**Gegner im Raum**

Das Spiel wird zu zweit gespielt. Der VR Spieler befindet sich in einem virtuellen Raum, kann sich um 360° drehen aber nicht bewegen. Gegner kommen auf ihn zu, die der VR Spieler jedoch erst in letzter Sekunde vor dem Angriff sieht. Der Peppers Ghost Spieler sieht die Gegner zu jeder Zeit im Hologramm (Peppers Ghost), und muss dem VR Spieler Anweisungen zum Eliminieren der Gegner geben. Sollte ein Gegner nicht rechtzeitig ausgeschaltet werden, kommt er so nahe, dass ihn der VR Spieler am Ende doch noch kurz sieht, dann könnte es aber schon zu spät sein...

Programmieranleitung:

Stand 31.01:

Spawnen

Die Enemys spawnen random an 5 verschiedenen Spawnpunkten (spawn1,2,3…), diese können beliebig verschoben werden, es können mehr spawnpunkte gemacht werden, solange sie im Array spawn points am Gameobject SpawnManager zugewisen werden.

Das Spawnscript zählt die gespawnten enemys und stellt daher die Spawnzeit um.