

Samedi 20 mars
2021 #23



The Elder
GUARDIAN

Bimensuel
d'information
Minecraftien

MAPS

Papercraft



Quelques **Maps PVP** pour le

**RESOURCE
PACK**

**Battered
Old
Stuff**

PAGE 6



HIERARCHY

PAGE 8

Sortie des snapshots 21w10a et 21w11a

Les lush caves !

PAGE 6

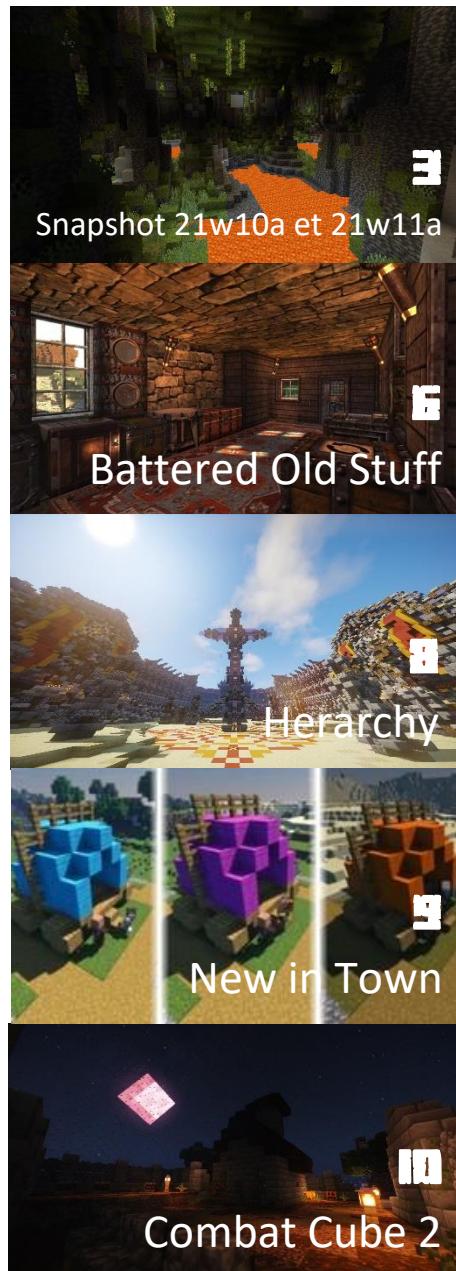
PAGE 3

DANS CETTE EDITION

Le printemps. La Nature doucement se réveille, les enfants sortent et s'émerveillent. Sous l'herbe d'hiver les fleurs éclosent, le temps n'est alors plus morose. Sur les branches les oiseaux chantent... Ah non vous ne venez pas pour mon poème. Soit. Quoiqu'il en soit voici une petite édition toute fraiche, qui sent bon le printemps. Au menu quelques actualités et contenus, avec quelques map pour se défier en PvP. Sur ce je vous quitte sur ce beau temps printanier, vous dit à dans 2 semaines et bonne lecture !



Pisteur_alpin



— ACTUALITES

- 3** Snapshot 21w10a et 21w11a

- 4** Beta 1.16.220.52

— CONTENU

- 6** Battered Old Stuff

- 8** Hierarchy

- 9** New in Town

- 9** Projet SOLUNIR

- 10** Combat Cube 2

— JEUX

- 11** Mots cachés

- 11** Papercraft

— INFOS

- 12** Calendrier

- 12** Frigo de la rédac'

- 13** Petites annonces

- 14** Nos partenaires

- 15** Staff

The Elder Guardian

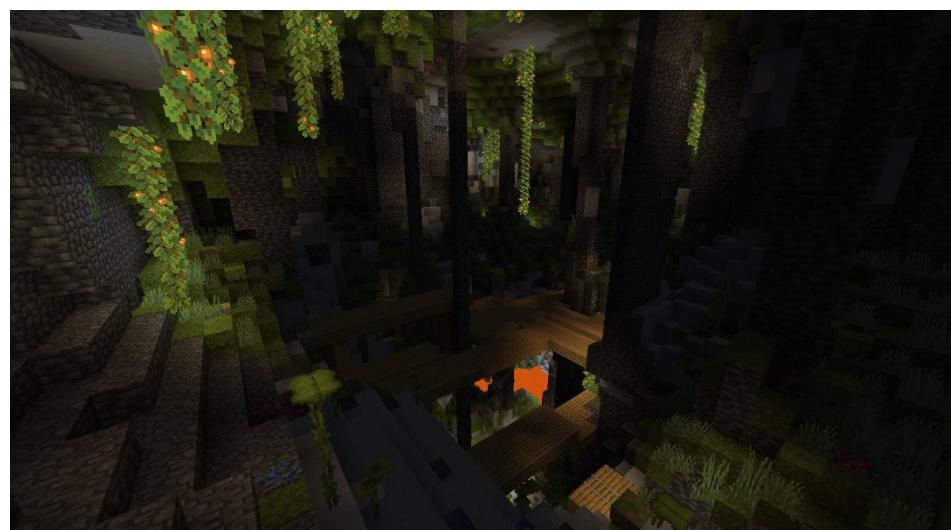
Snapshot 21w01a, les lush caves !

Mercredi 10 février a vu l'ajout de l'un des biomes les plus intéressant de la future Cave ans Cliff Update, les Lush Caves ou Cavernes luxuriantes. Ce biome utilise les blocs ajoutés lors de la snapshot 21w05a. Ce biome est très verdoyant, le sol étant composé de mousse. Il y a aussi beaucoup d'eau, dont la génération ressemble à des rizières. Si autrefois l'argile était plutôt compliquée à farmer puisqu'il n'était présent que sous forme de patch dans les rivières et marais, lors de la 1.17 il constituera le fond des « rizières » et se générera en plus sous forme de patchs dans le biome. Dans les « rizières » poussent les dipleafs, les plantes utiles pour le parkour. Au plafond

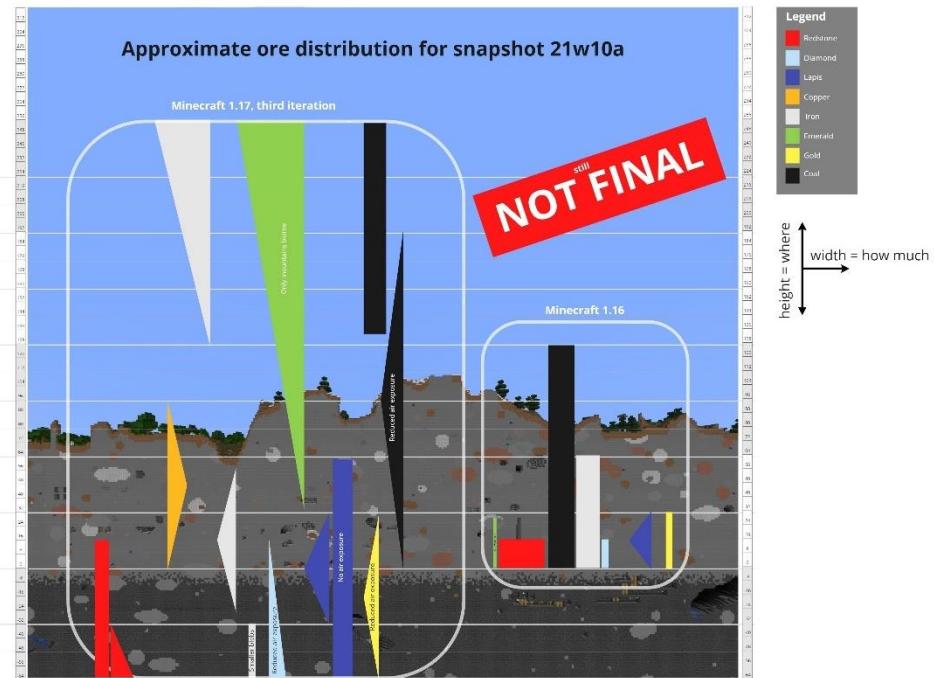


poussent des spores blossoms, ou fleurs sporifères, qui émettent des particules, cela peut donc être utile pour donner une ambiance féérique à vos constructions, mais pendent également des glow berries, ou baies lumineuses, permettant ainsi d'illuminer le plafond et les murs des grottes, toutefois, et c'est un point réfléchi

intelligemment, étant des plantes qui pendent, le sol ne sera pas ou peu éclairé, permettant ainsi le spawn des mobs, bien qu'il paraisse un peu plus faible. Des buissons d'azaléa, existant également en version fleurie, poussent dans ces grottes. Pour repérer les lush caves vous pourrez voir à la surface un arbre d'azalée et si vous creuser dessous vous tomberez sur une lush cave, avec sous l'arbre des racines et de la terre racineuse.



Quelques modifications ont été effectuées sur la deepslate, ou ardoise des abîmes. On peut notamment noter une version craquelée et infestées (disponible pour chaque variante de la deepslate), de nouvelles recettes de fabrication ou



encore le fait qu'il peut être posé dans n'importe quelle direction. Je vous redirige vers le patch note pour plus de détails.

Quelques changements ont été apportés aux minéraux. Parmi elles divers changements de texture ou encore l'ajout d'une version deepslate pour le charbon, le cuivre et l'émeraude, bien qu'ils ne se générèrent pas naturellement sous la couche 0, ils pourront servir pour des maps personnalisées. Leur génération a également été un peu modifiée. Ainsi les minéraux de diamant remplaceront le minéral de charbon dans les fossiles se générant sous la couche 0 ou encore divers changements de générations, je vous redirige là encore vers le patchnote et le graphique mis à disposition par Mojang.

D'autres changements mineurs ont eu lieu, d'une part technique au niveau de certaines commandes et

d'autre part graphique avec le passage du moteur de rendu sur OpenGL 3.2, apportant notamment la prise en charge de «shaders» dans les resource pack, plus concrètement il est possible à l'heure actuelle de jouer sur le rendu de certains blocs, notamment en changeant le rendu du bloc sans changer la texture, un peu à la manière d'un filtre ou encore d'ajouter du vent dans les feuilles et l'eau. Ces fonctionnalités seront amenées à changer, nous en saurons plus dans les semaines à venir.

La snapshot 21w11a est également sortie ce mercredi 17 février. Il apporte divers changements au bloc de cuivre et notamment sur son oxydation. Pour le protéger ou le désoxyder plus besoin de passer forcément par une table de craft (même si les craft fonctionnent toujours avec une meilleure efficacité), équipez-vous d'un honey comb (rayon de miel)

pour le protéger ou d'une hache pour retirer la protection et réduire l'oxydation d'un niveau, le cirage peut être automatisé à l'aide d'un dispenser (ou distributeur). Le cuivre se désoxydera également s'il est touché par un éclair et les blocs environnants perdront un niveau d'oxydation proportionnellement à leur distance du point d'impact. Enfin, il est également possible maintenant de retransformer un bloc de cuivre en 4 lingots de cuivre.

Quelques changements divers ont été apportés, notamment autour de la génération avec une petite augmentation du nombre de minéraux et des cavernes un peu plus grandes, ou encore autour de certains blocs comme la dripleaf dont les tiges drop de la dripleaf, permettant ainsi de le farmer automatiquement, le fait de pouvoir grimper dans les vignes des lush caves, un équilibrage du craft des cristaux d'améthyste ou encore l'ajout d'un craft de la pierre moussue avec de la mousse, facilitant ainsi le ramassage de ces blocs autrefois fabricables avec des vignes. Des changements de textures notamment des panneaux en bois ont également été effectués pour plus de cohérence.

Enfin ces snapshots résolvent comme d'habitudes des dizaines de bugs, plus ou moins récents.



Patchnote :

<https://www.minecraft.net/fr-fr/article/minecraft/>

[snapshot-21w10a](#) et

<https://www.minecraft.net/fr-fr/article/minecraft-snapshot-21w11a>

[fr/article/minecraft-](#)

[snapshot-21w11a](#)

Sortie de la beta 1.16.220.52

Sortie hier, le 19 mars, cette beta pour Minecraft Bedrock ajoute les blocs des lush cave, se référer à l'article du dessus pour plus d'informations. Toutefois, la nouvelle génération et le biome ne sont pas encore

implémentés. La hauteur des mondes a aussi été augmentés, comme sur Java, elle est désormais de 384 blocs, 64 blocs en altitude et 34 blocs en profondeur. Les anciennes cavernes et les structures se

génèrent aussi sous la couche 0.

Patchnote:

<https://www.minecraft.net/fr-fr/article/minecraft-changelog-1-16-220-52>

Pisteur_alpin

MineStrator

minestrator.com

JOIN THE COMMUNITY
WWW.SURFRUNCRAFT.FR
DISCORD.SURFRUNCRAFT.FR

@SURFRUNCRAFT

{SIMPLE}
SURVIE VANILLA

REJOIGNEZ NOUS !
DISCORD : A66TRsC
V2 SOON...



RESOURCE PACK



Le Moyen-Age est une période de notre monde tout aussi intéressante d'un point de vue historique que d'un point de vue architectural. Si vous souhaitez faire un bond dans le passé et faire des builds dignes d'un maçon des temps anciens, le "Battered Old Stuff" est fait pour vous !

Toutes les textures de la dirt jusqu'à la bedrock en passant par la cobblestone ont été refaites, exceptées celles de certains mobs.



Malheureusement très peu de changement de textures au niveau des items dans les versions proposées du pack. Peut-être y aura-t-il une update avec plus de changement d'items. Vous pourrez tout de même de paysages plus naturels, plus réalistes.

L'un des points forts de ce resource pack et fait plutôt rare, il prend en charge une vingtaine de mods ! De MineColonies à Biomes O'Plenty en passant par Immersive Engineering et Comforts, vous pourrez profiter de ce resource pack lors de vos aventures moddées !



En résumé, ce texture pack a relevé le défi de faire des textures réalistes pour vous donner la possibilité de faire des builds Moyenâgeux sans problèmes et nous

pouvons dire en image qu'il a plutôt bien réussi son pari, on regrette cependant qu'il n'y ait pas de textures pour les items et les mobs.

Tech



 Téléchargement : <https://www.curseforge.com/minecraft/texture-packs/battered-old-stuff>

Hierarchy

Comment parler de map PvP sans parler de Hierarchy, le projet de Gunivers ? Inspiré des MOBA, affrontez vos amis avec de nouvelles mécaniques très impressionnantes. Ici, pas question de cliquer le plus vite possible, vous devrez faire preuve de stratégie pour manier vos sorts tout en gérant votre mana. A votre disposition, classes et héros. Tout d'abord, vous devrez choisir votre classe parmi les quatre disponibles : mage, assassin, hunter et guardian (mon préféré...). Ces classes correspondent à une manière de jouer. Ainsi le mage sera spécialisé dans les dégâts de zone, l'assassin dans l'attaque furtive, le hunter l'attaque à distance et le guardian l'attaque de mélée, avec une grande résistance. Attention, car si ces classes vous avantagent, vous aurez un point faible, les mages sont les anti-guardians, les assassins sont les anti-mages, les hunters sont les anti-assassins et les guardian sont les anti-hunter. Chacune de ces classes contient 6 héros, ou plutôt les 6 héros sont disponibles pour chaque classe, seuls leurs compétences changent, mais en suivant la même logique. Ces héros ne sont autre que le Time Master, maître de l'espace-temps, le Burner, maître du feu, le

Thunder, maître de la foudre, le Freezer, maître de la glace, le Wind Howler, maître du vent, et l'Invoker, qui invoque des sbires pour l'aider. Pour vous battre, vous disposez de 4 maps, River, un tranquille village entre deux châteaux, Arena, une arène qui malgré les apparences regorge de passages secrets, Ruins, un village détruit flottant dans les airs et Infection, une petite parcelle aux allures surnaturelles.

Mais si le gameplay pourrait se révéler répétitif, vous aurez de quoi faire avant de vous ennuyer, puisque 5 modes de jeu sont à votre disposition. Le premier, Affrontement, est le mode de jeu classique, tuer les autres joueurs, atteignez l'objectif de points et remportez la partie ! Le second, Déroute, est une variante du premier mode de jeu, à la différence que vous ne pouvez pas réapparaître. Le troisième, Prise d'emblème, est un capture the flag, vous devrez ramener le drapeau adverse tout en protégeant le vôtre. Le quatrième, Conquête, est un MOBA-like. Vous devrez protéger votre vortex tout en attaquant celui adverse, attention, des tours de défense vous attaqueront ! Enfin, le dernier, WTF ?!, porte plutôt bien

son nom puisqu'il lancera une configuration aléatoire, vous trouverez la liste sur le site internet de Gunivers.

D'autres fonctionnalités viendront enrichir votre gameplay. Par exemple des chemins secondaires vous permettront de vous déplacer en étant invisible, un système de messagerie rapide et d'achat de potion est intégré au livre ainsi qu'un système de téléportation pour régénérer votre vie. Pour ne pas déséquilibrer le jeu face à des classes permettant de prendre la hauteur comme les assassins, des passages secrets vous permettent d'accéder aux endroits en hauteur. Enfin, grosse fonctionnalité indispensable, les cosmétiques ! Vous pourrez collectionner des chapeaux tout au long des parties pour afficher votre style.

Cette map est conçue pour être jouée en multijoueur. Déjà disponible en 1.14, 1.12, 1.11, 1.8 et 1.9, elle sortira en 1.16 demain (dimanche 21 mars) vers 17h. Vous pouvez d'ores-et-déjà y jouer entre amis sur les serveurs de Gunviers !

Pisteur_alpin



Téléchargement : <https://gunivers.net/hierarchy/>

IP : hierarchy.gunivers.net



NEW IN TOWN

BATTEPACK

Survivre, bâtir, fabriquer... C'est le principe même de Minecraft. Mais à force de tant d'années, certains pourraient s'en lasser un peu.

Hop hop hop ! On s'arrête là, j'ai justement de quoi varier votre expérience de jeu ! Et ce n'est pas un mod, mais bien un datapack que je vais vous présenter aujourd'hui.

Voici, sous vos yeux ébahis (ou non), le New in Town datapack, par kanokarob ! Il est assez complet, et devrait vous fournir à la fois défi, récolte, minage, exploration... enfin bref, tout ce dont vous avez besoin pour ne pas vous ennuyer...

C'est bien beau tout ça mais... comment ça marche, au juste ? Eh bien c'est tout bête, il suffit de lancer un monde en 1.16.5, et on obtient très vite un petit livre, ainsi qu'un succès « New In Town ». On clique sur le livre, et miracle ! Une tente apparaît, et ça y est, vous avez posé la première pierre de votre colonie, votre aventure va pouvoir démarrer. De cette tente, vous devrez partir à la récolte de divers matériaux, afin de construire mines, châteaux, tours et autres... Mais vous serez également confrontés à des créatures hostiles tout droit venues du Nether... Saurez-vous y survivre ? Saurez-vous défendre votre colonie ?



Téléchargement : <https://www.planetminecraft.com/data-pack/new-in-town-a-settler-s-experience-data-pack/>

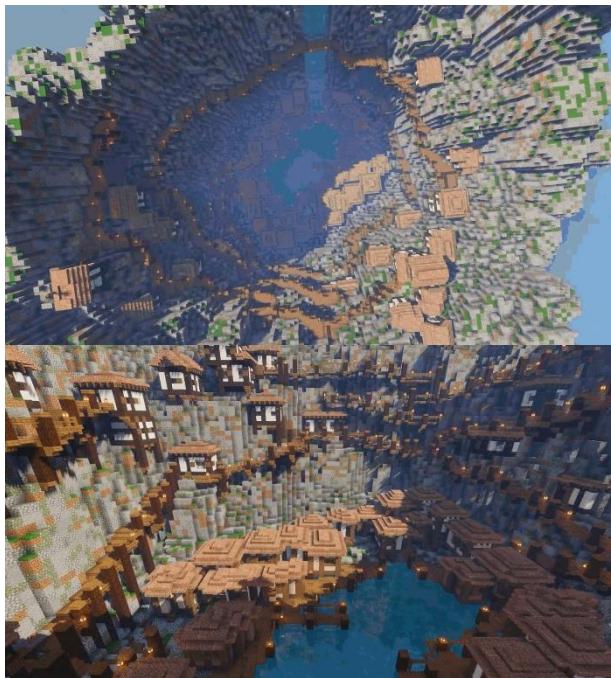
N3lp

Projet SOLUNIR

Mais quelle est donc cet endroit, alors que j'explorais les aires j'aperçois un immense rocher qui est au loin. Ma curiosité alors piquée au vif, je décide d'aller l'explorer. Arrivé au pied je me rends alors compte que c'est une montagne. D'énorme rocher formant un cylindre se dressent devant moi. Ils sont couverts de mousse et certains sont même lissés par les intempéries.

C'est décidé je commence mon ascension. Après plusieurs heures d'escalade, fourbu, j'arrive enfin en haut. Quelle ne fut pas ma surprise en découvrant que ce rocher était non seulement creux mais aussi habité. Une splendide cascade coulait d'un bord jusqu' dans les profondeurs du trou. Le lieu avait été abandonné récemment mais toutes les maisons étaient encore debout et bien arrimées aux rochers. Elles étaient faites principalement de bois sur le flanc de falaise et tout le village bâti en terrasse descendait le long d'un chemin qui serpentait entre maisons et rocher jusqu'au fond de cet étrange endroit.

Je descendis petit à petit suivant le chemin et m'éloignant du bord au cas où une chute venait à arriver le garde-fou serait de peu d'utilité. Enfin je pus admirer dans toute sa splendeur ce village tout en bas se créait un bassin là où la cascade tombait. Levant la tête je pouvais admirer toutes ces cabanes vaillamment construites malgré la raideur des versants. Qui avait pu construire cela ? Je ne le saurais sûrement jamais



mais j'écris ces lignes pour que si quelqu'un voudrait lui aussi l'explorer et percer à jour ses secrets qu'il puisse le faire avec toutes ses chances.

► Timelapse : <https://www.youtube.com/watch?v=1CxOPkDMWf0>

Leviathann

MAP

CombatCube2

Aimez-vous tuer vos amis ? Les propulser à toute allure dans le vide ? Leur éclater des blocs en tout genre sur la tête ? Les téléporter n'importe où ou les faire exploser ? Alors CombatCube2 est une map pour vous !

Le principe est simple : vous êtes dans un cube en verre et vous devez combattre les autres joueurs. Simple. Problème : vous n'avez pas de points de vie, donc impossible de mourir, encore moins de tuer vos adversaires. Le seul objectif de la carte est donc d'éjecter les adversaires dans le vide, mais comment faire si on est enfermé dans une cage ? Eh bien en attaquant vos adversaires ! En effet, chaque dégât reçu par un joueur casse tous les blocs alentours, y compris la cage de verre. Il suffit donc de taper sur votre ami jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de blocs pour le retenir, mais attention à ne pas être vous-même propulsé dans le vide !

De plus, divers power-ups apparaissent périodiquement sur la map, vous promettant une partie plus corsée. Mon préféré est la console, qui va forcer un adversaire à exécuter en boucle une commande, par exemple des téléportations aléatoires, une invocation de TNT, de potions, de blocs, etc. Il existe une quinzaine de power-ups, parmi lesquels une foreuse, un téléporteur (toujours en avoir un sur soi au cas où vous tombiez !), un chapeau-hélice, et pleins d'autres !

Et si ça ne suffisait pas, après quelques minutes de jeu intenses, si vous n'avez pas réussi à éliminer vos adversaires (et si eux non plus ne vous ont pas éliminés), le Disassembler se met en marche et commence à ronger la map, bloc par bloc, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une personne en vie !

Le jeu est très intense, les parties sont très rapides et les power-ups rendent le jeu vraiment très amusant. Le jeu peut se jouer en équipe (jusqu'à 8 équipes) ou en solo (jusqu'à 8 joueurs), et personnellement je n'ai que très peu déclenché le Disassembler, puisque je mourrais avant...

Si vous n'avez pas d'amis (un peu comme moi par moments), rejoignez le Discord d'Arcadia Labs (les créateurs de la map) : vous pourrez trouver des gens avec qui jouer, jouer sur un de leurs serveurs gratuitement et tenter de battre des records, les statistiques sont enregistrées (et un classement est créé) et vous pourrez affronter Lachso et Tobi (les 2 meilleurs actuels).

PS: Vous ai-je raconté la fois où j'ai gagné contre Lachso ? Non ? Il m'avait envoyé une Console qui me faisait spawn des potions au hasard au-dessus de ma tête puis fait un trou sous mes pieds, je l'ai poussé dans le trou et y suis tombé également. Malheureusement (pour lui) la Console qu'il m'avait lancée m'a envoyé une potion de lévitation dessus, je suis donc remonté dans l'arène et Lachso est tombé. Victoire ! Plus que 250 parties à gagner et je prends la tête du classement !

Aeris One

⬇ Téléchargement : <https://www.curseforge.com/minecraft/worlds/combat-cube-2>

A vous de jouer ■ ■ ■

N	E	T	H	E	R	I	T	E	A	X	E	B	R
V	H	L	I	E	X	O	D	O	N	K	E	Y	I
F	R	S	Z	N	C	O	A	L	Y	M	E	N	N
U	C	S	F	D	E	J	U	N	G	L	E	F	F
R	O	R	E	Q	C	B	K	P	V	O	O	K	B
N	M	J	M	V	D	D	J	X	M	F	S	I	E
A	P	S	E	R	D	E	S	E	R	T	J	L	E
C	A	W	R	X	R	U	F	V	X	J	S	L	B
E	R	O	A	K	M	O	M	Q	L	Z	B	A	T
T	A	R	L	V	I	L	L	A	G	E	F	G	R
U	T	D	D	U	F	B	I	E	I	Y	C	E	S
B	O	C	N	Q	S	B	U	C	K	E	T	R	J
E	R	M	O	U	N	T	A	I	N	K	D	Z	Q
A	B	Y	C	W	G	M	D	R	O	P	P	E	R

Axe	Bucket
Coal	Comparator
Desert	Donkey
Dropper	Emerald
End	Furnace
Illager	Jungle
Mountain	Netherite
Sword	Village

Les réponses seront données dans le prochain numéro.

Le concept vous plaît ? Donnez-nous vos retours et n'hésitez pas à proposer des jeux !

Réponse du jeu de l'édition précédente

L	I	D	T	K	P	G	B	Y	Y	C	Q	K	G
O	C	R	S	S	C	B	B	O	G	E	A	Z	R
A	E	O	L	H	L	H	V	E	O	P	D	V	M
N	R	P	I	I	T	W	P	V	N	K	I	Z	E
C	P	P	M	E	D	C	C	O	E	N	N	T	I
Z	G	E	E	L	K	T	O	K	T	K	N	H	G
S	F	R	D	D	E	G	T	E	H	N	E	U	H
K	B	E	A	C	O	N	K	R	E	Q	R	S	M
L	E	C	T	E	R	N	I	N	R	L	B	K	N
K	W	P	U	M	N	P	C	H	T	Y	O	Y	W
M	I	N	E	C	R	A	F	T	M	P	N	E	D
I	C	S	K	E	L	E	T	O	N	D	E	F	C
X	V	M	O	O	S	H	R	O	O	M	B	R	P
Z	W	C	F	W	X	C	A	U	L	D	R	O	N

Créez votre TNT en papercraft !

Cette semaine dans The Elder Guardian, fabriquez votre TNT en papercraft !

 Facile  15min

Imprimez le fichier

<https://theelderguardian.fr/resources/papercraft/TNT.pdf>

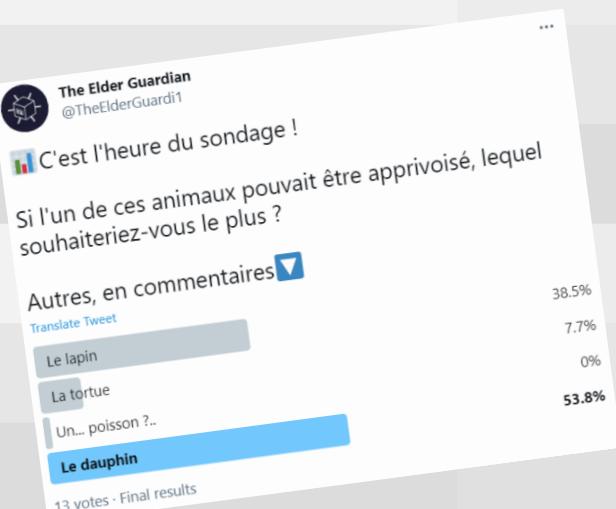
Matériel : Ciseaux, colle forte, cutter, ruban adhésif



Mars/Avril 2020

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
15	16	17	18	19	20 #23	21  Sortie de HIERARCHY
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3 #24	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17 #25	18
19	20	21	22	23	24	25

FRIGO DE LA REDAC



PETITES ANNONCES

The Elder Guardian recrute des modérateurs, contacter Pisteur_alpin#7726

The Elder Guardian recrute des journalistes, contacter Pisteur_alpin#7726

The Elder Guardian recrute des builders/team de build, non-rémunéré mais pour + de détails, contacter Pisteur_alpin#7726

Parc à thème ElementaryLand recrute builders, contacter Neksart#6814

r0x.fr recrute animateur, builders et ambassadeurs (modérateurs), plus d'infos sur <https://recrutements.r0x.fr/>
Gunivers recrute, plus d'infos sur <https://altearn.xyz/devenir-membre/>

Mc's RoleplayMod recrute des builders et des devs de mods merci de contacter JeSuisPasDev#7652

Parc d'attractions custom BlobLand [projet certifié] cherche builders, plus d'infos sur <https://blobland.fr>

Surfruncraft Recrute divers staff, builder, dev java mod et plugin merci de contacter Surfeur5#8256



PROJET
KINGS EARTH
SERVEUR SEMI RP

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS

Kings Earth est un serveur Minecraft semi-rp, comportant un univers médiéval fantastique détaillé dans lequel trois royaumes se partagent le continent.

Rejoignez l'histoire de ces royaumes, et jouez un rôle essentiel dans le maintien de la paix, ou au contraire, un élément déclencheur de nouvelles tensions.

<https://discord.gg/R5sQqfFjDG> 

MineStrator

minestrator.com

NOS PARTENAIRES



MineStrator

Hébergeur Minecraft

Discord :

<https://minestrator.com/?partner=nzynrofq>



Odyssia

Battle royale

Discord : <https://discord.gg/sUMUEf7>



Cité Event

Evènements

Discord : <https://discord.gg/V2fgsQ>



Evol Originel

Studio d'animation machinima

Discord : <https://discord.gg/B3hJBCn>



ElementaryLand

Parc à thème

Discord : <https://discord.gg/grRuDPt>



r0x.fr

Communauté et serveurs

Discord : <https://discord.gg/MEAzxwrNbs>



Gunivers

Communauté créative

Discord : <https://discord.gg/T3m9NdFCRD>



Clem

Créateur

YouTube :

<https://www.youtube.com/channel/UC6pbA-iazfc1HKy7hxAKsQ>



The Elder Guardian

Discord : <https://discord.gg/UqSUucW>

ADMINISTRATION

Directeur : Pisteur_alpin

Directeur adjoint : Vét'

REDACTION

Rédacteur en chef : Leviathann

Maquettiste : Pisteur_alpin

Rédacteurs : Pisteur_alpin, Vét', Leviathann, N3lp, Akerck, Aeris One

Photographes : Vét', Pisteur_alpin, _EeKo

MODERATION

Modérateurs : Pisteur_alpin, Vét', ItzNeras, JeSuisPasDev, blyke

CONCEPTION

Dessinatrice/Graphiste : Naranoken

Créateur de musique : Genesis

AUTRES

Consultants : Oscar, Thorgal



Odyssia

Battle Royale



discord.gg/sUMUEf7



www.odyssiamic.fr/



@OdyssiaMC