CTRs installieren

Inhaltsverzeichnis

- [1 Manuelle CTR-Installation](#)
- [2 Installation von CTRs](#)
- [3 Installation von CTR-Wagen](#)
- [4 Installation von Custom Tracks](#)
- [5 Installation durch den CTR_Creator](#)

1 Manuelle [CTR](#)-Installation

Wer "einen [CTR](#)" herunterlädt, kann mehrere Arten von Dateien erhalten:

Einen Ordner mit .ovl-Dateien, die dem Spiel eine Kombination aus Schiene(n), Wagen und Einstellungen beschreiben, siehe [CTR](#) oder einen Ordner, der die Dateien eines [CTR](#)-Wagens enthält (ein von Usern erstellter, völlig neuer Wagen) oder einen Ordner mit Dateien für einen ganz neuen Track (Schienensatz) zur Verwendung in CTRs.

Um diese Dateien erfolgreich zu installieren, muss man wissen, um welche Art es sich handelt (oftmals erhält man auch gleich mehrere auf einmal, z.B. Wagen und passender [CTR](#)). Auch wenn zumeist klar ist, ob man sich jetzt einen [CTR](#), einen Wagen oder gar einen Track geladen hat, ist es immer hilfreich, einen Blick in eventuell enthaltene ReadMes zu werfen, diese erklären oftmals nochmal das genaue Verfahren.

2 Installation von CTRs

Klassische CTRs werden einfach installiert, indem man den Ordner, der die beiden .ovls enthält, nach `.../Atari/RollerCoaster Tycoon 3/tracks/TrackedRides` kopiert.

3 Installation von [CTR](#)-Wagen

Um einen [CTR](#)-Wagen zu installieren, muss nur der Ordner mit den beiden .ovls nach `.../Atari/RollerCoaster Tycoon 3/Cars/TrackedRideCars` kopiert werden.

4 Installation von Custom Tracks

Zur Installation von Custom Tracks bitte immer die enthaltene ReadMe lesen! Die Trackordner gehören ebenfalls nach `.../Atari/RollerCoaster Tycoon 3/tracks/TrackedRides`, können aber auch einfacher und sicherer mit Hilfe des CTR_Creators installiert werden.

5 Installation durch den CTR_Creator

Die CTRs können seit CTR_Creator V0.75 auch mithilfe des Creators installiert werden.