

# 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

<b>Einführung</b> .....	<b>3</b>
Die Welt von ПАНЕЛЬКИ .....	3
Kernthemen .....	4
Ton und Atmosphäre .....	5
<b>Inspiration: Eine Reise nach Russland</b> .....	<b>6</b>
<b>Inspiration: Sowjetische Animation und Illustration</b> .....	<b>8</b>
<b>Inspiration: Sowjetische Architektur und Atmosphäre</b> .....	<b>10</b>
<b>Die Welt</b> .....	<b>12</b>
Der ewige Winter .....	12
Geschichte von ПАНЕЛЬГРАД .....	13
Die Gesellschaft .....	14
Regeln der Welt .....	15
<b>Bewohner</b> .....	<b>17</b>
Der Spieler .....	17
Die Tierarten .....	18
Soziale Klassen .....	20
Korruptionsgrade .....	20
<b>Orte</b> .....	<b>21</b>
Der Innenhof (Двор) .....	21
Die Straßen (Улицы) .....	22
Gebäudetypen .....	23
Stimmung nach Tageszeit .....	24
Cinematic-Shots (Vorschläge) .....	25
<b>Umgebung</b> .....	<b>26</b>
Der Tageszyklus .....	26
Aurora Borealis .....	27
Der ewige Schnee .....	28
Vegetation .....	29
Soundscape (Referenz) .....	30
Wettereffekte .....	31
<b>Visueller Stil</b> .....	<b>32</b>
Stilprinzipien .....	32
Farbpalette .....	33
Materialien .....	33
Beleuchtung .....	34
Post-Processing .....	35
Referenzstile .....	35
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>36</b>



# 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 Mosaiken 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.** ПАНЕЛьбКИ 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.

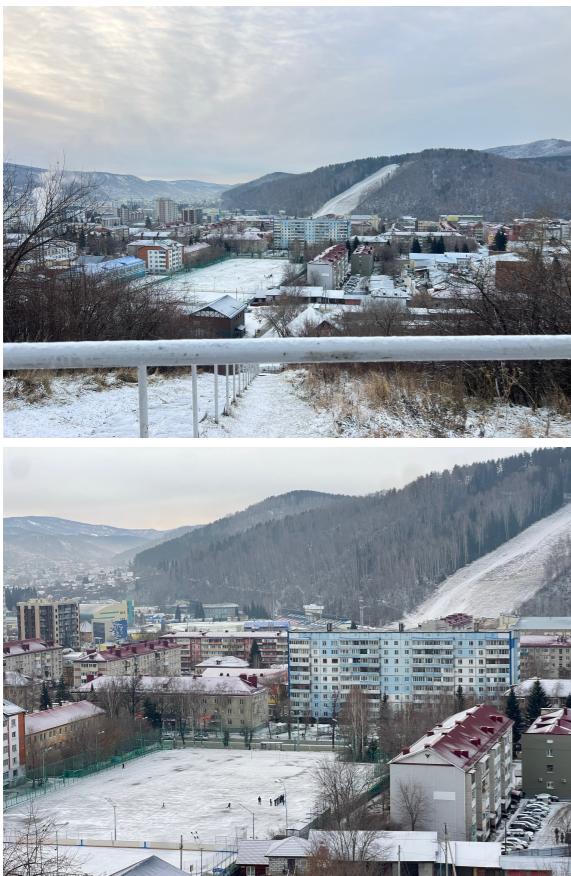
# Inspiration: Eine Reise nach Russland

Die ursprüngliche Inspiration für ПАНЕЛЬКИ entstand während eines Besuchs bei einer Freundin in Russland. Diese Reise führte durch verschiedene Facetten des russischen Lebens: die pulsierende Hauptstadt Moskau, eine typische mittelgroße russische Stadt mit ihren allgegenwärtigen Plattenbauten, und das einfache, ursprüngliche Dorfleben.

Der Übergang in den Winter war besonders prägend: Das Licht verschwindet, die Kälte kriecht in jeden Winkel, und eine schwere Stille legt sich über das Land. In dieser Atmosphäre begegnete mir auch eine gewisse Nostalgie für die Sowjetzeit – in Cafés mit UdSSR-Memorabilia, in den Denkmälern und in den Gesprächen der Menschen.

Was bleibt, ist das Bild eines Ortes voller Widersprüche: herzliche Menschen in einer harten Umgebung, Wärme inmitten der Kälte, Schönheit neben Verfall. *Es ist ein trauriger Ort, aber einer mit Seele.*

## Die Stadt



**Abbildung 1:** Panelki-Panoramen – endlose Reihen standardisierter Plattenbauten.



**Abbildung 2:** Blick aus dem Fenster – bei Tag und bei Nacht.

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 – die Geschichte ist nie weit entfernt. Im Herbst mit frischen Blumen geschmückt, im tiefen Winter unter einer Schneedecke begraben – die Erinnerung bleibt.



**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. Die Vergangenheit ist nie weit.

## Der Lada



**Abbildung 5:** Der Lada – ikonisches Symbol sowjetischer Alltagskulturn.

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: vor modernen Hochhäusern, auf schlammigen Dorfstraßen, unter Regenbogen.

Für ПАНЕЛЬКИ ist der Lada ein zentrales Requisit: Er verbindet die sowjetische Vergangenheit mit der postsowjetischen Gegenwart, das Urbane mit dem Ländlichen.

## Winterlandschaften



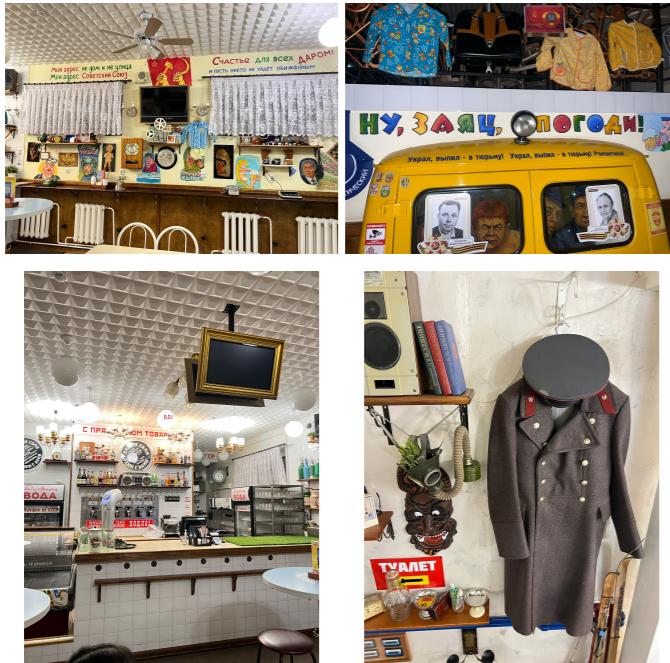
**Abbildung 6:** Dampf steigt vom warmen Wasser in die eisige Luft.



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

Der russische Winter ist unbarmherzig und poetisch 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 – auch in den Sowjet-Cafés. Bei der Abschlussfeier 1980 stieg ein riesiger Mischka-Ballon mit Tränen in den Augen in den Moskauer Himmel – eine ganze Generation weinte mit.

## Tiere



**Abbildung 11:** Katzen und Hunde – treue Begleiter im russischen Haus und im Schnee.

Die Liebe zu Tieren ist in Russland allgegenwärtig. Katzen wärmen sich auf dem Ofen, dem Herz des russischen Hauses. Hunde sind treue Begleiter bei extremen Temperaturen. Diese Zuneigung zu Kreaturen inspiriert die anthropomorphen Charaktere unseres Spiels.



**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. Diese Kontraste zwischen Wärme und Kälte prägen die Atmosphäre unseres Spiels.

## 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, zwischen Verklärung und Kritik
- **Tierliebe** – Katzen, Hunde, Bären als kulturelles Symbol und Quelle der Wärme
- **Kontraste** – Wärme und Kälte, Gemeinschaft und Einsamkeit, Schönheit und Verfall

*Diese Seele wollen wir in ПАНЕЛЬКИ einfangen.*

# Inspiration: Sowjetische Animation und Illustration

Die sowjetische Animation entwickelte sich weitgehend isoliert vom westlichen Einfluss und schuf einen völlig eigenständigen visuellen Kanon. Während Disney auf flüssige Bewegung und Slapstick setzte, kultivierte das staatliche Studio *Sojusmultfilm* (gegründet 1936) eine nachdenklichere, oft melancholische Ästhetik.

Diese Filme waren nicht bloße Unterhaltung – sie vermittelten Werte wie Freundschaft, Gemeinschaft und die Suche nach Zugehörigkeit. Anders als im Westen gab es keine Merchandising-Industrie; die Charaktere gehörten dem Staat und damit „allen“.

Für ПАНЕЛЬКИ interessiert uns das subversive Potenzial: Was passiert, wenn die Unschuld der sowjetischen Kindheit auf dystopische Realität trifft?

## 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 schwebt 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

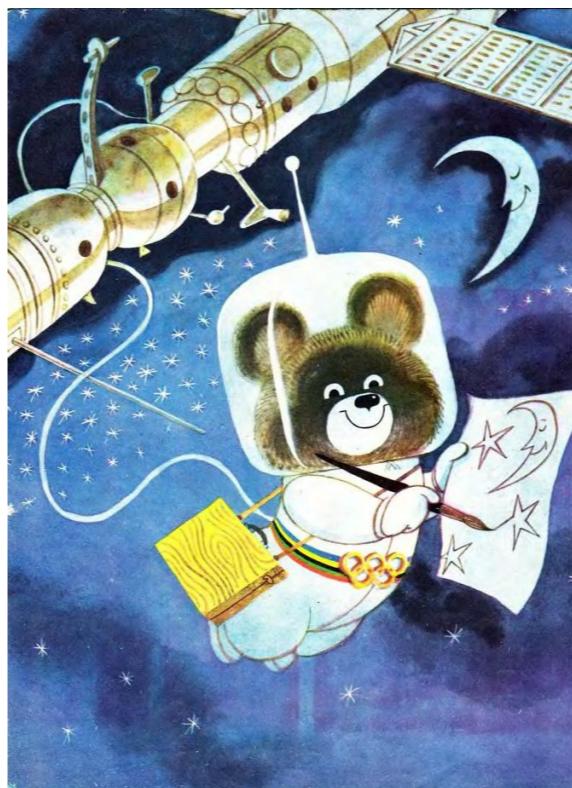


Abbildung 15: Mischka als Kosmonaut – Weltraumfahrt trifft Olympia.



Abbildung 16: Titelseite Radio 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 Braubär 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 Afghanistan. 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 Valentin 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 taktilen 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 korrumpt 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. **Warmes Farbpaletten** – Erdtöne, gedämpfte Farben, die Nostalgie evoziieren. **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.

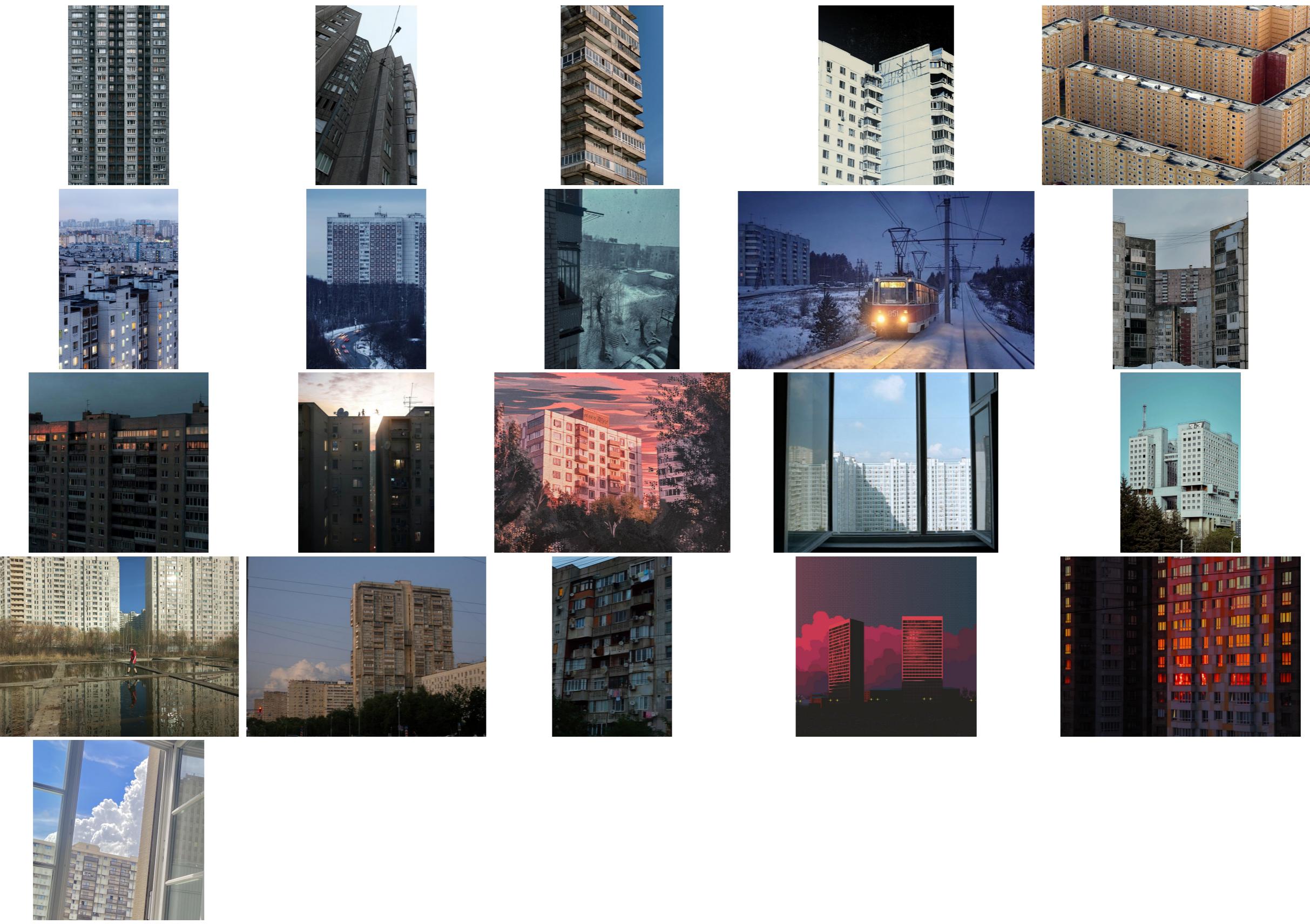
**Die Chruschtschowka (1955–1970)** – Nach Stalins Tod ordnete Chruschtschow den Bau von Millionen einfacher Wohnungen an. Fünfstöckige Plattenbauten ohne Aufzug, mit niedrigen Decken und kleinen Küchen. Funktional, billig, identisch.

**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.



**Abbildung 19:** Visuelle Referenzen – Sowjetische Plattenbauten, winterliche Atmosphäre und stilisierte Interpretationen.

# 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.

### Die Akzeptanz

Die Bewohner haben aufgehört, Fragen zu stellen. Der ewige Winter ist keine Katastrophe – er ist Normalität. Die Heizungen laufen, die Straßenbahnen fahren, das Leben geht weiter. Kinder werden geboren, die nie einen Sommer gesehen haben. Alte sterben, die sich vielleicht an Grün erinnern – aber sie sprechen nicht darüber.

Es gibt keine offizielle Erklärung, keine staatliche Verlautbarung. Das Thema existiert nicht. Wer Fragen stellt, wird schief angesehen. Wer insistiert, bekommt Besuch. Der Winter ist. Das ist alles, was zählt.

**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.

### Der Verfall

Die Versprechen verblassten schneller als die Farbe an den Fassaden. Die Aufzüge begannen zu quietschen, dann auszufallen. Das Warmwasser wurde unzuverlässig. Die Spielplätze verrosteten. Und dann kam der Winter – und alles wurde noch schwerer. Heute ist ПАНЕЛЬГРАД ein Labyrinth aus identischen Gebäuden, in dem sich selbst Einheimische verirren. Die Straßennamen sind verblasst, die Hausnummern unleserlich. Die Bewohner navigieren nach Landmarken: „Das Haus mit dem großen Riss“, „Der Block neben dem kaputten Brunnen“, „Dritte Straßenbahn-Haltestelle nach dem Kreisel.“

# 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)

**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)

**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)

**Soziale Rolle:** Schwere 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.

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

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

## Füchse (Лисы)

**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

## Eulen (Совы)

**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)

## Katzen (Кошки)

**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)

**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)

**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
<b>Parteifunktionäre</b>	Schweine	Verwaltung, Entscheidungen
<b>Vollstrecker</b>	Wölfe	Ordnung, Kontrolle, Gewalt
<b>Intellektuelle</b>	Eulen	Wissen, Beobachtung, (Überwachung)
<b>Arbeiter</b>	Bären, Igel	Produktion, Instandhaltung
<b>Überlebenskünstler</b>	Füchse, Katzen	Schwarzmarkt, Nischen
<b>Ausgebeutete</b>	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 Igel und moralische Wölfe. Aber die Machtstrukturen begünstigen manche Entwicklungen mehr als andere.

# 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:** - Holzlatte 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, eingeschneit - 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 schläf – 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:** Weich, 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 schlafst 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 Aufflackern

# Der ewige Schnee

## Schneevariationen

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

**Frischer Pulverschnee:** - Rein weiß, unberührt - Auf Dächern, unbegehenen 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 ПАНЕЛЬКИ 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-Akzenten
- **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
- **Ну, Погоди!:** 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.

## Abbildungsverzeichnis

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