

Neustart – Die Blackout-Simulation

Endlich ist es so weit! Nach drei Jahren intensiver Recherche- und Entwicklungsarbeit und zahllosen Tests, befindet sich *Neustart* nun in der Produktion. Gemeinsam mit Herbert Saurugg, dem Präsidenten der Österreichischen Gesellschaft für Krisenvorsorge (GfKV), ist eine Simulation entstanden, in der die Spieler*innen als Verantwortliche eines kommunalen Krisenstabes eine Kleinstadt nach einem Blackout vor Chaos und Zerstörung bewahren und die Bevölkerung bestmöglich versorgen müssen.

Viele Menschen haben schon einen Stromausfall erlebt, aber nur wenige einen großflächigen, der sich über mehr als ein paar Stunden hinzog.

Wie lange das dauern könnte und wie schwerwiegend die damit verbundenen Folgen sein könnten, hängt auch mit dem Vorsorgegrad der Bevölkerung ab. Wenn, wie derzeit, bereits nach wenigen Tagen ein Großteil der Bevölkerung nichts mehr zum Essen hat, wird es sehr schwierig werden, Ruhe und Ordnung aufrechtzuerhalten. In einer solchen Situation werden auch die kommunalen Krisenstäbe und Einsatzorganisationen besonders gefordert werden. Gelingt es ihnen nicht, gemeinsam mit der Bevölkerung eine rudimentäre Notversorgung aufrechtzuerhalten, droht rasch Chaos und Anarchie. Und genau hier setzt die Simulation *Neustart* an: Training von kommunalen Krisenstäben, um im Ernstfall eine solche Lage möglichst lange beherrschbar zu halten.



Auf einer zweiten Ebene ist *Neustart* ein vollwertiges Gesellschaftsspiel, das spannend und fordernd ist. Dadurch, dass es erheblich mehr Ereigniskarten gibt, als benötigt werden, ist jedes Spiel anders und erfordert neue Problemlösungen.

Mit Sicherheit wird am abendlichen Spieletisch die Erkenntnis übrigbleiben, wie wichtig eine ausreichende Vorratshaltung und die Zusammenarbeit mit der Verwaltung im Krisenfall sind.

Wie wird gespielt?

Die Spieler*innen müssen als kommunaler Krisenstab gemeinsam mit der Bevölkerung versuchen, die unvorhergesehenen und vielschichtigen Probleme bestmöglich zu bewältigen. Viele Probleme wie auch ihre Komplexität sind beim Eintreten des Blackouts noch nicht bekannt. Und ebenso wenig, wie lange es dauern wird, bis die Stromversorgung wieder hergestellt werden kann. Der Umgang mit Ungewissheit und Unsicherheit sowie mit Verlusten wird die Spieler*innen enorm fordern und sorgt für einen spannenden – und in jedem Spiel anderen – Spielverlauf.

Neustart wird in Wochentagen gespielt. Dabei gibt es eine Tag- und eine Nachteinheit. In jeder Zeiteinheit treten unterschiedliche Ereignisse ein, die von Tag zu Tag umfassender und gravierender werden. Am ersten Tag stellt sich die Situation noch vergleichsweise entspannt dar: fast alle Menschen haben noch ausreichend zum Essen. Allerdings kann es zu Unfällen oder Bränden kommen, wenn die Bevölkerung mit offenem Feuer hantiert. Menschen stecken in Aufzügen fest oder Tiere drohen zu verenden. In den meisten Pflegeeinrichtungen gibt es nicht einmal eine Notstromversorgung.

Aber schon bald werden in einigen Stadtvierteln die Nahrungsmittel ausgehen, Unfälle passieren, Pflegebedürftige müssen versorgt werden und die Bevölkerung muss informiert werden, was eigentlich passiert und welche Maßnahmen die Verwaltung ergreift.

Um all diese Probleme zu lösen, stehen den Spieler*innen fünf Akteure mit jeweils drei Teams zur Verfügung: Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst, Bauhof und Verwaltung.

Jedes Team hat wichtige Kompetenzen, kann allerdings auch für andere Aufgaben außerhalb dieser Fähigkeiten eingesetzt werden – so kann etwa ein Team des Bauhofs auch Brände löschen. Jede Spieler*in ist für die eigenen Teams verantwortlich, entscheidet aber in Abstimmung mit den restlichen Krisenstabsmitgliedern über den Einsatz der Teams, um so eine bestmögliche Wirkung für alle zu erzielen.

Bei der Koordination der Einsätze müssen die Spieler*innen mehrere Aspekte im Auge behalten:

- Die Teams sind nur bis zu einer gewissen Belastungsgrenze einsetzbar. Danach müssen sie sich erholen und stehen für die nächste Zeiteinheit nicht zur Verfügung.
- In jeder echten Krise muss unter Zeitdruck und Informationsmangel gehandelt werden. Daher stehen in *Neustart* auch nur wenige Minuten für diesen Ablauf zur Verfügung. Alles, was innerhalb dieses Zeitlimits nicht entschieden wurde, bleibt unerledigt.
- Fast alle Aufgaben, die nicht gelöst werden, führen zu einer Verschlechterung der Stimmung in der Bevölkerung, bis hin zu Aufstand und Chaos.
- Andererseits kann nicht jede Aufgabe bewältigt werden, da die Zahl der Teams, ihre Belastbarkeit und die Menge der Versorgungsgüter begrenzt sind. Die Spieler*innen müssen daher Prioritäten setzen und rechtzeitig Rationierungen vornehmen.



Die Simulation *Neustart* endet nach vier bis sieben Tagen Stromausfall. Die Spieler*innen können anhand der entstandenen Schäden feststellen, wie gut sie gespielt haben.

Die Frist von sieben Tagen entspricht der Annahme, dass ein großflächiger Stromausfall über diese Zeit hinaus nicht mehr beherrschbar ist und in weiten Teilen zum Kollaps der Gesellschaft und Wirtschaft führen würde.

Das Handbuch

Wie alle didaktischen Spiele sollte in Fortbildungsmaßnahmen der Transfer zwischen Spiel und Realität in einer Nachbereitung hergestellt werden.



Dafür steht in der professionellen Version ein eigenes Handbuch zur Verfügung, welches zum einen über die Gefahren eines überregionalen Blackouts informiert und zum anderen die Relevanz jeder einzelnen Ereigniskarte erläutert. Zu jedem Text gibt es eine kurze Checkliste, anhand derer die Spieler*innen feststellen können, welche besonderen Problemlagen es in ihrer Kommune geben könnte. Beispielsweise dürfte in ländlichen Kommunen ein Stromausfall massive Probleme in landwirtschaftlichen Betrieben nach sich ziehen, in eher städtischen Kommunen nicht. Dafür gibt es dort vielleicht viele Hochhäuser, die ein ganz besonderes Problem darstellen.

Das Handbuch gibt in konzentrierter Form die Kompetenz und Expertise der jahrelangen Arbeit von Herbert Saurugg, internationaler Blackout- und Krisenvorsorgeexperte, wieder.

Die Entwicklung

Die Entwicklung des Spiels ab März 2019 war ein überaus spannender und manchmal schwieriger Prozess: sehr viele konzeptionelle Überlegungen wurden angestellt, einige zuerst aussichtsreiche Wege erwiesen sich als Sackgassen, und es gab viele Ideen, von denen wir uns verabschieden mussten, weil das Spiel ansonst zu komplex geworden wäre.

Im August 2020 war der erste Prototyp fertig, wurde sehr erfolgreich durchgespielt und dann wurde getestet, getestet, getestet, geändert, wieder getestet und getestet. Glücklicherweise haben wir Kontakt mit zahlreichen Testgruppen, die uns mit wertvollen Anregungen und Vorschlägen zur Seite gestanden haben.

Trotzdem das Thema „Blackout“ und vor allem „Blackout-Prävention“ in den Verwaltungen meist eher stiefmütterlich behandelt wird, waren wir erstaunt, wie viele offene Türen wir aufgestoßen haben.

Das Bundesland Oberösterreich war so überzeugt von unserer Idee, dass dort noch vor Produktionsbeginn 450 Spiele bestellt wurden, die jeder Gemeinde in Oberösterreich zur Verfügung gestellt werden.

Das österreichische Bundesheer wird *Neustart* in seine Trainings aufnehmen und Trainer ausbilden, die das Spiel in Verwaltungen und in der eigenen Ausbildung einsetzen.

In Deutschland wird *Neustart* bereits zum wiederholten Mal in der Führungsakademie der Bundeswehr eingesetzt; eine Erweiterung, die potentielle Cyber-Angriffe einbezieht, ist in der Entwicklung.

Ebenso eine Hybrid-Version, die uns die Möglichkeiten geben wird, einige Ideen, die wir zugunsten der eleganten Spielbarkeit aufgeben mussten, doch noch zu berücksichtigen.

Auf europäischer Ebene ist das *Hybrid COE European Centre of Excellence for Countering Hybrid Threats* beteiligt. In dieser Kooperation wird eine deutsch-englische Fassung vorbereitet, die europaweit die Ausbildung von Krisenstäben unterstützen wird. Ebenso sind Erweiterungen in der Vorbereitung, die Flutkatastrophen, Pandemien und gezielte Falschinformationen behandeln.

Des Weiteren ist eine Erweiterung in Arbeit, die die wichtige Phase nach dem Blackout thematisiert, in der die Stromversorgung wieder hergestellt werden konnte, jedoch noch nicht die Telekommunikationsversorgung, ohne welche jedoch kaum eine Produktion oder Warenverteilung funktioniert, was häufig massiv unterschätzt wird.

Besonders freut uns, dass wir mit *Neustart* einer der Gewinner des Promotional Gift Award 2022 im Bereich *Premium Produkt* geworden sind.



PROMOTIONAL GIFT
AWARD 2022

Neustart wird ab Februar 2022 ausgeliefert. Die Basis-Version kostet 65 Euro. Die **Version für den**

Fortbildungs- und Trainingssektor mit einem zusätzlichen Praxishandbuch und einer Online-Plattform für den Austausch (damit ein möglichst guter Transfer der Spiel- und Übungserfahrung in die Praxis erfolgen kann) kostet 240 Euro.

Bis zum 28.02.2022 bieten wir allerdings einen rabattierten Einführungspreis an.

Neustart in der Basis-Version kostet bis dahin 49 Euro zzgl. Versandkosten

Neustart als professionelles Fortbildungs- und Trainingswerkzeug mit dem umfangreichen Praxishandbuch sowie einem Zugang zu einer Online-Plattform kostet 198 Euro zzgl. Versandkosten.

Bestellungen sind ab sofort unter <https://www.spiele-entwickler-spieltrieb.de/spiele/neustart/> möglich.

Weiterführende Links:

<https://gfkv.at/neustart>

www.saurugg.net