

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 <Weltenname>'
<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 <Weltenname>'
<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 <Weltenname> {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% &aentfernt.'

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: '&atrue'

false: '&cfalse'

values: '&e'

Info:

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

failed_world: '%prefix% &cDie Welt auf der du dich befindest, wurde nicht importiert.'

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

header: '&8---- &eGINFO&8 ----'

footer: '&8---- &eGINFO&8 ----'

name: '&6Weltname &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: '&atru'

false: '&cfalse'

values: '&e%value%'

none: '&ckeine'

Recreate:

creating: '%prefix% &aDie Welt wird basierend auf der &e%world% &aneu erstellt und geladen.'

success: '%prefix% &aDie Welt &e%world% &awurde neu erstellt und geladen.'

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

use: '%prefix% &cBenutze: /gcreate <Weltenname> <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 (/).'
```

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: '&atrue'
false: '&cfalse'
values: '&e'

Info:

failed: '%prefix% &cThe world &e%world% &ccould not be found.'
use: '%prefix% &cUse: /ginfo <world name>'
header: '&8---- &eGINFO&8 ---- '
footer: '&8---- &eGINFO&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: '&atrue'
 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.'

Revision #3

Created 2026-02-01 11:32:08 UTC by Gilljan (Jannik)

Updated 2026-02-01 23:29:11 UTC by Gilljan (Jannik)