



ShadowGames

Il motore di minigiochi per Paper

Manuale utente

Versione	1.0.0
Minecraft	1.26.2
Server	Paper 26.2 (build 115 o superiore)
Java	25
Minigiochi inclusi	32
Dipendenze obbligatorie	nessuna

Indice

1 Introduzione

Cos'è ShadowGames
Requisiti
Installazione
Versione gratuita e Premium

2 Funzionalità

I 32 minigiochi
Il motore delle arene
Kit, negozi e generatori
Code, party e spettatori
HUD
Statistiche e progressione
Classificata
Tornei
Obiettivi e cosmetici
Lobby, parkour, ologrammi e NPC
Musica
Rete multi-server
Configurazione
Database
API e placeholder
Prestazioni e sicurezza

3 Comandi

Comandi da giocatore
Comandi da amministratore

4 Permessi

Giocatore
Bypass
Amministrazione

5 Dipendenze e integrazioni

Suite Shadow
Item custom
Incantesimi custom
Mob e boss custom
Economia, ologrammi, placeholder
Proxy e import

1. Introduzione

ShadowGames è un solo plugin che gestisce tutti i minigiochi di un server: trentadue giochi completi, un motore di arene che trasforma una costruzione in una mappa funzionante, mondi usa-e-getta rigenerati a ogni partita e una configurazione che permette di creare mappe e varianti senza scrivere una riga di codice.

1.1 Cos'è

Un motore, non una raccolta di plugin. Arene, kit, negozi, ricompense e testi stanno in file YAML; le interfacce in gioco servono al giocatore per usare quello che l'amministratore ha scritto. Il setup in gioco scrive quei file, non un database opaco: quello che costruisci resta leggibile, copiabile e versionabile.

Le mappe si costruiscono normalmente in Minecraft e si segnano con i **marker**: blocchi speciali che dicono al motore dove sono gli spawn, i letti, i generatori, i checkpoint. Il plugin li legge e l'arena è pronta. Le schematic si caricano da file, in tre formati, **senza bisogno di WorldEdit**.

1.2 Requisiti

Requisito	Valore	Note
Server	Paper 26.2, build 115+	Spigot puro non basta: servono le API di Paper.
Minecraft	1.26.2	L'API dichiarata è 26.2.
Java	25	È il requisito di Paper 26.2, non nostro.
Database	nessuno da installare	Un database locale nasce da solo al primo avvio. MySQL o MariaDB sono opzionali (Premium).
Altri plugin	nessuno obbligatorio	Ventiquattro plugin vengono usati se presenti. Nessuno è richiesto.

1.3 Installazione

- 1 Metti **ShadowGames-1.0.0.jar** nella cartella **plugins/** e avvia il server.
- 2 Al primo avvio nascono la configurazione, le due lingue, i kit e i negozi di esempio, e il database locale. Il server è già utilizzabile.
- 3 Metti le tue schematic in **plugins/ShadowGames/schematics/** (formati **.schem**, **.schematic**, **.nbt**).
- 4 Crea la prima arena con **/sg create skywars laprima**: si apre da sola la sessione di setup.
- 5 Posiziona i marker con **/sg marker give**, poi chiudi con **/sg finish**. **/sg check** dice cosa manca, se manca qualcosa.
- 6 Entra con **/play skywars**.

1.4 Versione gratuita e Premium

Un solo jar. Senza chiave gira la **versione gratuita**, con una chiave firmata gira la **Premium**. Non c'è niente da riscattare: le funzioni a pagamento sono nel jar tutto il tempo, spente, e una chiave le accende all'istante.

La versione gratuita non è una demo. È il motore completo con cinque giochi interi e nessuna funzione azzoppata: è **limitata nelle dimensioni**, non nelle capacità. Nessuna partita viene interrotta, nessun messaggio ricorrente, nessun conto alla rovescia.

	Gratuita	Premium
Minigiochi	5 — SkyWars, Spleef, TNT Run, One in the Chamber, Parkour	tutti e 32
Giocatori online	fino a 30	illimitati

	Gratuita	Premium
Arene caricate	6	illimitate
Partite in parallelo	3	illimitate
Database	H2 locale	H2 locale o MySQL / MariaDB
Rete multi-server	no	sì
Classificata, divisioni, stagioni	no	sì
Tornei	no	sì
Obiettivi	no	sì
Cosmetici	no	sì
Item, incantesimi, mob e boss custom di altri plugin	no	sì
Riga di credito a fine partita	sì	no

Tutto il resto è identico nelle due versioni: arene, schematic, mondi usa-e-getta, kit, classi, negozi, generatori, party, spettatori, lobby, parkour della lobby, HUD, statistiche, classifiche, ologrammi, NPC, menu, API pubblica, PlaceholderAPI, importazione da altri plugin, musica.

Attivare la Premium

Incolla la chiave con `/sg license activate <chiave>`, oppure scrivila in `plugins/ShadowGames/license.yml`. Valgono anche la variabile d'ambiente `SHADOWGAMES_LICENSE` e la proprietà `-Dshadowgames.license=...`

`/sg license` mostra in ogni momento che versione sta girando, cosa è attivo e perché. La verifica è offline: un server senza internet funziona esattamente come uno in datacenter.

2. Funzionalità

Quello che il plugin sa fare, in ordine di quanto lo incontrerai.

2.1 I 32 minigiochi

Ogni gioco ha il suo file in **games/** con tutte le sue regole, e ogni arena può sovrascriverle. Lo stesso gioco può quindi esistere in più varianti sullo stesso server: SkyWars normale e SkyWars insano, BedWars a squadre da due e da quattro, senza duplicare niente.

Categoria	Id per /play	Nome	Gratuita
Guerre	bedwars	BedWars	Premium
	bridge	The Bridge	Premium
	ctf	Capture the Flag	Premium
	eggwars	EggWars	Premium
	luckywars	LuckyWars	Premium
	skywars	SkyWars	inclusa
	woolwars	Wool Wars	Premium
Survival	battleroyale	Battle Royale	Premium
	hungergames	HungerGames	Premium
	infection	Infection	Premium
	manhunt	Manhunt	Premium
	uhc	UHC	Premium
Combattimento	duels	Duels	Premium
	gungame	Gun Game	Premium
	kitpvp	KitPvP	Premium
	koth	King of the Hill	Premium
	oitc	One in the Chamber	inclusa
	paintball	Paintball	Premium
	quake	Quake	Premium
	sumo	Sumo	Premium
	tdm	Team Deathmatch	Premium
Arcade	bingo	Bingo	Premium
	blockparty	Block Party	Premium
	dropper	Dropper	Premium
	hideandseek	Nascondino	Premium
	murdermystery	Murder Mystery	Premium
	race	Race	Premium
	spleef	Spleef	inclusa
	tntrun	TNT Run	inclusa

Categoria	Id per /play	Nome	Gratuita
Creativi	buildbattle	Build Battle	Premium
	parkour	Parkour	inclusa
	speedbuilders	Speed Builders	Premium

Categoria	Che tipo di partita è
Guerre	Squadre, obiettivi da distruggere, risorse da raccogliere.
Survival	Partite lunghe, risorse scarse, un solo sopravvissuto.
Combattimento	Partite corte, rinascita continua.
Arcade	Meccaniche particolari, regole semplici.
Creativi	Costruzione e abilità, niente combattimento.

2.2 Il motore delle arene

È la parte che rende il plugin un motore invece di una raccolta di giochi.

Cosa	Come funziona
Marker block	Trentuno tipi di marker già pronti — spawn di squadra, spawn giocatore, spettatori, centro, casse, generatori, letti, uova, bandiere, punti di cattura, NPC negozio, lotti, checkpoint, partenza, arrivo, nascondigli, zone di morte, zone senza costruzione, powerup, lucky block, aree di lana, pavimento del Block Party, stazioni munizioni, spawn dei mob, eventi. Un gioco può inventarne di nuovi.
Schematic proprie	Legge .schem (Sponge v2 e v3), .schematic (MCEdit) e .nbt (structure block). Lettore scritto da zero: WorldEdit non serve. Le converte tutte in Sponge v3 con un comando.
Mondi usa-e-getta	Ogni partita gira nel suo mondo, creato all'avvio e cancellato alla fine. Nessun residuo, nessuna rigenerazione da fare a mano, nessuna partita che eredita i crateri della precedente.
Tre modi di fare una mappa	GENERATED : mondo vuoto più schematic incollate dove dicono i marker — il modo più leggero. TEMPLATE : copia di una cartella mondo. STATIC : una mappa fissa che viene ripristinata.
Istanze in parallelo	La stessa arena può ospitare più partite insieme, ognuna nel suo mondo. Una mappa bella non fa più la coda.
Componenti e layout	Le isole di SkyWars o le basi di BedWars si posizionano in anello, in griglia o singolarmente, pescando a caso da un insieme di schematic con pesi. Ogni partita può avere isole diverse.
Paste a budget	Incollare una mappa da mezzo milione di blocchi non blocca il server: il lavoro è spalmato sui tick con un tetto configurabile.
Validazione con motivi	Un'arena incompleta non parte e dice <i>quale</i> marker manca, in <i>quale</i> file e come si mette a posto.

2.3 Kit, classi, negozi e generatori

Cosa	Come funziona
Kit e classi	Definiti in file, con equipaggiamento, effetti, abilità e sblocchi a monete, livello, permesso o acquisto in denaro. Il menu dei kit è automatico.
Negozi	Righe configurabili con prezzo, valuta, categorie e permessi. Aperti da NPC marker o da comando, se il gioco lo consente.
Potenziamenti di squadra	Il classico albero di BedWars: livelli, costi crescenti ed effetti che valgono per tutta la squadra.
Generatori	Risorse che compaiono a intervalli, con livelli che salgono nel tempo, ologramma del conto alla rovescia, limite di oggetti a terra e consegna diretta ai compagni di squadra vicini.

2.4 Code, matchmaking, party e spettatori

`/play skywars` senza altro sceglie da solo la partita migliore: quella che sta per partire, quella con più gente, quella dove sta già il tuo party. Un'arena che chiede un permesso esce dal giro per chi non ce l'ha, invece di essere proposta e poi negata. I **party** entrano insieme e restano insieme; se non c'è posto per tutti, non entra nessuno. Chi muore diventa **spettatore** con volo, teletrasporto sui giocatori vivi e invisibilità totale per chi gioca.

2.5 HUD: scoreboard, boss bar e tab

Scoreboard, boss bar e lista tab sono **modelli scritti in file**, uno per stato della partita, con oltre cinquanta segnaposto disponibili — mappa, tempo, giocatori vivi, uccisioni, punteggio, squadra, monete, livello, punteggio classificato e i segnaposto specifici di ogni gioco. Cambiare l'aspetto della scoreboard non richiede di toccare il codice.

2.6 Statistiche, classifiche e progressione

Ogni gioco conta quello che ha senso contare, con la stessa struttura: giocatore, gioco, chiave, numero. C'è sempre anche la riga aggregata su tutti i giochi. Le classifiche si aggiornano su timer e vengono lette dalla cache, così dieci classifiche appese al muro della lobby costano zero query. La progressione è fatta di **monete**, **esperienza**, **livelli**, **booster** personali e **moltiplicatori** globali a tempo.

2.7 Classificata

Punteggio Elo generalizzato a più di due giocatori, quindi funziona su una partita da dodici come su un duello. Divisioni configurabili, stagioni con azzeramento morbido e decadimento per inattività. Un gioco è classificato o no a seconda di come lo configuri.

2.8 Tornei

Eliminazione diretta con tabellone e teste di serie (i turni a vuoto sono gestiti da soli) oppure girone all'italiana. Iscrizioni, avvio automatico, tabellone disegnato in chat e ricompense per il vincitore.

2.9 Obiettivi e cosmetici

Gli **obiettivi** sono a livelli (dieci uccisioni, cento, mille) e vengono controllati nell'istante in cui il numero si muove, non a fine partita. I **cosmetici** sono sette tipi: effetto uccisione, effetto morte, effetto vittoria, ballo della vittoria, scia, scia delle frecce e materiale della gabbia di attesa. Si sbloccano con monete, livello, permesso o denaro.

2.10 Lobby, parkour, ologrammi e NPC

Puoi impostare **più lobby** e decidere in quale torna chi esce da un certo gioco. Nella lobby ci stanno i **percorsi parkour**: più mappe, ognuna con i suoi checkpoint, la sua difficoltà e le sue ricompense. Tre modalità: **CHECKPOINT** (una caduta ti riporta all'ultimo checkpoint), **PERSISTENT** (i checkpoint restano nel tempo: esci al settimo, torni domani, riparti dal settimo) e **ONESHOT** (una caduta e si ricomincia). Ogni percorso ha un tempo massimo, oppure tempo illimitato. In lobby ci stanno anche le **classifiche appese**, gli **NPC** che fanno entrare in partita con un click e i **cartelli** di ingresso che si aggiornano da soli.

2.11 Musica

Un motore di melodie che usa i blocchi nota del gioco: nessun resource pack necessario, le melodie si scrivono in file di testo. Se invece hai un resource pack con la tua musica, puoi usare i tuoi suoni. Serve soprattutto a Block Party, dove la musica che si ferma è la meccanica del gioco, e il taglio deve essere simultaneo per tutti.

2.12 Rete multi-server

I minigiochi si possono dividere su più server. La coordinazione passa da un MySQL condiviso: nessuna porta aperta, nessun master da tenere acceso, nessun socket. Un server che sparisce viene notato dal battito mancante. I giocatori vengono spostati con il canale del proxy, che funziona sia su BungeeCord sia su Velocity. `/sg network` mostra lo stato di tutti i server.

2.13 Configurazione

Tre livelli, dal generale al particolare: **config.yml** vale per tutto, **games/<gioco>.yml** vale per un gioco, **arenas/<gioco>/<arena>.yml** vale per una mappa. Ogni valore può essere sovrascritto più in basso, e **/sg config** dice da quale file arriva davvero un valore. Quando il plugin si aggiorna, le chiavi nuove vengono aggiunte ai tuoi file con il loro commento, senza toccare i valori che hai scritto e con una copia di sicurezza datata.

Due lingue complete di serie, italiano e inglese, con oltre settecento voci: ogni singolo messaggio del plugin si può riscrivere, e se ne possono aggiungere altre.

2.14 Database

Non c'è niente da installare: al primo avvio nasce un database locale nella cartella del plugin. Se hai un MySQL o un MariaDB, basta scrivere le credenziali nel config e il plugin usa quello (funzione Premium, necessaria per la rete multi-server). **/sg storage migrate** sposta tutto dal locale al remoto senza cancellare la sorgente, e **/sg backup** zippa configurazione, arene e database.

2.15 API pubblica e placeholder

Il plugin espone un'API attraverso il gestore dei servizi di Bukkit e nove eventi (ingresso, uscita, creazione e fine partita, cambio di stato, statistica, ricompensa, obiettivo). Un altro plugin può anche **registrare un gioco nuovo**, che si comporta in tutto e per tutto come uno di quelli inclusi. Con PlaceholderAPI installato sono disponibili cinquantacinque segnaposto **%shadowgames_...%** utilizzabili da qualunque altro plugin.

2.16 Prestazioni e sicurezza

Cosa	Come
Un solo ciclo	Tutte le partite del server girano su un unico task, non uno per partita. Su un server dove nessuno gioca, il costo del plugin è una ricerca in una mappa per evento.
Zero I/O sul thread principale	Nessuna query, nessuna lettura di schematic, nessuna scrittura di file nel thread del gioco.
Scritture raggruppate	Le statistiche si accumulano in memoria e scendono nel database in una sola transazione a fine partita: una partita da dodici giocatori con otto statistiche a testa è una transazione, non novantasei.
Guardie automatiche	Sotto una certa soglia di TPS il motore si difende da solo: limiti alle entità, despawn più aggressivo del vanilla, e un gioco che lancia errori a ripetizione viene disattivato invece di trascinare il server.
Profilo integrato	/sg timings e /sg profile dicono quale operazione costa e quanto, senza plugin esterni.
Input controllati	Nomi di file, chiavi di statistica, prefissi di tabella e nomi di giocatore inseriti nei comandi vengono validati prima dell'uso. Tutte le query usano parametri legati.

3. Comandi

Tutti i comandi sono registrati con Brigadier: il client conosce l'albero, completa gli argomenti da solo e colora di rosso quello che è sbagliato mentre lo scrivi. I comandi distruttivi chiedono conferma con un click in chat.

3.1 Comandi da giocatore

Giocare

Comando	Cosa fa
<code>/play <gioco> [arena]</code>	Entra in partita. Senza arena il motore sceglie la migliore. Alias: /gioca , /join .
<code>/play random</code>	Un gioco a caso fra quelli con partite aperte.
<code>/leave</code>	Esce dalla partita o dalla coda e torna in lobby. Funziona anche da spettatore. Alias: /esci , /quitgame .
<code>/spectate <giocatore arena></code>	Entra come spettatore. Alias: /spec , /guarda .
<code>/kit [nome]</code>	Dentro una partita in attesa, apre il menu dei kit o ne sceglie uno.
<code>/shop</code>	Apre il negozio della partita, se il gioco lo consente da comando.

Menu e informazioni

Comando	Cosa fa
<code>/games</code>	Il selettore dei giochi. Alias: /minigames .
<code>/games list [categoria]</code>	Elenco testuale dei giochi.
<code>/games info <gioco></code>	Regole, arene e statistiche di quel gioco.
<code>/games settings</code>	Le tue preferenze: scoreboard, suoni, particelle.
<code>/games cosmetics</code>	Il guardaroba dei cosmetici.
<code>/games achievements</code>	I tuoi obiettivi, ordinati per quanto ti manca.
<code>/games kits <gioco></code>	I kit di un gioco.

Statistiche e classifiche

Comando	Cosa fa
<code>/stats [giocatore] [gioco]</code>	Le tue statistiche, o quelle di un altro, aggregate o di un singolo gioco. Alias: /statistiche .
<code>/gtop [gioco] [chiave] [n]</code>	Le classifiche. /gtop * kills vale su tutti i giochi. Alias: /classifica .

Party, parkour e tornei

Comando	Cosa fa
<code>/party ...</code>	Crea, invita, accetta, espelli, sciogli. Il party entra in partita insieme e resta insieme.
<code>/parkour</code>	I percorsi della lobby, con il tuo record. Alias: /pk , /percorso .
<code>/parkour <id></code>	Parte subito su quel percorso.
<code>/parkour reset</code>	Torna all'ultimo checkpoint.
<code>/parkour restart</code>	Ricomincia il percorso da capo.

Comando	Cosa fa
<code>/parkour leave</code>	Esce dal percorso.
<code>/tournament</code>	I tornei in programma. Alias: <code>/torneo</code> .
<code>/tournament join [id]</code>	Iscrizione. Senza id, al primo torneo aperto.
<code>/tournament leave</code>	Ritiro.
<code>/tournament info [id]</code>	Il tabellone, disegnato in chat.

3.2 Comandi da amministratore

Radice: `/shadowgames`, alias `/sg` e `/sgames`.

Arene

Comando	Cosa fa
<code>/sg create <gioco> <id></code>	Crea l'arena e apre la sessione di setup.
<code>/sg delete <id></code>	Cancella l'arena. Chiede conferma; il file finisce in arenas/.trash/ con la data.
<code>/sg clone <id> <nuovo-id></code>	Copia un'arena esistente.
<code>/sg list [gioco]</code>	Elenco delle arene con il loro stato.
<code>/sg info <id></code>	Scheda completa di un'arena.
<code>/sg check [id]</code>	Validazione: dice cosa manca e dove.
<code>/sg enable <id> disable <id></code>	Accende o spegne un'arena.

Setup in gioco

Comando	Cosa fa
<code>/sg setup <id> exit</code>	Apre o chiude la sessione di setup.
<code>/sg wand</code>	Ricevi la bacchetta di selezione.
<code>/sg pos1 pos2</code>	Gli angoli della selezione, dalla tua posizione.
<code>/sg set spawn <team></code>	Punto di partenza di una squadra.
<code>/sg set lobby spectator center region border <n></code>	Gli altri punti e la regione dell'arena.
<code>/sg set min <n> max <n> team-size <n></code>	Numero di giocatori e dimensione squadre.
<code>/sg set countdown <durata> duration <durata></code>	Attesa e durata massima.
<code>/sg set name <testo> icon <materiale></code>	Nome visibile e icona nel menu.
<code>/sg set world-mode <modo> template <mondo></code>	GENERATED, TEMPLATE o STATIC.
<code>/sg team add <nome> <colore> [nome-visibile] [posti]</code>	Aggiunge una squadra.
<code>/sg team remove <nome> color <nome> <colore> size <n> list</code>	Gestione delle squadre.
<code>/sg marker give <tipo></code>	Ricevi il blocco marker da posizionare.
<code>/sg marker list</code>	Quali marker servono a questo gioco.

Comando	Cosa fa
<code>/sg marker clear <tipo></code>	Rimuove tutti i marker di un tipo.
<code>/sg finish discard</code>	Chiude la sessione salvando, oppure buttando via.

La bacchetta e `/sg pos1|pos2` funzionano **anche senza una sessione aperta**: ritagliare una schematic viene quasi sempre prima di creare l'arena che la userà.

Costruzione e schematic

Comando	Cosa fa
<code>/sg build add <id> ring <raggio> <n></code>	Componenti disposte in anello.
<code>/sg build add <id> grid <righe> <colonne> <passo></code>	Componenti in griglia.
<code>/sg build add <id> single</code>	Una componente singola.
<code>/sg build schem <id> <file></code>	Assegna una schematic a una componente.
<code>/sg build pool <id> add <file> [peso] remove <file> list</code>	L'insieme da cui pescare a caso, con i pesi.
<code>/sg build remove <id> list</code>	Rimuove o elenca le componenti.
<code>/sg build preview clear</code>	Anteprima del layout, e pulizia.
<code>/sg schem save <nome></code>	Salva la selezione come schematic.
<code>/sg schem list [cartella]</code>	Elenco delle schematic.
<code>/sg schem info <file></code>	Dimensioni, formato, numero di blocchi.
<code>/sg schem paste <file> [gradi]</code>	Incolla dove sei, con rotazione.
<code>/sg schem undo</code>	Rimette com'era l'ultimo paste fatto a mano.
<code>/sg schem convert <file></code>	Riscrive la schematic in Sponge v3.
<code>/sg schem cache clear</code>	Svuota la cache delle schematic.

Partite

Comando	Cosa fa
<code>/sg start [arena]</code>	Forza l'inizio della partita.
<code>/sg stop <arena id></code>	Chiude una partita.
<code>/sg stopall</code>	Chiude tutte le partite.
<code>/sg matches</code>	Elenco delle partite vive.
<code>/sg watch <arena></code>	Entra come spettatore.
<code>/sg join <arena> [--force]</code>	Entra, anche se la partita è piena.
<code>/sg kick <giocatore></code>	Butta fuori da una partita.
<code>/sg move <giocatore> <arena></code>	Sposta un giocatore in un'altra arena.

Mondi

Comando	Cosa fa
<code>/sg world list</code>	I mondi partita attivi.
<code>/sg world clean</code>	Cancella i mondi rimasti orfani.
<code>/sg world template save <mondo> <nome></code>	Salva un mondo come modello.

Comando	Cosa fa
<code>/sg world template list</code>	I modelli disponibili.
<code>/sg world preload <arena></code>	Costruisce un'istanza in anticipo. È anche il modo di provare tutta la catena mondo-paste-marker dalla console.

Statistiche, economia, progressione

Comando	Cosa fa
<code>/sg stats reset <giocatore> [gioco]</code>	Azzera le statistiche.
<code>/sg stats set <giocatore> <gioco> <chiave> <valore></code>	Corregge un valore.
<code>/sg stats export csv json</code>	Esporta in exports/ .
<code>/sg stats kit <gioco></code>	Bilanciamento dei kit: quanto viene scelto e quanto vince ognuno. I kit con meno di venti partite sono segnalati.
<code>/sg coins give take set <giocatore> <n></code>	Monete.
<code>/sg xp <giocatore> <n></code>	Esperienza.
<code>/sg level set <giocatore> <n></code>	Livello.
<code>/sg booster give <giocatore> [fattore] [durata]</code>	Booster personale.
<code>/sg booster clear <giocatore></code>	Toglie i booster.
<code>/sg multiplier <fattore> <durata> off</code>	Moltiplicatore globale a tempo.
<code>/sg cosmetic list give <giocatore> <id></code>	Cosmetici.

Lobby, parkour, ologrammi e NPC

Comando	Cosa fa
<code>/sg lobby</code>	Elenco delle lobby.
<code>/sg lobby set <nome></code>	Imposta una lobby dove sei.
<code>/sg lobby remove <nome> tp <nome></code>	Rimuove o ti porta a una lobby.
<code>/sg lobby game <gioco> [nome]</code>	Quale lobby usa chi esce da quel gioco.
<code>/sg parkour</code>	Elenco dei percorsi con la loro modalità.
<code>/sg parkour set <id> <start checkpoint finish undo clear></code>	Costruisce il percorso dalla tua posizione.
<code>/sg parkour mode <id> <CHECKPOINT PERSISTENT ONESHOT></code>	La modalità del percorso.
<code>/sg parkour time <id> <durata 0></code>	Tempo massimo. 0 significa illimitato.
<code>/sg parkour progress <giocatore> <id></code>	Azzera i progressi salvati di un giocatore.
<code>/sg parkour tp <id> delete <id> reload</code>	Vai, cancella, ricarica.
<code>/sg holo create <id> <gioco> <chiave> [n]</code>	Appendi una classifica al muro.
<code>/sg holo list remove <id> move <id></code>	Gestione degli ologrammi.

Comando	Cosa fa
<code>/sg npc create <gioco> [arena]</code>	Un NPC che fa entrare in partita con un click.
<code>/sg npc list remove <id> refresh</code>	Gestione degli NPC.

Competizione

Comando	Cosa fa
<code>/sg tournament create <id> <gioco> [formato] [durata] [nome] [team-size]</code>	Crea un torneo.
<code>/sg tournament list info <id> start <id> cancel <id> delete <id></code>	Gestione dei tornei.
<code>/sg ranked</code>	Il tuo punteggio su ogni gioco classificato.
<code>/sg ranked info <giocatore></code>	Il punteggio di un altro.
<code>/sg ranked divisions</code>	La scala delle divisioni.
<code>/sg ranked season [nome]</code>	Legge o apre una stagione.
<code>/sg ranked set <giocatore> <gioco> <punteggio></code>	Corregge un punteggio.
<code>/sg achievement list</code>	Elenco degli obiettivi.
<code>/sg achievement give <giocatore> <id> [livello]</code>	Assegna un obiettivo.
<code>/sg achievement check <giocatore></code>	Ricontrolla tutto, subito.

Rete e importazione

Comando	Cosa fa
<code>/sg network</code>	Stato di tutti i server della rete. Un battito fermo da quattro minuti è una macchina caduta.
<code>/sg import list</code>	I formati che sa importare.
<code>/sg import <formato auto> <cartella></code>	Importa arene da un altro plugin.

Diagnostica, manutenzione e licenza

Comando	Cosa fa
<code>/sg help</code>	Le voci principali, in chat.
<code>/sg status</code>	Stato generale, integrazioni attive e funzioni degradate. È il comando che risponde a "perché non funziona?".
<code>/sg version</code>	La versione del plugin.
<code>/sg reload [config lang games arenas kits shops cosmetics]</code>	Ricarica una parte sola, o tutto.
<code>/sg debug on off</code>	Accende il profiler.
<code>/sg timings</code>	Tempi per operazione, dalla più lenta.
<code>/sg profile [giocatore]</code>	Senza nome, i tempi. Con un nome, quel profilo.
<code>/sg config [chiave] [valore]</code>	Legge o cambia una chiave, e dice da quale file arriva davvero.
<code>/sg perms <giocatore></code>	Quali nostri permessi ha davvero quel giocatore.
<code>/sg lang list missing [locale]</code>	Le lingue, e le chiavi mancanti in una di esse.

Comando	Cosa fa
<code>/sg error <id></code>	Il dettaglio di un errore registrato.
<code>/sg storage info migrate</code>	Il database, e la migrazione da locale a MySQL.
<code>/sg backup backup list</code>	Zippa configurazione, arene e database in backups/ .
<code>/sg license [info]</code>	Versione in uso, limiti, licenza e impronta del server. La chiave è sempre mascherata.
<code>/sg license activate <chiave></code>	Attiva la Premium su questo server.
<code>/sg license refresh</code>	Rilegge la chiave da disco e ricontrolla.

4. Permessi

Ventinue nodi, tutti dichiarati esplicitamente. Gli undici nodi da giocatore sono concessi a tutti di default; tutto il resto è riservato agli operatori.

4.1 Giocatore

Concessi a tutti di default: un server appena installato funziona senza toccare i permessi. Toglierli a un gruppo è il modo di limitare l'accesso.

Permesso	Cosa concede	Default
<code>shadowgames.player.play</code>	Entrare in una partita	tutti
<code>shadowgames.player.leave</code>	Uscire da una partita	tutti
<code>shadowgames.player.menu</code>	Aprire il selettore dei giochi	tutti
<code>shadowgames.player.kit</code>	Scegliere un kit	tutti
<code>shadowgames.player.tournament</code>	Iscriversi ai tornei	tutti
<code>shadowgames.player.parkour</code>	Correre i percorsi parkour della lobby	tutti
<code>shadowgames.player.party</code>	Usare i party	tutti
<code>shadowgames.player.spectate</code>	Guardare una partita	tutti
<code>shadowgames.player.stats</code>	Vedere le proprie statistiche	tutti
<code>shadowgames.player.stats.others</code>	Vedere le statistiche degli altri	tutti
<code>shadowgames.player.top</code>	Vedere le classifiche	tutti

4.2 Bypass

Da dare allo staff, con criterio: servono a lavorare dentro una partita in corso.

Permesso	Cosa concede	Default
<code>shadowgames.bypass.protection</code>	Costruire e rompere anche dove la partita lo vieta	op
<code>shadowgames.bypass.commands</code>	Usare comandi esterni durante una partita	op

4.3 Amministrazione

shadowgames.admin contiene tutti gli altri: darlo equivale a darli tutti. I singoli nodi esistono per dividere il lavoro — chi costruisce le mappe non ha bisogno di toccare il database.

Permesso	Cosa concede	Default
<code>shadowgames.admin</code>	Tutta l'amministrazione: contiene i diciassette nodi qui sotto	op
<code>shadowgames.admin.arena</code>	Creare, cancellare e abilitare arene	op
<code>shadowgames.admin.setup</code>	Sessioni di setup, marker, selezione	op
<code>shadowgames.admin.build</code>	Componenti e layout di un'arena	op
<code>shadowgames.admin.schem</code>	Salvare, incollare e convertire schematic	op
<code>shadowgames.admin.match</code>	Avviare, fermare e spostare partite	op
<code>shadowgames.admin.world</code>	Mondi partita e template	op
<code>shadowgames.admin.economy</code>	Monete, xp, livelli, booster, moltiplicatori	op

Permesso	Cosa concede	Default
shadowgames.admin.stats	Azzerare, correggere ed esportare statistiche	op
shadowgames.admin.lobby	Lobby, cartelli, ologrammi, punti di ingresso	op
shadowgames.admin.sign	Creare e rimuovere i cartelli di ingresso	op
shadowgames.admin.config	Leggere e cambiare configurazione e lingue	op
shadowgames.admin.debug	Profiler, permessi, errori registrati	op
shadowgames.admin.license	Vedere e attivare la licenza	op
shadowgames.admin.storage	Database, migrazione, backup	op
shadowgames.admin.tournament	Creare, avviare e annullare tornei	op

Permessi per gioco e per arena

Oltre a questi, ogni gioco e ogni arena possono chiedere un permesso proprio, scritto nel loro file di configurazione. Un'arena riservata esce dal giro del matchmaking per chi non ha il permesso, invece di essere proposta e poi negata. Anche i kit e i cosmetici possono essere sbloccati da un permesso. **/sg perms <giocatore>** mostra quali nostri permessi ha davvero, calcolati, non quelli che dovrebbe avere.

5. Dipendenze e integrazioni

ShadowGames non ha nessuna dipendenza obbligatoria: funziona da solo su un Paper vuoto. Ventiquattro plugin vengono riconosciuti e usati se presenti, e ognuno di loro può mancare senza rompere niente. Quando manca qualcosa, il plugin fa da sé e lo scrive in console: `/sg status` elenca cosa è attivo e cosa è degradato.

5.1 Suite Shadow

Se sul server ci sono gli altri plugin della suite, ShadowGames li usa invece di duplicarne il lavoro. Se non ci sono, usa i propri motori interni.

Plugin	Cosa cambia se c'è
ShadowBasics	Usa il suo motore di testo, di interfacce, di storage e di ologrammi invece dei propri. Senza, funziona tutto lo stesso con i motori interni.
ShadowEconomy	Diventa la valuta dei negozi, dei kit e delle ricompense in denaro.
ShadowPermissions	Prefissi e gradi nella lista tab e sopra la testa.
ShadowRegions	Le regioni protette vengono rispettate fuori dalle arene.
ShadowBattlePass	Le partite e gli obiettivi alimentano il pass.
ShadowCrazyChest	Riconosciuto e annunciato alla suite.

5.2 Item custom

Dove un file chiede un oggetto — kit, negozi, ricompense, bottino delle casse, cosmetici — puoi scrivere l'id di un oggetto custom invece di un materiale vanilla. Otto plugin riconosciuti. Se il plugin che nomini non c'è, ricevi l'oggetto vanilla e non si rompe niente. *Funzione Premium.*

Oraxen	Nexo	ItemsAdder	MMOItems
EcoItems	Slimefun	ExecutableItems	HeadDatabase

5.3 Incantesimi custom

Gli incantesimi si scrivono per nome accanto all'oggetto, esattamente come quelli vanilla, e possono superare i livelli massimi del gioco. Un nome sconosciuto viene segnalato una volta sola in console. *Funzione Premium.*

AdvancedEnchantments	EcoEnchants	ExcellentEnchants	Zenchantments
----------------------	-------------	-------------------	---------------

5.4 Mob e boss custom

Le arene possono avere mob e boss che compaiono dai marker **MOB_SPAWN**, con tempi di ricomparsa, barra del boss, ricompense e credito dell'uccisione. L'id può essere un mob vanilla oppure uno creato con un altro plugin. *Funzione Premium.*

Plugin	Come viene usato
MythicMobs	Fa comparire la creatura con il suo nome, con tutte le sue abilità.
EliteMobs	Stessa cosa, con i boss del suo catalogo.
LevelledMobs	Non fa comparire niente: veste i mob vanilla che facciamo comparire noi.
InfernalMobs	Come sopra: aggiunge i suoi poteri ai mob dell'arena.
vanilla	Un nome semplice come zombie è un mob del gioco: il caso normale, e non richiede nessun plugin.

5.5 Economia, ologrammi, placeholder e proxy

Plugin	A cosa serve	Se manca
Vault	Il ponte verso qualunque plugin di economia, per i prezzi in denaro.	Si usano le monete interne del plugin.
PlaceholderAPI	Rende disponibili 55 segnaposto %shadowgames_ . . % agli altri plugin.	I segnaposto restano scritti come sono; il plugin funziona lo stesso.
WorldEdit / FastAsyncWorldEdit	Riconosciuti se presenti, per comodità di chi costruisce.	Non serve: il motore di schematic è scritto da zero e legge tre formati da solo.
BungeeCord / Velocity	Sposta i giocatori fra i server della rete multi-server.	La rete multi-server non si usa; il server singolo funziona identico.

5.6 Importare le arene da un altro plugin

Se stai arrivando da un altro plugin di minigiochi, le mappe non si rifanno da capo: **/sg import auto <cartella>** riconosce il formato e traduce le arene, gli spawn e i marker nel nostro. Quello che non riesce a tradurre lo elenca, invece di importare a metà senza dirlo.

BedWars1058

BedWars2023

MBedWars

SkyWarsReloaded

5.7 Librerie incluse nel jar

Nessuna libreria da scaricare a parte: sono tutte dentro il jar e non entrano in conflitto con quelle degli altri plugin.

Libreria	A cosa serve
H2	Il database locale che nasce da solo al primo avvio.
MariaDB JDBC	Il collegamento a MySQL e MariaDB.
HikariCP	Il pool di connessioni al database.

Se qualcosa non funziona

Il primo comando da dare è **/sg status**: dice quali integrazioni sono attive, quali funzioni stanno girando in versione ridotta e perché. Per un'arena che non parte, **/sg check <arena>** elenca esattamente cosa manca e in quale file. Per la licenza, **/sg license**.