

SUITE SHADOW

ShadowControl

Un posto solo dove vedere cosa hai, cosa sta girando e cosa è da aggiornare. Un pulsante che aggiorna tutto. E un assistente che risponde ai tuoi giocatori quando non c'è nessuno.

VERSIONE	MINECRAFT	SERVER	JAVA
1.0.0	1.26.2	Paper 26.2	25

Indice

- 1** Che cos'è ShadowControl
Il problema che risolve, e come

- 2** Requisiti e installazione
Tre passi, nessuna dipendenza da installare

- 3** Gratuito e Premium
Cosa cambia, e come si attiva una chiave

- 4** Funzionalità
Il pannello, gli aggiornamenti, i controlli automatici

- 5** L'assistente e le richieste di aiuto
Risponde ai giocatori, e passa allo staff quello che non può risolvere

- 6** Comandi
Tutti, con permesso e descrizione

- 7** Permessi
Chi può fare cosa, e i valori predefiniti

- 8** Dipendenze e integrazioni
Cosa serve, cosa è facoltativo, con cosa si parla

- 9** Configurazione
Ogni voce di config.yml

- 10** Domande frequenti
E cosa fare quando qualcosa non torna

PERCHÉ /SCTRL E NON /SC

Perché `/sc` non è detto che sia libero. Se hai ShadowBasics installato, quel comando è già la chat dello staff, e chi arriva dopo non lo ottiene. `/sctrl` risponde sempre, come `/shadowcontrol`, `/suite` e `/shadow`. All'avvio la console scrive quale etichetta ha ottenuto davvero, e avvisa se una è andata a un altro plugin.

Come leggere questo manuale

Se vuoi solo partire, ti bastano i capitoli **2** e **3**: sono due pagine e cinque minuti. Il capitolo **5** serve solo se hai la versione Premium e vuoi accendere l'assistente. Tutto il resto serve quando vorrai sapere perché una cosa funziona come funziona.

IN GIOCO NON SI SCRIVE NIENTE

ShadowControl si usa con i pulsanti. Il comando `/sctrl` apre il pannello, e da lì è tutto a clic, comprese le conferme, che arrivano in chat come pulsanti verdi e rossi da premere. I comandi scritti elencati nel capitolo 6 esistono per la console e per chi li preferisce, non perché siano necessari.

1. Che cos'è ShadowControl

ShadowControl è il pannello di controllo della suite Shadow: mostra ogni plugin Shadow che possiedi, dice quale sta girando e quale è rimasto indietro, e aggiorna tutto con un pulsante solo.

Il problema

Un server con otto plugin della stessa suite ha otto versioni da tenere a mente. Nessuno le tiene a mente. Ci si accorge che una era vecchia il giorno in cui qualcosa smette di funzionare, e a quel punto la domanda non è più «cosa aggiorno» ma «da quanto era rotto».

Il giro completo, senza un pannello, è questo: aprire la cartella plugins, leggere i nomi dei file, sperare che il nome dica la verità sulla versione che c'è dentro, andare sul sito, cercare la pagina giusta, confrontare, scaricare, copiare, riavviare. Per otto plugin. Ogni volta.

La risposta

Cosa fa	Come
Vedi la suite intera	Un pannello con un'icona per prodotto: cosa esiste, cosa hai, cosa è acceso.
Sai subito cosa è vecchio	Versione installata e ultima uscita, una accanto all'altra, con le novità di quella nuova.
Aggiorni con un pulsante	Scarica, verifica e prepara tutto in una volta. Solo i plugin che hai già.
Niente si rompe	Il file nuovo non viene mai scritto sopra un plugin acceso. Il cambio lo fa il server, al riavvio.
Non si perde un pezzo	Un plugin della suite installato qui compare nel pannello anche se è uscito dopo.

Cosa non fa, e non farà mai

- **Non ricarica i plugin a caldo.** Nessun `/reload`, nessuna sostituzione al volo. È il modo più veloce per rompere un server, e i danni si presentano tre ore dopo in un punto che non c'entra niente.
- **Non installa prodotti che non hai.** Aggiorna quello che c'è. Comprare e installare restano decisioni tue.
- **Non manda dati sui giocatori.** Verso i nostri server viaggiano il nome che dai a questa installazione e la chiave di licenza. Nient'altro, mai. Se accendi l'assistente, al fornitore che scegli tu arriva la domanda che il giocatore ha scritto e la descrizione del tuo server: mai coordinate, inventari o indirizzi. Vedi il capitolo 5.
- **Non si spegne se il nostro sito è giù.** Continua a mostrarti cosa hai. Un pannello che smette di funzionare quando serve non serve.

PESO SUL SERVER: ZERO

ShadowControl non registra *nessun* listener di gioco: né blocchi, né entità, né movimento, né eventi a ogni tick. Si sveglia solo quando un giocatore entra o esce, quando un plugin si accende o si spegne, quando qualcuno scrive uno dei comandi e quando apri il pannello. Anche l'assistente non fa eccezione: nessuno legge la chat, e l'attesa della risposta avviene fuori dal thread principale. A server acceso il suo costo è nullo, e non è un'ottimizzazione: è come è fatto.

2. Requisiti e installazione

Requisiti

Minecraft	1.26.2
Server	Paper 26.2 (build 115 o successiva). Compatibile con Folia.
Java	25, che è comunque il requisito di Paper 26.2
Dipendenze	Nessuna. Nessun database, nessuna libreria da installare.
Spazio	Circa 200 KB per il jar, più lo spazio degli aggiornamenti che scarichi

Installazione

- 1 Copia il jar.** Metti `ShadowControl-1.0.0.jar` nella cartella `plugins` del server.
- 2 Avvia il server.** Al primo avvio vengono creati i file di configurazione, le lingue e i menu.
- 3 Attiva la licenza.** Vedi il capitolo successivo: è una riga da incollare in `config.yml`.
- 4 Entra in gioco e scrivi `/sctrl`.**

Alla fine, nella cartella dati troverai questo:

```
plugins/ShadowControl/  
  config.yml      tutte le impostazioni  
  catalog.yml     l'elenco dei prodotti della suite  
  license.token   la licenza, creata all'attivazione  
  lang/it_IT.yml  i messaggi in italiano  
  lang/en_US.yml  i messaggi in inglese  
  menus/*.yaml    la disposizione dei pannelli
```

FUNZIONA SUBITO, ANCHE SENZA TOCCARE NIENTE

Appena installato il pannello si apre e ti dice cosa hai, cosa gira e che versione è. La configurazione serve per la parte degli aggiornamenti.

Aggiornare ShadowControl stesso

Si aggiorna come tutti gli altri: compare nel proprio pannello e si mette in attesa del riavvio insieme al resto. Non c'è niente di speciale da fare.

3. Gratuito e Premium

Un jar solo, due versioni. Senza chiave gira la **gratuita**, che è un prodotto intero e non una dimostrazione. Con una chiave firmata gira la **Premium**, che aggiunge le cose che servono quando i plugin diventano tanti.

Cosa cambia

	Gratuita	Premium	
Il pannello, per intero	sì	sì	Cosa hai, cosa gira, cosa è da aggiornare
Sapere che un aggiornamento esiste	sì	sì	Con le novità della versione che ti manca
Aggiornare un plugin alla volta	sì	sì	Verificato e preparato allo stesso modo
Quanti plugin Shadow installati	fino a 3	senza limite	Contati, non scelti da noi
Il pulsante che aggiorna tutto insieme	no	sì	Dieci plugin in un clic
Controllo automatico a orario	no	sì	<code>check.interval</code>
Download automatico	no	sì	<code>updates.auto-download</code>
Avviso agli amministratori quando entrano	no	sì	Solo a chi ha il permesso
L'assistente e le richieste di aiuto	no	sì	Capitolo 5

COSA NON È DIETRO LA CHIAVE, DI PROPOSITO

Vedere cosa hai, sapere che un aggiornamento esiste, e installarlo. Far pagare la notizia che un plugin è vecchio vorrebbe dire che un cliente che ha pagato un *altro* plugin Shadow ne gira una versione superata per colpa di questo: renderebbe peggiore la suite, non più ricco il pannello.

Come si attiva

Due strade, a seconda di cosa hai in mano. Entrambe si scrivono una volta sola.

- 1 **Hai un codice d'acquisto**, quello del marketplace:

```
/sctrl license claim <codice>
```

Il server si presenta da solo al servizio di attivazione, che gli firma una licenza legata ai suoi indirizzi. Un secondo, nessuna email da mandare.

- 2 **Hai già una chiave**, perché te l'abbiamo mandata o perché stai spostando un server:

```
/sctrl license activate <chiave>
```

La chiave finisce in `plugins/ShadowControl/license.yml`, non in `config.yml`: così una richiesta di assistenza che dice «mandami il config» non arriva con dentro la licenza di qualcuno. Se preferisci scriverla a mano, `license.key` in `config.yml` funziona lo stesso, e vale meno del file.

Chi mette in piedi i server con dei contenitori può passarla senza scriverla in nessun file: la variabile d'ambiente `SHADOWCONTROL_LICENSE`, oppure `-Dshadowcontrol.license=<chiave>` nella riga di avvio. Vengono lette prima di tutto il resto.

A licenza attiva, in console leggi una riga come questa:

```
[ShadowControl] | Licenza PREMIUM (ACTIVE)
```

Cosa succede dietro

La chiave è la licenza: un blocco firmato con una firma Ed25519 che contiene numero d'ordine, intestatario, scadenza e a quali indirizzi è legata. La verifica avviene sul tuo server, contro una chiave pubblica compilata dentro al jar. Non c'è nessuna chiamata a ogni avvio, nessuna attesa, e il server parte alla sua velocità normale anche se il nostro sito è giù.

OGNI PLUGIN DELLA SUITE HA LA SUA COPPIA DI CHIAVI

Una licenza di ShadowGames non attiva ShadowControl, e viceversa: non perché ci sia un controllo che confronta due nomi, ma perché la firma è fatta con un'altra chiave e qui non torna. È una differenza che conta: un controllo si toglie ricompilando, una firma no.

Cose che è giusto sapere

- **La licenza segue gli indirizzi del server**, non la cartella. Sopravvive a riavvii e reinstallazioni. Se cambi macchina o dominio, scrivici: si riemette.
- **Più server dietro lo stesso indirizzo contano come uno.** Un network su una macchina sola ha bisogno di una licenza sola.
- **Una licenza appena scaduta, o che non riconosce gli indirizzi**, ha i giorni di `license.grace-days` di tolleranza prima di tornare gratuita. Quasi sempre è un rinnovo in arrivo o un proxy, non un furto.
- **La chiave non compare mai per esteso** né in chat né in console: `/sctrl license` mostra lo stato, l'intestatario e la scadenza, non il segreto.

Se qualcosa non va

Apri `/sctrl`, poi **Come sta il pannello**, oppure scrivi `/sctrl license`. Lo stato è sempre scritto per esteso.

Stato	Vuol dire
PREMIUM (ACTIVE)	Tutto a posto, niente da fare.
CREATOR (ACTIVE)	La chiave universale dell'autore. Non è in vendita e non scade.

Stato	Vuol dire
PREMIUM (GRACE)	Qualcosa non torna — scadenza vicina, indirizzi cambiati — ma sta ancora funzionando. Guarda la riga in console: dice cosa.
FREE (FREE)	Nessuna chiave, oppure una chiave che non si applica più. Il pannello resta completo.

IL SERVER NON SI FERMA MAI PER UNA LICENZA

Il caso peggiore è tornare gratuiti, detto chiaro in console. Il plugin non si spegne, non lancia errori, non interrompe niente a metà e non tocca un solo dato. Nessun giocatore si accorge di niente.

4. Funzionalità

4.1 Il pannello della suite

Si apre con `/sctr1`. Un'icona per prodotto, e le righe sono ordinate **per urgenza, non in alfabetico**: quello che ha bisogno di una decisione sale in cima da solo. Chi apre il pannello una volta al mese legge la prima riga e ha già capito se deve fare qualcosa.

Stato	Significato
pronto, riavvia	Già scaricato: entra in funzione al prossimo avvio
da aggiornare	Ne è uscita una versione più nuova
spento	Il file c'è ma il plugin non sta girando
aggiornato	Tutto a posto
build di prova	Qui c'è una versione più avanti di quella pubblicata
sconosciuto	Non abbiamo informazioni su questo prodotto
non presente	Non è su questo server, e l'aggiornamento non lo tocca

Ogni icona dice, senza doverci cliccare sopra:

- due righe su cosa fa quel plugin;
- la versione che hai e l'ultima uscita;
- se è acceso oppure no, sempre, anche quando è tutto in ordine;
- peso, data e le prime novità della versione nuova, quando ce n'è una.

Clic sinistro apre la scheda del prodotto, **clic destro** aggiorna solo quello. In basso ci sono un filtro (tutto, solo i miei, solo da aggiornare, solo quelli che non ho), la ricerca di aggiornamenti, e lo stato del pannello.

4.2 Aggiorna tutto

È il pulsante al centro della riga in basso, ed è il motivo per cui esiste tutto il resto. **Cambia forma invece di spegnersi**, perché un pulsante grigio non dice a nessuno perché è grigio:

Situazione	Cosa vedi
C'è da aggiornare	AGGIORNA TUTTO (3) , con l'elenco di cosa toccherà, da che versione a quale, e il peso totale
È tutto aggiornato	Sei aggiornato , con la data dell'ultimo controllo
Licenza non attiva	Lo stato della licenza e cosa fare
Download in corso	Aggiornamento in corso : cliccandolo lo guardi lavorare

Prima di scaricare qualsiasi cosa chiede conferma, elencando riga per riga cosa sta per fare. Durante il lavoro una schermata si ridisegna due volte al secondo con una barra di avanzamento per plugin. Puoi chiuderla: il download non si ferma.

SOLO QUELLO CHE HAI

Il pulsante guarda la cartella plugins, non il catalogo. Un prodotto che non è su questo disco non viene mai scaricato, qualunque cosa sia disponibile. Quello che hai comprato è esattamente quello che il pannello mantiene aggiornato.

4.3 Come avviene un aggiornamento

Questa è la parte che conta, ed è volutamente noiosa.

- 1 **Chi.** Solo i plugin installati che hanno una versione più recente.
- 2 **Posso.** Si controlla che quella versione sia per il tuo Minecraft.
- 3 **Scarico.** In una cartella d'appoggio, calcolando la firma mentre i byte passano.
- 4 **Verifico.** Dimensione attesa, firma SHA-256, e soprattutto si apre il file e gli si chiede che plugin sia. Se dentro non c'è esattamente quello che avevamo chiesto, il file viene cancellato subito.
- 5 **Metto in attesa.** Il file va nella cartella che il server legge all'avvio.

Il cambio vero e proprio lo fa il server, da solo, al riavvio successivo, quando di quel plugin non c'è nessuna classe caricata. **Per questo dopo un aggiornamento serve un riavvio**, e per questo un aggiornamento non può rompere un plugin mentre sta lavorando.

NESSUNA FRETTA

Finché non riavvii, gira la versione vecchia: esattamente quella che stava girando un minuto prima. Riavvii quando fa comodo a te. Se cambi idea, il pannello ha un pulsante per buttare via un aggiornamento già scaricato.

4.4 La scheda di un plugin

Si apre cliccando un'icona. Mostra la descrizione completa, tutte le novità della versione nuova, e quattro pulsanti:

Pulsante	Cosa fa
Aggiorna questo	Cambia in base allo stato: aggiorna, annulla l'attesa, spiega perché non gira, o dice che è già a posto
Apri il suo pannello	Esegue il comando principale di quel plugin, quando è acceso
Il file	Nome del jar, peso, nome interno, se sta girando
Cosa cambia	Scrivo in chat tutte le novità della versione

Quando un plugin è **spento**, il pannello non finge di poterlo riparare: dice che il jar c'è ma il plugin non gira, e ti manda a guardare la console dell'avvio, dove il motivo è quasi sempre scritto.

4.5 Controlli automatici e avvisi

- **All'avvio**, cinque secondi dopo che il server ha finito di partire, così la fotografia è completa.
- **A intervalli regolari**, ogni sei ore di serie, modificabile o disattivabile.
- **Quando entri**, se hai il permesso, ti arriva un avviso con due pulsanti già pronti: aprire il pannello, oppure aggiornare tutto. Se non c'è niente da dire, nessun messaggio.
- **Download automatico**, se lo accendi: quello che un controllo trova viene scaricato e messo in attesa da solo. Anche così niente entra in funzione senza un riavvio deciso da te.

4.6 Un catalogo che non perde pezzi

L'elenco dei prodotti sta in `catalog.yml`. Quel file è tuo e non viene mai sovrascritto da un aggiornamento, quindi le voci nuove ti arrivano lo stesso, da tre parti:

- **quello che hai scritto tu**, che vince sempre;
- **il catalogo di serie** dentro il plugin, per le voci che nel tuo file mancano;
- **il server stesso**: un plugin installato qui che si chiama `Shadow` -qualcosa viene mostrato anche se nessuno lo ha ancora descritto.

Serve a non perdere mai un pezzo della suite: prima di questo, un plugin fuori catalogo sarebbe stato invisibile, non controllato e non aggiornato, senza una riga da nessuna parte che dicesse perché.

4.7 Lingue e personalizzazione

- **Italiano e inglese** inclusi. La lingua segue il client di ogni giocatore: chi ha il gioco in inglese legge l'inglese, senza che nessuno imposti niente. Aggiungerne una terza vuol dire mettere un file in `lang/`.
- **Ogni parola è modificabile**, compresi i due pulsanti di conferma.
- **I pannelli si possono ridisegnare**: titoli, materiali e posizione dei pulsanti stanno nei file di `menus/`. Un file incompleto non rompe niente, perché ogni valore ha una riserva.
- **Le icone dei prodotti** si cambiano in `catalog.yml`.

5. L'assistente e le richieste di aiuto

Due comandi per i tuoi giocatori: uno che risponde alle domande, e uno che chiede aiuto e passa allo staff quello che una risposta non risolve. Funzione della versione **Premium**.

LA CHIAVE API LA PAGHI TU

Comprando la Premium compri l'integrazione, non i token. Serve un tuo account su **Anthropic** o su **OpenAI**, la chiave va in `config.yml`, e il consumo lo paghi a loro. Più sotto trovi i costi reali e i quattro limiti che il plugin mette da solo perché non ci siano sorprese.

5.1 I due comandi

Comando	Cosa fa
<code>/shadowai <domanda></code>	Una conversazione. Come funziona il tuo server, come si usa un plugin della suite, oppure una domanda su Minecraft in generale. Si ricorda gli ultimi scambi; <code>/shadowai reset</code> glieli fa dimenticare.
<code>/helpstaff <problema></code>	Chiede aiuto. Se è una domanda, risponde e finisce lì. Se è un problema vero — un furto, un ban, un pagamento, un bug — apre una richiesta per lo staff, con dentro il riassunto.

PERCHÉ NON RISPONDE A TUTTO

Perché fingere di gestire una segnalazione di furto sarebbe peggio che non avere l'assistente: quella persona resterebbe ad aspettare una cosa che non arriva. Su `/helpstaff` il compito più importante dell'assistente non è rispondere, è riconoscere quando *non deve*.

5.2 Come fa a sapere le cose del tuo server

In `plugins/ShadowControl/ai/assistant.yml` scrivi com'è fatto il tuo server: il nome, che tipo di server è, le regole, cosa ha di particolare. In `ai/packs/` c'è già un file per ogni plugin della suite, con i suoi comandi veri, scritto da noi e aggiornato a ogni versione.

Entrano in gioco **solo i pacchetti dei plugin che hai davvero installati**: quello che non hai, l'assistente non lo nomina e non lo consiglia. Se aggiungi un plugin della suite, il suo pacchetto si accende da solo al riavvio successivo.

ShadowBasics	24 comandi
ShadowEconomy	14 comandi
ShadowGames	11 comandi
ShadowSkyBlock	6 comandi
ShadowControl	4 comandi

ShadowBattlePass, ShadowCrazyChest	3 comandi ciascuno
ShadowPermissions	2 comandi
ShadowRegions, ShadowCommand	1 comando ciascuno

5.3 Perché due chiamate e non una

Perché mandare i comandi di dieci plugin a ogni singola domanda costerebbe dieci volte tanto, e risponderebbe anche peggio. Una domanda fa al massimo due giri:

- 1 Lo smistamento.** Un giro cortissimo che legge solo una riga per plugin e decide di cosa si sta parlando. Se la domanda nomina un plugin senza ambiguità — «come proteggero il terreno», «non mi parte la battle pass» — questo giro si salta del tutto e non costa niente.
- 2 La risposta,** caricando soltanto il pacchetto scelto.

Se non si capisce di quale plugin si stia parlando, l'assistente **chiede di spiegare meglio** invece di tirare a indovinare. Se invece è una domanda su Minecraft in generale, risponde e basta, senza caricare niente.

5.4 Quanto costa, e i limiti

Un comando che chiama un servizio a pagamento, aperto a chiunque entri e senza tetto, è una carta di credito lasciata sul bancone. I quattro limiti fermano quattro cose diverse: la macro, la persona insistente, la somma di cento persone ragionevoli, e la spesa in sé.

Limite	Di serie	Cosa ferma
<code>ai.limits.cooldown-seconds</code>	15	Chi tiene premuto il tasto invio
<code>ai.limits.per-player-per-day</code>	20	La singola persona insistente
<code>ai.limits.per-server-per-day</code>	400	Il totale di tutti quanti
<code>ai.limits.max-spend-per-day</code>	5,00 \$	La spesa stimata, con i prezzi scritti in config

I conteggi sono salvati su disco: un riavvio non azzerà il tetto giornaliero. `-1` toglie un limite. Con `/sctrl ai` vedi in ogni momento fornitore, modello, domande di oggi e spesa stimata.

Per farsi un'idea, con circa 3.000 token di contesto e 200 domande al giorno:

gpt-4o-mini	circa 5 \$ al mese
claude-haiku-4-5	circa 25 \$ al mese
claude-sonnet-5	circa 70 \$ al mese
claude-opus-5	circa 120 \$ al mese

Stime, non fatture: i prezzi dei fornitori cambiano, e in `config.yml` trovi la tabella da ricontrollare. Il plugin chiede da solo la memorizzazione del contesto, che su tutti i modelli taglia parecchio, perché la parte grossa è identica a ogni domanda.

5.5 Quale modello, e quale fornitore

Tutti e due, e il modello lo scegli tu. Con `ai.provider: auto` viene usato quello per cui hai messo una chiave; con tutte e due vince Claude. In `ai.claude.model` e `ai.openai.model` scrivi il modello che preferisci, e in `ai.pricing` il suo prezzo, perché il tetto di spesa sappia contare. Un modello che non è nella tabella funziona lo stesso, ma conta zero nella spesa: meglio aggiungerlo che avere un tetto che non scatta mai.

`ai.openai.endpoint` si tocca solo per usare un servizio compatibile con le Chat Completions di OpenAI, per esempio un modello che fai girare tu.

5.6 Le richieste di aiuto

Ogni volta che `/helpstaff` incontra un problema vero, nasce una richiesta numerata. Chi ha il permesso `shadowcontrol.tickets` riceve subito un avviso in chat con un pulsante che apre l'elenco, oppure lo apre con `/sctrl tickets`.

Nell'elenco le richieste che non ha ancora preso nessuno stanno per prime e brillano. Aprendone una, quattro pulsanti:

Pulsante	Cosa fa
Prendi in carico	Scrive che la segui tu, così gli altri non ci lavorano sopra in due. Se è già di qualcun altro il pulsante lo dice e chiede conferma prima di toglierliela.
Prepara una risposta	Fa scrivere all'assistente una bozza, solo quando la chiedi tu. È l'unica chiamata a pagamento di tutto il pannello.
Manda la risposta	La recapita al giocatore, anche se nel frattempo è uscito e rientrato.
Segna fatto	Chiude la richiesta senza mandare niente. Un pulsante la riapre.

La richiesta si porta dietro **chi l'ha presa in carico e quando**, e **chi l'ha segnata fatta e quando**. In cima ci sono sempre le parole esatte del giocatore, e sotto il riassunto dell'assistente: il riassunto serve a capire in fretta, non a sostituire quello che la persona ha scritto davvero.

Se preferisci scrivere una risposta tua invece di mandare la bozza:

```
/sctrl ticket rispondi <numero> <testo>
```

LE RICHIESTE FUNZIONANO ANCHE SENZA ASSISTENTE

Se non hai messo nessuna chiave API, o se sei sulla versione gratuita, `/helpstaff` apre lo stesso la richiesta, con le parole del giocatore al posto del riassunto. Chi chiede aiuto ha un problema adesso, e non gli interessa cosa c'è scritto nel tuo `config.yml`. Ogni persona può avere al massimo tre richieste aperte per volta, così il pannello resta leggibile.

5.7 Cosa l'assistente non può fare

- **Non ha nessuno strumento.** Non può eseguire comandi, dare oggetti, bannare, leggere file o toccare il mondo. Riceve del testo e restituisce del testo: fine. Anche se un giocatore lo convincesse a «dare» qualcosa, non c'è niente da cui darlo.
- **Non legge la chat.** Parte solo quando qualcuno scrive uno dei due comandi. Non ci sono ascoltatori sulla chat, sui blocchi o sui movimenti.
- **Non manda dati dei giocatori.** Al fornitore arriva la domanda scritta, il testo del tuo `assistant.yml` e i comandi dei plugin che hai. Non coordinate, non inventari, non indirizzi IP.
- **Non blocca mai il server.** Le chiamate avvengono fuori dal thread principale; se il fornitore non risponde entro `ai.timeout`, il giocatore legge che non è andata e nessun altro si accorge di niente.

5.8 Accendere l'assistente

- 1 Attiva la Premium (capitolo 3).
- 2 Apri `plugins/ShadowControl/config.yml`, sezione `ai`, e metti la chiave in `ai.claude.api-key` oppure in `ai.openai.api-key`.
- 3 Racconta il tuo server in `plugins/ShadowControl/ai/assistant.yml`. Bastano dieci righe, ma sono quelle che fanno la differenza fra una risposta generica e una che parla del *tuo* server.
- 4 `/sctrl reload`, poi `/sctrl ai` per controllare che dica il fornitore e il modello e non un errore.

SE AGGIORNI DA UNA VERSIONE PRECEDENTE

La sezione `ai` viene aggiunta in fondo al tuo `config.yml` al primo avvio, con tutti i suoi commenti, senza toccare una riga di quello che avevi scritto tu. Lo stesso vale per i testi: i file in `lang/` vengono aggiornati e i tuoi restano accanto con l'estensione `.old`.

6. Comandi

Tre comandi. `/shadowcontrol` per te che amministri, con gli alias `/sctrl`, `/suite` e `/shadow`; `/shadowai` e `/helpstaff` per i tuoi giocatori. Negli esempi si usa `/sctrl`.

Il pannello

Comando	Permesso	Cosa fa
<code>/sctrl</code>	<code>shadowcontrol.gui</code>	Apri il pannello della suite. È l'unico comando che serve davvero.
<code>/sctrl check</code>	<code>shadowcontrol.check</code>	Chiedi quali versioni sono uscite. Non scarica niente.
<code>/sctrl update all</code>	<code>shadowcontrol.update</code>	Aggiorna tutto quello che hai. In gioco chiede conferma con due pulsanti.
<code>/sctrl update <plugin></code>	<code>shadowcontrol.update</code>	Aggiorna solo quel prodotto, sempre con conferma.
<code>/sctrl list</code>	<code>shadowcontrol.command</code>	L'elenco della suite in chat: stato, versione installata e ultima uscita.
<code>/sctrl info <plugin></code>	<code>shadowcontrol.command</code>	La scheda di un prodotto, con tutte le novità della versione.
<code>/sctrl status</code>	<code>shadowcontrol.command</code>	Da dove arrivano gli aggiornamenti, ultimo controllo, conteggi, ultimo errore.
<code>/sctrl tickets</code>	<code>shadowcontrol.tickets</code>	Apri l'elenco delle richieste di aiuto. Da lì è tutto a pulsanti.
<code>/sctrl ticket rispondi <n> <testo></code>	<code>shadowcontrol.tickets</code>	Manda una risposta scritta da te invece della bozza. Accetta anche <code>prendi</code> , <code>fatto</code> e <code>riapri</code> .
<code>/sctrl ai</code>	<code>shadowcontrol.command</code>	Stato dell'assistente: fornitore, modello, domande di oggi e spesa stimata.
<code>/sctrl license</code>	<code>shadowcontrol.command</code>	Stato della licenza, intestatario, scadenza e identificativo di questo server.
<code>/sctrl license claim <codice></code>	<code>shadowcontrol.admin.license</code>	Trasforma un codice d'acquisto in una licenza firmata per questo server.
<code>/sctrl license activate <chiave></code>	<code>shadowcontrol.admin.license</code>	Attiva una chiave che hai già in mano.
<code>/sctrl license refresh</code>	<code>shadowcontrol.admin.license</code>	Rilegge la licenza adesso, senza aspettare il controllo automatico.

Comando	Permesso	Cosa fa
<code>/sctrl reload</code>	<code>shadowcontrol.reload</code>	Rilegge configurazione, catalogo, lingue e menu. Non tocca i download.
<code>/sctrl restart</code>	<code>shadowcontrol.restart</code>	Riavvia il server, se è stato abilitato. Vedi l'avvertenza sotto.

Per i giocatori

Comando	Permesso	Cosa fa
<code>/shadowai <domanda></code>	<code>shadowcontrol.ai</code> (tutti)	Chiede all'assistente. Alias <code>/ai</code> , <code>/ask</code> .
<code>/shadowai reset</code>	<code>shadowcontrol.ai</code> (tutti)	Gli fa dimenticare il discorso di prima.
<code>/helpstaff <problema></code>	<code>shadowcontrol.help</code> (tutti)	Chiede aiuto: risponde l'assistente, oppure apre una richiesta per lo staff. Alias <code>/staffhelp</code> , <code>/askstaff</code> .

Senza la versione Premium i due comandi rispondono che è una funzione a pagamento, ma `/helpstaff` apre la richiesta per lo staff lo stesso.

I comandi sono in inglese, i messaggi no

Ogni comando e ogni sottocomando si scrivono in inglese: `check`, `update`, `list`, `status`, `tickets`, `license`, `reload`. Vale per tutta la suite, ed è voluto: un comando è un'istruzione al server, e un server si amministra allo stesso modo in qualunque paese. Quello che *leggono* i tuoi giocatori è un'altra cosa: quello sta in `lang/`, si traduce, e la lingua che servi di serie la scegli con `messages.default-locale`.

Completamento automatico

Funziona su tutto. `/sctrl update all` seguito da spazio propone `all` e i soli prodotti che hanno davvero un aggiornamento; `/sctrl info` propone tutto il catalogo.

Console e gioco si comportano diversamente

Di proposito. In gioco `/sctrl update all` fa comparire due pulsanti in chat e aspetta la risposta; da console parte subito, perché uno script non può cliccare niente e chi scrive in console ha già deciso.

SUL COMANDO DI RIAVVIO

È **spento di serie**, e va acceso in due punti: `allow-restart` in `config.yml` e il permesso `shadowcontrol.restart`. Il motivo è che il server torna su da solo soltanto se hai impostato `restart-script` in `spigot.yml`. Senza quello, si ferma e basta. Verifica di avere lo script, e provalo, prima di accendere il pulsante.

7. Permessi

Tutti i permessi sono predefiniti per gli operatori, tranne i due comandi dell'assistente, che sono di tutti, e quello di riavvio, che non ha nessuno.

Permesso	Predefinito	Cosa apre
<code>shadowcontrol.command</code>	operatori	Usare <code>/sctrl</code> e i comandi di sola lettura
<code>shadowcontrol.gui</code>	operatori	Aprire il pannello della suite
<code>shadowcontrol.check</code>	operatori	Cercare aggiornamenti
<code>shadowcontrol.update</code>	operatori	Scaricare e preparare gli aggiornamenti
<code>shadowcontrol.reload</code>	operatori	Ricaricare la configurazione e ricontrollare la licenza
<code>shadowcontrol.notify</code>	operatori	Ricevere l'avviso entrando, quando c'è da aggiornare
<code>shadowcontrol.ai</code>	tutti	Usare <code>/shadowai</code>
<code>shadowcontrol.help</code>	tutti	Usare <code>/helpstaff</code>
<code>shadowcontrol.tickets</code>	operatori	Vedere e gestire le richieste di aiuto, e riceverne l'avviso
<code>shadowcontrol.admin.license</code>	operatori	Attivare, ritirare e ricaricare la licenza
<code>shadowcontrol.restart</code>	nessuno	Riavviare il server dal pannello
<code>shadowcontrol.admin</code>	operatori	Tutti quelli sopra, riavvio compreso

Esempi

Dare tutto a un gruppo, con `ShadowPermissions` o `LuckPerms`:

```
/lp group admin permission set shadowcontrol.admin true
```

Un moderatore che può guardare ma non toccare:

```
/lp group mod permission set shadowcontrol.command true  
/lp group mod permission set shadowcontrol.gui true  
/lp group mod permission set shadowcontrol.check true
```

Uno staffer che segue le richieste di aiuto, e nient'altro:

```
/lp group helper permission set shadowcontrol.tickets true
```

Togliere l'assistente a chi non è ancora verificato:

```
/lp group ospite permission set shadowcontrol.ai false
```

I PULSANTI NON SPARISCONO

Chi non ha un permesso vede comunque il pulsante: premendolo sente un suono e legge quale permesso gli manca. Un pulsante che non c'è non spiega niente a nessuno, e genera una domanda in più allo staff.

Perché il riavvio non ce l'ha nemmeno un operatore

Perché un permesso che a volte spegne il server per sempre non può essere acceso di serie. Va assegnato a mano, e solo dopo aver verificato di avere uno script di riavvio funzionante.

8. Dipendenze e integrazioni

Dipendenze obbligatorie

Nessuna.

ShadowControl funziona da solo, su un server dove non c'è nient'altro. Non richiede database, non richiede Vault, non porta dentro librerie di terze parti: il jar contiene solo il proprio codice. È una scelta precisa, perché un pannello che deve sorvegliare un server non ha titolo per appesantirlo.

Vale anche per l'assistente: parla con Anthropic e con OpenAI scrivendo da sé le poche righe di HTTP che servono, invece di trascinarsi dietro due librerie da megabyte l'una dentro il jar di un plugin.

Servizi esterni

Servizio	Quando viene contattato
Il nostro servizio di attivazione solo se usi <code>license claim</code>	Una volta sola, quando trasformi un codice d'acquisto in una licenza. Dopo, la verifica è tutta sul tuo server e non ci sentiamo più.
Il repository degli aggiornamenti quando controlli	Per sapere quali versioni sono uscite, e per scaricarle quando lo chiedi.
Anthropic oppure OpenAI solo con l'assistente acceso	Solo quando un giocatore scrive <code>/shadowai</code> o <code>/helpstaff</code> , e solo con la tua chiave. Se non metti nessuna chiave, non viene contattato nessuno. Cosa viene mandato, e cosa no, sta nel capitolo 5.

Plugin della suite riconosciuti

Nessuno di questi è necessario. Se ci sono, vengono caricati prima del pannello, così la prima fotografia è già completa; se mancano, non cambia niente. Il pannello li elenca comunque, per farti sapere che esistono.

Prodotto	Cosa fa
ShadowBasics	Il cuore della suite: case, warp, kit, VIP, chat
ShadowPermissions	Gruppi e permessi
ShadowEconomy	Economia, negozi, aste, affitti e borsa
ShadowRegions	Protezione delle zone
ShadowCommand	Comandi personalizzati
ShadowCrazyChest	Crate, chiavi e bauli
ShadowSkyBlock	Isole
ShadowGames	Minigiochi, arene, code e classifiche
ShadowBattlePass	Stagioni, livelli, missioni e sfide

Il catalogo comprende anche i prodotti in arrivo, mostrati come non presenti finché non li installi.

Integrazioni

Con	Cosa succede
ShadowBasics facoltativo	Il pannello si annuncia all'hub della suite, così <code>/sb suite</code> lo elenca con la versione giusta. Se ShadowBasics non c'è, non cambia niente: quello che il pannello sa lo ricava da solo.
Gli altri plugin Shadow automatico	Possono chiedere al pannello se questo server ha una licenza valida e che versione di un prodotto è installata, così una funzione che ha bisogno di un altro plugin si spegne da sola e lo scrive, invece di rompersi tre ore dopo.
Qualunque plugin che si chiami Shadow...	Viene riconosciuto e mostrato nel pannello anche se è uscito dopo questa versione e nessun catalogo lo descrive ancora.
Folia	Pienamente compatibile. Ogni operazione viene eseguita sul thread corretto, e le schermate che si aggiornano da sole sono legate al giocatore, non al server.

Conflitti noti

Uno solo, e riguarda un alias. `/sc` lo dichiarano anche la chat dello staff di **ShadowBasics** e **ShadowCommand**: se ne hai più di uno installato, quel comando va a chi si registra per primo. Per questo il comando di ShadowControl è `/sctrl`, che nessun altro usa, e all'avvio la console scrive quali etichette ha ottenuto davvero:

```
[ShadowControl] Comando: /sctrl (+2 alias)
[ShadowControl] Alias già presi da un altro plugin: /sc.
                Su questo server usa /sctrl, oppure /shadowcontrol.
```

A parte questo, niente. ShadowControl non intercetta nessun evento di gioco e non modifica niente che non sia suo: convive con qualunque altro plugin, della suite e non.

DUE CARTELLE, E COSA SUCCEDDE DENTRO

Il pannello legge la cartella `plugins` per sapere cosa hai, e scrive soltanto in `plugins/update`, che è la cartella che il server stesso legge all'avvio per sostituire i file. Non tocca mai il jar di un plugin acceso.

9. Configurazione

Tutto in `plugins/ShadowControl/config.yml`. Un valore sbagliato non ferma mai il plugin: viene sostituito con quello predefinito e segnalato in console all'avvio, con il percorso e cosa ci si aspettava.

Le voci

Voce	Predefinito	Cosa fa
<code>general.server-id</code>	server-1	Il nome di questa installazione. Su una rete, dai a ognuno un nome diverso
<code>messages.default-locale</code>	it_IT	La lingua di riserva
<code>messages.follow-client-locale</code>	true	Ogni giocatore legge nella lingua del proprio client
<code>ai.enabled</code>	true	Accende l'assistente. Vedi il capitolo 5
<code>ai.provider</code>	auto	<code>claude</code> , <code>openai</code> , oppure quello per cui hai messo una chiave
<code>ai.claude.api-key</code>	vuoto	La tua chiave di console.anthropic.com
<code>ai.claude.model</code>	claude-opus-5	Il modello di Anthropic da usare
<code>ai.openai.api-key</code>	vuoto	La tua chiave di platform.openai.com
<code>ai.openai.model</code>	gpt-4o-mini	Il modello di OpenAI da usare
<code>ai.openai.endpoint</code>	vuoto	Solo per un servizio compatibile con le Chat Completions
<code>ai.max-answer-tokens</code>	400	Quanto può essere lunga una risposta
<code>ai.memory-turns</code>	6	Quanti scambi si ricorda <code>/shadowai</code>
<code>ai.memory-timeout</code>	10m	Dopo quanto silenzio dimentica il discorso
<code>ai.timeout</code>	30s	Quanto aspettare il fornitore prima di lasciar perdere
<code>ai.limits.*</code>	vedi cap. 5	Attesa, domande al giorno e tetto di spesa
<code>ai.pricing.*</code>	vedi cap. 5	Prezzi per milione di token, per far funzionare il tetto
<code>license.key</code>	vuoto	La chiave, se preferisci scriverla a mano invece di usare il comando
<code>license.activation-url</code>	vuoto	Il servizio che trasforma un codice d'acquisto in una licenza
<code>license.grace-days</code>	7	Giorni di tolleranza prima di tornare gratuita

Voce	Predefinito	Cosa fa
<code>license.resolve-public-ip</code>	true	Chiede qual è il proprio indirizzo pubblico, per l'attivazione
<code>license.server-address</code>	vuoto	Il dominio del server, se non si ricava da solo
<code>catalog.auto-discover</code>	true	Mostra i plugin Shadow installati anche se non descritti nel catalogo
<code>catalog.prefix</code>	Shadow	Come deve chiamarsi un plugin per essere considerato della suite
<code>repository.mode</code>	AUTO	Da dove arrivano gli aggiornamenti
<code>repository.timeout</code>	15s	Quanto aspettare una risposta
<code>repository.max-download-mb</code>	200	Limite di sicurezza per un singolo file
<code>check.on-start</code>	true	Controlla poco dopo l'avvio
<code>check.interval</code>	6h	Ogni quanto ricontrollare. 0 per non farlo mai da solo
<code>check.notify-admins</code>	true	Avvisa in chat chi ha il permesso, quando entra
<code>updates.auto-download</code>	false	Scarica da solo quello che un controllo trova
<code>updates.allow-restart</code>	false	Accende il pulsante di riavvio
<code>updates.restart-delay-seconds</code>	10	Preavviso ai giocatori prima del riavvio

Le durate

Si scrivono `30s`, `10m`, `6h`, `2d`, oppure combinate come `2h30m`.

File che si aggiornano da soli

`config.yml` e `catalog.yml` non vengono mai sovrascritti: contengono le tue decisioni. Ma quando una versione nuova introduce una sezione che non avevi — com'è stato per `ai` — quella viene **aggiunta in fondo**, commenti compresi, senza toccare una riga di quello che c'era. In console leggi quali sezioni sono state aggiunte.

I file di `lang/` e `menus/`, che contengono le parole e la disposizione dei pulsanti, vengono invece sostituiti quando ne esce una versione nuova, e il tuo file precedente resta accanto con l'estensione `.old`. Se avevi riscritto dei testi, sono lì.

Ricaricare

Il pulsante **Ricarica la configurazione** nel pannello, oppure `/ctrl reload`. Rilegge i file dal disco e non tocca quello che è già stato scaricato: ricaricare è la risposta a «ho cambiato un file», non a «annulla quello che hai fatto».

10. Domande frequenti

Quanto mi costa l'assistente?

Quello che consumi presso Anthropic o OpenAI, e nient'altro: il plugin non fa da intermediario e non ci passa un centesimo. Con i limiti di serie — 400 domande al giorno e cinque dollari di tetto — la spesa massima la decidi tu prima ancora che il primo giocatore scriva qualcosa. `/sctrl ai` ti dice in ogni momento a quanto sei.

Posso far usare l'assistente solo a certi gruppi?

Sì. `shadowcontrol.ai` e `shadowcontrol.help` sono di tutti perché nascono per i giocatori, ma sono permessi come gli altri: toglierli a un gruppo, o darli solo a chi è verificato, è una riga sola.

L'assistente può combinare guai?

Non ha modo. Non gli viene dato nessuno strumento: non può eseguire comandi, dare oggetti, bannare nessuno o toccare il mondo. Riceve del testo e restituisce del testo. Il caso peggiore è una risposta sbagliata, che un giocatore legge e ignora.

Cosa succede se rispondo a una richiesta e il giocatore è uscito?

La risposta resta sulla richiesta, che rimane aperta finché non la segni fatta. La richiesta si porta dietro chi l'ha presa in carico e chi l'ha chiusa, con le date: a distanza di una settimana si sa ancora chi ha fatto cosa.

Ho aggiornato e il mio config.yml non ha la sezione dell'assistente

Viene aggiunta in fondo al primo avvio dopo l'aggiornamento, con tutti i suoi commenti, e in console leggi la riga che lo dice. Quello che avevi scritto tu non viene toccato. Se non è comparsa, controlla che la cartella del plugin sia scrivibile.

Perché `/sc` mi apre la chat dello staff?

Perché quell'alias è di ShadowBasics, che si registra prima. Usa `/sctrl`: risponde sempre, come `/shadowcontrol`. La console te lo scrive all'avvio.

Devo riavviare ogni volta che aggiorno?

Sì, ed è voluto. È l'unico modo per sostituire un plugin senza rischiare di romperlo mentre lavora. Puoi accumulare più aggiornamenti e riavviare una volta sola quando ti fa comodo.

Posso aggiornare mentre ci sono giocatori online?

Il download sì, tranquillamente: nessuno se ne accorge. È il riavvio che li fa uscire, e quello lo decidi tu.

Il pannello dice che un plugin è «spento». Cosa faccio?

Vuol dire che il file c'è ma il plugin non è partito. Il motivo è quasi sempre nella console dell'avvio: una versione sbagliata, una configurazione rotta, un errore suo. ShadowControl non prova a ripararlo, perché fingere di poterlo fare farebbe solo perdere tempo.

Ho spostato il server su un'altra macchina e la licenza non vale più.

È il comportamento previsto: la licenza segue la macchina. Scrivici e la spostiamo sulla nuova.

Ho un network di più server. Quante licenze servono?

Se girano tutti sulla stessa macchina, una. Su macchine diverse, dipende dalla licenza che hai comprato: lo trovi nella pagina del prodotto.

Un aggiornamento è stato saltato. Perché?

Il motivo è sempre scritto, sia nella schermata dell'aggiornamento sia in console. I più comuni: quella versione non è per il tuo Minecraft, oppure ha bisogno di una versione più recente di ShadowControl, che va aggiornato per primo.

Posso disattivare i controlli automatici?

Sì. Metti `check.interval` a `0` e `check.on-start` a `false`. Il pulsante nel pannello continua a funzionare quando lo premi tu.

Quanto pesa sulle prestazioni?

Niente. Non intercetta eventi di gioco e non fa lavoro a ogni tick. Le uniche operazioni che costano qualcosa sono i download, che avvengono fuori dal thread principale e non influenzano il gioco.

Cosa viene mandato ai vostri server?

Il nome che hai dato a questa installazione, la chiave di licenza e un identificativo della macchina, che è un codice ricavato dalla scheda di rete. Niente sui giocatori, niente sul mondo, niente sulle configurazioni.

ASSISTENZA

Prima di scrivere, apri `/sctrl` e poi **Come sta il pannello**: quella schermata contiene quasi sempre la risposta, e se non ce l'ha, contiene esattamente quello che ci serve per aiutarti. In alternativa, `/sctrl status` in console produce le stesse informazioni in forma di testo.