

"Kun je de borden uitdelen?"
Dit is de opdracht die de speler krijgt voordat die de bril opzet. (Als de speler nog niet de context, een woonomgeving, kent dan moet deze gegeven worden.)

De speler zit aan een tafel met borden erop. Omdat het een 360° video is kan de speler om zig heen kijken.

De kan op de knop naast de borden drukken met de controller om de borden uit te delen.

Klikt op de borden om ze te verdelen. Doe je dit niet: Wordt de vraag herhaalt, "kan je de borden uitdelen?"-Anja

De speler deelt de borden uit en ze maken een net wat te hard geluid als ze worden neergelegd.

Voor elke klik wordt er één bord neergelegd.

Als al de borden staan is het even stil.

Einde van acte 1: In deze acte gaat het erom dat de speler went aan de VR headset, de 360° omgeving en de interactiemogelijkheid. Om deze rede zijn de prikkels in het eerste gedeelte minimaal gehouden.

- Prikkels op de achtergrond:
- Auditief:
- Radio
 - Andere mensen die praten
 -
- Visueel:
- Alles met velle kleuren of patronen
 -
 -

Dan vraagt Anja of de speler ook even het bestek kan verdelen. De messen worden voor je neergelegd.

Klikt op het bestek om ze te verdelen.

Als je de eerste mes op tafel legt dan klinkt dit al harder dan de borden. Anja legt dan ook al boter op tafel en het patroon erop komt ongemakkelijk naar voren.

Voor elke klik verdeel je één mes.

Anja: "Hoe was je weekend?"

Nu zijn er twee interactie mogelijkheden: Het bestek verder uitdelen en reageren op de vraag (Twee reacties##).

Bestek eerst

Als de speler het eerste het bestek neerlegt wordt er nog meer op tafel gelegd. Anja zal haar vraag herhalen: "Hé, hoe was je weekend?"

Nu heeft de speler alleen nog maar de mogelijkheid hebben om te reageren op de vraag. Deze zal herhaalt blijven worden totdat er wordt gereageerd.

Reactie eerst

Als de speler reageert op de vraag wordt er gereageerd op het antwoord (Dit hangt af van de eerste reactie). Het antwoord is echter moeilijk om te verstaan door al de prikkels, er wordt namelijk nog meer op tafel gezet.

Nu heeft de speler alleen nog maar de mogelijkheid om het laatste bestek uit te delen. Als de speler dit niet doet zal degene de vraag herhalen.

Als de speler gereageert op de vraag wordt er gereageerd op het antwoord (Dit hangt af van de eerste reactie). Het antwoord is echter moeilijk om te verstaan door al de prikkels, onder andere het harde geluid op de achtergrond.

Iets op de achtergrond dat veel geluid maakt.

Alles staat op tafel, Anja loopt even weg om iets te pakken, de speler kan even genieten van een relatieve stilte. Maar dan: "Kan je even de boter aangeven?" Door de prikkels van al dat spul dat op de tafel staat kan je nauwelijks zien waar de boter staat. Ze herhaalt haar vraag: "Kan je even de boter aangeven?"

De interactie is nauwelijks te vinden door de speler. Het is wel mogelijk om er eerder op te drukken.

Anja: "Het lijkt wel of je niks wil delen vandaag. Is er iets aan de hand?"

Nu zijn er weer interactiemogelijkheden. Als de speler voor de ene kiest dan zal de andere de vraag herhalen.

Op dit moment komt er veel op de speler af. Dezelfde vraag wordt herhaalt maar nu kan is het moeilijk om er iets van te maken. Er vindt namelijk nu ook een schuifpartij op tafel plaats. Het achtergrondgeluid is ook zo hard.

Nu zijn er drie of meer interactiemogelijkheden. Maar omdat de vragen allemaal niet te horen zijn betekenen deze vrij weinig.

Als er te veel prikkels op speler afkomen zal het scherm verduisteren en komt de ervaring tot een einde.