

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();
```

Revision #1

Created 2026-02-01 21:33:22 UTC by Gilljan (Jannik)

Updated 2026-02-01 21:35:16 UTC by Gilljan (Jannik)