# Producent

* Events
  + Voorspelling maken
  + Weerbericht voorspelt veel wind -> wind energie levert meer op
* Produceren – Importeren
  + Produceren goedkoper indien grondstoffen aanwezig zijn
  + Importeren duurder
* Verschillende grondstoffen
  + Afweging tussen beide: enkel fossiel of enkel Eco-friendly bijna niet mogelijk
  + Fossil fuels: coal, oil, natural gas
    - Frequent afstellen van productie zorgt voor meer CO2
    - Consistent, maar meer CO2
  + Eco-friendly: Solar-, wind-, hydropower-, geothermal-, tidal energy
    - Inconsistent, minder CO2

# Transmission Grid Operator

* Transformers aankopen (HV -> LV)
* Maintaining Grid (Grid renewal) + Transmission of commodity (?)
* HV Consumers (NIKE, Bayern, …)
* Inter-grid connectivity

# Distributor Grid Operator

* Taken
  + Informeren van andere partijen: Meter reading company, supplier...
* Contracten kopen bij verschillende suppliers
  + Verschillende prijs, verschillende duur
* Maintaining installations
* Inductie energie: weed plantages
* Workforce
  + Altijd tijdig op reageren met juiste prioriteit

# Consumer

* Send meter readings to supplier
* Switch supplier
* Meter switches…
* Report defective meter or a wrong invoice (=too high or too low, to avoid huge invoice amount in next billing period)
* Solar panels

# Andere

* Smart Grids

# Producent – uitgebreid

De level zal werken met een happiness systeem zoals in de reeds bestaande supplier level.  
Deze happiness zal afhangen van de hoeveelheid gebouwen die zorgen voor groene energie of grijze energie.

Ook zal er een pollution systeem worden toegevoegd.  
Pollution hangt af van het aantal grijze gebouwen die de speler geplaatst heeft en kan deze verminderen groene gebouwen te plaatsen. Dit brengt ook nadelen met zich mee, indien er te veel grijze gebouwen geplaatst zijn, dan is er teveel pollution en is de bevolking niet gelukkig.

Indien er te veel groene gebouwen geplaatst zijn, zal de speler te maken krijgen met influxen van energie. Hierdoor zullen de grijze gebouwen hun productie moeten verminderen en zal de pollutie dus ook stijgen.

Grijze gebouwen: pollutie/productie -> consistent

Groene gebouwen: productie -> inconsistent

Ook een random event system zal worden toegevoegd, vergelijkbaar met dat van de supplier level.

Hierbij zal de speler te horen krijgen dat er binnenkort een grote wind storm aankomt en dus beter kan investeren in windmolens en getijden generatoren.

Ook zal de speler rekening moeten houden dat er altijd energie beschikbaar is, anders kan hij dit niet verkopen aan de suppliers.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Groen** | **Productie/pollutie** | **Prijs** |
| 1000 Solarpanels | 30 000 kWh / 0 | 1000 $ |
| Hydroelectric plant | 275 000 kWh / 0 | 7000 $ |
| Wind turbine farm | 80 000 kWh / 0 | 2500 $ |
| Geothermal station | 150 000 kWh / 0 | 4000 $ |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grijs** | **Productie/pollutie** | **Prijs** |
| Nuclear power plant | 1 000 000 kWh / 1% | 25000 $ |
| Turbine | 200 000 kWh / 10% | 5000 $ |
| Fossil Fuel Power station | 100 000 kWh / 6% | 2500$ |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Consument – Uitgebreid

Huishoud budget: 160/maand voorschot

In deze level gaat het over de consument specifiek.

Deze level zal vooral draaien rond een event systeem waarbij de speler enkele dilemma’s zal krijgen en bv. Zijn meter readings moet verzenden naar de supplier.

Consument Bewust

* Smart meters: Variabele tarieven
* Tijden en tarieven koppelen aan gebruik van apparaten

Enkele voorbeelden van dilemma’s:

* Defective meter
  + Leave it
  + Replace it
* Invoice too low
  + Leave it, you don’t have to pay much this billing period
  + Report it, so you avoid a rectification in the next billing period
* Install solar panels
  + Yes
  + No

# DGO – Uitgebreid

Vierkantjes van verschillende kleuren boven groepen van huizen, duidelijk maken dat DGO niet te kiezen valt en deze wordt aangewezen.

Deze level zal werken met ‘workers’ die de speler moet inzetten om problemen op te lossen. Bv. Meterstanden gaan opmeten, electriciteitscabine of Transformatorhuis repareren,

Bv.

Door deze in te zetten verdient de speler geld en kan de speler meer ‘workers’ aankopen

Opnieuw zal er gebruik gemaakt worden van een satisfaction meter. Deze is afhankelijk van hoe de speler te werk gaat in het oplossen van problemen.

Grotere problemen geven meer satisfaction, maar daar zijn meer werkers voor nodig.

Grotere problemen kunnen vaak langer duren, tenzij men meerdere werkers toewijst aan een probleem.

Ook deze level bevat een event systeem.

Wanneer de speler een vraag juist beantwoord, dan zal er een random probleem dat de speler al bezit worden opgelost, of zal de resterende tijd met een bepaald percentage verminderen.

Wanneer de speler een vraag fout beantwoord, dan zal er een nieuw probleem opduiken dat de speler moet oplossen, of de resterende tijd van een bestaand probleem zal stijgen.

Hoe meer vragen de speler beantwoord, hoe groter de frequentie van opduikende, moeilijkere problemen.