

MANIALINK FOREVER

Auteur : BiBi

version 1.02

Relecture : Rhâ'd'Runner

J'ai essayé de rassembler ici tout ce qu'il faut pour réaliser un manialink sur TMU Forever. (Voir en annexes les liens qui m'ont permis de réaliser ce tutorial.) J'ai également essayé de rester dans des choses les plus simples possibles, ainsi ce tutorial est loin d'être exhaustif. Bonne lecture...

Sommaire

INTRODUCTION	2
1. Prérequis :	2
2. Structure minimum d'une page manialink :	2
3. Les objets	2
4. Le système de coordonnées :	2
Afficher une image :	3
1. la balise <quad>	3
2. Pour travailler dans photoshop	4
3. Un peu de pratique le manialink chicken	5
4. Mon premier Bouton :	6
Le texte	6
1. La balise <label>	6
2. la balise <format>	7
3. Formatage du texte	7
Mettre en ligne	8
Optimisations	9
1. Les frames	9
2. Include	11
3. Dico	11
Autres Medias	11
1. Sons	11
2. Musique	12
3. Video	12
Maniacode	12
Annexes	13
1. Les liens WEB :	13
2. Les liens manialink	13
3. Le code final de la page tuto	13

INTRODUCTION

1. Prérequis :

- Connaître quelques bases de xml
- Un espace de stockage sur internet pour pouvoir ranger les images, les vidéos, les sons, les skins, les fichiers xml des pages...
- Un éditeur xml je propose Open xml Editor (gratuit et simple)
- Photoshop, the Gimp, ou équivalent pour faire une jolie interface

2. Structure minimum d'une page manialink :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<manialink>
  <timeout>0</timeout>
  <type>default</type>
  <frame>
    <!--C'est là que ça se passe nous appellerons cela la frame principale-->
  </frame>
</manialink>
```

Maintenant reste à remplir la balise <frame> avec des objets !

3. Les objets

Il existe 5 types d'objets : les images, les textes, les vidéos, les sons et la musique

On les déclare grâce à une balise :

<quad> pour les images

<label> pour le texte

<video> pour les vidéos

<audio> pour les sons

<music> pour la musique ambiante

Elles se déclarent toutes dans une <frame> sauf <music>

Elles prennent des paramètres pour la position, la taille, la couleur ...

Exemple :

```
<label sizen="41 0" posn="45 -3 2" halign="left" valign="top" text="hello"></label>
```

Ici on écrit hello sur l'écran on utilise 5 paramètres : sizen, posn, halign, valign et text

Les noms des paramètres sont assez explicites !

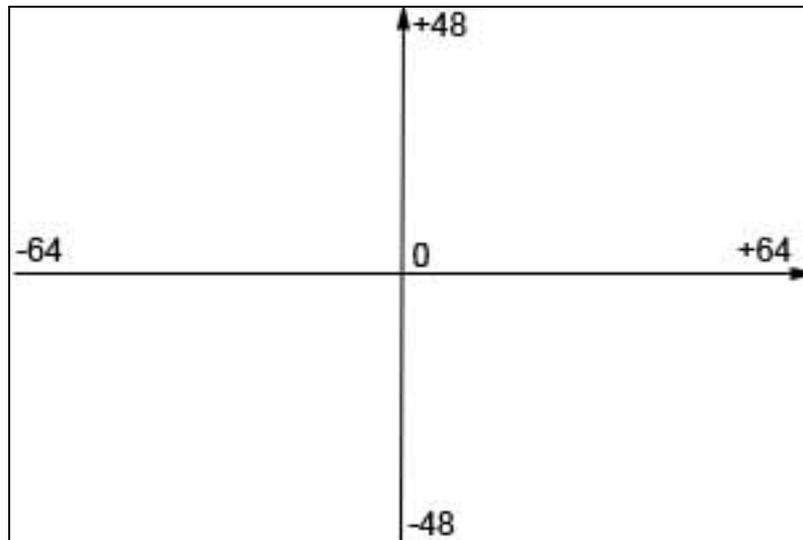
Il existe plus de paramètre pour la balise label mais on n'est pas obligé de les utiliser, ils prendront la valeur par défaut !

La structure est toujours la même :

```
<nombalise param1="valeurparam1" param2="valeurparam2"></nombalise>
```

4. Le système de coordonnées :

En fait, les systèmes de coordonnées, mais je vais en détailler uniquement un : le plus simple !



Les objets image, texte, vidéo utilisent ce système pour être placé à l'écran. Même les sons utilisent ce système car une icône play/stop apparaît sur la page.

L'écran fait donc 128 de large et 96 de haut : pour simplifier les calculs et pour travailler avec Photoshop on prendra une taille d'image de 1280x960.

Comme je le disais plus haut, il existe un autre système de coordonnées qui est plus précis mais nettement plus prise de tête, où l'écran fait 2 par 1,5... Mais pour les calculs ce n'est pas la même limonade et à moins de vouloir gérer des nombres avec 14 chiffres après la virgule....

Afficher une image :

1. la balise <quad>

Les paramètres de cette balise sont :

size="w h" largeur et hauteur de l'objet

posn="x y z" position de l'image (z donne la profondeur : z=0 dessiner en 1er z=1 au dessus,etc...)

halign="right" "center" ou "left" alignement horizontal

valign="right" "center" ou "left" alignement vertical

image="url de l'image" image à dessiner

imagefocus=" url de l'image" image à dessiner lorsque la souris survole l'objet image : utile pour les boutons avec un lien !

style="nom du preset" pour utiliser les images du jeu (fonds,icônes) ne pas utiliser image="..." dans ce cas

substyle="nom du sous style" voir manialink exemple pour plus de details

url="http://www.google.fr" si on appuie sur le bouton → ouverture de la page web

manialink="http://monftp/index.xml" pareil mais avec un manialink

maniazone="http://www.google.fr" et un petit tour dans la maniazone !

il y a d'autres paramètres mais un peu plus compliqués... que je ne détaillerai pas ici.

Voici un exemple :

```
<quad size="128 96" posn="-64 48 0" halign="left" valign="top"
image="http://monftp/monimage.jpg"></quad>
```

Ici l'image prend tout l'écran size=128 96

Posn = -64 48 : origine en haut à gauche

Evidemment l'url <http://monftp/monimage.jpg> est à remplacer par l'url d'une image valide !

Pour comprendre le valign et valign : l'exemple suivant fait la même chose :

```
<quad sizen="128 96" posn="0 0 0" halign="center" valign="center"
image="http://monftp/monimage.jpg"></quad>
```

L'image a pour origine son centre

Remarques :

-formats d'image acceptés : jpeg, png et tga

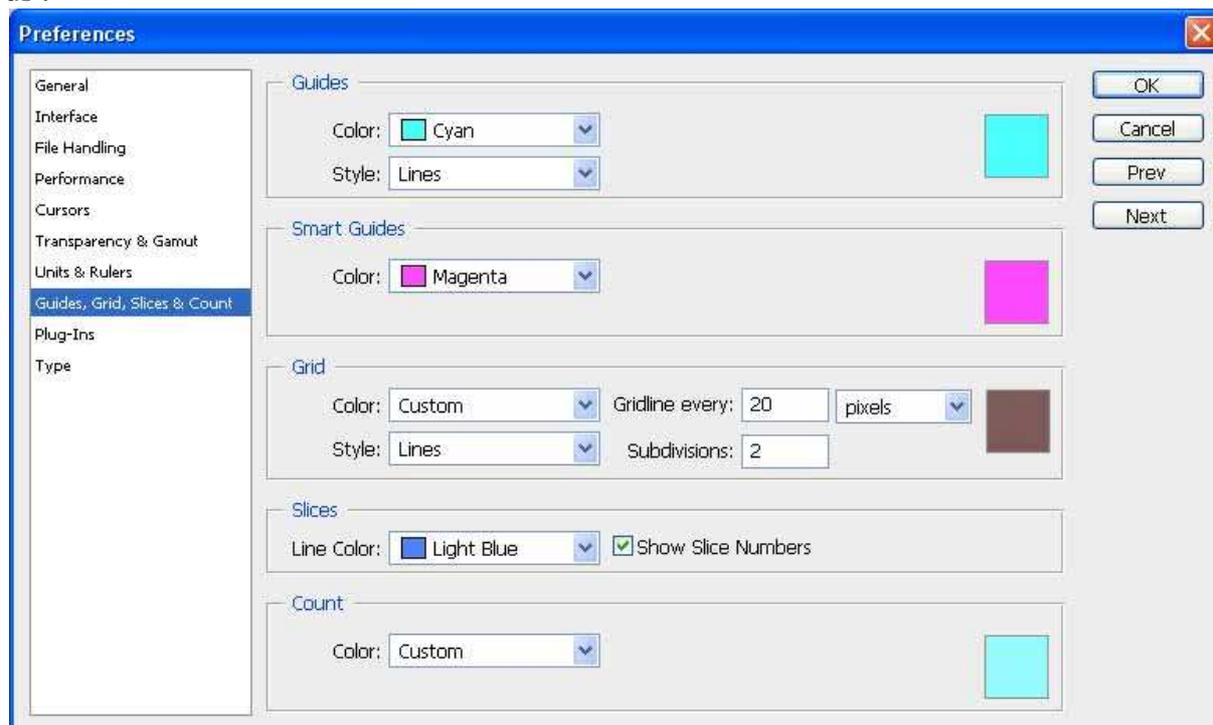
-le n à la fin de sizen et posn signifie qu'on utilise le système de coordonnées fastoch.

-dans posn, il y a une 3ème coordonnées z qui donne la profondeur pour préciser l'ordre d'affichage (0 dessiner en premier donc avec 1 dessine par-dessus, avec 2 encore au dessus etc...)

2. Pour travailler dans photoshop

Essayez de faire des images dont les dimensions sont multiples de 10. En effet l'écran total faisant 1280 par 960 les dimensions de l'image 1280x960, il y a un facteur 10 qui va simplifier les calculs de façon spectaculaire vu qu'il suffit d'enlever un zéro !

Le meilleur moyen pour former sa page et de régler la grille de photoshop dans préférence comme ci-dessous :



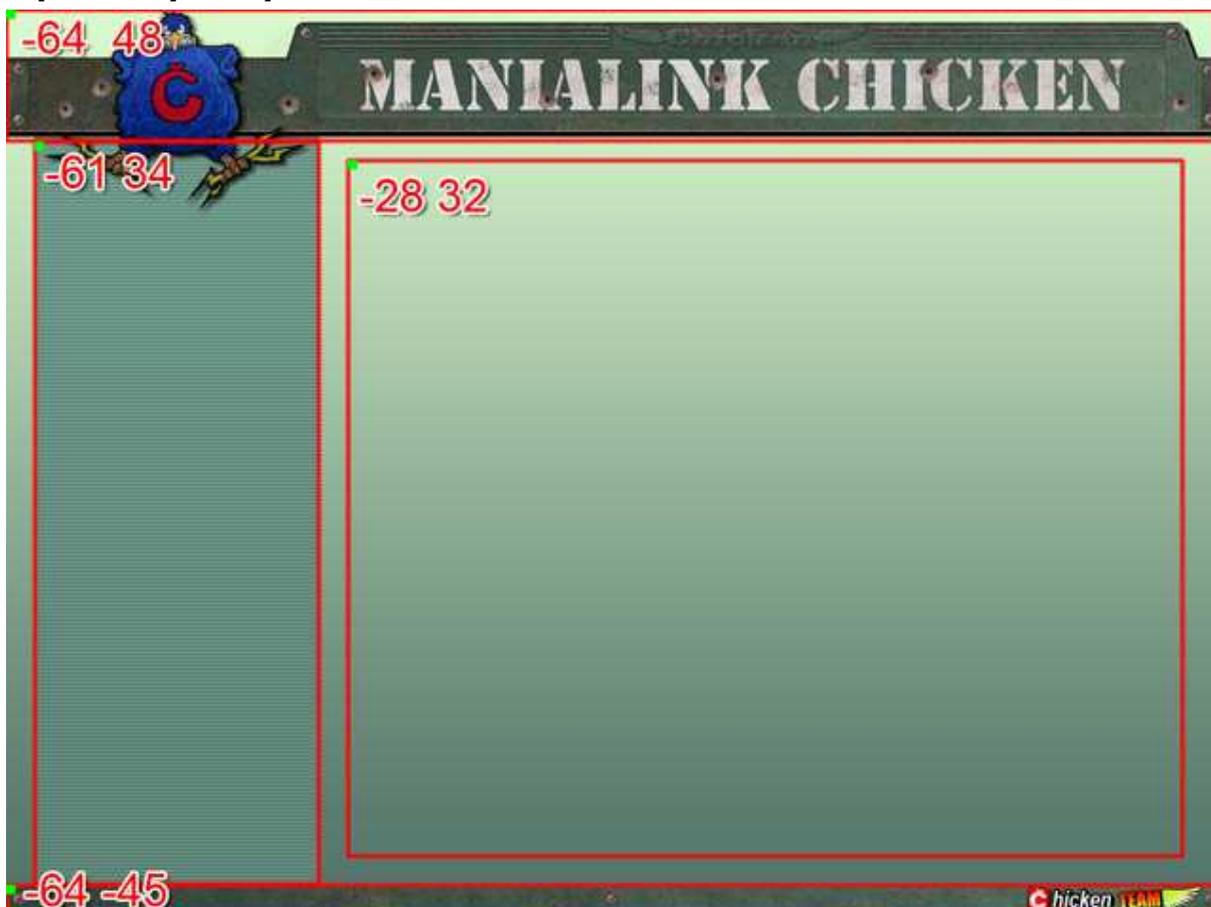
Désolé mon photoshop est en anglais

Gridline tous les 20 pixels et subdivisions :2 → une ligne tous les 10 pixels

Pour afficher la grille sur une image : Ctrl + ' ou menu view>show>grid (en anglais) (en français affichage>afficher>grille)

Pour aligner les sélections avec cette grille : menu view>snap et >snap to>grid (en français menu affichage>magnétisme>grille)

3. Un peu de pratique le manialink chicken



La page est découpée en 4 zones principales

-le bandeau en haut coordonnées : -64,48

-le menu -61 34

-le bandeau en bas -64 -45

-le contenu de la page (vide pour l'instant) coordonnées : -28 32

L'image totale fait une taille de 1280x960, elle a été découpé pour obtenir des tailles multiples de 10 de cette manière :

bandoh.jpg

menu.jpg

bandob.jpg

degrad.jpg



Taille 1280x140



Taille 300x790



Taille 1280x30



Taille réelle
Image qui sera
Agrandi pour le
dégradé du fond

Voici le code de la frame principale pour dessiner cette page :

```
<quad sizen="128 96" posn="-64 48 0" halign="left" valign="top"
image="http://monftp/degrad.jpg"></quad>
<quad sizen="128 14" posn="-64 48 1" halign="left" valign="top"
image="http://monftp/bandoh.jpg"></quad>
<quad sizen="128 3" posn="-64 -45 1" halign="left" valign="top"
image="http://monftp/bandob.jpg"></quad>
<quad sizen="30 79" posn="-61 34 1" halign="top" valign="left" image="
http://monftp/menu.jpg"></quad>
```

4 images = 4 balises <quad>

Le premier <quad> (le fond en dégradé) agrandi l'image sur tout l'écran.

Les autres gardent la taille d'origine. Par exemple 1280x140 en pixels deviennent tous simplement 128 et 14 en taille (sizen)

La 3^{ème} coordonnées (0 pour le premier et 1 pour les autres) donne l'ordre de dessin. Evidement le fond dégradé est recouvert par les autres images.

Pour l'instant on n'a rien mis dans la zone de coordonnées -28, 32, ce sera le contenu des pages.

4. Mon premier Bouton :

Non ce n'est pas de l'acné juvénile !

Dans TM forever il y a déjà des images que l'on peut utiliser toujours dans la balise <quad> avec les paramètres style et substyle.

Par exemple, il y a des icônes : ce code ci-dessous affiche l'icône flèche rouge au milieu de l'écran :

```
<quad sizen="5 5" posn="0 0 0" halign="center" valign="center" style="Icons128x128_1" substyle="Back"></quad>
```

Il y a aussi des fonds de boutons ou d'écran

Voir d'autres exemples sur la page manialink : exemple

Bon ! Rajoutons un joli bouton dans le menu de notre page chicken.

```
<quad sizen="28 7" posn="-27 25 1" halign="left" style="BgsPlayerCard" substyle="BgPlayerCard" manialink="chicken"></quad>
```

Ici on utilise un des boutons du jeu (paramètres style et substyle voir manialink exemple pour d'autres styles)

Ce bouton est animé lorsqu'on passe la souris dessus et, lorsqu'on clique dessus on va sur le manialink chicken.

Notez aussi que dans posn le dernier paramètre vaut maintenant 1 car on dessine par-dessus le fond.

Voilà pour l'instant ce que l'on obtient :



Le texte

1. La balise <label>

Les paramètres de cette balise sont :

sizen = "w h" largeur et hauteur de l'objet. Ici la hauteur est inutile elle dépend de la police utilisée
posn="x y z" position de l'image (z donne la profondeur : z=0 dessiner en 1er z=1 au dessus,etc...)

halign="right" "center" ou "left" alignement horizontal

valign="right" "center" ou "left" alignement vertical

text = "blabla" texte à écrire

textid = "id1" utilise la chaîne appelée id1 du dico (voir balise <dico>) ne pas utiliser text dans ce cas

autonewline="1" nouvelle ligne si le texte dépasse la largeur fixée
textsize = "3" taille du texte 1(petit),2,3,4,5...
textcolor="000f" couleur du texte comme pour les pseudos dans TM mais avec une composante en plus pour la transparence(0 transparent ...f opaque)
style = "TextStaticSmall" style de texte utilisé dans TM (voir manialink exemple) dans ce cas ne pas utiliser les paramètres textsize et textcolor.

Notre bouton précédemment créé n'avait pas de texte dessus :

```
<format textsize="3" textcolor="ffff"></format>  
<label sizen="30 5" posn="-46 22 3" halign="center" valign="center"  
text="Chicken"></label>
```

Ici on a utilisé une nouvelle balise <format> expliquée dans le paragraphe suivant ainsi on obtient un bouton avec du texte dessus :



2. la balise <format>

Les paramètres de cette balise sont :

textsize = "3" taille du texte 1(petit),2,3,4,5...
textcolor="000f" couleur du texte comme pour les pseudos dans TM mais avec une composante en plus pour la transparence(0 transparent ...f opaque)
style = "TextStaticSmall" style de texte utilisé dans TM (voir manialink exemple) dans ce cas ne pas utiliser les paramètres textsize et textcolor.

Ce sont des paramètres qui se trouvent déjà dans la balise <label>. Cela évite de les réécrire si on a beaucoup de labels identiques à gérer. Le formatage opéré par la balise <format> est valide pour toute la frame.

3. Formatage du texte

Tous les codes de TMN marchent : (comme pour les pseudos)

\$000 à \$fff: couleur avec composantes RVB

\$i: italique

\$s: ombre

\$w: espacement large entre les lettres

\$n: espacement plus petit entre les lettres

\$m: espacement normal entre les lettres

\$g: retour à la couleur par défaut

\$z: retour à tous les réglages par défaut

\$o gras avec grand espacement des lettres

\$\$: pour écrire un dollar "\$"

On peut créer aussi des liens hypertexte :

Internes (vers des manialinks)

\$h[url manialink]intitulé\$h

Ou externes (vers site web)

\$l[url site web]intitulé\$l

Rajoutons un peu de contenu à notre page chicken

```
<format textsize="4" textcolor="ffff"></format>
<label sizen="88 0" posn="16 0 3" halign="center" valign="center" text="Ceci
est la page créée grâce au tuto
je peux changer les $f0couleurs$ff0 et le $oStyle$z
$l[http://chicken.tmn.free.fr]lien vers le site de la chicken team$l
$h[chicken]lien vers le manialink chicken$h"></label>
```

Mettre en ligne

Bon maintenant on passe à l'action : mettons en ligne nos travaux !

Evidement il faut au préalable uploader tous les fichiers qui compose le manialink sur votre zone internet ...

Puis allez sur cette page : la player page

<https://official.trackmania.com/tmf-playerpage/playerPage.php>

Il faut se connecter en utilisant le login et mot de passe de TMF

On arrive alors à la page suivante :

The screenshot shows a web form titled "Add your Manialinks/ManiaCodes Urls". It contains the following elements:

- Code ***: A text input field.
- Url of the XML file**: A text input field.
- Type**: Radio buttons for "ManiaCode" (selected) and "ManiaLink".
- Coppers Cost ****: A text input field with "(500 coppers max)" next to it.
- Beneficial players**:
 - Login**: A text input field containing "nadeo".
 - Coppers Bonus *****: A text input field containing "0".
- Buttons: "Remove", "Modify", "Add", and "Save this Code".
- Sum :** A label with the value "0" below it.

Il faut maintenant compléter cette page...

Tout d'abord Code : mettre le nom qu'il faut taper dans l'explorateur de TMF pour ouvrir la page. Choisissez un truc simple car l'utilisateur n'a pas envie de taper un roman pour arriver à votre page !

Moi pour cette page que l'on est en train de créer j'ai mis « chicken :tuto »

Url of the XML file : mettre l'url de votre fichier xml qui décrit la page

Type : cocher manialink. Les maniacodes seront traités plus loin.

Pour le reste, cela concerne juste le prix à payer en coppers pour l'utilisateur. Ne touchons à rien pour l'instant.

Appuyer sur save this code

Voilà maintenant si tout va bien dans l'explorateur de TMN en tapant le code votre page doit s'afficher !

Remarque : On n'est pas obligé de déclarer sa page manialink dans la player page. On peut aussi mettre dans le code directement l'url du fichier xml.

Revenons à notre bouton du menu qui nous envoie sur la page chicken :

```
<quad sizen="28 7" posn="-27 25 1" halign="left" style="BgsPlayerCard"
substyle="BgPlayerCard" manialink="chicken"></quad>
```

On peut remplacer manialink="chicken" par manialink=" http://monftp/index.xml"

Il est évidemment plus facile de taper dans l'explorateur « chicken » que http://monftp/index.xml (adresse bidon, la vraie fait au moins 3 fois cette longueur !)

Optimisations

1. Les frames

Il n'y a pas forcément que la frame principale. On peut découper celle-ci en sous frame.

Pour en créer une :

```
<frame posn="x y z">
  <!--Mettre le code de la frame ici-->
</frame>
```

En fait les coordonnées x et y de la frame vont changer l'origine du repère et z donne toujours l'ordre d'affichage.

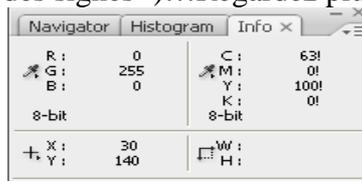
Reprenons notre exemple : le manialink chicken pour en comprendre l'intérêt.

Création d'une frame pour dessiner le fond :

```
<frame posn="-64 48 0">
  <quad sizen="128 96" posn="0 0 0" halign="left" valign="top"
  image="http://monftp/degrad.jpg"></quad>
  <quad sizen="128 14" posn="0 0 1" halign="left" valign="top"
  image="http:// monftp//bandoh.jpg"></quad>
  <quad sizen="128 3" posn="0 -93 1" halign="left" valign="top"
  image="http:// monftp//bandob.jpg"></quad>
  <quad sizen="30 79" posn="3 -14 1" halign="top" valign="left" image="
  monftp//menu.jpg"></quad>
</frame>
```

Ici l'origine a été déplacé dans le coin supérieur droite (coordonnées -64,48)

L'avantage c'est que les coordonnées se lisent maintenant directement dans photoshop, du coup sans calcul avec des nombres relatifs (avec des signes -)...Regardez plutôt :



Ici j'ai mis le curseur au coin supérieur du menu droit x=30 et Y=140 (en pixels évidemment)

Du coup en coordonnées manialink : 30/10=3 et 140/10=14 alors attention on met -14 car l'axe des ordonnées et dans le sens inverse de celui de photoshop !

Voilà pour placer mon image « menu.jpg » on fait posn="3 -14 1"

Ensuite pour la taille sélectionnez le menu dans photoshop en ayant activé la grille, on obtient dans les infos de photoshop w=300 et h=790 d'où sizen="30 79"

On peut aussi améliorer la lecture du code en créant une autre frame pour le contenu du menu (coordonnées -61 34), puis une pour le contenu de la page (coordonnées -28,32).



Frame Menu avec notre bouton chicken

```
<frame posn= »-61 34 1 »>
  <format textsize="3" textcolor="ffff"></format>
  <quad sizen="28 7" posn="1 -7 1" □aling="left" style="BgsPlayerCard"
substyle="BgPlayerCard" manialink="chicken"></quad>
  <label sizen="30 5" posn="15 -10 2" □aling="center" valign="center"
text="chicken"></label>
</frame>
```

L'origine est placée au coin supérieur droit du menu et les objets du menu seront placés par rapport à ce coin. Les coordonnées seront faciles aussi à trouver : faire une sélection dans photoshop qui part du coin du menu jusqu'au coin du bouton reste à lire sa largeur et hauteur et traduire en coordonnées manialink (enlever un zéro et mettre un moins devant la hauteur)

Frame pour le contenu de la page

```
<frame posn= "-28 32 2">
  <format textsize= "4" textcolor= "ffff"></format>
  <label sizen= "80 0" posn= "5 -5 3" halign= "left" valign= "top" text= "Ceci
est la page créée grâce au tuto
je peux changer les $f00couleurs$ff0 et le $oStyle$z
$l[http ://chicken.tmn.free.fr]lien vers le site de la chicken team$l
$h[chicken]lien vers le manialink chicken$h "></label>

</frame>
```

Un autre avantage, c'est qu'en changeant juste les coordonnées de la frame on peut déplacer tout le groupe d'objets d'un coup.

2. Include

Les pages du manialink chicken ont toujours le même fond créé par la frame vue dans le paragraphe précédent. Ce bout de code va se retrouver sur toutes les pages du manialink qui utilise ce fond. Au lieu de le réécrire sur chaque page, faire un fichier contenant juste la frame appelons le « fond.xml » puis à la place de le réécrire partout mettons :

```
<include url="http://monftp/fond.xml"></include>
```

Avantage : Pour modifier le fond, un seul fichier à changer !

3. Dico

On peut rendre son manialink polyglotte sans trop d'efforts grâce au dictionnaire.

Structure de la balise <dico>

```
<dico>
  <language id="en">
    <montext1>I've got somethin' to say</montext1>
    <montext2>The Chicken team totally kicks ass !</montext2>
  </language>
  <language id="fr">
    <montext1>J'ai un truc à dire</montext1>
    <montext2>La chicken team déchire tout</montext2>
  </language>
</dico>
```

Toutes les chaînes de caractères de la page doivent se trouver dans ce dictionnaire qui est à placer comme la balise<music> avant la frame principale. (Voir code final en annexe)

On peut, pour commencer, mettre juste une langue et traduire plus tard.

Les chaînes de caractères se récupèrent dans les labels avec le paramètre textid à la place de text.

```
<label sizen="30 5" posn="0 0 0" halign="center" valign="center"
textid="montext2"></label>
```

Autre astuce : On peut aussi faire un dictionnaire commun à toutes les pages en faisant un fichier « dico.xml » par exemple, contenant juste la balise <dico> et toute les chaînes de caractères du manialink. Ensuite reste à l'inclure dans toutes les pages juste avec la ligne suivante:

```
<include url="http://monftp/dico.xml"></include>
```

La gestion des fautes d'orthographe, la traduction ... n'en sera que simplifiée car il n'y aura plus qu'un seul fichier à changer.

Autres Medias

1. Sons

On utilise la balise <audio>

On obtient alors un bouton comme ceci sur notre page :



Là, le bouton est prêt à lancer la lecture.

Il est grisé pendant le téléchargement du son.

Les paramètres sont :

posn="x y z" position du bouton (z donne la profondeur : z=0 dessiner en 1er z=1 au dessus,etc...)

halign="right" "center" ou "left" alignement horizontal

valign="right" "center" ou "left" alignement vertical

data = "le nom du fichier son" format supporté ogg, mux

play="0" ou "1" status du bouton :0 on attend l'intervention de l'utilisateur pour lancer le son et 1 pour lancer le son automatiquement

Rajoutons le code suivant à la frame contenu de la page dans notre page tuto

```
<audio posn="50 -33 2" play="0" halign="left" valign="top" data="http://monftp/monson.ogg"></audio>
```

2. Musique

La musique fonctionne comme <audio> à part qu'il n'y a pas de bouton play/stop

On ne va pas la rajouter sur notre page sinon notre bouton audio ne marchera plus.

Attention le code s'ajoute en dehors de la frame principale, juste avant.

(Voir code final de la page)

```
<music data="http://monftp/mamusic.mux"></music>
```

3. Video

La balise <video> permet d'afficher une video au format bink

Les paramètres sont les mêmes que la balise <audio> avec juste la taille à préciser (avec sizen)

Rajoutons alors une vidéo sur la page tuto dans la frame contenu :

```
<video posn="5 -33 2" sizen="8 8" play="1" halign="left" valign="top" data="http://monftp/mavideo.bik"></video>
```

Maniacode

Un maniacode, c'est comme une page manialink qui n'affiche rien. Mais ce maniacode exécute les instructions d'un fichier xml qui permettent à l'utilisateur d'installer des maps, des skins... Toutes ces instructions sont très bien détaillées dans TM Wiki :

http://fr.tm-wiki.org/wiki/Tutoriel_ManiaCode

On les met en ligne comme un manialink : suffit juste de cocher maniacode à la place de manialink pour le type sur la player page.

Pour lancer l'exécution d'un maniacode, c'est comme si on appelait une page manialink

Avec le paramètre manialink= "url ou code du fichier xml du maniacode "

Ou dans un texte text= "\$h[url ou code du fichier xml du maniacode]Lancer le maniacode\$h"

1. Les liens WEB :

Les différentes balises xml par slig:

<http://www.tm-forum.com/viewtopic.php?f=43&t=14193>

La page du joueur :

<https://official.trackmania.com/tmf-playerpage/playerPage.php>

Tutorial maniacode sur TM wiki

http://fr.tm-wiki.org/wiki/Tutoriel_ManiaCode

2. Les liens manialink

manialink : « exemple » permet de voir tout les styles de bouton, de fonds du jeux, plus les différents styles de texte et enfin les icônes.

manialink de la page créer dans ce tuto : « chicken:tuto »

3. Le code final de la page tuto

D'abord le fichier xml avec la frame pour dessiner le fond : « fond.xml »

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<frame posn="-64 48 0">
  <quad sizen="128 96" posn="0 0 0" halign="left" valign="top"
  image="http://monftp/degrad.jpg" />
  <quad sizen="128 14" posn="0 0 1" halign="left" valign="top"
  image="http://monftp/bandoh.jpg" />
  <quad sizen="128 3" posn="0 -93 1" halign="left" valign="top"
  image="http://monftp/bandob.jpg" />
  <quad sizen="30 79" posn="3 -14 1" halign="top" valign="left"
  image="http://monftp/menu.jpg" />
</frame>
```

Puis la page « tuto.xml »

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<manialink>
  <timeout>0</timeout>
  <type>default</type>
  <!--insérer ici avant la frame principale la balise music ou dico-->
  <frame>
    <include url="http://monftp/fond.xml"></include>
    <frame posn="-61 34 1">
      <format textsize="3" textcolor="ffff"></format>
      <quad sizen="28 7" posn="1 -7 1" halign="left"
      style="BgsPlayerCard" substyle="BgPlayerCard" manialink="chicken"></quad>
      <label sizen="30 5" posn="15 -10 2" halign="center" valign="center"
      text="chicken"></label>
    </frame>
    <frame posn="-28 32 2">
      <format textsize="4" textcolor="ffff"></format>
      <label sizen="80 0" posn="5 -5 3" halign="left" valign="top"
      text="Ceci est la page créée grâce au tuto
      je peux changer les $f00couleurs$ff0 et le $oStyle$z
      $l[http://chicken.tmn.free.fr]lien vers le site de la chicken team$l
      $h[chicken]lien vers le manialink chicken$h"></label>
      <audio posn="50 -33 2" play="0" halign="left" valign="top"
      data="http://monftp/monson.ogg"></audio>
      <video posn="5 -33 2" sizen="8 8" play="1" halign="left"
      valign="top" data="http://monftp/mavideo.bik"></video>
    </frame>
  </frame>
</manialink>
```