



Eine Idee für Betriebsfeiern: Die IT-Schmiede Soptim führt am 12. Februar 2020 auf der Messe E-World das erste Spiel vor, das den Strom-Intradayhandel anhand historischer Daten simuliert. Je drei Mitspieler treten auf der Angebots- und der Nachfrageseite gegeneinander an.

Bild: © Soptim



15.02.2020

Der Stromhandel als LAN-Party

Den Intradaymarkt und die Spieltheorie in einem praxisnahen Computerspiel kennenlernen oder als erfahrener Trader Strategien testen – das bietet Soptim. Inhouse und für Betriebsfeiern.

Auf der Messe E-World hat die IT-Schmiede Soptim ihr neues Intraday-Handelsspiel vorgestellt. Geladene Fachbesucher traten zu sechst gegeneinander am Laptop an. Die ZfK war dabei, mal als Kraftwerksvermarkter mit einer sogenannten Long-Position, mal als Endkundenversorger, der zunächst mal im Trader-Latein "short" ist.

Soptim hatte das Spiel auf Basis seiner Handelssoftware iTrade entwickelt und vor der E-World auf einer Handelskonferenz getestet. Dabei hatten Kunden auch Interesse für den Einsatz auf Team-Events oder Weihnachtsfeiern geäußert. Das Unternehmen will das Spiel zudem in seiner Akademie für Schulungen, Analysen und Trainings einsetzen.

Grundlagen des Energiehandels, Nerven, Taktik

Mitspieler lernen nicht nur die theoretischen Grundlagen des fortlaufenden Intraday-Handels kennen, sondern erfahren die energiewirtschaftlichen Zusammenhänge und spieltheoretischen Hintergründe, indem sie selbst Akteure sind. Neulinge und Erfarene können Reaktionsfähigkeit, Nervenstärke, Handelsstrategien und -taktiken erproben.

Wie das Soptim-Spiel abläuft

Sechs Teilnehmer treten gegeneinander an, in vier Runden. Auf der E-World mussten drei davon jeweils 100 MW Strom für ihre Haushaltskunden für eine bestimmte Viertelstunde nachkaufen, die mit historischen Handelsdaten hinterlegt ist. Natürlich wäre in der Beschaffungsabteilung eines Stadtwerks etwas furchtbar schiefgelaufen, wenn am Bezugstag plötzlich 100 MW fehlten, aber es ist ja nur ein Spiel.

Die drei Einkäufer werden vorab über ihre "Grenzerlöse" informiert, ohne dass es die drei anderen, die Kraftwerksvermarkter, erfahren. Auf verdeckten Kärtchen stehen zum Beispiel Grenzerlöse von etwa 49 Euro pro MWh. Bei diesem Einkaufspreis machten die Beschaffer gerade keinen Gewinn mehr mit ihren Haushaltskunden. Oberhalb zahlten sie sogar drauf. Also müssen sie tendenziell weniger bieten. Beschaffen sie aber weniger als die 100 MW, müssen sie für die verbleibende offene Position den Ausgleichsenergiepreis (reBAP) als Strafe zahlen. Dies in Kauf zu nehmen, lohnt sich bei dem Soptim-Spiel betriebswirtschaftlich nie – im Gegensatz zum realen Stromgroßhandel.

Die Verkäuferseite

Die Kraftwerksvermarkter bekommen ebenfalls verdeckt ihre "Grenzkosten" mitgeteilt, zum Beispiel 23 Euro pro MWh – was ein Braunkohleblock sein könnte. Erst oberhalb von 23 Euro verdienen sie also Geld. Sie konnten auf der E-World-Session 150 MW vermarkten, mussten aber nicht, dann wurde das fossile Kraftwerk eben weniger stark hochgefahren. Ausgleichsenergie-Zahlungen drohen Verkäufern in dem Spiel nicht, aber ein Gewinn ist naturgemäß nur durch Abschlüsse erzielbar.

Jede der vier Runden, in denen die Käufer- und Verkäufer-Rollen getauscht wurden, dauert nur wenige Minuten. Die Spieler müssen also offene Positionen unter Zeitdruck zu schließen versuchen, mit möglichst viel Gewinn. An der Börse Epex Spot lassen sich Intraday-Strommengen im fortlaufenden Handel bis zu fünf Minuten vor der jeweiligen Lieferung handeln, aber auch 36 Stunden im Voraus. Die Chancen und Risiken des Handel erhöhen sich jedoch, je näher die Lieferzeit heranrückt. Die Epex Spot veröffentlicht nicht von ungefähr die Durchschnittspreise der letzten drei Intraday-Handelsstunden (ID3-Preis) und der letzten Stunde (ID-Preis).

Position nach Belieben stückeln

Die offenen Positionen ließen sich in Essen mit wenigen Klicks in beliebig große Kauf- oder Verkauforders stückeln, mit verschiedenen selbstgewählten Strompreisen. Bisweilen schlug das Spiel auch Preise vor. Die Orders tauchten dann im Orderbuch zusammen mit den Orders der anderen Mitspieler so lange auf, bis jemand sie annahm oder bis sie zurückgezogen wurden.

"In dieser Situation zwischen Käufern und Verkäufern ergeben sich spieltheoretisch spannende Konstellationen, die auch in der Wirklichkeit des Handels zu sehen sind", so Christoph Speckamp, Vorstand Projektlösungen bei Soptim. "Darüber hinaus konnten wir durch unsere Beobachtungen während des Spiels den Bedienkomfort verbessern."

Die Auflösung in der gedruckten ZfK

Am Ende zählt der jeweils erzielte Gesamtgewinn, getrennt nach Käufern und Verkäufern. In der gedruckten Märzausgabe, die am 9. März erscheint, verrät die ZfK ihren Abonnenten auf der letzten Seite, wie sie selbst abschnitt. (geo)