

# La 1.13 sur HC: pour quand? Quelles conséquences?

Postée par [Chevels](#) 07/08/2018 - 16:22:00

Après des mois d'attente, la "**Aquatic Update**" est enfin sortie voilà quelques jours, et quelle update! En effet, cette mise à jour est historiquement la plus importante qu'ait connu Minecraft en une seule mise à jour. Cette dernière apporte un nombre conséquent de modifications, que ce soit du point de vue joueurs ou admin et tant mieux! Néanmoins, là où les uns y verront plein de nouveautés super géniales, les autres y trouveront une bonne raison de s'arracher les cheveux: eh oui, même si je suis enthousiaste à l'idée de trouver un peu de renouveau dans Minecraft, il faut bien avouer que cette étape présentera un bon gros défi à relever du point de vue admin. Mais bon, comme on dit, on en a vu d'autres! ...et les défis, nous on aime ça!



Ca tombe bien me direz-vous, mais alors parlons peu, parlons bien, c'est pour quand la 1.13 Sur les Ruines d'Heavy-Craft?

Si il est bien évident que le serveur passera en 1.13, je ne peux vous cacher qu'il nous faudra attendre un certain temps avant de la voir arriver sur nos terres. Pour être franche, j'estime à plusieurs mois (3 à 6 mois au bas mot) le délai nécessaire à la mise à jour de tous nos plugins, notamment les plus importants dont on ne saurait se passer: ceux en lien avec le RP, les anticheat, antigrief et autres plug nécessaires au fonctionnement normal de notre serveur. En outre, il est hors de question de prendre le risque de rendre le serveur instable ou de corrompre notre map en faisant la mise à jour prématurément, et comme à notre habitude nous nous assurerons que Spigot et les plugins soient proposés dans des versions stables et éprouvées un certain temps par la communauté. Laissons donc les serveurs trop pressés faire les essais, il n'est pas question que les membres de notre communauté servent de cobayes!

De toute manière, et comme avant chaque mise à jour risquée, nous ferons les essais sur un serveur de pré-production afin de nous éviter les surprises.

Bon, c'est bien beau tout ça mais y aura-t-il des conséquences ou autres effets collatéraux lors du passage en 1.13?

Bien évidemment, une telle mise à jour ne peut pas être exempt "d'effets négatifs" ou autres petits soucis. Comme vous le savez, les syntaxes commandes ont été en grande partie modifiées, tout comme les identifiants des divers éléments du jeu. Cela signifie en clair que le RP accusera le coup quelques semaines ou quelques mois, le temps que nous puissions reprogrammer tous les command blocs (plusieurs centaines) et toutes nos tables de loots régissant la majorité des quêtes, donjons et autres zones RP telles "Les Ruines".

A cela s'ajoute le fait qu'il nous faudra mettre à jour la map sans pour autant la reset. Comme vous le savez, **Heavy-Craft met un point d'honneur à ne jamais reset la map**. Nous estimons que nous sommes les garants de vos constructions, du temps passé à les faire et de votre investissement sur le serveur. De plus, sans cette map chargée d'histoire (7 ans!) Heavy-Craft n'aurait pas le même visage et surtout n'aurait plus cette identité qui lui est propre et auxquels les joueurs tiennent tant.

Mais alors, comment faire? Eh bien nous allons aviser et prendre le temps nécessaire pour mettre à jour la map existante en travaillant de nombreuses heures dessus comme ça a déjà été le cas par le passé pour certaines MAJ.

Les fonds marins seront regen sans modifier le reste, et si des constructions s'y trouvent, elles seront réimplantées après l'opération. Vu l'ampleur de la tâche il faudra un temps certain avant d'avoir tout mis à jour, mais cela sera fait.



Ya-t-il un plan d'action? A titre indicatif, voici grosso-modo le déroulé post-update:

La priorité sera mise sur les choses déjà existantes avant de s'attaquer aux nouveautés. Ainsi les quêtes et donjons seront remis en état en 1er, suivies des zones RP (ruines, manoir...). Refaire toutes nos tables de loot prendra beaucoup de temps, ainsi, concernant les quêtes il est probable que les loots soient fournis manuellement par le staff durant cette période.

Ensuite seulement nous nous attaquerons à la map elle-même afin d'y incorporer les nouveautés tels que les nouveaux fonds marins, nouvelles structures...

Voilà les amis, vous savez tout, ou presque :) En attendant, vous pouvez d'ores et déjà vous connecter avec un client 1.13, bien que pour le moment quelques bugs d'affichage mineurs peuvent rendre inconfortable l'utilisation de cette version. Cela sera corrigé avec le temps et nous vous tiendrons informé à ce niveau.

Enfin pour discuter et poser vos questions à propos de cette mise à jour, je vous invite à vous rendre sur [le topic dédié](#).

---

Sur les Ruines de Heavy-Craft - Serveur Minecraft (No-crack)

[http://sur-les-ruines-de-heavy-craft.craft.vg/index.php?file=News&op=index\\_comment&news\\_id=78](http://sur-les-ruines-de-heavy-craft.craft.vg/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=78).