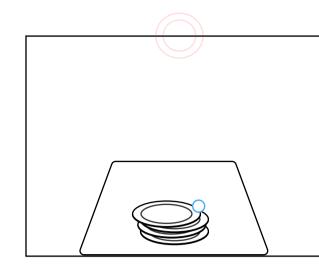


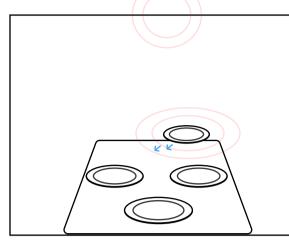
"Kun je de borden uitdelen?" Dit is de opdracht die de speler krijgt voordat die de bril opzet. (Als de speler nog niet de context, een woonomgeving, kent dan moet deze gegeven worden.)

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



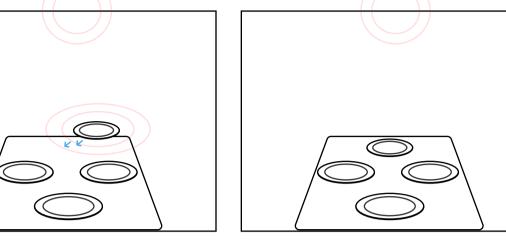
De kan op de knop naast de borden drukken met de controller om de borden uit

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



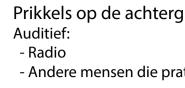
De speler deelt de borden uit en ze maken een net wat te hard geluid als ze worden neergelegd.

Voor elke klik wordt er één bord



Als al de borden staan is het even stil.

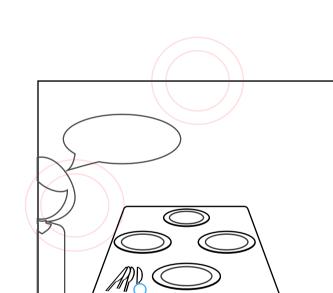
Einde van acte 1: In deze acte gaat het erom dat de speler went aan de VR headset, de 360° omgeving en de interactiemogelijkheid. Om deze rede zijn de prikkels in het eerste gedeelte minimaal gehouden.



Prikkels op de achtergrond:

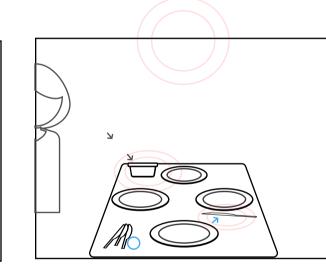
- Andere mensen die praten

- Alles met velle kleuren of patronen



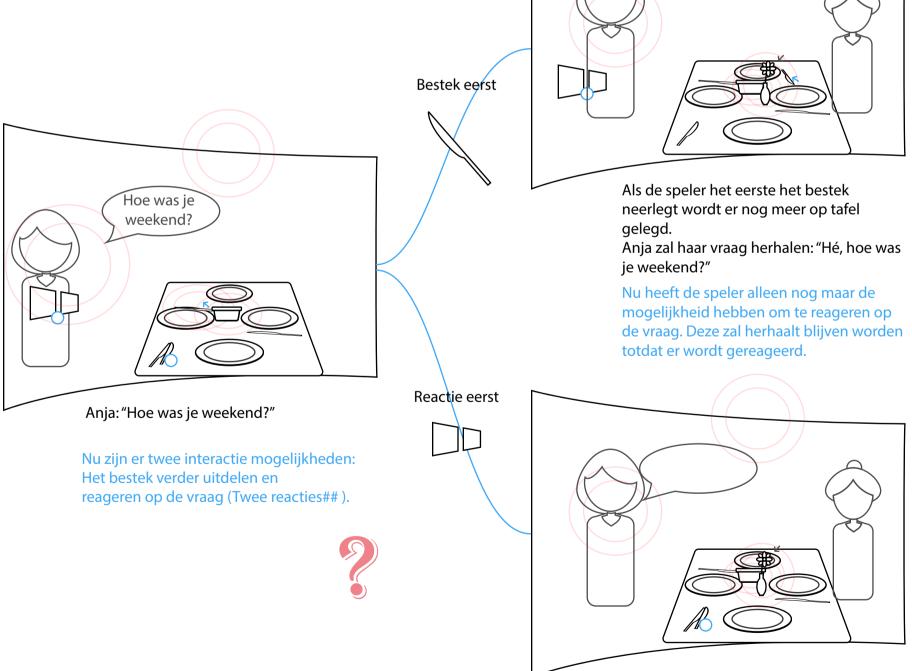
Dan vraagt Anja of de speler ook even het Als je de eerste mes op tafel legt dan klinkt bestek kan verdelen. De messen worden voor je neergelegd.

Klikt op het bestek om ze te verdelen.



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.



Als de speler reageerd 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

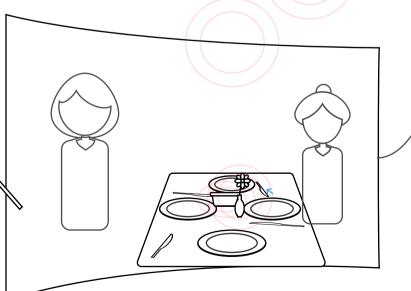
Nu heeft de speler alleen nog maar de mogelijkheid om het laatste bestek uit te delen. Als de speler dit niet doet zal degene de vraag herhalen.

tafel gezet.

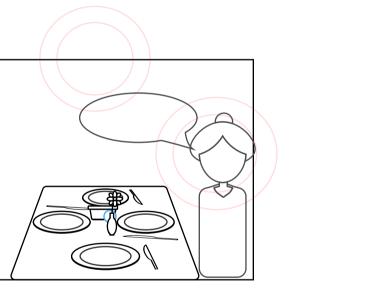


af van de eerste reactie). Het antwoord is echter moeilijk om te verstaan door al de prikkels, onder andere het harde geluid op de achtergrond.

lets op de achtergrond dat veel geluid maakt.

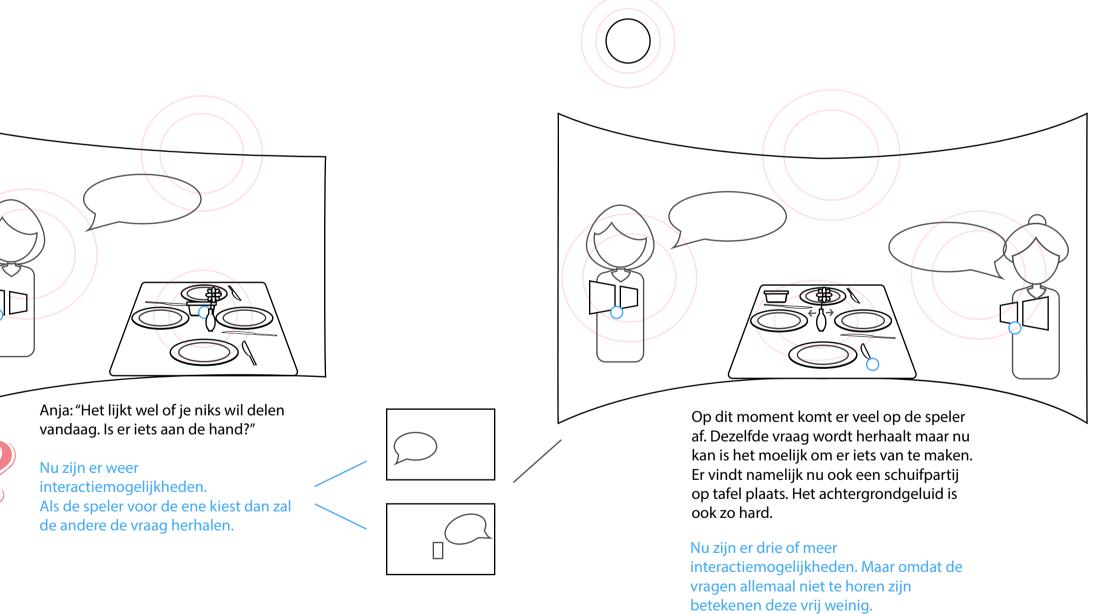


Als de speler dan het bestek neerlegt kan de speler nauwelijk genieten van een relatieve stilte omdat er een ander hard geluid bijkomt in de achtergrond.



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.





zal het scherm verduisteren en komt de ervaring tot een einde.