

Dieser Text bietet einen umfassenden Überblick über die Wirtschaft des UEE – von Finanzzentren wie Terra und Sol bis hin zu Rohstoffgewinnung, interstellarem Handel und der Rolle großer Konzerne. Er beschreibt Handelsbeziehungen mit Aliens, den Einfluss des Vanduul-Kriegs, die Bedeutung des Schwarzmarkts sowie die Chancen und Risiken für Händler, Miner und Schmuggler im Verse.

Inhaltsverzeichnis

1. [Wirtschaft & Handel](#)
 1. [Wirtschaftszentren](#)
 2. [Rohstoffe & Ressourcen](#)
 3. [Handel mit Aliens](#)
 4. [Megacorporations](#)
 5. [Kriminalwirtschaft](#)
 6. [Wirtschaft und Krieg](#)
 7. [Handel im Kleinen](#)

Wirtschaft & Handel

Die Ökonomie des UEE ist eine riesige, vernetzte Marktwirtschaft mit starken kapitalistischen Zügen, in der Mega-Corporations ebenso eine Rolle spielen wie unabhängige Händler und lokale Märkte. **Währung:** In allen UEE-Gebieten wird mit dem einheitlichen **UEC (United Empire Credit)** bezahlt, einer Fiat-Währung, die digital über mobiGlas oder Credit-Chips transferiert wird. Der UEC ist auch im Banu-Handel anerkannt, wenngleich Banu oft lieber direkt in Waren oder lokalem Kredit tauschen.

Wirtschaftszentren

Terra fungiert als Finanzdrehscheibe – in Prime sitzen Großbanken und die *Imperial Stock Exchange*, an der Aktien der großen Konzerne gehandelt werden. Viele Unternehmen verlegten nach 2792 ihren Firmensitz dorthin, um das negative Erbe der Erde abzustreifen. Die Erde bleibt dennoch wichtig: Hier sitzen Old-Earth-Konzerne wie **AgroGlobe**, **Winstons** (Nahrung/Konsumgüter) oder **OrbitalOS** (Raumstationstechnik) und der gesamte Tourismus rund um historische Stätten generiert Einkommen. Auch ist Sol der Hauptsitz der *UEE Central Bank*, die den UEC steuert. Das Magnus-System hat sich nach Wegfall der Messer-Sanktionen erholt und produziert nun erfolgreich zivile Raumschiffe (Drake). *Kilian* mit seinen Werften generiert ständigen Bedarf nach Rohstoffen – eine Chance für Frachterpiloten, die Erze aus dem Fringe dorthin liefern.

Rohstoffe & Ressourcen

Das Empire ist ständig auf der Suche nach neuen Ressourcen für seine Industrien. Asteroidenbergbau ist gängig; Firmen wie **Shubin Interstellar** betreiben in vielen Systemen Minenstationen und erwerben Schürfrechte auf asteroidenreichen Feldern. Sprungpunkt-Entdeckungen lösen häufig regelrechte *Goldrausch*-Phasen aus – etwa als das *Helios-System* gefunden wurde, strömten Prospektoren wegen der reichen Gasriesen dorthin. Doch auch Überangebote können Marktkrisen bewirken, z.B. führte ein massive Quantanium-Fund im Jahr 2950 kurzzeitig zu einem Preisverfall des wertvollen Quantentreibstoffs. Die UEE-Wirtschaft ist also von Zyklen geprägt. Das Imperatorbüro bzw. das *Wirtschaftsministerium* versucht, durch weitsichtige Handelsverträge Stabilität zu sichern. So bestehen mit den Xi'an abgestimmte Abkommen über Rohstoffförderung in gemeinsamen Grenzzonen, um Konkurrenz zu vermeiden.

Handel mit Aliens

Der Warenaustausch mit den **Banu** ist seit Jahrhunderten rege. Banu exportieren vor allem Kunsthandwerk, seltene Lebensmittel, Textilien, wie auch einige technische Geräte (wobei diese oft wiederum aus anderen Kulturen stammen – die Banu sind Meister des Re-Exports). Vom UEE importieren sie Hochtechnologie,

medizinische Produkte, Luxusgüter und Massenkonsumwaren. Banu haben kein Problem damit, auch militärische Ausrüstung zu kaufen oder zu verkaufen – offiziell ist es Menschen verboten, überzählige Waffen an Banu zu vertreiben, doch der Schwarzmarkt blüht hier (viele verschwundene UEE-Raumjäger tauchten später in Banu-Besitz auf). **Xi'an-Handel** unterliegt strengeren Regeln. Die Xi'an öffnen nur bestimmte „Trade Ports“ für Menschenschiffe, z.B. in *Ka'Tak* und *Eealus*. Verkauft werden von Xi'an bevorzugt langlebige Qualitätswaren: Baustoffe, Energiezellen, kybernetische Komponenten. Im Gegenzug kaufen sie menschliche Kreativität – sprich Entertainment, Kunst, Mode – überraschenderweise schätzen Xi'an z.B. Erd-Spirituosen als exotische Kuriosität. Ein bedeutender Faktor im Xi'an-Handel ist die gemeinsame Schiffsentwicklung: Hersteller wie MISC fertigen Hybridmodelle, die auch an Xi'an verkauft werden dürfen (z.B. der **Razor EX** – ein Rennschiff mit Xi'an-Antrieb für den Xi'an-Markt).

Megacorporations

Wie oben ausgeführt, dominieren Konzerne weite Teile des wirtschaftlichen Lebens. Sie betreiben nicht nur Fabriken, sondern oft auch die Infrastruktur: *Voyager Bar* etwa gehört zu einer Kette von Raststätten auf Flugrouten; *Covalex* betreibt Frachthubs und liefert Pakete; *Master's* stellt Standard-Raumanzüge her, die Soldaten wie Zivilisten tragen; *ArcCorp* selbst verkauft modulare Stadtteile. Arbeitsverhältnisse bei Konzernen variieren: In gut regulierten Systemen genießen Mitarbeiter Rechte und faire Bezahlung, doch z.B. auf Hurston (Stanton) regiert der Konzerndespotismus – Schuldknechtschaft und Umweltignoranz inklusive. Es gibt einige Gewerkschaften (z.B. die *Haulers Union* der Transportschiffer), aber ihr Einfluss ist begrenzt, da das UEE – anders als im 24. Jh. – keine Sozialdemokratie ist, sondern wirtschaftsliberal orientiert.

Kriminalwirtschaft

Abseits der offiziellen Kanäle besteht ein gewaltiger **Schwarzmarkt**. Waren, die dem Fair Chance Act unterliegen (z.B. Lebewesen oder Pflanzen von geschützten Welten), finden unter der Hand Abnehmer in kriminellen Kreisen. Auch Drogen wie **Neon** oder **Widow** werden über Piratenrouten geschmuggelt. Die Piratenbasis Spider fungiert als Marktplatz für alles Illegale: *Human trafficking*, gestohlene militärische Komponenten, modifizierte KI-Chips, etc. Das UEE versucht, diese Schattenwirtschaft auszutrocknen.

Wirtschaft und Krieg

Der Vanduul-Krieg hat gemischte Effekte: Rüstungs- und Schiffbaukonzerne erleben volle Auftragsbücher – Aegis Dynamics bspw. lieferte in den 2940ern Hunderte Gladius-Jäger an die Navy, und Anvil's neue Hurricane-Gunships wurden 2947 im Kampf erprobt. Andererseits leiden Branchen wie Tourismus, Kolonisation und Megabauprojekte (Synthworld) unter budgetären Kürzungen und Risikoscheu der Investoren. Versicherungsgesellschaften weigern sich teils, Schäden in Kriegsgebieten zu decken (die „War Exclusion Clauses“ führen zu Protesten). Lokal hat der Krieg zu einer gewissen Militarisierung der Wirtschaft geführt. Zugleich wurde 2946 die *UEE Militia Mobilization Initiative* auch als Konjunkturpaket für kleine Systeme verkauft – Milizen erhielten Budget, um bei örtlichen Herstellern Schiffe und Ausrüstung zu erwerben, was regionalen Wirtschaftskreisläufen half.

Handel im Kleinen

Für den einzelnen Freelancer oder Händler bietet die Galaxis zahllose Möglichkeiten, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Beliebt sind Handelsrouten wie *Terra ? Kilian* (High-Tech gegen Industriegüter), *Sol ? Goss* (Luxuswaren gegen Nahrungsmittel), oder *Kesseli ? Chronos* (Baumaterialien für Synthworld gegen Forschungsequipment). Miner suchen im Asteroidengürtel von *Yela (Stanton)* nach Quantanium, während Datenkurierdienste Informationen zwischen entlegenen wissenschaftlichen Außenposten austauschen (teils schneller als Standard-Relays es könnten). Der Traum vom großen Fund oder Gewinn treibt viele ins All.

Alles in allem ist die Wirtschaft im Jahr 2955 robust, aber nicht ohne Herausforderungen. Der stete Balanceakt zwischen freier Entfaltung und imperialer Regulierung, zwischen Profitstreben und Gemeinwohl, spiegelt sich in allen Ebenen wider. Für Spieler und Charaktere bedeutet dies: Man kann im Verse sowohl Händler, Industrieller, Schmuggler oder Pirat sein – die Lore bietet den Rahmen für all diese Rollen, indem

sie ein glaubwürdiges ökonomisches Umfeld schafft.

Weitere Informationen

Quellenangabe

[Shubin Interstellar](#)

[Banu Protectorate](#)

[OP.NET: Civilian Defense Force](#)

[Militia Mobilization Initiative](#)

[Synthworld \(Chronos III\)](#)

[Project Archangel](#)

[KAIZEN: War Exclusion Clause](#)