

Créer un serveur sur Trackmania Nation Forever

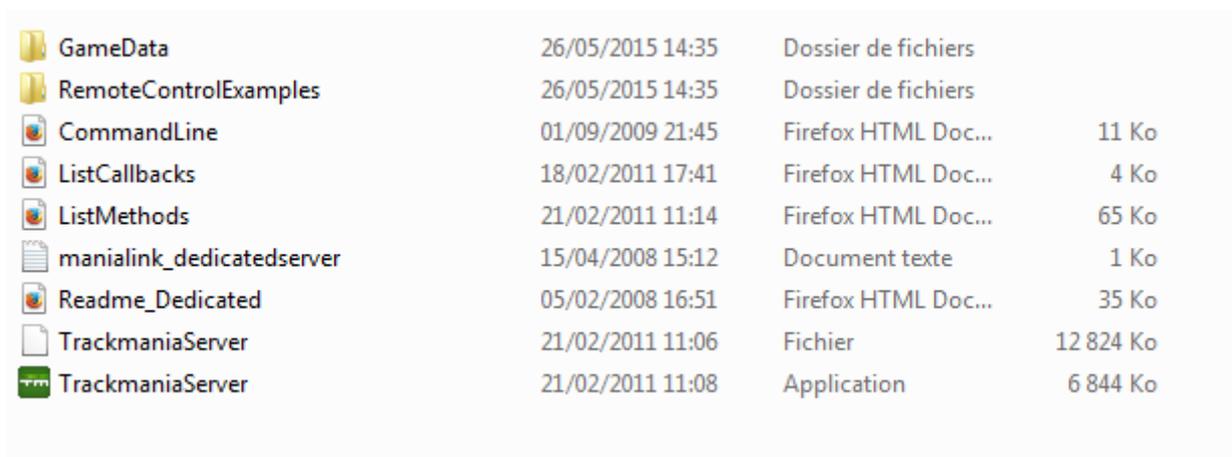
1. Installation et configuration du serveur

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à créer un serveur dédié sur Trackmania Nation Forever.

Nous allons commencer par télécharger le serveur dédié sur ce lien :

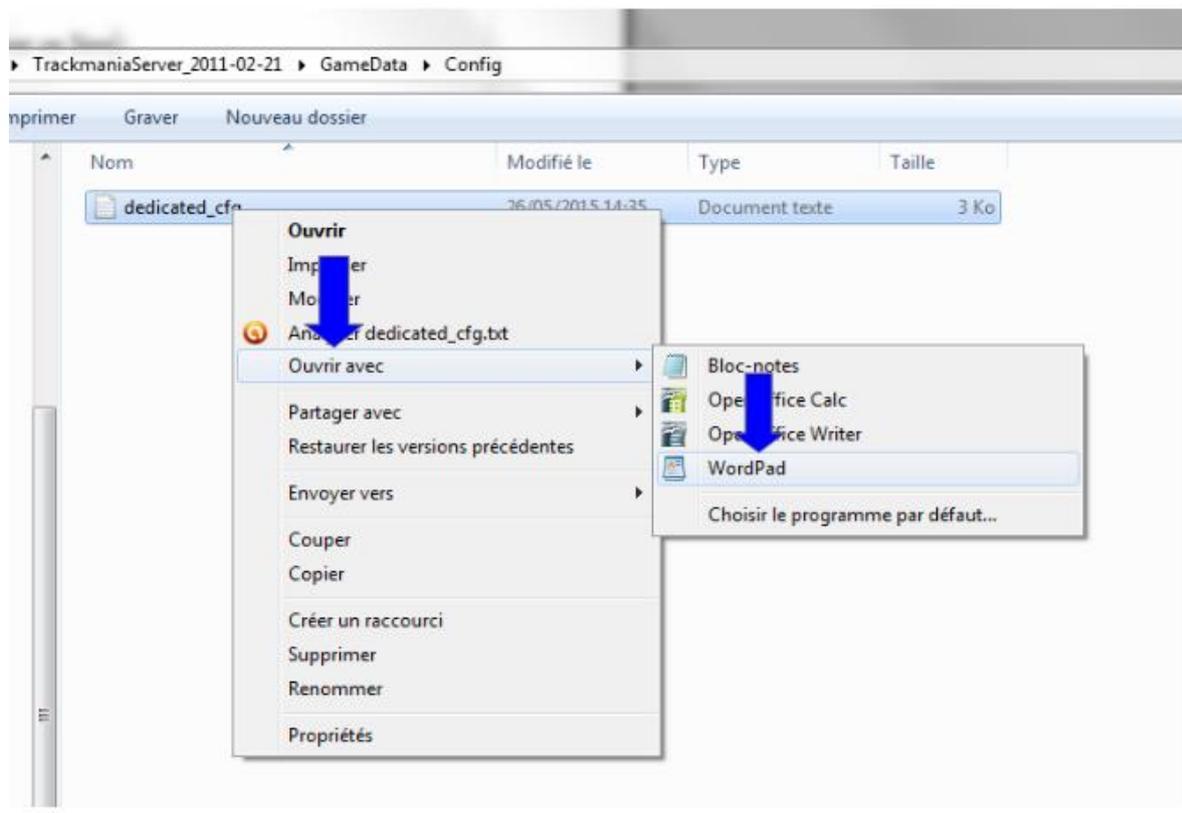
http://files2.trackmaniaforever.com/TrackmaniaServer_2011-02-21.zip

Dézippez ce fichier dans un dossier vierge, vous devez normalement vous retrouver avec ça :



GameData	26/05/2015 14:35	Dossier de fichiers	
RemoteControlExamples	26/05/2015 14:35	Dossier de fichiers	
CommandLine	01/09/2009 21:45	Firefox HTML Doc...	11 Ko
ListCallbacks	18/02/2011 17:41	Firefox HTML Doc...	4 Ko
ListMethods	21/02/2011 11:14	Firefox HTML Doc...	65 Ko
manialink_dedicatedserver	15/04/2008 15:12	Document texte	1 Ko
Readme_Dedicated	05/02/2008 16:51	Firefox HTML Doc...	35 Ko
TrackmaniaServer	21/02/2011 11:06	Fichier	12 824 Ko
TrackmaniaServer	21/02/2011 11:08	Application	6 844 Ko

Allez dans **GameData/Config/** et ouvrez le fichier `dedicated_cfg.txt` (Ouvrez le avec Wordpad).



Dans le fichier dedicated_cfg changer d'abord le mot de passe entre les balises <password></password > sur la sixième ligne. Il y est normalement par défaut écrit « SuperAdmin ».

Changer le mot de passe de la manière qui vous plaira, ce mot de passe sera celui qui permettra aux utilisateurs en ligne d'accéder à votre serveur sur le jeu.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<dedicated>
  <authorization_levels>
    <level>
      <name>SuperAdmin</name>
      <password>motdepasseutilisateurici</password>
    </level>
    <level>
      <name>Admin</name>
      <password>Admin</password>
    </level>
    <level>
      <name>User</name>
      <password>User</password>
    </level>
  </authorization_levels>
  <masterserver_account>
    <login>entrez votre nom d'utilisateur ici</login>
    <password>entrez votre mot de passe ici</password>
    <validation_key></validation_key>
  </masterserver_account>
```



Entrez ensuite votre nom d'utilisateur et votre mot de passe dans la balise <login></login> et <password></password> en dessous de la balises <masterserver_account> du compte que vous avez créer sur Trackmania pour jouer, si vous n'en avez pas encore créer un, faites-le.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<dedicated>
  <authorization_levels>
    <level>
      <name>SuperAdmin</name>
      <password>motdepasseuserveurici</password>
    </level>
    <level>
      <name>Admin</name>
      <password>Admin</password>
    </level>
    <level>
      <name>User</name>
      <password>User</password>
    </level>
  </authorization_levels>
  <masterserver_account>
    <login>entrez votre nom d'utilisateur ici</login>
    <password>entrez votre mot de passe ici</password>
    <validation_key></validation_key>
  </masterserver_account>
```



Entrez le nom que vous voulez donner au serveur :

```
<server_options>
  <name>Icilenomdevotreserveur</name>
  <comment></comment>
  <hide_server>0</hide_server>
  <!-- value is 0 (always shown), 1 (always hidden), 2
(hidden from nations) -->
```

Il faut ensuite changer les ports que le serveur utilisera .Cherchez les balises correspondantes et changez les nombres 2350 et 3450 en 2351 et 3451, cela devrait ressembler à ça :

```
<system_config>
  <connection_uploadrate>512</connection_uploadrate>
  <!-- Kbps (kilo bits per second) -->
  <connection_downloadrate>8192
</connection_downloadrate>      <!-- Kbps -->

  <force_ip_address></force_ip_address>
  <server_port>2351</server_port>
  <server_p2p_port>3451</server_p2p_port>
  <client_port>0</client_port>
  <bind_ip_address></bind_ip_address>
  <use_nat_upnp></use_nat_upnp>

  <p2p_cache_size>600</p2p_cache_size>
```

Je vous suggère de modifier la ligne `<xmlrpc_port>5000</xmlrpc_port>` et d'y mettre le port 5002.

Il est aussi important d'ouvrir ces même ports sur votre routeur : en TCP et UDP pour le port 2351 et en TCP pour les ports 3451 et 5002.

2, Lancement du serveur.

Lancement du serveur

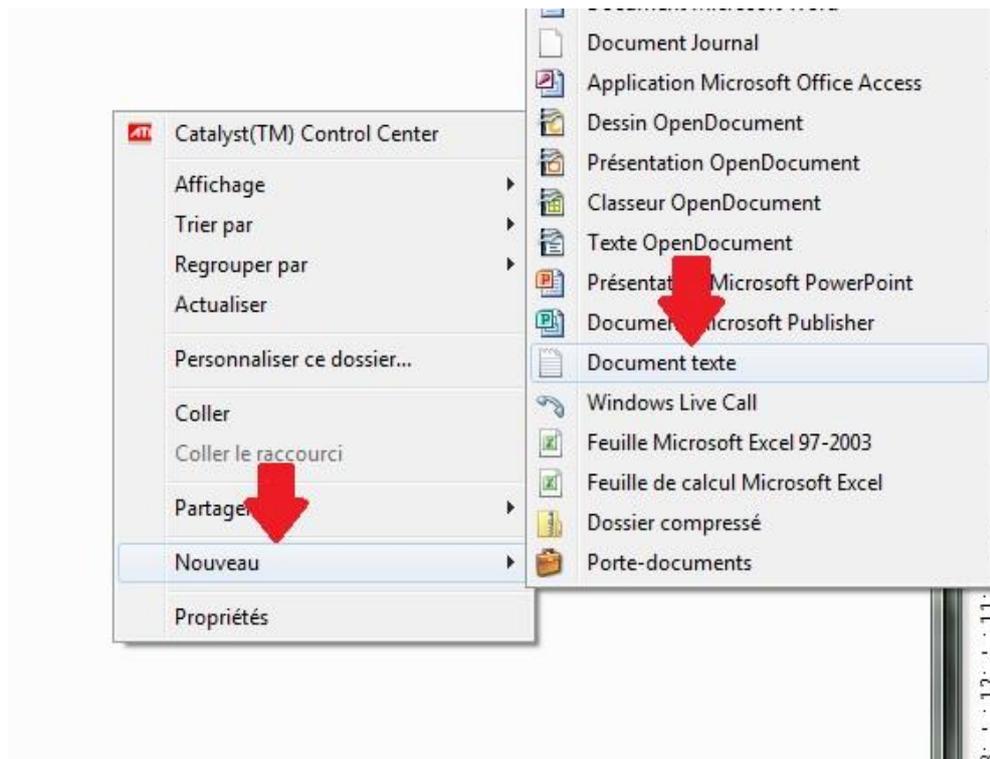
Nous allons faire un **script batch**.

Un fichier batch est un fichier de commandes Windows. Ils nous permettra en quelques sortes d'envoyer des "ordres" au serveur une fois ce fichier démarré. Ce qu'on veut faire ici, c'est le lancer ...

Créez un fichier texte dans le dossier de votre serveur, **et pas ailleurs !** Pour ce faire, il vous suffit de faire un clic **droit** dans le vide une fois dans le dossier, "**Nouveau**", et "**Document Texte**". Vous nommerez le fichier texte "**lancement.txt**"

Ouvrez-le. Insérez cette ligne.

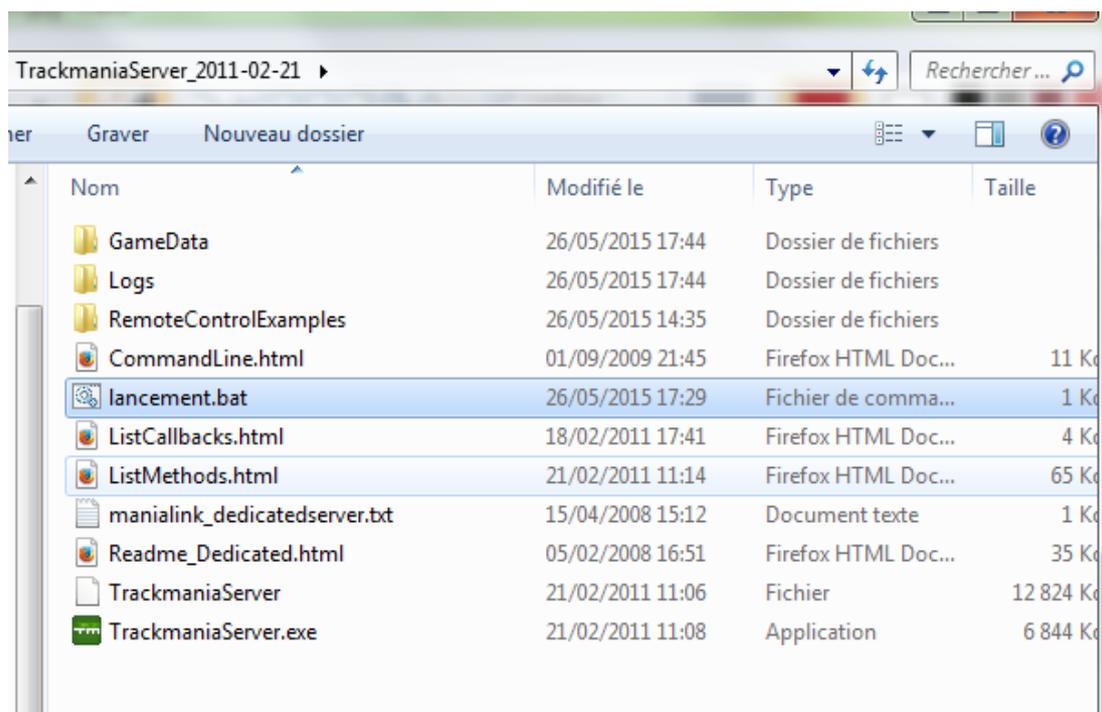
```
TrackManiaServer.exe /dedicated_cfg=dedicated_cfg.txt  
/game_settings=MatchSettings/Nations/NationsWhite.txt
```



Puis changer l'extension du fichier lancement.txt en lancement.bat.

Si vous ne voyez pas l'extension du fichier, changer les paramètres dans l'explorateur windows (e petit onglet « organiser dans n'importe quelle fenêtre de l'explorateur windows, puis, options des dossiers et recherche/onglet « affichage », puis décocher « masquer les extensions des fichiers dont le type est connu. »)

Votre dossier devrait normalement ressembler à ça :



2. Ajout du serveur au favoris.

Les joueurs qui n'ont pas la version payante du jeu doivent absolument ajouter votre serveur au favoris pour pouvoir y accéder.

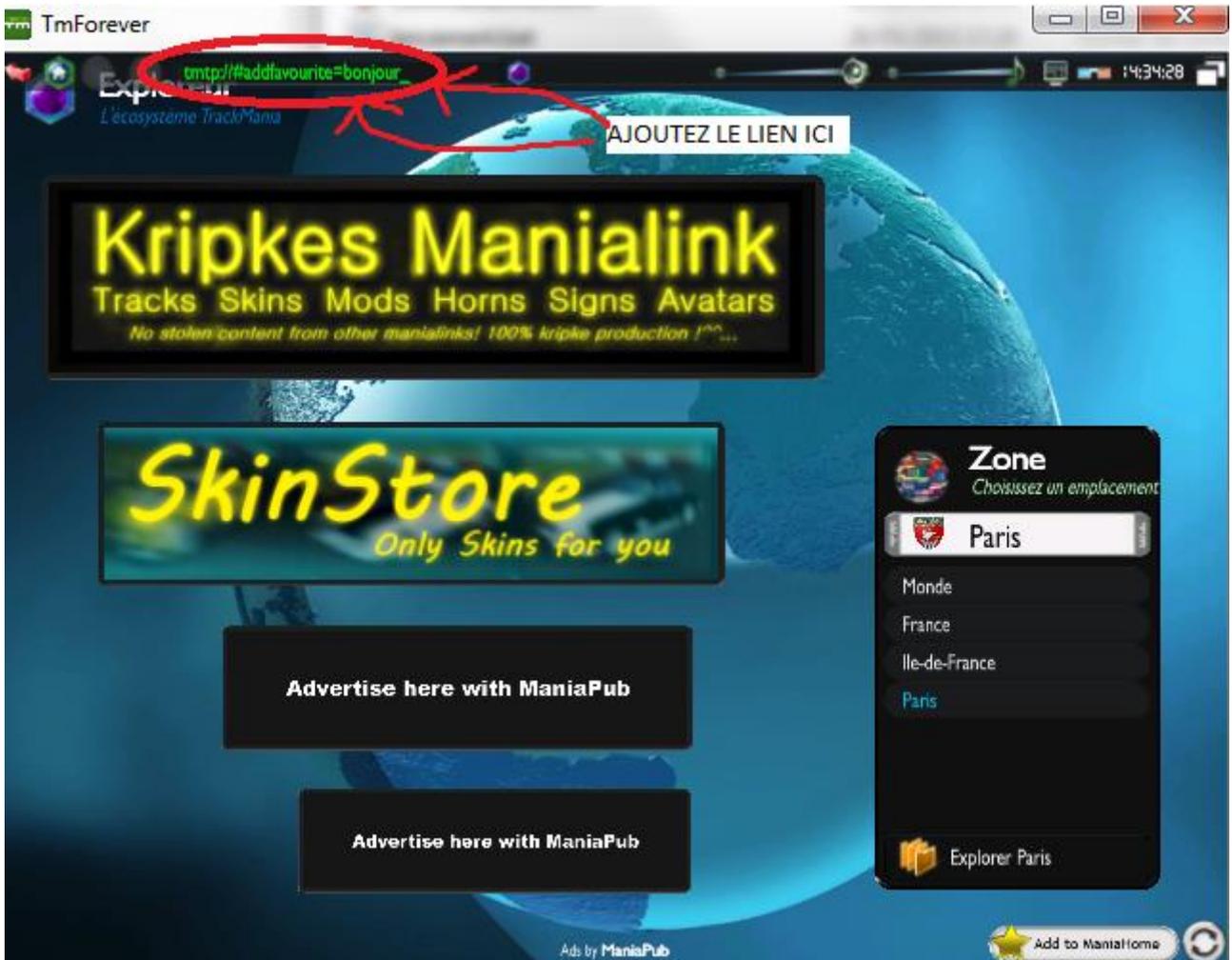
Il faut leur donner un lien qui contient le nom du compte d'utilisateur que vous avez utilisé pour créer le serveur (**mais pas le nom du serveur!**)

Par exemple, j'ai un compte sur trackmania avec comme nom d'utilisateur «bonjour », et j'ai utilisé ce compte pour configurer mon serveur. Je dois donc donner aux personnes qui souhaitent accéder à mon compte ce lien :
tntp://#addfavorite=bonjour

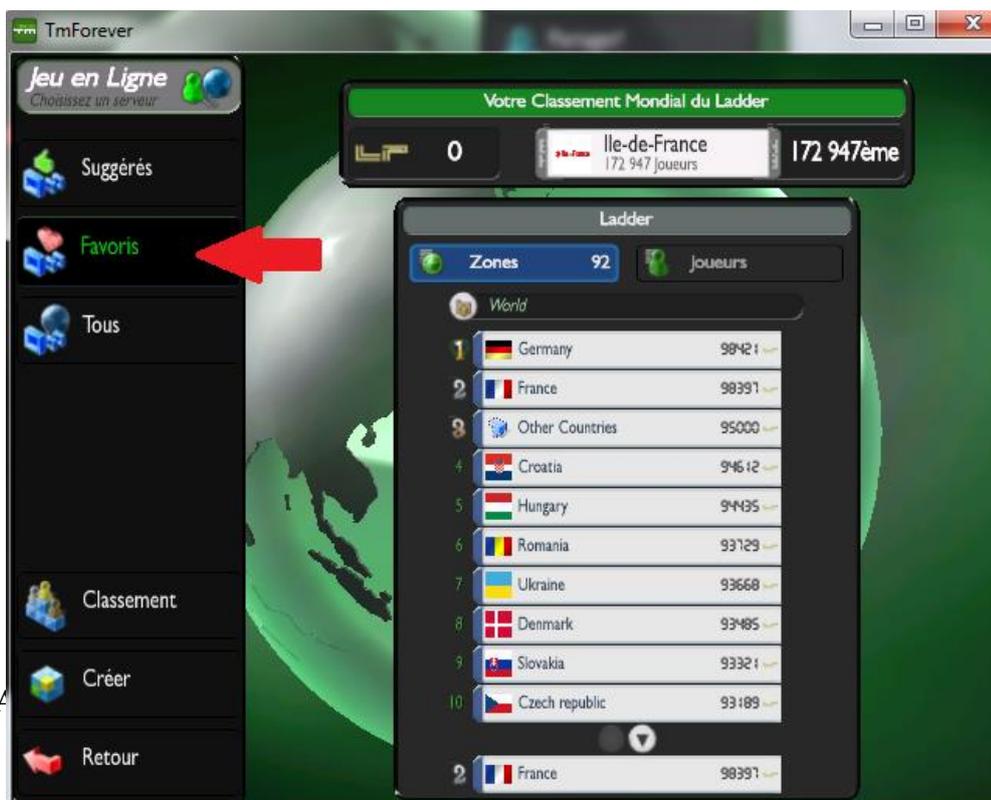
Il faut ensuite que les utilisateurs copient ce lien dans la section exploreur du jeu :

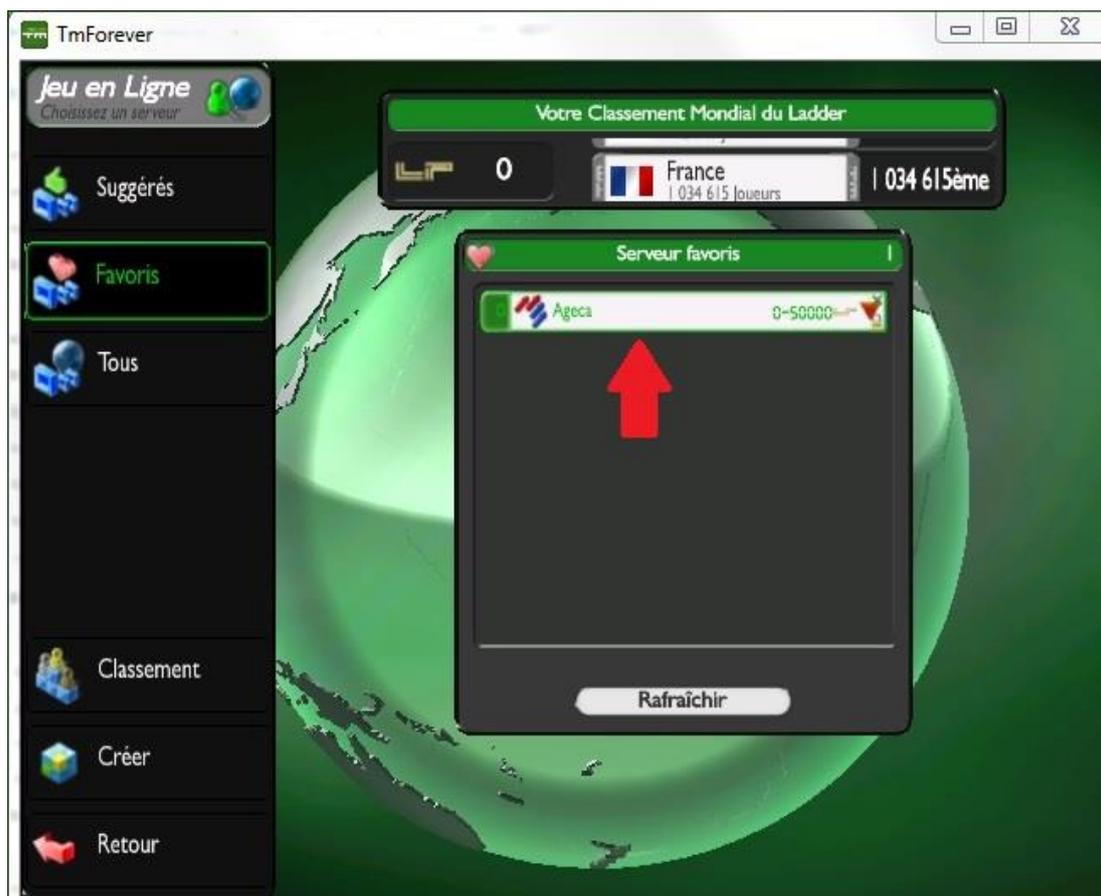


Ensuite, collez-le dans cette partie puis appuyez sur la touche « entrée » de votre clavier :



Après avoir appuyé sur la touche entrée, vous devez normalement vous retrouver sur la page d'accueil, allez donc dans la section « Jeu en ligne », puis « Favoris », votre serveur devriez apparaître.





Ce qui apparaîtra sera le nom de votre serveur !

N'oubliez pas de communiquer le mot de passe du serveur que vous avez configuré dans le fichier dedicated_cfg.txt aux utilisateurs du serveur !