

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.

Revision #2

Created 2026-02-01 21:25:14 UTC by Gilljan (Jannik)

Updated 2026-02-02 18:36:26 UTC by Gilljan (Jannik)