

ПАНЕЛЬКИ

Worldbuilding Bible

Eine Welt im ewigen Winter, bevölkert von anthropomorphen Tieren zwischen sowjetischen Plattenbauten.

Jennifer Meier · WiSe 2025/26

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

Inhaltsverzeichnis

Einführung	3
Die Welt von ПАНЕЛЬКИ	3
Kernthemen	3
Ton und Atmosphäre	3
Inspiration: Eine Reise nach Russland	4
Inspiration: Sowjetische Animation und Illustration	6
Inspiration: Sowjetische Architektur und Atmosphäre	8
Die Welt	15
Der ewige Winter	15
Geschichte von ПАНЕЛЬГРАД	15
Die Gesellschaft	15
Regeln der Welt	15
Bewohner	17
Der Spieler	17
Die Tierarten	17
Soziale Klassen	19
Korruptionsgrade	20
Schlüsselcharaktere	20
Orte	23
Der Innenhof (Двор)	23
Die Straßen (Улицы)	23
Gebäudetypen	23
Stimmung nach Tageszeit	23
Cinematic-Shots (Vorschläge)	24
Umgebung	25
Der Tageszyklus	25
Aurora Borealis	25
Der ewige Schnee	25
Vegetation	25
Soundscape (Referenz)	25
Wettereffekte	26
Visueller Stil	27
Stilprinzipien	27
Farbpalette	27
Materialien	27
Beleuchtung	28
Post-Processing	28
Referenzstile	28
Storyboard: Opening Cutscene	29
Konzept: Die Ankunft	29
Shot Breakdown	29
Voice-Over: Der Fremde	29
Produktionsnotizen	30
Abbildungsverzeichnis	32



Einführung

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.

Die Welt von 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. Sie leben ihr Leben zwischen den grauen Plattenbauten, warten in Schlangen, arbeiten in Fabriken, träumen von einer Wärme, an die sich niemand mehr erinnert.

In diese Welt stolpert der Spieler: ein Mensch. Der einzige Mensch. Er erwacht in ПАНЕЛЬГРАД – der grauen Hauptstadt dieser Welt, einem Labyrinth aus identischen Plattenbauten. Ein Fremder ohne Erinnerung, ohne Papiere, ohne Platz in der Ordnung der Dinge.

Was ist diese Bible?

Dieses Dokument definiert die Welt von ПАНЕЛЬКИ:

- **Inspirationen** – Russlandreisen, sowjetische Animation, Architektur-Referenzen
- **Die Welt** – Lore, Geschichte, Gesellschaft von ПАНЕЛЬКИ
- **Bewohner** – Charaktere, Tierarten, soziale Klassen
- **Orte** – Schauplätze in ПАНЕЛЬГРАД, Gebäudetypen, Details
- **Umgebung** – Wetter, Tageszeiten, Vegetation
- **Visueller Stil** – Farbpalette, Rendering, Materialien

Die Bible dient als Referenz für alle kreativen Entscheidungen während der Produktion.

Kernthemen

Unterdrückung und Überwachung

Die Gesellschaft von ПАНЕЛЬКИ ist hierarchisch und kontrolliert. Bürokraten (Schweine) herrschen, Vollstrecker (Wölfe) überwachen, Arbeiter (Bären, Igel, Hasen) funktionieren. Jeder hat seinen Platz. Jeder wird beobachtet. 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. Menschen – oder Tiere – ziehen sich zurück, in ihre Wohnungen, in sich selbst. Wärme ist kostbar und selten.

Verfall und Vergessenheit

Die Plattenbauten bröckeln. Die Farbe blättert. Die Mosaike verblasen. 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. Kinder bauen Schneemänner. Die Straßenbahn fährt noch. Das Leben geht weiter. Und vielleicht – nur vielleicht – kann der Winter enden.

Ton und Atmosphäre

Melancholisch, aber nicht hoffnungslos. ПАНЕЛЬКИ ist keine postapokalyptische Ruine. Es ist eine Welt, die funktioniert – auf ihre eigene, kaputte Art. Die Atmosphäre ist schwer, aber nicht erdrückend. Es gibt Schönheit in der Tristesse: das warme Leuchten der Fenster in der Dämmerung, der erste Schnee des Tages, das ferne Klingeln einer Straßenbahn.

Nostalgisch, aber nicht romantisch. Die sowjetische Ästhetik wird nicht verherrlicht oder verdammt. Sie ist einfach da – als Kulisse, als Geschichte, als Frage: Was bleibt von einer Utopie, die nie war?

Fremd, aber nicht unverständlich. Der Spieler ist ein Außenseiter in dieser Welt, aber die Gefühle sind universell: Einsamkeit, Sehnsucht, der Wunsch dazugehören, die Hoffnung auf Veränderung.

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

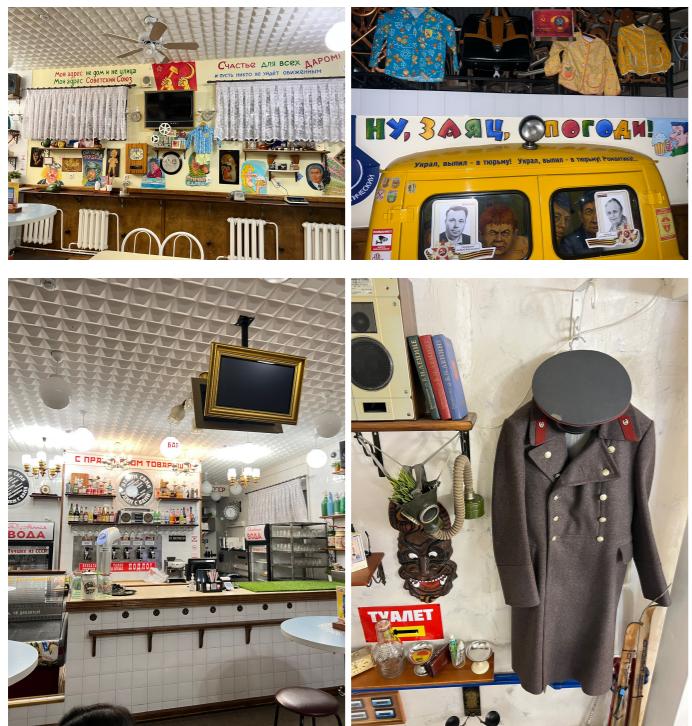


Abbildung 8: Sowjet-Café – UdSSR-Memorabilia als Ästhetik und Geschäftsmodell.

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, vergilzte 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

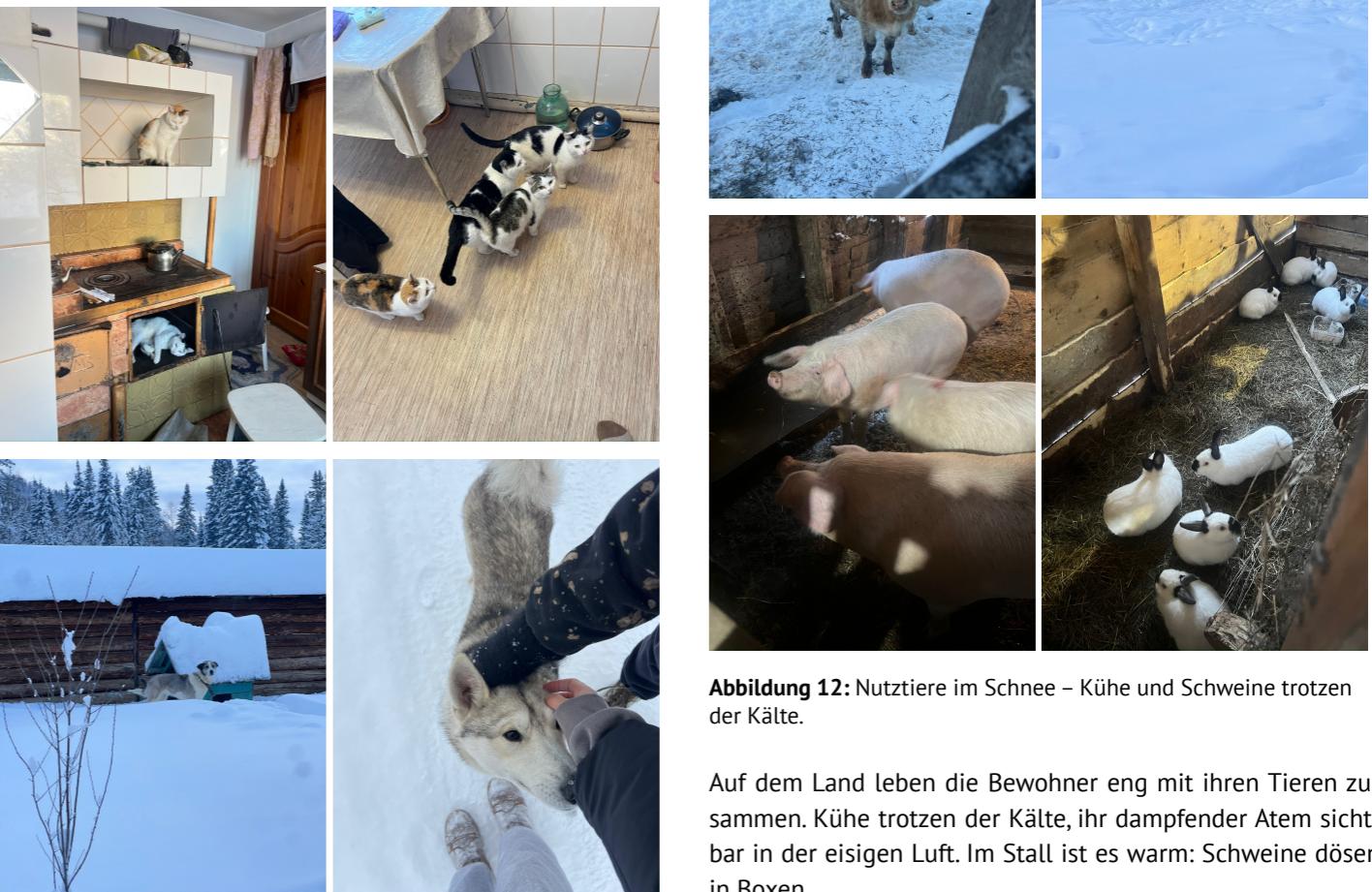


Abbildung 12: Nutztiere im Schnee – Kühe und Schweine trotzen der Kälte.

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 korrumperen 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

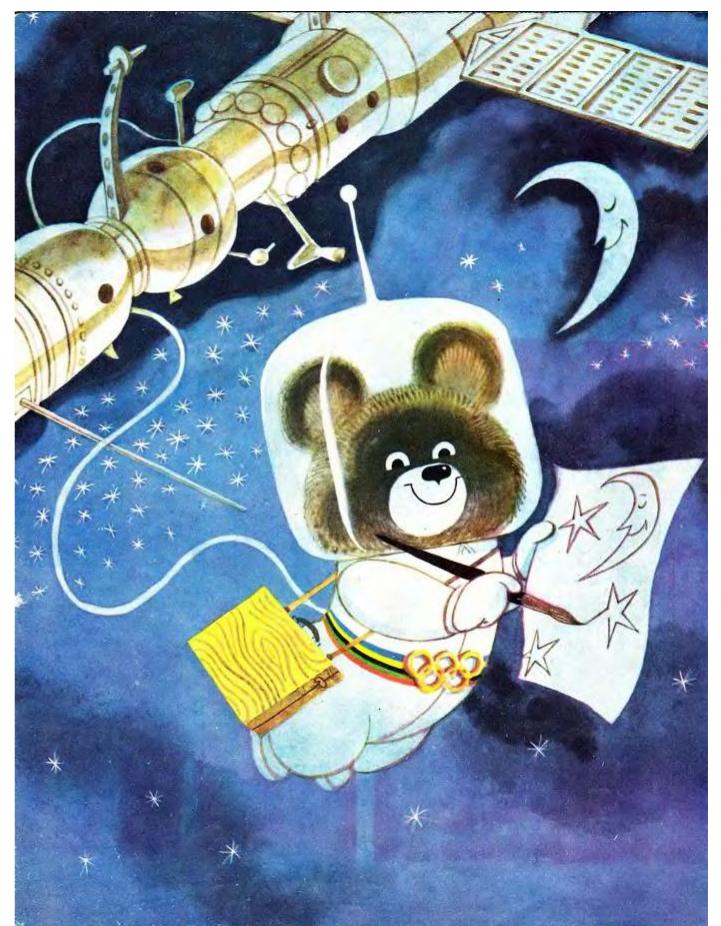


Abbildung 15: Mischka als Kosmonaut – Weltraumfahrt trifft Olympia.



Abbildung 16: Titelseite Радио 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.

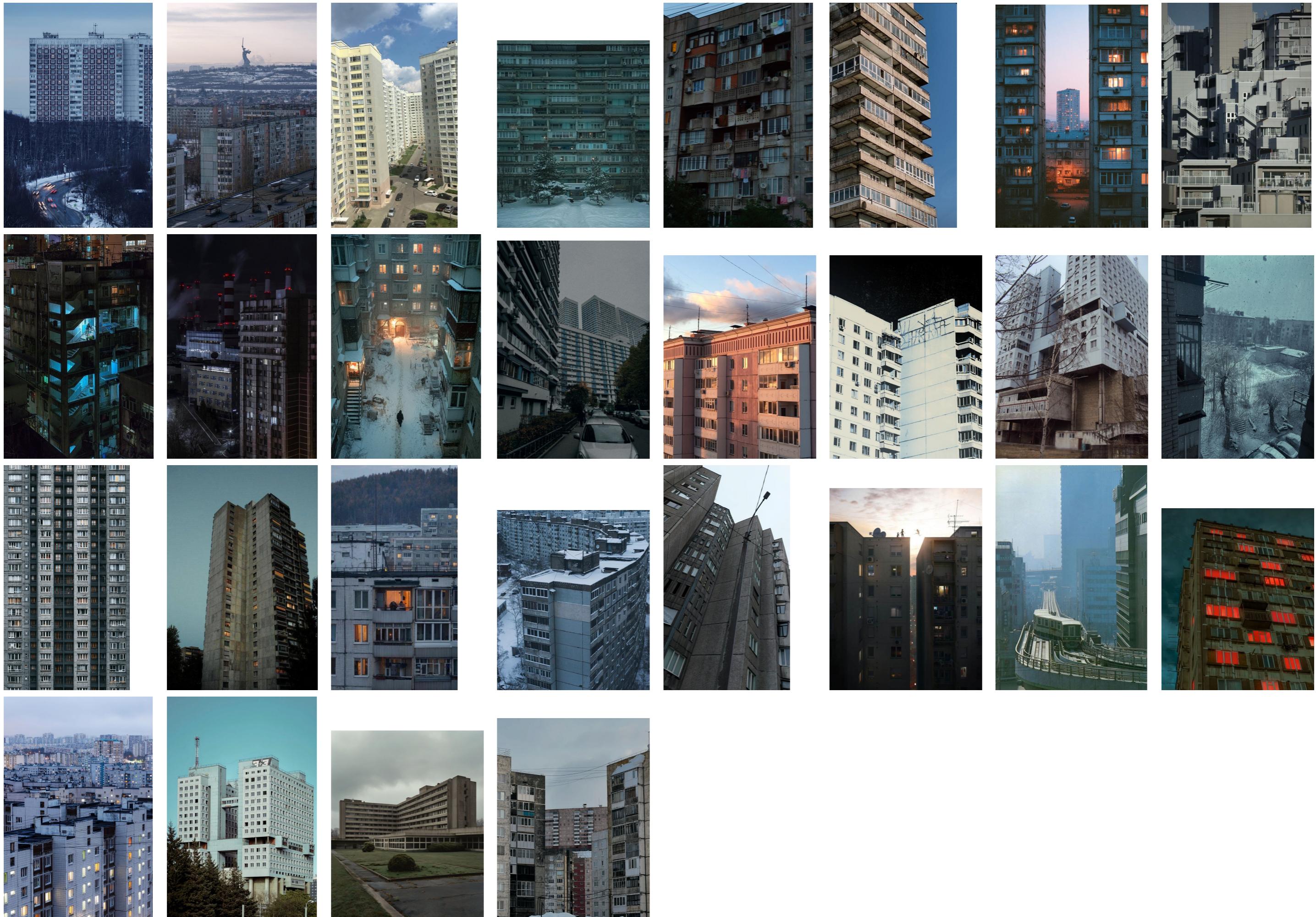
Die Breschnewka (1970–1991) – Die Gebäude wurden größer: 9, 12, 16 Stockwerke. Aufzüge wurden obligatorisch, die Wohnungen etwas geräumiger. Doch das Grundprinzip blieb: Standardisierung, Massenproduktion, Effizienz.

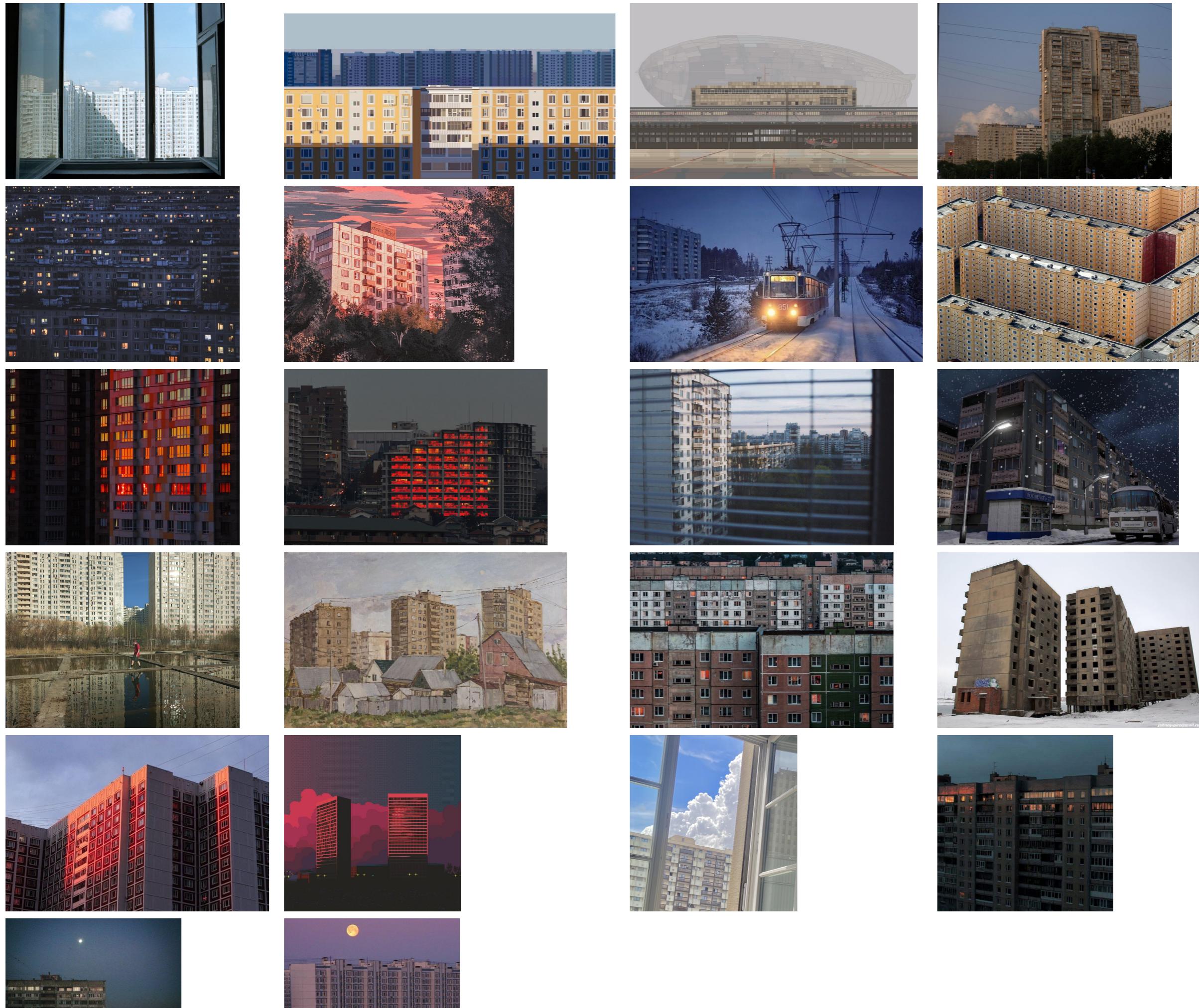
Die sowjetische Plattenbauweise basierte auf industrieller Vorfertigung: Standardisierte Betonplatten wurden in Fabriken gegossen und vor Ort montiert. Jede Region hatte ihre Baunormen (P-44, I-515, 111M). Minimaler Materialverbrauch war oberstes Gebot – ein Gebäude konnte in wenigen Wochen errichtet 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.





Die Welt

ПАНЕЛЬКИ ist die Welt. ПАНЕЛЬГРАД ist die Stadt, in der der Spieler erwacht – die graue Hauptstadt, irgendwo im Osten. Die Zeit ist unklar – es könnte die 1980er sein, es könnte heute sein, es könnte morgen sein. Die Welt ist eingefroren, buchstäblich und metaphorisch.

Der ewige Winter

Das Phänomen

Der Winter kam, und er blieb. Niemand weiß genau, wann es begann – die Erinnerungen sind verschwommen, die Kalender bedeutungslos geworden. War es vor einem Jahr? Vor zehn? Vor hundert? Die Bewohner zucken die Schultern. „*Es ist halt Winter*“, sagen sie. „*Es ist immer Winter*.“

Die Sonne geht auf und unter, aber sie wärmt nicht. Der Schnee fällt und schmilzt nie ganz. Die Temperaturen schwanken zwischen kalt und sehr kalt. Manchmal, in der Dämmerung, flammt der Himmel in Rosa und Orange auf – als würde sich die Welt an Wärme erinnern.

Möglicher Spielhaken: Der Spieler – der einzige Mensch, der Fremde – hat vielleicht die Fähigkeit, Fragen zu stellen, die die anderen nicht stellen können. Vielleicht ist die Auflösung des ewigen Winters das Ziel des Spiels. Oder vielleicht ist die Erkenntnis, dass manche Fragen keine Antworten haben, die wahre Lektion.

Geschichte von ПАНЕЛЬГРАД

Die Erbauung

Der Bezirk wurde in den 1960er Jahren errichtet – Teil eines gigantischen Wohnbauprogramms, das Millionen Menschen ein Zuhause geben sollte. 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. Aufzüge, die funktionieren. Ein Spielplatz pro Hof. Eine strahlende Zukunft aus Beton und Stahl.

Die Gesellschaft

Die Ordnung

Die Gesellschaft von ПАНЕЛЬКИ ist streng hierarchisch, aber auf eine schleichende, bürokratische Art. Es gibt keine offensichtliche Diktatur, keine Uniformen an jeder Ecke, keine Propaganda-Plakate (zumindest keine neuen). Die Kontrolle ist subtiler: Formulare, Genehmigungen, Warteschlangen, Blicke.

Jeder hat seinen Platz. Jeder hat seine Nummer. Jeder hat seine Akte. Das System funktioniert nicht gut – aber es funktioniert. Und wer aus der Reihe tanzt, fällt auf.

Die Bürokratie

Alles erfordert Genehmigungen. Um zu arbeiten. Um zu wohnen. Um zu reisen. Um zu existieren. Die Ämter sind labyrinthisch, die Formulare endlos, die Wartezeiten astronomisch. Aber das System ist nicht böswillig – es ist einfach träge, überfordert, gleichgültig.

Die wahre Macht liegt bei den mittleren Bürokraten – den Schweinen in ihren stinkigen Büros, mit ihren Stempeln und ihren Formularen. Sie können beschleunigen oder verzögern, genehmigen oder ablehnen. 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. Und in einem System, das auf Kategorisierung basiert, ist Nicht-Existenz gefährlicher als Feindschaft.

Manche Bewohner sehen ihn mit Neugier. Andere mit Angst. Wieder andere mit Hoffnung – denn vielleicht kann jemand, der nicht ins System passt, das System verändern.

Regeln der Welt

Was ist real?

- Die Welt ist *nicht* postapokalyptisch – das System funktioniert, wenn auch schlecht
- Es gibt Strom, Heizung, fließendes Wasser (meistens)
- Die Straßenbahnen fahren nach Fahrplan (mehr oder weniger)

- Geschäfte sind geöffnet, auch wenn die Regale oft leer sind
- Die Bewohner leben ihr Leben – sie sind nicht im Überlebensmodus

Was ist anders?

- Der ewige Winter wird nicht hinterfragt
- Die Bewohner sind anthropomorphe Tiere (der Spieler ist der einzige Mensch)

- Die Korruption ist allgegenwärtig, aber subtil
- Die Zeit scheint stillzustehen – nicht nur das Wetter
- Manche Ecken des Bezirks fühlen sich *falsch* an – als würde die Realität dünn werden

Für die Produktion: Diese Regeln definieren, was in der Welt möglich ist. Wenn wir Szenen entwerfen, sollten sie sich an diese Grundsätze halten. Der ewige Winter ist mysteriös, aber die Welt selbst ist *real* – mit funktionierender Infrastruktur, Alltagsleben und einer gewissen Normalität im Abnormalen.

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: ein Fremder, ein Außenseiter, eine Anomalie im System.

Der Spieler

Der Fremde

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.

Charakteristik: - Gesichtslos/anpassbar (der Spieler projiziert sich selbst) - Stumm oder wortkarg (Außenseiter-Perspektive) - Beobachtend, lernend, fragend

Seine Rolle

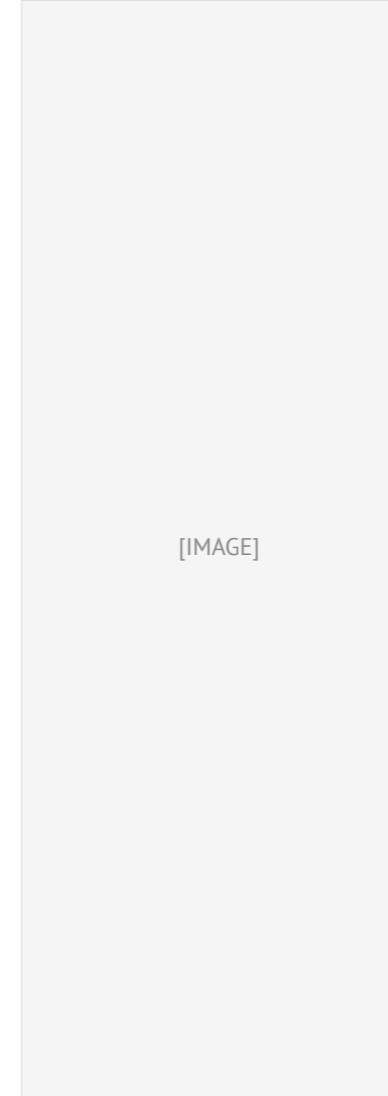
Der Fremde ist ein Katalysator. Seine bloße Existenz stört die Ordnung. In einer Welt, in der jeder seinen Platz hat, passt er nirgendwo hin. Das macht ihn gefährlich – für das System, aber auch für sich selbst.

Mögliche Funktionen: - Entdecker der Welt (für den Spieler) - Auslöser von Veränderung (für die Handlung) - Spiegel der Gesellschaft (für die Thematik)

Vielleicht kann er Fragen stellen, die die anderen nicht stellen. Vielleicht kann er den Winter beenden. Oder vielleicht ist er nur ein weiteres verlorenes Wesen in einer verlorenen Welt.

Die Tierarten

Schweine (Свиньи)



[IMAGE]

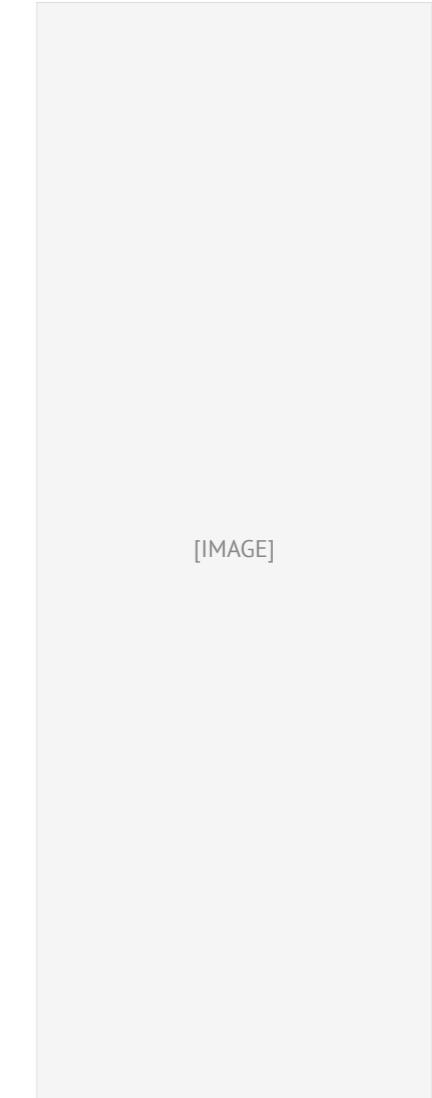
Soziale Rolle: Bürokraten, Parteifunktionäre, Verwalter

Die Schweine sitzen in den Ämtern, hinter den Schreibtischen, vor den Akten. Sie entscheiden über Anträge, verteilen Ressourcen, kontrollieren den Zugang. Nicht alle sind korrupt – aber alle sind Teil des Systems.

Inspiration: Napoleon aus *Animal Farm*, sowjetische Bürokratie

Visuelle Merkmale: - Anzüge, oft schlecht sitzend - Brillen, Schreibmaschinen, Stempel - Schweißflecken, Zigarettenrauch

Wölfe (Волки)



[IMAGE]

Abbildung 21: Schwein-Charakter: Bürokratentyp

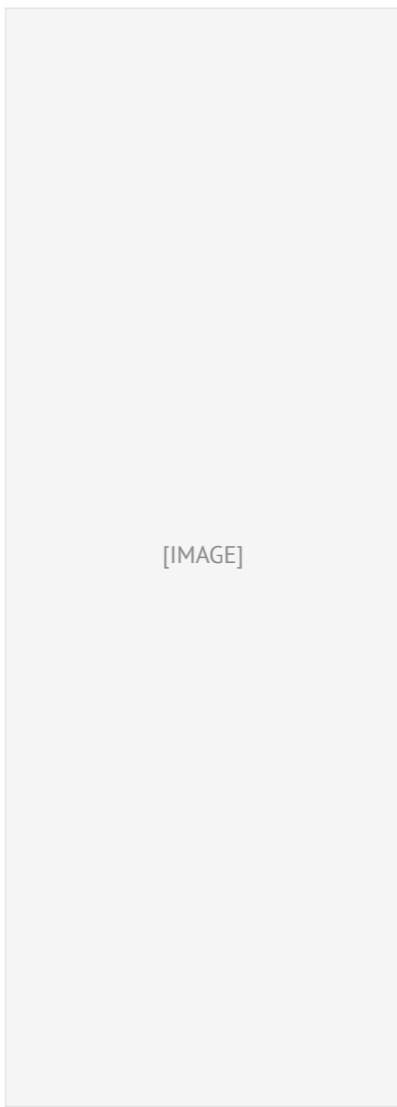
Abbildung 22: Wolf-Charakter: Vollstreckertyp

Soziale Rolle: Vollstrecker, Miliz, Ordnungshüter

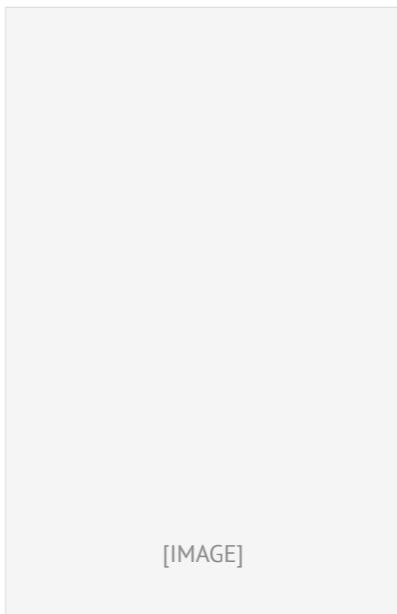
Die Wölfe halten die Ordnung aufrecht – oder das, was als Ordnung gilt. Sie patrouillieren, kontrollieren, verhaften. Manche sind sadistisch, andere nur pflichtbewusst. Alle sind gefährlich.

Inspiration: *Nu, Pogodi!* (Wolf als Antagonist), autoritäre Strukturen

Visuelle Merkmale: - Uniformen, Mäntel, Pelzmützen - Wachsam, lauernd - Oft in Gruppen

Bären (Медведи)**Abbildung 23:** Bär-Charakter: Arbeitertyp**Soziale Rolle:** Schwerer Arbeiter, Nostalgiker

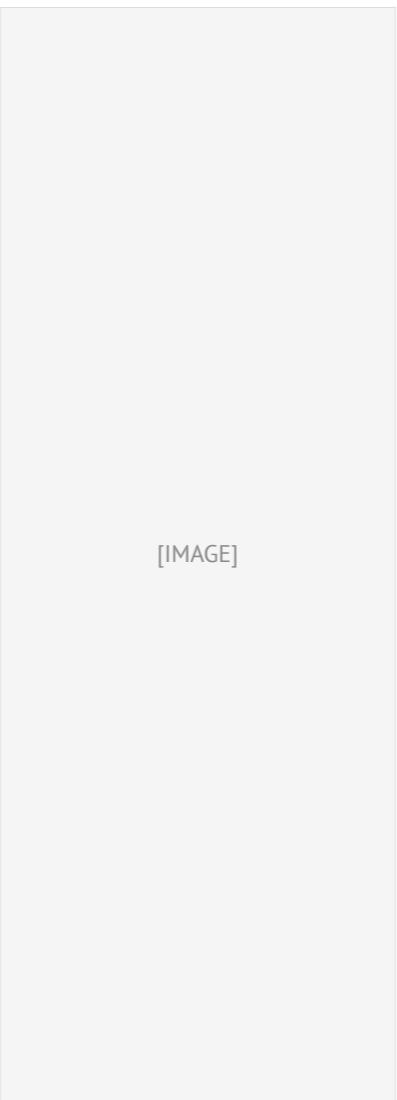
Die Bären sind das Rückgrat der Arbeiterklasse – stark, ausdauernd, oft melancholisch. Manche erinnern sich an bessere Zeiten (oder glauben das zumindest). Sie arbeiten in Fabriken, räumen Schnee, reparieren Heizungen.

Eulen (Совы)

[IMAGE]

Inspiration: Mischka (Olympia-Bär 1980), russische Folklore

Visuelle Merkmale: - Arbeitskleidung, Wattejacken - Groß, schwerfällig, sanft - Oft allein, nachdenklich

Füchse (Лисы)

[IMAGE]

Abbildung 24: Fuchs-Charakter: Vermittlertyp**Soziale Rolle:** Intellektuelle, Beobachter, (Überwachung?)

Die Eulen wissen Dinge. Sie lesen, sie denken, sie beobachten. Manche sind Lehrer, andere Archivare, wieder andere... etwas anderes. Sie sehen alles, aber sie sagen wenig.

Inspiration: Stereotype des weisen Vogels, allgegenwärtige Überwachung

Visuelle Merkmale: - Brillen, Bücher, lange Mäntel - Große, wache Augen - Oft erhöht (Balkone, Fenster)

Soziale Rolle: Überlebenskünstler, Schwarzmarkt, Vermittler

Die Füchse bewegen sich zwischen den Welten. Sie kennen die Schleichwege, die Kontakte, die Preise. Nicht alle sind kriminell – aber alle sind vorsichtig. Man weiß nie, auf welcher Seite ein Fuchs steht.

Inspiration: Russische Volksmärchen (der listige Fuchs)

Visuelle Merkmale: - Elegantere Kleidung, aber abgetragen - Wache Augen, schnelle Bewegungen - Oft am Rand, beobachtend

Katzen (Кошки)

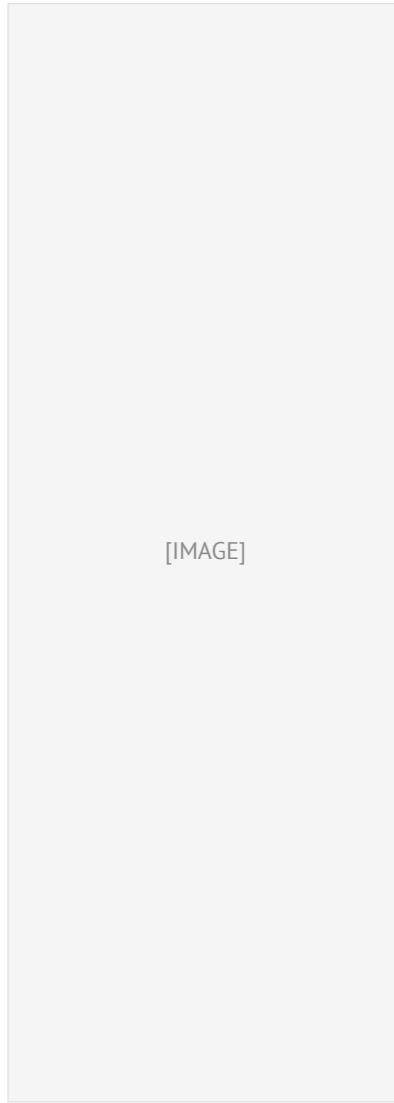


Abbildung 26: Katze-Charakter: Überlebenskünstlertyp

Soziale Rolle: Überlebenskünstler, Anpassungsfähige

Die Katzen kommen überall zurecht. Sie sind weder Herrscher noch Beherrschte – sie existieren einfach, am Rand des Systems, in seinen Nischen. Manche sind Hausbewohner, andere Streuner. Alle sind Überlebende.

Inspiration: Katzen in *Возвращение блудного попугая*, Straßenkatzen

Visuelle Merkmale: - Variable Kleidung je nach Status - Geschmeidige Bewegungen - Unabhängig, eigenwillig

Igel (Ёжики)

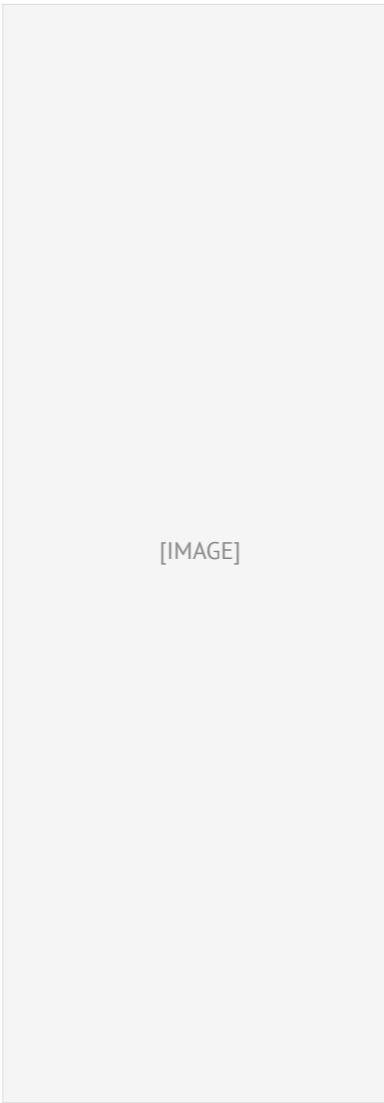


Abbildung 27: Igel-Charakter: Arbeitertyp

Soziale Rolle: Einfache Arbeiter, Kleine Leute

Die Igel sind die unsichtbare Masse. Sie arbeiten, sie warten, sie beschweren sich nicht (laut). Klein, stachelig, aber zäh. Sie

überleben, weil sie sich nicht auflehnen – und weil sie sich gegenseitig helfen.

Inspiration: *Ёжик в тумане* (Igel im Nebel), das russische Proletariat

Visuelle Merkmale: - Einfache, praktische Kleidung - Klein, gedrungen - Oft in Gruppen, murmelnd

Hasen (Зайцы)



Abbildung 28: Hase-Charakter: Ausgebeutetentyp

Soziale Rolle: Verwundbare, Ausgebeutete

Die Hasen haben es am schwersten. Sie sind ängstlich, leicht zu erschrecken, leicht zu jagen. Viele arbeiten in den schlimmsten Jobs. Manche verschwinden. Aber sie vermehren sich schnell – das System braucht sie.

Inspiration: *Animal Farm* (die ausgebeutete Masse), *Nu, Pogodi!* (Hase als Opfer)

Visuelle Merkmale: - Abgetragene, zu große Kleidung - Nervöse Blicke, zuckende Ohren - Oft in Bewegung, auf der Flucht

Soziale Klassen

Die Hierarchie

Klasse	Typische Tiere	Funktion
Parteifunktionäre	Schweine	Verwaltung, Entscheidungen
Vollstrecker	Wölfe	Ordnung, Kontrolle, Gewalt
Intellektuelle	Eulen	Wissen, Beobachtung, (Überwachung)
Arbeiter	Bären, Igel	Produktion, Instandhaltung
Überlebenskünstler	Füchse, Katzen	Schwarzmarkt, Nischen

Klasse	Typische Tiere	Funktion
Ausgebeutete	Hasen	Niedrigste Arbeiten, Opfer

Mobilität

Aufstieg ist theoretisch möglich – das System behauptet es zumindest. In der Praxis bleibt man, wo man ist. Ein Igel wird kein Schwein, ein Hase kein Wolf. Die Rollen sind festgeschrieben, auch wenn niemand es offen sagt. Der Fremde – der Mensch – passt in keine Kategorie. Das ist sein Fluch und seine Chance.

Korruptionsgrade

Nicht alle Tiere sind gleich „korrupt“ im Sinne von böse. Die Korruption ist systemisch – sie ist das System. Aber es gibt Grade der Verstrickung:

Grad 1: Funktionierend – Sie tun ihre Arbeit, nicht mehr, nicht weniger. Passiv, aber nicht aktiv schädlich.

Grad 2: Angepasst – Sie nutzen das System zu ihrem Vorteil. Kleine Bestechungen, kleine Gefälligkeiten.

Grad 3: Verstrickt – Sie sind Teil des Problems. Sie profitieren von der Ungerechtigkeit, auch wenn sie sie nicht erschaffen haben.

Grad 4: Korrupt – Sie sind das System. Aktiv unterdrückend, aktiv ausbeutend, ohne Gewissensbisse.

Diese Grade sind nicht tierartspezifisch – es gibt korrupte Igeln und moralische Wölfe. Aber die Machtstrukturen begünstigen manche Entwicklungen mehr als andere.

Schlüsselcharaktere

Neben den Tierarten und sozialen Klassen gibt es konkrete Charaktere, die der Spieler treffen wird. Diese Figuren verkörpern die Themen der Welt und treiben die Handlung voran.

Der Fremde (Лис? Волк?)

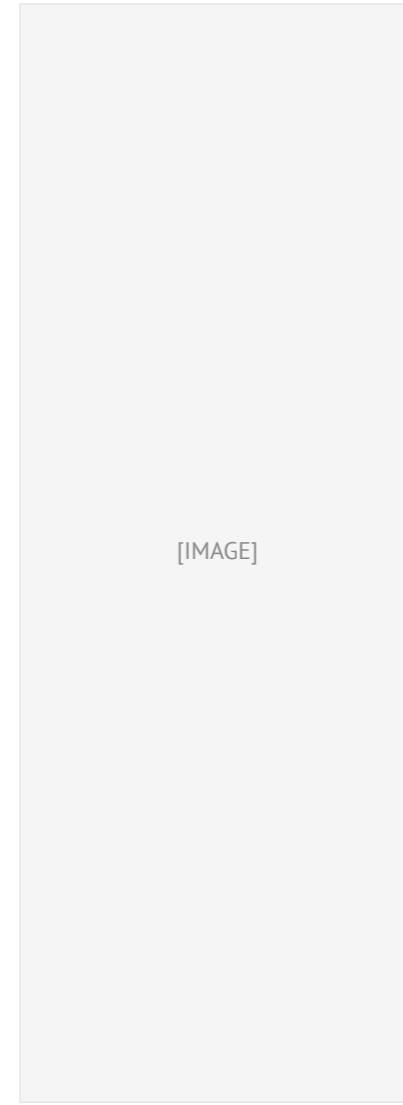


Abbildung 29: Der Fremde: Wolf oder Fuchs? Mantel, Fedora, Schatten

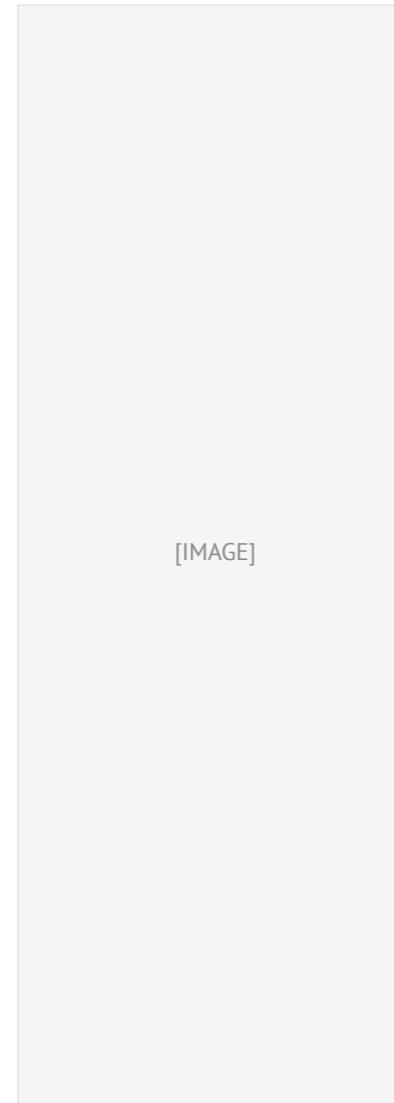
Tierart: Unklar | **Rolle:** Höchste Korruptionsstufe, Erzähler

Der Fremde ist... was genau? Ein Fuchs, der sich in die Macht geschlichen hat? Ein Wolf, der die Brutalität mit List maskiert? An der Spitze der Korruption verschwimmen die Grenzen. Er hat die Macht eines Wolfes und die List eines Fuchses. Er *ist* das System – oder er *besitzt* es. Der Unterschied ist ihm egal.

Er trägt einen eleganten Mantel, einen Fedora, und seine Augen sehen mehr als sie sollten. Niemand weiß, wie er aussieht. Manche sagen, seine Schnauze sei spitz wie die eines Fuchses. Andere schwören, sie hätten Reißzähne gesehen.

Persönlichkeit:

Mischa & Jeschka



[IMAGE]

Abbildung 30: Mischa & Jeschka: Bär und Igel als Duo

- Allwissend – oder tut zumindest so
- Wechselt zwischen Märchenonkel und Monster
- Erzählt Geschichten, weil er die Geschichte *schreibt*

Korruptionsgrad: 4 – Er ist das System. Nicht korrumptiert *durch* das System, sondern die Quelle der Korruption selbst.

Funktion: Der Fremde ist der Erzähler der Opening Cutscene. Er spricht zum Spieler wie ein Großvater, der ein Märchen erzählt – nur dass der Großvater der Wolf sein könnte. Oder der Fuchs. Oder beides.

Inspiration: Der große böse Wolf der Märchen, der listige Fuchs der Folklore, Big Brother, der Mann hinter dem Vorhang

Tierarten: Bär & Igel | **Rolle:** Unfreiwillige Helfer

Ein ungleiches Paar: Mischa, der große, schweigsame Bär, und Jeschka, der kleine, nervöse Igel, der nie aufhört zu reden. Sie sind die ersten freundlichen Gesichter, die der Spieler trifft – auch wenn „freundlich“ relativ ist.

Mischa (Медведь):

- Melancholisch, stark, nostalgisch
- Spricht wenig, aber wenn, dann zählt es
- Erinnert sich an Zeiten vor dem ewigen Winter (oder glaubt das)
- Arbeitet in der Instandhaltung – kennt jeden Winkel des Bezirks

Jeschka (Ёжик):

- Klein, nervös, geschwäztig
- Mischas Schatten – folgt ihm überallhin
- Weiß alles über jeden (Gerüchte, zumindest)
- Ängstlich, aber loyal

Dynamik: Klassisches sowjetisches Buddy-Duo (groß + klein, still + laut). Sie helfen dem Spieler aus Mitleid, Neugier oder weil Mischa sich an etwas erinnert, das er nicht benennen kann.

Funktion: Tutorial-Helfer, moralischer Kompass, Quelle von Informationen und Wärme in einer kalten Welt.

Kommissar Volkov

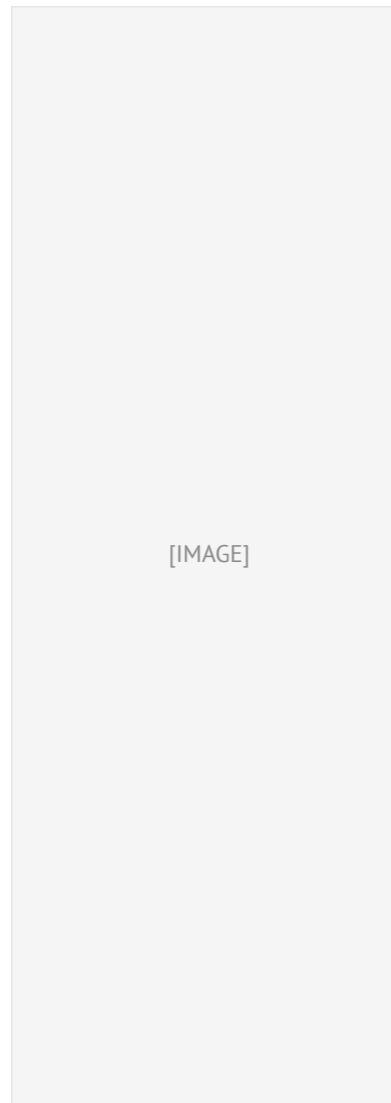


Abbildung 31: Kommissar Volkov: Wolf in Uniform

Tierart: Wolf | **Rolle:** Miliz-Offizier, Antagonist

Kommissar Volkov ist die Ordnung in Person – zumindest die Ordnung, wie das System sie definiert. Er ist kein Sadist, kein Tyrann. Er ist schlimmer: Er glaubt wirklich an die Regeln. Und der Spieler – ein Mensch ohne Papiere, ohne Kategorie, ohne Existenzberechtigung – ist eine Anomalie, die nicht sein darf.

Persönlichkeit:

- Obsessiv, methodisch, geduldig
- Misstrauisch gegenüber allem Ungewöhnlichen
- Korrekt bis zur Grausamkeit

Visuell:

- Makellose Uniform, immer gebügelt
- Kalte, wachsame Augen
- Stets ein Notizbuch in der Hand

Funktion: Wiederkehrender Antagonist. Volkov will den Spieler nicht vernichten – er will ihn kategorisieren, einordnen, ins System pressen. Das Problem: Es gibt keine Kategorie für einen Menschen. Dieser Widerspruch treibt Volkov in den Wahnsinn.

Konflikt: Der Spieler hat keine Papiere. Volkov kann nicht ruhen, bis dieses Problem gelöst ist – auf die eine oder andere Weise.

Orte

Der Bezirk von ПАНЕЛЬКИ besteht aus wiederkehrenden Elementen: Plattenbauten, Innenhöfe, Straßen, Plätze. Diese Kapitel definiert die Schauplätze, die für das Spiel und die Cinematics gebaut werden.

Der Innenhof (Двор)

Beschreibung

Das Herz jedes Wohnblocks ist der Innenhof – der *Dvor*. Ein Rechteck aus Beton und Schnee, umgeben von Gebäuden auf allen Seiten. Hier spielen Kinder (wenn es welche gibt), sitzen Alte auf Bänken (wenn es nicht zu kalt ist), parken Autos (wenn jemand eines hat).

Der Innenhof ist gleichzeitig öffentlich und privat – ein Zwischenraum, in dem das Leben des Blocks sichtbar wird.

Elemente

Spielplatz: - Metallgerüst (Klettergerüst, Schaukel, Wippe) - Verrostet, teilweise kaputt - Schnee auf den Sitzen, Eis an den Stangen

Bänke: - Holzlatten auf Betonsockeln - Abgeblätterte Farbe (grün oder blau) - Oft leer, manchmal mit vergessenen Gegenständen

Parkplätze: - Unsortiert, improvisiert - Alte Ladas, zugeschneit - Reifenspuren im Schnee

Vegetation: - Kahle Bäume (Birken, Linden) - Büsche, zu Eisskulpturen gefroren - Vielleicht ein einsamer Schneemann

Für die Produktion: Der detaillierte Innenhof ist das Herzstück des Environment-Builds. Er sollte Tiefe haben – Spuren von Leben, Details, die Geschichten erzählen. Wer hat den Schneemann gebaut? Wem gehört das Auto? Warum liegt ein einzelner Handschuh auf der Bank?

Die Straßen (Улицы)

Beschreibung

Die Straßen verbinden die Blöcke – breite Achsen zwischen den Gebäudewänden, gesäumt von kahlen Bäumen und Laternenmasten. In der Mitte: Straßenbahnschienen, blank poliert vom Eis.

Die Straßen sind leer – aber nicht verlassen. Gelegentlich fährt eine Tram vorbei, ein Auto kämpft sich durch den Schnee, eine Gestalt huscht von einem Eingang zum nächsten.

Elemente

Straßenbahn: - Alte Tatra-Wagen, orange oder rot - Vereiste Fenster, beschlagene Scheiben - Funken von den Oberleitung

Infrastruktur: - Laternenmasten (funktionierend oder flackernd) - Oberleitungen, Stromkabel - Bushaltestellen mit Wartehäuschen

Straßenrand: - Aufgeschütteter Schnee, schwarz vom Ruß - Parkende Autos, zugeschneit - Mülltonnen, Schneehaufen

Bäume: - Birken mit weißer Rinde - Schwarze Äste gegen grauen Himmel - Schnee auf den Zweigen

Gebäudetypen

Chruschtschowka (Хрущёвка)

Baujahre: 1955–1970 **Stockwerke:** 5 (ohne Aufzug) **Höhe:** ca. 15 Meter

Die klassische Chruschtschowka ist das Grundelement jeder sowjetischen Wohnsiedlung. Fünf Stockwerke, zwei bis vier Eingänge, identische Wohnungen gestapelt.

Charakteristik: - Flachdach oder leichtes Satteldach - Kleine Fenster in regelmäßigen Raster - Balkone (oft zugebaut/verglast) - Farbe: Verblasstes Gelb, Rosa, Blau über grauem Beton

Für Houdini: - Basis-Baustein für prozedurale Generation-Variationen: Eingangszahl, Farbschema, Verfall-Grad

Breschnewka (Брежневка)

Baujahre: 1970–1991 **Stockwerke:** 9–16 (mit Aufzug) **Höhe:** 27–48 Meter

Die Breschnewka ist größer, imposanter – und unpersönlicher. Sie ragt über die Chruschtschowkas hinaus, beherrscht die Skyline des Bezirks.

Charakteristik: - Flachdach mit technischen Aufbauten - Größere Fenster, aber gleiches Rasterprinzip - Markante Balkonstrukturen - Farbe: Grau, Braun, gelegentlich Akzentfarben

Für Houdini: - Höhenvariation für Skyline - Komplexere Fassadenstruktur - Antennenwälder auf den Dächern

Sondergebäude

Verwaltung: - Brutalistische Betonkästen - Monumentale Eingänge - Sowjetische Symbole (verblasst)

Geschäfte: - Im Erdgeschoss der Wohnblöcke - *Produkty* (Lebensmittel), *Apteka* (Apotheke) - Leuchtreklamen, teils defekt

Infrastruktur: - Transformatorhäuschen - Heizungsrohre (oberirdisch, isoliert) - Müllcontainer-Bereiche

Stimmung nach Tageszeit

Morgen

Der Bezirk erwacht. Erste Lichter in den Fenstern. Rauch aus Schornsteinen. Der Schnee ist noch unberührt – eine kurze, trügerische Reinheit.

Lichtstimmung: Bläulich, kalt, flach **Aktivität:** Erste Pendler, Warteschlangen bilden sich

Tag

Das gedämpfte Licht des ewigen Winters. Grauer Himmel, diffuse Schatten. Die Straßenbahnen fahren, die Geschäfte sind offen, das Leben schleppt sich dahin.

Lichtstimmung: Grau, gleichmäßig, matt **Aktivität:** Alltagsgeschäft, wenig Dynamik

Dämmerung

Der magische Moment. Der Himmel flammt auf – Rosa, Orange, Violett. Die Fenster beginnen zu leuchten. Tausend kleine Leben werden sichtbar.

Lichtstimmung: Warm gegen kalt, Kontrast **Aktivität:** Heimkehr, Abendessen, Ruhe

Nacht

Der Bezirk schläft – aber er ist nicht dunkel. Straßenlaternen werfen Kreise ins Weiß. Fenster glühen. Manchmal tanzt Aurora am Himmel.

Lichtstimmung: Punktuell, kontrastreich **Aktivität:** Stille, gelegentlich Gestalten

Cinematic-Shots (Vorschläge)

Shot 1: Establishing – Die Skyline Kamera blickt über Breschnewkas bei Dämmerung. Fenster leuchten auf. Langsamer Zoom oder Dolly.

Shot 2: Der Innenhof – Detail Spielplatz im Schnee. Eine Schaukel bewegt sich leicht im Wind. Keine Menschen sichtbar.

Shot 3: Die Straße – Bewegung Straßenbahn fährt durch Bild. Funken an der Oberleitung. Schnee wirbelt auf.

Shot 4: Das Fenster – Intimität Blick von außen in eine erleuchtete Wohnung. Silhouetten, Wärme, ein anderes Leben.

Shot 5: Der Fremde – Einführung Eine Gestalt (der Spieler?) steht allein im Hof. Die Kamera nähert sich. Der ewige Winter beginnt.

Umgebung

ПАНЕЛЬКИ spielt in einem ewigen Winter – einer Welt aus Schnee, Eis und gedämpftem Licht. Dieses Kapitel definiert die Umgebungselemente, die die Atmosphäre des Spiels prägen.

Der Tageszyklus

Morgengrauen (6:00–8:00)

Die Sonne kriecht über den Horizont, aber sie wärmt nicht. Das Licht ist blass, bläulich, fast klinisch. Lange Schatten zeichnen sich auf dem unberührten Schnee ab.

Himmel: Blasses Blau bis Grau, eventuell Rest-Aurora am Horizont
Licht: Kalt, flach, diffus
Stimmung: Stille vor dem Erwachen

Tag (8:00–16:00)

Die Sonne steht tief – selbst mittags erreicht sie kaum Höhe. Der Himmel ist meist grau, eine gleichmäßige Wolkendecke, die das Licht filtert.

Himmel: Einheitliches Grau, gelegentlich blassblau
Licht: Warm, schattenlos, gedämpft
Stimmung: Routine, Gleichförmigkeit

Dämmerung (16:00–18:00)

Der magische Moment. Die Wolken brechen auf, der Horizont flammt in Rosa, Orange, Violett. Die ersten Fenster beginnen zu leuchten – warme Rechtecke gegen den kalten Himmel.

Himmel: Dramatische Farbverläufe, tief gesättigte Töne
Licht: Warm-kalt-Kontrast, goldene Stunde ohne Wärme
Stimmung: Übergang, Melancholie, Schönheit

Nacht (18:00–6:00)

Der Bezirk ruht, aber er schläft nicht ganz. Straßenlaternen werfen orange Kreise auf den Schnee. Fenster glühen. Der Himmel ist klar – Sterne, Mond, und manchmal die Aurora.

Himmel: Tiefblau bis Schwarz, Sterne sichtbar
Licht: Punktuell, kontrastreich, künstlich
Stimmung: Stille, Geheimnisse, ein anderes Leben

Aurora Borealis

Das Nordlicht

Eine der wenigen Schönheiten des ewigen Winters: Die Aurora tanzt am Himmel. Grün, Violett, manchmal Rosa – schimmernde Vorhänge aus Licht, die sich langsam bewegen.

Die Bewohner beachten sie kaum noch. Für sie ist die Aurora normal – wie der Schnee, wie die Kälte. Aber für den Fremden, den Spieler, ist sie ein Wunder.

Technische Umsetzung

Farbpalette: - Primär: Grün (#3DDC84), Türkis (#00CED1) - Sekundär: Violett (#8A2BE2), Rosa (#FF69B4) - Transparenz und Überblendung wichtig

Bewegung: - Langsam, fließend, organisch - Wellenförmige Muster - Gelegentliches Aufblitzen

Der ewige Schnee

Schneeversionen

Nicht jeder Schnee ist gleich. Die Welt von ПАНЕЛЬКИ zeigt verschiedene Zustände:

Frischer Pulverschnee: - Rein weiß, unberührt - Auf Dächern, unbegehbaren Flächen - Leicht, locker, reflektiert Licht

Festgetretener Schnee: - Gräulich-weiß - Auf Wegen, an Eingängen - Kompakt, manchmal eisig

Oberflächeneffekte

Schmutziger Schnee: - Am Straßenrand aufgehäuft - Grau bis schwarz vom Ruß - Kristallisiert, hart

Eis: - Auf Pfützen, Geländern, Fensterbrettern - Transparent bis milchig - Reflektiert, bricht Licht

Schneeverwehungen: - An Gebäudewänden, Zäunen - Organische Formen - Zeigt Windrichtung

Wo liegt Schnee?

- **Dächer:** Dick, unberührt, manchmal mit Eiszapfen
- **Fensterbänke:** Aufgehäuft, teils geräumt
- **Straßen:** Geräumt, aber rutschig
- **Innenhöfe:** Mix aus frisch und festgetreten
- **Bäume:** Auf Ästen, auf Nadeln
- **Autos:** Zugeschneit, Umrisse sichtbar
- **Details:** Briefkästen, Bänke, Laternen

Vegetation

Bäume im Winter

Birken (Берёзы): - Charakteristische weiße Rinde mit schwarzen Streifen - Dünne, kahle Äste, filigran gegen den Himmel - Klassisches Element russischer Landschaft

Nadelbäume (Fichten, Kiefern): - Dunkelgrün, fast schwarz - Schnee auf den Zweigen - Einzige Farbe in der weißen Welt

Bodenvegetation

Sträucher: - Kahle Äste, teils eingefroren - Bilden Eisskulpturen

Gras: - Unter dem Schnee verborgen - Gelegentlich Halme, die durchbrechen - Gelbbraun, tot

Unkraut an Gebäuden: - In Rissen, an Fundamenten - Eingefroren, aber präsent - Zeichen von Verfall und Widerstand

Soundscape (Referenz)

Umgebungsgeräusche

Der Sound von ПАНЕЛЬБИИ ist gedämpft – der Schnee schluckt alles. Aber es gibt charakteristische Klänge:

Wind: - Heult zwischen Gebäuden - Pfeift durch Ritzen - Variiert in Intensität

Mechanische Geräusche

Straßenbahn: - Rattern auf Schienen - Quietschen bei Kurven - Klingeln (fern oder nah)

Aufzüge: - Quietschen, Rumpeln - Türen, die sich öffnen - Motor im Schacht

Urbane Geräusche

Schritte: - Knirschen im Schnee - Hallen in Treppenhäusern - Stampfen, um Schnee abzuklopfen

Stimmen: - Gedämpft, undeutlich - Gelegentliches Rufen - Radiomusik aus Fenstern

Die Stille

Das wichtigste Geräusch: die Abwesenheit von Geräuschen. Der Schnee absorbiert Schall. Momente der völligen Stille sind bedrückend – und kostbar.

Schnee: - Fällt lautlos - Knirscht unter Füßen - Rutscht von Dächern (Plop)

Wettereffekte

Schneefall: - Leicht: Vereinzelte Flocken, atmosphärisch - Mittel: Dichter, reduzierte Sicht - Stark: Blizzard, fast keine Sicht

Wind: - Treibt Schneeflocken horizontal - Bewegt Wäsche auf Balkonen - Lässt Laternen schwanken

Nebel/Dunst: - Niedrig hängend, kriecht zwischen Gebäuden - Reduziert Sicht auf mittlere Distanz - Verstärkt Isolation, Geheimnis

Klarer Himmel: - Selten, aber wichtig - Ermöglicht Aurora, Sternenhimmel - Verstärkt Kälteempfinden (visuell)

Visueller Stil

ПАНЕЛЬКИ ist nicht fotorealistisch. Der visuelle Stil orientiert sich an Illustration und sowjetischer Animation – vereinfachte Formen, starke Farbakzente, atmosphärische Stimmung. Die Welt soll sich anfühlen wie eine Erinnerung: leicht unscharf, emotional aufgeladen, nostalgisch verzerrt.

Stilprinzipien

Nicht-Realismus

Der Stil von ПАНЕЛЬКИ ist bewusst nicht fotorealistisch. Stattdessen orientieren wir uns an:

- **Sowjetischer Animation** – Flächige Farben, klare Silhouetten, atmosphärisches Licht
- **Illustration** – Stilisierte Proportionen, künstlerische Interpretation
- **Nostalgie-Filter** – Die Welt wirkt wie eine verblasste Postkarte oder Fotografie

Das Ziel ist *emotionale Authentizität*, nicht technische Genauigkeit.

Kernelemente

Vereinfachung: - Weniger Details, mehr Stimmung - Geometrische Grundformen betonen - Texturen stilisiert, nicht hyperreal

Atmosphäre über Akkuratesse: - Das Gefühl ist wichtiger als die Realität - Übertreibung von Kontrasten erlaubt - Künstlerische Freiheit bei Proportionen

Lesbarkeit: - Klare Silhouetten bei jedem Licht - Wichtige Elemente stechen hervor - Tiefenstaffelung durch Farbe/Kontrast

Farbpalette

Primärfarben – Kalt

Die Grundfarben des ewigen Winters:

Farbe	Hex	Verwendung
Schnee-Weiß	#E8E8E8	Unberührter Schnee
Eis-Blau	#B4C7D4	Schatten im Schnee
Himmel-Grau	#8E9AAF	Bewölkter Himmel
Beton-Grau	#6B6B6B	Gebäudefassaden
Nacht-Blau	#2C3E50	Nachthimmel

Sekundärfarben – Akzente

Farbtupfer, die aus der Kälte herausstechen:

Farbe	Hex	Verwendung
Fenster-Gelb	#F4D03F	Erleuchtete Fenster
Dämmerung-Orange	#E67E22	Sonnenuntergang
Dämmerung-Rosa	#C39BD3	Abendhimmel
Rost-Braun	#A0522D	Verfall, Details
Tram-Orange	#D35400	Straßenbahn
Neon-Grün	#2ECC71	Aurora, Leuchtreklame

Farbtemperatur

Kalt dominiert: Die meisten Szenen sind in Blau-Grau gehalten. Kälte ist allgegenwärtig, auch visuell.

Warm als Ausnahme: Fensterlichter als warme Punkte, Dämmerung als Kontrast-Moment, Innenräume wärmer (falls gezeigt).

Regel: Je kälter die Umgebung, desto wertvoller wirkt jede Wärmequelle.

Materialien

Beton

Das Hauptmaterial der Plattenbauten. Nicht einheitlich grau, sondern:

- Verwittert, fleckig
- Wasserflecken, Verfärbungen
- Moosspuren (grünlich)
- Risse, Abplatzungen

Shader: Matt, leicht rau, absorptiv

Schnee

Nicht einfach weiß, sondern kontextuell:

- Frisch: Reinweiß, leicht bläulich in Schatten
- Alt: Gräulich, kompakt
- Schmutzig: Fast grau/schwarz

Shader: Subsurface Scattering, leicht glitzernd bei Sonnenlicht

Glas

Fenster als wichtiges Element:

- Reflektierend bei Tag
- Durchscheinend bei Nacht
- Frost/Eisblumen an Kanten
- Beschlagen von innen

Shader: Transparent mit Reflexion, gelegentlich Frost-Overlay

Metall

Geländer, Laternen, Spielgeräte:

- Verrostet (orange-braune Flecken)
- Eis-Überzug an exponierten Stellen
- Alte Farbe, abblätternd

Shader: Metallisch, aber matt, gealtert

Beleuchtung

Natürliches Licht

Bewölkter Tag: - Weiches, diffuses Licht von oben - Kaum Schatten, flach - Farbe: Neutral bis leicht bläulich

Dämmerung: - Tief stehendes, warmes Licht - Lange, dramatische Schatten - Farbe: Orange/Rosa am Horizont, Blau darüber

Nacht: - Mondlicht (bläulich, weich) - Sternenlicht (punktuell) - Aurora (farbig, bewegt)

Künstliches Licht

Straßenlaternen: - Warmes Orange (Natriumdampf) - Kreisförmiger Lichtkegel - Inseln der Wärme im Kalten

Fenster: - Gelblich-weiß - Jedes Fenster einzigartig (Helligkeit, Farbe) - Manche flackern (Fernseher)

Neon/Schilder: - Grün, Rot, Blau - Teils defekt (flackernd, halb dunkel) - Atmosphärische Akzente

Post-Processing

Vorgeschlagene Effekte für Unreal Engine:

- **Bloom:** Leicht, verstärkt Lichtquellen
- **Vignette:** Subtil, fokussiert Blick
- **Color Grading:** Kalte Tönung mit Warm-Akkzenten
- **Film Grain:** Leicht, für Nostalgie-Effekt
- **Depth of Field:** Gelegentlich für Fokus
- **Volumetric Fog:** Für Atmosphäre, besonders nachts

Nicht verwenden: - Übertriebene Schärfe - Aggressive Farbensättigung - Motion Blur (meist)

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

Referenzstile

Из Анимации

Die sowjetische Animationstradition zeigt, wie stilisierte Welten emotional wirken können:

- **Союзмультфильм:** Warme Farben, klare Formen
- **Ёжик в тумане:** Atmosphärisch, mysteriös, traumhaft
- **Nu, Pogodi!:** Dynamisch, karikiert, lebendig

Moderne Referenzen

Zeitgenössische Werke mit ähnlicher Ästhetik:

- **Kentucky Route Zero:** Stilisiert, atmosphärisch, melancholisch
- **Inside/Limbo:** Silhouetten, reduzierte Palette
- **Disco Elysium:** Painterly, charakterstark

Die Referenzbilder im Architektur-Kapitel (besonders die stilisierten Illustrationen) zeigen die gewünschte Richtung.

Storyboard: Opening Cutscene

Die Opening Cutscene von ПАНЕЛЬГРАД etabliert die Welt, bevor der Spieler die Kontrolle übernimmt. Sie zeigt keine Charaktere direkt – stattdessen nutzt sie Schatten, Silhouetten und First-Person-Perspektive, um Präsenz ohne Gesichter zu erzeugen. Der mysteriöse Fuchs „Der Fremde“ narrt aus dem Off.

Konzept: Die Ankunft

Prämissen

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

Technische Tricks

Da keine Charaktermodelle verfügbar sind, nutzt die Cutscene folgende Techniken:

- **First-Person POV:** MetaHuman-Hände, Blick durch Fenster
- **Schattenspiel:** Silhouetten von Tier-Passagieren auf Wänden/Sitzen
- **Zeitraffer:** Tag-Nacht-Wechsel während der Zugfahrt
- **Fenster-Silhouetten:** Bewohner in Plattenbauten als schwarze Umrisse
- **Rückenansicht:** Spielerfigur nur von hinten 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 Himmel	~4s
3	Schatten von Tier-Passagieren strecken sich über Sitze.	Schattenspiel, keine Gesichter	~4s
4	Stadt erscheint – ПАНЕЛЬГРАД Skyline durch beschlagenes Glas.	Kondenswasser auf Fenster	~5s
5	Zeitraffer: Tag☒Dämmerung☒Nacht. Fenster leuchten auf, eins nach dem anderen.	Weite Totale, Establishing	~6s
6	POV blickt auf Hand mit zerknittertem Dokument. Unleserlich.	Insert, Mysterium	~3s
7	Silhouetten bewegen sich in Wohnungsfenstern. Wolf-Schatten beobachtet aus einer Ecke.	Überwachungs-Hinweis	~4s
8	Zugtür öffnet sich. Kalte Luft. Erster Schritt auf den Bahnsteig.	POV Füße treten hinaus	~3s
9	Totale: Einsame Figur (nur Rücken, Silhouette) auf leerem Bahnsteig. Stadt ragt auf.	Schlussbild, Titelleinblendung	~4s

Gesamtdauer: ~36 Sekunden

Voice-Over: Der Fremde

„Der Fremde“ spricht aus dem Off – aber wer ist er? Ein Fuchs? Ein Wolf? Die Grenzen verschwimmen an der Spitze der Macht. Er könnte der Unterwelt-Boss sein, der im Schatten zieht. Oder der höchste Beamte, der das System ist. Vielleicht beides. Drei Varianten stehen zur Auswahl.

Variante A: Düster & Wissend

Kalt, berechnend. Er hat gewartet. Unter der Oberfläche liegt Bedrohung.

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. Kein Platz im System. Das... ist ein Problem.“
7	„Sie beobachten alles. Jeden. Besonders... Fremde.“
8–9	„Aber ich kann helfen. Gegen einen kleinen Gefallen.“

Variante B: Charmant & Manipulativ

Warm an der Oberfläche. Freundlich. Aber die Freundlichkeit ist ein Werkzeug.

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

Variante C: Es war einmal...

Märchenton, aber verdreht. Großväterlich – wenn der Großvater das Monster wäre. Die Stimme dessen, der die Geschichte schreibt, weil er die Geschichte *ist*.

Shot	Voice-Over
1–2	„Es war einmal... ein Fremder. Er kam aus dem Nichts. Oder vielleicht aus dem Irgendwo – wer weiß das schon.“
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 keine Namen brauchte. Eine Stadt, die einfach... war.“
6	„Er hatte nichts bei sich. Keine Papiere. Keine Vergangenheit. Nur eine Ahnung, dass er hierher gehörte – oder eben nicht.“
7	„Die Stadt hatte Augen. Überall. Immer. Aber wem gehörten sie?“ (Pause) „Mir. Sie gehörten mir.“
8–9	„Und so beginnt unsere Geschichte. Deine Geschichte. Meine Geschichte. Wir werden sehen, wer sie zu Ende erzählt.“

Hinweis zu Variante C: Diese Version positioniert den Erzähler als allwissend und allgegenwärtig – er *ist* das System. Die Frage, ob er Wolf (Vollstrecker) oder Fuchs (Trickster) ist, bleibt offen. An der Spitze der Korruption verschwimmen diese Grenzen: Er hat die Macht eines Wolfes und die List eines Fuchses. Er ist der vierte Korruptionsgrad in Person.

Produktionsnotizen

Audio-Konzept:

- KI-generierte Stimme für den Fuchs (männlich, mittel-tief, leichter russischer Akzent)
- Ambiente: Zuggeräusche (Rattern, Quietschen), Wind, gedämpfte Stimmen
- Musik: Melancholisch, minimal, sowjetisch inspiriert – setzt erst bei Shot 4–5 ein

Visuelle Prioritäten:

- Kontrast zwischen warmem Zuginneren und kalter Außenwelt
- Fensterkondenswasser als visuelles Motiv (Isolation, Trennung)
- Langsame Kamerabewegungen, keine hektischen Schnitte
- Farbpalette: Blau-Grau außen, Orange-Gelb innen

Offene Fragen:

- Welche Variante des Voice-Overs? (Kann auch beide als Alternative rendern)
- Titel-Einblendung: „ПАНЕЛЬКИ“ oder „ПАНЕЛЬГРАД“ im Schlussbild?
- Musik: Lizenzfrei generieren oder Placeholder?

Abbildungsverzeichnis

1	Fensterblick (J. Meier, 2025)	4
2	Panelki-Panoramen (J. Meier, 2025)	4
3	Kriegsdenkmal (J. Meier, 2025)	4
4	Sowjet-Symbole (J. Meier, 2025)	4
5	Lada (J. Meier, 2025)	4
6	Dampfendes Wasser (J. Meier, 2025)	4
7	Winterdorf (J. Meier, 2025)	5
8	Sowjet-Café (J. Meier, 2025)	5
9	Sowjet-Café Details (J. Meier, 2025)	5
10	Mischka-Relief (J. Meier, 2025)	5
11	Haustiere (J. Meier, 2025)	5
12	Nutztiere (J. Meier, 2025)	5
13	Tscheburaschka-Serie (1969–1974)	6
14	Winnie Puh (Chitruk, 1969)	6
15	Mischka Kosmonaut (Tschizhikow, 1980)	6
16	Mischka Plakate (Tschizhikow, 1980)	6
17	Kater (Karawajew, 1984)	7
18	Plastilin-Krähe (Tatarski, 1981)	7
19	Architektur-Referenzen I	10
20	Architektur-Referenzen II	13
21	Schwein-Charakter: Bürokratentyp	17
22	Wolf-Charakter: Vollstreckertyp	17
23	Bär-Charakter: Arbeitertyp	18
24	Fuchs-Charakter: Vermittlertyp	18
25	Eule-Charakter: Intellektuellentyp	18
26	Katze-Charakter: Überlebenskünstlertyp	19
27	Igel-Charakter: Arbeitertyp	19
28	Hase-Charakter: Ausgebeutetentyp	19
29	Der Fremde: Wolf oder Fuchs? Mantel, Fedora, Schatten	20
30	Mischa & Jeschka: Bär und Igel als Duo	21
31	Kommissar Volkov: Wolf in Uniform	22