

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