

MANUALE UTENTE

ShadowGames

Trentadue minigiochi in un plugin solo: arene, code, party, spettatori e classifiche.

Il motore di minigiochi della suite. Dalle guerre di isole ai battle royale, dal nascondino alle gare di costruzione, con code, party e classifiche.

32

MINIGIOCHI

14

ARENE PRONTE

156

COMANDI

29

PERMESSI

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	10
06	Integrazioni	11
07	Licenza e aiuto	12

Cos'è

■ IL PROBLEMA CHE RISOLVE

Trentadue minigiochi normalmente sono trentadue plugin: trentadue configurazioni diverse, trentadue modi di definire un'arena, trentadue sistemi di statistiche che non si parlano, e trentadue autori da aspettare quando Minecraft cambia versione.

Il motore di minigiochi della suite. Dalle guerre di isole ai battle royale, dal nascondino alle gare di costruzione, con code, party e classifiche.

■ GRATUITA E PREMIUM

Di questo prodotto non esiste una versione di prova: il file si scarica dall'area clienti dopo l'acquisto, e la licenza accende tutto al primo avvio.

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.

Trentadue giochi

Ognuno completo, con le sue regole, le sue statistiche e il suo file, divisi in cinque famiglie dentro al menu.

Quattordici arene già dentro

Appena copiato il jar, /play non risponde «nessuna mappa configurata»: quattordici giochi sono giocabili la sera stessa.

Un motore, non trentadue plugin

Arene, mondi, code, squadre, kit, negozi, statistiche, HUD e ricompense stanno nel motore; un gioco scrive solo le proprie regole.

Arene che si costruiscono

Spawn, letti, uova, bandiere, casse e generatori si piazzano come blocchi mentre costruisci la mappa.

Una lobby per gioco

Chi esce da BedWars torna fra i cartelli di BedWars e non in mezzo all'hub.

Progressione e kit

Oggetti, armatura, effetti e attributi per gioco, e lo sblocco è una lista di alternative: permesso, monete di gioco, valuta vera o livello.

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:

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

I FILE CHE NASCONO

Tutti dentro `plugins/ShadowGames/`, 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.

156

COMANDI

31

PERMESSI

10

GRUPPI

Quelli che usano tutti

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/play <gioco> [arena]</code>	Entra in partita. Senza argomenti apre il selettore; con random lo stesso	<code>shadowgames.player.play</code>
<code>/leave</code>	Esce dalla partita, oppure dalla coda se stai aspettando	<code>shadowgames.player.leave</code>
<code>/games</code>	Il selettore dei giochi	<code>shadowgames.player.menu</code>
<code>/games list</code>	Gli stessi giochi in chat, con mappe e giocatori	<code>shadowgames.player.menu</code>
<code>/games info <gioco></code>	Categoria, mappe totali, mappe pronte, partite in corso	<code>shadowgames.player.menu</code>
<code>/games settings</code>	I sette interruttori personali	<code>shadowgames.player.menu</code>
<code>/games kits <gioco></code>	I kit di un gioco, anche fuori da una partita	<code>shadowgames.player.menu</code>

<code>/games cosmetics</code>	I cosmetici sbloccati e quelli no	<code>shadowgames.player.menu</code>
<code>/games achievements [gioco]</code>	Gli obiettivi e a che punto sei	<code>shadowgames.player.menu</code>
<code>/gkit [kit]</code>	In una partita non ancora iniziata: il menu dei kit, o la scelta diretta	<code>shadowgames.player.kit</code>
<code>/gstats [giocatore] [gioco]</code>	Il pannello delle statistiche, tue o di un altro	<code>shadowgames.player.stats</code>
<code>/gtop <gioco> [chiave] [n]</code>	Una classifica. * al posto del gioco vale su tutti	<code>shadowgames.player.top</code>
<code>/spectate <giocatore arena></code>	Entra come spettatore in una partita in corso	<code>shadowgames.player.spectate</code>
<code>/party</code>	Il tuo gruppo: chi c'e' e chi comanda	<code>shadowgames.player.party</code>
<code>/party create leave disband</code>	Crea il gruppo, esci, sciogli	<code>shadowgames.player.party</code>
<code>/party invite accept kick <giocatore></code>	Inviti, accettazioni ed espulsioni	<code>shadowgames.player.party</code>
<code>/party leader <giocatore></code>	Passa il comando a un altro	<code>shadowgames.player.party</code>
<code>/party chat <testo></code>	Parla solo al gruppo	<code>shadowgames.player.party</code>
<code>/party play <gioco> [arena]</code>	Entrate tutti insieme, o nessuno	<code>shadowgames.player.party</code>
<code>/parkour [percorso]</code>	Il menu dei percorsi, oppure parti subito su quello	<code>shadowgames.player.parkour</code>
<code>/parkour list</code>	I percorsi in chat, col tuo record su ciascuno	<code>shadowgames.player.parkour</code>
<code>/parkour reset restart leave</code>	Torna all'ultimo checkpoint, ricomincia, esci	<code>shadowgames.player.parkour</code>
<code>/tournament</code>	I tornei in programma, con quanto manca alle iscrizioni	<code>shadowgames.player.tournament</code>
<code>/tournament join [id]</code>	Iscriviti; senza id, al primo aperto	<code>shadowgames.player.tournament</code>
<code>/tournament leave</code>	Ritirati	<code>shadowgames.player.tournament</code>
<code>/tournament info [id]</code>	Il tabellone, disegnato in chat	<code>shadowgames.player.tournament</code>

Arene

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg create <gioco> <id></code>	Crea l'arena e apre subito il setup	<code>shadowgames.admin.arena</code>
<code>/sg delete <arena></code>	Cancella un'arena	<code>shadowgames.admin.arena</code>
<code>/sg clone <arena> <nuovo-id></code>	Copia un'arena con un altro nome	<code>shadowgames.admin.arena</code>
<code>/sg enable <arena></code>	Accende un'arena	<code>shadowgames.admin.arena</code>
<code>/sg disable <arena></code>	La spegne senza cancellarla	<code>shadowgames.admin.arena</code>
<code>/sg list [gioco]</code>	Elenco con stato e istanze aperte	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg info <arena></code>	Scheda completa, con i problemi in fondo	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg check [arena]</code>	Cosa manca perche' sia giocabile	<code>shadowgames.admin</code>

Sessione di setup

COMANDO	COSA FA	PERMESSO

<code>/sg setup <arena></code>	Riapre la sessione su un'arena esistente	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg setup exit</code>	Chiude la sessione	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg wand</code>	Da' la bacchetta: selezione e menu dei marker	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg pos1</code>	I due angoli, presi da dove sei	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg set <chiave> [valore]</code>	Numeri, nomi e punti dell'arena	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg marker list [gioco]</code>	Quale blocco vale quale marker	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg marker give <tipo> [parametro]</code>	Ti mette quel marker in mano	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg marker clear <tipo></code>	Toglie tutti i marker di quel tipo	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg team add <nome> [colore] [etichetta] [posti]</code>	Dichiara una squadra	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg team remove <nome></code>	La toglie	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg team color <nome> <colore></code>	Cambia il colore	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg team size <n></code>	Giocatori per squadra	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg team list</code>	Le squadre, dichiarate o generate dal motore	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg finish</code>	Valida, abilita e chiude - solo se non manca niente	<code>shadowgames.admin.setup</code>
<code>/sg discard</code>	Chiude la sessione senza abilitare. Il file resta	<code>shadowgames.admin</code>

Schematic

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg schem save <nome></code>	Salva la selezione in Sponge v3	<code>shadowgames.admin.schem</code>
<code>/sg schem list [cartella]</code>	Cosa c'e' in schematics/	<code>shadowgames.admin.schem</code>
<code>/sg schem info <file></code>	Formato, misure, blocchi, palette, block entity	<code>shadowgames.admin.schem</code>
<code>/sg schem paste <file> [gradi]</code>	Incolla dove sei, ruotato di 0, 90, 180 o 270	<code>shadowgames.admin.schem</code>
<code>/sg schem undo</code>	Annulla l'ultimo incollaggio	<code>shadowgames.admin.schem</code>
<code>/sg schem convert <file></code>	Riscrive un formato vecchio come Sponge v3	<code>shadowgames.admin.schem</code>
<code>/sg schem cache</code>	Svuota la cache delle schematic in memoria	<code>shadowgames.admin.schem</code>

Componenti dell'arena

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg build add <id> single</code>	Un componente dove sei	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build add <id> ring <raggio> <n></code>	N posizioni in cerchio, una per squadra	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build add <id> grid <righe> <colonne> <passo></code>	Una griglia, una per giocatore	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build schem <id> <file></code>	Una schematic sola per quel componente	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build pool <id> add <file> [peso]</code>	Aggiunge una schematic al gruppo	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build pool <id> remove <file></code>	La toglie	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build pool <id> list</code>	Il gruppo, coi pesi	<code>shadowgames.admin.build</code>

<code>/sg build list</code>	I componenti dell'arena in setup	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build preview</code>	Costruisce l'arena e ti ci porta dentro	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build remove <id></code>	Toglie un componente	<code>shadowgames.admin.build</code>
<code>/sg build clear</code>	Toglie tutti i componenti. Marker e spawn restano	<code>shadowgames.admin.build</code>

Partite, mondi ed economia

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg matches</code>	Le partite in corso, con stato, vivi e tempo	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg start <arena id></code>	Fa partire subito una partita in attesa	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg stop <arena id></code>	Annula una partita, dicendo chi e' stato	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg stopall</code>	Le annulla tutte	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg join <arena id> [--force]</code>	Entra; con --force anche se e' piena o gia' iniziata	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg watch <arena id></code>	Guarda una partita da dentro, da ovunque	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg kick <giocatore></code>	Lo toglie dalla partita in cui sta	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg move <giocatore> <arena></code>	Lo sposta in un'altra partita	<code>shadowgames.admin.match</code>
<code>/sg world list</code>	I mondi partita aperti, con giocatori ed entita'	<code>shadowgames.admin.world</code>
<code>/sg world clean</code>	Cancella i mondi rimasti orfani	<code>shadowgames.admin.world</code>
<code>/sg world template list</code>	I template disponibili	<code>shadowgames.admin.world</code>
<code>/sg world template save <mondo> [nome]</code>	Salva un mondo come template	<code>shadowgames.admin.world</code>
<code>/sg world preload <arena></code>	Costruisce un'istanza in anticipo. Funziona anche da console	<code>shadowgames.admin.world</code>
<code>/sg coins give take set <giocatore> <n></code>	Le monete di gioco	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg xp <giocatore> <n></code>	Aggiunge esperienza	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg level set <giocatore> <n></code>	Imposta il livello	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg booster give <giocatore> [x] [durata]</code>	Un moltiplicatore personale a tempo	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg booster clear <giocatore></code>	Glielo toglie	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg multiplier <x> [durata]</code>	Un moltiplicatore per tutto il server, per un evento	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg multiplier off</code>	Lo spegne	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg cosmetic list</code>	Tutti i cosmetici, per tipo	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg cosmetic give <giocatore> <id></code>	Ne regala uno, senza fargli spendere monete	<code>shadowgames.admin.economy</code>
<code>/sg stats reset <giocatore> [gioco]</code>	Azzera le statistiche	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg stats set <giocatore> <gioco> <chiave> <n></code>	Corregge un valore	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg stats export [csv json]</code>	Esporta tutta la tabella in un file	<code>shadowgames.admin.stats</code>

<code>/sg stats kit <gioco></code>	Equilibrio dei kit: quanto si scelgono e quanto vincono	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg profile [giocatore]</code>	La scheda di un giocatore. Senza nome mostra i tempi del server	<code>shadowgames.admin</code>

Lobby e arredamento

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg lobby</code>	Le lobby impostate, con dove stanno	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg lobby set [nome]</code>	Mette una lobby dove sei. Senza nome, main	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg lobby remove <nome></code>	La toglie	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg lobby tp [nome]</code>	Ti ci porta	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg lobby game <gioco> <nome></code>	Quale lobby usa chi esce da quel gioco	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg holo create <id> <gioco *> [chiave] [n]</code>	Appende una classifica dove sei	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg holo move <id></code>	La sposta dove sei, tenendo le impostazioni	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg holo remove <id></code>	La toglie	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg holo list</code>	Le classifiche appese	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg npc create <gioco> [arena]</code>	Un punto d'ingresso dove sei	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg npc remove <id></code>	Lo toglie	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg npc refresh</code>	Li ridisegna tutti	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg npc list</code>	I punti d'ingresso	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour list</code>	I percorsi, con modalita', livello e checkpoint	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour set <id> start checkpoint finish</code>	Mette il punto dove sei	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour set <id> undo clear</code>	Toglie l'ultimo punto, o tutti	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour mode <id> <modalita'></code>	CHECKPOINT , PERSISTENT o ONESHOT	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour time <id> <durata 0></code>	Tempo limite; 0 toglie il limite	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour progress <giocatore> <id></code>	Azzera il progresso salvato su un percorso persistente	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour tp <id></code>	Ti porta alla partenza	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour delete <id></code>	Cancella il percorso	<code>shadowgames.admin.lobby</code>
<code>/sg parkour reload</code>	Rilegge la cartella	<code>shadowgames.admin.lobby</code>

Competizione

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg tournament list</code>	I tornei e il loro stato	<code>shadowgames.admin.tournament</code>

<code>/sg tournament create <id> <gioco> [formato] [iscrizioni] [nome] [per-squadra]</code>	Ne crea uno. Formato ELIMINATION o ROUND_ROBIN	<code>shadowgames.admin.tournament</code>
<code>/sg tournament info <id></code>	Gioco, formato, stato e iscritti con la loro testa di serie	<code>shadowgames.admin.tournament</code>
<code>/sg tournament start <id></code>	Chiude le iscrizioni subito e fa partire	<code>shadowgames.admin.tournament</code>
<code>/sg tournament cancel <id> [motivo]</code>	Lo annulla, dicendo perche'	<code>shadowgames.admin.tournament</code>
<code>/sg tournament delete <id></code>	Lo cancella	<code>shadowgames.admin.tournament</code>
<code>/sg ranked [giocatore]</code>	Punteggio e divisione in ogni gioco classificato	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg ranked season [nome]</code>	La stagione in corso, oppure ne apre una nuova	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg ranked set <giocatore> <gioco> [punti]</code>	Corregge un punteggio	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg ranked divisions</code>	Le otto divisioni e le loro soglie	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg achievement list</code>	Gli obiettivi, con livelli e traguardo finale	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg achievement give <giocatore> <id> [livello]</code>	Ne assegna uno	<code>shadowgames.admin.stats</code>
<code>/sg achievement check <giocatore></code>	Ricontrolla tutte le sue soglie	<code>shadowgames.admin.stats</code>

Sistema

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg help</code>	Le famiglie di comandi, in una schermata	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg status</code>	Storage, giochi, arene, partite, mondi, schematic, kit, lobby, integrazioni ed errori	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg version</code>	La versione in esecuzione	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg reload [cosa]</code>	Ricarica senza riavviare: config , lang , games , arenas , kits , shops , cosmetics , o tutto	<code>shadowgames.admin</code>
<code>/sg config [chiave] [valore]</code>	Legge o cambia una chiave, e dice da dove arriva davvero	<code>shadowgames.admin.config</code>
<code>/sg lang list</code>	Le lingue caricate, con quante chiavi mancano a ciascuna	<code>shadowgames.admin.config</code>
<code>/sg lang missing [lingua]</code>	Quali chiavi mancano, una per riga	<code>shadowgames.admin.config</code>
<code>/sg perms <giocatore></code>	Quali nostri nodi ha davvero. Risolve quasi tutte le segnalazioni	<code>shadowgames.admin.debug</code>
<code>/sg debug [on off]</code>	Accende e spegne il profiler	<code>shadowgames.admin.debug</code>
<code>/sg timings</code>	I quindici punti piu' lenti, con chiamate, media e massimo	<code>shadowgames.admin.debug</code>
<code>/sg error [id]</code>	Gli errori registrati; con l'id, la traccia completa	<code>shadowgames.admin.debug</code>
<code>/sg network</code>	Stato dei server della rete e del proxy	<code>shadowgames.admin.debug</code>

<code>/sg storage info</code>	Tipo, prefisso, versione schema, dimensione e righe per tabella	<code>shadowgames.admin.storage</code>
<code>/sg storage migrate</code>	Copia il database locale nel MySQL del config	<code>shadowgames.admin.storage</code>
<code>/sg backup</code>	Configurazione, arene, kit e database in uno zip datato	<code>shadowgames.admin.storage</code>
<code>/sg backup list</code>	I backup fatti, con data e dimensione	<code>shadowgames.admin.storage</code>
<code>/sg license</code>	Edizione, stato, giorni, limiti e impronta del server	<code>shadowgames.admin.license</code>
<code>/sg license activate <chiave></code>	Attiva una chiave	<code>shadowgames.admin.license</code>
<code>/sg license claim <codice></code>	Fa richiedere la chiave al server, già legata ai suoi indirizzi	<code>shadowgames.admin.license</code>
<code>/sg license refresh</code>	Ricontrolla subito	<code>shadowgames.admin.license</code>
<code>/sg import list</code>	I formati che sa leggere	<code>shadowgames.admin.arena</code>
<code>/sg import <formato auto> <cartella></code>	Legge le arene di un altro plugin	<code>shadowgames.admin.arena</code>

Venire da un altro plugin di minigiochi

COMANDO	COSA FA	PERMESSO
<code>/sg import bedwars1058 <cartella></code>	BedWars1058	—
<code>/sg import bedwars2023 <cartella></code>	BedWars2023	—
<code>/sg import mbedwars <cartella></code>	MBedwars	—
<code>/sg import skywarsreloaded <cartella></code>	SkyWars Reloaded	—
<code>/sg import auto <cartella></code>	Non sai quale	—

Permessi

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

NODO	COSA CONCEDE	DI PARTENZA
<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
<code>shadowgames.chatgames.play</code>	Partecipare ai giochi in chat e nascondersi per se	Tutti
<code>shadowgames.bypass.protection</code>	Costruire e rompere anche dove la partita lo vieta	Operatori
<code>shadowgames.bypass.commands</code>	Usare comandi esterni durante una partita	Operatori
<code>shadowgames.admin.arena</code>	Creare, cancellare e abilitare arene	Operatori
<code>shadowgames.admin.setup</code>	Sessioni di setup, marker, selezione	Operatori
<code>shadowgames.admin.build</code>	Componenti e layout di un'arena	Operatori
<code>shadowgames.admin.schem</code>	Salvare, incollare e convertire schematic	Operatori
<code>shadowgames.admin.match</code>	Avviare, fermare e spostare partite	Operatori
<code>shadowgames.admin.world</code>	Mondi partita e template	Operatori
<code>shadowgames.admin.economy</code>	Monete, xp, livelli, booster, moltiplicatori	Operatori
<code>shadowgames.admin.stats</code>	Azzerare, correggere ed esportare statistiche	Operatori
<code>shadowgames.admin.lobby</code>	Lobby, cartelli, ologrammi, punti di ingresso	Operatori
<code>shadowgames.admin.sign</code>	Creare e rimuovere i cartelli di ingresso	Operatori
<code>shadowgames.admin.config</code>	Leggere e cambiare configurazione e lingue	Operatori
<code>shadowgames.admin.debug</code>	Profiler, permessi, errori registrati	Operatori
<code>shadowgames.admin.license</code>	Vedere e attivare la licenza	Operatori
<code>shadowgames.admin.storage</code>	Database, migrazione, backup	Operatori
<code>shadowgames.admin.tournament</code>	Creare, avviare e annullare tornei	Operatori
<code>shadowgames.chatgames.admin</code>	Avviare, fermare, elencare e ricaricare i giochi in chat	Operatori
<code>shadowgames.admin</code> 18 FIGLI	Tutta l'amministrazione di ShadowGames	Operatori

Integrazioni

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

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

WorldEdit	Facoltativo
FastAsyncWorldEdit	Facoltativo
Oraxen	Facoltativo
Nexo	Facoltativo
ItemsAdder	Facoltativo
MMOItems	Facoltativo
EcoItems	Facoltativo
Slimefun	Facoltativo
ExecutableItems	Facoltativo
HeadDatabase	Facoltativo
EcoEnchants	Facoltativo
ExcellentEnchants	Facoltativo
AdvancedEnchantments	Facoltativo
Zenchantments	Facoltativo
MythicMobs	Facoltativo
EliteMobs	Facoltativo
LevelledMobs	Facoltativo
InfernalMobs	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