix% &aEs sind folgende Maps geladen.'

noMapsloaded: '%prefix% &cEs sind gerade keine Maps geladen.'

hoverTeleport: '&aKlicke, um dich auf &e%world% &azuteleportieren.'

use: '%prefix% &cBenutze: /gworlds'

Set:

success: '%prefix% &aDie Weltenkonfiguration der Welt &e%world% &awurde erfolgreich geändert.'

changes: '%prefix% &6%flag% &awurde von &6%oldValue% &a auf &e%newValue% &agesetzt.'

add: '%prefix% &aDas Entity &e%value% &awurde zur Liste &6%flag% &ahinzugefügt.'

remove: '%prefix% &aDas Entity &e%value% &awurde von der Liste &6%flag% &a entfernt.'

failed: '%prefix% &cDie Weltenkonfiguration der Welt &e%world% &ckonnte nicht geändert werden. Flag: &e%flag% &ckonnte nicht auf &e%value% &cgesetzt werden.'

invalidEntity: '%prefix% &cDas Entity &e%value% &cist ungültig.'

use: '%prefix% &cBenutze: /gset <Weltname> <flag> <value>'

flags:

timeCycle: 'timeCycle'

time: 'time'

weatherCycle: 'weatherCycle'

weather: 'weather'

pvp: 'pvp'

monsters: 'mobSpawning'

disabledMonsters: 'disabledMonsters'

animals: 'animalSpawning'

disabledAnimals: 'disabledAnimals'

forcedGamemode: 'forcedGamemode'

defaultGamemode: 'defaultGamemode'

difficulty: 'difficulty'

randomTickSpeed: 'randomTickSpeed'

announceAdvancements: 'announceAdvancements'

loadOnStartup: 'loadOnStartup'

enabled: 'aktiviert'

```
disabled: 'deaktiviert'
true: '&true'
false: '&false'
values: '&'
```

Info:

```
failed: '%prefix% &cDie Welt &eworld% &ckonnte nicht gefunden werden.'
failed_world: '%prefix% &cDie Welt auf der du dich befindest, wurde nicht importiert.'
use: '%prefix% &cBenutze: /ginfo <Weltename>'
header: '&---- &eGINFO& ----'
footer: '&---- &eGINFO& ----'
name: '&6Weltnamen &: '
generator: '&6generator &: '
flags:
  type: '&6type &: '
  environment: '&6environment &: '
  timeCycle: '&6timeCycle &: '
  time: '&6time &: '
  weatherCycle: '&6weatherCycle &: '
  weather: '&6weather &: '
  pvp: '&6pvp &: '
  mobs: '&6mobs &: '
  disabledMobs: '&6disabledMobs &: '
  animals: '&6animals &: '
  disabledAnimals: '&6disabledAnimals &: '
  forcedGamemode: '&6forcedGamemode &: '
  defaultGamemode: '&6defaultGamemode &: '
  difficulty: '&6difficulty &: '
  randomTickSpeed: '&6randomTickSpeed &: '
  announceAdvancements: '&6announceAdvancements &: '
  keepSpawnInMemory: '&6keepSpawnInMemory &: '
  loadOnStartup: '&6loadOnStartup &: '
  true: '&true'
  false: '&false'
  values: '&e%value%'
  none: '&keine'
```

Recreate:

```
creating: '%prefix% &aDie Welt wird basierend auf der &eworld% &aneu erstellt und geladen.'
success: '%prefix% &aDie Welt &eworld% &awurde neu erstellt und geladen.'
failed: '%prefix% &cDie Welt &eworld% &ckonnte nicht neu erstellt werden.'
use: '%prefix% &cBenutze: /grecreate <Weltename> <speichern (true:false)>'
```

Unload:

unloading: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awird nun entladen.'

success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde erfolgreich entladen.'

alreadyUnloaded: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &cist nicht geladen.'

failed: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &ckonnte nicht entladen werden.'

teleport_players: '%prefix% &cDa die Welt &e%world% ¢laden wurde, wurdest du auf die Standard Welt teleportiert!'

use: '%prefix% &cBenutze: /gunload <Weltenname>'

Load:

loading: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awird nun geladen.'

success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde erfolgreich geladen.'

alreadyLoaded: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &cist bereits geladen.'

failed: '%prefix% &cDie Welt &e%world% &ckonnte nicht geladen werden.'

use: '%prefix% &cBenutze: /gload <Weltenname>'

Help:

header: '&eGWorld &8- &eWorld Managementsystem &8(&eSeite %site%&8/&e%maxsite%&8)'

use: '%prefix% &cBenutze: /ghelp <Seitenzahl>'

gclone: '&8/&egclone <Weltname> <TargetWeltname> &8- &7Klone eine Welt mit den gesetzten Flags und dem Gebauten'

gcreate: '&8/&egcreate <Weltname> <normal|nether|end|large_biomes|amplified|flat> {seed} {World Generator} &8- &7Erstelle eine Welt. Wähle optional einen Seed oder einen WorldGenerator aus.'

gdelete: '&8/&egdelete <Weltname> &8- &7Lösche eine Welt.'

gimport: '&8/&egimport <Weltname> <normal|nether|end|large_biomes|amplified|flat> {World Generator} &8- &7Importiere eine Welt. Wurde diese mit einem WorldGenerator erstellt, muss dieser angegeben werden, damit die Welt funktional bleibt.'

ginfo: '&8/&eginfo <Weltname> &8- &7Gibt die Werte der Flags für die angegebene Welt aus. Als Spieler ist es möglich, den Weltenname wegzulassen (dann wird die aktuelle Welt gewählt).'

gload: '&8/&egload <Weltname> &8- &7Lädt eine importierte, aber ungeladene Welt.'

gcreate: '&8/&egcreate <Weltname> <speichern (true:false)> &8- &7Erstellt die Welt auf Basis des Seeds und Generators neu. Es besteht die Möglichkeit, die alte Welt sichern zu lassen.'

gset: '&8/&egset <Weltname> <Flag> <Value/Wert> &8- &7Setzt die Flags für eine bestimmte Welt. Als Spieler ist es möglich, den Weltenname wegzulassen (dann wird die aktuelle Welt gewählt).'

gtp: '&8/&egtp <Weltenname> {Spielername} &8- &7Teleportiert dich oder einen anderen Spieler auf eine Welt.'

gunload: '&8/&egunload <Weltenname> &8- &7Entlade eine importierte Welt, ohne diese zu löschen. Als Spieler ist es möglich, den Weltenname wegzulassen (dann wird die aktuelle Welt gewählt).'

gworlds: '&8/&egworlds &8- &7Liste alle geladenen Welten. Per Klick teleportierst du dich auf die gewählte Welt.'

en_EN.yml

```
#Copyright (c) Gilljan 2020-2026. All rights reserved.
#Plugin written by Gilljan
# %prefix% is a global placeholder for the prefix of the plugin, defined in the config.yml
NoPerm: '&cYou do not have the permission for that!'
SecurityMessage: '&cFor security reasons, a world name may not contains dots (.) or slashes (/).'
```

world &e%world%&a.' #count% for number of teleported players is possible

use: '%prefix% &cUse: /gtp <world name> {playername}'

Clone:

creating: '%prefix% &aThe world &e%world% &ais now cloned and loaded to
&e%targetworld%&a...'

success: '%prefix% &aThe world &e%world% &awas cloned to &e%targetworld%&a.'

failed: '%prefix% &cThe world could not be cloned.'

use: '%prefix% &cUse: /gclone <world name> <target world name>'

Delete:

success: '%prefix% &aThe world &e%world% &awas successfully deleted.'

failed: '%prefix% &cThe world &e%world% &ccould not be deleted.'

use: '%prefix% &cUse: /gdelete <world name>'

Worlds:

loadedMaps: '%prefix% &aThe following maps are loaded:'

noMapsloaded: '%prefix% &cThere are no maps loaded currently.'

hoverTeleport: '&aClick to teleport to &e%world%&a.'

use: '%prefix% &cUse: /gworlds'

Set:

success: '%prefix% &aThe world configuration of the world &e%world% &awas successfully
changed:'

changes: '%prefix% &6%flag% &ahas been set from &6%oldValue% &ato &e%newValue%&a.'

add: '%prefix% &aThe entity &e%value% &ahas been added to the list &6%flag%&a.'

remove: '%prefix% &aThe entity &e%value% &ahas been removed from the list &6%flag%&a.'

invalidEntity: '%prefix% &cThe entity &e%value% &cis invalid.'

failed: '%prefix% &cThe world configuration of the world &e%world% &ccould not be changed.'

use: '%prefix% &cUse: /gset <world name> <flag> <value>'

flags:

timeCycle: 'timeCycle'

time: 'time'

weatherCycle: 'weatherCycle'

weather: 'weather'

pvp: 'pvp'

monsters: 'mobSpawning'

disabledMonsters: 'disabledMonsters'

animals: 'animalSpawning'

disabledAnimals: 'disabledAnimals'

forcedGamemode: 'forcedGamemode'

defaultGamemode: 'defaultGamemode'

difficulty: 'difficulty'

```
randomTickSpeed: 'randomTickSpeed'
announceAdvancements: 'announceAdvancements'
loadOnStartup: 'loadOnStartup'
enabled: 'enabled'
disabled: 'disabled'
true: '&true'
false: '&cfalse'
values: '&e'
```

Info:

```
failed: '%prefix% &cThe world &e%world% &ccould not be found.'
use: '%prefix% &cUse: /ginfo <world name>'
header: '&8---- &eGINF0&8 ----'
footer: '&8---- &eGINF0&8 ----'
name: '&6World name &8: '
generator: '&6generator &8: '
flags:
  type: '&6type &8: '
  environment: '&6environment &8: '
  timeCycle: '&6timeCycle &8: '
  time: '&6time &8: '
  weatherCycle: '&6weatherCycle &8: '
  weather: '&6weather &8: '
  pvp: '&6pvp &8: '
  mobs: '&6mobs &8: '
  disabledMobs: '&6disabledMobs &8: '
  animals: '&6animals &8: '
  disabledAnimals: '&6disabledAnimals &8: '
  forcedGamemode: '&6forcedGamemode &8: '
  defaultGamemode: '&6defaultGamemode &8: '
  difficulty: '&6difficulty &8: '
  randomTickSpeed: '&6randomTickSpeed &8: '
  announceAdvancements: '&6announceAdvancements &8: '
  keepSpawnInMemory: '&6keepSpawnInMemory &8: '
  loadOnStartup: '&6loadOnStartup &8: '
  true: '&true'
  false: '&cfalse'
  values: '&e%value%'
  none: '&cnone'
```

Recreate:

creating: '%prefix% &aThe world is newly created and loaded based on the &e%world%&a.'
success: '%prefix% &aThe world &e%world% &awas newly created and loaded.'
failed: '%prefix% &cThe world &e%world% &ccould not be recreated.'
use: '%prefix% &cUse: /gcreate <worldname> <keepSaved (true:false)>'

Unload:

unloading: '%prefix% &aThe world &e%world% &ais now unloading.'
success: '%prefix% &aThe world &e%world% &awas successfully unloaded.'
alreadyUnloaded: '%prefix% &cThe world &e%world% &cis not loaded.'
failed: '%prefix% &cThe world &e%world% &ccould not be unloaded.'
teleport_players: '%prefix% &cAs the world &e%world% &chas been unloaded, you have been teleported to the default world!'
use: '%prefix% &cUse: /gunload <worldname>'

Load:

loading: '%prefix% &aThe world &e%world% &ais now loading.'
success: '%prefix% &aThe world &e%world% &awas successfully loaded.'
alreadyLoaded: '%prefix% &cThe world &e%world% &cis already loaded.'
failed: '%prefix% &cThe world &e%world% &ccould not be loaded.'
use: '%prefix% &cUse: /gload <worldname>'

Help:

header: '&GWorld &8- &eWorld management system &8(&epage %site%&8/&e%maxsite%&8)'
use: '%prefix% &cUse: /ghelp <page number>'
gclone: '&8/&egclone <worldname> <targetworldname> &8- &7clone a world with the flags set and the built'
gcreate: '&8/&egcreate <worldname> <normal|nether|end|large_biomes|amplified|flat> {seed} {World Generator} &8- &7Create a world. Optionally select a seed or a world generator.'
gdelete: '&8/&egdelete <worldname> &8- &7Delete a world.'
gimport: '&8/&egimport <worldname> &8- &7<normal|nether|end|large_biomes|amplified|flat> {World Generator} - Import a world. If this was created with a WorldGenerator, it must be specified to keep the world functional.'
ginfo: '&8/&eginfo <worldname> &8- &7Output the values of the flags for the specified world. As a player it is possible omit the world name (then the current world is selected).'
gload: '&8/&egload <worldname> &8- &7Loads an imported but unloaded world.'
gcreate: '&8/&egcreate <worldname> <save (true:false)> &8- &7Creates the world based on the seed and generator new. There is an option to have the old world saved.'
gset: '&8/&egset <worldname> <flag> <value/value> &8- &7Sets the flags for a given world. As a player, it is possible to, omit the world name (then the current world is selected).'
gtp: '&8/&egtp <worldname> {playername} &8- &7Teleports you or another player to a world.'
gunload: '&8/&egunload <worldname> &8- &7Unload an imported world without deleting it. As a player it is possible to omit the world name (then the current world is selected).'

gworlds: '&8/&egworlds &8- &7List all loaded worlds. Click to teleport to the selected world.'

Migration von v1-legacy zu v2

GWorld v2 verfügt über intelligente Migrations-Systeme, die den Übergang von älteren Versionen oder den Wechsel zwischen Speichermedien (Dateien zu Datenbank) so einfach wie möglich gestalten.

Du suchst nach einer Möglichkeit, von YAML zu MySQL zu wechseln? Dann folge bitte diesem Link:
[Wechsel von YAML \(File\) zu MySQL \(DB\)](#)

Migration von GWorld v1 zu v2

Wenn du von der ersten Version von GWorld auf v2 aktualisierst, erkennt das Plugin dies automatisch beim ersten Start.

Funktionsweise

- **Erkennung:** Das Plugin sucht nach einer existierenden `worlds.yml`, in der...
 - das Feld `ConfigVersion` fehlt
 - die Liste `LoadWorlds` existiert
 - die Liste `Worlds` existiert
- **Automatisches Backup:** Bevor Änderungen an den Datenbeständen vorgenommen werden, benennt GWorld die alte Datei in `worlds_legacy_backup.yml` um.
- **Daten-Konvertierung:** Der `LegacyMigrator` liest alle alten Welten-Definitionen aus und überführt sie in das neue, strukturierte **v2-Format**. Fehlende neue Felder werden mit Standardwerten (Defaults) aufgefüllt.
- **Seed-Reparatur:** Da in der v1 keine Seeds abgespeichert wurden, erkennt GWorld v2 fehlende Seeds beim ersten Laden der Welt automatisch und liest den korrekten Seed aus den Welt-Dateien aus und korrigiert den Eintrag.

Hinweis: Während der Migration wird die Konsole dich über den Fortschritt informieren. Sobald die Datei `worlds.yml` eine `ConfigVersion: 1` oder höher enthält, ist der Prozess abgeschlossen. Dies wird ebenfalls in der Konsole ausgegeben.

Nach einer erfolgreichen Migration starten GWorld v2 normal und alle Welten werden geladen

Sicherheitsmaßnahmen & Voraussetzungen

Um eine reibungslose Migration zu gewährleisten, beachte bitte folgende Punkte:

Voraussetzungen (siehe [Einführung](#))

- **Java-Version:** GWorld v2 benötigt zwingend mindestens **Java 21**, da moderne Sprachfeatures verwendet werden.

Checkliste

- ☐ Erstelle vor dem Upgrade ein manuelles Backup deines gesamten Plugin-Ordners.
- ☐ Prüfe nach der Migration mit dem Befehl `/gworlds`, ob alle Welten korrekt gelistet werden.
- ☐ Kontrolliere die Server-Konsole auf Fehlermeldungen während des ersten Starts.

Beispielhafte worlds.yml Konfigurationen

worlds.yml (v1)

worlds.yml (v2.0.1)

```
#Copyright (c) Gilljan 2020-2022. All
rights reserved.
```

```
#Plugin written by Gilljan
```

```
LoadWorlds:
```

- world
- world_nether
- world_the_end

```
Worlds:
```

```
world:
```

```
generator: 'null'
type: normal
timeCycle: true
time: 6000
weatherCycle: true
weather: sun
pvp: true
mobs: true
animals: true
forcedGamemode: false
defaultGamemode: SURVIVAL
difficulty: NORMAL
randomTickSpeed: 3
announceAdvancements: true
```

```
world_nether:
```

```
generator: 'null'
type: nether
timeCycle: true
time: 6000
weatherCycle: true
weather: sun
pvp: true
mobs: true
animals: true
forcedGamemode: false
defaultGamemode: SURVIVAL
difficulty: NORMAL
randomTickSpeed: 3
announceAdvancements: true
```

```
world_the_end:
```

```
generator: 'null'
type: end
```

```
ConfigVersion: 1
```

```
Worlds:
```

```
world:
```

```
Environment: NORMAL
Alias: $bMeine Welt
Type: NORMAL
Seed: 541091381232416907
AllowPvP: true
KeepSpawnInMemory: true
AnimalSpawning: true
DisabledAnimals:
- cow
MonsterSpawning: false
DisabledMonsters:
- spider
WeatherCycle: false
WeatherType: CLEAR
TimeCycle: false
Time: 6000
DefaultGamemode: false
GameMode: ADVENTURE
Difficulty: HARD
LoadOnStartup: true
RandomTickSpeed: 3
AnnounceAdvancements: true
```

```
world_nether:
```

```
Environment: NETHER
Alias: $cDer Nether
Type: NORMAL
Seed: 541091381232416907
AllowPvP: true
KeepSpawnInMemory: true
AnimalSpawning: true
DisabledAnimals: []
MonsterSpawning: true
DisabledMonsters: []
WeatherCycle: true
WeatherType: CLEAR
TimeCycle: true
Time: 0
DefaultGamemode: false
GameMode: SURVIVAL
```

Diese Dokumentation bezieht sich auf GWorld Version 2.0.1.

Wechsel von YAML (File) zu MySQL (DB)

GWorld v2 verfügt über intelligente Migrations-Systeme, die den Übergang von älteren Versionen oder den Wechsel zwischen Speichermedien (Dateien zu Datenbank) so einfach wie möglich gestalten.

Du suchst nach Informationen zur Migration von der v1 zur v2? Dann folge bitte diesem Link:

[Migration von v1-legacy zu v2](#)

Wechsel von YAML zu MySQL

Möchtest du deine Welten-Daten nicht mehr lokal in einer Datei, sondern zentral in einer MySQL-Datenbank speichern, bietet GWorld v2 einen automatischen Transfer-Dienst.

Schritte zur Umstellung

1. Stoppe deinen Server.
2. Öffne die `config.yml` und setze den `Storage.Type` auf `MYSQL`.
 - Sollte `Storage.Type` fehlen, update bitte deine `config.yml`. Siehe: [Standard Konfigurationsdateien](#)
3. Trage deine Datenbank-Zugangsdaten im Abschnitt `MySQL` ein.
4. Starte den Server neu.

Was passiert beim Start?

- **Daten-Transfer:** GWorld stellt fest, dass MySQL aktiviert ist, aber noch eine lokale `worlds.yml` mit Daten existiert.
- **Import:** Das Plugin liest alle Welten aus der Datei und schreibt sie in die entsprechenden MySQL-Tabellen.
- **Abschluss:** Um einen doppelten Import zu verhindern, wird die lokale Datei nach erfolgreichem Abschluss in `worlds.yml.imported` umbenannt.
- **Sicherheit:** Sofern eine Welt in der Datenbank bereits existiert, wird diese zur Sicherheit der Integrität nicht migriert.

Sicherheitsmaßnahmen & Voraussetzungen

Um eine reibungslose Migration zu gewährleisten, beachte bitte folgende Punkte:

Voraussetzungen

- **Datenbank-Verfügbarkeit:** Wenn MySQL konfiguriert ist, bricht das Plugin den Startvorgang ab, falls keine Verbindung hergestellt werden kann, um Datenverlust zu vermeiden.

Checkliste

- ☐ Stelle sicher, dass der Datenbank-Nutzer Berechtigungen zum Erstellen von Tabellen (`CREATE`), Einfügen (`INSERT`) und Ändern (`UPDATE`) von Daten hat.
- ☐ Erstelle vor dem Wechsel ein manuelles Backup deines gesamten Plugin-Ordners.
- ☐ Prüfe nach dem Wechsel mit dem Befehl `/gworlds`, ob alle Welten korrekt gelistet werden.

Diese Dokumentation bezieht sich auf GWorld Version 2.0.1.

Die Flags und ihre möglichen Werte

Hier findest du eine Übersicht aller möglichen Flags und die dazu wählbaren Werte.

Flag	Werte	Beschreibung
ALIAS	Text Farbcodes mit & werden unterstützt und automatisch konvertiert	Setze den Anzeigenamen der Welt (für PAPI)
WEATHER_CYCLE	true - Wetterveränderung aktiv false - Statisches Wetter, Wetter von WEATHER wird gesetzt	Steuere, ob sich das Wetter ändern soll
WEATHER	clear - Kein Regen/Gewitter thunder - Gewitter rain - Regen	Setze das Wetter für die Welt Greift, wenn WEATHER_CYCLE auf false
TIME_CYCLE	true - Zeit läuft weiter false - Statische Zeit, Zeit von TIME wird gesetzt	Steuere, ob die Zeit weiterlaufen soll
TIME	Ganzzahliger Wert zwischen 0 und 24000	Setze die Zeit für die Welt Greift, wenn TIME_CYCLE auf false
DIFFICULTY	peaceful - Friedlich easy - Einfach normal - Normal hard - Schwer = Minecraft Difficulty	Setze den Schwierigkeitsgrad für die Welt
PVP	true - PVP ist aktiv false - PVP ist deaktiviert	Steuere, ob PVP möglich sein soll
MONSTERS	true - Monster spawnen false - Monster spawnen nicht mehr	Steuere, ob Monster generell spawnen dürfen
DISABLED_MONSTERS	Monster, die in der aktuellen Minecraft-Version existieren Finde alle Möglichkeiten über das Tabben der Werte	Sofern MONSTERS auf true gesetzt ist, können hier einzelne Monster deaktiviert (und wieder aktiviert) werden

ANIMALS	true - Tiere spawnen false - Tiere spawnen nicht mehr	Steuere, ob Tiere generell spawnen dürfen
DISABLED_ANIMALS	Tiere, die in der aktuellen Minecraft-Version existieren Finde alle Möglichkeiten über das Tabben der Werte	Sofern ANIMALS auf true gesetzt ist, können hier einzelne Tiere deaktiviert (und wieder aktiviert) werden
FORCED_GAMEMODE	true - Erzwinge einen Gamemode in dieser Welt false - Erzwinge keinen Gamemode in dieser Welt	Steuere, ob ein Gamemode in einer Welt erzwungen werden soll
DEFAULT_GAMEMODE		Erzwinge/setze einen Gamemode in einer Welt Greift nur, wenn FORCED_GAMEMODE auf true
RANDOM_TICK_SPEED	Ganzzahliger Wert	Setze den Tick-Speed einer Welt
ANNOUNCE_ADVANCEMENTS	true - Erfolge werden im Chat angezeigt false - Erfolge werden nicht im Chat angezeigt	Steuere, ob Erfolge angezeigt werden
LOAD_ON_STARTUP	true - Die Welt wird beim Serverstart geladen false - Die Welt wird nicht standardmäßig geladen	Steuere, ob eine Welt beim Serverstart geladen werden soll Die Standardwelt kann nicht entladen werden und muss standardmäßig geladen werden

PlaceholderAPI (PAPI) Integration

GWorld v2 bietet eine **native Unterstützung** für die [PlaceholderAPI](#). Das bedeutet, dass du keine zusätzliche Expansion über die PAPI-eCloud herunterladen musst. Sobald PlaceholderAPI auf deinem Server installiert ist, registriert GWorld seine Platzhalter automatisch.

Verfügbare Platzhalter

Alle GWorld-Platzhalter nutzen das Präfix `%gworld_`.

Platzhalter	Beschreibung	Beispiel-Ausgabe
<code>%gworld_alias%</code>	Der formatierte Anzeigename (Alias) der Welt, in der sich der Spieler aktuell befindet.	<code>\$6Survival</code>
<code>%gworld_alias_<weltname>%</code>	Der formatierte Anzeigename einer spezifisch benannten Welt.	<code>%gworld_alias_world_the_end%</code> → <code>\$5Das Ende</code>
<code>%gworld_name%</code>	Der technische Ordnername der Welt, in der sich der Spieler aktuell befindet.	<code>world_survival_v2</code>
<code>%gworld_name_<weltname>%</code>	Gibt den technischen Namen der angefragten Welt zurück. Nützlich für Skripte oder Validierungen.	<code>%gworld_name_lobby%</code> → <code>lobby</code>

Info zum Fallback: Hat eine Welt keinen Alias gesetzt, wird automatisch der technische Weltname zurückgegeben.

Ist der Spieler offline oder wird der Platzhalter fehlerhaft aufgerufen, wird ein leerer Text (`""`) ausgegeben, um das Layout deiner Tabliste oder deines Scoreboards nicht zu zerstören.

Wird die Welt von GWorld nicht verwaltet, wird ebenfalls ein leerer Text (`""`) ausgegeben!

Beispiele

Hier sind einige Beispiele, wie du die Platzhalter in anderen Plugins nutzen kannst:

1. In der Tabliste / im Scoreboard

Du möchtest deinen Spielern anzeigen, wo sie sich gerade befinden. Nutze dafür den Alias-Platzhalter, da dieser Farbcodes (z.B. &a) unterstützt: Aktuelle Welt: %gworld_alias%

2. In Chat-Formaten

Füge den Platzhalter in dein Chat-Format ein, um die Welt als Präfix vor dem Spielernamen anzuzeigen: chat-format: "[%gworld_alias%] %player_name%: %message%"

3. In GUI-Menüs

Wenn du ein Welten-Menü baust, kannst du den schönen **Alias** für das Item-Icon nutzen, musst aber den **technischen Namen** für den Teleport-Befehl im Hintergrund verwenden:

```
items:
  survival_world:
    material: GRASS_BLOCK
    display_name: 'Teleport nach: %gworld_alias_farmwelt%'
    left_click_commands:
      - '[player] gtp %gworld_name_farmwelt%'
```

/gcreate - Welten erstellen

Welten erstellen

Das Erstellen von Welten ist eine der Hauptfunktionen von GWorld. Der Befehl ist mächtiger, als er auf den ersten Blick wirkt.

Der Befehl im Detail

```
/gcreate <Name> [Environment] [Seed] [Generator]
```

Parameter erklärt

1. **Name (Pflicht):** Der Name der Welt. Dieser wird auch als Ordnername verwendet.
 - *Erlaubt:* Buchstaben, Zahlen, Unterstriche, Bindestriche.
 - *Nicht erlaubt:* Leerzeichen, Sonderzeichen.
2. **Environment/Umgebung (Pflicht):** Legt fest, ob es eine Oberwelt, Nether oder End ist.
 - `NORMAL` (Standard-Welt)
 - `NETHER`
 - `THE_END`
3. **Seed (Optional):** Der Startwert für die Weltgenerierung.
 - Leer lassen für zufälligen Seed.
4. **Generator (Optional):** Hier kannst du Custom World Generatoren angeben (z.B. für Plot-Welten oder realistische Landschaften).
 - Lasse das Argument weg, wenn es keinen Generator gibt.
 - Beispiel: `TerraformGenerator`, `PlotSquared`

Um einen Generator benutzen zu können, muss ein dementsprechendes Plugin installiert sein!

Beispiele

1. Standard Survival Welt

Einfach nur eine normale Welt erstellen:

```
/gcreate Farmwelt NORMAL
```

2. Welt mit Generator

Eine Welt mit einem Generator erstellen:

```
/gcreate Farmwelt NORMAL TerraformGenerator
```

3. Welt mit Generator und Seed

Eine Welt mit einem Generator und Seed erstellen:

```
/gcreate Farmwelt NORMAL 12345678 TerraformGenerator
```

/gset - Welten konfigurieren

Mit dem Befehl `/gset` kannst du die Eigenschaften deiner Welten in Echtzeit ändern.

Der große Vorteil: **Alle Änderungen sind sofort aktiv**, ohne dass der Server oder die Welt neu geladen werden muss. Gleichzeitig werden sie in der Datenbank/Config gespeichert.

Der Befehl

```
/gset [Name] <Flag> <Wert>
```

Parameter erklärt

- Name (Optional):** Der Name der Welt.
 - Es ist möglich, den Weltennamen wegzulassen. Dann wird die aktuelle Welt gewählt
 - Die Welt muss GWorld bekannt und verwaltet sein (erstellt/importiert)
- Flag (Pflicht):** Gibt an, welche Einstellung der Welt geändert werden soll
 - Weitere Informationen zu allen Flags findest du auf der [Flag-Seite](#)
- Wert (Pflicht):** Gibt an, auf welchen Wert die Flag gesetzt werden soll
 - Weitere Informationen zu allen Flags und möglichen Werten findest du auf der [Flag-Seite](#)

Alle Flags und ihre Werte: [Die Flags und ihre möglichen Werte](#)

Beispiele

1. Ein Monster/Tier verbieten/erlauben

Verbiete ein bestimmtes Tier oder Monster, in diesem Fall das **Monster** Pillager:

```
/gset DISABLED_MONSTERS pillager
```

Sofer das Tier/Monster erlaubt ist, wird es verboten und umgekehrt (toggle)

Für ein Tier (Kuh) analog:

```
/gset DISABLED_ANIMALS cow
```

2. PVP deaktivieren

Verbiете PVP in einer Minecraft-Welt namens "MeineWelt":

```
/gset MeineWelt PVP false
```

3. Die Welt auf "friedlich" setzen

Setze die Schwierigkeitsstufe auf "friedlich", bzw. "peaceful":

```
/gset DIFFICULTY peaceful
```

4. Einen Anzeigenamen (Alias) setzen

Setze den Alias einer Welt auf "&bMeine Welt":

```
/gset ALIAS &bMeine Welt
```

/gimport - Bestehende Welten importieren

Hast du bereits eine Welt von einem anderen Server oder aus dem Singleplayer? Mit `/gimport` fügst du sie in das GWorld-System ein.

Vorbereitung

1. Stoppe den Server (empfohlen, aber nicht zwingend).
2. Kopiere deinen Welt-Ordner in das Hauptverzeichnis deines Servers (dort, wo auch `server.properties` liegt).

Wichtig: Der Ordner darf keine Leerzeichen enthalten!

- ☐ `Meine tolle Welt`
- ☐ `Meine_tolle_Welt`

Der Befehl

```
/gimport <OrdnerName> <Environment> [Generator]
```

Parameter erklärt

1. **OrdnerName (Pflicht):**
 - Muss exakt mit dem Namen des Ordners übereinstimmen.
2. **Environment/Umgebung (Pflicht):**
 - Hilft GWorld, den richtigen Typ zuzuweisen (z.B. für Decken-Höhe im Nether). Dieses Argument muss angegeben werden
3. **Generator (Optional):**
 - Muss angegeben werden, wenn die Welt mit einem Generator erstellt wurde.

Um einen Generator benutzen zu können, muss ein dementsprechendes Plugin installiert sein!

Beispiel

Du hast einen Ordner namens `Lobby_Backup` hochgeladen.

1. Führe den Befehl aus:

```
/gimport Lobby_Backup NORMAL
```

2. GWorld erkennt die Dateien (`level.dat`, Region-Files).
3. Die Welt wird registriert und sofort geladen.
4. Du kannst dich nun hin teleportieren: `/gtp Lobby_Backup`.

Hinweis zur Datenbank: Wenn du MySQL aktiviert hast, wird die importierte Welt automatisch in die Datenbank eingetragen und ist nach einem Neustart auch auf anderen Servern verfügbar (sofern die Dateien dort auch liegen oder synchronisiert werden).

/grecreate - Eine Welt in ihren Ursprungszustand versetzen

Manchmal kann es sinnvoll sein, eine Welt in ihren Ursprungszustand zu versetzen. Beispielsweise, um eine Farmwelt wiederzuverwenden.

Der Befehl im Detail

```
/grecreate <Name> <backup>
```

Parameter erklärt

1. **Name (Pflicht):** Der Name der Welt.
 - Die Welt muss GWorld bekannt und verwaltet sein (erstellt/importiert)
2. **Backup (Pflicht):** Ob ein Backup von der Welt erstellt werden soll, bevor diese gelöscht und neu erstellt wird.
 - **Mögliche Werte:** true, false
 - **true:** Ein Backup der Welt wird in dem Verzeichnis "old_maps" angelegt
 - **false:** Es wird kein Backup angelegt

Beispiele

1. Eine Welt mit Backup neu erstellen

Die Welt "MeineWelt" wird neu erstellt, vorher soll ein Backup angelegt werden:

```
/grecreate MeineWelt true
```

2. Eine Welt ohne Backup neu erstellen

Die Welt "MeineWelt" wird neu erstellt, ohne ein Backup anzulegen:

```
/grecreate MeineWelt false
```

/ginfo - Informationen zu einer Welt

Manchmal kann es hilfreich sein, alle Informationen und Einstellungen zu einer Welt auf einem Blick zu sehen.

Dafür gibt es den Befehl `/ginfo`.

Der Befehl im Detail

`/ginfo [Name]`

Parameter erklärt

1. **Name (Optional):** Der Name der Welt
 - Wird der Name leer gelassen, wird die aktuelle Welt der Benutzers gewählt.
-

Screenshot aus dem Spiel

```
----- GINFO -----  
Weltname : world  
generator : Minecraft  
alias : Meine Welt  
environment : NORMAL  
type : NORMAL  
timeCycle : false  
time : 6000  
weatherCycle : true  
weather : CLEAR  
pvp : true  
mobs : true  
disabledMobs :  
- keine  
animals : true  
disabledAnimals :  
- keine  
forcedGamemode : false  
defaultGamemode : SURVIVAL  
difficulty : NORMAL  
randomTickSpeed : 3  
announceAdvancements : true  
keepSpawnInMemory : true  
loadOnStartup : true  
----- GINFO -----
```

Beispiele

1. Informationen zur aktuellen Welt

Bekomme Informationen zur aktuellen Welt:

```
/ginfo
```

2. Informationen zu einer anderen Welt

Bekomme Informationen zu der Welt "MeineWelt":

```
/ginfo MeineWelt
```

/gtp - Zwischen Welten teleportieren

Das Teleportieren zwischen Welten ist ebenfalls eine wichtige Funktionen.

Der Befehl kann durch die verschiedenen Berechtigungen etwas verzwickt wirken, jedoch ist es einfacher als gedacht.

Der Befehl im Detail

```
/gtp <Name> [Spielername|@all]
```

Parameter erklärt

1. **Name (Pflicht):** Der Name der Welt, zu der teleportiert werden soll.
2. **Spielername/@all (Optional):**
 1. **Spielername:** Der Name des Spielers, der teleportiert werden soll.
 2. **@all:** Teleportiere alle Spieler, außer dich selbst, in die gewünschte Welt.

Permissions

Basis Permission: `gworld.commands.tp`

Die Basis Permissions wird **IMMER** benötigt, damit der Befehl verwendet und automatisch vervollständigt werden kann.

Zu allen Welten teleportieren: `gworld.commands.tp.*`

Diese Permission wird benötigt, wenn man sich zu allen Welten teleportieren darf.

Zu bestimmten Welten teleportieren:

```
gworld.commands.tp.<Welten-Name>
```

Mit dieser Permission darf sich ein Benutzer nur auf die innerhalb der Permission spezifizierten Welt teleportieren.

Andere Spieler teleportieren: `gworld.tp.other`

Achtung: Hier weicht die Permission von den anderen ab!

Mit dieser Permission darf der Benutzer alle Spieler auf andere Welten teleportieren, in dem der Spielernamen selbst oder @all verwendet wird.

Beispiele

1. Auf eine Welt teleportieren

In diesem Beispiel soll man sich auf die Welt "MeineWelt" teleportieren:

```
/gtp MeineWelt
```

2. Einen Spieler auf eine Welt teleportieren

In diesem Beispiel soll der User "MeinUser" auf "MeineWelt" teleportiert werden:

```
/gtp MeineWelt MeinUser
```

3. Alle Spieler auf eine Welt teleportieren

In diesem Beispiel sollen alle User auf die Welt "MeineWelt" teleportiert werden:

```
/gtp MeineWelt @all
```

Entwickler (API)

GWorld v2 bietet eine moderne API, um Welten zu verwalten, zu erstellen und Einstellungen (Flags) programmatisch zu ändern.

Version v2.0.1

Entwickler (API)

1. Setup & Integration

Um GWorld v2 in deinem Plugin zu nutzen, musst du es als Abhängigkeit (Dependency) hinzufügen.

1. Maven Dependency

Füge das `core`-Modul von GWorld in deine `pom.xml` ein. Da die API zur Laufzeit vom Server bereitgestellt wird, nutzen wir den Scope `provided`.

```
<dependency>
  <groupId>de.gilljan</groupId>
  <artifactId>gworld-core</artifactId>
  <version>2.0.1-SNAPSHOT</version>
  <scope>provided</scope>
</dependency>
```

Wir verwenden die GitHub Maven Package Registry. Um diese zu verwenden, beachte bitte die Dokumentation von GitHub:

<https://docs.github.com/de/packages/working-with-a-github-packages-registry/working-with-the-apache-maven-registry#installing-a-package>

2. plugin.yml

Damit dein Plugin sicher auf GWorld zugreifen kann, muss es *nach* GWorld geladen werden. Füge dazu den Eintrag in deine `plugin.yml` hinzu:

```
depend: [GWorld]
# Alternativ, wenn GWorld optional ist:
# softdepend: [GWorld]
```

3. Zugriff auf die API

Der Haupteinstiegspunkt ist das Interface `GWorldAPI`. Du erhältst die Instanz über die statische Methode der Hauptklasse.

```
import de.gilljan.gworld.GWorld;
import de.gilljan.gworld.api.GWorldAPI;
import de.gilljan.gworld.api.IWorldManager;

public class MyPlugin extends JavaPlugin {

    private IWorldManager worldManager;

    @Override
    public void onEnable() {
        if (Bukkit.getPluginManager().isPluginEnabled("GWorld")) {
            // API Instanz abrufen
            GWorldAPI api = GWorld.getInstance();

            // Den Manager für Welten laden
            this.worldManager = api.getWorldManager();
        }
    }
}
```

2. Welten erstellen (Builder)

In GWorld v2 werden neue Welten über das **Builder-Pattern** erstellt. Dies trennt die **Konfiguration** (Registrierung) von der **Generierung** (Last).

Schritt 1: Der Builder (Registrierung)

Mit dem `WorldCreationBuilder` legst du alle Eigenschaften der Welt fest. Der Aufruf von `.build()` registriert die Welt in der Datenbank, erstellt sie aber noch nicht physikalisch.

```
import de.gilljan.gworld.api.IManageableWorld;
import de.gilljan.gworld.enums.WorldTypeMapping;

// Startet den Builder
IManageableWorld newWorld = worldManager.createBuilder("MeineEventWelt")
    .worldType(WorldTypeMapping.NORMAL) // Umgebung: Normal, Nether, End, Large Biomes,
    Amplified, Flat
    .generator("PlotSquared")           // Optional: Custom Generator Name
    .seed(987654321L)                   // Optional: Seed festlegen
    .build();                           // -> Speichert die Welt in die Config/DB
```

Hinweis: Die Methode `.build()` ruft intern `addWorldFromBuilder` auf. Die Welt ist danach bekannt (`registered`), aber noch `unloaded`.

Schritt 2: Laden (Generierung)

```
// Erstellt die Bukkit-Welt und lädt Chunks
boolean success = newWorld.createMap();

if (success) {
    getLogger().info("Welt ist bereit!");
}
```

```
}
```

Für einen Import gilt dies analog. Den Ordernamen der Welt verwenden und anstatt `createMap()` die Methode `importMap()` verwenden.

Warum zwei Schritte?

1. **Performance:** Du kannst Welten beim Serverstart registrieren, aber erst laden, wenn ein Spieler ein Minigame startet.
2. **Sicherheit:** Du kannst Flags (z. B. PvP aus) setzen, bevor der erste Spieler die Welt betritt.

3. Management & Steuerung

Der `IWorldManager` verwaltet alle Welten, während das `IManegeableWorld`-Objekt die Kontrolle über eine spezifische Welt ermöglicht.

Welten abrufen

```
// Einzelne Welt holen
Optional<IManegeableWorld> worldOpt = worldManager.getWorld("Lobby");

// Alle Welten auflisten
List<IManegeableWorld> allWorlds = worldManager.getWorlds();
```

Welt-Aktionen

Jedes `IManegeableWorld`-Objekt bietet Methoden zur Steuerung:

Methode	Beschreibung
<code>loadMap()</code>	Lädt die Welt von der Festplatte (Bukkit World Init).
<code>unloadMap()</code>	Entlädt die Welt und teleportiert Spieler zum Hauptspawn.
<code>deleteMap()</code>	Löscht die Welt unwiderruflich (Dateien & Datenbank-Eintrag).
<code>reCreate(boolean save)</code>	Löscht die Welt und generiert sie neu (Reset). Optional mit Backup (true) oder ohne (false).
<code>clone(String name)</code>	Erstellt eine Kopie der Welt unter neuem Namen.

Beispiel: Welt-Reset durchführen

```
worldManager.getWorld("Farmwelt").ifPresent(world -> {
    // Welt zurücksetzen und Kopie der alten Welt behalten
    world.reCreate(true);
});
```

Beispiel: Welt entfernen (aus dem System)

Wenn du eine Welt aus GWorld entfernen möchtest (inklusive Löschung der Dateien):

```
// Variante A: Direkt über das Objekt (Empfohlen)  
world.deleteMap();
```

```
// Variante B: Über den Manager  
worldManager.removeWorld(world);
```

4. Flags & Properties

GWorld erlaubt es, Welteinstellungen (Flags) programmatisch zu ändern. Diese Einstellungen werden persistent gespeichert.

Flags setzen

Du kannst Flags direkt am `IManegeableWorld`-Objekt ändern oder schon während der Erstellung im Builder setzen.

```
// Beispiel: PvP deaktivieren und Schwierigkeit ändern
world.setAllowPvP(false);
world.setDifficulty(Difficulty.HARD);

// WICHTIG: Speichern, damit es nach Neustart erhalten bleibt!
world.saveProperties();
```

Verfügbare Einstellungen

Hier ist eine Übersicht der wichtigsten Methoden im `IManegeableWorld` Interface:

Kategorie	Methoden (Getter / Setter)	Beschreibung
Kampf	<code>isAllowPvP</code> , <code>setAllowPvP</code>	Globales PvP an/aus.
Spawning	<code>isMonsterSpawning</code> , <code>setMonsterSpawning</code>	Spawnen von Monstern.
	<code>isAnimalSpawning</code> , <code>setAnimalSpawning</code>	Spawnen von Tieren.
Umgebung	<code>isWeatherCycle</code> , <code>setWeatherCycle</code>	Ob sich das Wetter ändert.
	<code>isTimeCycle</code> , <code>setTimeCycle</code>	Ob die Tageszeit voranschreitet.
	<code>getTime</code> , <code>setTime</code>	Aktuelle Zeit in Ticks.
Spieler	<code>getGameMode</code> , <code>setGameMode</code>	Standard-Spielmodus der Welt.
System	<code>isLoadOnStartup</code> , <code>setLoadOnStartup</code>	Soll die Welt beim Serverstart geladen werden?
	<code>isKeepSpawnInMemory</code> , <code>setKeepSpawnInMemory</code>	Spawn-Chunks im RAM behalten.

Nutzung im Builder

Wenn du eine Welt erstellst, kannst du Flags auch generisch über `WorldProperty` setzen:

```
import de.gilljan.gworld.data.properties.WorldProperty;

manager.createBuilder("Lobby")
    .property(WorldProperty.PVP, false)
    .property(WorldProperty.ANIMALS, false)
    .build();
```