

ShadowCrazyChest

Crate, SellChest e storage per Minecraft
Il modulo chest della suite Shadow

MINECRAFT

1.26.2

SERVER

Paper 26.2

JAVA

25

VERSIONE

1.0.0

Manuale utente

Un solo plugin al posto di quattro: le sell chest che raccolgono e vendono da sole, i bauli giganti a pagine, le unit chest a contatore e le crate con le chiavi. Nessuna dipendenza obbligatoria, database incluso, italiano e inglese.

3

Funzionalità

Quattro tipi di chest,
crate, editor in gioco

4

Comandi

Tre comandi
e i loro sottocomandi

5

Permessi

Chi può fare cosa,
limiti per grado

7

Integrazioni

Nessuna dipendenza
obbligatoria

Indice

1	Che cos'è	3
2	Installazione	3
3	Funzionalità	4
	3.1 Le quattro modalità di chest	4
	3.2 Le crate e le chiavi	5
	3.3 Si configura col mouse	5
	3.4 Texture, modelli 3D e item custom	6
	3.5 Pagamenti: soldi, valute, esperienza, token	6
	3.6 Ologrammi	6
	3.7 Database	6
	3.8 Lingue	7
	3.9 Sicurezza e prestazioni	7
4	Comandi	8
5	Permessi	10
6	Versione gratuita e versione completa	11
7	Dipendenze e integrazioni	12
8	Se qualcosa non va	13

In una riga

ShadowCrazyChest sostituisce da solo VoidChest, WildChests, AdvancedChests e CratesReload, con un database vero, due lingue e nessuna dipendenza obbligatoria da installare.

1 Che cos'è

ShadowCrazyChest è il plugin di **crate e chest** della suite Shadow per server Paper. Un solo jar copre quattro cose che di solito richiedono quattro plugin diversi: le **sell chest** che raccolgono i drop e li vendono da sole, i **bauli giganti** a pagine, le **unit chest** con il contatore al posto degli slot e le **crate** con le chiavi e le animazioni di apertura.

Tutto è configurabile: i tipi di chest non stanno nel codice ma in un file YAML, e chi preferisce non aprire file può modificare percentuali, premi, livelli e prezzi **dentro il gioco**, col mouse. Il plugin funziona da solo, senza installare altro, e usa ciò che trova: se sul server c'è un plugin di economia, di protezioni, di item custom o di ologrammi, ci si aggancia; se non c'è, fa la stessa cosa per conto suo.

2 Installazione

- 1 Copia **ShadowCrazyChest-1.0.0.jar** nella cartella **plugins** del server.
- 2 Avvia il server. Il plugin crea da solo la sua cartella, i file di configurazione e il database locale: non c'è niente da installare a parte.
- 3 Controlla con **/scc status** che abbia agganciato ciò che ti aspetti: economia, protezioni, ologrammi, item custom.
- 4 Da' la prima chest a qualcuno con **/scc give <giocatore> sellchest** e registra una postazione crate guardando un blocco con **/crate setblock <crate>**.

I file di configurazione sono cinque: **config.yml** (lingua, database, economia, limiti, ologrammi, suoni), **chesttypes.yml** (i tipi di chest), **prices.yml** (prezzi di riserva e moltiplicatori), **crates.yml** (crate, chiavi, premi) e **lang/it.yml** con **lang/en.yml** (ogni testo mostrato ai giocatori). Tutto si ricarica con **/scc reload** tranne le credenziali del database, che vengono lette una volta all'avvio.

3 Funzionalità

3.1 Le quattro modalità di chest

Sono voci di configurazione, non plugin diversi: un tipo nuovo si crea copiando un blocco di YAML in **chesttypes.yml**, e ogni tipo decide da sé quante se ne possono piazzare, quanto è grande, ogni quanto vende e quanto costa ogni livello.

Modalità	Come si comporta
SELL — la SellChest	Raccoglie i drop nel suo raggio, li tiene in un magazzino vero e a intervalli regolari vende tutto il vendibile pagando il proprietario, anche se è offline. Dal pannello si accendono vendita automatica, modalità void, collettore, whitelist e blacklist. I livelli aumentano capienza e prezzo e accorciano l'intervallo , quindi potenziare si sente davvero.
INVENTORY — la MegaChest	Un baule grande diviso in pagine da un massimo di 54 slot ciascuna, con un selettore di pagina. Accetta qualunque item, NBT compreso, e le tramogge ci inseriscono dentro normalmente.
PAGES — la UnitChest	Una pagina per materiale, con un contatore al posto degli slot: capienza enorme e nessun costo in memoria. Ogni pagina ha la sua vendita automatica e può essere alimentata da tramoggia o da generazione passiva. Gli item con NBT non ci entrano: per quelli c'è INVENTORY.
ENDERCHEST — la BigEnderChest	Storage legato al proprietario e non al blocco: due chest dello stesso tipo, in due basi diverse, mostrano lo stesso contenuto. Fino a sei righe per pagina e più pagine.

Cosa le distingue da un baule qualunque

Collettore di chunk	Ciò che viene minato o droppato nel raggio della chest non cade a terra: entra dentro, o diventa denaro subito in instant-sell. Il raggio si configura per tipo, da un chunk a nove.
Modalità void	Gli item che nessuno compra vengono cancellati invece di tappare la chest. È ciò che rende utile una sell chest davanti a una farm che produce anche spazzatura.
Prezzi dal negozio del server	Con ShadowEconomy installato, una SellChest chiede al negozio quanto vale un item invece di leggere una seconda lista di prezzi: una lista sola da tenere aggiornata, non due che divergono. Senza ShadowEconomy si usa prices.yml.
Filtri per singola chest	Whitelist e blacklist si modificano dal pannello prendendo l'item in mano: due SellChest dello stesso giocatore servono quasi sempre a due farm diverse.
I progressi viaggiano con l'item	L'identificativo della chest vive nell'NBT del blocco: rompere, regalare o rivendere una chest già avviata non azzerà livelli, contenuto e guadagni.
Rispetta le isole e i claim	Con ShadowSkyBlock o ShadowRegions la chest raccoglie il lavoro dei soci d'isola e non quello del vicino, e si piazza solo dove il giocatore può costruire.
Protetta da esplosioni e pistoni	Creeper, TNT, pistoni, fuoco e acqua non la rompono. Romperla mentre è ancora piena chiede conferma: accovacciarsi e rompere di nuovo.

3.2 Le crate e le chiavi

Una crate è una postazione registrata su un blocco del mondo: **click destro** la apre spendendo una chiave, **click sinistro** mostra l'anteprima dei premi. Sopra il blocco può esserci un ologramma con il nome e quante chiavi hai.

Chiavi in due forme	Item fisico che si scambia, si mette in vendita e si perde morendo, oppure chiave virtuale sul database che non si perde e si può dare anche a chi è offline. Aprendo si spende prima quella in mano.
Chiavi come item custom	Una chiave può essere un item di Oraxen, ItemsAdder, Nexu o MMOItems, oppure un item vanilla con texture, modello 3D o testa personalizzata.
Anteprima con le probabilità vere	Le percentuali mostrate sono calcolate dai pesi usati per estrarre, non scritte a mano in una descrizione che il giorno dopo non corrisponde più.
Quattro animazioni	CSGO, roulette, cycle e instant. L'esito viene estratto prima dell'animazione: chiudere la finestra o disconnettersi non fa perdere il premio.
Premi di ogni genere	Item (anche più di uno per premio, con incantesimi e NBT), comandi eseguiti dalla console, denaro, valute, esperienza e token. Un premio può contenerli tutti insieme.
Annuncio dei premi rari	I premi contrassegnati come rari possono essere annunciati a tutto il server quando escono.

3.3 Si configura col mouse

Percentuali, rarità, premi, chiavi, livelli e prezzi si impostano dentro il gioco, senza scrivere un solo comando e senza aprire un file. Gli editor sono **/crate editor** per le crate e **/scc editor** per i tipi di chest.

Numeri con un cursore	Peso di una ricompensa, costo di un livello, moltiplicatori, intervalli: si trascina un cursore fra un minimo e un massimo. Un moltiplicatore non può diventare negativo perché il cursore non ci arriva.
Percentuali dal vivo	Cambiando il peso di un premio, le percentuali di tutti gli altri si aggiornano sotto gli occhi. Sono le stesse che il plugin usa per estrarre.
Premi presi in mano	Per aggiungere una ricompensa prendi in mano l'oggetto e clicchi. Per metterci dentro più cose si apre un inventario vero in cui trascini quello che vuoi, e alla chiusura gli oggetti tornano nel tuo inventario.
Conferma e Annulla veri	Ogni domanda arriva come un modulo del client con i due pulsanti Conferma e Annulla . Niente "scrivi in chat", niente comandi da ricordare.
Scrivo nel file	Tutto ciò che modifichi finisce in crates.yml o chesttypes.yml. La configurazione resta l'unica fonte di verità, leggibile e salvabile, e chi preferisce l'editor di testo continua a lavorare come prima.

3.4 Texture, modelli 3D e item custom

Ogni tipo di chest può avere un modello 3D personalizzato sopra il blocco, e lo stesso aspetto vale per l'item che si tiene in mano prima di piazzarla. Si imposta in tre modi alternativi, a scelta:

Come si scrive	Che cos'è
<code>custom-item:</code> <code>'oraxen:sell_chest'</code>	Un item preso da un altro plugin di item custom.
<code>item-model: 'server:sellchest'</code>	Il componente <code>item_model</code> del resource pack, la via moderna di Minecraft.
<code>custom-model-data: 1201</code>	Il classico numero del resource pack.

Gli item custom si possono usare ovunque: chiavi, premi, icone dei menù, modelli delle chest. Si scrivono come **plugin:id**, per esempio **oraxen:ruby** o **itemsadder:magic_key**. I plugin riconosciuti sono Oraxen, Nexa, ItemsAdder, MMOItems, Slimefun, ExecutableItems, Ecoltems, MythicMobs e HeadDatabase; in più si possono usare teste con texture personalizzata scrivendo **head:** seguito dal valore, dall'URL o dal nome del giocatore.

Gli item custom non spariscono mai

Una SellChest riconosce gli item custom e li prezza per identificativo. Se un item custom non ha un prezzo scritto da nessuna parte, la chest **non lo vende e non lo cancella**: resta dentro. È la differenza fra una chest comoda e una che ti fa sparire l'oggetto raro.

3.5 Pagamenti: soldi, valute, esperienza, token

Una ricompensa di una crate o l'incasso di una SellChest possono essere pagati in più forme, anche mescolate:

Si scrive	Paga in
money	Il denaro normale: ShadowEconomy se c'è, altrimenti Vault.
currency:<id>	Una valuta nominata di ShadowEconomy (gemme, crediti, punti...).
xp	Punti esperienza.
xp-levels	Livelli di esperienza.
tokens	Token di TokenManager, BeastTokens, TokenEnchant o PlayerPoints.

3.6 Ologrammi

Sopra ogni chest e ogni postazione crate possono comparire delle righe di testo che si aggiornano da sole: contenuto, guadagni, livello, chiavi possedute. Se il server ha **DecentHolograms**, **HolographicDisplays** o **ShadowBasics**, gli ologrammi passano di lì e adottano le sue impostazioni; altrimenti li disegna il plugin da sé, senza installare niente. Le righe vengono ricalcolate solo per le chest che qualcuno sta effettivamente guardando.

3.7 Database

Appena copiato, il plugin crea un **database locale** nella sua cartella: niente da installare, nessun utente da creare, nessuna configurazione. Per passare a **MySQL o MariaDB** bastano le credenziali in config.yml — le tabelle le crea il plugin. Se il MySQL configurato non risponde, il server parte lo stesso sul file locale e lo scrive in console invece di rifiutarsi di avviarsi.

Le scritture non toccano mai il thread principale del server: gli inventari vengono fotografati dove si possono leggere senza rischi e scritti in asincrono, in una transazione sola per gruppo di chest modificate.

3.8 Lingue

Nessun testo sta dentro il codice: **italiano** e **inglese** arrivano di serie in due file, e una lingua nuova è un file copiato e tradotto. Ogni giocatore vede la lingua del proprio client, oppure quella che sceglie con **/scc lang**; la lingua predefinita del server si imposta in config.yml.

3.9 Sicurezza e prestazioni

Niente duplicazioni	La stessa chest non può esistere in due posti: se un item viene duplicato da un altro plugin, il secondo blocco non si piazza. Rottura e piazzamento sono divisi in due fasi, così un altro plugin che annulla l'evento non lascia mai un item duplicato in giro.
Tramogge sotto controllo	Ciò che entra da una tramoggia passa dai filtri della chest e non può aggirare la protezione degli item senza prezzo.
Nessun testo libero in chat	Le conferme sono pulsanti veri del client, quindi non c'è nessun comando da scrivere che qualcuno possa far scrivere a un altro con l'inganno.
Un solo compito periodico	Tutte le chest del server sono seguite da un unico compito che gira una volta al secondo, non da uno per chest. Le posizioni sono indicizzate per chunk, quindi rompere un blocco non fa scorrere l'elenco di tutte le chest esistenti.
Lavoro solo dove serve	Gli ologrammi si aggiornano solo se qualcuno è abbastanza vicino da leggerli, e il contenuto di una chest viene riscritto sul database solo se è davvero cambiato.

4 Comandi

Tre comandi in tutto. Le voci contrassegnate con **(admin)** richiedono il permesso **shadowcrazychest.admin**.

/scc — comando principale

Alias: */shadowcrazychest*, */shadowchest*, */sellchest*.

Comando	Cosa fa
<code>/scc help</code>	L'elenco dei comandi disponibili a chi lo scrive.
<code>/scc stats [giocatore]</code>	Guadagni, chest possedute e venduto oggi. Il nome altrui è riservato agli amministratori.
<code>/scc top [n]</code>	La classifica per guadagno, fino a cinquanta posizioni.
<code>/scc sellall</code>	Vende in un colpo solo tutto ciò che hai in tutte le tue chest.
<code>/scc lang [tag auto]</code>	Sceglie la lingua dei messaggi. Con <i>auto</i> segue la lingua del client.
<code>/scc give <giocatore> <tipo> [n]</code>	Da' una chest nuova. (admin)
<code>/scc givepage <giocatore> <pagine> [n]</code>	Da' dei fogli che sbloccano pagine. (admin)
<code>/scc givebooster <giocatore> <molt> <minuti> [n]</code>	Da' un booster consumabile. (admin)
<code>/scc booster <molt> <minuti></code>	Accende un booster per tutto il server; <i>clear</i> lo spegne. (admin)
<code>/scc editor</code>	Apri l'editor dei tipi di chest: livelli, prezzi, modelli 3D. (admin)
<code>/scc crates</code>	Scorciatoia per l'editor delle crate. (admin)
<code>/scc status</code>	Storage, economia, integrazioni agganciate e conteggi. (admin)
<code>/scc license</code>	Versione in uso, stato e identificativo installazione. (admin)
<code>/scc license set [chiave]</code>	Attiva la versione completa. Senza la chiave scritta di seguito apre il riquadro con Conferma e Annulla. (admin)
<code>/scc license check</code>	Forza il controllo online, se è stato acceso. (admin)
<code>/scc save</code>	Scrivi subito tutto sul database. (admin)
<code>/scc reload</code>	Ricarica configurazione, lingue, tipi e crate. (admin)

/crate — le crate

Alias: */crates*. Sulla postazione registrata: **click destro** apre, **click sinistro** o **shift** mostra l'anteprima.

Comando	Cosa fa
<code>/crate list</code>	Le crate del server, con quante chiavi possiedi di ciascuna.
<code>/crate preview <crate></code>	L'anteprima dei premi con le probabilità vere.
<code>/crate open <crate></code>	Apri una crate spendendo una chiave.
<code>/crate editor</code>	Apri l'editor delle crate: premi, pesi, chiavi, animazioni. (admin)
<code>/crate setblock <crate></code>	Registra il blocco che stai guardando come postazione. (admin)
<code>/crate removeblock</code>	Toglie la postazione dal blocco che stai guardando. (admin)
<code>/crate reload</code>	Ricarica il solo file delle crate. (admin)

/key — le chiavi

Alias: */keys*, */chiavi*. Le chiavi virtuali stanno sul database e si possono dare anche a chi è offline; quelle fisiche sono item veri che si scambiano.

Comando	Cosa fa
<code>/key balance [giocatore]</code>	Le chiavi virtuali possedute, crate per crate.
<code>/key give <giocatore> <crate> [n]</code>	Da' chiavi virtuali, anche a chi è offline. (admin)
<code>/key givephysical <giocatore> <crate> [n]</code>	Da' chiavi come item da tenere in mano. (admin)
<code>/key giveall <crate> [n]</code>	Da' una chiave a tutti i giocatori collegati. (admin)
<code>/key take <giocatore> <crate> [n]</code>	Toglie delle chiavi. (admin)
<code>/key set <giocatore> <crate> <n></code>	Imposta il numero esatto di chiavi. (admin)

Segnaposto per PlaceholderAPI

Con PlaceholderAPI installato sono disponibili, in scoreboard, tab e ovunque: `%shadowchest_chests_placed%`, `%shadowchest_chests_owned%`, `%shadowchest_earnings%` (anche `_raw`, `_short`, `_today`), `%shadowchest_sold%` (anche `_short`), `%shadowchest_keys_<crate>%`, `%shadowchest_global_booster%` (anche `_time`) e `%shadowchest_top_<n>_name%` (anche `_earnings`, `_sold`).

5 Permessi

I permessi funzionano con qualunque plugin di permessi: ShadowPermissions, LuckPerms o altri.

Permesso	Di serie	Cosa dà
<code>shadowcrazychest.admin</code>	op	Tutto: comandi amministrativi, editor, licenza, e comprende automaticamente tutti i permessi qui sotto.
<code>shadowcrazychest.use</code>	tutti	Usare <code>/scc</code> e le proprie chest.
<code>shadowcrazychest.crate.use</code>	tutti	Usare <code>/crate</code> : elenco, anteprima e apertura.
<code>shadowcrazychest.key.use</code>	tutti	Vedere le proprie chiavi con <code>/key</code> .
<code>shadowcrazychest.limit.bypass</code>	op	Ignorare ogni limite sul numero di chest piazzabili.
<code>shadowcrazychest.bypass.protection</code>	op	Piazzare chest anche dove le protezioni lo vieterebbero.

Permessi con un numero dentro

Servono a dare limiti diversi ai gradi del server senza tenere una seconda lista dentro il plugin: si assegnano come permessi normali e vince sempre il numero più alto che il giocatore possiede.

Permesso	Cosa dà
<code>shadowcrazychest.limit.<tipo>.<n></code>	Alza a n il numero di chest di quel tipo che il giocatore può piazzare. Esempio: <code>shadowcrazychest.limit.sellchest.5</code>
<code>shadowcrazychest.limit.total.<n></code>	Alza a n il numero complessivo di chest, di qualunque tipo.
<code>shadowcrazychest.multiplier.<grado></code>	Moltiplicatore di generazione e di vendita per quel grado. I valori si scrivono in prices.yml ; di serie ci sono <i>vip</i> , <i>vip_plus</i> e <i>mvp</i> , ma i nomi li scegli tu.

Permessi per singolo tipo di chest

Ogni tipo definito in **chesttypes.yml** può richiedere un permesso suo, scritto nel file alla voce **permission**. Serve a riservare le chest più potenti a un grado, e vale sia per piazzarle sia per riceverle.

Allo stesso modo ogni crate può avere il proprio permesso di apertura, sempre scritto nel suo blocco di **crates.yml**.

6 Versione gratuita e versione completa

Il file da scaricare è **uno solo**, uguale per tutti. Senza chiave parte in **versione gratuita**, che non è una prova a tempo: chest, vendita, crate, filtri, classifiche e ologrammi funzionano davvero, con i limiti qui sotto. Con una chiave valida diventa **versione completa** nello stesso istante, senza riavviare e senza scaricare un altro file.

	Gratuita	Completa
Giocatori collegati	fino a 20	illimitati
Chest per giocatore	3	quelle di config e permessi
Tipi di chest utilizzabili	i primi 2	tutti
Crate utilizzabili	le prime 2	tutte
Pagine per unit chest	fino a 3	quelle del tipo e del livello
Database MySQL condiviso	no	sì
Item custom (Oraxen, ItemsAdder...)	no	sì
Ologrammi esterni (DecentHolograms...)	solo interni	sì
Editor in gioco di tipi e crate	no	sì
Booster e moltiplicatori	no	sì
Vendita automatica a intervallo	no	sì
Generazione a proprietario offline	no	sì
Chest in modalità enderchest	no	sì
Animazioni crate	solo quella di serie	tutte e quattro
Import da VoidChest, WildChest, CratesReload	no	sì

Niente viene mai cancellato

Le chest oltre il limite, i tipi bloccati e le crate bloccate restano salvati con tutto il loro contenuto e tornano utilizzabili nel momento dell'attivazione. Vale anche al contrario: se una licenza scade, il server torna gratuito senza perdere un solo item, e le pagine già sbloccate restano sbloccate.

Sopra i venti giocatori collegati la versione gratuita **mette in pausa** chest e crate: non cancella niente, smette solo di lavorare finché il server non torna sotto la soglia. Quali due tipi di chest e quali due crate restino attivi lo decide chi configura: sono i **primi in ordine di file**, quindi basta metterli in cima.

Come si attiva

- 1 Scrivi **/scc license**. Ti mostra la versione in uso e soprattutto l'**identificativo installazione**: un numero casuale che il tuo server ha generato al primo avvio. Non contiene indirizzi, nomi né altro.
- 2 Manda quel numero a chi ti ha venduto il plugin, insieme alla prova d'acquisto.
- 3 Ricevi la chiave e scrivi **/scc license set**: si apre un riquadro con il campo da incollare e i pulsanti Conferma e Annulla. Non serve riavviare il server.

La chiave è firmata ed è legata a quell'identificativo: verificarla non richiede alcuna connessione a internet, e su un altro server torna semplicemente la versione gratuita. Il plugin non manda mai dati dei giocatori a nessuno.

7 Dipendenze e integrazioni

Nessuna dipendenza obbligatoria

ShadowCrazyChest funziona da solo, appena copiato, senza installare nessun altro plugin e senza rispettare nessun ordine di caricamento. Tutti i plugin elencati qui sotto sono **facoltativi**: se ci sono, il plugin li usa; se non ci sono, la funzione corrispondente viene svolta in proprio o resta spenta, senza mai impedire l'avvio del server.

Requisiti

Server	Paper 26.2 (build 115 o superiore), o un fork compatibile.
Minecraft	1.26.2
Java	25, che è già il requisito di Paper 26.2.
Database	Nessuno: ne crea uno locale da solo. MySQL o MariaDB sono facoltativi.

La suite Shadow

Plugin	Cosa cambia se c'è
ShadowEconomy	Paga i proprietari e, soprattutto, fornisce i prezzi di vendita presi dal negozio del server: una lista prezzi sola per tutto il server invece di due che divergono. Rende disponibili anche le valute nominate.
ShadowRegions	Una chest si piazza solo dove il giocatore può costruire davvero.
ShadowSkyBlock	Limiti e collettore rispettano l'isola: la chest raccoglie il lavoro dei soci, non quello del vicino.
ShadowBasics	Il plugin si annuncia all'hub della suite e può usare il suo sistema di ologrammi.
ShadowPermissions	I moltiplicatori e i limiti per grado si configurano come normali permessi.

Plugin di terze parti

Plugin	Cosa cambia se c'è
Vault	Economia. Usato solo se ShadowEconomy non c'è.
WorldGuard	Protezioni. Usato solo se ShadowRegions non c'è.
PlaceholderAPI	Registra i segnaposto %shadowchest_...% per scoreboard e tab.
DecentHolograms HolographicDisplays	Disegnano loro gli ologrammi delle chest e delle crate, con le loro impostazioni. Senza nessuno dei due, ci pensa il plugin da sé.
Oraxen · Nexo · ItemsAdder MMOItems · Slimefun · ExecutableItems EcoItems · MythicMobs · HeadDatabase	I loro item si possono usare come chiavi, premi, icone e modelli 3D scrivendo plugin:id . Le SellChest li riconoscono e li prezzano per identificativo.
TokenManager · BeastTokens TokenEnchant · PlayerPoints	Le ricompense delle crate e gli incassi delle SellChest possono essere pagati in token.

Plugin	Cosa cambia se c'è
VoidChest · WildChests CratesReload	Se erano già sul server, i loro dati possono essere importati al primo avvio.

Come si controlla cosa è stato agganciato

Il comando **/scc status** elenca esattamente ciò che il plugin ha trovato e sta usando davvero: database, economia, prezzi, protezioni, ologrammi, item custom, token e i plugin della suite. È la prima cosa da guardare quando qualcosa non si comporta come previsto.

8 Se qualcosa non va

Le situazioni che capitano più spesso, e da dove si comincia a guardare.

Situazione	Da dove si comincia
Il server non parte dopo aver copiato il plugin	Controlla in console la versione di Paper e di Java: servono Paper 26.2 e Java 25 . Il plugin non ha altre dipendenze, quindi non può essere un plugin mancante.
Le chest non vendono niente	Guarda /scc status : se la voce economia dice che non c'è nessun provider, manca ShadowEconomy o Vault. Se l'economia c'è, il motivo è quasi sempre che quegli item non hanno un prezzo: si scrivono in prices.yml , oppure si lasciano al negozio di ShadowEconomy.
Un item custom resta dentro e non viene venduto	Non è un errore: è voluto. Un item di Oraxen o ItemsAdder senza un prezzo scritto non viene né venduto né cancellato, così un oggetto raro non sparisce per una dimenticanza. Dagli un prezzo in prices.yml alla voce degli item custom.
Non riesco a piazzare altre chest	C'è un limite per tipo e uno complessivo: si alzano con i permessi shadowcrazychest.limit.... Se il server è in versione gratuita, il tetto è di tre chest a giocatore e i permessi non lo alzano.
Gli ologrammi non compaiono	Devono essere accesi in config.yml . Con /scc status vedi quale sistema sta usando; se ne hai installato uno esterno da poco, serve un riavvio o un /scc reload perché venga rilevato.
Ho modificato un file e non cambia niente	Serve /scc reload . Le uniche cose che richiedono un riavvio vero sono le credenziali del database, che vengono lette una volta sola all'avvio.
Il plugin dice che è in versione gratuita	Significa che non c'è una chiave valida per questa installazione. /scc license spiega il motivo esatto e mostra l'identificativo da comunicare per riceverne una. Nel frattempo non si perde nulla: i dati restano tutti al loro posto.

Prima di chiedere assistenza

Manda l'esito di **/scc status** e le righe di console che compaiono all'avvio del plugin: in quelle poche righe c'è già quasi sempre la risposta — quale database sta usando, quale economia ha agganciato, quali plugin ha trovato e in che versione sta girando.