

Les étapes pour créer un lot



Vous êtes un débutant dans LotEditor ? Vous voulez savoir les bases pour créer des lots ? Ce tutoriel vous expliquera étape par étape les bases de la fabrication d'un lot (ici la [gare routière](#) de [super miaou-miaou](#)) avec [LotEditor](#), [LEProp](#) et [SC4Tool](#).

Les pré-requis

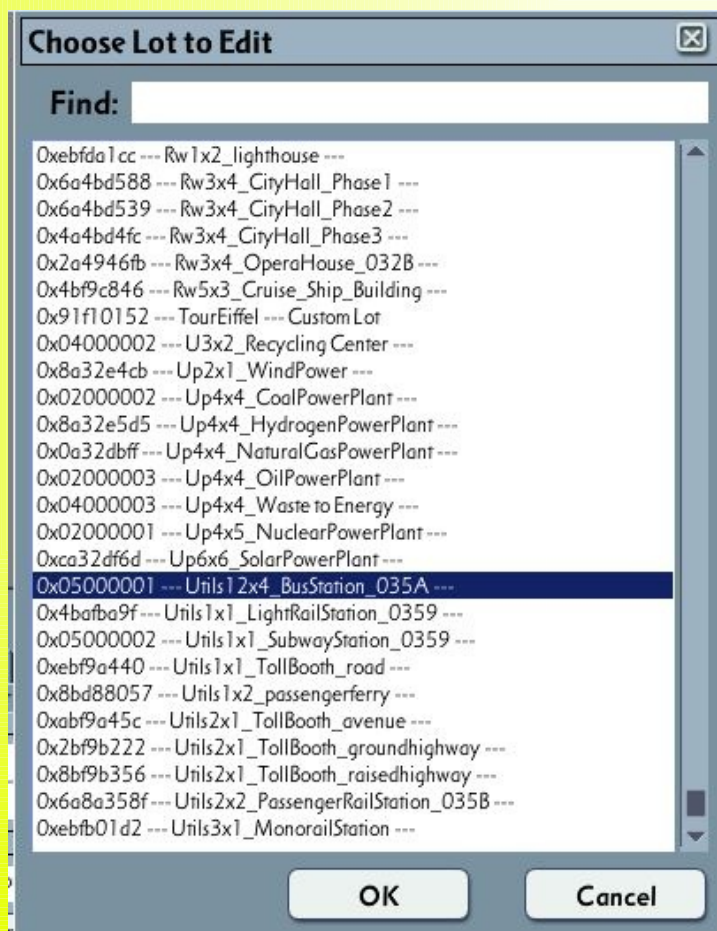
Si vous voulez LOTer (le fait de créer des lots) il vous faudra installer les logiciels suivants:

- [LotEditor](#)
- [LEProp](#)
- [SC4Tool](#), en [français](#) c'est mieux.
- et bien évidemment, SimCity 4

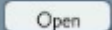


Étape 1 - Créer un lot avec LotEditor (LE)

[Cliquez ici pour installer LotEditor](#)

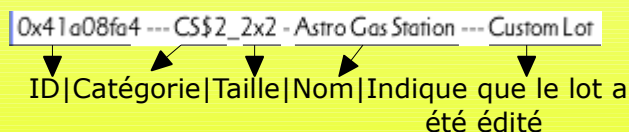


Ouvrir un lot

Si la fenêtre de sélection ne s'ouvre pas automatiquement, cliquez sur le bouton 

Sélectionnez le lot à éditer dans la liste (utilisez la barre de recherche pour plus de facilité). Pour bien choisir le lot de départ, voir la rubrique « **Bien choisir son lot** ».

Comment lire le nom d'un lot ?

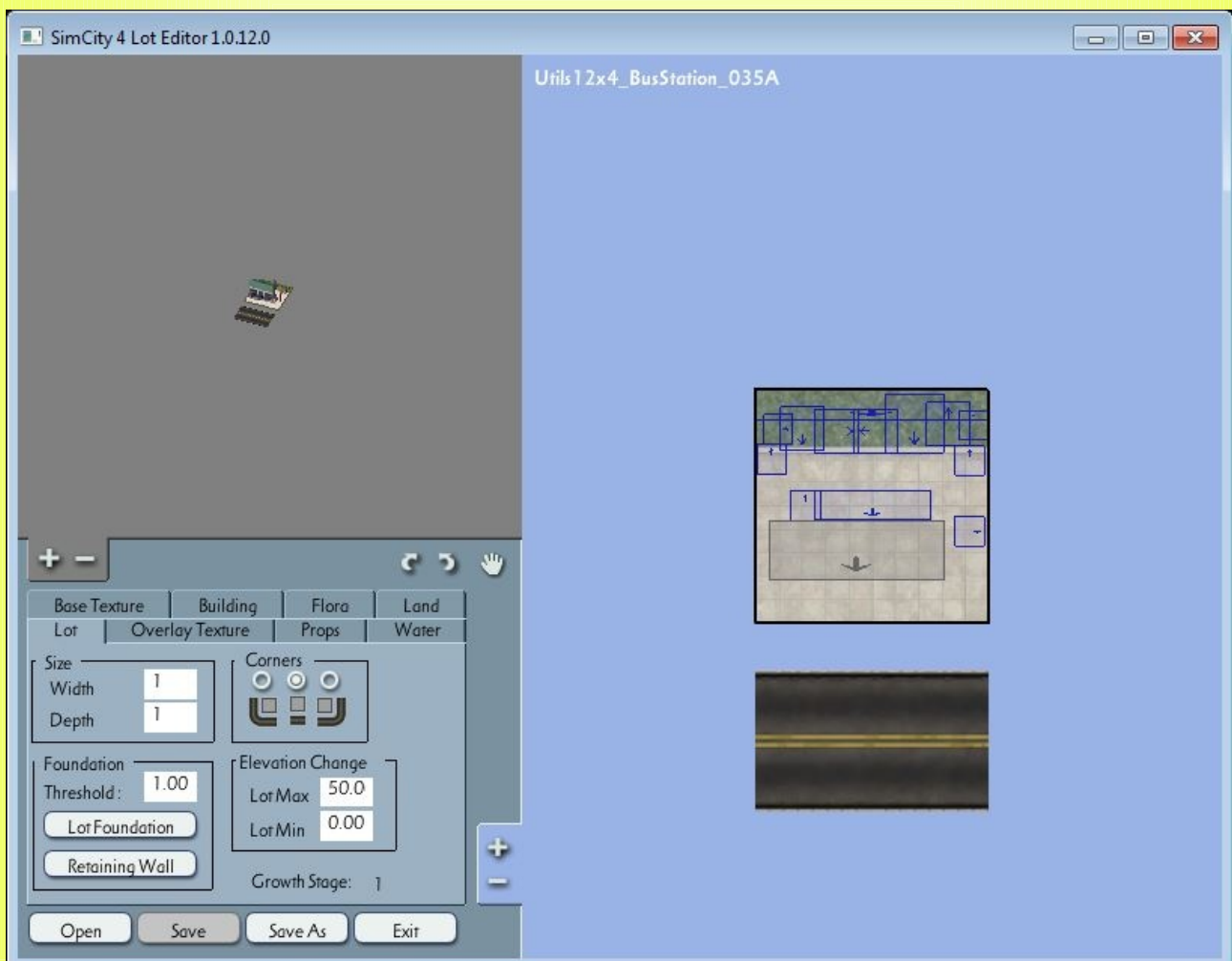


Bien choisir son lot

Attention, il faut bien choisir le lot de départ avant de commencer, car après aucun retour en arrière ne sera possible (mis à part tout recommencer à zéro).

- Si vous choisissez un lot dit "growable" (qui pousse dans les Zones RCI) il ne sera jamais ploppable. Sauf en trichant.
- Si vous voulez créer un lot ploppable choisissez bien le lot de départ à cause du dénivelé. Les lots "Grass" et "Cement" (place de gazon et place pavée dans le jeu) prennent la forme du terrain. Les autres lots non. Si vous ne faites pas le bon choix vous devrez modifier les paramètres de dénivelé manuellement (très compliqué) ou bien aplatir le terrain avant de construire (très chiant).

Après, cliquez sur **OK** pour commencer l'édition. Je vais créer une gare routière à partir de cet arrêt de bus.



Voici une capture d'écran de la fenêtre d'édition de LotEditor. Ne vous inquiétez pas, on ne va se servir de tout les outils disponibles. Vous pouvez zoomer, dézoomer et vous déplacer sur le plan et l'aperçu.

Ensuite passons aux choses sérieuses.

Modifier les propriétés du lot

Cliquez sur l'onglet "Lot".

Taille

Size	
Width	5
Depth	4

Dans "Size" vous pourrez agrandir ou réduire la taille du lot. La taille maximale des lots **ploppables** est 64x64, celle des lots **growables** est 6x6 et la taille des champs est bloquée à 1x1.

Routes requises



Dans "Corners" vous pourrez modifier les routes requises. Dans le jeu, s'il n'y a pas de routes dans les angles requis, il s'affichera "pas de voiture".

Dénivelé

Si vous avez bien choisi le lot de départ, vous n'aurez pas besoin de modifier ces paramètres.

Elevation Change	
Lot Max	50.0
Lot Min	0.00

Dans "**Elevation Change**" les valeurs modifiables représentent la puissance de la pente dans laquelle les lots peuvent se développer. Seuls les lots growables sont affectés par les valeurs min et max.

L'unité de mesure est le mètre. Comme point de référence: un lot de 1x1 case est de 16x16 mètres.

Un réglage avec une faible valeur max permettra de réduire le degré de la pente lorsque le lot sera développé. Par contre un réglage avec une haute valeur max permettra au lot d'être utilisé sur un terrain très accidenté. La valeur minimale sert à limiter la capacité des lots à se développer sur le terrain nivelé.

Foundation	
Threshold:	1.00
<input type="button" value="Lot Foundation"/>	
<input type="button" value="Retaining Wall"/>	

Dans "**Foundation Threshold**", vous pourrez choisir si c'est tout le lot qui sera au même niveau (Lot Foundation) ou si le lot prendra la forme du terrain et non le bâtiment (Building Foundation).



Lot Foundation

Building Foundation

Changer la texture des murs de soutènement/des fondations

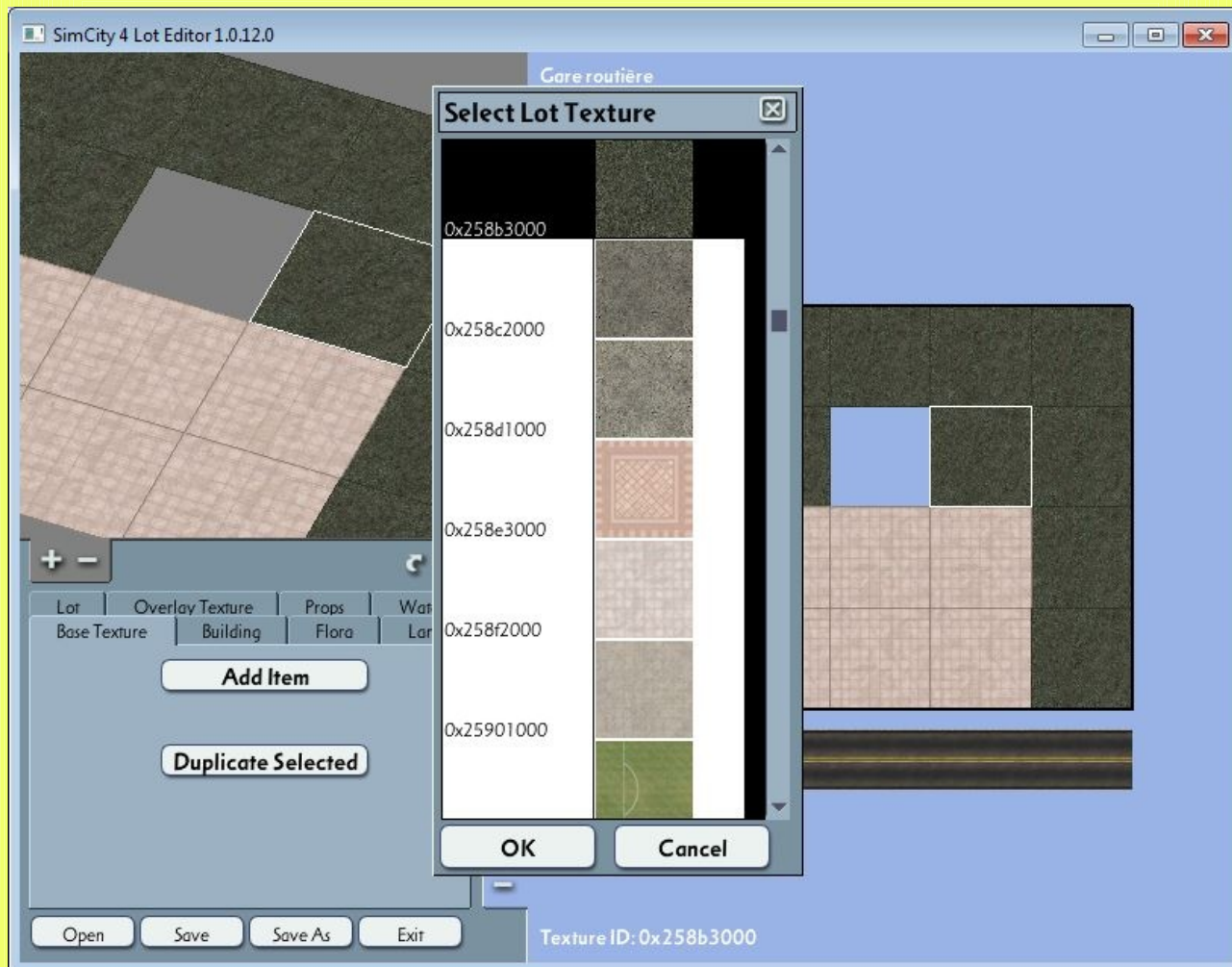
Cliquez sur **LotFoundation** pour changer la texture des murs des fondations. Cliquez sur **Retaining Wall** pour changer la texture du mur de soutènement.

(Il est possible de modifier ces valeurs dans SC4 Tool, avec l'outil "Analyser/Importer", et une fois le lot ouvert onglet "LOT". L'édition est plus facile: un aperçu des murs est disponible.)

Ajouter des textures

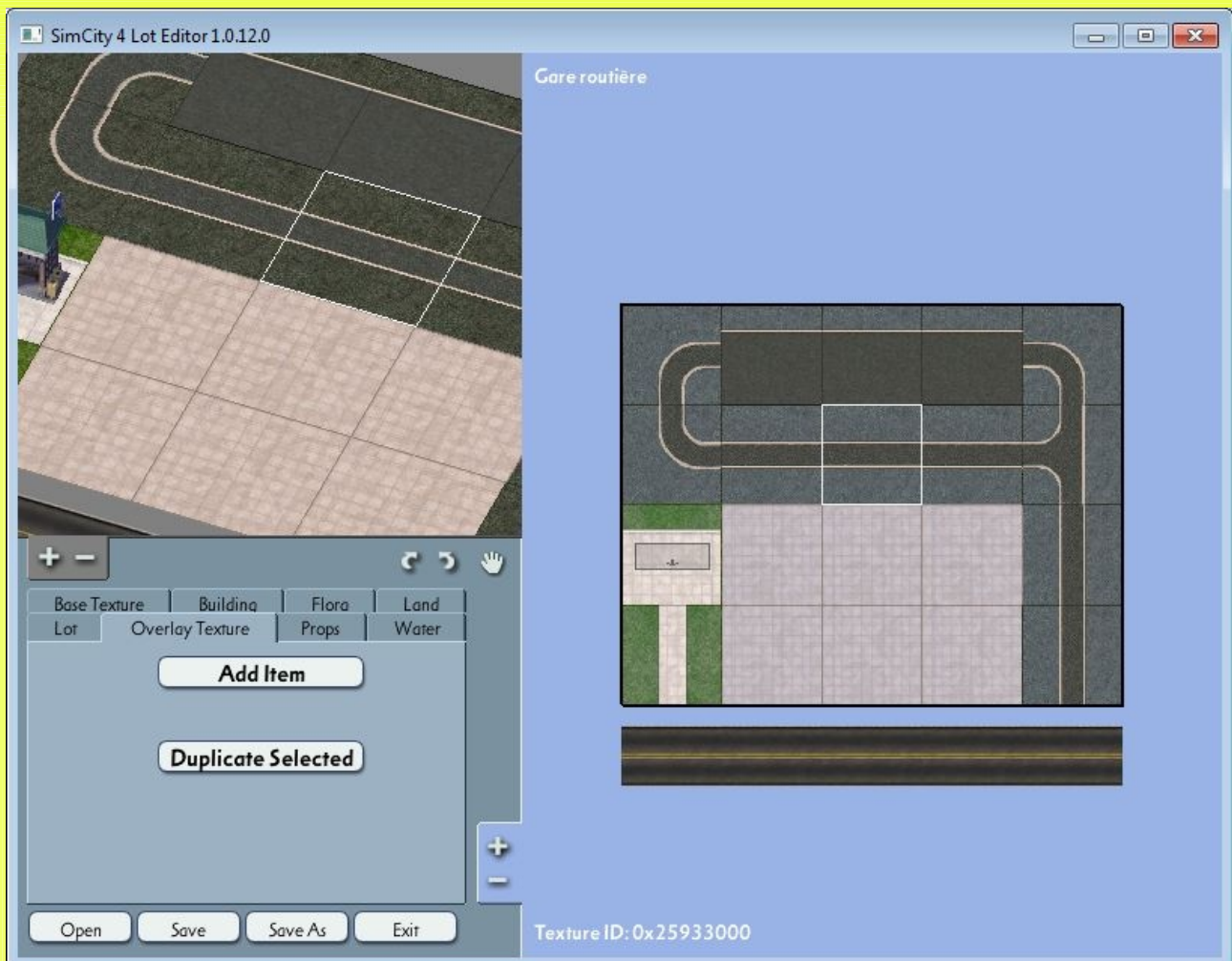
Dans l'onglet "Base Texture" vous pourrez ajouter des textures de base.

Un lot doit avoir obligatoirement des textures de base sur toutes les cases!



Dans "Overlay Texture" vous pourrez ajouter des textures de cache à poser par dessus les textures de base.

Sachez que vous pouvez placer plusieurs textures de cache sur une case. Voici comment procéder: ajoutez une texture de cache sur une autre case et utilisez les flèches directionnelles du clavier pour les déplacer.



- I = Ajouter une texture
- Page haut et page bas : Rotation de la texture
- M = Retourner horizontalement la texture (effet miroir)
- Flèches haut, bas, gauche et droite : Déplacer la texture.
- D : Dupliquer
- Suppr : Supprimer

Remplacer le bâtiment (Building)

Après cela vous aurez la possibilité de remplacer et de déplacer le bâtiment dans l'onglet "Building". Cliquez sur "Replace building" pour remplacer le bâtiment, "Replace family" pour remplacer la famille de bâtiments.

Note: Un lot doit avoir obligatoirement un bâtiment qui peut être invisible.

Les parcs ont un bâtiment invisible, ce qui permet une édition complète du lot. Il faut simplement bien choisir le lot d'origine (voir "Ouvrir un lot").

Vous voulez créer vos propres bâtiments? [Cliquez ici pour savoir comment faire...](#)

- I = Changer le bâtiment
- F = Changer la famille de bâtiments
- N = Cycle à travers les bâtiments dans une famille
- Page haut et page bas : Rotation du bâtiment
- Flèches haut, bas, gauche et droite : Déplacer le bâtiment. Maintenez Maj pour un déplacement rapide.
- Suppr : Supprimer

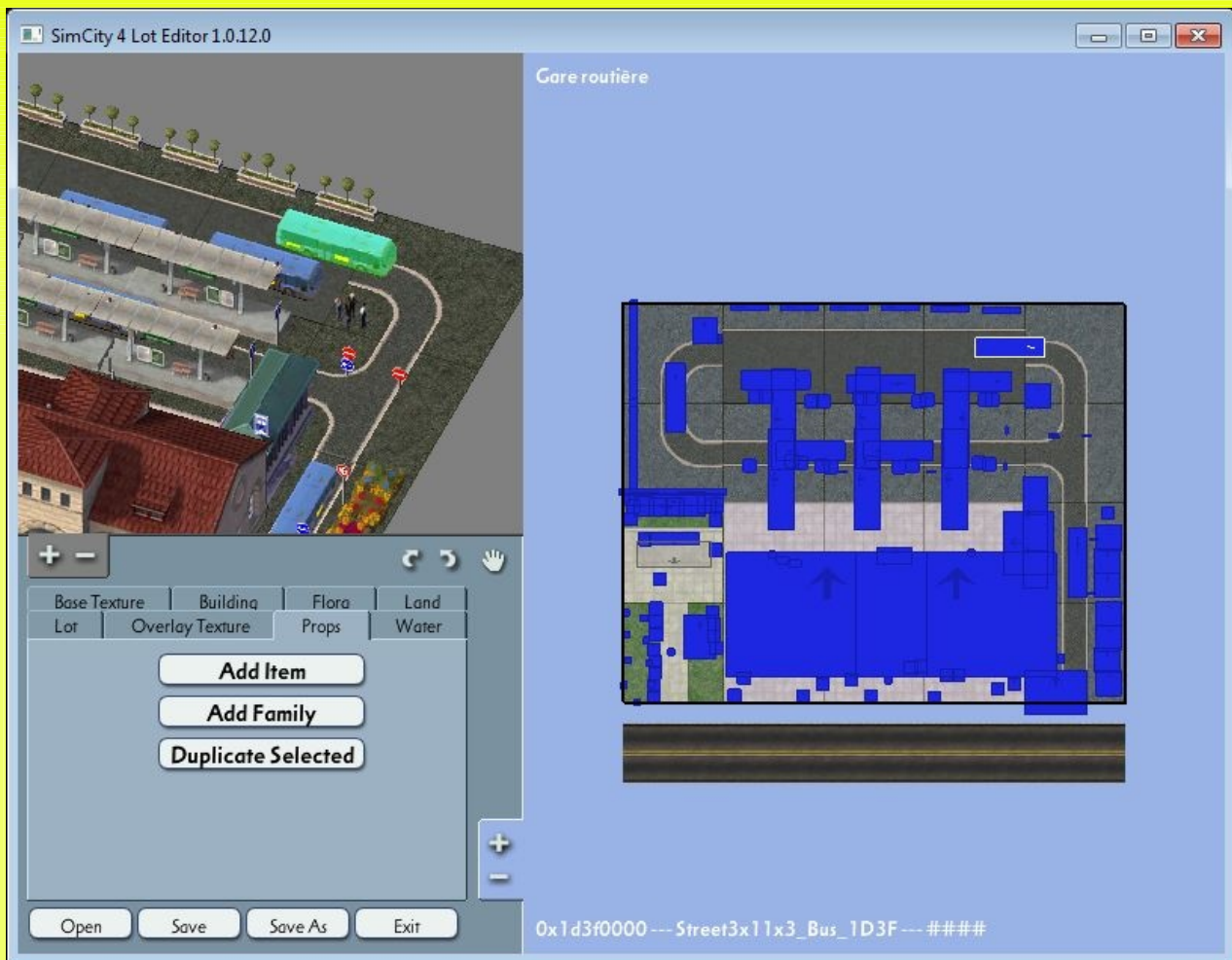
Ajouter des props

Les props ajoutent de la vie et créent des détails dans votre lot!

Dans l'onglet "**Props**" vous pourrez ajouter des props. Cliquez sur "Add item" pour ajouter un prop et "Add family" pour ajouter une famille de props.

Sachez que certains props apparaîtront dans certaines conditions. Par exemple, les props nocturnes ("night") n'apparaîtront que la nuit.

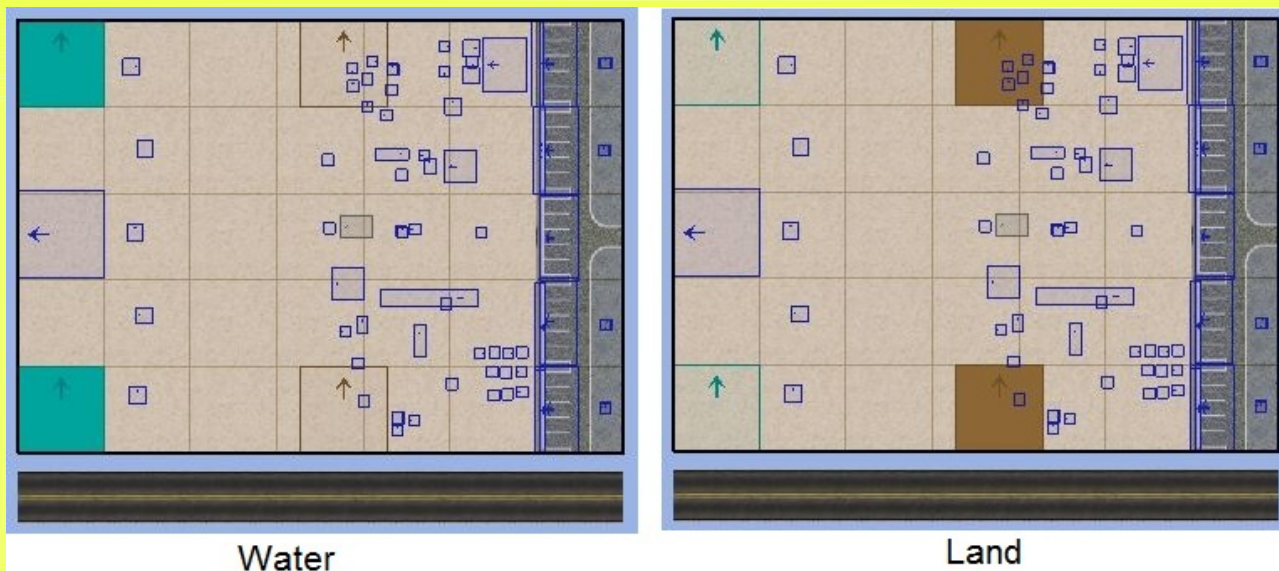
Dans l'onglet "**Flora**" vous pourrez ajouter des props saisonniers, ce sont des arbres qui grandissent au fil des saisons.



- Page haut et page bas : Rotation du prop
- M = Retourner horizontalement le prop (effet miroir)
- Flèches haut, bas, gauche et droite : Déplacer le prop. Maintenez Maj pour un déplacement rapide.
- Ctrl+flèche haut et bas : Monter/baisser un prop. Maintenez Maj pour un déplacement rapide.
- D : Dupliquer
- Suppr : Supprimer

Créer des lots maritimes

Si vous souhaitez créer des plages ou des ports les onglets "Land" et "Water" vous permettront de créer des lots à placer sur l'eau et sur la terre. Sur l'image ci-dessous (c'est le plan d'une plage) on peut voir que là où il y a des cases bleu ciel ce sera placé sur l'eau et là où il y a des cases marron ce sera placé sur la terre.

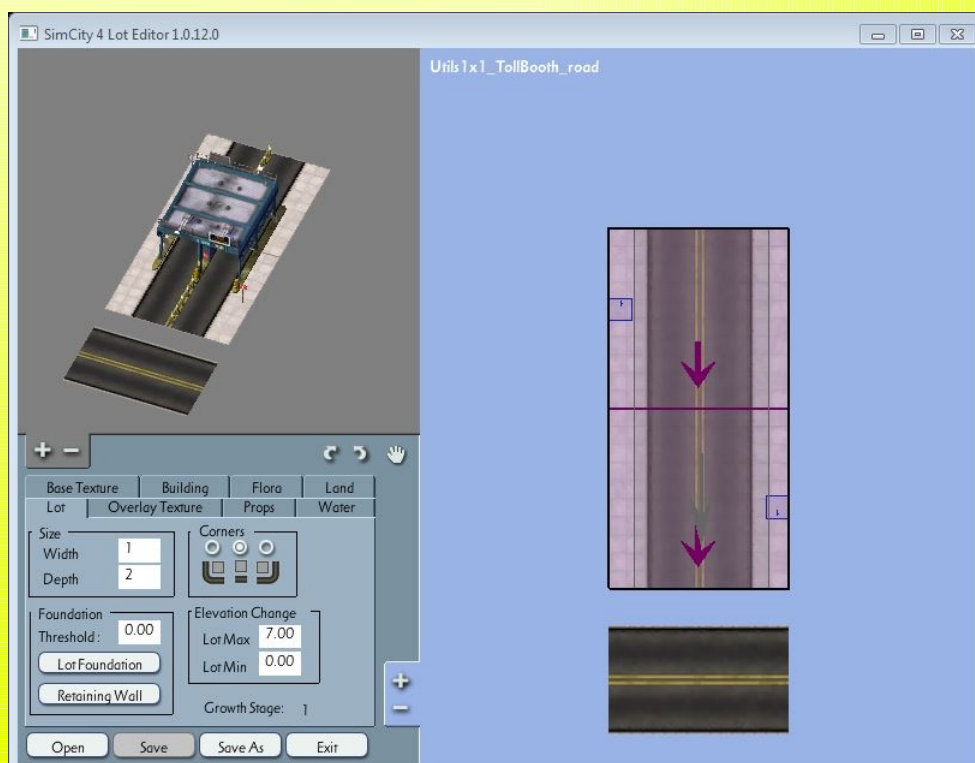


- D : Dupliquer
- Suppr : Supprimer

Présence d'automates

Sur certains plans de lots notamment sur la gare de monorail ou le péage on peut voir des cases violettes. Ces cases violettes indiquent que des automates peuvent traverser le lot. Un automate est un objet impossible à ajouter à vos lots et contrairement aux props il bouge tout seul. Cela peut être une voiture, un camion, un train ou le métro.

Sur la capture d'écran ci-dessous on peut voir le plan d'un péage pour route et le péage dans le jeu avec des voitures (des automates) qui le traverse.



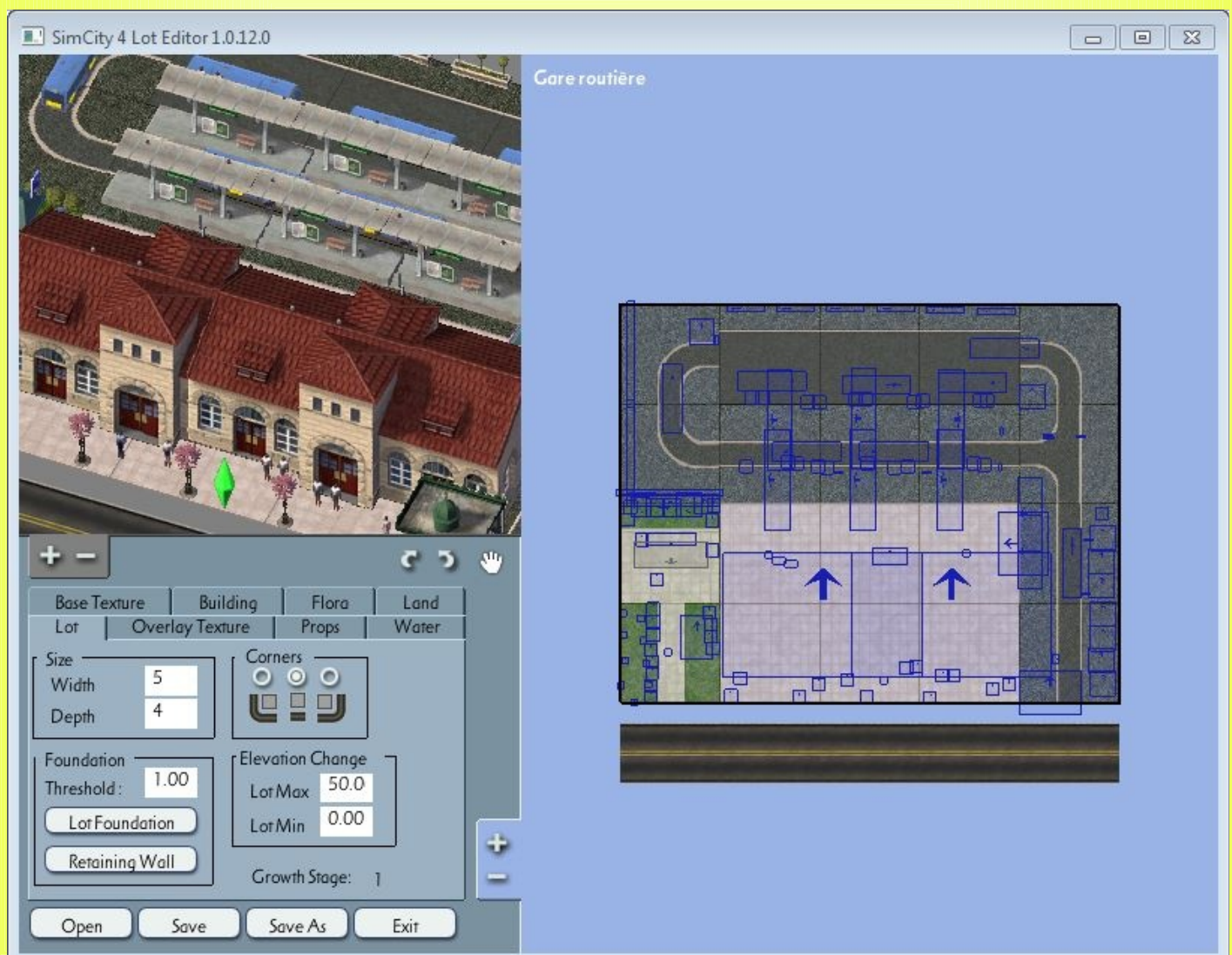
Sauvegarder le lot

N'oubliez pas de sauvegarder votre lot.

La première fois cliquez sur ("Enregistrer sous") et entrez le nom de votre lot. Vos lots sont enregistrés dans Mes documents\SimCity 4\Plugins.
Sur certains lot (notamment les récompenses) vous ne pouvez pas sauvegarder sous. Vous devrez alors cliquer sur pour enregistrer en remplaçant le lot d'origine par le votre.

Les prochaines fois, cliquez sur pour enregistrer sans modifier le nom.

Et voilà le travail! Certes, il a fallut du temps pour réaliser ce lot, mais les étapes suivantes seront plus rapide...



On peut maintenant quitter LotEditor (cliquer sur) et passer à l'étape 2.

En faire plus...

Maintenant que vous avez acquis les bases vous voulez découvrir tout ce que l'on peut faire avec LotEditor ? Cliquez sur le lien suivant pour devenir un pro de LotEditor !

=> [Trucs et astuces pour le LotEditor](#)

Raccourcis clavier

Edition	Affichage	Commandes
<p>Déplacer un prop, un building ou une texture</p> <p>Flèche haut = Déplacer vers le haut Flèche bas = Déplacer vers le bas Flèche gauche = Déplacer vers la gauche Flèche droite = Déplacer vers le droite</p> <p>Maj+Flèche haut = Déplacement rapide vers le haut Maj+Flèche bas = Déplacement rapide vers le bas Maj+Flèche droite = Déplacement rapide vers la droite Maj+Flèche gauche = Déplacement rapide vers la gauche</p> <p>Faire monter/baisser un prop</p> <p>Ctrl+flèche haut = Monter un prop Ctrl+flèche bas = Baisser un prop</p> <p>Maj+Ctrl+flèche haut = Monter rapidement un prop Maj+Ctrl+flèche bas = Baisser rapidement un prop</p> <p>Rotation d'un prop, d'un building ou d'une texture</p> <p>Page haut = Faire tourner dans le sens anti-horaire Page bas = Faire tourner dans le sens horaire</p> <p>M = Retourner horizontalement (effet miroir)</p> <p>Dupliquer</p> <p>D = Dupliquer la sélection</p> <p>Supprimer et relâcher</p> <p>Suppr = Supprimer la sélection Echap = Relâcher l'outil/Désélectionner</p> <p>Ajouter un item/famille d'items</p> <p>I = Choisir un item F = Choisir une famille d'items <i>(exemple: dans l'onglet "Prop": appuyez sur I pour ajouter un prop, sur F pour ajouter une famille de props)</i></p> <p>N = Cycle à travers les bâtiments dans une famille</p>	<p>Se déplacer, zoomer et tourner sur le plan/l'aperçu</p> <p>Déplacement</p> <p>H = Outil Main</p> <p>Zoom</p> <p>+ = Zoom avant sur le plan - = Zoom arrière sur le plan</p> <p>1 = Zoom de degré 1 sur l'aperçu 2 = Zoom de degré 2 sur l'aperçu 3 = Zoom de degré 3 sur l'aperçu 4 = Zoom de degré 4 sur l'aperçu 5 = Zoom de degré 5 sur l'aperçu 6 = Zoom de degré 6 sur l'aperçu</p> <p>Rotation</p> <p>Ctrl+Page haut = Tourner le plan et l'aperçu dans le sens anti-horaire Ctrl+Page bas = Tourner le plan et l'aperçu dans le sens horaire</p>	<p>O = Ouvrir un lot pour l'édition S = Enregistrer Ctrl+S = Enregistrer sous Q = Quitter LotEditor</p> <div><p>Accès rapide aux onglets</p><p>L = Afficher l'onglet Lot P = Afficher l'onglet Props R = Afficher l'onglet Flora (props saisonniers) B = Afficher l'onglet Building (bâtiment)</p><p>T = Afficher l'onglet Base Texture (texture de base) V = Afficher l'onglet Overlay Texture (texture de cache)</p><p>E = Afficher l'onglet Land (terre) W = Afficher l'onglet Water (eau)</p></div>

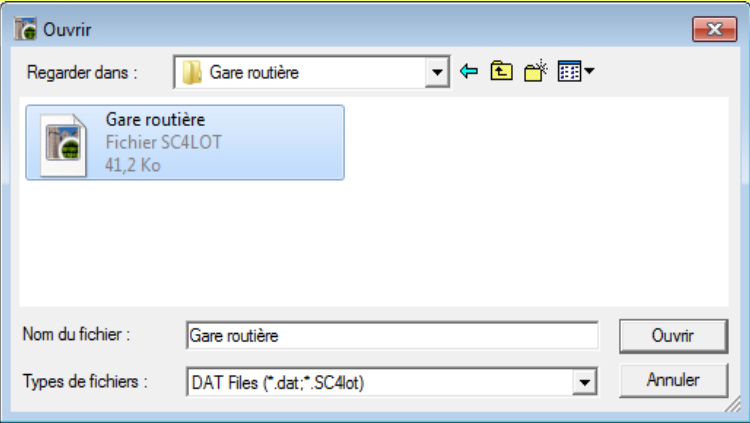


Étape 2 - Éditer les propriétés du lot avec LEProp

[Cliquer ici pour installer LEProp](#)

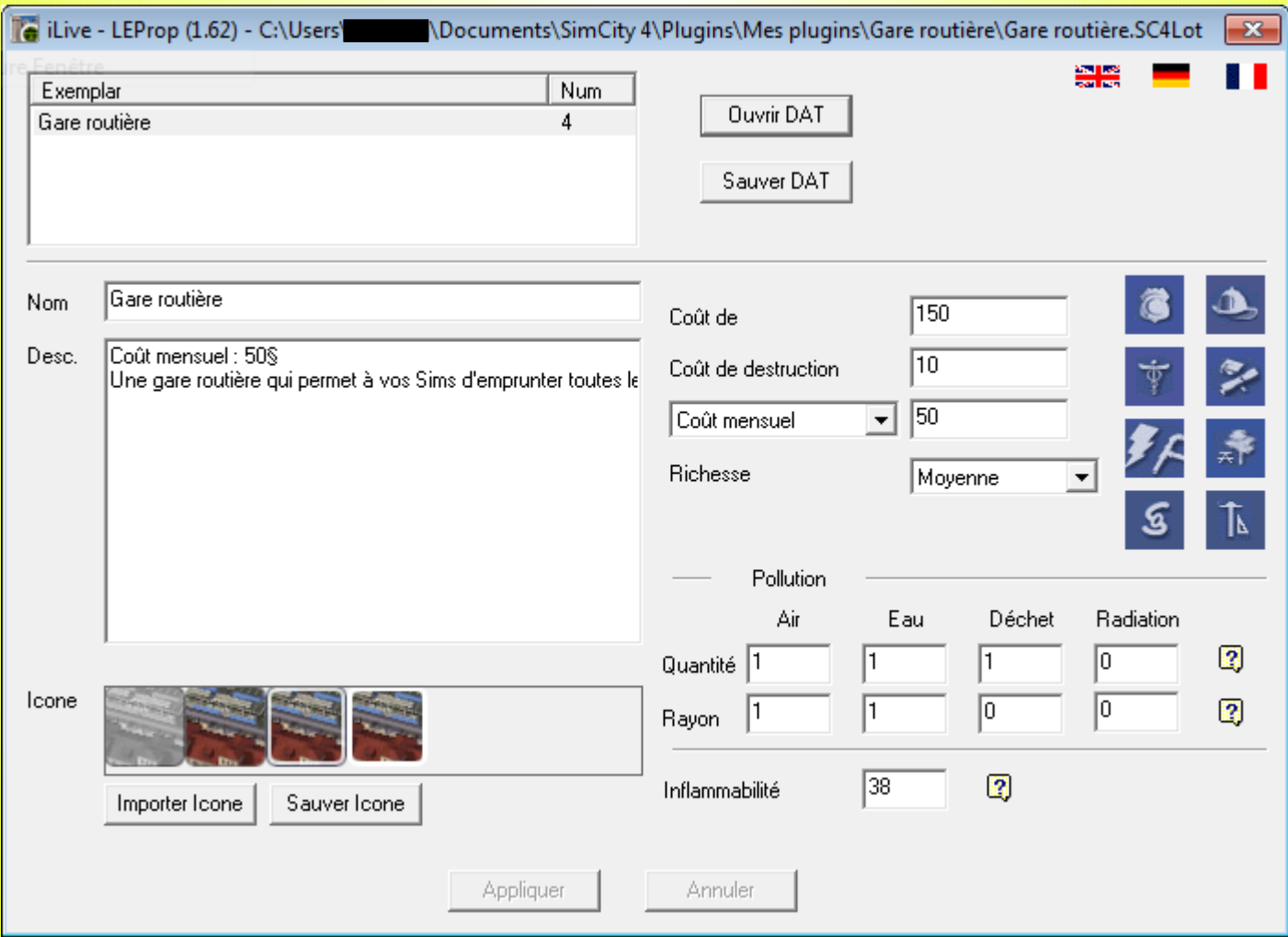
Cette étape n'est pas valable pour les lots "growables".

Ouvrir un lot

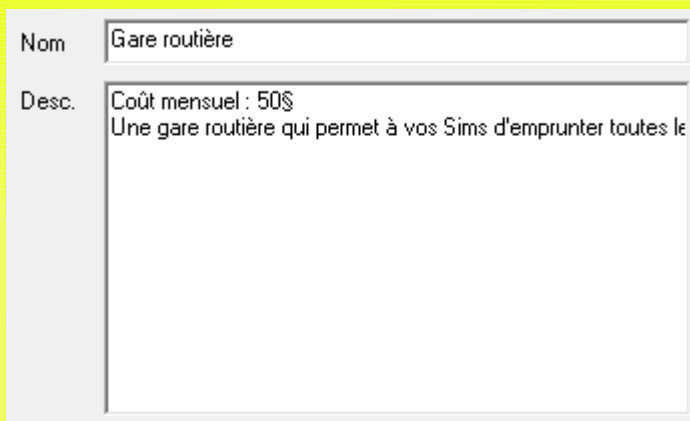


Pour ouvrir un lot, cliquez sur le bouton **Ouvrir DAT**. Dans l'explorateur, trouvez le fichier SC4LOT ou dat puis cliquez sur **Ouvrir**.

Éditer les propriétés



Modifier le nom et la description



Dans « Nom » et « Desc. » vous pourrez modifier le nom et la description du lot tel qu'il apparaîtra dans les menus.

Changer l'icône du lot




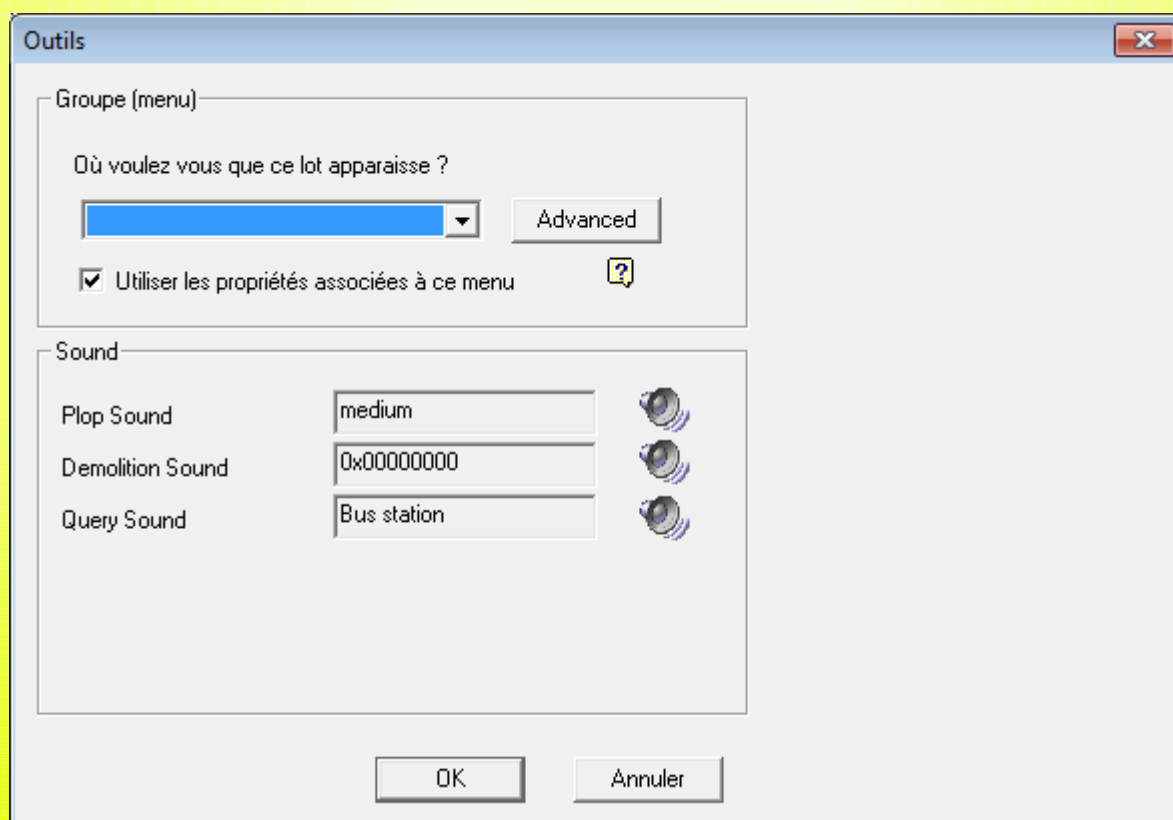
Voici l'icône de votre lot tel qu'il apparaîtra dans les menus.

Si vous souhaitez importer vos propres icônes cliquez sur **Importer l'icône** et trouvez l'icône sur votre ordinateur.

Si vous voulez enregistrer les icônes sur votre ordinateur cliquez sur **Sauver l'icône**. Les icônes sont enregistrées au format PNG.

Modifier la position dans les menus et les sons

En cliquant sur , vous pourrez modifier la position du lot dans les menus et choisir quel son fera le lot lorsqu'il sera ploppé, détruit ou en utilisant l'outil « Informations ».



Groupe (menu)

Où voulez vous que ce lot apparaisse ?

Transport Divers

Advanced

☒ Utiliser les propriétés associées à ce menu

Dans « **Menu (groupe)** » vous pourrez choisir dans quel menu votre lot apparaîtra. Cliquer sur la flèche et choisissez le menu dans la liste.

Sound

Plop Sound medium

Demolition Sound 0x00000000




Query Sound Bus station

Dans « **Sound** », vous pourrez modifier le son que fera le lot lorsqu'il sera ploppé (Plop Sound), détruit (Demolition Sound) ou en utilisant l'outil « Informations » (Query Sound).

Sound

- Plop Sound
- Demolition Sound
- Query Sound
 - Alamo
 - Alcatraz
 - Airport
 - Area 51
 - Army base
 - Art Museum
 - Baseball
 - Big Ben
 - Bridge
 - Bureau of Bureaucracy
 - Bus station
 - Casino
 - Cemetery
 - City Hall
 - Clinic
 - College
 - Convention center

OK Annuler

Cliquez sur le bouton  pour choisir un son. Dans la fenêtre, cliquer sur le + pour dérouler le dossier et sélectionner sur un son dans la liste. Pour l'écouter, cliquez sur  et pour arrêter l'écoute, cliquez sur .

Important - Il faut toujours arrêter l'écoute d'un son avant de fermer la fenêtre, ou LEProp crashera.

Modifier les coûts/revenus

Coût de 150

Coût de destruction 10

Coût mensuel 50

Richesse Moyenne

Dans « Coût de construction » vous pourrez modifier le coût de construction du lot et dans « Coût de destruction », le prix qu'il faudra payer pour raser le lot.

Dans « Coût mensuel » entrez le prix qu'il faudra payer chaque mois.

Coût mensuel

Coût mensuel

Revenu mensuel

En cliquant sur la flèche à droite, vous pouvez sélectionner « Revenu mensuel » si vous voulez que le lot vous rapporte de l'argent.

Richesse Moyenne Dans « Richesse » choisissez entre « Importante », « Moyenne », « Faible » et « Aucune ». Ceci changera l'aspect de la route où est relié le lot. Si vous choisissez « Importante » vous aurez des jolis lampadaires avec des bannières, mais si vous choisissez « Faible » vous aurez droit au pauvre réverbère de bois pas très joli...

Modifier la pollution émise

Pollution				
	Air	Eau	Déchet	Radiation
Quantité	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>
Rayon	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

Dans « **Quantité** » indiquez la quantité de pollution émise. La valeur représente la quantité de pollution concentrée au centre du lot. Elle peut être négative pour les lots qui dépolluent.

Dans « **Rayon** » indiquez le nombre de cases qui seront polluées par le lot.

Notes: Un lot ne peut pas diminuer la radiation. Même avec une valeur négative. Si vous voulez que votre lot diminue les déchets, voir « Retraitement des déchets ».

(?) [Besoin d'aide ? Cliquez ou passez la souris sur ?](#)





Modifier l'inflammabilité

Inflammabilité	<input type="text" value="38"/>	?	C'est dans ce champ que vous pourrez choisir si votre lot flambe très facilement ou non.
----------------	---------------------------------	-------------------	--

Insérez une valeur entre 0 et 255 inclut. (Zéro: lot ininflammable ; 255: lot très facilement inflammable).

(?) [Besoin d'aide ? Cliquez ou passez la souris sur ?](#)

Créer un bâtiment municipal

En utilisant les outils «  **Commissariat** », «  **Caserne des pompiers** », «  **Education** » et «  **Hôpital** », vous pouvez créer un lot qui aura des fonctions spéciales.

Il suffit de cocher la case « Activer » et de compléter les champs de valeurs. Ensuite, cliquer sur pour appliquer les modifications ou pour annuler les modifications.

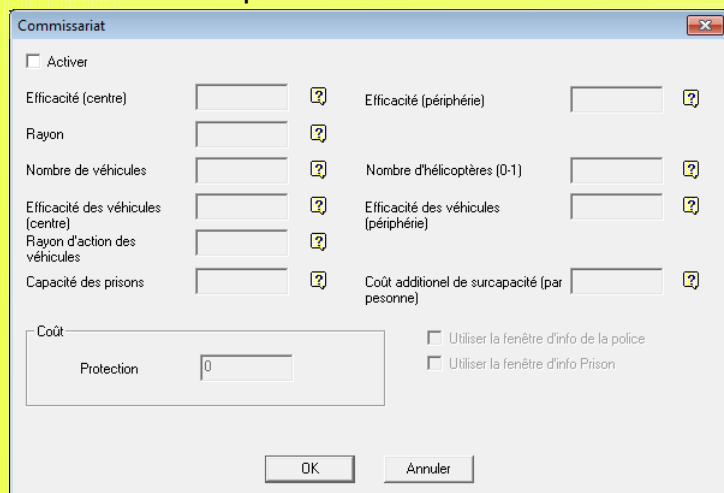


Sachez que lorsque la case « Activer » est cochée, le lot apparaîtra dans le menu correspondant. Vous pouvez modifier la position du lot dans les menus (voir la partie « **Modifier la position du lot dans les menus** »).

Vous pouvez créer des lots multi-fonctions en cochant la case « Activer » de plusieurs paramètres.

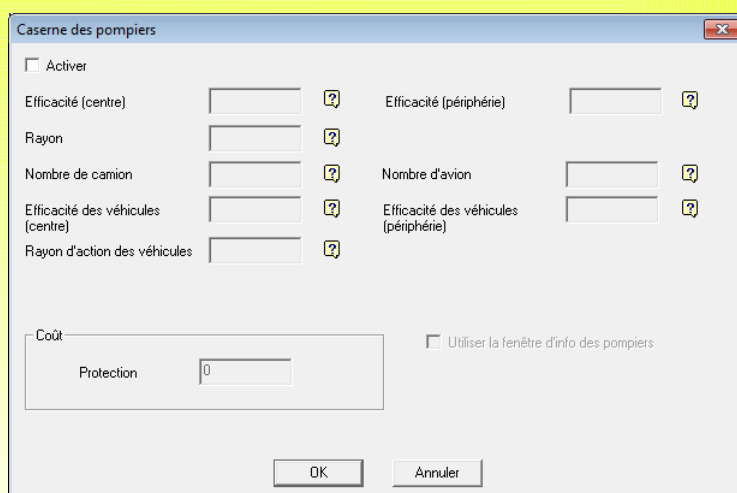
(?) Si vous avez besoin d'aide, cliquez ou passez la souris sur .

Voici des captures d'écran des fenêtres :



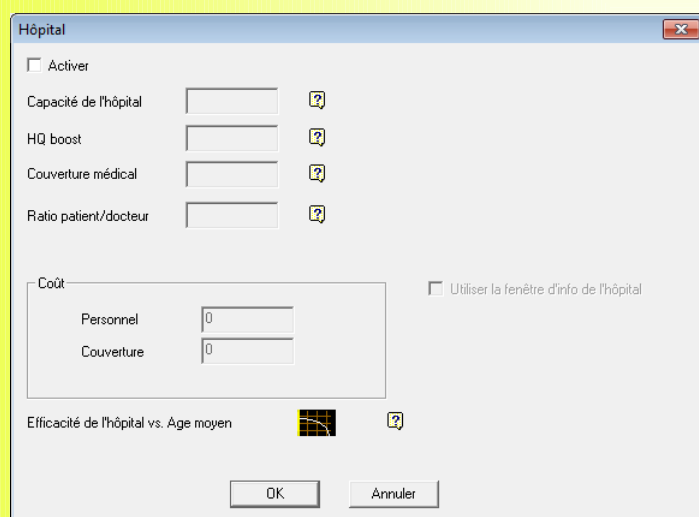
The 'Commissariat' window contains the following elements:

- ☐ Activer
- Fields with question marks: Efficacité (centre), Rayon, Nombre de véhicules, Efficacité des véhicules (centre), Rayon d'action des véhicules, Capacité des prisons, Efficacité (périphérie), Nombre d'hélicoptères (0-1), Efficacité des véhicules (périphérie), Coût additionnel de surcapacité (par personne).
- Coût section: Protection (0), ☐ Utiliser la fenêtre d'info de la police, ☐ Utiliser la fenêtre d'info Prison.
- Buttons: OK, Annuler.



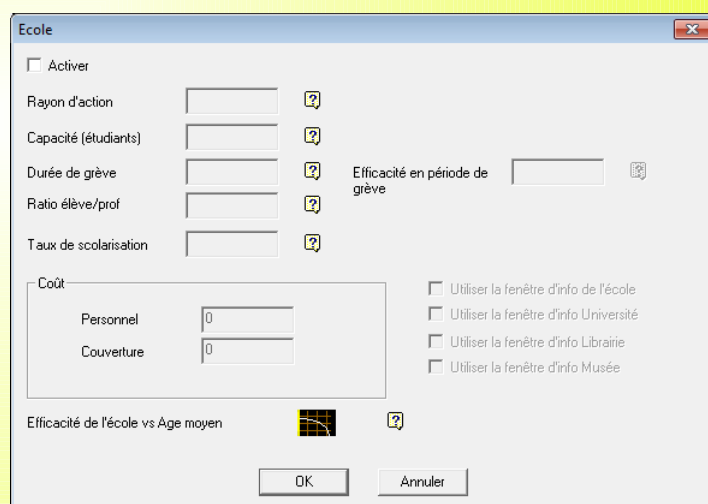
The 'Caserne des pompiers' window contains the following elements:

- ☐ Activer
- Fields with question marks: Efficacité (centre), Rayon, Nombre de camion, Efficacité des véhicules (centre), Rayon d'action des véhicules, Efficacité (périphérie), Nombre d'avion, Efficacité des véhicules (périphérie).
- Coût section: Protection (0), ☐ Utiliser la fenêtre d'info des pompiers.
- Buttons: OK, Annuler.



The 'Hôpital' window contains the following elements:


- ☐ Activer
- Fields with question marks: Capacité de l'hôpital, HQ boost, Couverture médical, Ratio patient/docteur.
- Coût section: Personnel (0), Couverture (0), ☐ Utiliser la fenêtre d'info de l'hôpital.
- Graph: Efficacité de l'hôpital vs. Age moyen.
- Buttons: OK, Annuler.



The 'Ecole' window contains the following elements:

- ☐ Activer
- Fields with question marks: Rayon d'action, Capacité (étudiants), Durée de grève, Ratio élève/prof, Taux de scolarisation, Efficacité en période de grève.
- Coût section: Personnel (0), Couverture (0), ☐ Utiliser la fenêtre d'info de l'école, ☐ Utiliser la fenêtre d'info Université, ☐ Utiliser la fenêtre d'info Librairie, ☐ Utiliser la fenêtre d'info Musée.
- Graph: Efficacité de l'école vs Age moyen.
- Buttons: OK, Annuler.

Paramètres de production/consommation d'énergie et d'eau

Cliquez sur  pour modifier les paramètres de production et de consommation d'eau et d'énergie ainsi que les paramètres de retraitement des déchets.

Consommation

Dans « **Énergie utilisée** » indiquez la quantité d'électricité consommée et dans « **Eau utilisée** » la quantité d'eau consommée par le lot.

Production

Cochez la case « Activer » et entrez la quantité d'énergie, d'eau produite ou la quantité de déchets retraités.

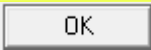
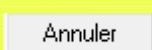


Sachez que lorsque la case « Activer » est cochée, le lot apparaîtra dans le menu correspondant. Vous pouvez modifier la position du lot dans les menus (voir la partie « **Modifier la position du lot dans les menus** ») .

Vous pouvez créer des lots multi-fonctions en cochant la case « Activer » de plusieurs paramètres.


Dans « **Cost** » entrez le coût de maintenance à payer chaque mois. Vous pouvez modifier le coût de maintenance par rapport à l'âge en cliquant sur l'icône graphique à côté.

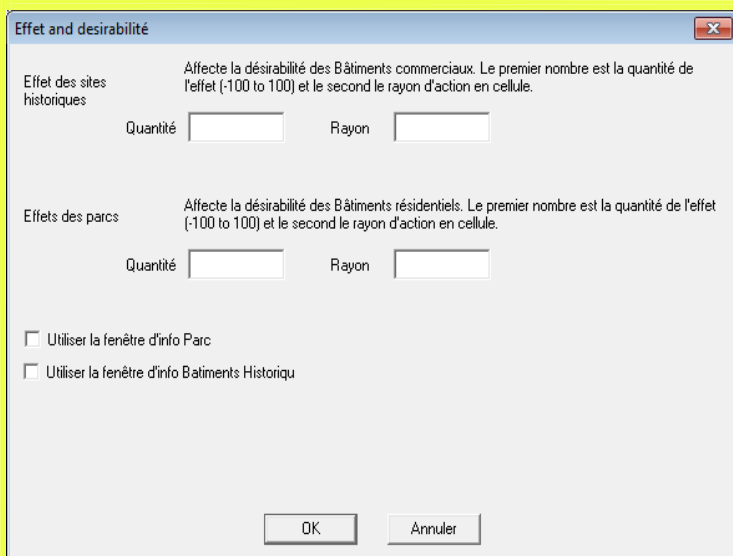
Dans « **Durée** » de vie indiquez la durée de vie (en années) du lot. Par défaut, les lots en fin de vie produisent moins. Il faut donc les remplacer. Mais vous pouvez modifier la production par rapport à l'âge en cliquant sur l'icône graphique à côté.

Ensuite, cliquer sur  pour appliquer les modifications ou  pour annuler les modifications.

 **Besoin d'aide ? Cliquez ou passez la souris sur**  .

Effets

Si vous voulez créer un parc ou un bâtiment historique, cliquer sur  pour modifier la désirabilité des bâtiments résidentiels et commerciaux (effet YIMBY/NIMBY).



Effet and désirabilité

Effet des sites historiques

Affecte la désirabilité des Bâtiments commerciaux. Le premier nombre est la quantité de l'effet (-100 to 100) et le second le rayon d'action en cellule.

Quantité Rayon

Effets des parcs

Affecte la désirabilité des Bâtiments résidentiels. Le premier nombre est la quantité de l'effet (-100 to 100) et le second le rayon d'action en cellule.

Quantité Rayon

☐ Utiliser la fenêtre d'info Parc

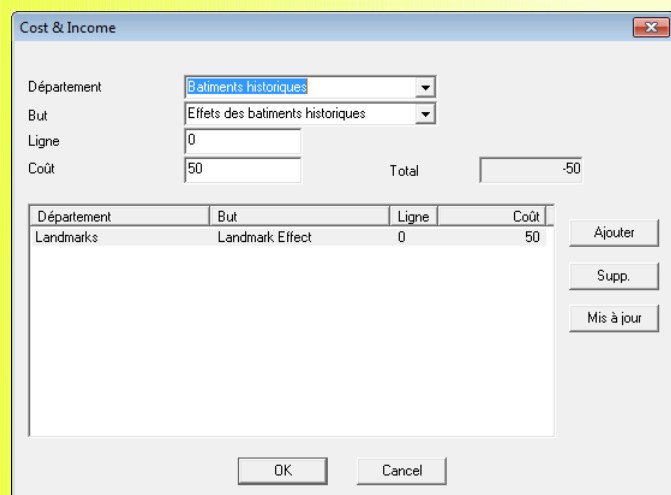
☐ Utiliser la fenêtre d'info Bâtiments Historique

OK Annuler

Dans « **Quantité** » indiquez le nombre de commerces/d'habitants affectés par le lot. Entrez une valeur positive pour un effet YIMBY (attire les habitants ou les commerces) ou un nombre négatif pour un effet NIMBY (fait fuir les commerces ou les habitants).

Dans « **Rayon** » indiquez le nombre de cases affectées par le lot.

[En savoir plus sur les effets YIMBY/NIMBY...](#)



Cost & Income

Département

But


Ligne

Coût Total

Département	But	Ligne	Coût
Landmarks	Landmark Effect	0	50


Ajouter Supp. Mis à jour

OK Cancel


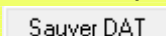
En cliquant sur  vous pourrez prendre connaissance des effets de ce lot. Vous pouvez aussi en créer d'autres, les supprimer ou les modifier.

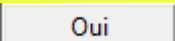
Personnellement, je vous recommande de ne pas y toucher. Mais vous faites ce que vous voulez.

Annuler les modifications

Oups ! Vous avez fait une erreur ? Cliquez sur  annuler toutes les modifications depuis la dernière application des modifications.

Appliquer et enregistrer les modifications

Une fois que vous avez terminé cliquez sur  pour appliquer les modifications. Pour enregistrer les modifications, cliquez sur  .

Ensuite fermez LEProp (cliquez sur le bouton « Fermer la fenêtre ») et cliquez sur  dans la boîte de dialogue.



Étape 3 - Tester le lot

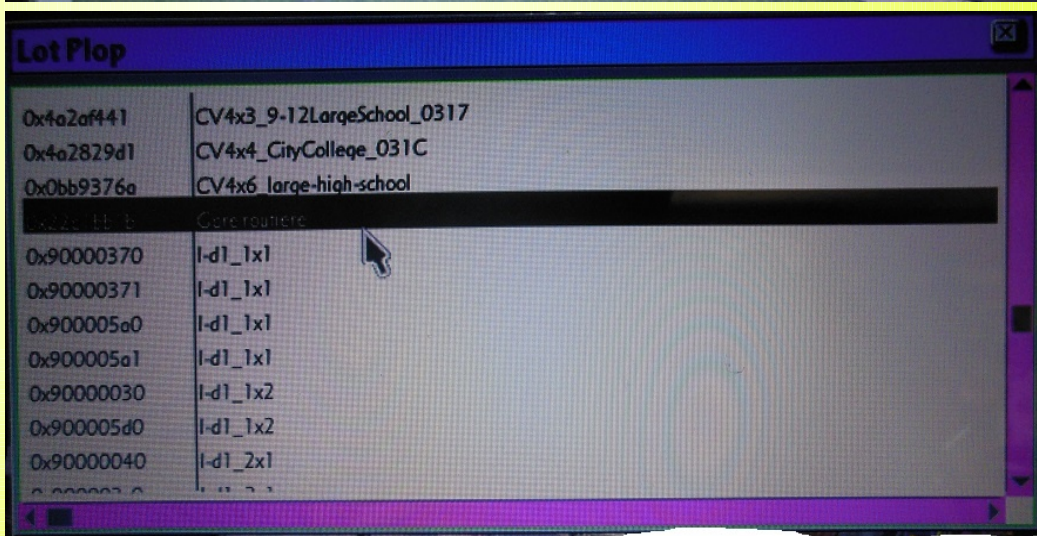
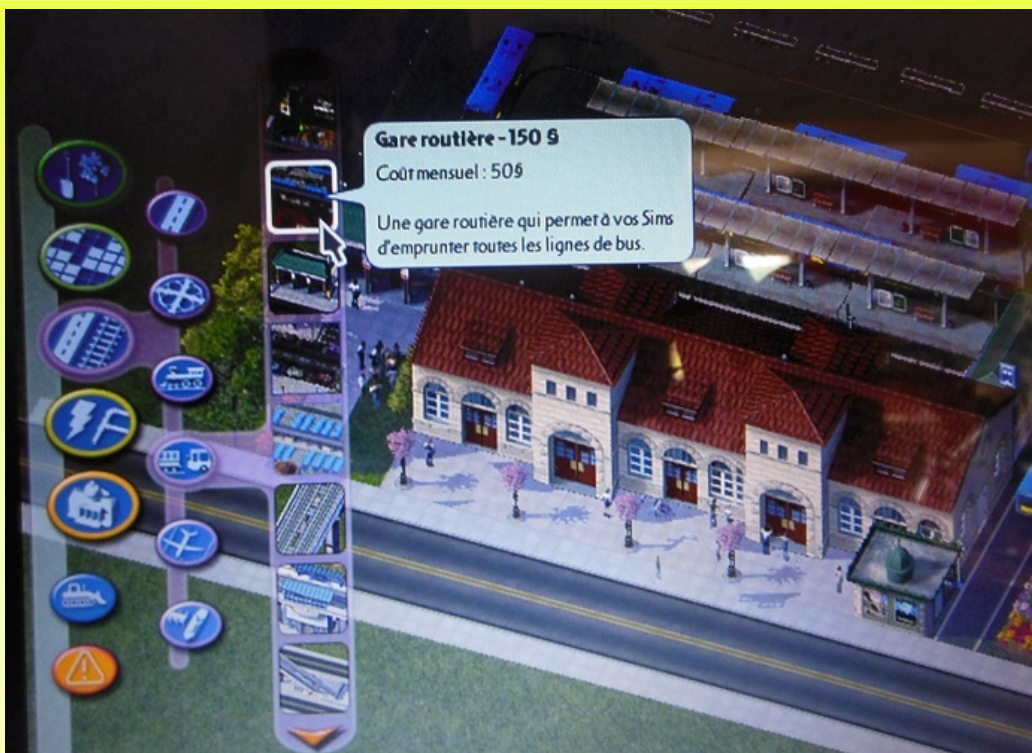
Lancez SimCity 4. Après avoir joué une ville, tester votre lot en suivant les instructions selon sa catégorie (growable/ploppable).

Votre lot est ploppable

Trouvez votre nouveau lot dans les menus, puis ploppez-le.

Votre lot est growable (pousse dans les zones RCI)

Hors de question d'attendre que votre lot ne pousse dans les zones RCI! Il faudra alors un peu tricher... Appuyez sur Ctrl+X pour la barre de triche et insérez le code "Lotplop". Trouvez votre lot parmi la liste puis cliquez sur le bouton "Fermer" (le X en haut à droite de la fenêtre). Vous pouvez enfin le ploppez.




Ensuite, que votre lot soit ploppable ou growable, vérifiez la disposition des props, mettez le jeu en nuit pour voir les lumières. Si vous êtes satisfait de votre création, passez à l'étape 4, sinon continuez l'édition.

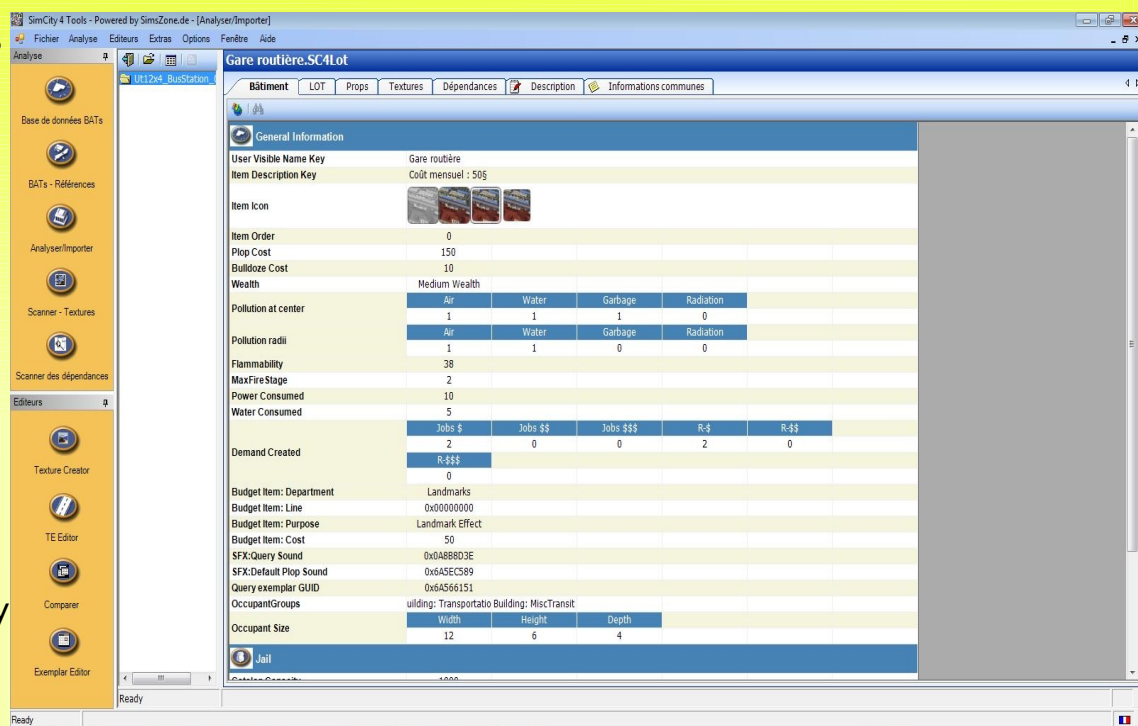


Étape 4 - Faire la liste des dépendances avec SC4 Tool

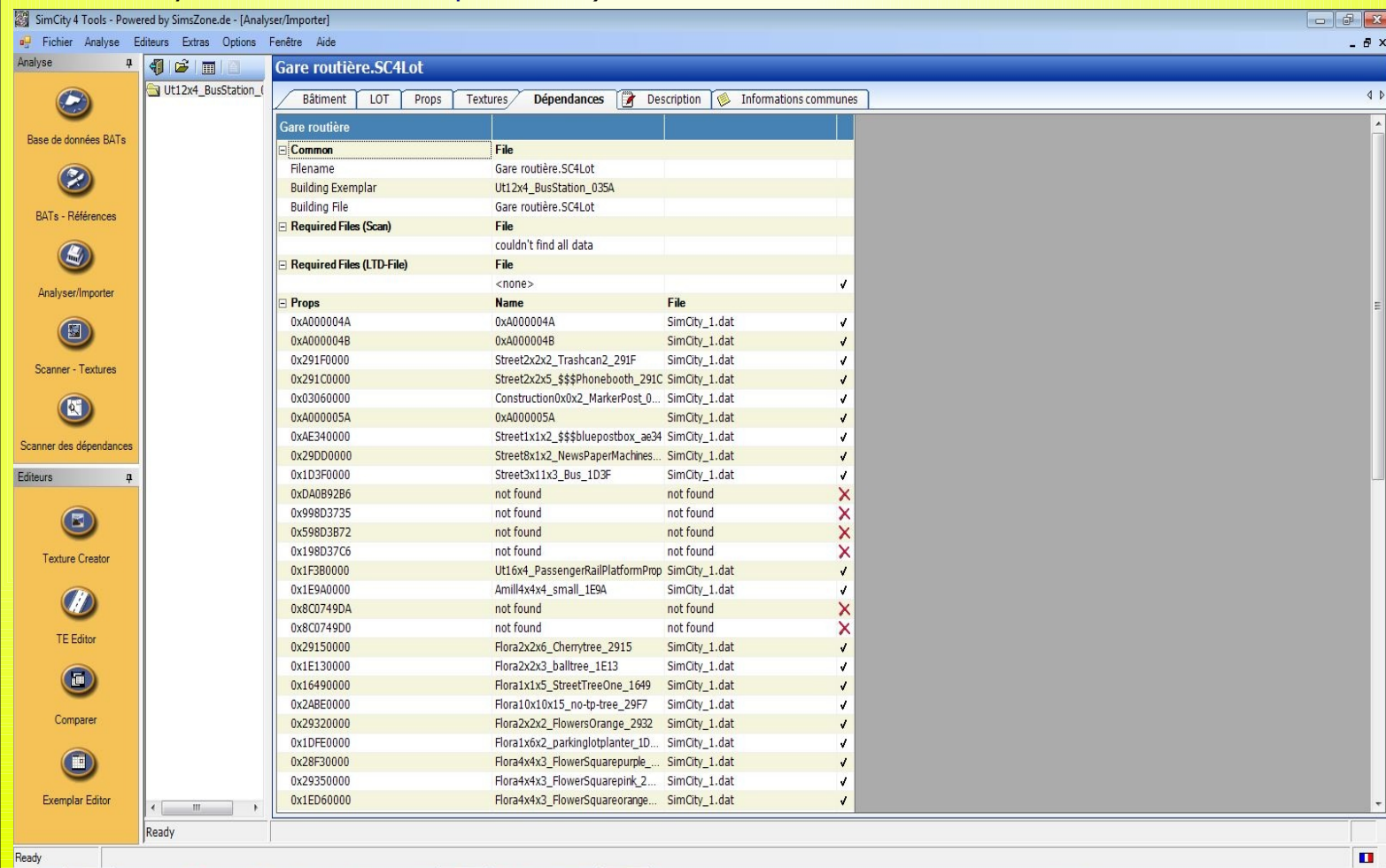
[Cliquez ici pour installer SC4 Tool](#) et [ici pour le mettre en français](#).

Faire la liste des dépendances

Une fois SC4 Tool ouvert, cliquez sur "Analyser/Importer". Cliquez ensuite sur "Ouvrir  " et une fois votre lot ouvert, cliquez sur le nom de votre lot. Le rond vert à côté du nom se transforme en icône dossier. Dans l'onglet "Bâtiment" les propriétés du lot y sont affichées.

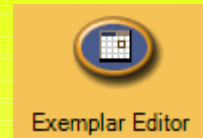



Cliquez sur l'onglet "Dépendances" et regardez la liste. (Attention, SC4 Tool ne trouvera pas certains fichiers, ce sera donc à vous de mémoriser les dépendances. Ici SC4 Tool n'a pas trouvé que les dépendances étaient "[Prop pack panneaux routiers](#)" de Citymax et "[Porkie Props Vol1](#)" .)



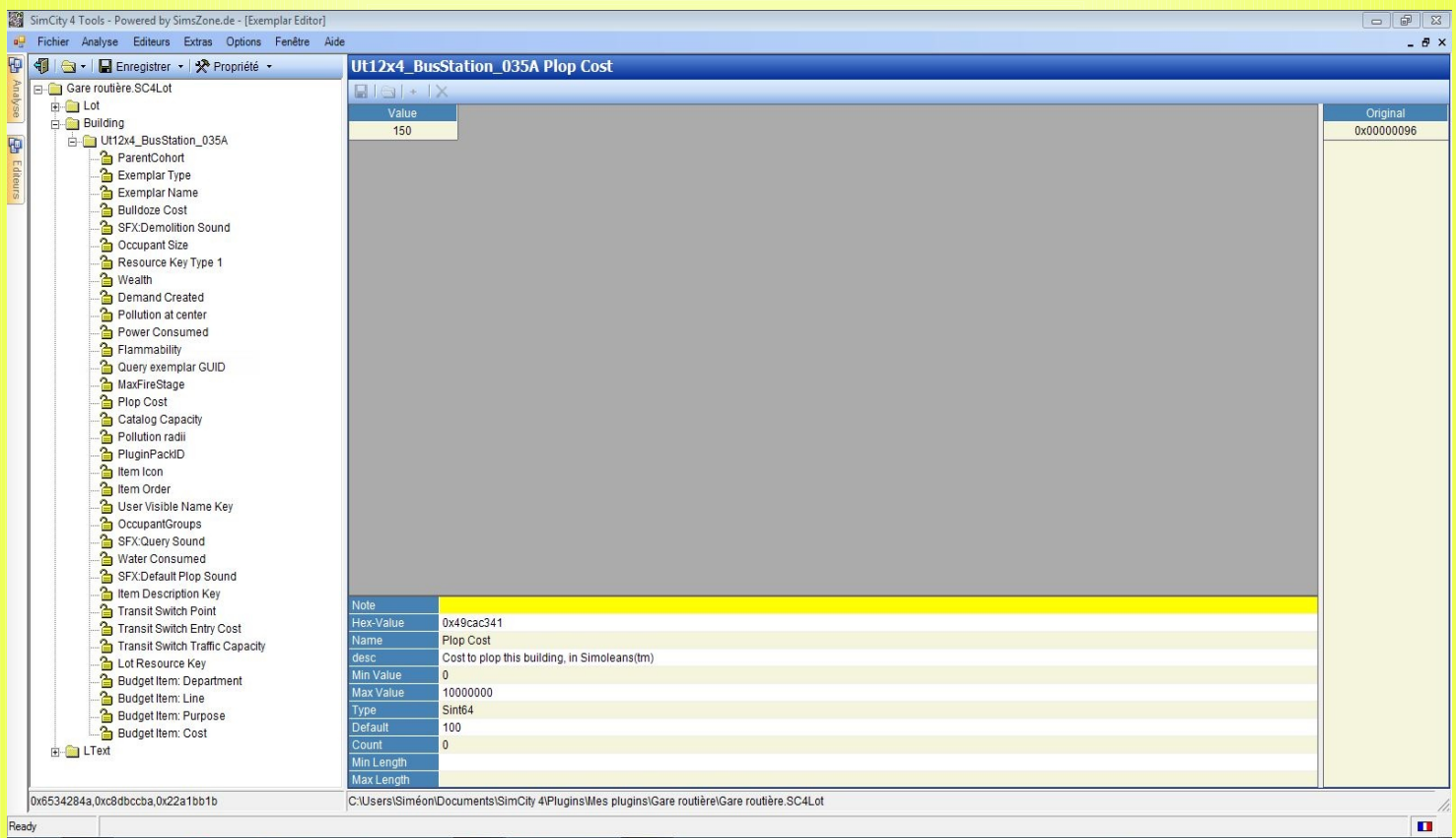
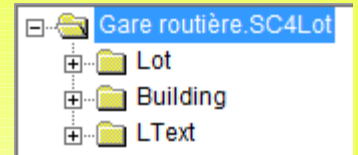
Éditer les propriétés avancées

Une fois SC4 Tool ouvert, lancez le Exemplar Editor

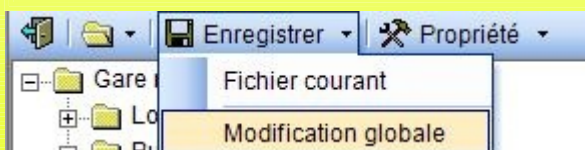


Cliquez sur la flèche à côté du bouton Ouvrir > Ajouter > Fichier, ouvrez le fichier SC4Lot de votre lot et cliquez sur le  à côté du nom de votre lot. Le dossier "Building" vous permet de visualiser et de modifier les propriétés du bâtiment, le

dossier "Lot" les propriétés du lot et dans le dossier "LText" vous pourrez éditer le nom et la description du lot visibles dans le jeu. Pour éditer une propriété, sélectionnez-la dans la liste et dans le tableau, double-cliquez sur une valeur.



Sur cette capture d'écran, la fenêtre de modification du coût de construction (aussi modifiable dans LEProp).



Après, sauvegardez vos modifications en cliquant sur la flèche à côté de Enregistrer > Modification globale.

Testez encore une fois votre lot, on est jamais très prudent. (voir étape 3)

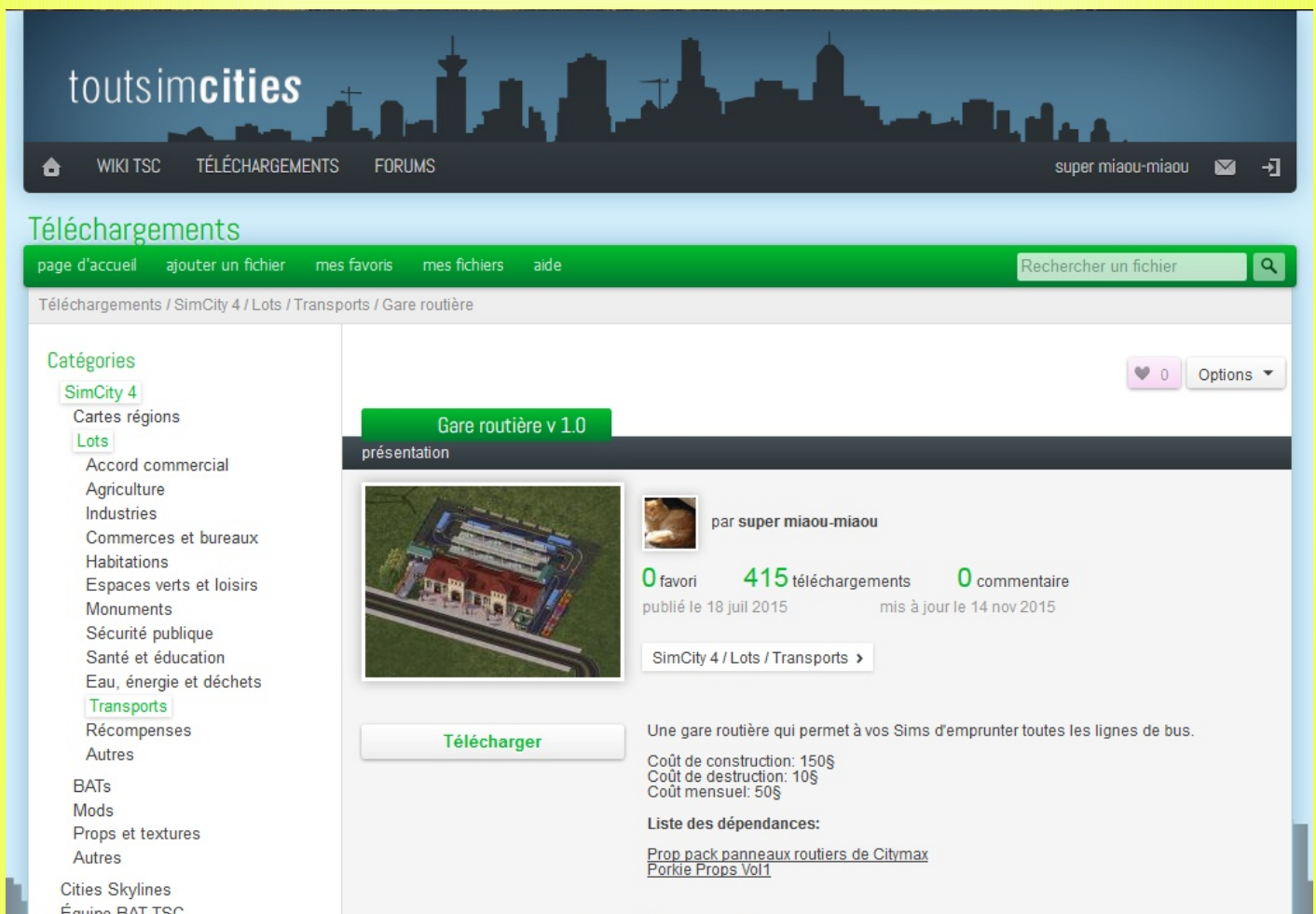
Étape 5 - Finalisation

Votre lot est maintenant terminé! Vous pouvez l'utiliser dans vos villes. Et je vous souhaite de grandes heures de plaisir et de constructions avec votre nouveau lot!

Publication sur Internet

Vous pouvez publier votre lot sur Internet (si vous le voulez, c'est toujours utile de publier ses créations). De nombreuses communautés de joueurs, LOTeurs, BATeurs de SimCity 4 existent comme [ToutSimCities](#) (français), [Simtropolis](#) (anglais), [SC4 Devotion](#) (anglais), [SimCityKurier](#) (allemand)...

TSC [Publier votre lot](#) sur ToutSimCities (inscription obligatoire).



The screenshot shows the 'toutsimcities' website interface. The top navigation bar includes links for 'WIKI TSC', 'TÉLÉCHARGEMENTS', and 'FORUMS'. The user 'super miaou-miaou' is logged in. The main section is titled 'Téléchargements' and features a search bar. A sidebar on the left lists various categories like 'SimCity 4', 'Cartes régions', 'Lots', 'Accord commercial', etc. The main content area displays a lot titled 'Gare routière v 1.0' by 'super miaou-miaou'. It includes a thumbnail image of the lot, a 'Télécharger' button, and statistics: 0 favoris, 415 téléchargements, and 0 commentaire. The lot was published on July 18, 2015, and last updated on November 14, 2015. The description states it's a bus station that allows Sims to use all bus lines. Construction cost is 150\$, destruction cost is 10\$, and monthly cost is 50\$. Dependencies listed are 'Prop pack panneaux routiers de Citymax' and 'Porkie Props Vol1'.

AVERTISSEMENT

**Tout ce qui est publié sur Internet y reste, même si vous le supprimez.
L'oubli n'existe pas sur Internet, alors faites attention à ce que vous publiez.**

Tutoriel réalisé par super miaou-miaou. Merci à tous pour avoir suivi ce tutoriel, j'espère qu'il vous aidera dans la création de lots.

Ce tutoriel existe aussi en version [en ligne](#) (wiki de ToutSimCities).