

Der Alltag im Verse verbindet vertrautes menschliches Leben mit hochentwickelter Technologie: Das mobiGlas prägt Kommunikation und Identität, interstellare Kulturvielfalt bereichert Sprache und Traditionen, während Sport, Unterhaltung und soziale Netzwerke den Alltag prägen. Trotz technologischem Fortschritt bestehen große Unterschiede zwischen Kernwelten und Randgebieten, und ethische Debatten über Regeneration, Identität und Sicherheit bestimmen das Leben im UEE.

Inhaltsverzeichnis

1. [MobiGlas](#)
2. [Sprache und Kultur](#)
3. [Freizeit und Sport](#)
4. [Soziale Ungleichheit](#)
5. [Ethische und religiöse Aspekte](#)
6. [Alltagsleben](#)

Der Alltag im Jahr 2955 ist so facettenreich wie die Welten, die Menschen bewohnen. Generell leben die meisten imperialen Bürger in urbanisierten Zonen auf zivilisierten Planeten oder großen Raumstationen. Das Leben dort unterscheidet sich in mancher Hinsicht kaum von dem vergangener Jahrhunderte – es gibt Arbeit, Freizeit, Familie, Unterhaltung – und doch prägen futuristische Technologien und interstellare Einflüsse den Tagesablauf.

MobiGlas

Ein zentrales Alltagsgerät ist das **mobiGlas**: ein am Unterarm getragenes, holografisches Multifunktionsgerät (entwickelt von microTech), das als Ausweis, Bankkarte, Kommunikationskomlink und AR-Display dient. Jeder Bürger in UEE-Raum besitzt ein mobiGlas oder vergleichbaren Ersatz – es ist für die soziale Teilhabe unerlässlich. Darüber erfolgt Zugang zum **Spectrum**, dem allgegenwärtigen Informations- und Kommunikationsnetz (vergleichbar mit dem Internet des 21. Jh.). Auf Spectrum werden Nachrichten verbreitet, finden visuelle Konferenzen statt, es dient als Entertainment-Plattform und Marktplatz. Berühmte Serien und Formate laufen dort: z.B. die Investigativ-Nachrichtensendung *Plain Truth* (moderiert von Parker Terrell, der Addison scharf wegen ihrer KI-Pläne kritisierte) oder die Boulevard-Show *Empire Report*. Kurzum, die Bewohner des Empires sind ständig vernetzt – zumindest in den Kernwelten. Auf entlegenen Kolonien hingegen kann es zu stunden- oder tagelangen Übertragungsverzögerungen kommen, da Quantensignale über Sprungpunkt-Relays weitergereicht werden müssen. Informationsfluss ist im Verse also nicht immer instantan, was bedeutet, dass Randbewohner oft später von Großereignissen erfahren als Leute auf der Erde oder Terra.

Sprache und Kultur

Die Amtssprache des UEE ist Englisch (wenn auch viele lokale Dialekte und Sprachen fortbestehen). In Gebieten mit hohem Xi'an-Bevölkerungsanteil, wie etwa Oya III, hört man auch Xi'anisch. Dank Übersetzungssoftware im mobiGlas sind Sprachbarrieren aber leichter überwindbar. Kulturell hat die lange Koexistenz z.B. mit den Banu dazu geführt, dass Menschen manche Banu-Gewohnheiten übernommen haben – etwa das Feilschen auf Basaren oder den Genuss von Banu-Kunsthandwerk. Umgekehrt findet man in Banu-Märkten menschliche Musik und Mode. Trotz aller Verschmelzung behalten die großen Spezies ihren Identitätskern: Die Xi'an zelebrieren strikt ihre jahrtausendealten Traditionen und Feste; Banu leben in der Gegenwart, legen Wert auf Verträge und Handel und verstehen nicht das Konzept von „persönlichem Besitz“ in unserem Sinn; Tevarin pflegen – sofern wiederentdeckt – Elemente ihrer alten Kultur (z.B. den Ehrenkodex der *Rii*). Für den Durchschnittsbürger im Empire bleibt vieles davon aber exotisch.

Freizeit und Sport

Beliebte Sportarten im UEE sind etwa **Sataball**, ein Hochgeschwindigkeits-Teamspiel in Schwerelosigkeits-Arenen, das dem alten Basketball ähnelt und Zuschauer von Erde bis Terra fesselt. Jedes Jahr zieht der [Murray Cup](#), das berühmteste Raumrennen der Galaxis, Millionen vor die Bildschirme – tollkühne Piloten rasen mit speziell getunten Schiffen durch Rennkurse in Systeme wie Ellis. Auch **Schiffsrennen** wie der *Daymar Rally* (waghalsiges Wüstenrennen auf Daymar, Stanton) haben Kultstatus. Musik, Holovids und virtuelle Spiele sind ebenfalls feste Bestandteile des Kulturlebens. Einige Celebrities wie Schauspieler oder Starpiloten genießen imperiale Bekanntheit. Gleichzeitig sind sich die Bewohner bewusst, dass außerhalb ihrer sicheren Habitate ein gefährliches Universum lauert – das spiegelt sich in einem gewissen Pragmatismus. Viele Bürger besitzen legal eine Schusswaffe zur Selbstverteidigung, ein Trend, der seit den Vanduul- und Terrorangriffen der letzten Jahre zunimmt.

Soziale Ungleichheit

Wie Imperatorin Addison es erkannte, gibt es trotz hochentwickelter Wirtschaft große Unterschiede im Lebensstandard. Bewohner reicher Kernwelten (z.B. Prime auf Terra oder New York auf Erde) genießen hervorragende Gesundheitsversorgung, Bildung und oft Zugang zu **Regeneration** in modernen MedStationen. In ärmeren Kolonien oder Asteroidensiedlungen dagegen leben Menschen unter teils prekären Bedingungen: begrenzte medizinische Einrichtungen (kein Imprint-Scanner vor Ort), Arbeitslosigkeit oder Abhängigkeit von einem Konzernmonopol, primitive Infrastruktur. Addison hat begonnen, diesen Graben zu verkleinern, indem sie z.B. mobile MedUnits in Randregionen fördern ließ. Doch noch ist ein Leben nicht überall gleich viel wert: Regeneration etwa bleibt privilegierten Schichten vorbehalten – wer es sich leisten kann, aktualisiert seinen Imprint in kurzen Abständen, um im Ernstfall als nahezu identisches Selbst wiederbelebt zu werden, während ärmere Bürger oft jahrelang keinen neuen Scan machen und damit das Risiko längerer *gaps* oder gar den endgültigen Tod tragen.

Ethische und religiöse Aspekte

Die Einführung der Regeneration hat auch philosophische Fragen aufgeworfen: Manche fragen „Was bedeutet Sterben noch, wenn man zurückkehren kann?“. Verschiedene Glaubensgemeinschaften (sowohl neue als auch traditionelle Religionen) diskutieren, ob eine „regenerierte“ Person wirklich noch dieselbe Seele besitzt. Einige Sekten lehnen Regeneration strikt ab oder sehen darin eine Sünde gegen den natürlichen Kreislauf. Diese Debatten bleiben jedoch meistens privat; im öffentlichen Diskurs dominieren eher praktische Fragen – etwa Versicherungen, die plötzlich *Imprint*-Klauseln in Verträgen verankern.

Alltagsleben

Ein gewöhnlicher Tag eines Durchschnittsbürgers mag folgendermaßen aussehen: Morgens weckt einen der mobiGlas-Alarm. Man bestellt per Sprachbefehl Frühstück aus dem FoodSynth oder besucht ein Café (Ketten wie *Kel-to* sind im ganzen Empire verbreitet). Der Weg zur Arbeit kann mit dem Antigrav-Bus, dem Shuttle oder gar dem eigenen kleinen Raumschiff zurückgelegt werden – Intra-System-Pendeln ist nicht ungewöhnlich, z.B. vom Wohnort auf einem Mond zum Job auf der Planetenoberfläche. Bei der Arbeit – sei es als Techniker bei General auf Port Olisar oder als Angestellter in einem Terra-Großkonzern – nutzt man selbstverständlich AR-Overlays und KI-Assistenten (stark regulierte Expertensysteme, keine echten selbstdenkenden AIs). Nach Feierabend treffen sich Leute auf dem lokalen Spectrum-Forum oder in der Bar. Getränke wie *Reiss* (ein Xi'an-Likör) oder klassisches Gebräu gibt es überall. Viele verbringen Zeit in SimPod-Spielen oder schauen die neueste Folge einer beliebten Show (z.B. der Krimi-Serie *The Advocacy*). Auf einigen Welten sind traditionelle Festivals wichtig – so feiern Terra und einige Ex-Messer-Welten den **Citizen Day (10. Oktober)** mit Paraden, während die Xi'an auf Oya III parallel ihr Yak'ul-Fest begehen.

Trotz aller futuristischen Errungenschaften bleibt der menschliche Alltag im Kern menschlich: Freundschaften, Ambitionen, Sorgen um die Zukunft und der stete Wunsch nach Verbesserung begleiten die Menschen auch 2955. Die Lore vermittelt diese Welt als lebendig und bewohnt – nicht nur von Raumfahrern

und Soldaten, sondern Milliarden ganz „normaler“ Leute, deren Geschichten oft im Verborgenen bleiben.

Weitere Informationen	
Quellenangabe	Plain Truth
	Plain Truth: Advocacy Overlords?
	Loremakers Guide To Regeneration
	Star Citizen Live: Regeneration Elaboration