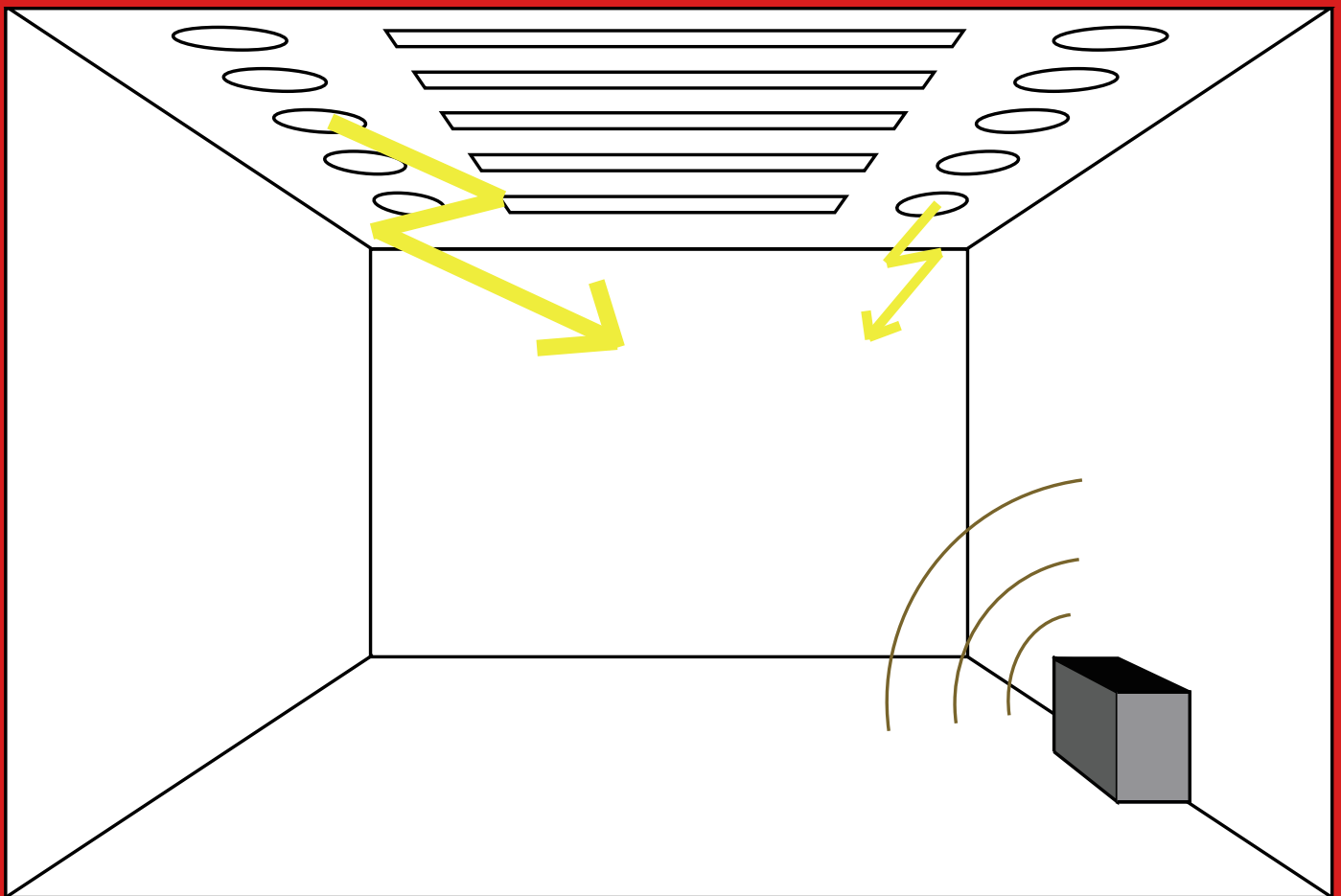


Gewitter in der Roten Höhle

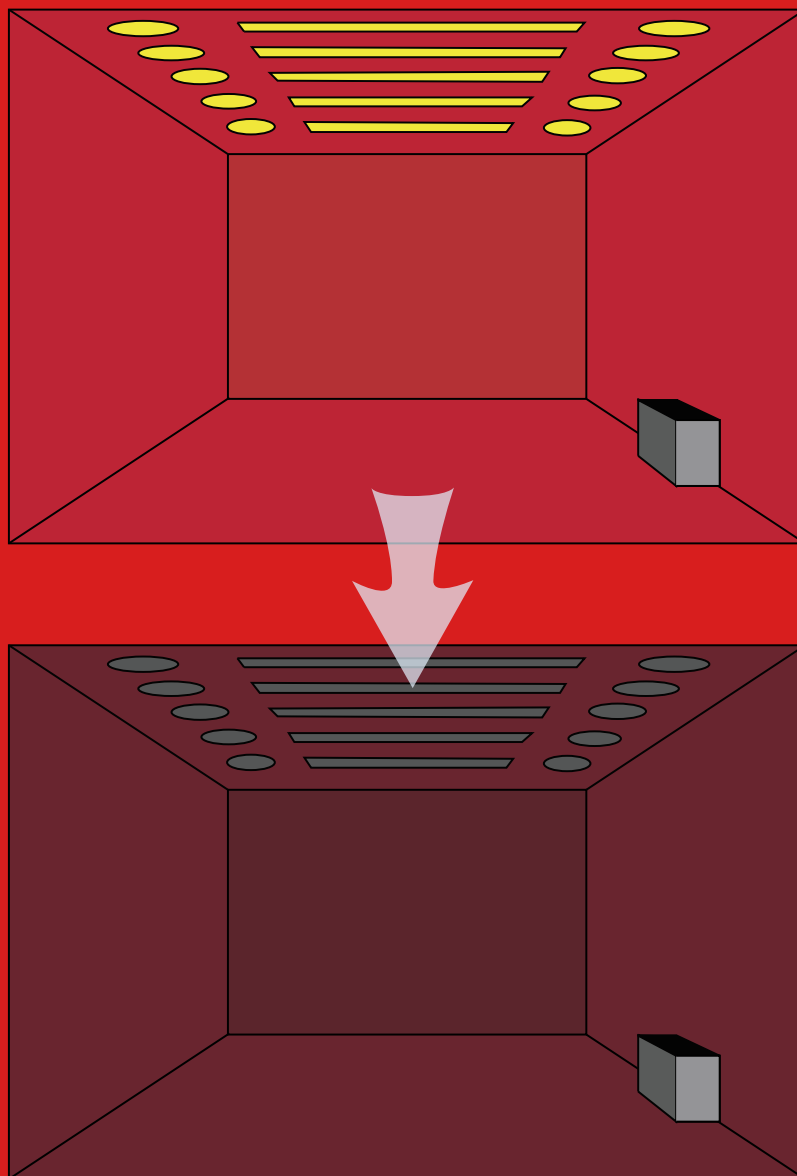


Ein Phänomen aus dem Aussenraum im Innenraum

Szene 1

Das Gewitter wird gestartet, beleuchteter Raum wird bis zur vollständigen Dunkelheit gedimmt.

Wenn die Projektion einbezogen wird, startet nun dort das Gewitter als Regenprojektion. Wenn die Simulation ohne Projektion realisiert wird, beginnt das Gewitter mit einem ersten Blitz.

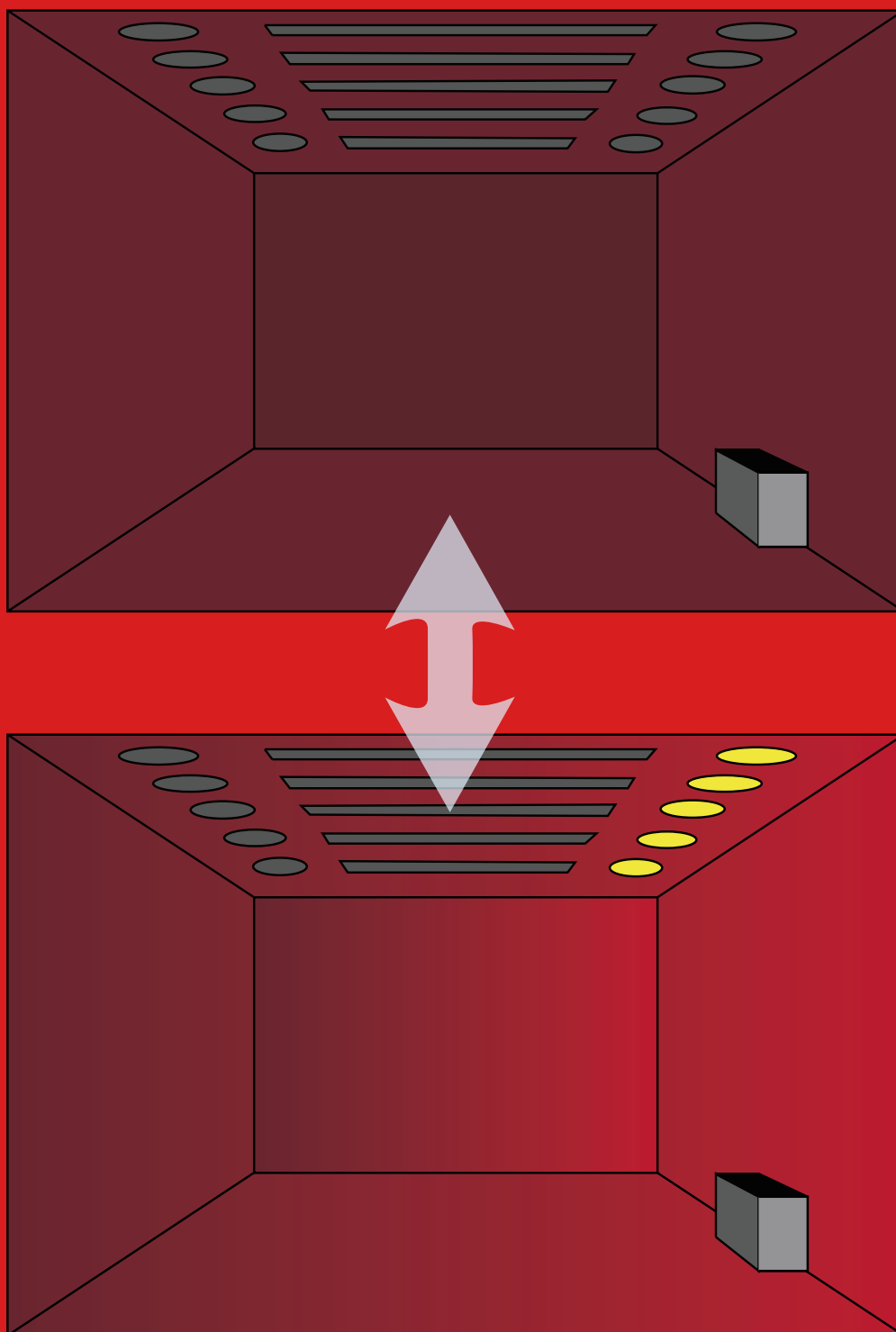


Die Szenen 2 bis 4 können in beliebiger Reihenfolge durchlaufen werden. Der Zufall entscheidet welche Szene als nächstes kommt. Falls Szene 5 ausgewählt wird, ist das Gewitter vorbei. Die Wahrscheinlichkeit, dass die letzte Szene ausgewählt wird ist anfangs tief und steigt mit der Zeit.

Szene 2

Die rechte Reihe blitzt auf, der Donner folgt verzögert.

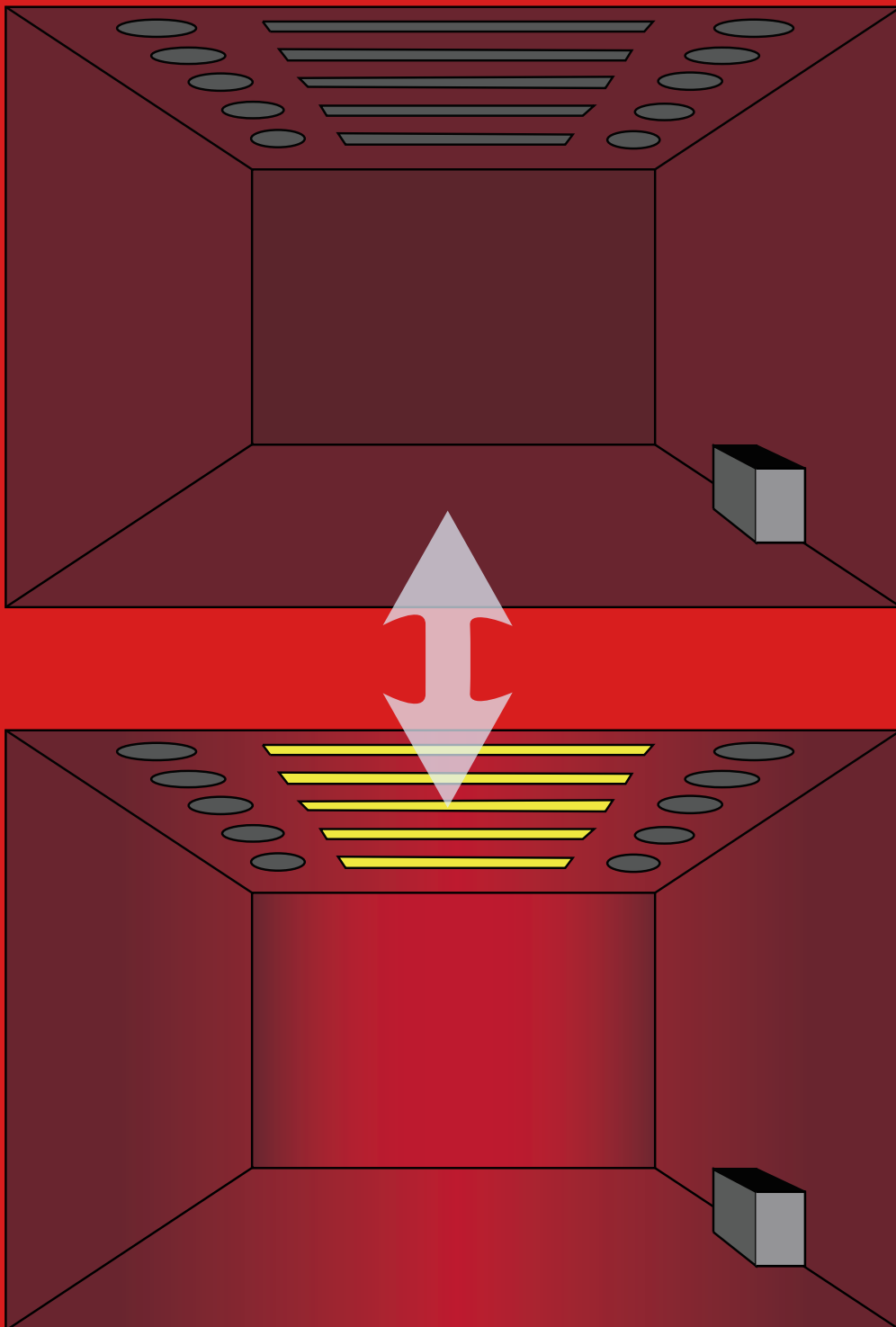
Vor der nächsten Szene wiederholt sich dies bis zu fünfmal.



Szene 3

Hier fällt der Donner mit dem Blitz zusammen.

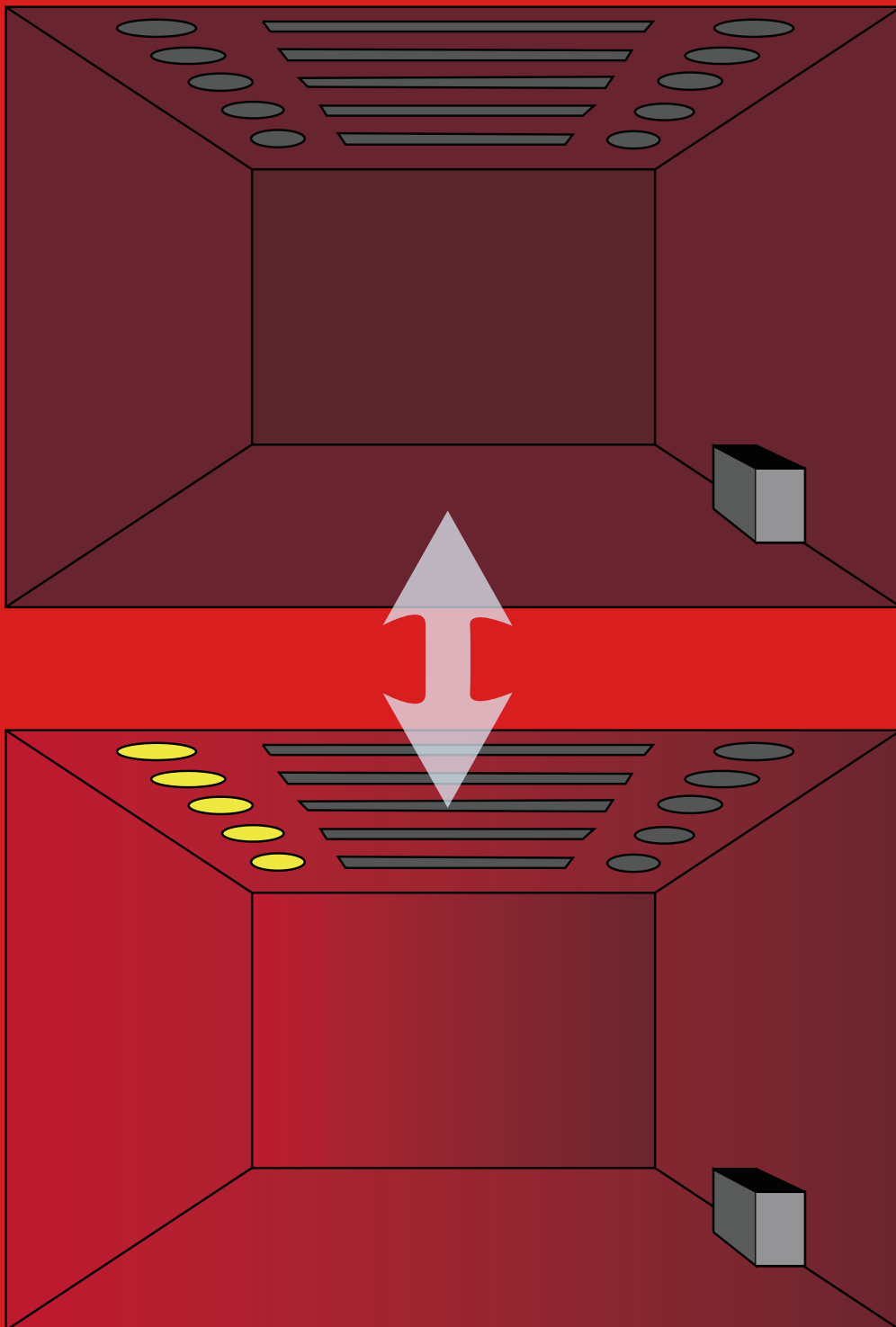
Die mittlere Reihe blitzt mehrmals auf.



Szene 4

Wie in Szene 2 folgt der Donner verzögert.

Vor der nächsten Szene blitzt die linke Reihe mehrmals.



Szene 5

Das Gewitter ist vorbei, der dunkle Raum wird wieder hell gedimmt.

