



Elex 3

KEIN »WEITER SO«

Es ist ein offenes Geheimnis: Piranha Bytes arbeitet an Elex 3. Doch bei der Rollenspielerie aus Deutschland muss das Studio umdenken, um zu überleben. Von Peter Bathge



Peter Bathge

GameStar-Redakteur Peter ist mit Gothic aufgewachsen, weshalb er noch heute mit Begeisterung YouTube-Videos schaut, die KI-generierte Bilder zu einer Fake-Verfilmung im 80er-Jahre-Stil zeigen – der alte Soundtrack passt überraschend gut dazu! Er hat 18 Jahre Erfahrung als Spielredakteur. 2018 hat es ihn zur GameStar verschlagen, wo er Kollege Dimi sogleich das Elex-Thema als Experte stibitzt hat.

Wie weit ist Elex 3 denn nun eigentlich noch entfernt? Nun, die neue Welt für das nächste Projekt ist grob gebaut, wichtige Locations sind verteilt, und Piranha Bytes beginnt laut eigener Aussage derzeit damit, Figuren in dieses Szenario zu setzen sowie Dialoge zu schreiben und Quests zu implementieren. Legen wir die Entwicklungszyklen der Vorgänger als Maßstab zugrunde, scheint ein Release 2025 wahrscheinlich. Drei Jahre vergingen zwischen der Veröffentlichung von Risen 3 und dem Launch des

ersten Elex. Elex 2 brauchte dann wiederum viereinhalb Jahre, allerdings hat hier mutmaßlich die Corona-Pandemie dazu geführt, dass sich die Entwicklungszeit verlängerte. Elex 3 dürfte somit am Ende des aktuellen oder zu Beginn des neuen Konsolenzyklus erscheinen, in jedem Fall aber noch für PlayStation 5 und Xbox Series S/X (sowie natürlich den PC), was jetzt erstmal auf keine großen technischen Sprünge hoffen lässt. Und das könnte dem Spiel tatsächlich zum Verhängnis werden, denn mit dem von der

Die Kritik an Elex 2 war laut, die Spielerzahlen enttäuschten.



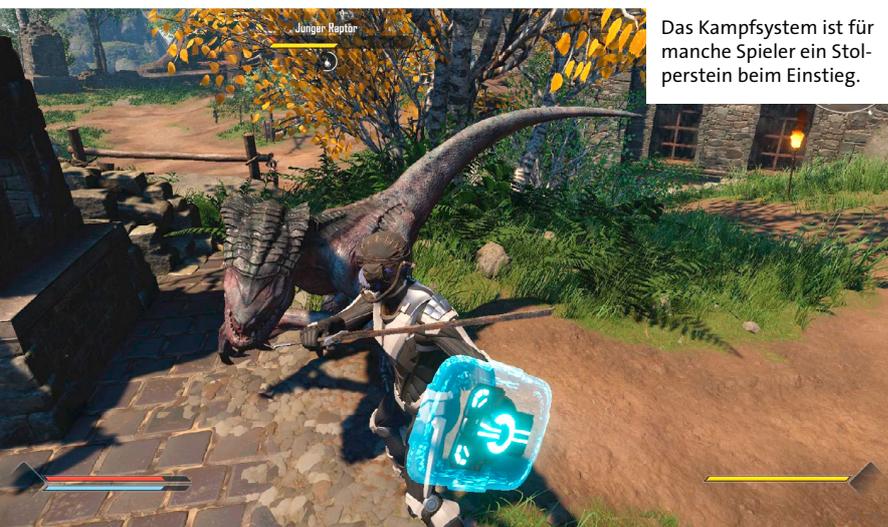
Hagen

Ah richtig, der Hort. Als er noch stand, habe ich viele Rekruten ausgebildet.

[ESC] / Überspringen



Das SciFi-Fantasy-Szenario der Elex-Reihe ist bei Gothic-Fans nicht unumstritten.



Das Kampfsystem ist für manche Spieler ein Stolperstein beim Einstieg.



Das Gothic-Remake sieht auf den ersten Bildern sehr schick aus – kann Elex 3 damit konkurrieren?

Unreal Engine betriebenen Gothic-Remake steht starke Konkurrenz an – und die kommt sogar aus dem eigenen Haus!

Konkurrenz aus der Vergangenheit

Gothic gegen Elex, das ist ein sehr spannendes Duell. Aber es ist auch eines, bei dem ich mir nicht sicher bin, ob Piranha Bytes es gewinnen kann. Schließlich tritt das Studio hier gegen seine eigene Vergangenheit an – und gegen all die wohligen nostalgischen Gefühle, die Menschen für das Minental empfinden. Klar, die Vermutung liegt nahe, dass Publisher THQ Nordic als Besitzer von Piranha Bytes

und der Gothic-Lizenz darauf achten wird, dass die beiden Spiele aus genau diesem Grund nicht zeitgleich erscheinen werden. Aber selbst wenn zwischen den Veröffentlichungsdaten mehrere Monate oder gar ein Jahr liegt, wird Elex 3 dem Vergleich mit Gothic und seinem Remake nicht entgehen können. Erst recht, wenn Gothic früher erscheint und Rollenspieler sehen, dass Open World und klassisches Piranha-Bytes-Feeling auch mit einem modernen technischen Unterbau möglich sind.

Wenn ich mich aktuell in der größten deutschen Community auf World of Elex im Forum umschaue oder die Kommentare zu meinem Nachtest von Elex 2 durchlese, dann habe ich das Gefühl, dass inzwischen selbst die Hardcore-Fans so langsam die Geduld mit Piranha Bytes verlieren. Viele davon werden sich nunmehr fragen, warum sie der Elex-Serie beim dritten Mal die Treue halten sollen, wenn sie doch genauso gut mit Gothic das alte Feeling zurückbekommen (vorausgesetzt, das Remake wird tatsächlich gut). Denn wenn wir ehrlich sind, war einer der größten Pluspunkte von Elex 1 und 2 ja stets, dass es im Rollenspielgenre nichts Vergleichbares gab. Das ändert sich nun aber bald.

Die Stimmung hat sich gedreht

Dem in Deutschland beliebten Essener Studio Piranha Bytes weht meinem Empfinden nach erheblich mehr Gegenwind entgegen als noch 2017. Elex 1 galt damals in Liebhaberkreisen als empfehlenswert, die frische Science-Fantasy-Welt wurde von vielen Spielern gelobt, manch einer fühlte sich angenehm (merkt ihr was?) an glorreiche Gothic-Zeiten erinnert. Doch ein knappes Jahr nach dem Release von Elex 2 häuft sich in der Nachbetrachtung die Kritik an Story, an Quests und an Gilden, vom für viele Spieler hakeligen Kampfsystem und der inzwischen sichtlich veralteten Technik mal ganz abgesehen.

Auch die Verkaufszahlen dürften Piranha Bytes und den Publisher THQ Nordic nicht zufriedengestellt haben. Zwar gibt es keine offiziellen Angaben, aber bei Steamcharts.com liegen die Spielerzahlen von Elex 2 deutlich unter der Hälfte des Maximalwerts, den der innerhalb von sechs Monaten über 100.000 mal verkaufte Vorgänger erreicht hat. Laut dem Geschäftsbericht von THQ Nordic hat Elex 2 die Verkaufserwartungen des Managements nicht erfüllt – auch weil es quasi zeitgleich mit dem größten Rollenspiel-Hit des Jahres erschien: Elden Ring. Aber ich glaube, die Ursachen dafür liegen tiefer, und das sollte Piranha Bytes jetzt im Hinblick auf Elex 3 zu denken geben.

Die richtigen Schlüsse ziehen

Wenn es um (ausbleibende) Gewinne und damit um bares Geld geht, kann es in der Spieleentwicklung schon mal brenzlig werden. Auch wenn ich Piranha Bytes und seinem Team unter dem neuen Eigentümer natürlich nichts Schlimmes wünsche, wäre zumindest ein bisschen Druck von oben meiner Meinung nach nicht das Schlechteste, das Elex 3 passieren könnte. Die Entwickler müssen der Realität ins Auge sehen: Ein »Weiter so!« wird nicht reichen. Das Studio wird auch darüber nachdenken müssen, ob die jahrelange Weigerung, ihre Mannschaftsstärke auf über 30 zu erhöhen, nicht unnötig Schaden angerichtet hat. Große Open Worlds wie in Elex lassen sich eben nur schwerlich mit so kleinen Teams bauen. Das geht nur, indem man an anderer Stelle Kompromisse eingeht. Aber genau diese Kompromisse sind es, die Elex 3 zum Verhängnis werden könnten. ★