



Der USC-Atlas stellt eine Übersicht ausgewählter Systeme der USC dar. Auf jeweils einer Seite wird hier ein einzelnes System in beliebiger Detailtiefe beschrieben. Die Daten können von einer sehr kurzen schematischen oder tabellarischen Übersicht, über Stichpunktesammlungen bis hin zu vollständig ausgearbeiteten Quellensammlungen reichen. Irgendwann streben wir ein einheitliches Systemformat an.

Ältere Systeme wurden mit StarGen erstellt. Sie bieten eine umfangreiche Datenbasis, sind aber für den vorliegenden Zweck etwas unübersichtlich.

Um hier universeller unterwegs zu sein behelfen wir uns mit dem Format des großartigen Sternsystem-Generators auf donjon.bin.sh. Es ist System-agnostisch und sehr gut geeignet als Datenbasis für das schreiben von Geschichten aus dem RiftRoamers universum, für das auslesen von Daten für die erstellung von Visualisierungen und für das generieren von Daten für verschiedene Spielsysteme. Es hat den Vorteil einer gewissen Eleganz und Nützlichkeit, aber es generiert keine Systemspezifischen Systemdaten.

Da RiftRoamers seit 2022 das Cepheus Deluxe Referenzdokument als Grundregelwerk verwendet, sind alle Sternsysteme und Planeten, die mit Traveller-kompatiblen Generatoren erstellt wurden auch mit RiftRoamers kompatibel. Für neue und zufällig generierte Systeme, die dem ChromeBlack System entsprechen, stellt dieselbe Webseite einen Traveller-Systemgenerator bereit.

Für Traveller und Derivate gibt es zahlreiche Systemgeneratoren die ebenfalls beliebig viele Details bereitstellen können. In der List unten und als Beispiel Atlas-Seite verlinkt sind hier nur Jon F. Zeigler's Abbreviated Architect of Worlds, OjnoTheRed's Traveller Worlds (new Generator) und T5 World Builder (old Generator). Von denen die Letzten beiden am meisten Daten erzeugen. hier können wir bereits von Datensmog oder -müll sprechen, denn in der Praxis braucht man diese Detailtiefe selten. Beide können die Daten und Karten in verschiedenen exportieren und Systemdatensätze in einem Cookie oder als Datei speichern um diese später weiter zu bearbeiten oder für die Nutzung im Spiel aufzurufen.

Der Abbreviated Architect of Worlds hingegen verfolgt einen anderen sehr interessanten Ansatz. Er erzeugt Traveller-kompatible Datensätze im bekannten Datenbankformat (also alle Infos auf einer Zeile) und ist mithin TravellerMap-kompatibel.

Um die Datenbasis auf den ersten Blick erkennbar zu gestalten, stellen wir im Menü jedem Link ein Referenzkürzel zur Seite:

Kürzel	Generator / Datenbasis
RR	RiftRoamers - Manuell erstellte Systemdaten
DG	Drow's Star System Generator
TG	Drow's Traveller System Generator (nutze ich hauptsächlich)
SG	Jim Burrow's StarGen
AW	Jon F. Zeigler's Abbreviated Architect of Worlds

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Kürzel

Generator / Datenbasis

- TW OjnoTheRed's Traveller Worlds (new Generator)
- T5 OjnoTheRed's T5 World Builder (old Generator)

Weitere Aussichten

Für die Sterne und Planeten wären transparente Hintergründe gut, aber der Aufwand diese manuell zu ersetzen ist mir im Augenblick zu hoch, zumal eine neue Version der Webseite bereits seit längerem angedacht ist.

Daher erst einmal viel Vergnügen.

The Traveller game in all forms is owned by Far Future Enterprises.
Copyright 1977 - 2023 Far Future Enterprises.