

# 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

<b>Inspiration: Eine Reise nach Russland .....</b>	<b>3</b>
<b>Inspiration: Sowjetische Animation und Illustration .....</b>	<b>5</b>
<b>Inspiration: Sowjetische Architektur und Atmosphäre .....</b>	<b>7</b>
<b>Die Welt .....</b>	<b>10</b>
ПАНЕЛЬКИ .....	10
Der ewige Winter .....	10
ПАНЕЛЬГРАД .....	10
Die Gesellschaft .....	10
Kernthemen .....	10
Ton und Atmosphäre .....	11
Regeln der Welt .....	11
<b>Bewohner .....</b>	<b>12</b>
Die Tiere .....	12
Hierarchie und Korruption .....	12
Schlüsselcharaktere .....	12
Der Spieler .....	12
<b>Orte &amp; Umgebung .....</b>	<b>13</b>
Der Innenhof (Двор) .....	13
Die Straßen (Улицы) .....	13
Gebäudetypen .....	13
Tageszeiten & Wetter .....	13
Der ewige Schnee .....	13
Aurora & Klang .....	13
<b>Visueller Stil .....</b>	<b>14</b>
Stilprinzipien .....	14
Farbpalette .....	14
Materialien .....	14
Beleuchtung .....	14
Post-Processing .....	14
Referenzen .....	14
<b>Storyboard: Opening Cutscene .....</b>	<b>15</b>
Konzept: Die Ankunft .....	15
Shot Breakdown .....	15
Voice-Over: Der Fremde .....	15
Produktionsnotizen .....	16
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>17</b>



# Inspiration: Eine Reise nach Russland

Die ursprüngliche Inspiration für ПАНЕЛЬКИ entstand während eines Besuchs bei einer Freundin in Russland. Die Reise führte durch verschiedene Orte: Moskau, eine mittelgroße Stadt mit den typischen Plattenbauten, und ein einfaches Dorf auf dem Land.

Was mich besonders inspiriert hat: die endlosen Reihen von Gebäuden, die überall anzutreffenden Tiere – Katzen, Hunde, Kühe, Schweine – und die Schönheit des russischen Winters mit Schnee und Kälte. Gleichzeitig lag eine gewisse Schwere über allem, verstärkt durch die wirtschaftliche Lage und die politische Situation. In vielen Cafés und öffentlichen Räumen begegnete mir eine Nostalgie für die Sowjetzeit.

## Die Stadt

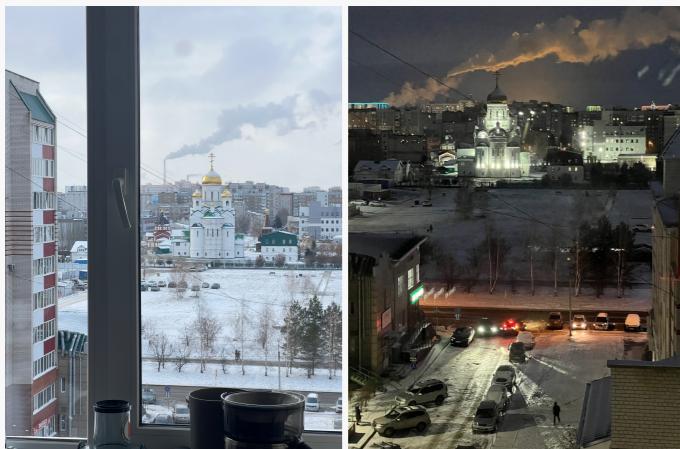


Abbildung 1: Blick aus dem Fenster – bei Tag und bei Nacht.



Abbildung 2: Panelki-Panoramen – endlose Reihen standardisierter Plattenbauten.

Die *Panelki* – standardisierte Plattenbauten aus der Sowjetzeit – prägen das Stadtbild jeder russischen Stadt. Millionen Menschen leben in diesen Wohnblöcken. Der Blick aus dem Fenster zeigt die typische Schichtung: Wohnen, Religion, Industrie. Bei Nacht verwandelt sich die Szene.



Abbildung 3: Dasselbe Kriegsdenkmal – im Herbst mit Blumen, im Winter unter Schnee.

Denkmäler des Großen Vaterländischen Krieges sind allgegenwärtig. Sie stehen oft direkt vor Wohnblöcken. Im Herbst mit frischen Blumen geschmückt, im Winter unter Schnee begraben.



Abbildung 4: Sowjet-Symbole im Stadtbild – Orden und Flaggen.

Auch außerhalb der Friedhöfe begegnet man sowjetischen Symbolen: Orden des Vaterländischen Krieges an roten Tafeln, Flaggen auf Dächern.



## Der Lada



Abbildung 5: Der Lada – ikonisches Symbol sowjetischer Alltagskultur.

Der *Lada* (BA3) ist mehr als ein Auto – er ist ein kulturelles Symbol. Seit 1970 in Togliatti produziert, war er das Volksauto der UdSSR. Robust, reparierbar, unverwüstlich. Noch heute prägen alte Ladas das Straßenbild.

## Winterlandschaften



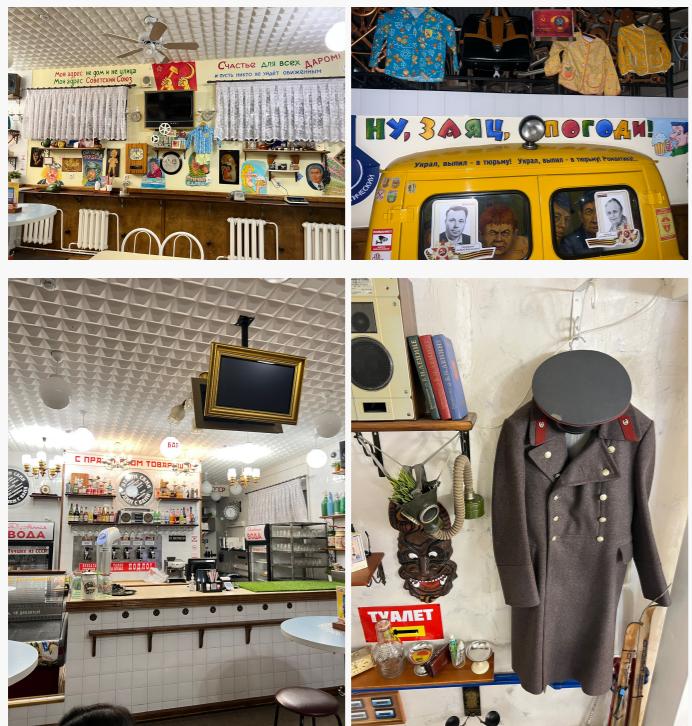
Abbildung 6: Dampf steigt vom warmen Wasser in die eisige Luft – ich mag diese Atmosphäre mit dem Nebel.



**Abbildung 7:** Dorfstraße im Sonnenschein – doch die Kälte beißt.

Der russische Winter ist hart und schön zugleich. Die Landschaft verwandelt sich in ein stilles, weißes Gemälde. Rauch steigt aus Schornsteinen, Dampf tanzt über warmem Wasser, und die Sonne steht tief am Horizont.

### Sowjet-Nostalgie



**Abbildung 8:** Sowjet-Café – UdSSR-Memorabilia als Ästhetik und Geschäftsmodell.

In vielen russischen Städten gibt es Cafés und Restaurants im Sowjet-Stil. „Meine Adresse ist nicht Haus oder Straße – meine Adresse ist Sowjetunion“ steht an der Wand. Alte Fernseher,

Uniformen, Plakate und der allgegenwärtige olympische Bär Mischka schaffen eine Atmosphäre der Nostalgie.



**Abbildung 9:** Mehr Details aus dem Sowjet-Café – alter Fernseher und Erinnerungsstücke.

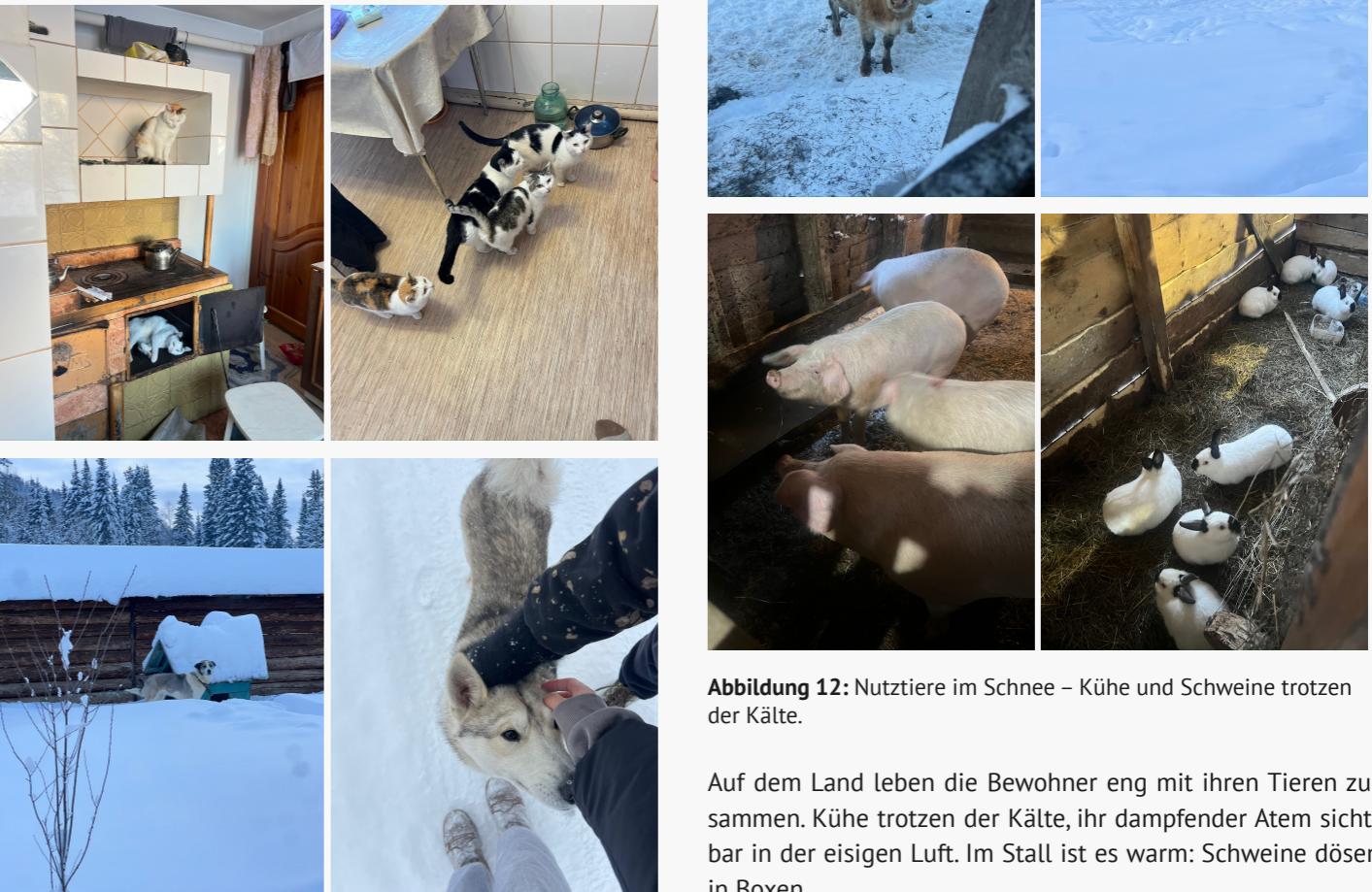
Jede Ecke erzählt eine Geschichte: sowjetische Uhren, Matroschkas, vergilbte Fotos. Die Ästhetik ist zugleich Museum und Geschäftsmodell – Nostalgie als Ware.



**Abbildung 10:** Olympischer Mischka – Relief im Sowjet-Café.

Der olympische Bär Mischka, Maskottchen der Spiele von 1980, ist noch immer überall präsent. Bei der Abschlussfeier 1980 stieg ein riesiger Mischka-Ballon mit Tränen in den Augen in den Moskauer Himmel.

### Tiere



**Abbildung 12:** Nutztiere im Schnee – Kühe und Schweine trotzen der Kälte.

Auf dem Land leben die Bewohner eng mit ihren Tieren zusammen. Kühe trotzen der Kälte, ihr dampfender Atem sichtbar in der eisigen Luft. Im Stall ist es warm: Schweine dösen in Boxen.

### Fazit

Diese Reise hat die Grundstimmung von ПАНЕЛЬКИ geprägt:

- **Architektur** – Die Panelki als Bühne des Überlebens, zwischen sowjetischer Vergangenheit und postsowjetischer Gegenwart
- **Nostalgie** – Die allgegenwärtige Erinnerung an die Sowjetzeit
- **Tierliebe** – Katzen, Hunde, Nutztiere als kulturelles Symbol und Quelle der Wärme
- **Kontraste** – Wärme und Kälte, Gemeinschaft und Einsamkeit, Schönheit und Verfall

# Inspiration: Sowjetische Animation und Illustration

Im Sowjet-Café begegnete ich dem olympischen Mischka wieder – als Relief an der Wand, neben einem Schild mit „Parken verboten“. Ich konnte diese Charaktere überall sehen, und die Menschen scheinen sie noch immer zu mögen. Tscheburaschka lief im Fernsehen, sein Gesicht war auf Lebensmittelverpackungen.

Es ist etwas Interessantes an diesen Figuren: Sie wirken utopisch – Freundschaft, Gemeinschaft, Zusammenhalt – aber gleichzeitig haben sie etwas Melancholisches, fast Dystopisches. Irgendwann kam mir der Gedanke: Was wäre, wenn man diese Charaktere korrumpern könnte? Die Unschuld brechen, die Nostalgie verdunkeln.

Die sowjetische Animation entwickelte sich isoliert vom Westen und schuf einen eigenständigen visuellen Kanon. Das staatliche Studio *Sojusmultfilm* (gegründet 1936) kultivierte eine nachdenklichere, oft melancholische Ästhetik als Disney. Diese Filme vermittelten Werte wie Freundschaft und die Suche nach Zugehörigkeit. Die Charaktere gehörten dem Staat – und damit „allen“.

## Tscheburaschka (Чебурашка)



**Abbildung 13:** Tscheburaschka: Konzeptskizze, Gena im Zugabteil, Antagonistin Schapokljak.

*Tscheburaschka* ist die wohl ikonischste Figur der sowjetischen Kinderkultur. Die Filmserie (1969–1983) wurde von Roman Katschanow als Puppenanimation bei *Sojusmultfilm* produziert. Die Figur stammt aus einem Kinderbuch von Eduard Uspenski, doch ihr unverwechselbares Aussehen schuf der Animator Leonid Schwartzman (1920–2022), der über 70 Filme gestaltete.

Schwartzman formte Tscheburaschka eigenhändig. Im Designprozess „rutschten“ die Ohren von oben nach unten, die Beine

wurden gekürzt, der Schwanz entfernt. Das Ergebnis: ein Wesen, das weder Tier noch Mensch ist – ein Außenseiter, der nirgends hingehört.

Die Geschichte dreht sich um Einsamkeit und Freundschaft: Tscheburaschka, in einer Orangenkiste aus den Tropen angekommen, freundet sich mit dem Krokodil Gena an, der im Zoo arbeitet und Akkordeon spielt. Gemeinsam bauen sie ein „Haus der Freundschaft“ für alle Einsamen.

Genas Charakter ist bemerkenswert: Er trägt stets elegante Kleidung – Hut, Jacke, Fliege – und verkörpert den sowjetischen Gentleman. Die Antagonistin Schapokljak ist eine alte Frau mit ihrer Ratte Lariska, deren Streiche harmlos bleiben. Das Böse ist hier schelmisch, nicht bedrohlich.

Die Puppenanimation verleiht den Filmen eine taktile Wärme: Stofftexturen, handgefertigte Sets, gedämpfte Braun- und Ockertöne. Diese Ästhetik steht im krassen Gegensatz zur glatten Disney-Animation.

**Für ПАНЕЛЬКИ:** Tscheburaschka verkörpert universelle Einsamkeit. Was passiert, wenn seine großen Augen leer starren? Wenn das „Haus der Freundschaft“ längst verfallen ist?

## Winnie Puh (Винни-Пух)



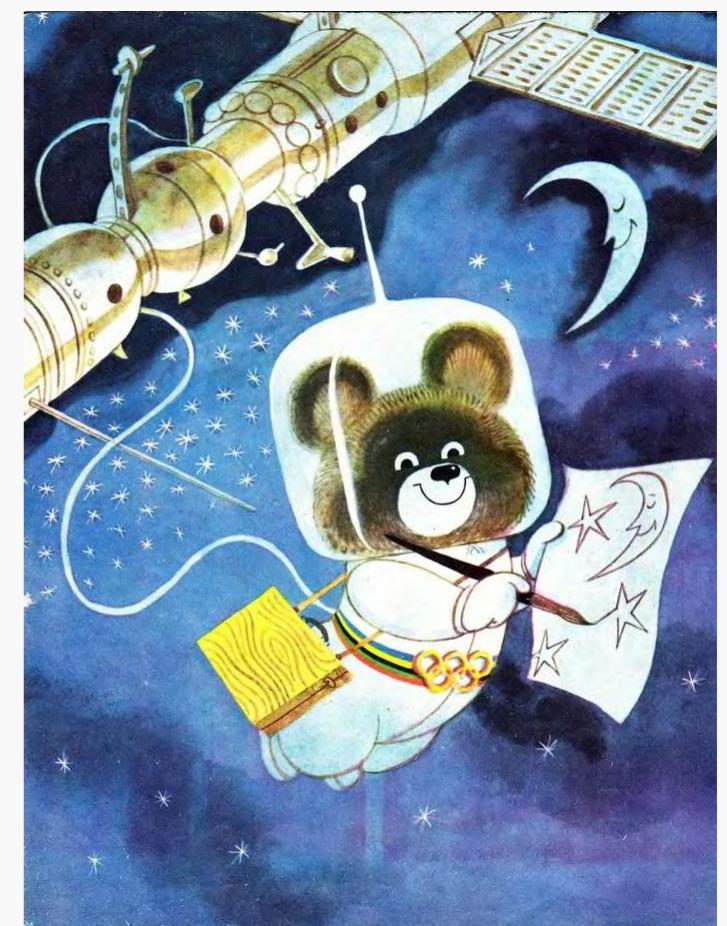
**Abbildung 14:** Winnie Puh schwiebt mit Ballon zu den Bienen.

Die sowjetische Version von A.A. Milnes *Winnie the Pooh* (1969–1972) unterscheidet sich radikal vom Disney-Original. Regisseur Fjodor Chitruk (1917–2012) kannte die amerikanische Version nicht – er arbeitete direkt mit dem englischen Original.

Der sowjetische Winnie ist runder, nervöser, philosophischer. Er bewegt sich hektisch, murmelt vor sich hin, hat existenzielle Zweifel. Die Stimme von Jewgeni Leonow wurde beschleunigt – ein technischer Trick, der zur Signatur wurde.

Bezeichnend: Christopher Robin wurde komplett gestrichen. Die Tiere agieren autonom, ohne menschliche Aufsicht. Wolfgang Reitherman, Disneys Regisseur, soll gesagt haben, er möge die sowjetische Version mehr als seine eigene.

## Der Olympische Mischka



**Abbildung 15:** Mischka als Kosmonaut – Weltraumfahrt trifft Olympia.



**Abbildung 16:** Titelseite Radjo und Sportplakat.

Mischka (Миша) war das offizielle Maskottchen der Olympischen Sommerspiele 1980 in Moskau – und wurde zum ersten Sport-Maskottchen mit massivem kommerziellem Erfolg. Der Kinderbuchillustrator Viktor Tschizhikow (1935–2020) gewann 1977 einen staatlichen Wettbewerb mit seinem Entwurf: ein lächelnder Braunbär mit olympischem Gürtel.

**Der Kontext ist entscheidend:** Die Spiele fanden auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges statt. Die USA und 64 weitere Länder boykottierten sie als Reaktion auf die sowjetische Invasion Afghanistans. Mischka wurde zum Symbol sowjetischer Soft Power – der freundliche Bär sollte das Image der UdSSR aufpolieren.

Die Abbildung als Kosmonaut verbindet zwei zentrale Narrative: sportliche Stärke und technologische Überlegenheit im Weltraum – beides Schauplätze des Systemwettbewerbs.

Mischkas Allgegenwart war beispiellos: Briefmarken, Zeitschriften, Plakate, Pins, Porzellan, Spielzeug. Er erschien sogar auf der Titelseite von *Radio*, einer Technik-Zeitschrift – der Bär durchdrang jeden Lebensbereich.

Die berühmteste Szene kam zum Schluss: Bei der Abschlussfeier am 3. August 1980 stieg ein riesiger Mischka-Ballon mit Tränen in den Augen in den Nachthimmel, während „Auf Wiedersehen, Moskau“ spielte. Millionen weinten mit – es war, als verabschiede sich die UdSSR von ihrer eigenen Utopie.

**Tragisch:** Tschizhikow erhielt nie die versprochenen Urheberrechte. Er bekam etwa 2.000 Rubel (ca. 1.600 USD) für ein Design auf Millionen von Produkten. Die UdSSR kannte kein Urheberrecht.

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

## Spätsowjetische Animation



Abbildung 17: Der urbane Kater im Nadelstreifenanzug.

*Возвращение блудного попугая* (Die Rückkehr des verlorenen Papageis, 1984–1988) markiert einen Stilwandel in der späten Sowjetzeit. Die Serie von Walentin Karawajew handelt vom Papagei Kescha, der bei einem Schuljungen lebt, aber ständig wegläuft.

Der Hofkater ist eine Nebenfigur, aber sein Design ist bezeichnend: urban, zynisch, selbstbewusst im Nadelstreifenanzug. Sein berühmter Satz – „Uns wird's hier auch nicht schlecht gefüttert!“ – wurde zum geflügelten Wort für Genügsamkeit oder Sarkasmus.

Die Animation ist flüssiger, westlicher beeinflusst. Die Perestroika-Ära kündigte sich an.



Abbildung 18: Szene aus dem ersten sowjetischen Knetfilm.

*Пластилиновая ворона* (Die Plastilin-Krähe, 1981) von Alexander Tatarski (1950–2007) war ein Meilenstein: der erste sowjetische Knetanimationsfilm. Er besteht aus drei Teilen; der dritte – eine Parodie auf Krylows Fabel „Die Krähe und der Fuchs“ – wurde zum Kultklassiker.

Die Produktion verschlang 800 kg Plastilin. Als die Animation kürzer ausfiel als geplant, wurde die Musik beschleunigt – dieser „Fehler“ wurde zum charakteristischen Sound.

**Für ПАНЕЛЬКИ:** Die taktile Qualität, 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 von westlicher:

- **Tempo:** Langsamer, nachdenklicher, mit Raum für Stille
- **Emotionen:** Melancholie ist erlaubt, sogar zentral
- **Moral:** Freundschaft und Gemeinschaft statt individueller Triumph
- **Technik:** Puppenanimation, Knetmasse, handgemalte Hintergründe
- **Farbpalette:** Gedämpft, erdige Töne, wenig Primärfarben

Diese Elemente schaffen eine Atmosphäre, die zugleich warm und wehmütig ist – perfekt für eine Welt, die zwischen Erinnerung und Verfall schwebt.

## Relevanz für ПАНЕЛЬКИ

Was passiert, wenn diese liebevollen Figuren korrumptiert werden?

- **Tscheburaschka** mit leeren Augen, der durch verfallene Plattenbauten irrt
- **Gena** in zerfetzter Kleidung, sein Akkordeon verstummt
- **Mischka** als verwittertes Wandbild, dessen Lächeln zur Grimasse wurde
- **Der Kater** nicht mehr zynisch, sondern verzweifelt

Die sowjetische Animation bietet uns einen visuellen Kanon der Unschuld – den wir systematisch dekonstruieren können.

Die sowjetische Ästhetik bietet für ПАНЕЛЬКИ: **Anthropomorphe Melancholie** – Tiere mit menschlichen Emotionen, die Einsamkeit verkörpern. **Warme Farbpaletten** – Erdtöne, gedämpfte Farben, die Nostalgie evozieren. **Konstruktivistische Grafik** – Klare Formen, begrenzte Paletten, kraftvolle Silhouetten. **Häusliche Geborgenheit** – Samowar, Tee, gemütliche Innenräume – die später verfallen. **Doppelbödigkeit** – Oberflächlich kindgerecht, unterschwellig existentialistisch. Diese Elemente können verdunkelt und korrumptiert werden, um die dystopische Transformation der sowjetischen Utopie darzustellen.

# Inspiration: Sowjetische Architektur und Atmosphäre

Die sowjetische Wohnarchitektur ist mehr als eine Bauweise – sie ist ein visuelles Zeugnis einer Ideologie. Über sieben Jahrzehnte hinweg (1917–1991) entwickelten sich verschiedene Baustile, die alle einem Ziel dienten: möglichst viele Menschen möglichst schnell und kostengünstig unterzubringen.

Für ПАНЕЛЬКИ ist diese Architektur die Bühne, auf der sich das Spiel entfaltet. Die Plattenbauten sind nicht nur Kulisse – sie sind Protagonisten einer Geschichte über Hoffnung, Verfall und das, was bleibt.

**Stalinistische Ära (1930er–1955)** – Die frühe Sowjetzeit brachte monumentale, ornamentreiche Bauten hervor. Hohe

Decken, verzierte Fassaden, repräsentative Eingänge. Diese Architektur war teuer und für die Elite bestimmt.

**Die Chruschtschowka (1955–1970)** – Nach Stalins Tod ordnete Chruschtschow den Bau von Millionen einfacher Wohnungen an. Fünfstöckige Plattenbauten ohne Aufzug, mit niedrigen Decken und kleinen Küchen. Funktional, billig, identisch.

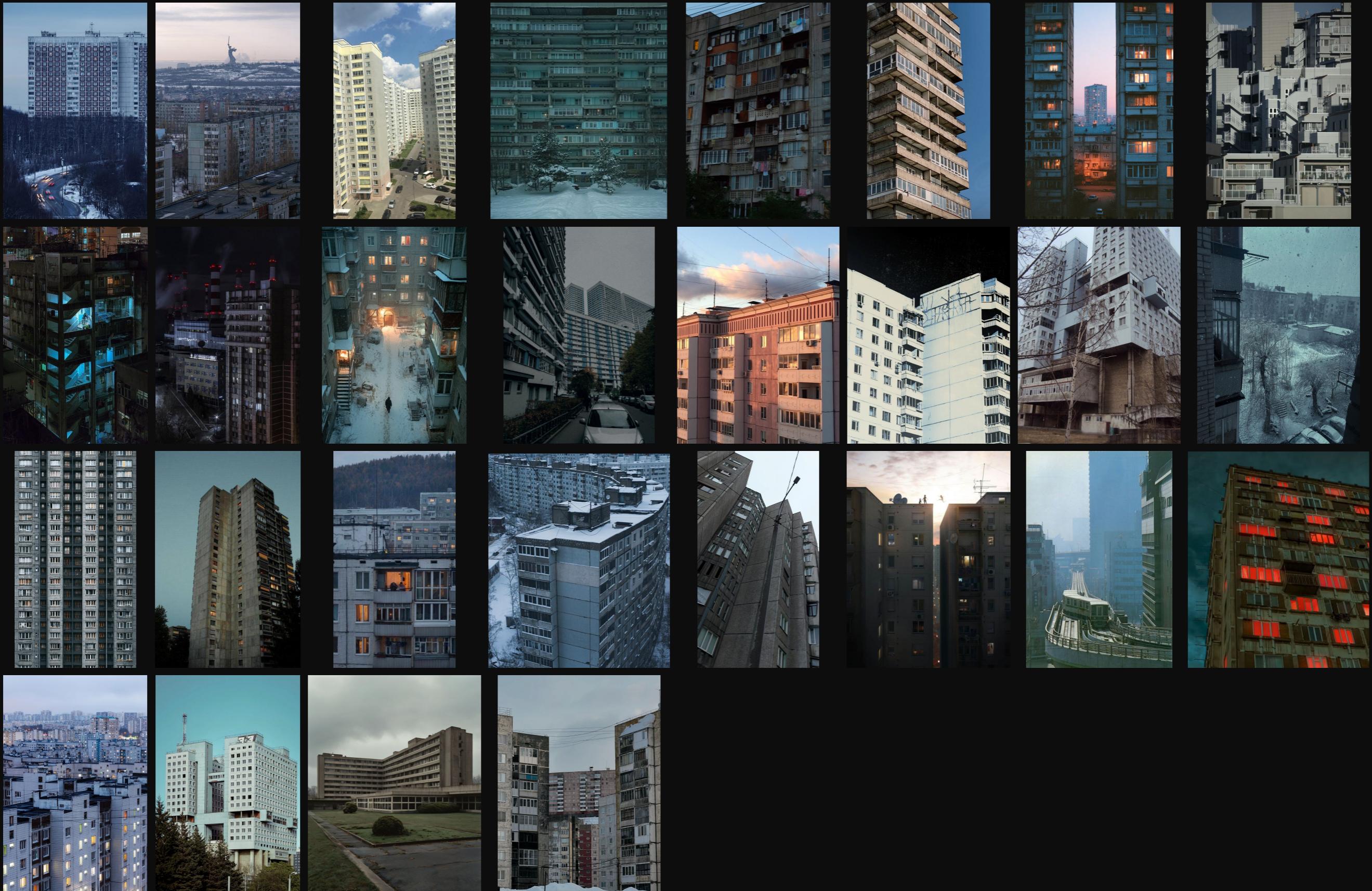
**Die Breschnewka (1970–1991)** – Die Gebäude wurden größer: 9, 12, 16 Stockwerke. Aufzüge wurden obligatorisch, die Wohnungen etwas geräumiger. Doch das Grundprinzip blieb: Standardisierung, Massenproduktion, Effizienz.

Die sowjetische Plattenbauweise basierte auf industrieller Vorfertigung: Standardisierte Betonplatten wurden in Fabriken gegossen und vor Ort montiert. Jede Region hatte ihre Baunormen (P-44, I-515, 111M). Minimaler Materialverbrauch war oberstes Gebot – ein Gebäude konnte in wenigen Wochen errichtet werden. Das Ergebnis: Millionen identischer Wohnungen, die sich nur durch Farbanstriche und Verfall unterscheiden.

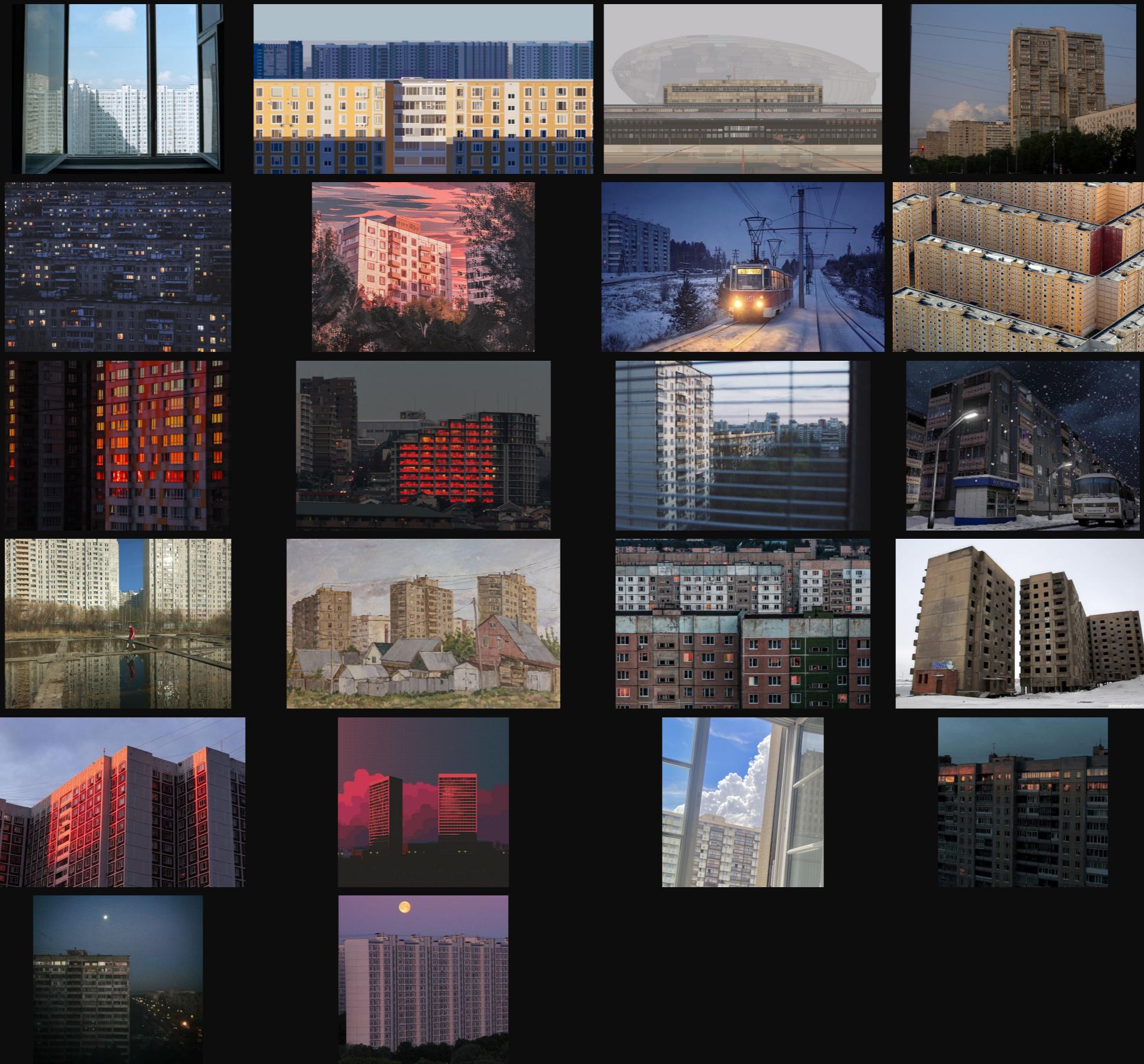
**Die Panelki-Ästhetik** definiert die visuelle Identität unseres Spiels: Wiederholende Fensterraster und orthogonale Formen.

Verblasstes Blau, Grün, Rosa, Beige über grauem Beton. Abblätternde Farbe, Wasserflecken, Rostspuren. Innenhöfe mit verwilderten Spielplätzen. Sowjetische Mosaiken, Schriftzüge, verwitterte Briefkästen.

**Atmosphäre** – Fahle Wintersonne am Morgen, schwache Beleuchtung bei Tag, rosa-orange Horizont in der Dämmerung, Straßenlaternen und Aurora bei Nacht. Schnee auf Dächern und Fenstersimsen, Eisblumen an Scheiben, Nebel und verwehter Schnee. Heulender Wind zwischen Gebäuden, quietschende Aufzüge, ferne Straßenbahnklingeln, die Stille des Schnees. Wäscheleinen und Blumentöpfe auf Balkonen, Vorhänge und Katzen in Fenstern, Spielplätze in Höfen, Fußspuren im Schnee.



Architektur-Referenzen I – Sowjetische Plattenbauten, Fassadendetails, 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 hoffnunglos.** 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.

**Schweine (Свиньи)** sitzen in den Ämtern. Bürokraten, Parteifunktionäre, Verwalter. Sie entscheiden über Anträge und kontrollieren den Zugang zu allem. Anzüge, Stempel, Zigarettenrauch. Nicht alle sind korrupt – aber alle sind Teil des Systems. *Inspiration: Napoleon aus Animal Farm.*

**Wölfe (Волки)** halten die Ordnung aufrecht. Miliz, Vollstrecker. Sie patrouillieren in Uniformen und Pelzmützen, wachsam, lauernd, oft in Gruppen. Manche sind sadistisch, andere nur pflichtbewusst. Alle sind gefährlich. *Inspiration: Nu, Pogodi!*

**Bären (Медведи)** sind das Rückgrat der Arbeiterklasse. Stark, ausdauernd, melancholisch. Sie arbeiten in Fabriken, räumen Schnee, reparieren Heizungen. Wattejacken und schwere Hände. Manche erinnern sich an bessere Zeiten – oder glauben das. *Inspiration: Mischka, der Olympia-Bär 1980.*

**Füchse (Лисы)** bewegen sich zwischen den Welten. Schwarzmarkt, Vermittler, Überlebenskünstler. Elegante aber abgetragene Kleidung, wache Augen. Man weiß nie, auf welcher Seite ein Fuchs steht. *Inspiration: Der listige Fuchs der russischen Volksmärchen.*

**Eulen (Совы)** wissen Dinge. Intellektuelle, Archivare, Beobachter – manche vielleicht auch Überwacher. Brillen, Bücher, große wache Augen. Oft erhöht auf Balkonen und in Fenstern. Sie sehen alles, aber sie sagen wenig.

**Katzen (Кошки)** kommen überall zurecht. Weder Herrscher noch Beherrschte – sie existieren in den Nischen des Systems. Manche sind Hausbewohner, andere Streuner. Alle sind Überlebende. *Inspiration: Возвращение блудного попугая.*

**Igel (Ёжики)** sind die unsichtbare Masse. Einfache Arbeiter, kleine Leute. Sie arbeiten, warten, beschweren sich nicht laut. Klein und stachelig, aber zäh. Sie überleben, weil sie sich nicht auflehnen. *Inspiration: Ёжик в тумане (Igel im Nebel).*

**Hasen (Зайцы)** haben es am schwersten. Ängstlich, leicht zu erschrecken, leicht zu jagen. Abgetragene Kleidung, nervöse Blicke. Viele arbeiten in den schlimmsten Jobs. Manche verschwinden. Aber sie vermehren sich schnell – das System braucht sie.

## Hierarchie und Korruption

Klasse	Typische Tiere	Funktion
<b>Parteifunktionäre</b>	Schweine	Verwaltung, Entscheidungen
<b>Vollstrecker</b>	Wölfe	Ordnung, Kontrolle
<b>Intellektuelle</b>	Eulen	Wissen, Beobachtung
<b>Arbeiter</b>	Bären, Igel	Produktion, Instandhaltung
<b>Überlebenskünstler</b>	Füchse, Katzen	Schwarzmarkt, Nischen
<b>Ausgebeutete</b>	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?)** ist 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** sind 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. Sie helfen dem Spieler aus Mitleid, Neugier oder weil Mischa sich an etwas erinnert.

**Kommissar Volkov** ist die Ordnung in Person. Ein Wolf in makelloser Uniform, kalte wachsamen 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

Der Spieler erwacht im Bezirk ohne Erinnerung, ohne Papiere, ohne Erklärung. Er ist ein Mensch – das einzige menschliche Wesen in einer Welt von Tieren. Niemand weiß, woher er kommt. Niemand weiß, warum er hier ist. Am wenigsten er selbst.

Seine bloße Existenz stört die Ordnung. In einer Welt, in der jeder seinen Platz hat, passt er nirgendwo hin. Das macht ihn gefährlich – für das System, aber auch für sich selbst. Der Fremde – der Mensch – passt in keine Kategorie. 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.

## Der Innenhof (Двор)

Das Herz jedes Wohnblocks ist der Innenhof – der *Dvor*. 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.

**Spielplatz:** Metallgerüste, verrostet, Schnee auf den Sitzen. **Bänke:** Holzlatten auf Betonsockeln, abgeblätterte Farbe. **Parkplätze:** Alte Ladas, zugeschneit, Reifenspuren im Schnee. **Vegetation:** Kahle Birken, zu Eisskulpturen 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 – gelegentlich eine Tram, ein Auto, eine huschende Gestalt.

**Straßenbahn:** Alte Tatra-Wagen, orange oder rot, vereiste Fenster, Funken von der Oberleitung. **Infrastruktur:** Laternenmasten, Oberleitungen, Bushaltestellen. **Straßenrand:** Aufgeschütteter Schnee, schwarz vom Ruß, parkende Autos.

## Gebäudetypen

**Chruschtschowka (1955–70):** Fünf Stockwerke ohne Aufzug, das Grundelement jeder sowjetischen Siedlung. Flachdach, kleine Fenster, oft zugebaute Balkone, verblasstes Gelb oder Rosa über grauem Beton.

**Breschnewka (1970–91):** Neun bis sechzehn Stockwerke mit Aufzug, ragt über die Chruschtschowkas hinaus. Flachdach mit technischen Aufbauten, markante Balkonstrukturen, Antennenwälder auf den Dächern.

**Sondergebäude:** Brutalistische Verwaltungsgebäude mit monumentalen Eingängen. Geschäfte im Erdgeschoss – *Produkty, Apteka* – mit teils defekten Leuchtreklamen. Transformatorhäuschen und oberirdische Heizungsrohre.

## Tageszeiten & Wetter

**Morgen:** Bläulich, kalt, flach. Erster Schnee noch unberührt. **Tag:** Grauer Himmel, diffuse Schatten, gedämpftes Licht. **Dämmerung:** Der magische Moment – Himmel flammt in Rosa, Orange, Violett. Fenster beginnen zu leuchten. **Nacht:** Straßenlaternen werfen orangefarbene Kreise, Fenster glühen, manchmal Aurora am Himmel.

**Schneefall:** Leicht bis Blizzard. **Wind:** Treibt Schneeflocken horizontal. **Nebel:** Kriecht zwischen Gebäuden, verstärkt Isolation.

## Der ewige Schnee

Nicht jeder Schnee ist gleich. **Frisch:** Reinweiß, auf Dächern und unbegehbaren Flächen. **Festgetreten:** Gräulich-weiß auf Wegen. **Schmutzig:** Fast schwarz am Straßenrand. **Eis:** Auf Pfützen, Geländern, Fensterbrettern. **Verwehungen:** An Gebäudewänden, zeigen Windrichtung.

## Aurora & Klang

**Das Nordlicht:** Grün, Violett, Rosa – schimmernde Vorhänge aus Licht. Die Bewohner beachten sie kaum. Für den Spieler ein Wunder.

**Soundscape:** Der Schnee schluckt alles. Wind heult zwischen Gebäuden. Straßenbahn rattert und quietscht. Schritte knirschen. Stimmen gedämpft. Und dazwischen: Momente völliger Stille.

# 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 (#8E9AAF), 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 Moospuren 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.

## Referenzen

**Sowjetische Animation:** Sojusmultfilm (warme Farben, klare Formen), Ёжик в тумане (atmosphärisch, traumhaft), Nu, Pogodi! (dynamisch, lebendig).

**Moderne Spiele:** Kentucky Route Zero (stilisiert, melancholisch), Inside/Limbo (Silhouetten, reduzierte Palette), Disco Elysium (painterly, charakterstark).

# 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

1	Fensterblick (J. Meier, 2025) .....	3
2	Panelki-Panoramen (J. Meier, 2025) .....	3
3	Kriegsdenkmal (J. Meier, 2025) .....	3
4	Sowjet-Symbole (J. Meier, 2025) .....	3
5	Lada (J. Meier, 2025) .....	3
6	Dampfendes Wasser (J. Meier, 2025) .....	3
7	Winterdorf (J. Meier, 2025) .....	4
8	Sowjet-Café (J. Meier, 2025) .....	4
9	Sowjet-Café Details (J. Meier, 2025) .....	4
10	Mischka-Relief (J. Meier, 2025) .....	4
11	Haustiere (J. Meier, 2025) .....	4
12	Nutztiere (J. Meier, 2025) .....	4
13	Tscheburaschka-Serie (1969–1974) .....	5
14	Winnie Puh (Chitruk, 1969) .....	5
15	Mischka Kosmonaut (Tschizhikow, 1980) .....	5
16	Mischka Plakate (Tschizhikow, 1980) .....	5
17	Kater (Karawajew, 1984) .....	6
18	Plastilin-Krähe (Tatarski, 1981) .....	6