

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 Aliasen 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](#).

Revision #7

Created 2026-02-27 15:35:49 UTC by Gilljan (Jannik)

Updated 2026-02-27 21:50:09 UTC by Gilljan (Jannik)