

Inhaltsverzeichnis

1	Die Elektrizitätswirtschaft	13
11	Volkswirtschaftliche Aspekte	13
111	Europa	13
112	Bundesrepublik Deutschland	15
113	Schweiz	19
12	Betriebswirtschaftliche Aspekte	21
121	Unternehmensziele	21
122	Betriebliche Leistungserstellung	22
123	Leistungsverwertung	26
124	Investitionen	28
125	Finanzierung	30
126	Organisation und Rechnungswesen	31
127	Einführende Literatur	33
2	Grundlagen der Planspieltechnik	34
21	Simulation und Planspieltechnik	34
22	Planspielstruktur	34
221	Spielmodelle	35
222	Spilleitermodelle	40
223	Spielermodelle	42
23	Planspielverwendung	42
231	Ausbildung	43
232	Forschung	43
233	Entscheidfindung	44
3	Planspielentwicklung für die Elektrizitätswirtschaft	45
31	Allgemeines	45
32	Generelle Spielanforderungen bei der Entwicklung eines Planspiels für die Elektrizitätswirtschaft	46
321	Einfachheit	46
321.1	Postulat	46
321.2	Realisation	47
322	Robustheit	48
322.1	Postulat	48
322.2	Realisation	48
323	Steuerbarkeit	48
323.1	Postulat	48
323.2	Realisation	49

324	Anpassungsfähigkeit	49
324.1	Postulat	49
324.2	Realisation	50
325	Vollständigkeit	50
325.1	Postulat	50
325.2	Realisation	51
326	Benutzungsfreundlichkeit	52
326.1	Postulat	52
326.2	Realisation	52
33	Spezielle Spielanforderungen	52
331	Energiewirtschaftliche Basis	52
331.1	Postulat	52
331.2	Realisation	53
332	Unternehmungswirtschaftliche Relevanz	53
332.1	Postulat	53
332.2	Realisation	53
333	Gesamtwirtschaftliche Integration	54
333.1	Postulat	54
333.2	Realisation	54
34	Beurteilung der Spielerleistungen	54
4	Das realisierte Planspiel	55
41	Grundsätzlicher Aufbau	55
411	Spiel-, Spielleiter- und Spielermodell	55
412	Deterministische und stochastische Planelemente	56
413	Das dem Planspiel zugrundegelegte Plansystem	58
42	Das Spielleitermodell	59
421	Für die Ausgangslage festzulegende Parameter des Spielleitermodells	59
422	Je Periode festzulegende Parameter des Spielleiter- modells	61
43	Das Spielermodell	65
431	Das Teilmodell des Energiewirtschaftlers	65
432	Das Teilmodell des Finanzwirtschaftlers	66
433	Entscheidparameter der Spieler	70
44	Das Spielmodell	74
441	Wirkung des Konjunktur- und Hydraulizitätsindex	74
442	Wirkung des Ausbaues des Produktionspotentials	76
443	Wirksame Energienachfrage	77
444	Wirkung von Tarifierhöhungen	78
445	Beeinflussung des Finanzplanes	78
446	Wirkung der Zufallszahlengeneratoren	79
447	Verknüpfungsschema des Spielmodells	79
5	Die Programmbeschreibung	81

51	Die Spielablaufsteuerung (Hauptprogramm SPL)	82
52	Die Aktionsparameter des Spielleiters (Programmteil EINSPL)	85
521	Allgemeine Anfangswerte	90
522	Anlagenbezogene Anfangswerte	91
523	Übrige Eingangsbilanzwerte	96
524	Absatz- und beschaffungsbezogene Anfangswerte	98
53	Die Startbedingungen für den Spielleiter (Programmteil ADRUK 1)	99
54	Initialisierung des Spiels (Programmteil ANSPI)	101
55	Auswertungsprogramme	105
551	Die energiewirtschaftliche Auswertung (Programmteil ADRUK 2)	105
552	Die Bilanz (Programm BILDRU)	105
56	Das energiewirtschaftliche Modell (der Programmteil EWI)	106
561	Der Absatzbereich	106
562	Zusätzliche Energieproduktion	108
563	Zusätzliche Investitionstätigkeit	110
564	Finanzierung	111
565	Der Beschaffungsbereich und Ausgleich des Energie- haushaltes	112
566	Sonstige Datenaufbereitung	115
57	Die Spielerentscheide (Programmteil ENTS)	115
571	Energiewirtschaftliche Entscheidungsdaten	117
572	Finanzwirtschaftliche Entscheidungsdaten	118
573	Investitionsbezogene Entscheidungsdaten	119
58	Gewinnverteilung/Verlustdeckung (Programmteil GEWIV)	121
59	Das finanzwirtschaftliche Modell (der Programmteil FINA)	122
591	Finanzflussrechnung	122
592	Erfolgsrechnung	127
593	Kennzahlen	128
6	Spielanleitung	131
61	Gruppenarbeit	131
62	Modellanalyse	132
63	Unternehmensanalyse	133
64	Erarbeitung der Spielerentscheide	135
65	Spielauswertung	135
7	Programmlisten	139
8	Referenzliste der Programmvariablen	187