

Design Idee

De speler is een kok in een keuken die binnen een tijdslimiet een gerecht moet koken. De ingrediënten bevinden zich op verschillende locaties in de keuken en moeten in bepaalde gevallen nog bewerkt worden.

De speler heeft heel weinig tijd om een gerecht af te maken, maar als de speler sneller beweegt gaat de tijd langzamer waardoor de speler meer 'tijd' heeft om het gerecht af te maken. In praktijk betekent dit dat hoe spastischer een speler zich beweegt hoe meer tijd hij heeft.

LINKS:

<https://github.com/smitdylan2001/VR-NT>