

ПАНЕЛЬКИ

Worldbuilding Bible

Eine Welt aus Schnee und Beton.

Jennifer Meier · WiSe 2025/26

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion, Master Medienproduktion
Fach: Virtuelle Welten · Dozent: Adrian Meyer

Inhaltsverzeichnis

Inspiration: Eine Reise nach Russland	3
Inspiration: Sowjetische Animation	11
Inspiration: Sowjetische Architektur	13
Die Welt	16
ПАНЕЛЬКИ	16
Der ewige Winter	16
ПАНЕЛЬГРАД	16
Die Gesellschaft	16
Kernthemen	16
Ton und Atmosphäre	16
Regeln der Welt	16
Bewohner	17
Die Tiere	17
Hierarchie und Korruption	17
Schlüsselcharaktere	18
Orte & Umgebung	19
Klima & Atmosphäre	21
Visueller Stil	22
Stilprinzipien	22
Farbpalette	22
Materialien	22
Beleuchtung	22
Post-Processing	22
Storyboard: Opening Cutscene	23
Konzept: Die Ankunft	23
Shot Breakdown	23
Voice-Over: Der Fremde	23
Produktionsnotizen	24
Abbildungsverzeichnis	25



Inspiration: Eine Reise nach Russland

Alles begann mit einer Reise. Meine Freundin lebt in Russland – erst Moskau, dann eine mittelgroße Stadt irgendwo im Nichts, schließlich ein Dorf. Was ich dort fand, hat mich nicht mehr losgelassen.

Endlose Reihen identischer Gebäude. Tiere überall – Katzen auf dem Ofen, Hunde im Schnee, Kühe auf der Dorfstraße. Der Winter in stiller, brutaler Schönheit. In den Cafés hängen noch Sowjet-Plakate. Die Leute trinken Tee aus Gläsern mit Metallhaltern. Nostalgie als Lebensgefühl.

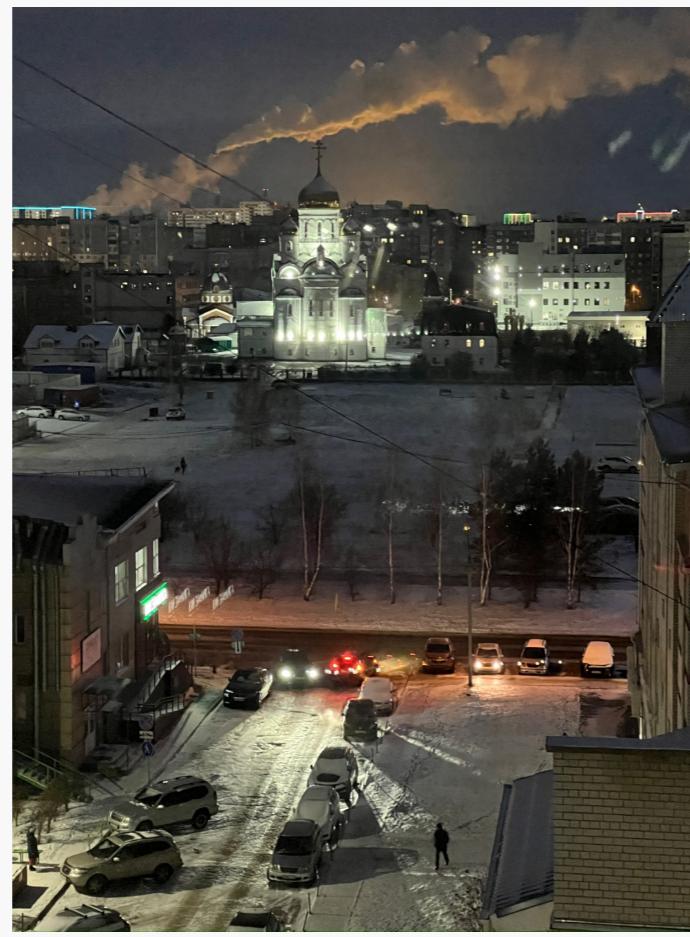
Ich stand am Fenster ihrer Wohnung: Wohnblöcke, Kirche, Fabrikschloten – alles auf einen Blick. Bei Nacht leuchten tausend Fenster, jedes eine Geschichte. Die *Panelki* prägen jede russische Stadt. Millionen leben darin – standardisiert, identisch, grau. Und doch heimelig.

Was folgt, sind Bilder dieser Reise. Mein visuelles Tagebuch einer Welt, die ПАНЕЛЬКИ inspiriert hat.

Die Stadt



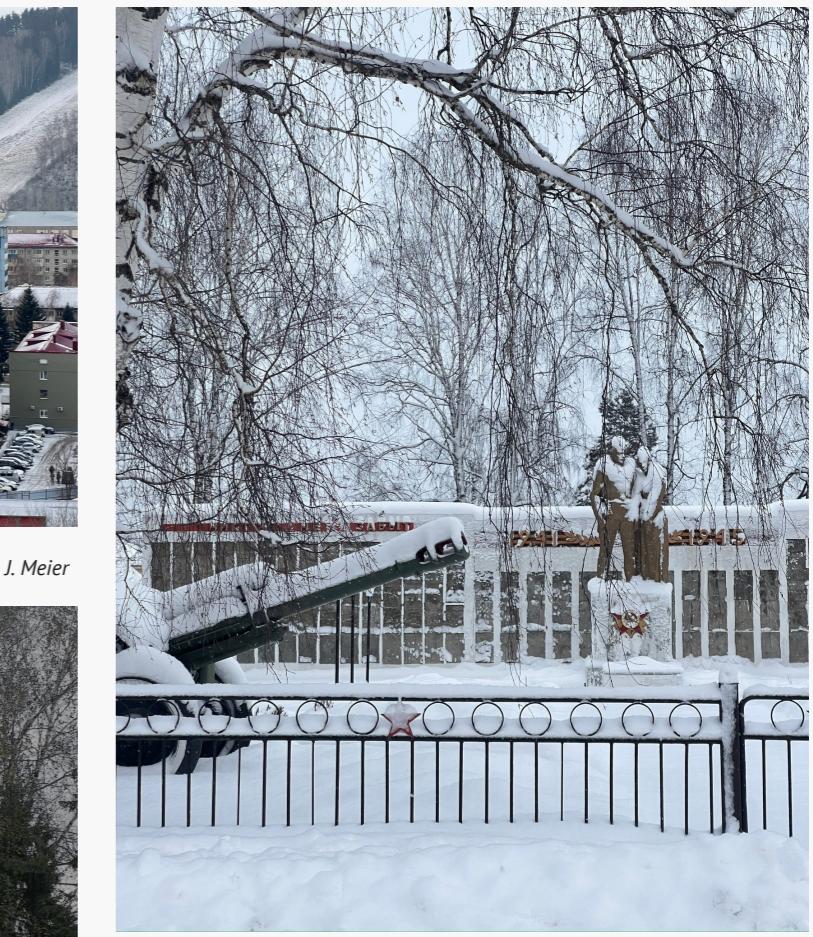
Fensterblick Tag



J. Meier



Panelki-Panorama II



Kriegsdenkmal Winter

J. Meier



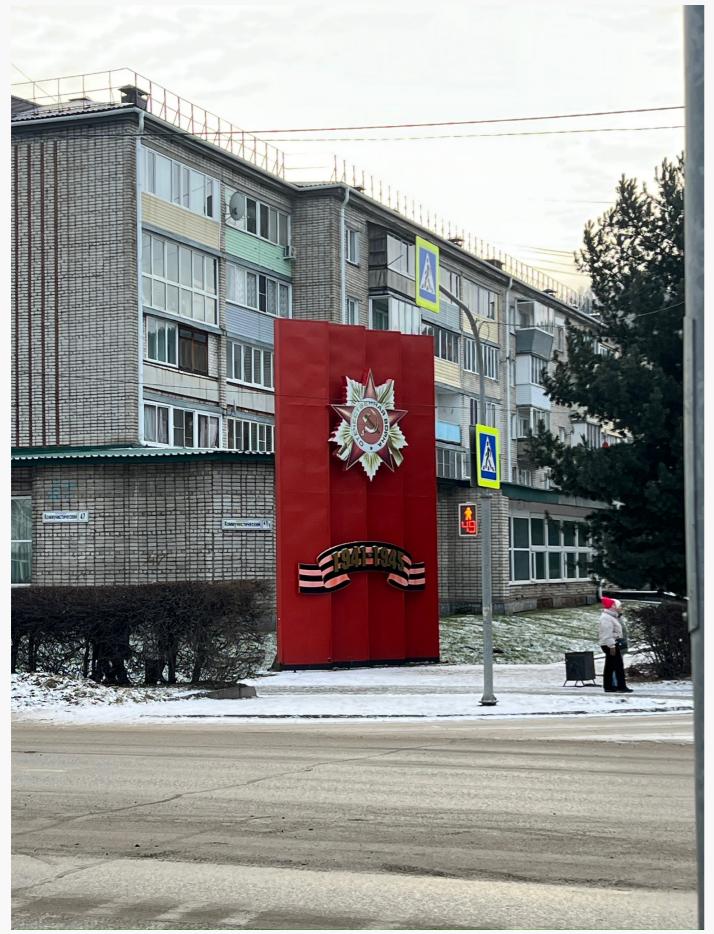
Panelki-Panorama I



J. Meier

Kriegsdenkmal Herbst

J. Meier



Flagge auf Dach

J. Meier



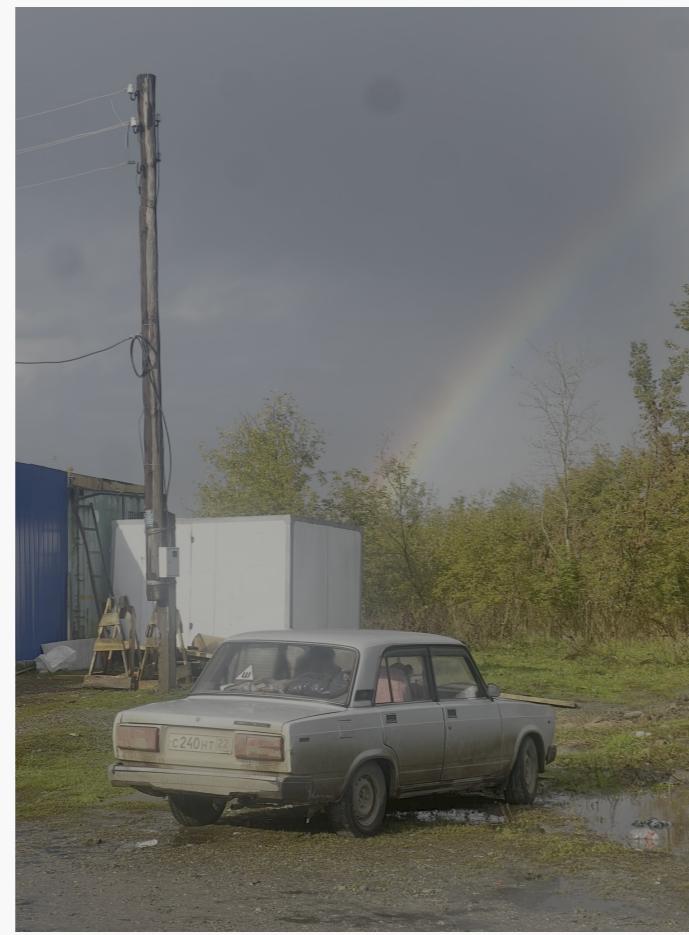
Sowjet-Orden

J. Meier

Der Lada · Winterlandschaften



Lada im Schnee I



J. Meier

Lada im Schnee II



Dorf im Sonnenschein

J. Meier



Dampf über Wasser

J. Meier

Sowjet-Nostalgie



Sowjet-Café Wand



Memorabilia



J. Meier

Sowjet-Dekoration



J. Meier

Café-Interieur



J. Meier

Alter Fernseher



Mischka-Relief

J. Meier



Vergilzte Fotos

J. Meier

Tiere



Katze auf Ofen



J. Meier

Katze in Küche



J. Meier

Hund im Schnee I



J. Meier

Hund im Schnee II



Kühe



Kuh im Schnee

J. Meier



Kaninchen

J. Meier



Schweine

J. Meier

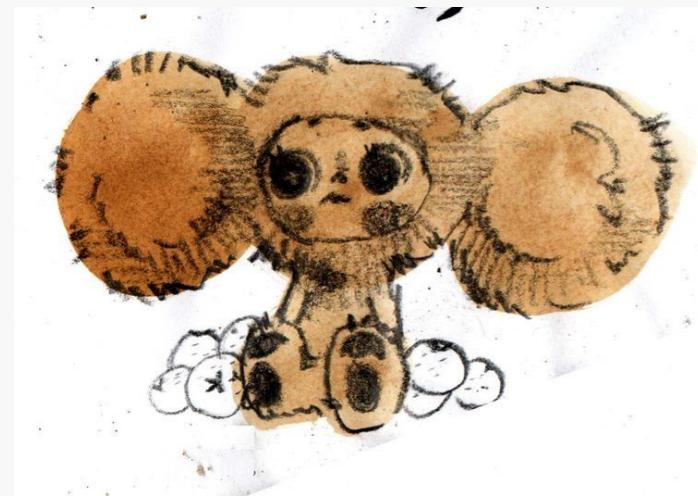
Inspiration: Sowjetische Animation

Im Sowjet-Café hing Mischka an der Wand – der olympische Bär von 1980, neben einem Schild „Parken verboten“. Ich sah diese Charaktere überall. Tscheburaschka lief im Fernsehen. Sein Gesicht war auf Lebensmittelverpackungen. Die Leute mögen sie immer noch.

Irgendwann dachte ich: Diese Figuren wirken utopisch – Freundschaft, Gemeinschaft, Zusammenhalt. Aber sie haben auch etwas Melancholisches. Was wäre, wenn man sie korrumper könnte? Die Unschuld brechen, die Nostalgie verdunkeln?

Das staatliche Studio *Sojusmultfilm* wurde 1936 gegründet und entwickelte sich isoliert vom Westen. Keine Disney-Einflüsse. Stattdessen: langsamer, nachdenklicher, melancholischer. Die Charaktere gehörten dem Staat – und damit allen. Sie waren Volkseigentum, nicht geistiges Eigentum eines Konzerns.

Tscheburaschka



Konzeptskizze

Sojusmultfilm 1969

Die ikonischste Figur der sowjetischen Kinderkultur entstand 1969. Animator Leonid Schwartzman formte dieses Wesen eigenhändig aus Plastilin – die Ohren rutschten nach unten, die Beine wurden gekürzt, der Schwanz verschwand. Das Ergebnis: ein Geschöpf, das nirgends hingehört. Ein Außenseiter ohne Heimat.



Gena mit Akkordeon

Sojusmultfilm 1971

Die Geschichte: Tscheburaschka kommt in einer Orangenkiste aus den Tropen. Er freundet sich mit dem Krokodil Gena an,

der im Zoo arbeitet und Akkordeon spielt. Zusammen bauen sie ein „Haus der Freundschaft“ für alle Einsamen.



Die böse Schapokljak

Sojusmultfilm 1974

Die Antagonistin Schapokljak ist eine alte Frau mit ihrer Ratte Lariska – harmlos, schelmisch. Das Böse ist hier nicht bedrohlich, sondern komisch.

Für ПАНЕЛЬКИ: Was passiert, wenn Tscheburaschkas große Augen leer starren? Wenn das Haus der Freundschaft längst verfallen ist?

Winnie Puh

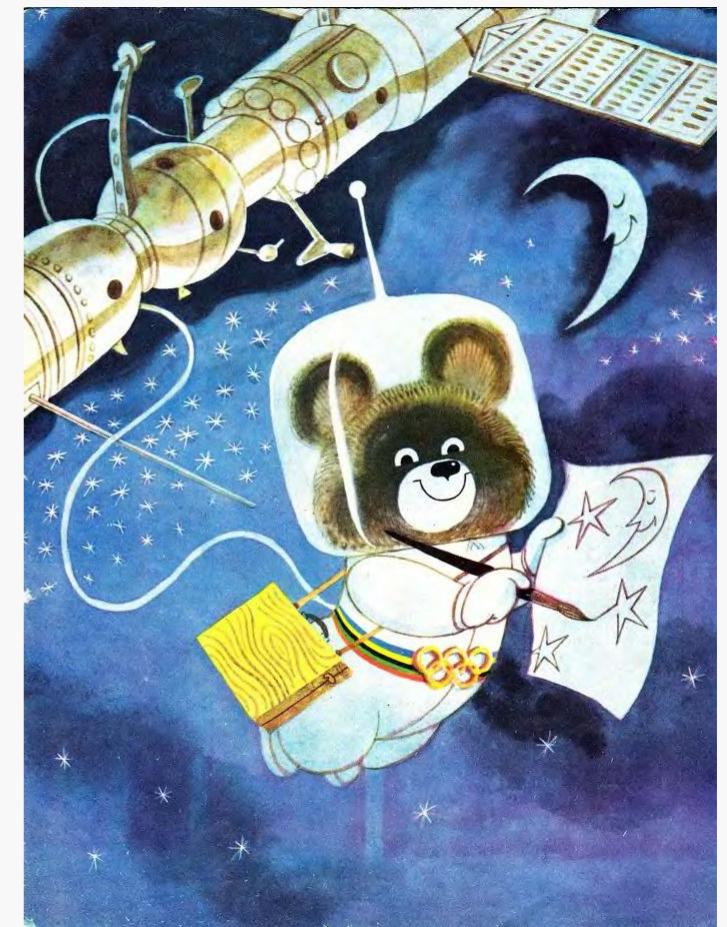


Winnie schwiegt zu den Bienen

Chitruk 1969

Die sowjetische Version (1969–1972) kannte das Disney-Original nicht. Regisseur Fjodor Chitruk arbeitete direkt mit dem englischen Buch. Sein Winnie ist runder, nervöser, philosophischer. Er murmelt vor sich hin, hat existenzielle Zweifel. Christopher Robin wurde komplett gestrichen – die Tiere agieren autonom, ohne Menschen. Disneys Regisseur Wolfgang Reitherman soll gesagt haben, er möge die sowjetische Version mehr als seine eigene.

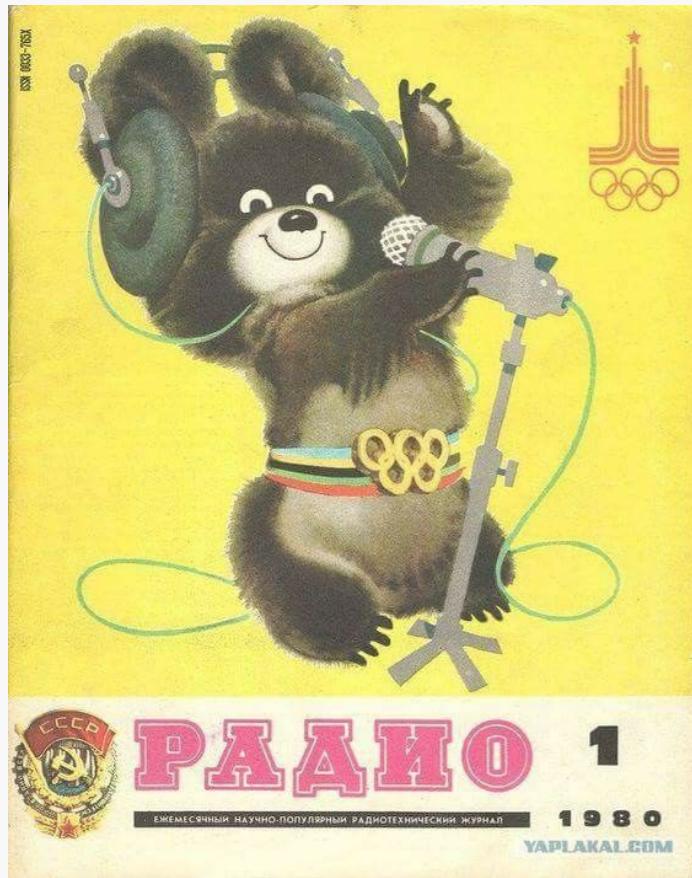
Der Olympische Mischka



Mischka als Kosmonaut

Tschizhikow 1980

Viktor Tschizhikow gewann 1977 einen Wettbewerb mit seinem Entwurf: ein lächelnder Braunbär mit olympischem Gürtel. Das erste Sport-Maskottchen mit massivem kommerziellem Erfolg.



Olympia-Plakat

1980

Mischka war das Maskottchen der Olympiade 1980 in Moskau – Spiele auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges. 65 Länder boykottierten sie. *Mischka* wurde zum Symbol sowjetischer Soft Power.

Die berühmteste Szene: Bei der Abschlussfeier stieg ein riesiger *Mischka*-Ballon mit Tränen in den Nachthimmel „Auf Wiedersehen, Moskau“ spielte. Millionen weinten mit. Es war, als verabschiede sich die UdSSR von ihrer eigenen Utopie.

Für ПАНЕЛЬКИ: *Mischka* ist das perfekte Symbol für verlorene Utopie. Sein tränenerreicher Abschied markiert den Anfang vom Ende.

Spätsowjetische Animation



Urbaner Kater

Rückkehr des Papageis 1984

In den 80ern änderte sich der Stil. *Die Rückkehr des verlorenen Papageis* (1984–1988) zeigt einen urbanen Kater: zynisch, selbstbewusst, im Nadelstreifenanzug. Sein Satz „Uns wird's hier auch nicht schlecht gefüttert!“ wurde zum geflügelten Wort.



Radio Magazin

1980

Plastilin-Krähe

Tatarski 1981

Die Plastilin-Krähe (1981) war ein Meilenstein: der erste sowjetische Knetanimationsfilm. 800 kg Plastilin wurden verbraucht. Die sichtbaren Fingerabdrücke im Material erinnern daran, dass alles von Menschenhand gemacht ist – und zerstört werden kann.

Warum diese Ästhetik?

Die sowjetische Animation unterscheidet sich fundamental: Langsamer Erzählerhythmus. Melancholie ist erlaubt, sogar zentral. Freundschaft statt individueller Triumph. Puppenanimation, Knetmasse, handgemalte Hintergründe. Gedämpfte, erdige Farbtöne.

Für ПАНЕЛЬКИ: Diese liebevollen Figuren können korrumptiert werden. Tscheburaschka mit leeren Augen in verfallenen Plattenbauten. Gena in zerfetzter Kleidung, sein Akkordeon verstummt. *Mischka* als verwittertes Wandbild, dessen Lächeln zur Grimasse wurde. Die sowjetische Animation bietet einen visuellen Kanon der Unschuld – den wir systematisch dekonstruieren.



Inspiration: Sowjetische Architektur

Die Plattenbauten sind mehr als Kulisse – sie sind Protagonisten. Über sieben Jahrzehnte entwickelten sich verschiedene Stile, jeder ein visuelles Zeugnis seiner Ära. Was im Westen als triste Uniformität gilt, ist in Russland Heimat für über 170 Millionen Menschen.

Nach dem Zweiten Weltkrieg stand die UdSSR vor einer beispiellosen Wohnungskrise. 25 Millionen Menschen waren obdachlos. Die Lösung: industrielle Massenproduktion von Wohnraum. Das Dekret von 1955 markierte den Wendepunkt – weg von stalinscher Monumentalarchitektur, hin zu funktionaler Effizienz.

Die Stalinka (1930er–1955)



„Sieben Schwestern“ Moskau

Pexels, CC0

Die frühe Sowjetzeit brachte monumentale, ornamentreiche Bauten hervor. Hohe Decken (bis 4,3 Meter), verzierte Fassaden, repräsentative Eingänge. Dicke Wände (60–70 cm) aus roten Ziegeln – hervorragende Isolierung, aber teuer in der Herstellung. Diese Architektur war für die Elite bestimmt: Parteifunktionäre, Akademiker, Schriftsteller.

Die „Sieben Schwestern“ in Moskau verkörpern diesen Stil: gothic anmutende Wolkenkratzer mit Türmen und Ornamenten. Stalins Dekret von 1947 ordnete ihren Bau an – als Demonstration sowjetischer Überlegenheit.

Nach Stalins Tod 1953 kam die Abrechnung. Chruschtschow verurteilte den „Personenkult“ und die Verschwendungen. Das

Dekret von 1955 „Über die Beseitigung von Exzessen in Planung und Bau“ verbot Ornamentik und forderte Standardisierung.

Die Chruschtschowka (1955–1970)



Typische Chruschtschowka-Fassade

Pexels, CC0

Chruschtschow ordnete den Bau von Millionen einfacher Wohnungen an. Das Ziel: Jede Familie sollte eine eigene Wohnung haben. Das Mittel: radikale Standardisierung. Die SNiP-Baunormen (Строительные нормы и правила) definierten jeden Aspekt: Deckenhöhe 2,5 Meter, Küche 5–6 m², Badezimmer kombiniert mit Toilette.

Die Gebäude wurden in Fabriken vorgefertigt. Betonplatten, nummeriert und katalogisiert, fuhren per LKW zur Baustelle. Ein fünfstöckiger Block entstand in 12 Tagen. Kein Aufzug nötig – die fünf Stockwerke blieben unter der gesetzlichen Grenze. Die Einsparung: 8% der Baukosten.

Ich liebe diese Gebäude. Sie sind hässlich und schön zugleich. Die typische Chruschtschowka: 80 Wohnungen, 5 Stockwerke, verblasste Farbe über grauem Beton. Fenster in exakten Rastern. Balkone nachträglich verglast, jeder anders.

Baunormen (SNiP 1957):

- Deckenhöhe: 2,48–2,60 m (statt 3,2 m in Stalinkas)
- Küche: 4,5–6,0 m²
- Wohnfläche pro Person: 9 m² (Minimum)
- Lebensdauer geplant: 25 Jahre (viele stehen noch nach 60)

Die Breschnewka (1970–1991)



Breschnewkas in Minsk

S. Nester/Pexels, CC0

Unter Breschnew wurden die Gebäude größer: 9, 12, 16 Stockwerke. Aufzüge obligatorisch. Wohnungen etwas geräumiger – separate Badezimmer, größere Küchen. Doch das Grundprinzip blieb: Standardisierung, Massenproduktion, Effizienz.

Die Serien definierten alles. Serie P-44: 17 Stockwerke, weiße Fassade, charakteristische Balkone. Serie II-68: 16 Stockwerke, blaue Akzente. Serie 1-515: 9 Stockwerke, beige Fassade. Jede Serie hatte ihren Katalog: Grundrisse, Materialien, Produktionsverfahren.

Verbesserte Baunormen (SNiP 1971):

- Deckenhöhe: 2,64 m
- Küche: 7,5–10 m²
- Separate Sanitäranlagen ab 2-Zimmer-Wohnungen

- Müllschlucker und Aufzüge ab 6 Stockwerken
- Schallschutzanforderungen verschärft

Die späten Breschnewkas zeigten erste Ansätze von Individualität: farbige Fassadenelemente, abgerundete Balkone, dekorative Paneele. Die Uniformität begann zu bröckeln – wie das System selbst.

Die Panelki-Ästhetik

Was mich fasziniert: die Wiederholung. Wiederholende Fensterraster und orthogonale Formen. Verblasstes Blau, Grün, Rosa, Beige über grauem Beton. Abblätternde Farbe, Wasserflecken, Rostspuren. Innenhöfe mit verwilderten Spielplätzen. Sowjetische Mosaiken, Schriftzüge, verwitterte Briefkästen.

Diese Gebäude waren nie für die Ewigkeit gedacht. Die Chruschtschowkas sollten 25 Jahre halten – als Übergangslösung, bis der Kommunismus echte Wohnpaläste ermöglichte. Jetzt stehen sie seit über 60 Jahren. Manche wurden saniert, manche verfallen, alle tragen die Spuren der Zeit.

Typische visuelle Elemente:

- Fensterraster: 3×5 oder 4×5 Module pro Aufgang
- Farbschichten: Original (1960er), Renovierung (1980er), Verfall (heute)
- Balkone: verglast, teils mit Blumenkästen, teils als Abstellkammer
- Eingänge: Metalltüren mit Gegensprechanlage, Briefkästen, kyrillische Hausnummern
- Dachlinien: Flachdach mit Antennen, Lüftungsschächten, Wäscheleinen

Diese Ästhetik ist die Bühne für ПАНЕЛЬКИ.

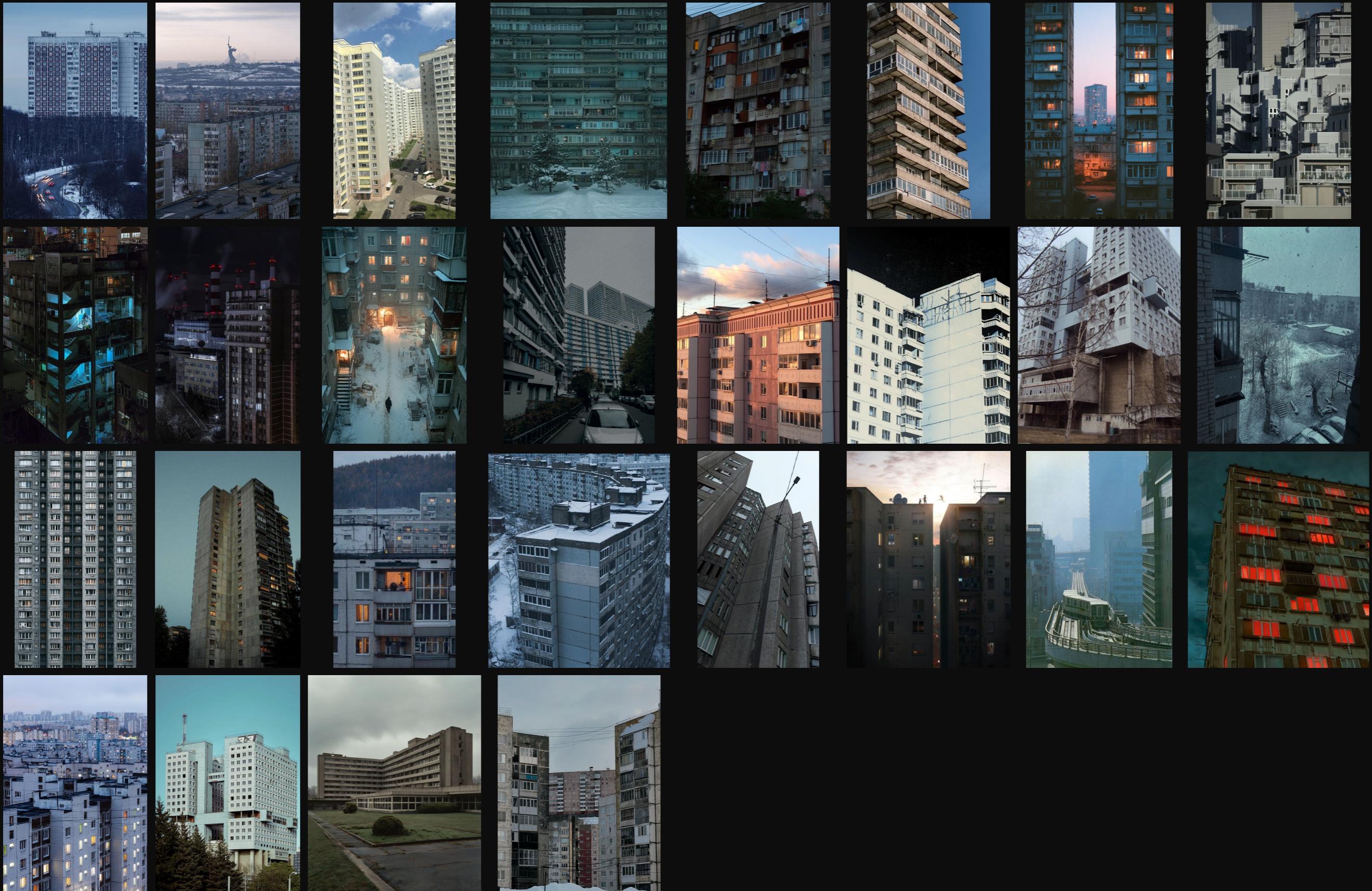
Atmosphäre

Licht: Fahle Wintersonne am Morgen, schwache Beleuchtung bei Tag, rosa-orange Horizont in der Dämmerung, Straßenlaternen und Aurora bei Nacht.

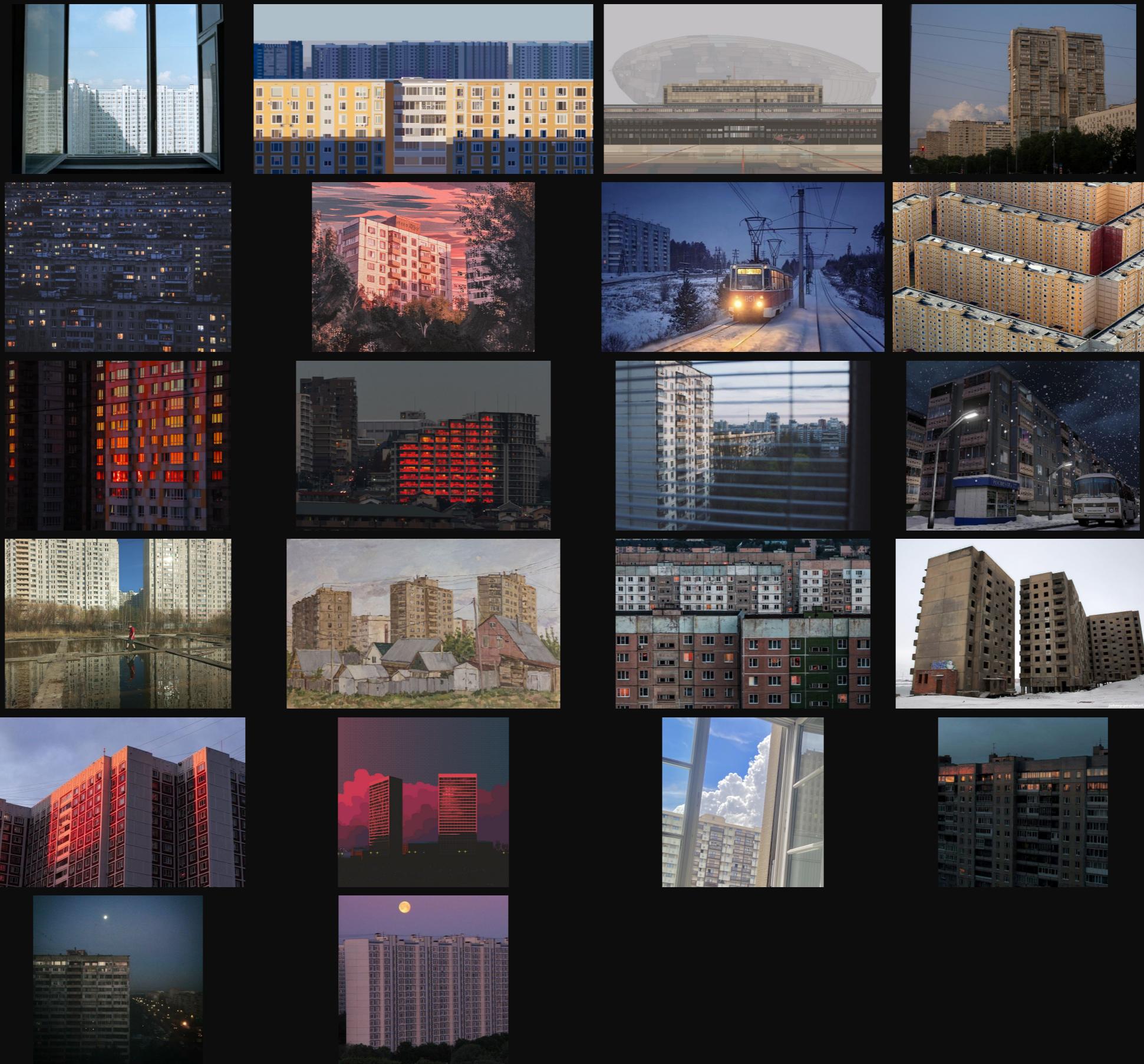
Wetter: Schnee auf Dächern und Fenstersimsen, Eisblumen an Scheiben, Nebel und verwehter Schnee. Die Kälte kriecht in jede Ritze.

Geräusche: Heulender Wind zwischen Gebäuden, quietschende Aufzüge, ferne Straßenbahnklingeln, die Stille des Schnees. Das Knarren alter Heizungsrohre.

Leben: Wäscheleinen und Blumentöpfe auf Balkonen, Vorhänge und Katzen in Fenstern, Spielplätze in Höfen, Fußspuren im Schnee. Die Gemeinschaft der Anonymität.



Architektur-Referenzen I – Sowjetische Plattenbauten, Fassadendetails, urbane Perspektiven.



Architektur-Referenzen II – Stadtpanoramen, winterliche Atmosphäre, stilisierte Interpretationen.

Die Welt

Eine dystopische, sowjetisch inspirierte Schneemetropole, in der korrupte Versionen sowjetischer Zeichentrickfiguren die eisigen Straßen bevölkern. Der Spieler ist der einzige Mensch – ein Fremder in einer Welt, die ihn nicht erwartet hat.

ПАНЕЛЬКИ

ПАНЕЛЬКИ (gesprochen: *Panelki*) ist eine Welt des ewigen Winters. Niemand weiß, wann der Schnee begann zu fallen, oder warum er nie aufhört. Die Bewohner – anthropomorphe Tiere in abgetragenen Mänteln und Pelzmützen – sprechen nicht darüber. Sie haben sich damit abgefunden.

ПАНЕЛЬГРАД ist die graue Hauptstadt, irgendwo im Osten. Die Zeit ist unklar. Die Welt ist eingefroren, buchstäblich und metaphorisch.

Der ewige Winter

Der Winter kam, und er blieb. Niemand weiß genau, wann es begann – die Erinnerungen sind verschwommen, die Kalender bedeutungslos geworden. „*Es ist halt Winter*“, sagen die Bewohner. „*Es ist immer Winter*.“ Die Sonne geht auf und unter, aber sie wärmt nicht. Der Schnee fällt und schmilzt nie ganz. Manchmal, in der Dämmerung, flammt der Himmel in Rosa und Orange auf – als würde sich die Welt an Wärme erinnern.

Die Bewohner haben aufgehört, Fragen zu stellen. Der ewige Winter ist keine Katastrophe – er ist Normalität. Kinder werden geboren, die nie einen Sommer gesehen haben. Es gibt keine offizielle Erklärung. Das Thema existiert nicht. Wer Fragen stellt, wird schief angeschaut. Wer insistiert, bekommt Besuch.

ПАНЕЛЬГРАД

Die Erbauung. Der Bezirk wurde in den 1960er Jahren errichtet – Teil eines gigantischen Wohnbauprogramms. Schnell, billig, effizient. Die Plattenbauten schossen aus dem Boden wie Pilze nach dem Regen. Fünf Stockwerke, dann neun, dann sechzehn. Damals gab es Versprechen: Jede Familie eine Wohnung. Warmwasser für alle. Eine strahlende Zukunft aus Beton und Stahl.

Der Verfall. Die Versprechen verblassten schneller als die Farbe an den Fassaden. Die Aufzüge begannen zu quietschen, dann auszufallen. Die Spielplätze verrosteten. Und dann kam der Winter. Heute ist ПАНЕЛЬГРАД ein Labyrinth aus identischen Gebäuden, in dem sich selbst Einheimische verirren.

Die Gesellschaft

Die Gesellschaft ist streng hierarchisch, aber auf eine schleichende, bürokratische Art. Keine offensichtliche Diktatur, keine Uniformen an jeder Ecke. Die Kontrolle ist subtiler: Formulare, Genehmigungen, Warteschlangen, Blicke. Jeder hat seinen Platz. Jeder hat seine Nummer. Jeder hat seine Akte.

Die Bürokratie. Alles erfordert Genehmigungen. Die wahre Macht liegt bei den mittleren Bürokraten – den Schweinen in ihren stickigen Büros, mit ihren Stempeln und Formularen. Ein falsches Wort, ein fehlendes Dokument, und man verschwindet im System.

Der Fremde. Der Spieler ist ein Mensch in einer Welt von Tieren. Das allein macht ihn verdächtig. Er hat keine Papiere, keine Nummer, keine Akte. Er existiert nicht – offiziell.

Kernthemen

Unterdrückung und Überwachung. Bürokraten herrschen, Vollstrecker überwachen, Arbeiter funktionieren. Der Mensch passt in kein Schema – und das macht ihn gefährlich.

Kälte und Isolation. Der ewige Winter ist mehr als Wetter – er ist ein Zustand. Die Kälte kriecht in alles: in die Gebäude, in die Beziehungen, in die Seelen.

Verfall und Vergessenheit. Diese Welt war einmal neu, einmal voller Versprechen. Jetzt ist sie alt und müde. Aber in den Rissen wächst etwas – Moos, Graffiti, Widerstand.

Hoffnung in der Dunkelheit. Trotz allem: In den Fenstern brennt Licht. Katzen räkeln sich auf Heizkörpern. Die Straßenbahn fährt noch. Das Leben geht weiter.

Ton und Atmosphäre

Melancholisch, aber nicht hoffnungslos. ПАНЕЛЬКИ ist keine postapokalyptische Ruine. Es ist eine Welt, die funktioniert – auf ihre eigene, kaputte Art.

Nostalgisch, aber nicht romantisch. Die sowjetische Ästhetik wird nicht verherrlicht oder verdammt. Sie ist einfach da – als Kulisse, als Geschichte.

Fremd, aber nicht unverständlich. Der Spieler ist ein Außenseiter, aber die Gefühle sind universell: Einsamkeit, Sehnsucht, Hoffnung auf Veränderung.

Regeln der Welt

Die Welt ist *nicht* postapokalyptisch – das System funktioniert, wenn auch schlecht. Es gibt Strom, Heizung, fließendes Wasser. Die Straßenbahnen fahren nach Fahrplan.

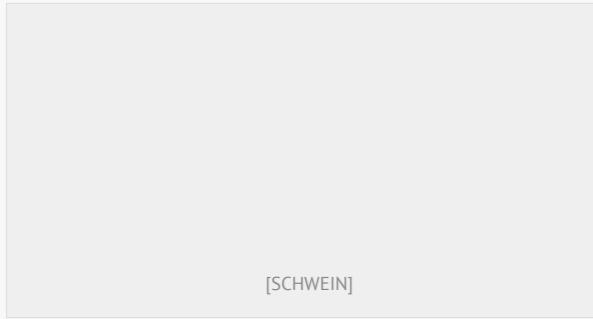
Was anders ist: Der ewige Winter wird nicht hinterfragt. Die Bewohner sind anthropomorphe Tiere – der Spieler ist der einzige Mensch. Manche Ecken des Bezirks fühlen sich *falsch* an – als würde die Realität dünn werden.

Bewohner

Die Welt von ПАНЕЛЬКИ wird von anthropomorphen Tieren bevölkert – Wesen, die aufrecht gehen, Kleidung tragen und in Plattenbauten leben. Der Spieler ist der einzige Mensch.

Die Tiere

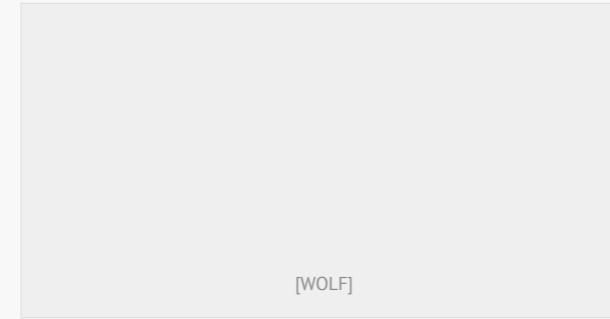
Die Tierarten bestimmen die soziale Ordnung – nicht durch Gesetze, sondern durch unausgesprochene Regeln. Eine Hierarchie, die niemand erklärt, aber jeder kennt.



[SCHWEIN]

Schweine (Свиньи)

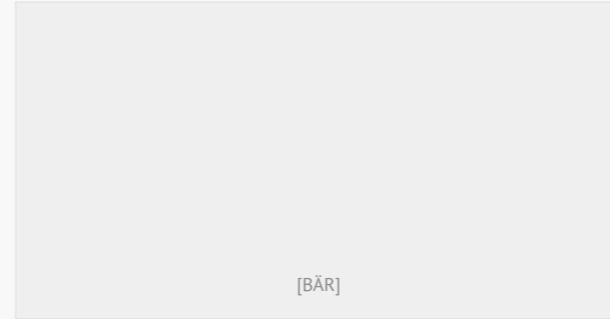
Bürokraten, Parteifunktionäre. Anzüge, Stempel, Zigarettenrauch.
Inspiration: Animal Farm.



[WOLF]

Wölfe (Волки)

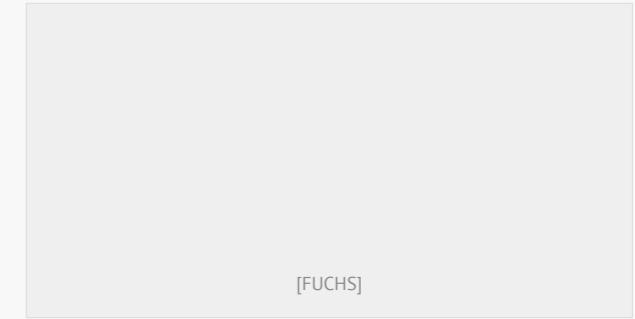
Miliz, Vollstrekker. Uniformen, Pelzmützen, wachsam. *Inspiration: Nu, Pogodi!*



[BÄR]

Bären (Медведи)

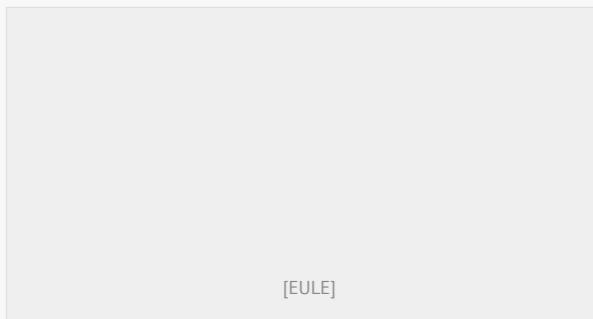
Arbeiterklasse. Wattejacken, melancholisch, stark. *Inspiration: Olympia-Mischka.*



[FUCHS]

Füchse (Лисы)

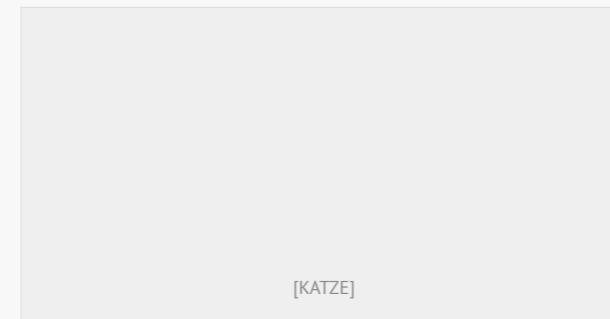
Schwarzmarkt, Vermittler. Elegante aber abgetragene Kleidung.



[EULE]

Eulen (Совы)

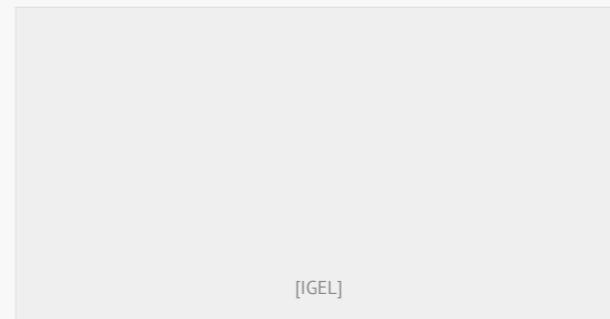
Intellektuelle, Beobachter. Brillen, große wache Augen.



[KATZE]

Katzen (Кошки)

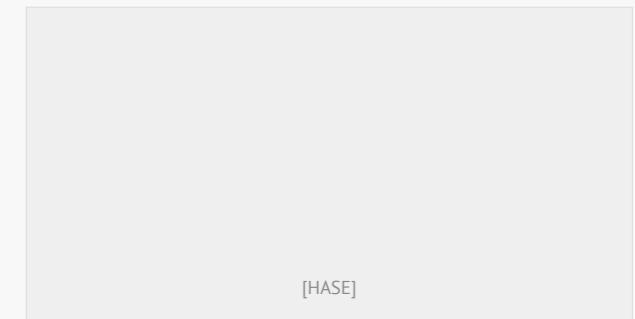
Überlebenskünstler. Weder Herrscher noch Beherrschte.



[IGEL]

Igel (Ёжики)

Einfache Arbeiter. Klein, stachelig, zäh. *Inspiration: Ёжик в тумане.*



[HASE]

Hasen (Зайцы)

Ausgebeutete. Ängstlich, nervöse Blicke.

Hierarchie und Korruption

Klasse	Typische Tiere	Funktion
Parteifunktionäre	Schweine	Verwaltung, Entscheidungen
Vollstrekker	Wölfe	Ordnung, Kontrolle
Intellektuelle	Eulen	Wissen, Beobachtung
Arbeiter	Bären, Igel	Produktion, Instandhaltung
Überlebenskünstler	Füchse, Katzen	Schwarzmarkt, Nischen
Ausgebeutete	Hasen	Niedrigste Arbeiten

Aufstieg ist theoretisch möglich – das System behauptet es zumindest. In der Praxis bleibt man, wo man ist. Die Korruption ist systemisch: manche funktionieren nur, andere sind angepasst, wieder andere verstrickt – und einige wenige sind das System.

Schlüsselcharaktere



Der Fremde (Лис? Волк?)

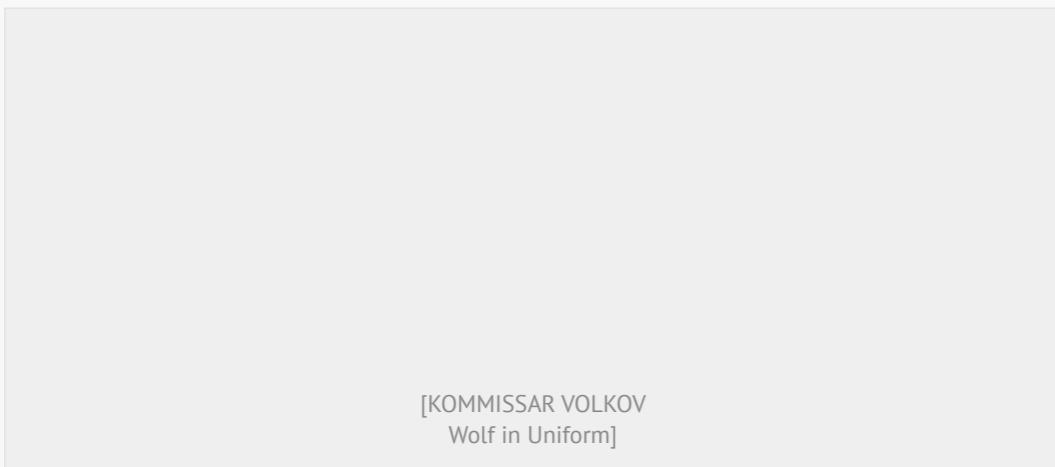
Die Stimme der Opening Cutscene. Ein eleganter Mantel, ein Fedora, Augen die mehr sehen als sie sollten. Ist er ein Fuchs mit der Macht eines Wolfes? Ein Wolf mit der List eines Fuchses?

An der Spitze der Korruption verschwimmen die Grenzen. Er erzählt Geschichten wie ein Großvater – nur dass der Großvater der Wolf sein könnte. Oder der Fuchs. Oder beides.



Mischa & Jeschka

Die ersten freundlichen Gesichter. Mischa, der große schweigsame Bär – melancholisch, stark, kennt jeden Winkel des Bezirks. Jeschka, der kleine nervöse Igel der nie aufhört zu reden – weiß alles über jeden, ängstlich aber loyal. Ein klassisches sowjetisches Buddy-Duo: groß und klein, still und laut.



Kommissar Volkov

Die Ordnung in Person. Ein Wolf in makelloser Uniform, kalte wachsame Augen, stets ein Notizbuch in der Hand. Er ist kein Sadist – er ist schlimmer: Er glaubt wirklich an die Regeln. Der Spieler ohne Papiere ist eine Anomalie, die nicht sein darf. Volkov kann nicht ruhen, bis dieses Problem gelöst ist.



Der Spieler

Erwacht im Bezirk ohne Erinnerung, ohne Papiere, ohne Erklärung. Ein Mensch – das einzige menschliche Wesen in einer Welt von Tieren. Niemand weiß, woher er kommt. Seine bloße Existenz stört die Ordnung. In einer Welt, in der jeder seinen Platz hat, passt er nirgendwo hin. Das ist sein Fluch und seine Chance.

Orte & Umgebung

ПАНЕЛЬКИ spielt in einem ewigen Winter – einer Welt aus Schnee, Eis und gedämpftem Licht. Der Bezirk besteht aus wiederkehrenden Elementen: Plattenbauten, Innenhöfe, Straßen, Plätze.

Sowjetische Wohnarchitektur

Die sowjetische Plattenbauweise war eine Antwort auf die Wohnungsnot nach dem Zweiten Weltkrieg. Das Ziel: Millionen Menschen schnell und billig unterbringen. Die Lösung: industrielle Vorfertigung.

Stalinistische Ära (1930er–1955) – Monumentale, ornamentreiche Bauten mit hohen Decken und verzierten Fassaden. Teuer, für die Elite bestimmt. Stalins Tod beendete diese Ära abrupt.

Die Chruschtschowka (1955–1970) – Chruschtschow ordnete den Bau von Millionen einfacher Wohnungen an. Fünfstöckige Plattenbauten ohne Aufzug, mit niedrigen Decken (2,50m) und winzigen Küchen (5–6 m²). Standardisierte Betonplatten wurden in Fabriken gegossen und vor Ort in wenigen Wochen montiert. Das Versprechen: *Jede Familie eine Wohnung*. Die Realität: Kommunalkas (Gemeinschaftswohnungen) blieben die Norm. Aber für viele war selbst eine winzige eigene Wohnung ein Traum.

Die Breschnewka (1970–1991) – Die Gebäude wuchsen: 9, 12, 16 Stockwerke. Aufzüge wurden obligatorisch, die Wohnungen etwas geräumiger. Doch das Grundprinzip blieb: Standardisierung, Massenproduktion, minimaler Materialverbrauch.

Jede Region hatte ihre Baunormen: P-44, I-515, 111M. Die Platten waren austauschbar – ein Gebäude in Moskau sah aus wie eines in Wladiwostok.

Das Erbe – Heute leben noch immer über 50 Millionen Russen in Chruschtschowkas. Die Gebäude überdauerten das System, das sie schuf. Sie verwittern, aber sie stehen. Die Farbe blättert, aber die Heizung läuft. Das ist die Welt von ПАНЕЛЬКИ.

[CHRUSCHTSCHOWKA
5 Stockwerke, Fassade]

[BRESCHNEWKA
16 Stockwerke, Skyline]

[INNENHOF
Spielplatz im Schnee]

Gebäudetypen und typischer Innenhof.

Der Innenhof (Двор)

Das Herz jedes Wohnblocks ist der Innenhof – der *Dwor*. Ein Rechteck aus Beton und Schnee, umgeben von Gebäuden auf allen Seiten. Hier spielen Kinder, sitzen Alte auf Bänken, parken Autos. Gleichzeitig öffentlich und privat – ein Zwischenraum.

Elemente: Spielplätze mit verrosteten Metallgerüsten. Holzbänke auf Betonsockeln. Alte Ladas, zugeschneit. Kahle Birken und gefrorene Büsche.

Die Straßen (Улицы)

Breite Achsen zwischen den Gebäudewänden, gesäumt von kahlen Bäumen und Laternenmasten. In der Mitte: Straßenbahnschienen, blank poliert vom Eis. Leer, aber nicht verlassen.

Elemente: Alte Tatra-Straßenbahnen, orange oder rot, mit Funken von der Oberleitung. Laternenmasten und Oberleitungen. Aufgeschütteter Schnee am Straßenrand, schwarz vom Ruß.

Sondergebäude

Brutalistische Verwaltungsgebäude mit monumentalen Eingängen. Geschäfte im Erdgeschoss der Wohnblocks – *Produkty* (Lebensmittel), *Apteka* (Apotheke) – mit teils defekten Leuchtreklamen. Transformatorhäuschen. Oberirdische Heizungsrohre, isoliert mit Glaswolle und Blech.

[STRASSE
Tram und Laternen]

[GESCHÄFT
Produkty-Schild]

Straßenszene und Erdgeschoss-Geschäft.

Klima & Atmosphäre

Tageszeiten

Morgen – Bläulich, kalt, flach. Erster Schnee noch unberührt. Erste Lichter in den Fenstern.

Tag – Grauer Himmel, diffuse Schatten, gedämpftes Licht. Die Sonne steht tief, selbst mittags.

Dämmerung – Der magische Moment. Himmel flammt in Rosa, Orange, Violett. Fenster beginnen zu leuchten, tausend warme Punkte gegen die Kälte.

Nacht – Straßenlaternen werfen orange Kreise auf den Schnee. Fenster glühen. Manchmal tanzt Aurora am Himmel – grün, violett, rosa.

Der ewige Schnee

Nicht jeder Schnee ist gleich: **Frisch** reinweiß auf Dächern. **Festgetreten** gräulich auf Wegen. **Schmutzig** fast schwarz am Straßenrand. **Eis** auf Pfützen und Geländern. **Verwehungen** an Gebäudewänden.

Wetter & Klang

Schneefall: Leicht bis Blizzard. **Wind:** Heult zwischen Gebäuden, treibt Flocken horizontal. **Nebel:** Kriecht zwischen Gebäuden, verstärkt Isolation.

Soundscape: Der Schnee schluckt alles. Straßenbahn rattert und quietscht. Schritte knirschen. Stimmen gedämpft. Dazwischen: Momente völliger Stille.

[DÄMMERUNG
Rosa Himmel, Fenster]

[AURORA
Nordlicht über Stadt]

[BLIZZARD
Schneetreiben]

Lichtstimmungen und Wettereffekte.

Visueller Stil

ПАНЕЛЬКИ ist nicht fotorealistisch. Der Stil orientiert sich an Illustration und sowjetischer Animation – vereinfachte Formen, starke Farbakzente, atmosphärische Stimmung. Wie eine Erinnerung: leicht unscharf, emotional aufgeladen.

Stilprinzipien

Nicht-Realismus. Keine technische Genauigkeit, sondern emotionale Authentizität. Orientierung an sowjetischer Animation (flächige Farben, klare Silhouetten), Illustration (stilisierte Proportionen), und Nostalgie-Filter (wie eine verblasste Postkarte).

Vereinfachung. Weniger Details, mehr Stimmung. Geometrische Grundformen betonen. Das Gefühl wichtiger als die Realität.

Lesbarkeit. Klare Silhouetten bei jedem Licht. Wichtige Elemente stechen hervor. Tiefenstaffelung durch Farbe und Kontrast.

Farbpalette

Kalt (Basis): Schnee-Weiß (#E8E8E8), Eis-Blau (#B4C7D4), Himmel-Grau (#E9AAF), Beton-Grau (#6B6B6B), Nacht-Blau (#2C3E50).

Warm (Akzente): Fenster-Gelb (#F4D03F), Dämmerung-Orange (#E67E22), Dämmerung-Rosa (#C39BD3), Rost-Braun (#A0522D), Tram-Orange (#D35400), Aurora-Grün (#2ECC71).

Regel: Kälte dominiert. Wärme als Ausnahme – Fensterlichter als kostbare Punkte, Dämmerung als Kontrast-Moment.

Materialien

Beton: Verwittert, fleckig, mit Moosspuren und Rissen. Matt, rau, absorptiv.

Schnee: Frisch reinweiß mit bläulichen Schatten, alt gräulich, schmutzig fast schwarz. Subsurface Scattering, leicht glitzernd.

Glas: Reflektierend bei Tag, durchscheinend bei Nacht, Frost und Eisblumen an Kanten.

Metall: Verrostet, mit Eis-Überzug, alte abblätternde Farbe. Metallisch aber matt.

Beleuchtung

Natürlich: Bewölkter Tag (weich, diffus, flach). Dämmerung (warm gegen kalt, lange Schatten). Nacht (Mondlicht bläulich, Aurora farbig).

Künstlich: Straßenlaternen (warmes Orange, kreisförmige Lichtkegel). Fenster (gelblich-weiß, jedes einzigartig). Neon (teils defekt, atmosphärisch).

Post-Processing

Empfohlen: Leichtes Bloom, subtile Vignette, kalte Tönung mit Warm-Akzenten, leichtes Film Grain für Nostalgie, volumetrischer Nebel.

Vermeiden: Übertriebene Schärfe, aggressive Farbentsättigung.

Die Welt soll wie eine lebendige Illustration wirken, nicht wie ein Film oder ein Foto.

Storyboard: Opening Cutscene

Die Opening Cutscene etabliert die Welt, bevor der Spieler die Kontrolle übernimmt. Keine Charaktere direkt – stattdessen Schatten, Silhouetten, First-Person-Perspektive. Der mysteriöse Fuchs „Der Fremde“ narrt aus dem Off.

Konzept: Die Ankunft

Der Spieler erwacht in einem Zug, der sich ПАНЕЛЬГРАД nähert. Keine Erinnerung, keine Papiere, keine Identität. Durch das Fenster die Stadt – grau, endlos, eingefroren. Die Stimme des Fuchses begleitet ihn: wissend, vielleicht bedrohlich. Am Ende steht er allein auf dem Bahnsteig.

Technische Tricks: First-Person POV mit MetaHuman-Händen. Schattenspiel – Silhouetten von Tier-Passagieren. Zeitraffer Tag-Nacht während der Fahrt. Fenster-Silhouetten der Bewohner. Rückenansicht im Schlussbild.

Shot Breakdown

Shot	Bild	Technik	Dauer
1	Schwarz. Augen öffnen sich. Verschwommenes Zuginneres.	First-Person Erwachen	~3s
2	Hände auf kaltem Fenster. Schneelandschaft rauscht vorbei.	POV, Zeitraffer	~4s
3	Schatten von Tier-Passagieren strecken sich über Sitze.	Schattenspiel	~4s
4	Stadt erscheint – ПАНЕЛЬГРАД Skyline durch beschlagenes Glas.	Kondenswasser	~5s
5	Zeitraffer: Tag → Dämmerung → Nacht. Fenster leuchten auf.	Establishing	~6s
6	POV blickt auf Hand mit zerknittertem Dokument. Unleserlich.	Insert	~3s
7	Silhouetten in Fenstern. Wolf-Schatten beobachtet.	Überwachung	~4s
8	Zugtür öffnet sich. Kalte Luft. Erster Schritt auf Bahnsteig.	POV Füße	~3s
9	Totale: Einsame Figur auf leerem Bahnsteig. Stadt ragt auf.	Schlussbild	~4s

Gesamtdauer: ~36 Sekunden

Voice-Over: Der Fremde

Der Fremde spricht aus dem Off – Fuchs oder Wolf? Die Grenzen verschwimmen an der Spitze der Macht.

Variante A: Düster & Wissend

Shot	Voice-Over
1–2	„Du bist also endlich wach. Gut.“
3	„Sieh sie dir an. Sie bemerken dich nicht. Noch nicht.“
4–5	„ПАНЕЛЬГРАД. Die graue Stadt. Hier endet jede Reise.“
6	„Keine Papiere. Kein Name. Das... ist ein Problem.“
7	„Sie beobachten alles. Besonders... Fremde.“
8–9	„Aber ich kann helfen. Gegen einen kleinen Gefallen.“

Variante B: Charmant & Manipulativ

Shot	Voice-Over
1–2	„Ah, da bist du ja! Endlich.“
3	„Interessante Reisegesellschaft, nicht wahr? Sie beißen nicht. Meistens.“
4–5	„Willkommen in ПАНЕЛЬГРАД. Schön ist sie nicht – aber sie wächst einem ans Herz.“
6	„Hm. Keine Papiere? Kompliziert. Aber nicht unmöglich.“
7	„Ein Rat: Vertraue niemandem. Außer mir natürlich.“
8–9	„Komm. Ich zeige dir, wie man hier überlebt.“

Variante C: Es war einmal...

Shot	Voice-Over
1–2	„Es war einmal... ein Fremder. Er kam aus dem Nichts.“
3	„Die anderen sahen ihn nicht. Sie sahen nie, was sie nicht sehen sollten.“
4–5	„Er kam in eine Stadt aus Beton und Schnee. Eine Stadt, die einfach... war.“
6	„Er hatte nichts. Keine Papiere. Nur eine Ahnung.“
7	„Die Stadt hatte Augen. Überall.“ (Pause) „Mir. Sie gehörten mir.“
8–9	„Und so beginnt unsere Geschichte. Wir werden sehen, wer sie zu Ende erzählt.“

Produktionsnotizen

Audio: KI-generierte Stimme (männlich, russischer Akzent). Zuggeräusche, Wind, gedämpfte Stimmen. Melancholische Musik ab Shot 4–5.

Visuell: Kontrast warm (Zuginneres) vs. kalt (außen). Fensterkondenswasser als Motiv. Langsame Kamerabewegungen. Farbpalette: Blau-Grau außen, Orange-Gelb innen.

Abbildungsverzeichnis