

SUITE SHADOW · MINECRAFT PAPER

ShadowBattlePass

Stagioni, livelli, missioni e ricompense.

Il battle pass che si configura scrivendo quello che vuoi,
invece di accontentarsi di quello che il plugin permette.

Versione 1.0.0

Manuale utente

Paper 1.26.2+

funziona anche su Folia

Java 25

nessuna dipendenza obbligatoria

— Cosa trovi qui dentro

Quattro sezioni. Se hai appena installato il plugin, leggi la prima e la quarta; le altre due sono da consultare quando servono.

- 1 **Funzionalità** — cosa sa fare, e cosa cambia fra Free e Premium
- 2 **Comandi** — giocatore e amministrazione, uno per uno
- 3 **Permessi** — ogni nodo, con il valore predefinito
- 4 **Dipendenze e integrazioni** — cosa serve, e con cosa si aggancia

Il primo avvio

Metti il jar in `plugins/` e riavvia. Non serve altro: il plugin si crea da solo un database locale, estrae i file di configurazione già commentati riga per riga, e parte con una stagione di esempio giocabile.

Nessuna dipendenza obbligatoria

Nessun plugin è richiesto per far partire ShadowBattlePass. Ogni integrazione, se il plugin che la riguarda non c'è, spegne quella singola funzione e non impedisce mai un avvio.

Dove sta cosa

<code>plugins/ShadowBattlePass/</code>	
<code>config.yml</code>	impostazioni, database, anti-abuso, notifiche
<code>license.key</code>	la tua licenza, se ne hai una
<code>seasons/season-1.yml</code>	la stagione: livelli, tracce, ricompense
<code>quests/*.yml</code>	un file = un gruppo di missioni
<code>rewards.yml</code>	pacchetti di ricompense riutilizzabili
<code>boosters.yml</code>	moltiplicatori a orario
<code>shop.yml</code>	il negozio del pass
<code>challenges.yml</code>	le sfide di server
<code>vouchers.yml</code>	i voucher da vendere sullo store
<code>lang/it_IT.yml</code>	i messaggi (647 chiavi, italiano e inglese)
<code>menus/*.yml</code>	la disposizione di ogni schermata

Tutto è modificabile

Ogni testo che un giocatore legge sta in `lang/`. Ogni schermata, con i suoi slot, sta in `menus/`. Nessuna stringa e nessun layout sono chiusi dentro al jar.

1 Funzionalità

Quello che rende ShadowBattlePass diverso non è un elenco di voci: è che ogni voce si può configurare invece di doverla accettare com'è.

Stagioni e livelli

Curve, non tabelle

Il costo dei livelli si descrive con una curva (lineare, esponenziale, piatta) invece di scrivere cento righe a mano. Puoi comunque sovrascrivere il singolo livello.

Tracce illimitate

Gratis e premium sono solo le due che arrivano con l'esempio. Puoi aggiungerne una terza, una quarta, ognuna con il suo prezzo e le sue ricompense.

Arretrati automatici

Chi compra la premium al livello trenta riceve **subito** tutte le ricompense premium dei trenta livelli già passati.

Livelli infiniti

Chi finisce la stagione continua a guadagnare: dopo l'ultimo livello si passa a una ricompensa che si ripete, così il pass non muore a metà mese.

Recupero per chi resta indietro

Chi è sotto la media guadagna di più, fino a un tetto che decidi tu. Un pass che diventa irraggiungibile smette di essere un obiettivo.

Prestigio

Chi ha finito tutto può ricominciare tenendo un segno di quante volte l'ha fatto.

Missioni

77 tipi di obiettivo, dai blocchi rotti alle creature uccise, dal denaro guadagnato ai biomi visitati, fino ai mob di altri plugin e al mercato delle criptovalute. Ogni obiettivo accetta filtri: quale blocco, quale creatura, quale mondo, quale regione, sopra o sotto quale altezza.

GRUPPO	ESEMPI
Blocchi	rompere, piazzare, minerali, raccolti, legna, secchi
Creature	mostri, boss, giocatori, allevamento, addomesticare, danno
Oggetti	craftare, fondere, incantare, pescare, riparare, commerciare
Movimento	a piedi, in volo, in barca, a cavallo, biomi, mondi
Il giocatore	tempo di gioco, accessi, progressi, incursioni, voti
Economia	guadagnare, spendere, negozio, asta, crypto, token
Altri plugin	livello isola, casse, regioni, mob custom

Anti-abuso incluso

I blocchi piazzati da un giocatore non contano quando li rirompe. Le creature nate da uno spawner sono marchiate alla nascita e si possono escludere. Chi è fermo da troppo tempo non avanza. E un tetto di eventi al secondo ferma le macro.

COME SI ESTRAGGONO

Un gruppo di missioni ha un periodo (giornaliero, settimanale, mensile, di stagione) e una dimensione: tre al giorno su quattordici disponibili, per esempio. L'estrazione è pesata — le missioni facili escono più spesso — e **deterministica**: lo stesso giocatore nello stesso giorno riceve sempre le stesse missioni, anche dopo un riavvio o su un altro server della rete.

Ci sono anche le **catene**: storie a capitoli che si aprono uno dopo l'altro, con capitoli nascosti finché non arrivi.

Ricompense

21 tipi, scrivibili in forma breve su una riga o in forma lunga quando servono dettagli.

```
rewards:
- "coins: 100"
- "money: 5000"
- "item: DIAMOND 3"
- "crate: vote 2"
- "permission: rank.vip 30d"
- "booster: 1.5 2h"
- "token: vip 5"
```

Oltre a queste ci sono **RANDOM** (una a caso, per peso, con le probabilità visibili al giocatore), **CHOICE** (il giocatore sceglie in un menu) e **BUNDLE** (un pacchetto riutilizzabile definito una volta sola).

Niente si perde mai

Se l'inventario è pieno, la ricompensa finisce nella cassetta postale e si ritira con `/bp mailbox`. Il riscatto viene scritto

prima

della consegna: perdere una ricompensa per un crash è brutto, consegnarla due volte è peggio.

1 Funzionalità — continua

Il resto

Negozi del pass

Le monete guadagnate giocando si spendono in un negozio tuo: cambi missione, booster, oggetti, quello che scrivi in `shop.yml`.

Sfide di server

Una barra condivisa da tutti: un milione di blocchi entro domenica, con la classifica di chi ha contribuito di più.

Booster

Da grado, a orario (il weekend, l'happy hour), personali o per tutto il server. Il migliore vince, oppure si sommano: lo decidi tu.

Serie di accessi

Chi torna ogni giorno accumula una serie, con ricompense che crescono e un margine di tolleranza per chi salta un giorno.

Voucher fisici

Un oggetto vero che sblocca la traccia premium. Il tuo store lo consegna anche quando il giocatore è offline, e lui lo usa quando vuole.

Regali

`/bp gift` : un giocatore compra la premium per un amico, con conferma e prezzo.

Recap di fine stagione

Una scheda personale: livello finale, posizione, missioni fatte, serie più lunga. Anche in JSON, per un sito o un bot Discord.

Classifiche volanti

Un ologramma con la classifica, piazzato dove sei con un comando. Non serve un altro plugin.

Editor in gioco

Apri un livello, trascini dentro gli oggetti veri, salvi. Il file di stagione viene riscritto in YAML leggibile, non in un blob.

Pass condiviso fra server

Lobby, survival e skyblock sullo stesso MySQL condividono un solo pass. Niente da installare sul proxy.

Tre battle pass già pronti

Configurare un pass da zero è una serata di lavoro. Quella serata è già fatta, tre volte:

```
/bpa template apply survival
/bpa season start survival
```

TEMPLATE	PER	LIVELLI	GIORNI	MISSIONI
survival	server survival normale	50	30	28

skyblock	isole, fattorie, produzione	50	30	25
pvp	combattimento	40	30	23

Ognuno porta stagione, curva, ricompense a ogni livello, missioni giornaliere e settimanali, e un gruppo di missioni riservato a chi ha comprato la premium. Applicare **non sovrascrive mai** un file che esiste già e **non avvia niente**: la stagione la fai partire tu.

Free e Premium

Il jar è uno solo. Senza licenza gira la versione Free, che non è una demo mutilata: è un battle pass che funziona, e va bene per un server piccolo.

	FREE	PREMIUM
Giocatori collegati insieme	20	illimitati
Livelli per stagione	25	illimitati
Tracce	1	illimitate
Gruppi di missioni	1	illimitati
Database MySQL	—	sì
Pass condiviso fra server	—	sì
Editor in gioco	—	sì
Battle pass già pronti	—	sì
Voucher e regali	—	sì
Item e mob di altri plugin	—	sì
Mercato, token, voti	—	sì
Ologrammi e placeholder	—	sì

Nessun limite cancella niente

Sopra il tetto dei giocatori il pass smette di contare e basta: i progressi restano dove sono e ripartono da lì il giorno in cui arriva la licenza. Una stagione da cento livelli caricata in Free parte a venticinque, e gli altri settantacinque sono ancora nel file, pronti a ricomparire.

ATTIVARE UNA LICENZA

```
/bpa license set SBP1.xxxxx.yyyyyy
/bpa reload
```

In alternativa scrivila in `plugins/ShadowBattlePass/license.key` , oppure nella variabile d'ambiente `SHADOWBATTLEPASS_LICENSE` se automatizzi i deploy.

2 Comandi

Tre comandi in tutto. Ogni argomento si completa premendo TAB, e propone solo cose che esistono davvero sul tuo server.

Giocatore — /battlepass

Alias: /bp , /pass . Permessi: shadowbattlepass.use (attivo per tutti).

COMANDO	COSA FA
/bp	apre il pass
/bp quests	le missioni
/bp shop	il negozio del pass
/bp info	stagione, tracce, booster, statistiche
/bp top [classifica]	la classifica. Senza argomenti apre la schermata; con un nome risponde in chat. Disponibili: xp , quests , streak , coins
/bp claim [livello all]	riscuote tutto, o un livello preciso
/bp coins	quante monete del pass hai
/bp mailbox	ritira i pacchi in attesa
/bp gift <giocatore> [traccia]	regala una traccia a qualcuno, con conferma e prezzo
/bp recap	il riepilogo della stagione, e l'archivio di quelle passate
/bp streak	la tua serie di accessi
/bp lang [lingua auto]	scegli la lingua, o torna a quella del client
/bp help	l'elenco

Missioni — /quests

Alias: /missioni , /bpq . Solo in gioco.

COMANDO	COSA FA
/quests	apre la schermata delle missioni
/quests list	le elenca in chat, con barre e contatori

<code>/quests claim [id]</code>	riscuote una missione, o tutte
<code>/quests reroll <id></code>	cambia una missione

Amministrazione — `/battlepassadmin`

Alias: `/bpa` , `/bpadmin` . Tutto richiede `shadowbattlepass.admin` .

GENERALE

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa gui</code>	il pannello di amministrazione
<code>/bpa reload</code>	rilegge configurazione, lingue, stagioni, missioni, negozio, sfide. Elenca i problemi trovati con il percorso esatto
<code>/bpa info</code>	stato del plugin: database, stagione, contenuti, integrazioni, errori
<code>/bpa license [set clear]</code>	che versione gira, e attiva o rimuove una licenza

UN GIOCATORE

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa xp <giocatore> <quanto></code>	dà esperienza, senza moltiplicatori e senza tetto
<code>/bpa setxp <giocatore> <quanto></code>	imposta l'esperienza a un valore preciso
<code>/bpa tier <giocatore> <quanti></code>	dà livelli, adeguando l'esperienza
<code>/bpa settier <giocatore> <livello></code>	porta esattamente a quel livello
<code>/bpa coins <giocatore> <quante></code>	dà monete. Un numero negativo le toglie
<code>/bpa track give <giocatore> <traccia></code>	sblocca una traccia, con tutti gli arretrati
<code>/bpa track take <giocatore> <traccia></code>	la toglie
<code>/bpa give <giocatore> <riga></code>	dà una ricompensa scritta con la sintassi dei file
<code>/bpa reset <giocatore></code>	azzerà pass e missioni di quel giocatore
<code>/bpa recap <giocatore></code>	stampa il recap in JSON

Gli importi accettano le abbreviazioni: `1000` , `1.5k` , `2m` .

/bpa give è l'aggancio per il tuo store

Accetta esattamente la sintassi dei file, quindi è il comando giusto da mettere in un webhook Tebex o Craftingstore.

```
/bpa give <giocatore> bundle: cassa-epica  
/bpa give <giocatore> money: 50000  
/bpa give <giocatore> item: DIAMOND 64
```

2 Comandi — amministrazione

STAGIONE

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa season list</code>	tutte le stagioni trovate
<code>/bpa season start <id></code>	ne avvia una. La scelta è ricordata fra i riavvii
<code>/bpa season end</code>	chiude quella corrente: consegna gli arretrati e mostra i recap
<code>/bpa season reset [id]</code>	cancella i progressi di una stagione
<code>/bpa season auto</code>	smette di forzarne una e torna al calendario
<code>/bpa season create <id> [livelli] [giorni]</code>	scrive un file di stagione nuovo, già giocabile e commentato

Attenzione

`/bpa season reset` è l'unica operazione del plugin che distrugge davvero qualcosa.

BATTLE PASS GIÀ PRONTI

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa template list</code>	il catalogo
<code>/bpa template info <id></code>	cosa contiene e quali file scriverebbe, prima di scriverli
<code>/bpa template apply <id></code>	li scrive e ricarica. Non sovrascrive mai, non avvia niente

TROVARE I NOMI GIUSTI

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa mob</code>	guarda la creatura che hai davanti e stampa tutti i nomi a cui risponde , con la riga già pronta per la missione
<code>/bpa item</code>	prende l'oggetto che hai in mano e stampa la sua riga di configurazione, la forma lunga e i filtri

Sono i due comandi che tolgono di mezzo la parte peggiore: indovinare come si chiama la roba di un altro plugin. Guardi il mob, dai `/bpa mob`, incolli la riga.

BOOSTER, SFIDE, MISSIONI

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa booster <giocatore> <x> <durata></code>	un booster personale
<code>/bpa booster global <x> <durata></code>	un booster per tutto il server, annunciato
<code>/bpa challenge list start stop</code>	le sfide di server
<code>/bpa quest complete <giocatore> <id></code>	forza il completamento di una missione
<code>/bpa quest reset <giocatore></code>	azzerà le missioni di un giocatore
<code>/bpa quest cycle <gruppo></code>	rimescola subito le missioni di tutti

VOUCHER, OLOGRAMMI, RETE

COMANDO	COSA FA
<code>/bpa voucher list</code>	i voucher definiti
<code>/bpa voucher give <giocatore> <id></code>	consegna un voucher. Funziona anche se è offline
<code>/bpa hologram place <classifica></code>	piazza la classifica dove sei
<code>/bpa hologram list remove</code>	gestisce quelle piazzate
<code>/bpa sync</code>	stato della sincronizzazione fra server

DALLA CONSOLE

Tutto quello che non ha bisogno di un giocatore davanti funziona anche da console, da uno scheduler o da un webhook. Le uniche eccezioni sono `/bpa gui`, `/bpa mob` e `/bpa item`, che per ovvi motivi devono essere dati in gioco.

3 Permessi

Sette nodi in tutto. Il plugin non nasconde funzioni dietro permessi che non hai chiesto: quello che c'è qui è tutto quello che c'è.

Giocatore

NODO	COSA DÀ	PREDEFINITO
<code>shadowbattlepass.use</code>	usare il pass e i suoi comandi	tutti
<code>shadowbattlepass.shop</code>	il negozio del pass	tutti

Amministrazione

NODO	COSA DÀ	PREDEFINITO
<code>shadowbattlepass.admin</code>	tutti i comandi di amministrazione e il pannello	op
<code>shadowbattlepass.bypass.limits</code>	nessun limite anti-farm, anti-AFK o di frequenza	op

Su `bypass.limits`

Chi ha questo nodo può avanzare nel pass a velocità illimitata. Va dato allo staff per fare prove, non a un grado acquistabile.

Tracce

NODO	COSA DÀ	PREDEFINITO
<code>shadowbattlepass.premium</code>	la traccia premium della stagione	nessuno
<code>shadowbattlepass.deluxe</code>	la traccia deluxe della stagione	nessuno

Questi due sono i nodi usati dal file di stagione di esempio. Se il tuo store ne assegna altri, cambia il campo `permission` della traccia in `seasons/season-1.yml` : il nome del nodo lo decidi tu.

Tre modi per sbloccare una traccia

Il permesso qui sopra, l'acquisto in gioco con la valuta del server, oppure un voucher fisico consegnato dal tuo store. Funzionano insieme, e in tutti e tre i casi gli arretrati vengono consegnati subito.

Moltiplicatori da grado

Il numero alla fine del nodo è una percentuale: `150` significa una volta e mezza, `200` il doppio. Assegna il nodo al grado che vuoi far guadagnare più in fretta.

NODO	COSA DÀ	PREDEFINITO
<code>shadowbattlepass.booster.125</code>	+25% di esperienza	nessuno
<code>shadowbattlepass.booster.150</code>	+50% di esperienza	nessuno
<code>shadowbattlepass.booster.200</code>	esperienza doppia	nessuno

Puoi inventarne altri con qualsiasi numero: `shadowbattlepass.booster.175` funziona senza doverlo dichiarare da nessuna parte.

4 Dipendenze e integrazioni

Una sola cosa è obbligatoria: il server. Tutto il resto è facoltativo, e se manca spegne una singola funzione senza mai impedire un avvio.

Requisiti

COSA	VERSIONE	NOTE
Paper	1.26.2 o superiore	funziona anche su Folia
Java	25	la stessa che richiede Paper
Database	—	incluso: crea da solo un file locale al primo avvio

Il database non è una dipendenza

Al primo avvio il plugin si crea un database locale e funziona. Se un giorno scrivi le credenziali MySQL in `config.yml`, le usa da solo: non devi convertire niente, perché lo schema è lo stesso.

Economia

PLUGIN	COSA SBLOCCA
ShadowEconomy	ricompense in denaro, missioni su guadagni e spese, negozio e asta, mercato di crypto e azioni, token
Vault	ricompense in denaro con qualsiasi economia compatibile

Se ci sono entrambi vince ShadowEconomy, perché espone più cose. Se non c'è nessuno dei due, le ricompense in denaro vengono segnalate in console con il nome della ricompensa che le chiedeva, invece di sparire in silenzio.

Permessi

PLUGIN	COSA SBLOCCA
ShadowPermissions	ricompense che danno un permesso, anche a tempo
LuckPerms	lo stesso
Vault (permessi)	lo stesso, senza durata

Il resto della suite Shadow

PLUGIN	COSA SBLOCCA
ShadowSkyBlock	missioni sul livello isola e sulle missioni dell'isola, pass di squadra condiviso fra i membri
ShadowRegions	missioni legate a una regione: "mina cento blocchi nella miniera "
ShadowCrazyChest	ricompense che danno chiavi delle casse
ShadowBasics	ologrammi delle classifiche
ShadowCommand	obiettivi personalizzati lanciati da uno script

Item personalizzati

Una ricompensa può essere un oggetto che appartiene a qualcun altro. Un server che vende un battle pass non regala spade di ferro.

PLUGIN	COME SI SCRIVE
Oraxen	<code>item: oraxen:mythril_sword</code>
Nexo	<code>item: nexo:qualcosa</code>
ItemsAdder	<code>item: itemsadder:myitems:ruby</code>
MMOItems	<code>item: mmoitems:SWORD:EXCALIBUR</code>
ExecutableItems	<code>item: executableitems:MY_ITEM</code>
EcoItems	<code>item: eco:qualcosa</code>
Slimefun	<code>item: slimefun:MAGIC_SUGAR</code>
HeadDatabase	<code>item: headdatabase:1234</code>
MythicMobs	<code>item: mythic:qualcosa</code>

Non sai come si chiama? Tienilo in mano e dai `/bpa item` : ti stampa la riga già pronta. E l'editor in gioco riconosce da solo a chi appartiene un oggetto trascinato dentro, quindi lo salva **come suo** e non come una copia della sua forma.

Servono texture o modelli 3D ma non vuoi installare nessuno di questi plugin? Non serve: `model-data` , `item-model` e `texture` funzionano con il solo resource pack.

Mob personalizzati

Una missione può chiedere di uccidere il boss che hai costruito tu.

PLUGIN	SUPPORTO
--------	----------

MythicMobs	riconoscimento diretto, con il suo id
ModelEngine	riconoscimento diretto, con l'id del modello
EliteMobs, InfernalMobs, LevelledMobs, EcoMobs e altri	riconoscimento generico dal marchio che lasciano sulla creatura

Non c'è una lista chiusa, ed è voluto

Ogni plugin marchia le sue creature a modo suo e metà cambiano forma fra una versione e l'altra. Invece di un adattatore per ognuno — che si romperebbe il giorno dell'aggiornamento, in silenzio — il plugin legge il marchio che la creatura porta addosso. Funziona anche con plugin che oggi non esistono ancora. Per sapere a quali nomi risponde un mob, guardalo e dai `/bpa mob`.

Incantesimi personalizzati

Nessuna integrazione necessaria: gli incantesimi si cercano nel registro del server, quindi qualunque incantesimo registrato da un altro plugin funziona scrivendo il suo nome.

```
enchants:
  sharpness: 5
  ecoenchants:lifesteal: 3
```

Altro

PLUGIN	COSA SBLOCCA
PlaceholderAPI	49 placeholder del pass utilizzabili in scoreboard, tab, chat e ovunque
Votifier / NuVotifier	missioni sui voti. Copre tutti i plugin di voto, perché passano tutti da qui
WorldGuard	alternativa a ShadowRegions per le missioni legate a una regione
Tebex, Craftingstore e simili	tramite <code>/bpa give</code> e <code>/bpa voucher give</code> , che funzionano anche a giocatore offline

Come si comporta quando manca qualcosa

Sempre allo stesso modo: la funzione che dipendeva da quel plugin si spegne, il resto continua, e in console compare **una riga sola** che dice quale ricompensa o quale missione lo stava chiedendo — con il file e la posizione esatta.

```
[items] Oraxen non e' installato, quindi l'oggetto 'mythril_sword' chiesto da
seasons/season-1.yml rewards.50.premium #1 non puo' essere creato.
```

Una ricompensa che diventa silenziosamente niente è il risultato peggiore possibile per un giocatore che ha pagato: è per questo che quel messaggio esiste, e che dice esattamente dove guardare.