Worldedit Befehle

Die Worldedit Befehle für Bauevents

Hier ein Guide zu den Worldedit Befehlen die ihr bei bestimmten Bauevents verwenden könnt.

//wand	Gibt euch die Worldedit Axt (Ist aber auch einfach eine normale Holzaxt)
//set [Block]	Ändert alle Blöcke im markierten Bereich zu dem ausgewählten Block.
//replace [von Block] [zu Block]	Ersetzt alle vorgegebenen Blöcke (von Block) durch die neuen Blöcke (zu Block).
//undo (Anzahl)	Macht die letzten Aktionen um die angegebene Anzahl rückgängig.
//redo (Anzahl)	Stellt die zuletzt rückgängig gemachten Aktionen mit der angegebenen Anzahl wieder her.
//copy	Kopiert den ausgewählten Bereich, um ihn anschließend mit //paste erneut einzufügen.
//rotate (Grad)	Rotiert eine Kopie um den angegebenen Grad.
//flip	Spiegelt die kopierte Auswahl wie in einem Spiegel, abhängig von der Ausrichtung und Position des Spielers.
//cut	Schneidet den ausgewählten Bereich aus, um ihn dann mit //paste wieder einzufügen.
//paste	Fügt einen zuvor kopierten oder ausgeschnittenen Bereich wieder ein.
//stack (Anzahl) (Richtung)	Wiederholt die Auswahl in die angegebene Richtung, basierend auf der Blickrichtung oder angegeben Richtung.
//walls [Block]	Erbaut Wände aus den angegebenen Blöcken rund um die markierte Fläche.
//contract (Anzahl) (Richtung)	Verkleinert die markierte Fläche um die angegebene Anzahl in der angegebenen Richtung.
//expand (Anzahl) (Richtung)	Vergrößert die markierte Fläche um die angegebene Anzahl in der angegebenen Richtung.
//shift (Anzahl) (Richtung)	Verschiebt die markierte Fläche um die angegebene Anzahl in der angegebenen Richtung.
//brush	Wird an ein Werkzeug gebunden, um die Landschaft oder Umgebung zu modifizieren.
//move (Anzahl) (Richtung)	Verschiebt ausgewählte Blöcke um die angegeben Anzahl in die angegeben Richtung
//count [block]	zählt die Anzahl der ausgewählten Blöcke in einem bestimmten Bereich.
//naturalize	Ändere alle Steine, Grasblöcke und Erde in der Region zu: - 1 Schicht Gras oben - darunter 3 Schichten Erde - darunter besteht der Rest aus Steinen
//green (Anzahl)	wird verwendet, um einen Bereich um den spielerherum mit Grasblöcken zu füllen (nur die oberste Schicht erde).
//mask	Setze die Maskenregel auf den aktuellen brush, damit er nur einen bestimmten Blocktyp oder Ausdruck beeinflussen kann.

//gmask	Setzt die Maskenregel für alle brushes
//flora (Anzahl)	Pflanzt im festgelegten Bereich entsprechend dem Biom Blumen und Gräser. (Anzahl bestimmt Intensität)
//line	Zeichne eine Linie zwischen Position 1 (pos1) und Position 2 (pos2) basierend auf dem Muster und der Größe.
//fixwater sowie //fixlava (Radius)	macht fließendes Wasser zu stehendem (wenn man drin steht) (und bei Lava eben //fixlava)
//snow	wird verwendet, um einen Bereich um den spielerherum mit Schnee (diese Schneeplatte) zu füllen.
//thaw	wird verwendet, um einen Bereich um den spielerherum von Schnee zu befreien und Eisblöcke in Wasser verwandelt.

Bei vielen Befehlen ist die Angabe der Blickrichtung optional, und WorldEdit verwendet standardmäßig die Blickrichtung des Spielers, falls keine spezifische Richtungsangabe erfolgt.

Bei einigen Befehlen wie zum Beispiel //replace, //count oder auch //mask könnt ihr mehrere Blöcke angeben und sie mit einem Komma trennen, zum Beispiel //count dirt,grass_block.

Missbrauch von WorldEdit:

Wir möchten betonen, dass der missbräuchliche Gebrauch von WorldEdit, insbesondere mit dem Ziel, den Server absichtlich zum Absturz zu bringen, in keiner Weise toleriert wird. Derartiges Verhalten kann zu Verwarnungen und dem Ausschluss von Events führen.

~Staff