

Tutoriel pour créer un mod qui ajoute la portée aux mangonels dans AoEII

1. Récupérer le fichier smx d'origine dans C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\AoE2DE\resources_common\drs\graphics
2. Ouvrir SLX Studio, Convertir en .slx via « Batch Extract smx to slx »
3. Ouvrir le .slx
4. Ajouter la Portée / tout autre graphique avec « FX Editor » (pour créer la portée, créer le bitmap puis le convertir en .slx, en faisant en sorte que l'anchor soit placée au centre du dessin). Resizer le canevas si nécessaire ; placer le graphique et le FX à la même position. Ne pas cocher « Compensate for Canvas Resize ».
 - a. Frames : 1-60 (test sur Walk)
5. Générer les Data Graphics avec « Generate Data Graphics », sans oublier de bien remplir les couleurs de Shadow en l'appliquant à toutes les frames. Pour que la portée apparaisse sous forme de Shadow, définir la couleur de la portée comme couleur de Shadow (=> si la portée apparaît en noir, définir le noir comme couleur de Shadow).
 - a. Couleur du joueur : choisir le Preet Blue AoK/GB, tolérance 31%, pas d'omit grays
6. Exporter en .smx (menu File), cocher Draw Outlines et Use Shadow Alphas, remplir le Nombre de Directions (16 pour le Mangonel)