

# Herzlich Willkommen zu ‚The Hidden Threat‘.

Herausfordernde Angriffsszenarien und die Kunst der Verteidigung der Supply Chains – Stellen Sie sich dem Wettlauf gegen eine unbekannte Bedrohung und verhindern Sie Schaden, indem Sie die Täter:in rechtzeitig aufspüren.

Das Spiel fokussiert sich auf die Herausforderungen der Supply Chain. Es ermöglicht, wichtige Entscheidungen in simulierten Situationen zu treffen, um auf unerwartete Ereignisse wie Cyberangriffe, Naturkatastrophen und Rohstoffknappheit vorbereitet zu sein.

Ihr Team arbeitet eng zusammen, um Angriffe abzuwehren und die Angreifenden zu finden. Spannung und strategisches Denken stehen im Mittelpunkt, während Sie versuchen, die Verteidigung erfolgreich zu gestalten. Ziel des Spiels ist es, ein besseres Verständnis für die effektive Sicherung von Supply Chains zu entwickeln, die Resilienz zu steigern und die Teamarbeit zu fördern.

Amsterdam  
Athen  
Baar  
Dornbirn  
Essen

Feldkirch  
Frankfurt  
Heidelberg  
Melbourne  
**München**

Regensburg  
Sofia  
St. Pölten  
Stuttgart  
Sydney

Uster  
Wien  
Zürich

## Inhaltsverzeichnis

Spielziel	3
Rollen	3
Startaufstellung	4
Spielausgang	4
Spielvorbereitung	5
Angriffstypen	6
Aktionen	6
Spielablauf	8
Sonderregeln	8
Gegenstandsmatrix	9
Schadensgegenstände	10
Schutzgegenstände	10

## **Spielziel**

Die Verteidigung hat das Ziel, möglichst viele Resilienzpunkte zu erlangen, indem Sie Supply Chain Stufen schützen und verhindern, dass die Angreifer:innen Schadenspunkte erhalten. Gleichzeitig versuchen die Verteidiger:innen, die angreifende Spielfigur zu enttarnen, während diese sich bemüht, unerkant zu bleiben und weitere Angriffe zu planen.

Die Angreifer:innen wiederum streben danach, gezielte Angriffe auf die verschiedenen Stufen der Supply Chain durchzuführen und möglichst viele Schadenspunkte zu erzielen.

Am Ende gewinnt das Team, das die höchste Punktzahl erzielt hat.

## **Rollen**

### **Spielleitungen**

Zu Beginn wird ein Spielraum eröffnet und ein Link zum Raum generiert. Die Person die den Raum eröffnet hat wird automatisch zur Spielleitung und teilt alle eingeladenen Teilnehmer:innen in unterschiedliche Teams ein bzw. benennt eine weitere Spielleitung. Zwei Teams werden zusammengestellt - Angriff und Verteidigung. Jedem Team wird eine Spielleitung zugeteilt, die das Team in das Spiel einführt, Hilfestellung leistet und Diskussionen bzgl. Strategie anregt. Beide Spielleitungen müssen darauf achten, dass sie selbst und die Spielenden die richtigen Bezeichnungen für Gegenstände und Rollenbeschreibungen nutzen und wenn nötig, den Bezug zum Thema Supply Chains wieder aufnehmen.

### **Verteidiger:innen (Protectors)**

Es stehen immer 4 Verteidiger:innen mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf dem Spielfeld, die 3 Supply Chains vor möglichen Angriffen schützen (allgemeine und gezielte Angriffsszenarien) und ggf. den/die Angreifer:in fangen. Weitere Teilnehmer:innen können die Rolle der Beobachter:innen einnehmen und das Spielgeschehen beobachten und bei der Spielstrategie mithelfen. Die Verteidigung muss Schutzgegenstände sammeln, wie z.B. Zertifikate, Firewalls und Digital Footprints (Datenschatten). Diese können sie in Resilienzpunkte umtauschen (3:1), welche wiederum Stufen einer Supply Chain schützen. Folglich ist es das Ziel, möglichst viele Resilienzpunkte zu sammeln. Die Verteidigung hat zusätzlich noch die Chance, den/die Angreifer:in zu schnappen und sich, je nach Partie in der sie sich befinden, weitere Resilienzpunkte zu sichern.

### **Angreifer:innen (Disruptor)**

Es gibt nur eine Rolle für den/die Angreifer:in. Dem Team Angriff, kann neben der Angreifer:in ein/eine Beobachter:in zugewiesen werden. Die Angreifer:innen spielen im Verborgenen und nutzen dafür ein separates Spielbrett. Die Hauptaufgabe ist es, Gegenstände für ein gezieltes Angriffsziel zu sammeln und einen Angriff auszuüben (Beispiel: die Produktion der zweiten Supply Chain).

Die Angreifer:innen geben bekannt, dass sie das Angriffsziel erfolgreich geschädigt haben, indem sie die vorgegebenen Gegenstände gesammelt und die entsprechende Stufe mit einem Schadenspunkt markiert haben. Es erfolgt eine Überprüfung der Voll-

ständigkeit der gesammelten Gegenstände, um sicherzustellen, dass das Ziel tatsächlich erfüllt wurde.

## **Startaufstellung**

### **Die Verteidiger:innen**

Die Verteidiger:innen platzieren sich als Erstes auf dem Spielfeld. Auf den Rollenkarten sind Supply Chain Stufen hinterlegt, die als Startposition dienen. Auf welcher Supply Chain gestartet wird, dürfen die Verteidiger:innen selbst festlegen. Wenn alle Stufen, die für die ausgewählte Rolle relevant ist bereits besetzt sind, kann der/die Spieler:in sich eine Stufe Ihrer Wahl aussuchen. Es kann nie mehr als ein/eine Verteidiger:in auf dem selben Spielfeld stehen.

### **Der/die Angreifer:in**

Der/die Angreifer:in platziert sich als Letztes auf dem Spielfeld.

Danach wird der Allgemeine Angriff für die Verteidiger:innen und 3 gezielte Angriffskarten (je nach Strategie) für den/die Angreifer:in aufgedeckt. Der/die Angreifer:in kann jederzeit mit einem/einer Verteidiger:in auf dem selben Spielfeld stehen.

## **Spielausgang**

### **Wann endet das Spiel?**

Das Spiel ist zu Ende:

- Nach 12 Runden.
- Wenn die Verteidiger:innen den/die Angreifer:in festgesetzt haben.
- Wenn alle Stufen aller Supply Chains mit einem Punkt (Schadens- oder Resilienzpunkt) versehen wurden.

### **Wer gewinnt das Spiel?**

Die Seite, die die meisten Punkte (Schadens- bzw. Resilienzpunkte) am Ende des Spiels gesammelt hat, gewinnt.

### **Wie werden Punkte gesammelt?**

#### Für die Verteidiger:innen

Die Verteidiger:innen erhalten Resilienzpunkte, indem sie:

- Bestimmte Schutzgegenstände auf dem Spielfeld einsammeln und diese bei der Verteidigung gegen einen Resilienzpunkt eintauschen.
- Die angreifende Spielfigur vor dem Ende des Spiels schnappen/entlarven (s. Sonderregeln)

#### Für die Angreifer:innen

Die Angreifer:innen erhalten Schadenspunkte, indem sie bestimmte Schadensgegenstände auf dem Spielfeld einsammeln und diese beim Angriff gegen einen Schadenspunkte eintauschen.

Außerdem erhalten die Angreifer:innen einen weiteren Schadenspunkt, wenn die Verteidiger:innen, ihre im allgemeinen Angriff definierten Stufen nicht rechtzeitig schützen können.

Weitere Punkte können gesammelt werden indem die Angreifer:innen:

- Mindestens 3 Stufen einer Supply Chain erfolgreich angegriffen haben. Dann wird jede Stufe einer Supply Chain mit einem Schadenspunkt versehen.
- Dieselbe Stufe auf jeder Supply Chain angegriffen haben, dürfen sie sich eine weitere Stufe (dieselbe auf allen Supply Chains) aussuchen und sie mit weiteren Schadenspunkten versehen.

## **Spielvorbereitung**

1. Eine Person eröffnet einen Spielraum und erhält im nächsten Schritt einen Web-Link zu dem Spielraum, um diesen an alle Teilnehmenden zu verteilen. Die Person, die den Raum eröffnet hat wird automatisch zur Spielleitung der Verteidiger:innen.
2. Sobald sich alle Teilnehmenden sich im Raum befinden, kann die Spielleitung alle Teilnehmenden einem der beiden Teams zuordnen bzw. eine weitere Spielleitung bestimmen.
3. Nach der Einteilung werden die 4 Rollen der Verteidiger:innen durch die Spielleitung bestimmt. Dabei wird je ein/e Teilnehmer:in einer Rolle zugeteilt.
4. Die Spielleitung der Verteidigung stellt die 4 Standard-Rollen der Verteidiger:innen vor. Hier können die einzelnen Rollen individualisiert werden. Falls die Anzahl der Teilnehmer:innen die 4 Rollen überschreiten, werden die restlichen Teilnehmer:innen zu Beobachter:innen.
5. Die Spielleitung der Angreifer:innen stellt zur selben Zeit in einem separaten Raum die Optionen für die Rolle des/der Angreifer:in vor. Es wird eine Rolle ausgesucht und kann individualisiert werden. Falls es mehr als 1 Teilnehmer überschreitet, werden die restlichen Teilnehmer:innen zu Beobachter:innen.
6. Die Verteidigung platziert ihre Rollen auf der jeweils zugehörigen Stufe einer Supply Chain, danach platzieren die Angreifer:innen die Spielfigur.
7. Die Spielleitung der jeweiligen Seite stellt jeweils die Schutz- und Schadensgegenstände vor, die die Angreifer:innen bzw. die Verteidigung sammeln können.
8. Es gibt 4 allgemeine und 18 gezielte Angriffsszenarien. Die jeweiligen Parteien können sich noch weitere gezielte Angriffsszenarien ausdenken und für die Stufen der Supply Chain vorschlagen.
  - Die gezielten Angriffe müssen sich dabei auf eine Stufe einer bestimmten Supply Chain beziehen, z.B. mit dem Angriffsziel die Logistik von der Supply Chain Nr. 2 anzugreifen.

- Die Spielleitungen unterstützen dabei, die selbst vorgeschlagenen gezielten Angriffe zu bewerten und Hilfestellung zu leisten, damit die Szenarien ins Spielkonzept passen.
- Die Verteidigung ziehen sich ein allgemeines Angriffsszenario, welches die Angriffe vorgibt, die es im Spielverlauf abzuwehren gilt.
- Die Angreifer:innen beginnen das Spiel mit 3 vorab ausgesuchten gezielten Angriffskarten auf der Hand. Zusätzlich werden zu Beginn jeder Partie drei weitere gezielte Angriffskarten aufgedeckt, und zwar am Ende der Runden 3, 6 und 9.

## **Angriffstypen**

### **Allgemeiner Angriff**

Der Verteidigung wird zufällig ein allgemeiner Angriff zugewiesen. Der allgemeine Angriff gibt vor, welche Teile der Supply Chain als erstes geschützt werden müssen, sonst werden diese zerstört. Die Spieler:innen müssen Resilienzpunkte sammeln, je nach Vorgabe durch das Angriffsszenario. Jeder Angriff bezieht sich auf zwei Stufen einer oder beliebiger Supply Chains. Wenn man eine Stufe seiner Wahl verteidigen soll und es nicht schafft, dann dürfen Spielleitungen gemeinsam entscheiden, auf welcher Supply Chain die Stufe mit einem Schadenspunkt versehen werden soll. Die Verteidiger:innen dürfen gemeinsam die benötigten Gegenstände sammeln, einlösen und die vorgegebene Stufe verteidigen. Einen Resilienzpunkt bekommen sie, wenn sie 3 bestimmte Schutzgegenstände für die zu schützende Stufe gesammelt haben. Wenn die Verteidigung die Gegenstände für eine Stufe gesammelt hat, können sie diese Stufe verteidigen, ohne die Gegenstände für die zweite Stufe gesammelt zu haben.

Sollte das Team es nicht innerhalb der ersten 3 Runden (einer Partie) schaffen die vorgegeben Stufen zu schützen, wird ein Schadenspunkt auf die ungeschützte Stufe gelegt. Der allgemeine Angriff schreitet zum Ende der Runde 3, 6 und 9 voran (neue Karte wird aufgedeckt) und die Verteidigung muss weitere Stufen schützen.

### **Gezielter Angriff**

Die Angreifer:innen erhält zu Anfang 3 zufällige gezielte Angriffe. Die restlichen gezielten Angriffskarten bleiben verdeckt. Am Anfang jeder Partie werden 3 weitere Karten vom Deck randomisiert gezogen und aufgedeckt. Die Karten geben den Angreifer:innen vor, welche Gegenstände benötigt werden, um den gezielten Angriff durchzuführen, z.B. ein Computer-Virus und ein USB-Stick. Sobald sie alle Gegenstände haben, können sie, wenn sie wieder an der Reihe sind, die Gegenstände für einen Schadenspunkt eintauschen und den Angriff durchführen. Dafür legen sie für alle Parteien sichtbar einen Schadenspunkt auf die anzugreifende Stufe.

## **Aktionen**

Die Spielleitung achtet darauf, dass die Spielenden sich maximal 3 Minuten Zeit nehmen, um einen Spielzug auszuführen. Ist ein/eine Spieler:in an der Reihe, soll diese/ dieser folgendes ausführen:

### **Verteidiger:innen**

### 1. Bewegen

Es werden immer 1–2 Schritte (horizontal und/oder vertikal) gegangen. Dabei darf keiner der Mitspielenden innerhalb einer Bewegung sich vor und zurück aufs selbe Feld begeben. Auf einem Feld dürfen keine zwei Verteidiger:innen gleichzeitig stehen. Auf die Bewegung folgt immer eine Aktion.

UND

#### 2.1 Gegenstand sammeln

#### 2.2 Fragen

- Nach Gegenstand  
Haben die Angreifer:innen den Gegenstand, der auf dem Feld abgebildet ist, auf dem sich der/die Verteidiger:in befindet, schon gesammelt?
- Nach Standort  
Befindet sich die Spielfigur der Angreifer:innen auf dem selben Feld?

ODER

#### 2.3 Rollenfähigkeit einsetzen

ODER

#### 2.4 Verteidigen

3 Gegenstände gegen einen Resilienzpunkt für eine spezifische Supply Chain Stufe eintauschen und auf der Stufe platzieren. Um dies zu tun, müssen sich die Verteidiger:innen auf der zu beschützenden Stufe befinden.

### **Angreifer:innen**

#### 1. Bewegen

Es werden immer 1–2 Schritte gegangen. Dabei darf keine/r der Mitspielenden innerhalb einer Bewegung sich vor und zurück aufs selbe Feld begeben. Sowie Angreifer:in als auch ein/eine Verteidiger:in, dürfen gleichzeitig auf einem Feld stehen. Auf die Bewegung folgt immer eine Aktion.

UND

#### 2.1 Gegenstand sammeln

ODER

#### 2.2 Angreifen

Gegenstände in Schadenspunkt umtauschen und setzen.

Um dies zu tun, muss man sich mindestens auf einem angrenzenden Feld, oder auf der anzugreifenden Stufe befinden!

ODER

#### 2.3 Joker

Die Angreifer:innen können einmalig eine ihrer 2 Joker Karten einsetzen, die zu Beginn des Spiels ausgeteilt werden. Die Karten können jeweils als beliebige Gegen-

stände eingesetzt werden und erleichtern damit den gezielten Angriff – (Karte wird nach dem Einsatz abgeworfen).

Alternativ können die Angreifer:innen einen Joker abwerfen, um bestimmten Verteidiger:innen-Aktionen auszuweichen, z. B. um eine Auskunft zu verweigern.

Nach dem Einsatz wird die Karte weggelegt und kann nicht noch einmal benutzt werden.

## **Spielablauf**

Eine Partie verläuft über **3 Runden**. Pro Runde werden 6 Züge getätigt. 2x Angreifer:innen und 4x Verteidiger:innen (insgesamt also 18 Züge pro Partie). Die Verteidigung muss in der ersten Runde eine Reihenfolge festlegen, in der sie ihre Züge machen. Die Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen:

### **Rundenbeginn**

1. Angreifer:innen 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Spielzug aus.
2. Verteidiger:in 1 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Spielzug aus.
3. Verteidiger:in 2 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Spielzug aus.
4. Angreifer:innen 2. Zug – Bewegt sich und führt 1 Spielzug aus.
5. Verteidiger:in 3 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Spielzug aus.
6. Verteidiger:in 4 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Spielzug aus.

### **Rundenende**

1. Verteidiger:in können sich strategisch beraten.
2. Spielleitung für die Verteidigung leitet Diskussionsrunde ein.
3. Spielleitung für Angreifer:innen: leitet Diskussionsrunde ein.
4. Prüfung der Resilienz und Schadenspunkte.
5. Neuer Rundenbeginn.

### **Neue Runde**

Die Runde beginnt wieder mit den Angreifer:innen und verläuft in derselben Reihenfolge wie die Runde zuvor.

## **Sonderregeln**

- Zu Anfang der Runde 5 und 10 muss sich der/die Angreifer:in einmal zeigen bzw. ihren aktuellen Standort bekannt geben, bevor sie ihren Spielzug beginnt.
- Die Spielfigur der Angreifer:innen kann entlarvt und geschnappt werden. Falls es dazu kommt, ist das Spiel vorzeitig zu Ende. Die Verteidigung erhält dafür je nach Partie, in der sie die angreifende Spielfigur geschnappt haben, eine Anzahl an Resilienzpunkten. Die Punkte werden verrechnet und die Seite mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.
- Partie 1 (Runde 1–3): 3 Resilienzpunkte
- Partie 2 (Runde 4–6): 2 Resilienzpunkte



## SCHUTZGEGENSTÄNDE

### Zertifikat



Bestätigt, dass Schutzmaßnahmen implementiert wurden und Standards, Qualität, Transparenz und Produktintegrität eingehalten werden.



### Versicherung



Bietet Schutz vor finanziellen Verlusten und Risiken, die durch Unterbrechungen oder Schäden in der Lieferkette entstehen können.



### Sicherheitskamera



Überwacht und sichert somit die Produktionsumgebung vor Sicherheitsverletzungen, Diebstählen und verdächtigen Aktivitäten.



### Alarmanlage



Erkennt und alarmiert bei Sicherheitsverletzungen, wie Eindringlingen und schützt vor Diebstahl und unbefugtem Zugang in der Lieferkette.



### Sicherheitsschloss



Schützt vor unbefugtem Zugriff auf Waren und sensible Bereiche und gewährleistet somit Kontrolle in der Lieferkette.



### GPS-Tracker



Ermöglicht Echtzeitverfolgung von Waren während des Transports, um Verluste und Diebstähle zu verhindern.



### Lizenz



Gewährleistet die Einhaltung von Vorschriften und Qualitätsstandards und sichert die Vertrauenswürdigkeit.



### Verschlüsselte Daten



Durch Verwendung von Verschlüsselungstechnologien werden sensible Informationen abgesichert und bleiben im Falle eines Angriffs vertraulich.



### Feuerlöscher



Dient zur der Bekämpfung von Bränden und gewährleistet die Sicherheit von Menschen, Waren und Lagern.



### Firewall



Überwacht und blockiert Bedrohungen im Datenverkehr, um die IT-Infrastruktur zu sichern.



### Digital Footprint



Bezeichnet die digitale Spur von Unternehmen und Lieferanten durch Online-Aktivitäten und ermöglicht mehr Effizienz und Transparenz in der Lieferkette.



## SCHADENSgegenstände

### USB-Stick



Die Installation schädlicher Programme verschafft Zugriff auf das Netzwerk einer Firma. Sensible Daten werden gestohlen oder der Produktionsprozess gestört.



### Fernglas



Ermöglicht einen genaueren Blick auf die Lieferkette. Mögliche Schwachstellen können ausspioniert werden.



### Datenaustausch



Durch Datenaustausch innerhalb der Lieferkette können vertrauliche Informationen manipuliert oder gestohlen werden.



### Gebäudeplan



Zeigt die Aufteilung des Firmengebäudes. Man kann schnell und gezielt wichtige Bereiche, wie das IT-Zentrum oder die Lagerhallen, identifizieren und attackieren.



### Computervirus



Kann Daten beschädigen, Produktion stören, finanzielle Schäden verursachen und Vertrauen beeinträchtigen.



### Gefälschter Ausweis



Wird dazu genutzt, um sich unbefugt Zugang zu verschiedenen Orten und Informationen zu verschaffen.



### Pistole



Stellt eine direkte physische Bedrohung dar und kann zu Gewalt, Raubüberfällen und Sicherheitsrisiken führen.



### Dynamit



Enthält einen explosiven Stoff, der in der Lage ist, schwere Schäden an Gebäuden und Infrastrukturen zu verursachen.



### Werkzeug



Kann für Sabotage oder Manipulation genutzt werden, um Schäden und Qualitätsprobleme zu verursachen.



### Cloud



Bei einem Angriff auf die Cloud können Informationen gestohlen, manipuliert oder gelöscht werden. Dies führt zu erheblichen Störungen der Lieferkette.



# SCHADENSGEGENSTÄNDE



## USB-Stick

Die Installation schädlicher Programme verschafft Zugriff auf das Netzwerk einer Firma. Sensible Daten werden gestohlen oder der Produktionsprozess gestört.



## Fernglas

Ermöglicht einen genaueren Blick auf die Lieferkette. Mögliche Schwachstellen können ausspioniert werden.



## Datenaustausch

Durch Datenaustausch innerhalb der Lieferkette können vertrauliche Informationen manipuliert oder gestohlen werden.



## Gebäudeplan

Zeigt die Aufteilung des Firmengebäudes. Man kann schnell und gezielt wichtige Bereiche, wie das IT-Zentrum oder die Lagerhallen, identifizieren und attackieren.



## Computervirus

Kann Daten beschädigen, Produktion stören, finanzielle Schäden verursachen und Vertrauen beeinträchtigen.



## Gefälschter Ausweis

Wird dazu genutzt, um sich unbefugt Zugang zu verschiedenen Orten und Informationen zu verschaffen.



## Pistole

Stellt eine direkte physische Bedrohung dar und kann zu Gewalt, Raubüberfällen und Sicherheitsrisiken führen.



## Dynamit

Enthält einen explosiven Stoff, der in der Lage ist, schwere Schäden an Gebäuden und Infrastrukturen zu verursachen.



## Werkzeug

Kann für Sabotage oder Manipulation genutzt werden, um Schäden und Qualitätsprobleme zu verursachen.



## Cloud

Bei einem Angriff auf die Cloud können Informationen gestohlen, manipuliert oder gelöscht werden. Dies führt zu erheblichen Störungen der Lieferkette.



Beschaffung



Produktion



Lagerung



Logistik



Handel



Rechenzentrum


## SCHUTZGEGENSTÄNDE



### Zertifikat

Bestätigt, dass Schutzmaßnahmen implementiert wurden und Standards, Qualität, Transparenz und Produktintegrität eingehalten werden.



### Versicherung

Bietet Schutz vor finanziellen Verlusten und Risiken, die durch Unterbrechungen oder Schäden in der Lieferkette entstehen können.



### Sicherheitskamera

Überwacht und sichert somit die Produktionsumgebung vor Sicherheitsverletzungen, Diebstählen und verdächtigen Aktivitäten.



### Alarmanlage

Erkennt und alarmiert bei Sicherheitsverletzungen, wie Eindringlingen und schützt vor Diebstahl und unbefugtem Zugang in der Lieferkette.



### Sicherheitsschloss

Schützt vor unbefugtem Zugriff auf Waren und sensible Bereiche und gewährleistet somit Kontrolle in der Lieferkette.



### GPS-Tracker

Ermöglicht Echtzeitverfolgung von Waren während des Transports, um Verluste und Diebstähle zu verhindern.



### Lizenz

Gewährleistet die Einhaltung von Vorschriften und Qualitätsstandards und sichert die Vertrauenswürdigkeit.



### Verschlüsselte Daten

Durch Verwendung von Verschlüsselungstechnologien werden sensible Informationen abgesichert und bleiben im Falle eines Angriffs vertraulich.



### Feuerlöscher

Dient zu der Bekämpfung von Bränden und gewährleistet die Sicherheit von Menschen, Waren und Lagern.



### Firewall

Überwacht und blockiert Bedrohungen im Datenverkehr, um die IT-Infrastruktur zu sichern.



### Digital Footprint

Bezeichnet die digitale Spur von Unternehmen und Lieferanten durch Online-Aktivitäten und ermöglicht mehr Effizienz und Transparenz in der Lieferkette.



Beschaffung



Produktion



Lagerung



Logistik



Handel



Rechenzentrum

				✓	
✓			✓	✓	
	✓	✓			
	✓	✓			
	✓			✓	
✓					
			✓		
✓					
					✓
✓		✓			
					✓
			✓		✓