

Piranha Bytes

KULTSTUDIO AM ENDE?

Es sieht grade nicht gut aus für die Macher von Gothic, Risen und Elex. Peter sucht nach den Gründen, analysiert die Geschehnisse und wagt eine Prognose über die Zukunft des Gothic Remakes. Von Peter Bathge

Das erste Elex war ein Verkaufserfolg für Piranha Bytes und THQ Nordic.

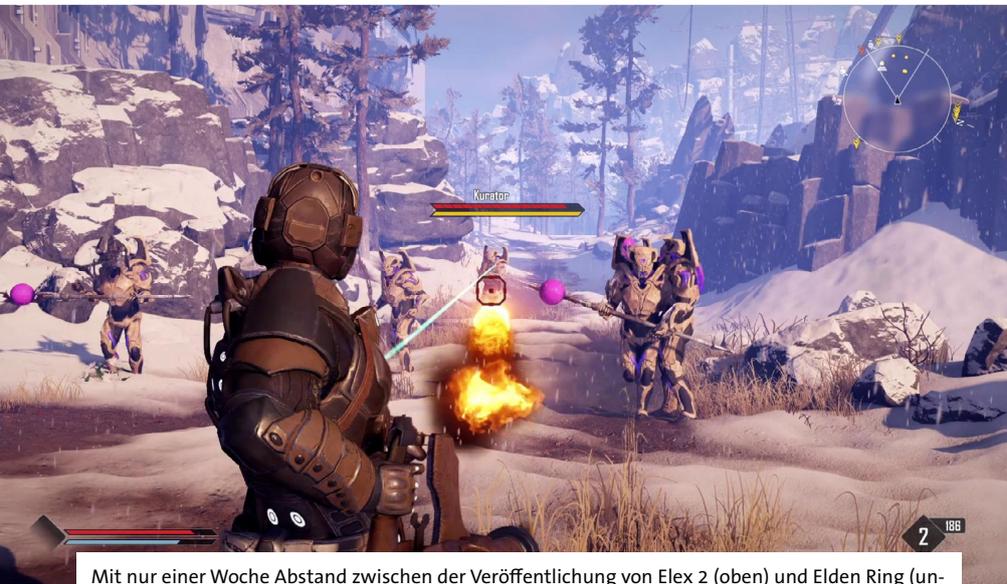


Noch ist nichts offiziell bestätigt, aber angesichts sich häufender Meldungen auf Basis voneinander unabhängiger Quellen darf man es als gesichert ansehen: Piranha Bytes existiert 2024 nicht mehr in seiner gewohnten Form. Einer der ältesten aktiven Spieleentwickler Deutschlands (1997 gegründet) muss damit wohl die Segel streichen. Der Belegschaft soll im Dezember 2023 gekündigt worden sein, das Schicksal von Elex 3 hängt in der Schwebe, während hinter den Kulissen unseren Infos zufolge

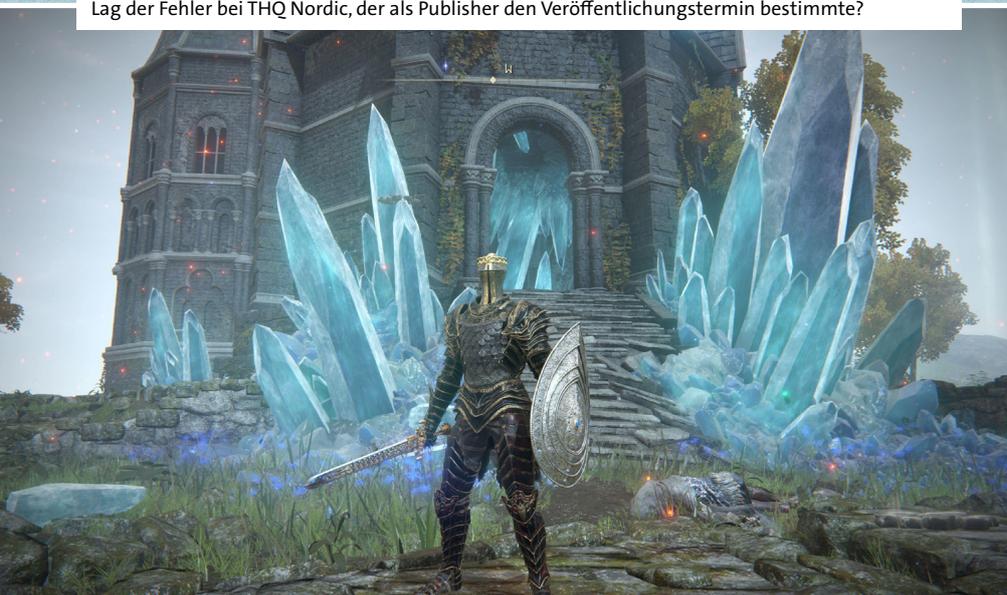
über einen Verkauf des Studios verhandelt wird. Unabhängig davon, ob sich daraus doch noch eine Fortführung der Piranha-Tradition ergibt oder nicht, ist die Schließung der Essener Rollenspielmacher (bis zuletzt in einem gemütlichen Reihenhaus beheimatet) ein schwerer Schlag für die deutsche Entwicklerszene – und für die zahllosen Fans von Gothic, Risen und Elex, die das Studio über die Jahre mit nicht immer perfekten, aber stets unverwechselbaren Rollenspielen beliefert hat.

Wer ist der Schuldige?

Über Ursachen und Folgen dieser Schließung lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt trefflich spekulieren, auch wenn sowohl GameStar als auch andere Redaktionen Zugriff auf Insider-Informationen aus verschiedenen, anonym bleiben wollenden Quellen haben. Das Bild, das sie zeichnen, lässt vor allem einen Schluss zu: Der eigentlich als Befreiungsschlag erhoffte Verkauf an Embracer (damals THQ Nordic AB) vor fünf Jahren erwies sich letztlich als erster Schritt auf dem



Mit nur einer Woche Abstand zwischen der Veröffentlichung von Elex 2 (oben) und Elden Ring (unten) waren für Piranha Bytes wenig schmeichelhafte Vergleiche der beiden Spiele unausweichlich. Lag der Fehler bei THQ Nordic, der als Publisher den Veröffentlichungstermin bestimmte?

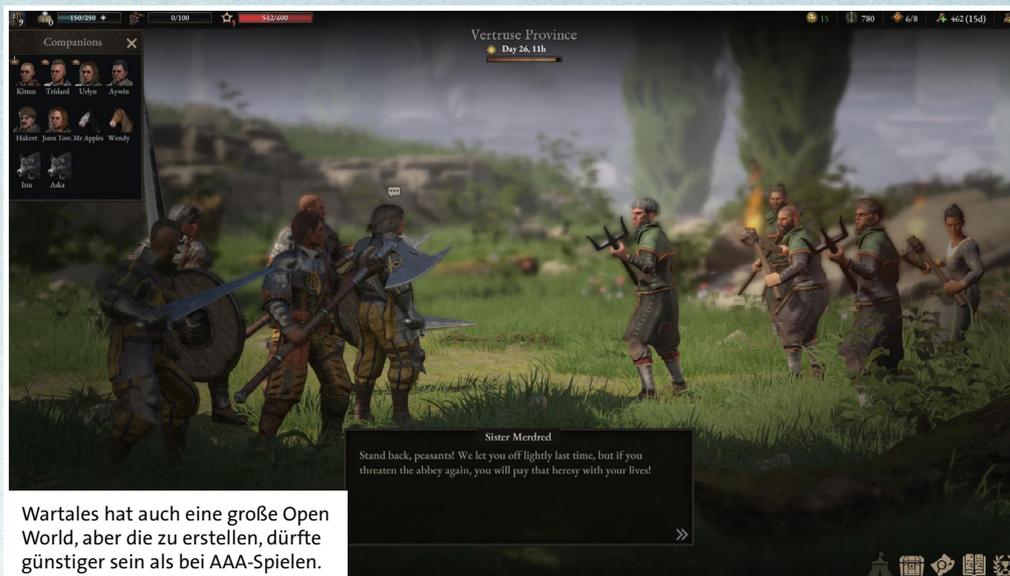


Weg ins Verhängnis. Ein offizielles, ausführliches Statement von der Embracer Group AG, dem Embracer unterstellten Publisher THQ Nordic oder auch dem angeblich aufgelösten Entwicklerstudio Piranha Bytes existiert bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht. Eine Anfrage an die PR-Abteilung von THQ Nordic seitens GameStar blieb unbeantwortet.

Uns liegen aber Aussagen von Branchenleuten vor, die zumindest teilweise mit den von The Pod recherchierten Erkenntnissen übereinstimmen. Demnach erhielten bereits im Dezember 2023 alle Mitarbeiter von Piranha Bytes eine Kündigung. Ähnlich gesichert scheint die Information, dass Embracer/THQ Nordic zuvor (vorerst vergeblich) einen Käufer für das Studio gesucht habe.

Dieser Prozess scheint weiter anzudauern (darauf deutet auch das jüngste Posting von Piranha Bytes hin, siehe Bild), ein potenzielles Elex 3 und der Markenname Elex wären aller Voraussicht nach Teil der Übernahmemasse. Sollte also eine andere Firma Piranha Bytes kaufen, könnte das in Entwicklung befindliche Rollenspiel noch fertiggestellt werden. Das Wiederauftauchen des Förderantrags in der Datenbank des Bundesminis-

teriums für Wirtschaft und Klimaschutz unter dem neuen Namen »Currywurst« (kein Witz!) deutet ebenfalls darauf hin. Zuvor war das bisher als »WIKI6« geführte Projekt dort nicht mehr zu finden gewesen, was zusammen mit einer Änderung auf der Piranha-



Wartales hat auch eine große Open World, aber die zu erstellen, dürfte günstiger sein als bei AAA-Spielen.

Bytes-Webseite und fehlenden Updates auf dem YouTube-Kanal des Studios erste Spieler misstrauisch gemacht hatte.

Fünf Jahre Hoffnung

Als 2019 THQ Nordic AB, die heutige Embracer Group AG, für einen ungenannten Millionenbetrag Piranha Bytes erwarb, galt das in der Branche als eher positives Signal. Zuvor hatte sich Elex in den ersten sechs Monaten nach Release über 100.000 mal verkauft – es war das zu diesem Zeitpunkt erfolgreichste deutsche PC- und Konsolenspiel. Der Titel lief zudem auch langfristig ungewöhnlich gut: Am 1. Juli 2018 zählte allein Steam bereits über 200.000 Besitzer. Piranha Bytes schien perfekt zur Strategie von THQ Nordic zu passen, sich als Lieferant sogenannter AA-Spiele zu etablieren (ausgesprochen: »Double A«), also kleinerer Produktionen mit mittelgroßem Budget, die zwischen Mainstream-Hits und Indie-Spielen ein spezifisches Publikum ansprechen. Mit solchen Spielen hat der Publisher in der Vergangenheit immer wieder Achtungserfolge erzielt und gleichzeitig oftmals von größeren Firmen verschmähte Zielgruppen für sich gewinnen können. Das 2023 veröffentlichte Jagged Alliance 3 ist dafür ein ebenso aktuelles wie gutes Beispiel.

Doch seit einer Weile kämpft Embracer mit Finanzproblemen und streicht aktuell auf der Suche nach Einsparungspotenzialen im ganzen Imperium reihenweise Stellen, auch bei anderen Studios wurde bereits die Axt angesetzt. 2019 wuchs der Konzern dagegen noch, und für Piranha Bytes hatte die Integration in eine größere Firma augenscheinlich nur Vorteile. Schließlich schwang beim Kauf doch die Hoffnung mit, dass durch größeren strukturellen und finanziellen Support seitens THQ Nordic das kleine Studio aus Essen in der Lage sein würde, seine oft mit vielen Ecken und Kanten veröffentlichten Spiele noch mehr zu polieren.

Auch ich hatte gedacht, dass der Deal langfristig eine gute Sache sein würde. Zumal THQ Nordic nach Jahrzehnten der Tren-

nung die Gothic-Marke und deren Erfinder Piranha Bytes wieder unter einem Dach vereint hatte. Und dann kam Elex 2.

Ein Flop, und das war's

Elex 2 war von Anfang an zum wirtschaftlichen Scheitern verurteilt. Im Sperrfeuer des globalen Hypes um Elden Ring ging das eine Woche später veröffentlichte Sequel zum Science-Fiction-Fantasy-Mix medial und bei den Spielern gnadenlos unter. Die Verkaufszahlen waren enttäuschend, das Spiel selbst bei treuen Fans umstritten. Noch mehr als das erste Elex setzte Piranha Bytes vor allem auf Größe, wollte in Sachen Spielwelt mit den Open-World-Giganten mithalten – und verlor dabei aus Sicht vieler Spieler die kleinen, sympathischen Quests, Dialoge und Stärken des Environmental Storytellings aus dem Blick, für die das Studio seit dem 2001 veröffentlichten Gothic steht.

Kaputt auf Wunsch von oben?

Wie viel davon auf Wunsch des Publishers geschah, ob es tatsächlich interne kreative Differenzen gab, wie von The Pod erwähnt – all das lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht zweifelsfrei klären. Klar ist meiner Meinung nach aber, dass die Studioführung selbst nicht ganz unschuldig an dem schmerzhaften Aus ist. Die konstante und entschiedene Weigerung der Verantwortlichen, die Mitarbeiterzahl zu erhöhen, hat in meinen Augen im Verbund mit dem Wunsch, immer größere Spiele zu erschaffen, zum Niedergang beigetragen. Denn auf die Frage, wie das Piranha Bytes der Zukunft aussehen muss, hat das Studio zuletzt keine Antwort gefunden. Statt die Besonderheiten von Gothic in die Gegenwart zu übertragen, versuchte man, riesige 80-Stunden-Rollenspiele mit dem Bruchteil der Ressourcen eines Ubisoft oder Rockstar Games zu erschaffen. Ab und zu schimmerte noch der bekannte westfälische Malocher-Charme durch – doch in den 2020er Jahren haben andere Studios Piranha Bytes längst überholt.

Es geht auch anders

Wie man durch »Downsizing«, also cleveres Vereinfachen von Mechaniken und arbeitsintensiven Prozessen ein Spiel entwickeln kann, das an den richtigen Stellen einen Kompromiss aus Komplexität und Machbarkeit eingeht, haben zuletzt zwei vergleichbar kleine Entwicklerschmieden gezeigt. Beim Wartales-Entwickler Shiro Games arbeiten aktuell 63 Mitarbeiter. Ihr Mittelalterrollenspiel mit Rundenkämpfen ist auch groß und begeistert Spieler, allerdings überzeugt das Konzept mit einigen cleveren Sparmaßnahmen. Alles, was zu teuer wäre, um es in AAA-Qualität darzustellen, wurde Indie-fiziert (meinen Dank an Heiko Klinge für diese Wortschöpfung): Die Spielwelt ist eine einzelne aus der Iso-Perspektive dargestellte 3D-Karte, einzelne Locations werden als Dioramen gezeigt, Crafting und Kämpfe funktionieren auf simple, aber befriedigende Art



Via Website und Social Media (hier Instagram) bittet Piranha Bytes um Geduld und bedankt sich bei den Fans.

und Weise. Ob das Spiel »teuer« war, ist dann fast egal.

Anderes Beispiel: Pioneers of Pagonia wurde von Volker Wertich und weniger als 50 Beschäftigten in Ingelheim am Rhein entwickelt. Das Early-Access-Spiel verzichtet auf Kampagne und Story (= langwierig zu animierende Zwischensequenzen) sowie eine topaktuelle Grafik und buttert dafür sein ganzes Budget in die Wirtschaftskreisläufe und das grundlegende Aufbau-Gameplay. Zu 86 Prozent positive Steam-Reviews zeigen, was die Spieler davon halten. Elex 2 steht heute übrigens bei 75 Prozent.

Ein undenkbarer Schritt mit ungewissen Folgen

Wie so viele Kenner des Studios hat mich die Nachricht von der wahrscheinlichen Schließung von Piranha Bytes schockiert. Den betroffenen Mitarbeitern wünsche ich nur das Beste. Gerade angesichts der millionenschweren Förderung durch den Bund, den Erfolg von Elex 1 und die immer ordentlichen Verkaufszahlen der Risen-Serie zuvor stand die Existenz des Studios auch nach Elex 2 für mich nie zur Debatte. Selbst als nach einem geplatzten Milliarden-Deal und im Zuge umfassender Entlassungen in der Spielebranche Meldungen über Einsparmaßnahmen bei Embracer die Runde machten, schien es unwahrscheinlich, dass diese eins der bekanntesten Entwicklerstudios in Deutschland betreffen würden.

Bei gerade mal 33 Festangestellten (Stand: Juni 2021) und den traditionsgemäß verhaltenen Investitionen in neue Technologien (deshalb sieht Elex 2 so aus, wie es aussieht) von Piranha Bytes konnten die Kosten für den Betrieb doch wohl kaum eine große Delle in der Embracer-Bilanz verursachen, oder? Aber auch mit Blick auf das Gothic Remake, das mit Glück noch 2024 erscheint, wirkt es kurzsichtig, jetzt bei Piranha Bytes den Stecker zu ziehen. Immerhin hängt bei dem Studio aus dem Ruhrpott trotz aller Probleme und der zuletzt lauter gewordenen Spielerkritik immer noch eine riesige deutsche Fan-Gemeinde dran – das zeigt allein schon das große Interesse an Neuigkeiten zur mutmaßlichen Schließung.

Gerade angesichts der schwierigen Aufgabe, mit dem Remake den Generationensprung zwischen Alt-Fans und Gothic-Neulingen zu schaffen, wäre die Zusammenarbeit zwischen Piranha Bytes und Alkimia Interactive, den Entwicklern der Neuauflage, so wichtig gewesen. Eine ordentliche Übergabe des Staffelstabs von einem Studio zum anderen unter demselben Publisher-Dach hätte auch symbolisch eine große Wirkung gehabt. Stattdessen könnte sich Embracer/THQ Nordic nun in der unangenehmen Lage wiederfinden, mit der Schließung von Piranha Bytes genau die Fan-Gemeinde gegen sich aufzubringen, die beim Gothic Remake die hauptsächliche Zielgruppe darstellt. Wenn das mal nicht nach hinten losgeht. ★