

# ПАНЕЛЬКИ

**Worldbuilding Bible**

Eine Welt aus Schnee und Beton.

Jennifer Meier · WiSe 2025/26

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



## Привет!

Dies ist eine Worldbuilding Bible für das Projekt ПАНЕЛЬКИ (gesprochen: Panelki) – ein Referenzdokument für eine fiktive Welt. Entstanden im Fach Virtuelle Welten im Master Medienproduktion an der TH OWL.

Das Projekt verbindet Houdini und Unreal Engine: prozedural generierte Architektur trifft auf Echtzeit-Rendering. Das Ergebnis ist ПАНЕЛЬГРАД – eine Stadt aus Schnee und Beton, bevölkert von anthropomorphen Tieren. Ein Konzept für eine kleine, melancholische Gamewelt.

# Inspiration: Eine Reise nach Russland

Die ursprüngliche Inspiration für ПАНЕЛЬКИ entstand während eines Besuchs bei einer Freundin in Sibirien.

Meine Reise führte durch verschiedene Facetten des russischen Lebens: die pulsierende Hauptstadt Moskau, eine typische mittelgroße russische Stadt mit ihren allgegenwärtigen Plattenbauten, und das einfache 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: verschiedene (von warmherzig bis extremistisch) Menschen in einer harten Umgebung. Es ist ein trauriger Ort, aber einer mit Seele.

## Die Stadt



Abbildung 1: Reihe 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.

Auch außerhalb der Friedhöfe begegnet man sowjetischen Symbolen: Orden des Krieges an roten Tafeln, Flaggen auf Dächern. Die Vergangenheit ist nie weit.



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

## Der Lada



Abbildung 5: Der Lada – ikonisches Symbol sowjetischer Alltagskultur.

Der *Lada* 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 Regenbögen. Für ПАНЕЛЬКИ sollen soche alte Fahrzeuge ein zentrales Requisit sein: Sie verbinden das Urbane mit dem Ländlichen (Außenbezirke).

## Winterlandschaften

Im Winter verwandelt sich die Landschaft in ein stilles, weißes Gemälde. Rauch steigt aus Schornsteinen, Dampf tanzt über warmem Wasser, und die Sonne steht tief am Horizont. Diese besondere Stimmung ist eine der Hauptinspirationen für ПАНЕЛЬКИ.



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



Abbildung 7: Dorfhütte von der Rauch aufsteigt.



Abbildung 8: Schneebedeckte Bäume und Mond.

## Sowjet-Nostalgie

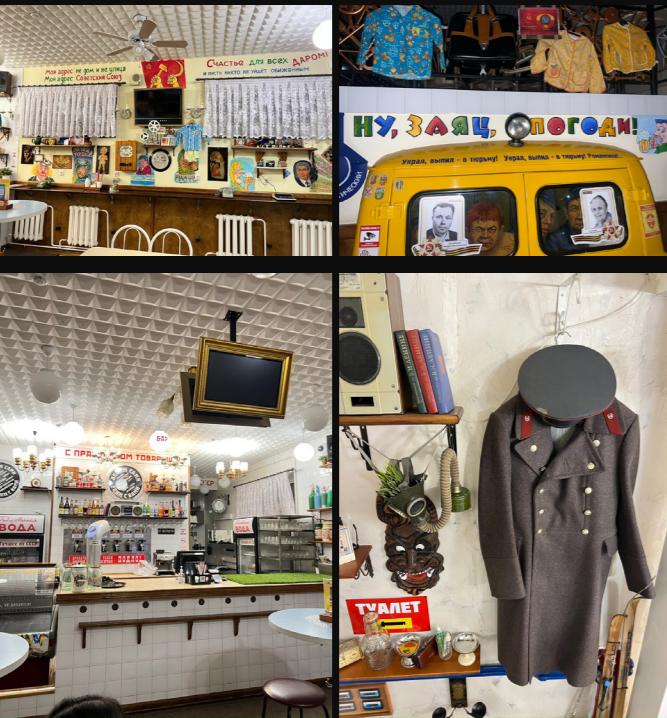


Abbildung 9: Sowjet-Café – UdSSR-Memorabilia.

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 10: 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 11: 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.



Abbildung 12: Olympischer Mischka steigt in den Himmel – 1980.

## Tiere

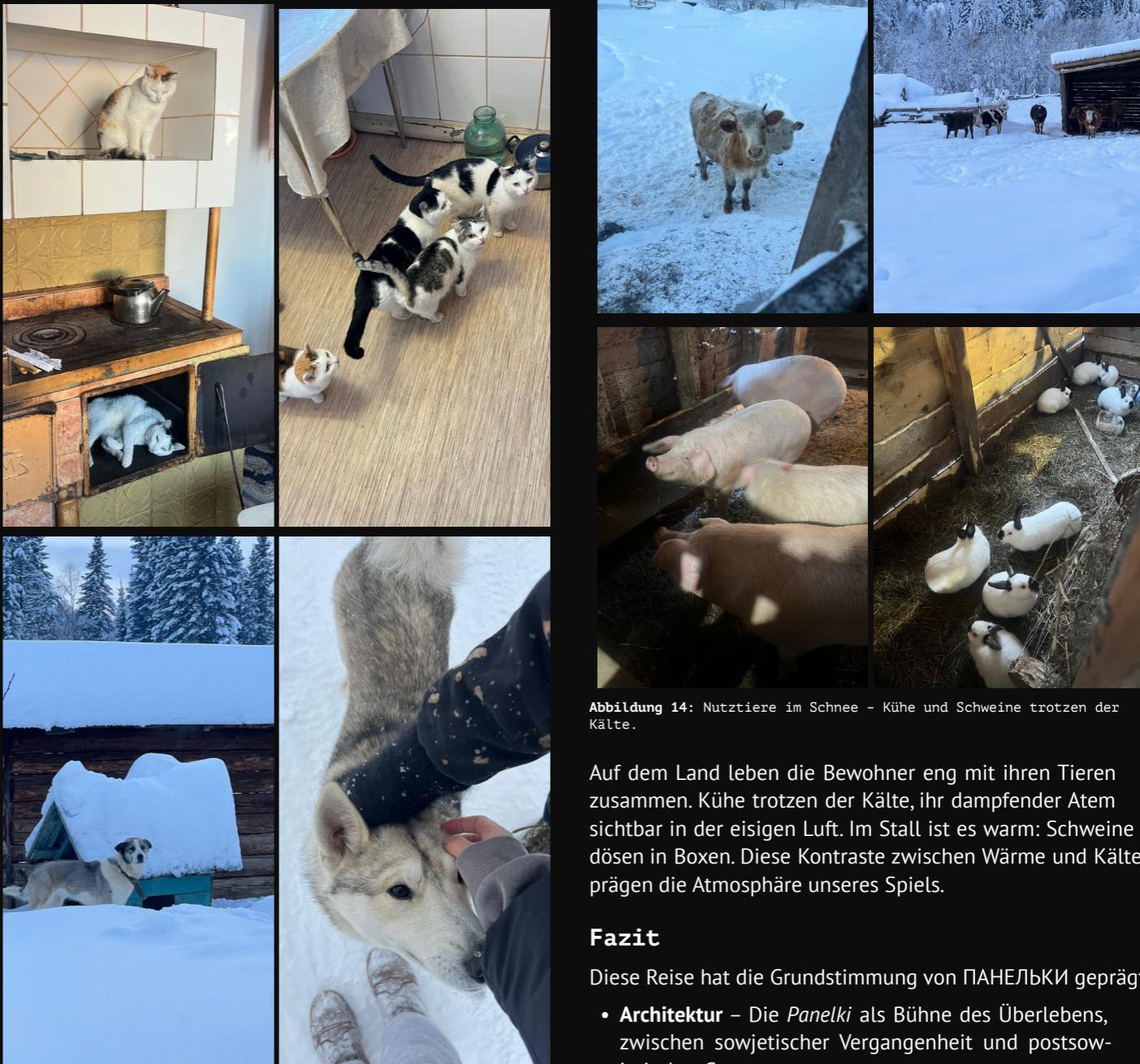


Abbildung 14: Nutztiere im Schnee – Kühe und Schweine trotzen der Kälte.

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



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 20: Szene aus dem ersten sowjetischen Knetfilm.

*Пластиниковая ворона* (Die Plastilin-Krähe, 1981) von Alexander Tatarski (1950–2007) war ein Meilenstein: der erste sowjetische Knetanimationsfilm.

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 liebervollen 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.

**Kalte und warme Farben** – Erdtöne, gedämpfte Farben, die Nostalgie evozieren treffen auf das kalte Blau des Winters.

**Konstruktivistische Grafik** – Klare Formen, begrenzte Paletten, kraftvolle Silhouetten.

**Häusliche Geborgenheit** – Tee, gemütliche Innenräume – die später verfallen.

**Doppelbödigkeit** – Oberflächlich kindgerecht, unterschwellig existenzialistisch. Diese Elemente können verdunkelt und korrumptiert werden, um die dystopische Transformation der sowjetischen Utopie darzustellen.



Inspirationsbilder - Midjourney



# 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. Verblasses Blau, Grün, Rosa, Beige über grauem Beton. Abblätternde Farbe, Wasserflecken, Rostspuren. Innenhöfe mit verwilderten Spielplätzen. Sowjetische Mosaike, 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.



Gebäude der stalinistischen Ära

Chruschtschowka

Breschnewka

# Die Welt

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



## ПАНЕЛЬКИ

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

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

## Der ewige Winter

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

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

## ПАНЕЛЬГРАД

**Die Erbauung.** Der Bezirk wurde in den 1960er Jahren errichtet – Teil eines gigantischen Wohnbauprogramms. Schnell, billig, effizient. Die Plattenbauten schossen aus dem Boden wie Pilze nach dem Regen. Fünf Stockwerke, dann neun, dann sechzehn. Damals gab es Versprechen: Jede Familie eine Wohnung. Warmwasser für alle. Eine strahlende Zukunft aus Beton und Stahl. **Der Verfall.** Die Versprechen verblasssten schneller als die Farbe an den Fassaden. Die Aufzüge begannen zu quietschen, dann auszufallen. Die Spielplätze verrosteten. Und dann kam der Winter. Heute ist ПАНЕЛЬГРАД ein Labyrinth aus identischen Gebäuden, in dem sich selbst Einheimische verirren.

## Die Gesellschaft

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

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

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

## Kernthemen

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

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

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

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



## Die Winter-Ökonomie

Der ewige Winter ist kein Unfall und keine Strafe. Er ist das *ökonomische Fundament* des Systems. Die Gesellschaft hat sich nicht trotz des Winters entwickelt, sondern *wegen* ihm.

**Das Knappheitsprinzip.** Der Winter erzeugt permanente Knappheit:

- *Wärme* – Heizung muss zentral verteilt werden. Wer Heizung kontrolliert, kontrolliert das Leben.
- *Nahrung* – Keine lokale Produktion möglich. Alles kommt aus den mysteriösen „südlichen Produktionszonen“, die niemand je gesehen hat.
- *Bewegung* – Reisen im Winter ist gefährlich und teuer. Die Wölfe kontrollieren Checkpoints.
- *Energie* – Brennstoff ist eine kontrollierte Ressource.

Diese Knappheit ist kein Bug, sondern ein Feature. Sie macht die Bevölkerung vollständig abhängig von der zentralen Verteilung.

**Die Wärme-Bürokratie.** Die Heizungszuteilung folgt einer komplexen Formellogik: Quadratmeter, Anzahl Bewohner, „sozialer Beitrag“ – und unausgesprochene Loyalitätsfaktoren. Die Schweine sitzen nicht zufällig in stickigen, überheizten Büros. Ihr Zugang zu Wärme ist ihr Privileg.

**Wer profitiert vom Winter?**

| Faktion  | Profit   |
|----------|--|
| Schweine | Absolute Kontrolle über Zuteilung. Ohne Knappheit keine Macht.               |
| Wölfe    | Kontrolle der Bewegung. Winter = Ausgangssperren, Checkpoints.               |
| Füchse   | Je größer die Knappheit, desto höher die Margen.                             |
| Eulen    | Verwalten das Narrativ. Schreiben die Theorie, warum Winter „natürlich“ ist. |

**Die Ironie.** Selbst die Unterdrückten haben ein Interesse am Status quo. Der Winter gibt Struktur. Sommer wäre Chaos.

## Das Geheimnis

**Spielanleitung:** Die folgenden Informationen sind *versteckte Lore*. Der Spieler entdeckt sie durch Dokumente, Gespräche und Orte – nicht durch Exposition.

| Schicht | Was der Spieler entdeckt            |
|---------|-------------------------------------|
| 0       | Der Winter ist normal               |
| 1       | Der Winter hat eine Ursache         |
| 2       | Kein Unfall – „Projekt Зима“        |
| 3       | Das System hält den Winter aufrecht |
| 4       | Wer davon profitiert                |
| 5       | Möglichkeit, es zu beenden          |
| 6       | Aber will man das?                  |

**Die offizielle Version.** Es gibt keine. Der Winter *ist* Punkt.

**Die Flüsterkultur.** „Die Alten erinnern sich an Sommer. Aber die Alten sind verwirrt.“ – „Es gab mal einen Sommer. Dann kam der Große Frost.“ – „Der Fremde weiß mehr. Aber frag ihn nicht.“

## Die Schichten der Wahrheit.

**Die drei Versionen der Wahrheit.** Das Spiel bietet keine eindeutige Antwort:

- *Technologisch* – Eine Wettersteuerungsanlage aus der Sowjetära, ursprünglich militärisch, jetzt zivil genutzt. Die Anlage könnte abgeschaltet werden.
- *Ökonomisch* – Der Winter ist real, aber die Gesellschaft hat sich so strukturiert, dass ein Ende undenkbar wäre. Es gibt keinen „Aus“-Schalter – nur jahrhundertelanges Umdenken.
- *Metaphysisch* – Der Winter ist die manifestierte Stagnation der Gesellschaft. Solange das System bleibt, bleibt der Winter.

**Was würde passieren, wenn der Winter endet?** Die gesamte Verteilungslogik bricht zusammen. Die Schweine verlieren ihre Legitimität. Die Wölfe verlieren ihre Rechtfertigung. Die Füchse verlieren ihr Geschäftsmodell. Potenzielle Revolution, aber auch potentielles Chaos.

## Regeln der Welt

Die Welt ist *nicht* postapokalyptisch – das System funktioniert, wenn auch schlecht. Es gibt Strom, Heizung, fließendes Wasser. Die Straßenbahnen fahren nach Fahrplan. Was anders ist: Der ewige Winter wird nicht hinterfragt. Die Bewohner sind anthropomorphe Tiere – der Spieler ist der einzige Mensch. Manche Ecken des Bezirks fühlen sich *falsch* an – als würde die Realität dünn werden.



# Die Tiere

Die Welt von ПАНЕЛЬКИ wird von anthropomorphen Tieren bevölkert – Wesen, die aufrecht gehen, Kleidung tragen und in Plattenbauten leben. Der Spieler ist der einzige Mensch. Die Tierarten bestimmen die soziale Ordnung – nicht durch Gesetze, sondern durch unausgesprochene Regeln. Eine Hierarchie, die niemand erklärt, aber jeder kennt.



**Schweine (Свиньи)** Bürokraten, Parteifunktionäre. Anzüge, Stempel, Zigarettenrauch. *Inspiration: Animal Farm.*



**Wölfe (Волки)** Miliz, Vollstrecker. Uniformen, Pelzmützen, wachsam. *Inspiration: Nu, Pogodi!*



**Bären (Медведи)** Arbeiterklasse. Wattejacken, melancholisch, stark. *Inspiration: Olympia-Mischka.*



**Füchse (Лисы)** Schwarzmarkt, Vermittler. Elegante aber abgetragene Kleidung.



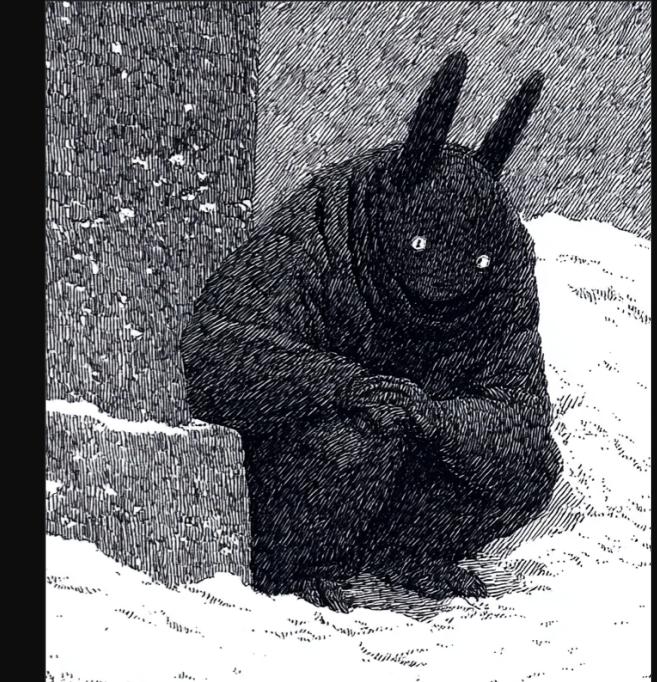
**Eulen (Совы)** Intellektuelle, Beobachter. Brillen, große wache Augen.



**Katzen (Кошки)** Überlebenskünstler. Weder Herrscher noch Beherrschte.



**Igel (Ёжики)** Einfache Arbeiter. Klein, stachelig, zäh. *Inspiration: Ёжик в тумане.*



**Hasen (Зайцы)** Ausgebeutete. Ängstlich, nervöse Blicke.

## Schlüsselcharaktere

### Der Fremde (Лис? Волк?)

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

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



### Kommissar Volkov

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



### Mischa & Jeschka

Die ersten freundlichen Gesichter, zwei Bären. Mischa, der große Schweigsame - melancholisch, stark, kennt jeden Winkel des Bezirks. Jeschka, der kleine Nervöse, der nie aufhört zu reden - weiß alles über jeden, ängstlich aber loyal.

Ein klassisches sowjetisches Buddy-Duo: groß und klein, still und laut.

### Der Spieler

Erwacht im Bezirk ohne Erinnerung, ohne Papiere, ohne Erklärung. Ein Mensch - das einzige menschliche Wesen in einer Welt von Tieren. Niemand weiß, woher er kommt.

Seine bloße Existenz stört die Ordnung. In einer Welt, in der jeder seinen Platz hat, passt er nirgendwo hin. Das ist sein Fluch und seine Chance.



### Sputnik

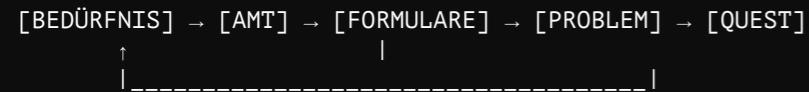
Eine... Ratte? Sie begegnet dir nicht lange nach deiner Ankunft, und führt dich durch die Welt. Sie ist klein, kann nicht sprechen, aber scheint zu wissen, dass du Hilfe benötigst.

# Gameplay

Wie der Spieler die Welt erlebt: Bürokratie als Quest-Engine, LLM-NPCs, Telefonate und das Geheimnis des Winters. Der Spieler muss Vertrauen zu bestimmten Charakteren oder Fraktionen aufbauen, indem er Aufgaben erledigt, sich vertraulich verhält (angemessene Aussagen, nicht beim Diebstahl, oder verbotenem Betreten von Orten erwischt werden) und bestimmte Meilensteile erreicht (Einbürgerung, Genehmigungen). Es gibt ein Inventar und auch ein Zahlungssystem.

## Das prozedurale Quest-Prinzip

Jede Handlung in ПАНЕЛЬГРАД erfordert Genehmigungen. Das ist nicht nur Atmosphäre – es ist die *Quest-Engine*.



### Beispiel: „Ich brauche Heizung“

1. Spieler wohnt in kalter Wohnung
2. Geht zum Amt für Wärmezuteilung (Schwein hinter Schalter)
3. Braucht: Formular 17-B (Wärmebedarf), Meldebescheinigung, Arbeitsbescheinigung
4. *Problem*: Spieler hat keine Meldebescheinigung (er existiert nicht offiziell)
5. Um Meldebescheinigung zu bekommen: Amt für Einwohnermeldung
6. Dort braucht man: Wohnungsnachweis, Arbeitsvertrag, Bürgschaft eines Bürgers
7. Quest-Kette entsteht

## Das Telefon-System

Das Telefon ist das zentrale Quest-Tool. Nicht Internet, nicht Karten – schwarze Drehscheibentelefone in öffentlichen Kabinen und Gebäuden und privaten Wohnungen.

### Mechanik:

- Spieler erhält Telefonnummern (auf Zetteln, mündlich, in Dokumenten)
- Anrufe führen zu:
  - *Informationen* – „Der zuständige Sachbearbeiter ist Genosse Khryakov“
  - *Aufgaben* – „Bringen Sie mir das Formular, dann reden wir“
  - *Ablehnung* – „Diese Nummer ist nicht vergeben“ (Sackgasse oder Verschleierung)
  - *Hinweise* – „Frag Mischka im Innenhof, der weiß Bescheid“

## Orte und ihre Funktionen

| Ort                      | Funktion              | Typische Quests                       |
|--------------------------|-----------------------|---------------------------------------|
| Amt für Einwohnermeldung | Existenznachweis      | Meldebescheinigung, Passierscheine    |
| Amt für Wärmezuteilung   | Heizung, Energie      | Heizungserhöhung, Stromanträge        |
| Lebensmittelamt          | Rationierung          | Lebensmittelkarten, Sonderzuteilungen |
| Miliz-Wache              | Kontrolle, Strafen    | Verwarnungen löschen, Informationen   |
| Archiv                   | Dokumente, Geschichte | Alte Akten, verschwundene Personen    |
| Basar/Schwarzmarkt       | Illegal Waren         | Beschaffungsaufträge, Informationen   |



## LLM-NPCs

Die NPCs werden durch LLM-Prompts gesteuert, die Spezies-Rolle, persönliche Situation und Tagesform kombinieren. **Spezies:** Schwein = bürokratisch, bestechlich · Wolf = autoritär · Fuchs = geschäftstüchtig · Bär = müde, hilfsbereit · Eule = kryptisch Beispiel-Prompt: „Du bist Genosse Pyatkov, Schwein, Sachbearbeiter. 23 Jahre im Amt. Müde, aber korrekt. Du hasst Ausnahmen. Ein Mensch ohne Papiere ist ein Problem – aber vielleicht auch eine Gelegenheit.“

## Narrative Supps

Hinweise zum Geheimnis des Winters, versteckt in Dokumenten, Gesprächen und Orten.

| Faktion  | Ihre Version   |
|----------|--|
| Schweine | „Der Winter ist natürlich. Wir managen vorbildlich.“ |
| Wölfe    | „Wer zu viel fragt, ist ein Destabilisator.“         |
| Füchse   | „Natürlich künstlich. Knappeit = Geschäft.“          |
| Eulen    | „Wir wissen mehr. Aber Wissen ist Last.“             |

## Post-Enthüllung

### Warum weiterspielen, wenn man das Geheimnis kennt?

Das Wissen ändert zunächst nichts. Der Spieler weiß jetzt die Wahrheit – aber was tut er damit?

- Die Anlage zerstören? Katastrophe, niemand weiß wie man ohne sie überlebt
- Die Wahrheit verbreiten? Niemand glaubt ihm, oder die Miliz verhaftet ihn
- Schweigen? Leben wie vorher, aber mit dem Gewicht des Wissens

### Neue Questlinien öffnen sich:

- *Untergrund-Netzwerk* – Andere Wahrheitssucher finden und koordinieren
- *Systemarbeit von innen* – In die Bürokratie aufsteigen, Veränderung bewirken
- *Der dritte Weg* – Mit dem Fremden verhandeln, dessen Motive unklar bleiben

**Die Welt reagiert:** NPCs verhalten sich anders. Manche schließen sich an, manche verraten ihn, manche werden paranoid. Neue Graffitis erscheinen: „Er weiß.“

## Endgame-Optionen

**Revolution** – Das System stürzen (mit ungewissem Ausgang)

**Reform** – Das System von innen verändern (langsam, unsicher)

**Akzeptanz** – Im System leben, mit offenen Augen

**Flucht** – ПАНЕЛЬГРАД verlassen (aber wohin? Gibt es ein „Draußen“?)

Die zentrale Frage bleibt: *Wenn du wüsstest, dass der Winter künstlich ist – würde es etwas ändern?*

Und die Antwort ist: **Nur wenn genug andere es auch wissen. Und nur wenn sie bereit sind, die Konsequenzen zu tragen.**



## Architektur Referenzen I



## Architektur Referenzen II



