

How to

Inhalt / content

Seite / page

Einstellungen im Spielmenue

nützliche Tasten

useful keys

Bautipps

Hints of crafting

Blueprints erstellen / setzen /
hochladen

creating blueprints / setting / upload

Poster einfügen / Screenshots

insert poster / screenshots

Linien

lines

Kreis

Circle

Ellipse

Ellipse

Körper

bodies

Objekte drehen (außer Bauklötze)

turning objects (except for blocks)

Konsole [^] _ _ _

Spielmodus

gamemode

Spiel verändern/ anpassen/ fixen

allgemeine Syntax

Hilfsmittel

utilities

Eigenschaften der Dinge/ NPCs /Umwelt

characteristics of things / NPCs /
enviroment

Hacks

Fauna & Flora

Nahrung / food

Tiere spawnen lassen

spawning animals

Pflanzen

Blumen

flowers

Setzlinge / Samen

sapling / seeds

Herstellen/ Crafting

Werkbänke

workbench

von der Blockbank

made on blockbench

Rohstoffe

raw material

Zelte	tents
Bodenmaterialien/Erze	ground / ores
Baumstammstücke	treelog
Barren	gots
Metallplatten und -stäbe	plates /rods
Komponenten	components
Bauelemente	assembly parts
Leitern	ladder
Werkzeuge und Waffen	
Grills & Feuerstellen	fire places
Beleuchtung	(electric) lighting
Behältnisse	bins
Kisten	chest
Schilder	signs
Möbel	furniture
Küche	kitchen
Türen	door
Geländer&Gitter	banister/ grate
Absperrungen	barrier
Fallen	
Dekoration	Decoration
Sanitär	sanitary
Verschiedenes	div.

Server

Plugins

Einstellungen im Spielmenue		kommt bald	comming soon
Grafik			
Auflösung			
Sichtweite			

Detailsichtweite		
Anisotropischer Filter		
Vollbild		
Vsynch		
Rahmenlos		
Sichtfeldanpassung		
FOV		
Lightscattering		
Lightglare		
Physikalische Trümmer		
Ambient Occlusion (SSAO)		
Grasverdeckung		
FXAA		
Tiefenunschärfe		
Lichtbrechungen		
Wasserspiegelungen		
Glanzlichter		
Triplanares LOD Mapping		
Qualität		
Daten zur GraKa und openGL		data of graphicscard and openGL
Audio		
Ausgabegerät		
Masterlautstärke		
Rest	kann nur bis zur Masterlautstärke eingestellt werden	
Musiklautstärke		
Steuerung		
<i>Allgemein</i>		
Key_	danach kommt die Taste	then the button
Zoom	"optische Vergrößerung"	
Mausempfindlichkeit	wichtig !!!	important !!!
Maus invertieren		
<i>Platzieren</i>		
ADD	+	
SUBTRACT	-	
RSHIFT	rechte [Shift]- Taste	
BACK	[<---] Zurücktaste	
RETURN	Enter	
RCONTROL	rechte [Strg]- Taste	

UP	[↑]	
DOWN	[↓]	
LEFT	[←]	
RIGHT	[→]	
PGUP	[Bild hoch]	
PGDN	[Bild runter]	
Verschiedenes		
Singlepayer Einstellungen	werden gut erklärt	is explained good
Creativmodus "		
Bilder Auflösung	höher=besser= größere Datei	higher=better= larger data
	Forumlimit: 2 MB !!	

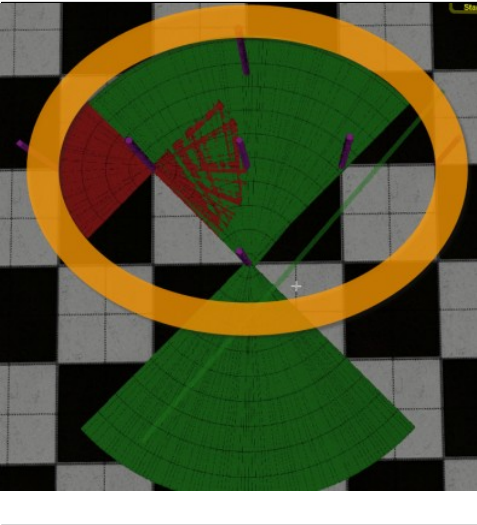
nützliche Tasten

useful keys

		Tastenbelegung zum Bewegen von Objekten	Keylist for moving objects
[F1]			
[F2]		Fliegen an / aus	Flying on / off
[Shift] + Mausrad		Fluggeschwindigkeit -> 400%	
[Shift] + Mousewheel			flying speed -> 400%
[F3]		Statistiken / Diagramme	Stats / Graphs
[F4]	gm 1	normal	
[F5]	gm 1	Terraformen /	Terraforming
[1]	gm 1	Auf-/ Abtragen: +/- ; re/li Maustaste	
[2]	gm 1	Ebnen	smoothing ground
[3]	gm 1	Malen	painting
[4]	gm 1	Wasser setzen/ löschen	set / delete water
[] (Enter)	gm 1	Quadratfläche ([+][-]/ [↑] [↓])	square area ([+][-]/ [↑] [↓])
[F6]	gm 1	Vegetation (Pflanzen)	(plants)
Mausrad / Mousewheel	gm 1	Scrollen durch die Arten	scrolling through plant species
[i]	gm 1	Fenster (siehe Text -> Bildschirm)	window (text on HUD)
[F7]	gm 1		

[F8]	gm 1		
[F9]			
[F10]			
[F12]			
[i]		Inventar	inventory
[z]		Zoom	
[L]		Licht an/ aus	Light on/ off
[^]		Konsole	panel ? console
[t]		Chat	
[] (Enter)		schließen	end
		fürs Bauen	for building
[g]		Gitter	grid
[Strg]		Festsetztaste	locking button
[Enter]		Magnet	
[Enter]		Chat an / aus	Chat on / off
[F]		Gegenstände aufnehmen	taking objects
[F] [F]		Schilder <i>neu</i> beschriften	change writing
[] + Klick // Klick + Klick		Items in / aus Kiste	items in / out of chest
Bautipps		Hints of crafting	
Blueprints erstellen / setzen / hochladen		creating blueprints / setting / upload	
[^] item blueprint 64	gm 1	erstellen:	create:
/ gold	gm 0 gm 1	mit Gold herstellen	crafting with gold
auswählen/ choosing		ins Auswahlmenue legen	into choosing menu
		[J] --> Baupläne --> blättern	[J] --> Blueprints --> browse
Positionieren			
li Maustaste / left mousebutton	1.	setzen	set
[Shift] + [Bild↑] / [Bild↓]		rotiert um Z- Achse	rotation: Z- axis
[Shift] + [↑] / [↓]		X- Achse	X- axis
[Shift] + [←] / [→]		Y- Achse	Y- axis
li Maustaste / left mousebutton	2.	Rotation: siehe oben	Rotation: look above
[Bild↑] / [Bild↓]		Verschieben: Höhe	displace: hight

[↑] / [↓] / [←] / [→]	... in Pfeilrichtung	... direction of arrow
Upload		
Ort / File:	anmelden --> Thread: Baupläne --> Spieleordner von Rising World -->	login --> thread: Blueprints --> new Gaming file of Rising World -->
Poster einfügen / Screenshots		insert poster / screenshots
	Werkbank I --> Verschiedenes	workbench I --> miscellaneous
	ins Auswahlmenue legen	into choosing menue
	Bild hochladen	upload picture
Auswahl/ choosing:	Screenshots, Arbeitsplatz (navigieren)	Screenshots, My Computer (browsing), ...
	Screenshots: Spieleordner von Rising	Screenshots: Gaming file of Rising
li Maustaste / left mousewheel		
[Bild↑] / [Bild↓]	nur auf Untergrund zu platzieren	only to place on subsurface
[↑] / [↓] / [←] / [→]		
Poster: Form bearbeiten / shape	.png, .gif / Transparenz > 50%	.png, .gif / transparency > 50%
Linien		lines
	Bretter / Balken	woodplank, woodbeam
[^] setr 45	1. Winkelgrad einstellen	set arc degree
[Shift] + [↑] / [↓] / [←] / [→]	2. kleinstes / Linienlänge	smallest / length of line
[↑] / [↓]	3. 45°	45°
[Strg]	4. Modus (festsetzen)	mode
[↑] / [↓] / [←] / [→]	5. in Untergrund schieben	pushing into ground
[^] saver	speichert aktuellen Winkel bis nach den Neustart	saving angle until after restart
Flächen		areas
Dreiecke		triangles
[^] item woodplanktriangle __ ID		
	gm 1	

Kreis		Circle
[^] setr _	Schrittweite auswählen (über den Winkel) ([^] setr _) 1.	choose length of stepsize by using degree ([^] setr _)
[G]--> [-]/[+]	2. ca. 2. Größe	approximately 2. size
[]-->[<]/[>]	3. wiederholen	repeat
Ellipse		Ellipse
[^] setr 1	1. 4x 1/4 Kreis visualisieren, 1/4 der längsten Ellipseninnenlänge ermitteln	4x 1/4 circle visualising, identify 1/4 of longest innerlength of ellipse
	2. Fixpunkte setzen	set fixed points
	3. Radienlänge einstellen(grün/ rot)	adjust length of radius (green or red
	4. Ausrichten	direct
	5. 1/4 Kreis	1/4 circle
	6. längerer Bogen --> äußerer Fixpunkt als Mittelpunkt des Radius (grün)	longer arch --> outer fixed point as center (green)
	7. kürzerer Bogen --> 2. (innerer) Fixpunkt als Mittelpunkt des Radius	shorter arch --> outer fixed point as center (red)
	8. außen Ellipse ansetzen	append ellipse on outside
	9. grün wegschlagen --> gespiegelt noch einmal	delete green --> do it mirrored again
	Bem.: 4x Übergänge kaschieren !!! Bunter Putz ist für die Kreise gut geeignet (ID 199, 200, ...)	Hint: 4x coating of intersection (useful ID 199, 200, ...)
Körper		bodies
Kugeln		spheres

Konsole [^] _ _ _

Spielmodus

gamemode

setgametype _

gm _

0 --> Survival

1 --> Creative

setinventory

Setzt dein aktuelles Inventar zum neuen Standard- Spawninventar

clearinventory

keepinventory

Spiel verändern/ anpassen/ fixen

wireframe

schaltet Wireframemodus an/aus, hilfreich um manchmal Höhlen zu sehen o.ä.

kill

Suizid begehen: kill

tod [0-23]

Ändert die aktuelle **ingamezeit**

changing ingame time

settime [0-23] [0-60]

fixconstructionrange

stellt den **Objekt-Debugmodus** an/aus:

debugmode for objects on/ off

resetphysics

Hilfe beim Steckenbleiben

Help, if you got stuck

hud

GUI und Chat anzeigen/nicht anzeigen:

show / not show

fps oder showfps

fps anzeigen:

help oder h // [F1]

Hilfe (funktioniert aber igw nicht):

quit oder q oder exit

Spiel beenden

goto #spawn:

Teleport; zum Spawnpunkt teleportieren

goto [SPIELER]

zu Spieler teleportieren

goto #origin	zum Weltenursprung teleportieren(Punkt 0;0;0)	
goto [x] [z] oder goto [x] [y] [z]	zu einem bestimmtem Punkt teleportieren	
goto #mark	zu Mark-Position teleportieren	
teleport [SPIELER1] [SPIELER2]	Spieler1 zu Spieler2 teleportieren	
setspawn	Spawnposition auf aktuellen Position ändern	
infiniteitems [true/false]	Standart im Creativvmodus	
plugins	installierte Plugins	
savepos /setmark / mark	Mark-Position festlegen	
Bauen		build
setconstructionrotation [low default high veryhigh x]	Positionieren optimieren: Ändert den Winkel beim rotieren	
setr [low default high veryhigh x]		
low --> 45°		
default --> 15°		
high --> 5°		
veryhigh --> 1°		
x --> [x]°	(setr 10)	
setconstructionposition [low default high veryhigh x]	Ändert die Genauigkeit beim manuellen positionieren mit Strg	
setp [low default high veryhigh x]		
low --> 20 precision		
default --> 10		
high --> 5		
veryhigh --> 1		
x --> [x]		
setp 400 ?	1x Blocklänge	length of block
setl	Größe der Zugabe/ Wegnahme beim Strecken/ Stauchen (set klein "L") - Skalierungspräzision	

saver	speichert aktuellen Winkel bis nach den Neustart	
savep	speichert aktuelle Verschiebweite bis nach den Neustart	
savel	speichert aktuelle Längenzugabe bis nach den Neustart	
resetr/p/l	setzt die jeweiligen Standartwerte nach Neustart	
allgemeine Syntax	item [NAME] [ANZAHL] [VARIATION]	
	object [NAME] [VARIATION]	
NAME:	name des Items/Objekts in Englisch	
ANZAHL:	Anzahl (1 bis 127)	number of
VARIATION:	Erfolgt in Angabe einer ID (Aussehen)	ID for look
item block 20 76	Bsp. 1: erstellt 20 Blöcke des Materials 76	20 blocks of material 76
object radiator 1	Bsp. 2: erstellt einen langen Heizkörper	long
object radiator 0	Bsp. 3: erstellt einen kurzen Heizkörper	short
Hilfsmittel		utilities
item clock [ANZAHL]	Uhr: - mit [O] nutzen	use [O]
item compass [ANZAHL]	Kompass:- mit [K] nutzen	use [K]
item nvg [ANZAHL]	[nicht freigegeben] Nachtsichtgerät: - mit N nutzen	Nighstsight, use [N]

Eigenschaften der Dinge/ NPCs /Umwelt

characteristics of things / NPCs / enviroment

	Effekte	effects
object technical_smoke	klein	small

object technical_smoke 1		Rauch	
object technical_smoke 2		groß	big
graphic water transparency=15.0		Durchsichtigkeit des Wassers	Try and error
		Wetter	weather
setweather [typ] (1)		(1) sofortige Wetteränderung	(1) instantly weatherchange
weather [typ] (1)			optional
	typ:		type
clear		klares Wetter	
default		Standardwetter	
overcast		bewölkt	
rain		Regen	
rainthunder		Gewitter mit Regen	
heavyrain		Starkregen	
heavyrainthunder		Gewitter mit Starkregen	
fog		Nebel	
densefog		dichter Nebel	
storm		Sturm	
settings_weather_enabled = false		Wetter aus	
settings_weather_enabled = true		Wetter an	

Hacks			
graphic water transparency=15.0		Durchsichtigkeit des Wassers	try and error
findbase		Koordinaten der eignen Basis	
cleanup [type]		löscht alle	to delete all
chopped trees		gefällten Bäume	
corpses		Leichen	
items		Gegenstände	
		der jeweiligen Welt	in the world

Fauna & Flora

Nahrung / food	roh / raw	gekocht/gegrillt // cooked / grilled	verbrannt / all burnt
Bacon:	item baconraw [ANZAHL]	item baconcooked [ANZAHL]	item baconburned [ANZAHL]
Steak:	item beefsteakraw [ANZAHL]	item beefsteakcooked [ANZAHL]	item beefsteakburned [ANZAHL]
Hähnchen:	item chickenraw [ANZAHL]	item chickencooked [ANZAHL]	item chickenburned [ANZAHL]
Rippchen:	item ribsraw [ANZAHL]	item ribscooked [ANZAHL]	item ribsburned [ANZAHL]
item watermelonpiece [ANZAHL]	Wassermelonenteile:		

item watermelon [ANZAHL]	Wassermelone:	
item apple [ANZAHL]	Apfel:	
item lemon [ANZAHL]	Zitrone:	
item pumpkin [ANZAHL]	Kürbiss:	
item tomato [ANZAHL]	Tomaten:	
item carrot [ANZAHL]	Karotten:	
item salad [ANZAHL]	Salat:	
item broccoli [ANZAHL]	Brokolie:	
item strawberry [ANZAHL]	Erdbeeren:	
item potato [ANZAHL]	Kartoffel:	
	Trinkbeutel	

	Tiere	animals
	friedlich	peaceful
	aggressiv	aggressive
Tiere spawnen lassen		spawning animals
spawnnpc goat	Ziege:	
spawnnpc pig	Schwein:	
spawnnpc minipig	Schweinchen	
spawnnpc cow	Kuh:	
spawnnpc sheep	Schaf:	
spawnnpc bear	Bär:	
spawnnpc moose	Elch:	
spawnnpc rabbit	Hase:	
spawnnpc fox	Fuchs:	

spawnnpc chicken	Huhn:	
spawnnpc penguin	Pinguin:	
spawnnpc giraffe	Giraffe:	
spawnnpc elephant	Elefant:	
spawnnpc rhinoceros	Nashorn:	
spawnnpc tiger	Tiger:	
spawnnpc jaguar		
spawnnpc Penguin		
spawnnpc giraffe		
spawnnpc elephant		
spawnnpc rhinoceros		
spawnnpc tiger		
spawnnpc jaguar		
spawnnpc boar		
spawnnpc polar bear		
spawnnpc deer		
spawnnpc rat		
spawnnpc		
spawnnpc		
spawnnpc		
spawnnpc		
spawnnpc		

Pflanzen

New plants: Sea plant, tube sponge (although it's an animal)

[New] New tree types: Acacia, cactus, palm, poplar, dead trees (spruce, maple, apple)

[New] New plants: Welwitschia, scrubs

[New] New grass types: Flowers, dry grass, frozen grass, snowy grass

New trees: Cherry tree, dead willow, dead rowan, maple (swamp variation)

[New] New plants: hemp and cotton (can be cultivated)

Blumen		flowers
item flower1 [ANZAHL]	lila Blume:	violet
item flower2 [ANZAHL]	weiße Blume:	white
item flower3 [ANZAHL]	orange Blume:	
item flower4 [ANZAHL]	blaue Blume:	blue

item flower5 [ANZAHL]	gelbe Blume:	yellow
item flower6 [ANZAHL]	rote Blume:	red

Setzlinge / Samen		sapling / seeds
item saplingcarrot [ANZAHL]	Karottensetzling:	
item saplingtomato [ANZAHL]	Tomatensetzling:	
item saplingstrawberry [ANZAHL]	Erdbeerensetzling:	
item saplingpotato [ANZAHL]	Kartoffelsetzling:	
item saplinglettuce [ANZAHL]	Salatsetzling:	
item saplingbroccoli [ANZAHL]	Brokoliesetzling:	
item saplingbroccoli [ANZAHL]	Fichtensetzling:	
item saplingbirch [ANZAHL]	Birkensetzling:	
item saplingwillow [ANZAHL]	Weidensetzling:	
item saplingmaple [ANZAHL]	Ahornsetzling:	
item saplingapple [ANZAHL]	Apfelbaumsetzling:	
item sapinglemon [ANZAHL]	Zitronenbaumsetzling:	
item saplingacacia [ANZAHL]	Akaziensetzling:	
item saplingcactus [ANZAHL]	Kaktussetzling:	
item saplingpalm [ANZAHL]	Palmensetzling:	
item saplingpoplar [ANZAHL]	Pappelsetzling:	
item pumpkinseed [ANZAHL]	Kürbis-Samen:	
item watermelonseed [ANZAHL]	Wassermelonen-Samen:	

Herstellen/ Crafting

Werkbänke		workbench
object workbench [ID]	Werkbank:	
object workbench2 [ID]	neue Werkbank:	
object sawmill [ID]	Sägebank:	
object blockbench [ID]	Blockbank:	
object anvil [ID]	Amboss:	
object furnace [ID]	Schmelzofen:	
object loom [ID]	Webstuhl:	
object workbench2	Werkbank 2.0	
object workbench2	Werkbank II (für bessere Leuchten)	better lamps

von der Blockbank		made on blockbench
item block [ANZAHL] [ID]	Block:	
item halbblock [ANZAHL] [ID]	Halbblock:	
item cylinder [ANZAHL] [ID]	Zylinder:	
item halfcylinder [ANZAHL] [ID]	Halbzylinder:	
item ramp [ANZAHL] [ID]	Rampe:	
item ramp [ANZAHL] [ID]	Bogen:x	
item stair1 [ANZAHL] [ID]	Stufe Typ 1:	
item stair2 [ANZAHL] [ID]	Stufe Typ 2:	
item stair3 [ANZAHL] [ID]	Stufe Typ 3:	
item pyramid [ANZAHL] [ID]	Pyramide:	
item rampcorner [ANZAHL] [ID]	Rampenecke:	
item rampcornerhalf [ANZAHL] [ID]	Halbe Rampenecke:	
item rampcornerinner [ANZAHL] [ID]	Innere Rampenecke:	
item stair1corner [ANZAHL] [ID]	Treppenecke:	
item stair1cornerinner [ANZAHL] [ID]	Innere Treppenecke:	
Item rampcornerhalf	Halbe Rampenecke	
Item rampcornerinner	Innere Rampenecke	
stair1corner	Treppenecke	

stair1cornerinner		Innere Treppenecke	
Rohstoffe			raw material
item wool [ANZAHL]		Wolle:	
item antlermoose [ANZAHL]		Geweih:	
item grass [ANZAHL]		Grasshalm:	
		Leder	
Zelte			tents
item tentbag [ANZAHL] [ID]		Zelt in Tasche:	
item shelter [ANZAHL]		Unterschlupf(Zelt aus Ästen und Blättern):	
Bodenmaterialien/Erze			ground / ores
item ore [ANZAHL] 0		Stein:	
item ore [ANZAHL] 3			
item ore [ANZAHL] 17			
item ore [ANZAHL] 5		Stein (aber anderes Aussehen)	
item ore [ANZAHL] 1		Erde:	
item ore [ANZAHL] 2		Gras	

item ore [ANZAHL] 4	Kies	
item ore [ANZAHL] 6	Ackerland	
item ore [ANZAHL] 7	Schlamm	mud
item ore [ANZAHL] 8	Schnee	snow
item ore [ANZAHL] 9	Sand	
item ore [ANZAHL] 10	trockene Erde	dry earth
item ore [ANZAHL] 11	Sandstein	
item ore [ANZAHL] 12	Ton	
item ore [ANZAHL] 15	Kohle	coal
item ore [ANZAHL] 16	Höllenstein	hellstone
item ore [ANZAHL] 101	Eisenerz	iron
item ore [ANZAHL] 102	Kupfererz	copper
item ore [ANZAHL] 103	Alluminiumerz	
item ore [ANZAHL] 104	Silbererz	silver
item ore [ANZAHL] 105	Golderz	
item ore [ANZAHL] 106	Wolframerz -106	tungsten
item ore [ANZAHL] 107	Kobalterz - entfernt / Schwefel	sulfur

Baumstammstücke		treelog
item treelog [ANZAHL]	normaler Baumstamm:	
item treelogspruce [ANZAHL]	Fichten Baumstamm:	
item treelogbirch [ANZAHL]	Birken Baumstamm:	
item treelogwillow [ANZAHL]	Weiden Baumstamm:	
item treelogmaple [ANZAHL]	Ahorn Baumstamm:	
item treelogapple [ANZAHL]	Apfelbaum Baumstamm:	
item treoglemon [ANZAHL]	Zitronenbaum Baumstamm:	

Barren		gots
item ironingot [ANZAHL]	Eisenbarren:	
item copperingot [ANZAHL]	Kupferbarren:	
item aluminiumingot [ANZAHL]	Alluminiumbarren:	
item silveringot [ANZAHL]	Silberbarren:	
item goldingot [ANZAHL]	Goldbarren:	
item tungsteningot [ANZAHL]	Wolframbarren:	
item cobaltingot [ANZAHL]	Cobaltbarren - entfernt	
item mithrilingot [ANZAHL]	Mithrilbarren:	
item orichalcumingot [ANZAHL]	Orichlacumbarren:	

item javaniumingot [ANZAHL]	Javaniumbarren:	
item tungsteningot [ANZAHL]	Wolframbarren:	

Metallplatten und -stäbe		plates /rods
item ironplate [ANZAHL]	Eisenplatte:	
item ironrod [ANZAHL]	Eisenstab:	
item copperplate [ANZAHL]	Kupferplatte:	
item copperrod [ANZAHL]	Kupferstab:	
item aluminiumplate [ANZAHL]	Alluminiumplatte:	
item aluminiumrod [ANZAHL]	Alluminiumstab:	
item silverplate [ANZAHL]	Silberplatte:	
item silverrod [ANZAHL]	Silberstab:	
item goldinplate [ANZAHL]		
item goldinrod[ANZAHL]		
item tungstenplate [ANZAHL]	Wolfram~	
item tungstenrod [ANZAHL]		
item cobaltplate [ANZAHL]		
item cobaltrod [ANZAHL]		
item mithrilplate [ANZAHL]		
item mithrilrod[ANZAHL]		

Komponenten		components
item pickaxehead [AHZAHL]	Spitzhackenkopf:	
item axehead [AHZAHL]	Axtkopf:	
item sickleblade [AHZAHL]	Sichelblatt:	
item scytheblade [AHZAHL]	Sensenblatt:	
item rakehead [AHZAHL]	Harkenkopf:	
item hoehead [ANZAHL]	Hackenblatt:	
item sledgehammerhead [AHZAHL]	Vorschlaghammerkopf:	
item swordblade [ANZAHL]	Schwertklinge:	
item battleaxeblade [AHZAHL]	Kampfaxt Klinge:	
item morningstarhead [ANZAHL]	Morgensternkopf:	
item lumber [ANZAHL]	Holz:	
item stick [ANZAHL]	Stock:	
item cloth [ANZAHL]	Stoff:	
	Garnrolle	

Bauelemente		assembly parts
item woodplank [ANZAHL] [ID]	Holzlatte:	
item woodbeam [ANZAHL] [ID]	Holzpfosten:	
item window1 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ A:	
item window2 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ B:	
item window3 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ C:	
item window4 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ D:	
item glasspane [ANZAHL] 0	Glasscheibe Typ 1(normal):	
item glasspane [ANZAHL] 1	Glasscheibe Typ 2(gestreift):	
item glasspane [ANZAHL] 2	Glasscheibe Typ 3(wellig):	
item woodplanktriangle [ANZAHL] [ID]	[nicht freigegeben]Holzdreieck:	

Leitern		ladder
object ladder1 [ID]	Leiter(Holz):	
object ladder3 [ID]	Leiter(alt):	
object ladder4 [ID]	Leiter(Metall):	

Werkzeuge und Waffen		
item pickaxe [ANZAHL]	Spitzhacke:	
item axe [ANZAHL]	Axt:	
item sickle [ANZAHL]	Sichel:	
item scythe [ANZAHL]	Sense:	
item rake [ANZAHL]	Harke:	
item sledgehammer [ANZAHL]	Vorschlaghammer:	
item hoe [ANZAHL]	Hacke:	
item oredetector [ANZAHL]	Erz-Detektor:	
item swordiron [ANZAHL]	Schwert:	
item battleaxe [ANZAHL]	Kampfaxt:	
item rollingpin [ANZAHL]	Nudelholz:	
item morningstar [ANZAHL]	Morgenstern:^	
item shovel [ANZAHL]	[nicht freigegeben] Schaufel:	
item huntingknife [ANZAHL]	Jagdmesser:	
	Mahlwerk	
	Gerbgestell	
	Spinnrad	

Grills & Feuerstellen		fire places
object fireplace	Feuerstelle:	
object fireplacegrill	Grillrost:	
object grill	Grill:	
object smokergrill [ID]	Smoker:X	
object fireplacecookingpot	[nicht freigegeben]Grilltopf:	

Beleuchtung		(electric) lighting
item torch [ANZAHL]	Fackel:	
item flashlight [ANZAHL]	Taschenlampe:	
item sticklight [ANZAHL]	Stablampe:	
item torchmount [ANZAHL]	Fackelhalterung:	
item torchwallmount [ANZAHL]	Fackelhalterung(Wand):	
item torchwoodmount [ANZAHL]	Fackelhalterung(Holz):	
item bambootorch [ANZAHL]	Gartenfackel:	
item jackolantern [ANZAHL]	Jack O'Lantern:	
object bigmetaltorch1	Große Fackel(Metall):	
object vasetorch1	[nicht freigegeben]große Vasenfackel:	
object stonetorch1	[nicht freigegeben]Steinfackel- Behälter:	
object stonetorch2	[nicht freigegeben]Steinfackel-hoch:	
object lantern1t	Laterne(Decke)-viereckig,Feuer:	
object lantern1g	Laterne(Decke)-viereckig,Lampe:	
object lantern2t	Laterne(Decke)-rund,Feuer:	
object lantern2g	Laterne(Decke)-rund,Lampe:	
object lamp1 [ID]	Lampe(rot):	
object lamp2	Lampe(weiß)-Decke:	
object lamp4 [ID]	Lampe(weiß)-stehend:	
object lamp5	Tischlampe:	
object lamp6	Lampe(weiß)-Wand:	
object lamp7	Stehlampe:	
object lamp8	einfache Lampe:	

object lamp9	Lampe(weiß)-Leuchtstoffröhre:	
object lamp10	Deckenlampe:	
object lamp11	Deckenlampe-dünner:	
object lamp12 [ID]	Schreibtischlampe:	
object lamp13	Tischlampe-modern:	
object chandelier1 [ID]	Kronleuchter:	
item lightbulb [ANZAHL]	Glühbirne:	
item fluorescentlamp [ANZAHL]	Leuchtstoffröhre:	

Behältnisse

bins

Kisten		chest
object chestold1 [ID]	alte Truhe: Old chest:	
object chestold1 [ID]	Holztruhe:X	
object chestmetal1 [ID]	Metalltruhe:	
object barrelwood1 [ID]	Holzfass:	
	Kiste, klein	
	Kiste, mittel	
	Kiste, groß	

Schilder		signs
object sign [ID]	Holzschild:	
object signpole [ID]	Holzschild(Pfosten):	
object standingsign [ID]	stehendes Schild (Holz):	
object guidepost [ID]	Wegweiser (Holz):	
object signmetal [ID]	Metallschild:	
object signpolemetal [ID]	Metallschild (Pfosten):	

object stonesign [ID]	Steintafel:	

Möbel		furniture
object table [ID]	Tisch Typ 1:	
object table2 [ID]	Tisch Typ 2(breiter und kürzer als Typ 1):	
object chair [ID]	Stuhl:	
object shelf [ID]	Regal Typ 1(mit Hinterwand):	
object shelf2 [ID]	Regal Typ 2(ohne Hinterwand):	
object shelf3	improvisiertes Regal:	
object piano [ID]	Klavier:	
object armchair [ID]	Sessel:	
object couch [ID]	Couch:	
object vase	Vase:	
object roundtable [ID]	runder Tisch:	
object sidetable [ID]	Beistelltisch:	
object gardenchair [ID]	Gartenstuhl:	
object gardentable [ID]	Gartentisch:	
object gardentablesmall [ID]	Gartentisch(kurz):	
object desk [ID]	Schreibtisch:	
object smalltable1 [ID]	Kleiner Tisch A:	
object smalltable2 [ID]	Kleiner Tisch B:	
object smalltable3 [ID]	Kleiner Tisch C:	

object smalltable4 [ID]	Kleiner Tisch D:	
object officechair [ID]	Bürostuhl:	
object bench1 [ID]	Bank:	
object curtain2x2 [ID]	Gardine 2x2:	
object windowblind2x2 [ID]	Jalousie 2x2:	
object bed [ID]	Bett:	
object bedold [ID]	altes Bett:	
object bedmetal	Bett(Metall):	
object bedmetaldouble	Doppelstockbett (Metall):	
object gramophone	Grammophon	
item record 1 (1 - 10)	Schallplatte 1. - 10. Musikstück	1. - 10. track (1 - 6) ist optional
object old piano		
object old table		
object old shelf		

Küche		kitchen
object counter1	Küchenzeile A:	
object counter2	Küchenzeile B:	
object counter3	Küchenzeile C	
object countercorner	Küchenzeile(Ecke):	
object countersink	Küchenzeile(Spüle):	
object counterhalf	Küchenzeile(Hälfte):	
object counterthird	Küchenzeile(Drittel):	
object counteropen	[nicht freigegeben] Küchenzeile(offen):	
object countertable	[nicht freigegeben] Küchenzeile(Tisch):	
object wooden grill spit		item?
object skewer		
object		
object		
object		

Türen		door
object door1 [ID]	Einzeltür(Holz):	
object door2 [ID]	Gittertür(Metall):	
object door2b [ID]	kaputte Gittertür(Metall):	
Geländer&Gitter		banister/ grate
object banister1 [ID]	Geländer(gerade):	
object banister2 [ID]	Handlauf(gerade):	
object banister1b [ID]	Geländer(schräg):	
object banister2b [ID]	Handlauf(schräg):	
object graterail2x2 [ID]	Geländer 2x2(Metall):	
object grate2x4 [ID]	Gitter 2x4(Metall):	
object grate2x2 [ID]	Gitter 2x2(Metall):	
object grate2x1 [ID]	Gitter 2x1(Metall):	
object grate1x1 [ID]	Gitter 1x1(Metall):	
object woodgrate2x2 [ID]	Gitter 2x2 Holz:	
object vent1x1	Lüftungsabdeckung 1x1:	
object vent2x1	Lüftungsabdeckung 2x1:	
	[nicht freigegeben]	
object woodgrateb2x2 [ID]	Gitter 2x2 Holz(kaputt):	
object ventb1x1	kaputte Lüftungsabdeckung 1x1:	
object ventb2x1	kaputte Lüftungsabdeckung 2x1:	
Absperrungen		barrier
object roadblock1	Absperrung:	
object barrier1	Schranke:	
object cone1	Leitkegel:	
object delineator	Leitpfoste:	
medieval drawbridge	Zugbrücke	
Fallen		
object weakground	Fallen	
object trapspikes		
Dekoration		Decoration
object gift [ID]	Geschenk:	

object marketstand [ID]	Marktstand: object marketstand [ID]
object ceilingfan [ID]	Deckenventilator:
object trashcan2 [ID]	Mülltonne:
object trashcan1 [ID]	Mülleimer:
object grave1	Das Holzkreuz, welches kommt wenn jemand stirbt:
object statue1	Steinstatue:
object throne1 [ID]	Thron(Holz):
object throne2 [ID]	Thron(Stein):
object plantpot1 [ID]	Blumentopf 1:
object plantpot2 [ID]	Blumentopf 2:
object plantpot3 [ID]	Blumentopf 3:
object plantpot4 [ID]	Blumentopf 4:
object plantpot5 [ID]	Blumentopf 5:
object plantpot6 [ID]	Blumentopf 6:
object plantpot7 [ID]	Blumentopf 7:
object huntingtrophy1 [ID]	Jagdtrophäe(Elchkopf):
object huntingtrophy2 [ID]	Jagdtrophäe(Geweih):
object weathervane [ID]	Wetterhahn:
object christmas tree [ID]	Weihnachtsbaum:

object Wicker beach chair

object life saving ring

object bear skin rug

item?

bear pelt, polarbear pelt, deer pelt, moose pelt, goat pelt, fox pelt, sheep pelt, boar hide, cow hide, pig hide

Tiger- Jaguarfell

Sanitär	sanitary
object toilet1	Toilette:
object toiletpaper1	Toilettenpapierhalter:
object lavatory1 [ID]	Waschbecken:

object radiatorbathroom	Bad-Heizung:	
object radiator [ID]	Heizung:	
Verschiedenes		div.
item poster [ANZAHL]	Poster:	
item blueprint [ANZAHL]	Blaupause:	

Diese Items/Objekte sind noch nicht offiziell freigegeben, sodass es sein kann das diese nicht funktionieren.

item woodplanktriangle [ANZAHL] [ID]	Holzdreieck: - wie Holzplanken setzen	
object vasetorch1	große Vasenfackel: - wie Fackel setzen	
object stonetorch1	Steinfackel-Behälter: - wie Fackel setzen	
object stonetorch2	Steinfackel-hoch: - wie Fackel setzen	
object woodgrateb2x2 [ID]	Gitter 2x2 Holz(kaputt): - wie Gitter setzen	
object ventb1x1	kaputte Lüftungsabdeckung 1x1: - wie Gitter setzen	
object ventb2x1	kaputte Lüftungsabdeckung 2x1: - wie Gitter setzen	
object fireplacecookingpot	Grilltopf: - wie Grillrost setzen	
item nvg [ANZAHL]	Nachtsichtgerät: - mit N nutzen	Nightview - use with [N]
object counteropen	Küchenzeile(offen): - wie Küchenzeile setzen	
object countertable	Küchenzeile(Tisch): - wie Tisch setzen; nur an Wand setzbar	
item shovel [ANZAHL]	Schaufel: - wie Harke nutzen; glättet Boden	
item huntingknife [ANZAHL]	Jagdmesser: - wie Schwert nutzbar	
item mallet [ANZAHL]	Holzhammer: - noch nicht funktionsfähig	to put in hand, but not useable
item map [ANZAHL]	Karte: - noch nicht funktionsfähig	to put in hand, but not useable
item flare [ANZAHL]	bengalische Fackel	

item toolbox [ANZAHL]	Toolbox: - noch nicht funktionsfähig	to put in hand, but not useable
item tnt [ANZAHL]	TNT	
item tomahawk2 [ANZAHL]	Tomahawk: - noch nicht funktionsfähig	to put in hand, but not useable
item tomahawk1 [ANZAHL]	zweiseitige Tomahawk: - noch nicht funktionsfähig	to put in hand, but not useable
object shelter1b	zerstörter Unterschlupf:	destroyed

Dungeons

object ironmaiden		
object torturerack		
object judascradle		
object torturecage		
object bonethrone		
object bonetorch		
object bonestatue		
object trapspikes		
object skullcandle		

Server

[Neu] PVE (Tiere töten) kann nun via Permissions (general->pve: false) deaktiviert werden

setofflinegroup Berechtigungsgruppe eines Spielers zu ändern, der nicht online ist

Neue Permission "general_keepinventory (um Inventar nach Ableben zu behalten)

Permissions "general->invulnerable" (Unverwundbarkeit), "general->nohungerthirst" (allg. kein Hunger/Durst mehr) und "creative->nohungerthirst" (kein Hunger/Durst im Creative) hinzugefügt

Permissions		
general->debuglight: false	[L] abschalten	[L] off
general->pve: false	Tiere töten AUS	no animal kill
setofflinegroup	Berechtigungsgruppe eines offline-Spielers ändern	setting offline playergroup
general->invulnerable	Unverwundbarkeit	
general->nohungerthirst	allg. kein Hunger/Durst mehr	
creative->nohungerthirst	kein Hunger/Durst im Creative	
settings_createblueprint_enabled und settings_useblueprint_enabled	Benutzung von Blaupausen ermöglichen / verbieten	

<https://forum.rising-world.net/index.php/Thread/3076-%C3%9Cbersicht-%C3%BCber-server->

Chat		
[t]	aktivieren	
	schließen	
@spielername... /@playername...	private Chatnachrichten	private message
Server-Informationen abfragen		Server-Informationen
getserverinfo		
[memory worldstatus systemtime gc chunkhash]	memory->Infos über Arbeitsspeicher	
	worldstatus->Infos über die Welt	
	systemtime->Datum und Zeit	
	gc->Abfallsammlung aufrufen	
	chunkhash->Chunkhash des Clients und des Servers	

report	report-Datei anlegen(wichtig wenn ihr Hilfe von den Devs braucht)	
kick [SPIELER] [GRUND]	Kickt einen Spieler (Grund ist optional)	
makeadmin [SPIELER]	anderen Spieler zum Admin machen	
revokeadmin [SPIELER]	anderem Spieler Admin-Rechte entziehen	
Spieler-Infos abfragen		get Player - Informations
getplayerinfo [SPIELER] [ip info dbid]	ip --> IP-Adresse	
	info->allgemeine Infos(Position, Leben, Hunger, schläft?, ...)	position, live, hunger, sleeping, ...
	dbid --> ID in der Datenbank	

Blueprints verändern (Englisch)

Modifying Blueprints

<https://forum.rising-world.net/index.php/Thread/6320-Blueprint-format-API/?postID=47763#post47763>

Plugins

Plugin "onEnable()" will only be called once all plugins are loaded now (added onLoad() method)