

Bekannte CTR-Probleme und deren Erklärung/Lösung

Vorweg zwei Bemerkungen:

- Das Tool CTR_Creator ist weder DAU-befindbar, noch DAU-sicher. Das ist auch nicht geplant, so etwas zu machen.
- Bei CTRs gibt es viele Kombinationen und Einstellmöglichkeiten (Wagen mit Spezialeigenschaften, verschiedenste Tracks, Stationen, besondere TrackSections), die von den RCT3-Programmierern so nie gedacht waren. Daher können unerwartete Effekte oder sogar größere Probleme (z.B. Spielabsturz) auftreten.

Nun die bekannten Probleme:

- Das Spiel stürzt mit der Fehlermeldung "Unresolved TrackSection: CTR_Bahnname: track section 0 (0-based) of ??? unresolved: see trr file" ab. Üblicherweise erscheint dieser Fehler, wenn man den [CTR](#)-Ordner mit den Bahn.ovls ins falsche Verzeichnis kopiert hat (bei Installation von Hand). In diesem Fall bitte wieder von Hand korrigieren -- das Problem kann dadurch vermieden werden, dass man CTR_Creator für die automatische Installation benutzt.
- Weiterhin kann der Fehlergrund darin liegen, dass in der BahnDaten.txt Datei hinter dem Schlüsselwort "TrackTyp" die Angabe "Track#" bzw. "TrackBased#" falsch geschrieben ist. Nach Korrektur des Schreibfehlers sollte es funktionieren.
- Weitere Fehlerursache kann aber auch sein, dass hinter dem Schlüsselwort "TrackTyp" ein TrackTyp angegeben wurde, den es nur in Soaked oder Wild gibt, was aber nicht installiert ist. Die Problemlösung besteht darin, entweder die AddOns zu kaufen oder einen anderen TrackTyp (mit der dazugehörigen Änderung der TrackSectionNamen) in der BahnDaten.txt Datei zu verwenden.
- Das Spiel stürzt mit der Fehlermeldung "Unresolved TrackSection: CTR_Bahnname: track section XX (0-based) of ??? unresolved: see trr file" ab, wobei XX eine Zahl größer Null ist. In diesem Fehlerfall kann einerseits in der BahnDaten.txt Datei ein einzelner TrackSectionName falsch geschrieben sein. Bitte hinter dem Schlüsselwort "TrackSectionName" in der Liste den XX-ten Eintrag suchen und auf korrekte Schreibweise überprüfen.
- Andererseits könnte aber auch eine spezielle TrackSection (wie z.B. ThrillLift, GigaCableLift, Heartline-Umkehrer, LIM-Bereich -- siehe dazu auch untenstehenden Punkt) das Problem verursachen. Wenn in der Liste der XX-te Eintrag tatsächlich eine spezielle TrackSection ist, dann bitte eine PM an mich (Markus Lomberg) schreiben, damit ich CTR_Creator erweitern kann.
- Diese Fehlermeldung erscheint auch, wenn man TrackSectionNamen von TrackY verwendet, obwohl man TrackZ beim "TrackTyp" angegeben hat. Verbesserung zur Problemvermeidung: Es sollten nur die TrackSectionNamen, die hinter dem gewählten Track in der "Liste aller TrackSections (mit/ohne AddOns)" stehen, benutzt werden.
- Eine weitere Fehlerquelle kann sein, dass TrackSectionNamen aus der "Liste aller TrackSections (MIT AddOns)" benutzt wurden, obwohl Soaked und Wild nicht installiert ist. Dazu brauch ich wohl nicht mehr zu erklären...
- Wagentyp "xyz" fehlt im Spiel, obwohl er in der BahnDaten.txt Datei drinsteht. Meistens liegt dieser Fehler daran, dass der Name des Wagentyps in der BahnDaten.txt Datei falsch geschrieben wurde. Dies bitte überprüfen und korrigieren, dann müsste es gehen.
- Andererseits kann die Fehlerursache auch sein, dass der Wagentyp nur in Soaked oder Wild vorhanden ist, was man aber nicht besitzt. Als Lösung sollte man entweder die AddOns kaufen oder den Wagentyp aus der BahnDaten.txt Datei entfernen.
- Das Spiel stürzt ohne Fehlermeldung ab, sobald die erste Schiene bzw. die Station gebaut wird.

Wenn die [CTR](#)-Bahn nur einen einzigen Wagentyp besitzt, dann liegt die Fehlerursache oftmals darin, dass der Name dieses Wagentyps falsch geschrieben wurde oder der Wagentyp nur in den AddOns vorhanden ist (Näheres dazu siehe ein Punkt weiter oben).

- TowerRides (z.B. Freefall, ObservationTower, Aufzug) funktionieren nicht. TowerRides sind ein Sonderfall von Bahnen, mit spezieller Bahn.ovl-Struktur. Diese Struktur kann CTR_Creator momentan noch nicht erzeugen. (EDIT: Ab Version V0.75 gibt es eine Unterstützung für TowerRides.)
- Tierhäuser (z.B. Aquarium) funktionieren nicht. Tierhäuser sind ein Sonderfall von Bahnen, mit spezieller Bahn.ovl-Struktur. Diese Struktur kann CTR_Creator momentan noch nicht erzeugen.
- Manche Wagen wie Bob, Dingi u.Ä. fallen von der [CTR](#)-Bahn. Einige Wagentypen (wie z.B. Bob, Dingi, Pinguin) sind nicht fest mit der Bahn verbunden. Daher können sie von der Bahn fallen (insbesondere bei Inverted). Das ist eine nicht änderbare Eigenschaft der Wagen.
- Spezielle TrackSections wie ThrillLift, GigaCableLift, Heartline-Umkehrer, LIM-Bereich u.Ä. funktionieren nicht immer. Aufgrund ihrer Spezialeigenschaft, was einer vom Standard abweichenden Bahn.ovl-Struktur entspricht, können manche TrackSections noch nicht verwendet werden. Daher sind einige dieser speziellen TrackSections auch nicht in den Listen zu CTR_Creator vorhanden. Momentan sind sicherlich nicht alle Teile bekannt, die Probleme machen, sodass es im Spiel Fehler geben könnte. Eine Erweiterung von CTR_Creator ist bereits geplant. (EDIT: Ab Version V0.75 gibt es eine Unterstützung für viele Spezialteile.)
- Es gibt gelegentliche Abstürze noch vor Baubeginn der [CTR](#)-Bahn. Wenn man in der BahnDaten.txt Datei den Bahnnamen, die Description und/oder das Icon falsch geschrieben hat, so wird im Spiel bei der Auswahl der [CTR](#)-Bahn meistens das Entsprechende nur nicht angezeigt. Gelegentlich kommt es aber auch vor, dass das Spiel abstürzt. Warum das oftmals funktioniert und manchmal nicht, ist nicht klar; es scheint eher zufällig als deterministisch zu sein. Zur Vermeidung des Fehlers sollten die Namen, Descriptions und Icons aus SLiPCoRs Liste exakt abgeschrieben werden.
- Die Geschwindigkeiten erscheinen "komisch" (zu langsam/schnell) bei Bergab-/Bergauffahrt, wenn man beim Schlüsselwort "DistanzGeschwEinheit" km/h oder mph angegeben hat. Dies ist ein heftiger Bug, der mit dem Schlüsselwort "BergaufabAbweichung" zu tun hat, wo leider eine falsche Berechnung bei km/h bzw. mph durchgeführt wird. In Version 0.45 ist der Bug gefixt, bis dahin kann das Problem durch Verwendung der SI-Einheit vermieden werden.
- Die "Liste_aller_TrackSections" enthält nicht alle TrackSections. Einige wenige TrackSections von Spezialteilen (z.B. TowerRides, ThrillLift, GigaCableLift, Track9_CT, Track33_CT) wurden absichtlich entfernt, da diese momentan noch nicht von CTR_Creator unterstützt werden. (EDIT: Ab Version V0.75 gibt es eine Unterstützung für die genannten Spezialteile.) Andere TrackSections wurden wohl bei der Zusammenstellung der Listen irgendwie übersehen. Sogas kann bei dem großen Umfang der Listen leider mal passieren.
- In CTR_Creator gehen die Texte über die Button-Ränder hinaus. Dieses Problem liegt an der Schriftart "Arial Narrow", die ich aufgrund Platzproblemen mit "Arial" verwenden musste. Von allen in Frage kommenden schmalen Schriftarten, war "Arial Narrow" die Bekannteste und Verbreiteteste, von der ich dachte, dass sie wirklich jeder User installiert hat. Zur Problemlösung empfiehlt sich Download und Installation von "Arial Narrow".
- Die Stationen haben eine "grüne Klecks-Smilie Textur". Der grüne Klecks-Smilie wird immer dann von RCT3 als Textur verwendet, wenn die regulär angegebene Textur nicht auffindbar ist. Dies tritt z.B. bei "Track11" auf, wenn in der TrackSection-Liste das Teil "LaunchStation" angegeben wurde. Als Lösung sollte das Teil "LaunchStation" aus der TrackSection-Liste entfernt werden.
- TowerRides funktionieren nicht wie geplant, beispielsweise bleiben Wagen am oberen Turmende hängen. Das Problem wird durch eine verkehrte Einstellung in den BahnDaten verursacht, und es ist recht einfach zu lösen. Wenn der TowerRide mit konstanter Geschwindigkeit betrieben wird (Schlüsselwort "KonstantgeschwindigkeitFlag" auf 1), dann müssen bei den Schlüsselwörtern "BahnstartPreset" und "BahnstartMoeglichkeiten" die Angaben für "Auf und ab" gesetzt werden (Werte 8 und 256). Wenn beim TowerRide hingegen unterschiedliche Geschwindigkeiten ermöglicht sind (Schlüsselwort "KonstantgeschwindigkeitFlag" auf 0), dann müssen bei "BahnstartPreset" und "BahnstartMoeglichkeiten" die Angaben entweder auf "Aufwärtsstart" oder auf "Freefall" oder auch auf Beides gesetzt werden (Werte 6 bzw. 7 und 64, 128 bzw. 194).
- Mein drehbarer [CTR](#)-Wagen bringt RCT3 zum Absturz. Es wurde ein drehbarer [CTR](#)-Wagen erstellt und beim Schlüsselwort "Bewegungsachsentyp" der Wert 2, 3 oder 4 angegeben. Bei Auswahl des

- Wagens stürzt RCT3 jedoch ab. Dieses Problem rührt meistens daher, dass der User vergessen hat, den EffectBone "pivot" zu verwenden, welcher für die Position der Bewegungsachse nötig ist.
- Mein CTR-Wagen bleibt bei Fahrtbeginn in der Station stecken. Dieses Problem tritt dann auf, wenn ein CTR-Wagen kein Festteil (also kein Fahrgestell) besitzt, d.h. wenn das Schlüsselwort "TraegheitFestteil" den Wert -1 hat [unabhängig davon, ob es ein drehbarer Wagen ist oder nicht]. Als Lösungsansatz einfach mal ausprobieren, bei "TraegheitFestteil" den Wert 400 (oder ähnlich) zu verwenden und "TraegheitBewegungsteil" auf -1 zu setzen. (Bei Wasserbahnen tritt das Problem übrigens nicht auf, da hier das Bewegungsteil auch ohne Festteil schwimmen kann.)
 - CTR_Creator erzeugt eine "Zugriffsverletzung" unter Vista. CTR_Creator schreibt OVL-Dateien (sowie Temp-Dateien bei CTR-Wagen), was zu einer "Zugriffsverletzung" führen kann, wenn unter Vista die Dateien direkt ins Hauptverzeichnis "C:\\" angelegt werden sollen. Als Lösung bitte einen Arbeitsordner für CTR_Creator erstellen (in dem sich dann alle Dateien zum Lesen und Schreiben befinden sollten), sodass nicht direkt ins Hauptverzeichnis "C:\\" geschrieben wird.
 - CTR_Creator liefert bei Wagen.ovl-Erstellung die Fehlermeldung "Fehler 185! xxx.common.ovl enthält keine Deklarationen". Die eingelesenen OVLs stammen aus der Importer Version 17 (oder noch früher). Lösung: Wie im Wagen-Tutorial geschildert, ist unbedingt Importer Version 18 (oder höher) erforderlich, damit die Modelle korrekt von CTR_Creator eingelesen werden können.
 - CTR_Creator liefert bei Wagen.ovl-Erstellung die Fehlermeldung "Fehler 181! Das vom Importer erzeugte Modell xxx kann nicht für die Erzeugung von CTR-Wagen verwendet werden, da es StaticShape-Strukturen (SHS) enthält". Der User hat einen Fehler im Importer gemacht. Lösung: Wie im Wagen-Tutorial geschildert, muss im Importer-Fenster unten links auf "Animated Models" (nicht Static Models) umgeschaltet werden!
 - Die Station ist nicht unsichtbar, obwohl bei "Stationstyp" das Wort "none" (oder auch deutsch "kein") steht. Die Station mittels "none" unsichtbar zu machen, funktioniert bei vielen verwendeten Wagen, aber leider nicht bei allen. Denn es gibt einige Wagen, die erzwingen eine bestimmte Station; d.h. sie haben einen Prioritäts-Stationstyp in den Wagendaten gespeichert, wodurch sie immer genau diese Station bekommen. In diesem Fall kann man also bei "Stationstyp" angeben, was man will, es erscheint immer der vom Wagen erzwungene Prioritäts-Stationstyp.
 - Im Spiel wird bei der BahnDescription ein Teil des BahnNamens anstatt der Angabe in der BahnDaten.txt Datei angezeigt. Dieser seltene Bug tritt auf, wenn der Anfang der BahnDescription identisch zu einem Teil des BahnNamens ist. Ab CTR_Creator V0.80 ist der Bug gefixt. Bis dahin als Übergangslösung bitte eine Description wählen, deren Anfang nicht im BahnNamen enthalten ist.
 - Schlüsselwörter SpezialTrackSectionNameAMitte, SpezialTrackSectionNameAEnde, SpezialTrackSectionNameBMitte, SpezialTrackSectionNameBEnde in der BahnDaten.txt Datei. Aufgrund eines Bugs in V0.75 heißt das Schlüsselwort SpezialTrackSectionNameAMitte momentan noch TowerRideMitteTrackSectionName und das Schlüsselwort SpezialTrackSectionNameAEnde heißt noch TowerRideTopTrackSectionName. Die Schlüsselwörter SpezialTrackSectionNameBMitte und SpezialTrackSectionNameBEnde fehlen aufgrund des Bugs in V0.75 gänzlich.
 - Shared Textures bei CTR-Wagen erzeugen eine Fehlermeldung in RCT3. CTR_Creator unterstützt (noch) keine Shared Textures, daher fehlen in RCT3 einige Texturen des CTR-Wagens, was die Fehlermeldung bewirkt. Als Lösung bitte die Modelle mit einzelnen (nicht gemeinsamen) Texturen belegen.
 - Die Mischung eines Tracktyps und ZusatzTracktyps bringt RCT3 zum Absturz oder der Wagen bleibt am Schienenübergang stecken. In den CTR-BahnDaten mit AddOns kann man eine Mischung aus "normalem" Tracktyp und ZusatzTracktyp angeben. Diese Funktion ist hauptsächlich für Track9_CT und Track33_CT, sowie später für CTR-Schienen gedacht. Jede andere Verwendung wurde bisher nicht näher untersucht und wird in den meisten Fällen Probleme (wie Absturz von RCT3 oder Steckenbleiben des Wagens) bereiten.
 - Es gibt eine vom User Samplerocker erstellte Liste , welche Tracktyp-Kombinationen problemlos funktionieren. Desweiteren hat Samplerocker ein Video-Tutorial gedreht, das zeigt welche Einstellungen in CTR_Creator für Tracktyp-Kombinationen zu machen sind.
 - Das Schlüsselwort DistanzGeschwEinheit in Verbindung mit km/h oder mph wird beim Schreiben der BahnDaten.txt gelöscht und bei nochmals Schreiben durch die Einheit SI [m/s] ersetzt. Hierbei handelt es sich um einen Bug, der schon immer in CTR_Creator drin war, aber jetzt erst entdeckt wurde. Dieser Bug hat Auswirkungen auf die eingestellten Geschwindigkeiten, sodass Wagen etwa 3-

4 mal zu schnell fahren. In V0.80 ist der Bug behoben; bis dahin wird empfohlen die Einheit SI [m/s] zu verwenden.

- Die Kombination von Track9 und Track9_CT ergibt einen Absturz. Die Kombination von Track9 und Track9_CT (siehe Zusatz-Tutorial) funktioniert momentan nur für RCT3 mit USA-Patch 3 plus beiden AddOns, was weltweit die wenigsten User verwenden. Die meisten User haben RCT3 mit beiden AddOns plus Patch 3. In diesem Fall wird für die Kombination von Track9 und Track9_CT ein Fix in den Bahn.ovls benötigt, welchen ich in der nächsten Version von CTR_Creator implementieren werde. (EDIT: ab Version V0.85 funktioniert die Kombination von Track9 und Track9_CT.)
- [CTR](#)-Bahnen haben seltsame Werte für Intensität, Erregung, Übelkeit. Ohne weitere Einstellungen ergeben die von CTR_Creator automatisch erzeugten Statistikwerte (Intensität, Erregung, Übelkeit) oftmals seltsame Resultate im Spiel.
- Mit den beiden downloadbaren BahnDaten.txt Dateien mit Statistikwerten für Achterbahnen bzw. Themenfahrte n ergeben sich wesentlich bessere Ergebnisse in RCT3.
- Die [CTR](#)-Bahn kann nicht getestet/geöffnet werden (gelber/grüner Button). Die Meldung "Station nicht lang genug" erscheint. Wenn man die [CTR](#)-Bahn nicht testen/öffnen kann (gelber/grüner Button) und die Meldung "Station nicht lang genug" erscheint, dann kann die Fehlerursache in einer speziellen TrackSection (z.B. LogReverser, ThrillLift, TiltSection, CableLifhill) liegen, die nicht mit dem ausgewählten Wagentyp funktioniert. Meist ist der Wagentyp zu groß oder ihm fehlen spezielle Eigenschaften für die TrackSection. Als Lösungsansatz sollte man mal versuchen, die speziellen TrackSections aus der Liste in der BahnDaten.txt Datei zu entfernen.
- Bei Verwendung von [CTR](#)-Schienen stürzt RCT3 mit der folgenden Fehlermeldung ab: "Track Section '[CTR](#)-xxxBahn' - 'yyySchiene' is missing resources". Wenn diese Fehlermeldung erscheint, dann ist meistens die [CTR](#)-Schiene defekt, weil wichtige Daten nicht gefunden wurden. Häufigste Fehlerursache ist, dass bei Erstellung der [CTR](#)-Schiene ein Benennungsfehler unterlaufen ist (z.B. Tippfehler, Buchstaben vertauscht, falscher Splinename), was nur der Designer selbst beheben kann.
- Trotz [CTR](#)-Schienen sind keine beliebigen Kurven, Steigungen und Kippungen baubar, so wie sie in der Realität vorkommen. Vorweg, RCT3 ist keine Achterbahn-Simulation, sondern ein Parkbau-Spiel. Wer reale Streckenverläufe (nach-)bauen möchte, der sollte besser "No Limits" verwenden.
- In RCT3 ist man beim Designen von [CTR](#)-Schienen einerseits dadurch stark eingeschränkt, dass alle eigenen Kurven, Steigungen und Kippungen immer in das quadratische Raster einfügbar sein müssen; aber "rund" und "eckig" passt meistens nicht gut zusammen. Andererseits gibt es in RCT3 nur eine begrenzte Anzahl an Schienen-Icons (z.B. Gerade, 3 Links-/Rechtskurven, 3 Steigungen, 4 Kippungen, einige Extra-Icons); auf diese Anzahl ist man beim Erstellen von [CTR](#)-Schienen beschränkt, sodass man leider nicht beliebig viele Zwischenwerte für Kurven, Steigungen und Kippungen designen kann.