

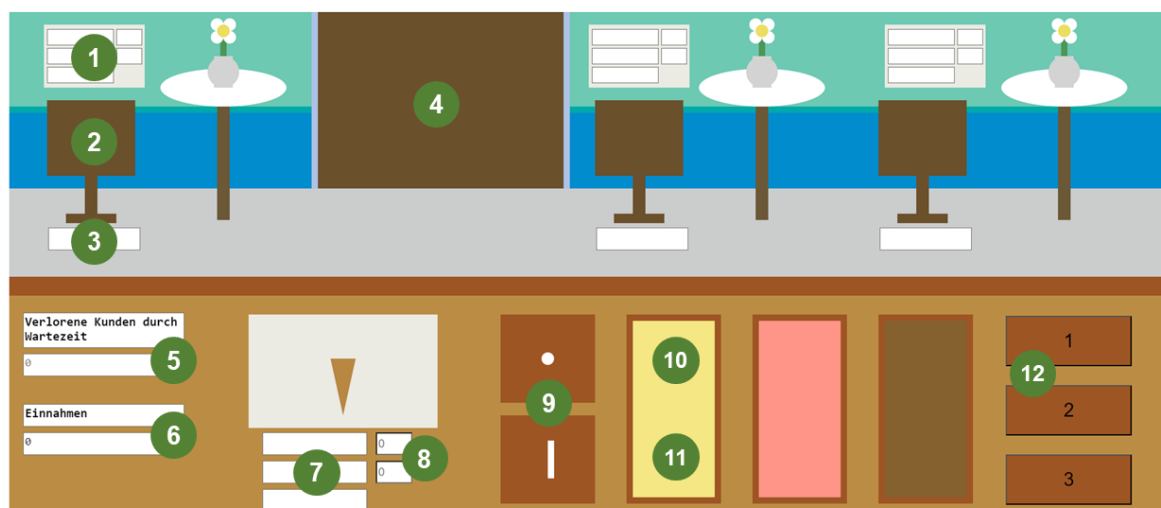
## Anleitung zur Interaktion des Spiels „EISDIELE“ von Selcan Firat

### Anmerkung:

Aus Vereinfachungsgründen und der besseren Lesbarkeit, wird in der vorliegenden Anleitung zur Interaktion, wenn nicht anderes angegeben, ausschließlich das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich miteinbezogen.

### Übersicht über das Spiel:

Da die Positionierung absolut vorgenommen wurde, muss je nach Fenster und Bildschirmgröße der Zoom im Browserfenster angepasst werden.



1) Bestellung des Kunden  
(links), Anzahl (rechts)

2) Freier Stuhl, auf dem  
geklickt werden kann

3) Aktivität des Kunden

4) Eingangsbereich, wo  
die Kunden warten

5) Anzahl der verlorenen  
Kunden

6) Einnahmen

7) angeklickte Sorte auf  
der Theke

8) Anzahl der Sorten

9) Topping: Kirsche  
(oben), Streusel (unten)

10) erste Kugel

11) zweite Kugel

12) Bestellung an Tisch  
1, 2 oder 3 geben

Anleitung:

Sobald das Spiel startet, erscheint ein Kunde an der Tür. Wenn der Kunde länger an der Eingangstür warten muss, wird er sauer und verlässt die Eisdiele.

1. Der Kunde wird durch den Klick **auf einen freien Stuhl** zum jeweiligen Stuhl **platziert**.
2. Unterhalb des Kopfes des Kunden erscheint seine **aktuelle Aktivität**, wie „wartend“, „am essen“ und „bezahlt“.
3. Oberhalb des Kopfes des Kunden erscheint seine **Bestellung**. Diese wird auf der **Theke** bearbeitet.
4. Die **erste Kugel** kann auf der **oberen Hälfte** der jeweiligen Eissorte angeklickt werden und die **zweite Kugel** auf der **unteren Hälfte** der jeweiligen Eissorte. Das Angeklickte kann **unterhalb des Tabletts eingesehen** werden. Die Anzahl der Eiskugeln der jeweiligen Eissorte wird rechts neben dem Angeklickten angezeigt (siehe Nummer 8). Durch einen Klick auf die **Pfeile** innerhalb des Kastens, kann die Anzahl der jeweiligen Eissorte bestimmt werden.
5. Nach der Erstellung des Eises gibt der Eisverkäufer dem Kunden das Eis, indem er auf der **Theke rechts die jeweilige Nummer des Stuhls anklickt**.
6. Der Kunde **isst** das Eis und **bezahlt** anschließend. Die **Einnahmen** sind **auf der linken Seite des Tabletts** zu erkennen.

Während des Spiels sind die **Stimmung und Aktivität** des Kunden zu erkennen, sowie die verlorenen Kunden durch zu langer Wartezeit und die Einnahmen.