

MANUALE UTENTE

ShadowCommand

Se sai scrivere un file YAML, sai programmare il tuo server.

Il motore di comandi personalizzati della suite. Tutto quello che fa MyCommand, scritto per il 2026: condizioni, variabili, cooldown, permessi e GUI.

96

AZIONI

48

REQUISITI

160

SEGNAPOSTO

37

TRIGGER

0

DIPENDENZE

INDICE

Sette sezioni, sempre nello stesso ordine in ogni manuale della suite.

01	Cos'è	3
02	Le funzioni	3
03	Installazione	3
04	Comandi	4
05	Permessi	5
06	Integrazioni	6
07	Licenza e aiuto	7

Cos'è

■ IL PROBLEMA CHE RISOLVE

Ogni server ha bisogno di comandi che non esistono: `/discord`, `/kit`, `/rules`, un menu di teletrasporto, un annuncio ogni dieci minuti, un premio al primo accesso, un cancello che si apre.

Il motore di comandi personalizzati della suite. Tutto quello che fa MyCommand, scritto per il 2026: condizioni, variabili, cooldown, permessi e GUI.

■ GRATUITA E PREMIUM

Senza licenza gira la versione gratuita: 15 comandi tuoi, 3 menu, 10 trigger e 5 azioni programmate. Oltre quel limite le funzioni Premium vogliono una chiave.

Quello che si digita è in inglese su qualunque server: i sottocomandi, le chiavi dei file e i nomi delle regole. Quello che i giocatori leggono è tradotto.

Le funzioni

Sei cose che questo plugin fa, e che si possono verificare nelle pagine dopo.

Comandi scritti in un file

Apri un file in `commands/` e descrivi il comando: alias, riga d'uso, permesso automatico, sotto-comandi annidati.

Argomenti tipizzati

Giocatori, mondi, materiali, scelte: il completamento con TAB è vero, non una lista di parole scritta a mano.

Menu a più pagine

Icone che cambiano aspetto secondo una condizione, contenuti dinamici, animazioni e aggiornamento dal vivo senza sfarfallio.

Novantasei azioni

Messaggi, teletrasporti, oggetti, suoni, comandi da console: lo stesso vocabolario in ogni punto in cui serve.

Centosessanta segnaposto

Quello che si sa del giocatore, del server e del mondo si scrive dentro qualunque testo, senza un plugin in più.

Condiviso fra i server

Con le credenziali MySQL le variabili e le attese diventano comuni a tutti i server dello stesso network.

Installazione

TRE PASSI

1 · Copia il jar

Dentro `plugins/` del tuo server Paper. Nient'altro da scaricare: le librerie sono già dentro al file.

2 · Riavvia

Al primo avvio nascono la cartella, la configurazione commentata e i file di lingua. Non c'è niente da preparare prima.

3 · Attiva la licenza

Solo per le funzioni Premium:

`/scmd license claim <codice>`
con il codice ricevuto all'acquisto.

I FILE CHE NASCONO

Tutti dentro `plugins/ShadowCommand/`, tutti commentati sopra ogni voce. Un aggiornamento aggiunge le chiavi nuove ai tuoi file senza riscrivere quello che hai cambiato.

FILE	COSA FA
<code>config.yml</code>	Le impostazioni, una per riga, con sopra scritto cosa fa.
<code>lang/</code>	I testi che i giocatori leggono. Italiano e inglese, e ogni giocatore vede la lingua del suo client.
<code>data/</code>	L'archivio. Di fabbrica un database H2 dentro questa cartella: niente da installare.
<code>license.yml</code>	La chiave, tenuta fuori dal config apposta: una richiesta di assistenza che dice «mandami il config» non deve arrivare con dentro la licenza.

Comandi

Tutte le forme che si scrivono davvero, con il permesso che ognuna richiede.

38

COMANDI

18

PERMESSI

2

GRUPPI

Elenco completo

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/scmd</code>	Apri il pannello	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd help [page]</code>	Guida in gioco	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd reload [file]</code>	Ricarica tutto, o un file solo	<code>shadowcommand.reload</code>
<code>/scmd list [filter]</code>	Elenca i comandi personalizzati	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd info <command></code>	Dettaglio di un comando	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd edit <command></code>	Apri l'editor del comando	<code>shadowcommand.edit</code>
<code>/scmd new <name></code>	Crea un comando da un modello	<code>shadowcommand.edit</code>
<code>/scmd delete <command></code>	Cancella un comando, con conferma	<code>shadowcommand.edit</code>
<code>/scmd toggle <command></code>	Accende o spegne un comando	<code>shadowcommand.edit</code>

<code>/scmd run <command> [args]</code>	Esegue lo script su te stesso	<code>shadowcommand.run</code>
<code>/scmd runas <player> <command></code>	Lo esegue su un altro giocatore	<code>shadowcommand.runas</code>
<code>/scmd test <line></code>	Esegue una riga sola, subito	<code>shadowcommand.run</code>
<code>/scmd debug <command></code>	Esecuzione passo passo, con i valori	<code>shadowcommand.debug</code>
<code>/scmd parse <text></code>	Mostra come vengono risolti i segnaposto	<code>shadowcommand.debug</code>
<code>/scmd errors</code>	Errori di compilazione e di esecuzione	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd stats [uses time]</code>	Classifica di usi e tempi	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd menus</code>	Elenca i menu	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd menu <name> [player]</code>	Apri un menu	<code>shadowcommand.menu</code>
<code>/scmd triggers</code>	Elenca i trigger e i listener attivi	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd schedules</code>	Elenca le schedulazioni	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd schedule run <name></code>	Esegue subito una schedulazione	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd vars [player]</code>	Sfoglia le variabili	<code>shadowcommand.vars</code>
<code>/scmd vars set <player> <name> <value></code>	Imposta una variabile	<code>shadowcommand.vars.edit</code>
<code>/scmd vars del <player> <name></code>	Cancella una variabile	<code>shadowcommand.vars.edit</code>
<code>/scmd cooldown clear <player> [key]</code>	Azzera i cooldown	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd actions [search]</code>	Elenco delle azioni con la sintassi	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd requirements [search]</code>	Elenco dei requisiti	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd placeholders [search]</code>	Elenco dei segnaposto	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd import mycommand [folder]</code>	Importa da MyCommand	<code>shadowcommand.import</code>
<code>/scmd export <command></code>	Stampa il comando in YAML	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd suite</code>	Stato delle integrazioni	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd lang [locale]</code>	Cambia la tua lingua	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd version</code>	Versione e ambiente	<code>shadowcommand.admin</code>
<code>/scmd license</code>	Versione, limiti e impronta del server	<code>shadowcommand.admin.license</code>
<code>/scmd license claim <purchase-code></code>	Attiva con il codice dell'acquisto	<code>shadowcommand.admin.license</code>
<code>/scmd license activate <key></code>	Attiva una chiave che hai già in mano	<code>shadowcommand.admin.license</code>
<code>/scmd license refresh</code>	Rilegge la chiave e ricontrolla	<code>shadowcommand.admin.license</code>

I quattro che userai di più'

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/scmd reload</code>	Dopo ogni modifica ai file. Rilegge comandi, lingue, menu e trigger. Gli script già in esecuzione finiscono con la versione vecchia, senza rompersi	—

Permessi

Ogni nodo, cosa concede e a chi è dato di partenza.

NODO	COSA CONCEDE	DI PARTENZA
<code>shadowcommand.admin</code>	Pannello, elenchi e informazioni	Operatori
<code>shadowcommand.reload</code>	Ricaricare i file	Operatori
<code>shadowcommand.edit</code>	Creare, modificare e cancellare i comandi	Operatori
<code>shadowcommand.run</code>	Eseguire uno script a mano	Operatori
<code>shadowcommand.runas</code>	Eseguire uno script su un altro giocatore	Operatori
<code>shadowcommand.debug</code>	Esecuzione passo passo e ispezione dei segnaposto	Operatori
<code>shadowcommand.vars</code>	Vedere le variabili	Operatori
<code>shadowcommand.vars.edit</code>	Cambiare le variabili	Operatori
<code>shadowcommand.import</code>	Importare da MyCommand	Operatori
<code>shadowcommand.menu</code>	Aprire una GUI a mano	Operatori
<code>shadowcommand.admin.license</code>	Vedere e attivare la licenza	Operatori
<code>shadowcommand.blocks</code>	Eseguire le azioni che cambiano i blocchi	Operatori
<code>shadowcommand.bypass.cooldown</code>	Nessuna attesa fra un uso e il successivo	Nessuno
<code>shadowcommand.bypass.cost</code>	Non pagare nessun costo	Nessuno
<code>shadowcommand.bypass.warmup</code>	Nessun tempo di attesa iniziale	Nessuno
<code>shadowcommand.bypass.requirements</code>	Saltare i requisiti	Nessuno
<code>shadowcommand.bypass.block</code>	Usare i comandi bloccati da overrides.yml	Nessuno
<code>shadowcommand.*</code> 11 FIGLI	Ogni permesso di amministrazione	Operatori

Integrazioni

Nessuno di questi va installato per forza, salvo quelli segnati come obbligatori: quando c'è, ShadowCommand lo usa; quando manca, funziona lo stesso.

PLUGIN	QUANDO SERVE
Vault	Facoltativo
ShadowEssentials	Facoltativo
ShadowEconomy	Facoltativo
ShadowPermissions	Facoltativo
ShadowRegions	Facoltativo
ShadowBattlePass	Facoltativo

ShadowGames	Facoltativo
LuckPerms	Facoltativo
PlaceholderAPI	Facoltativo
WorldGuard	Facoltativo
Essentials	Facoltativo
CMI	Facoltativo
MyCommand	Facoltativo

Per le funzioni con i soldi serve un'economia: ShadowEconomy, oppure Vault con un plugin di economia. Senza, quelle funzioni si spengono da sole e il resto del plugin funziona.

Licenza e aiuto

La licenza vale per il numero di server indicato al momento dell'acquisto e non scade. Si attiva dal gioco o dalla console, e da quel momento le funzioni Premium si accendono da sole a ogni avvio.

■ SE QUALCOSA NON TORNA

L'assistenza passa dai ticket, dall'area clienti su **shadowmc.net** oppure dal gioco con ShadowControl. Un ticket aperto dal gioco arriva con la versione di Paper, quella del plugin, il sistema operativo e gli ultimi errori già allegati: metà dell'indagine è già fatta.

SHADOWMC

Crea. Potenza. Domina.

shadowmc.net