



Das Ende von Piranha Bytes

WIR BRAUCHEN ANTWORTEN

Über Jahrzehnte haben die Rollenspiele von Piranha Bytes, vor allem Gothic und Elex, zahllose Menschen begeistert. Das Ende des Studios ist für Peter beschämend. Von Peter Bathge



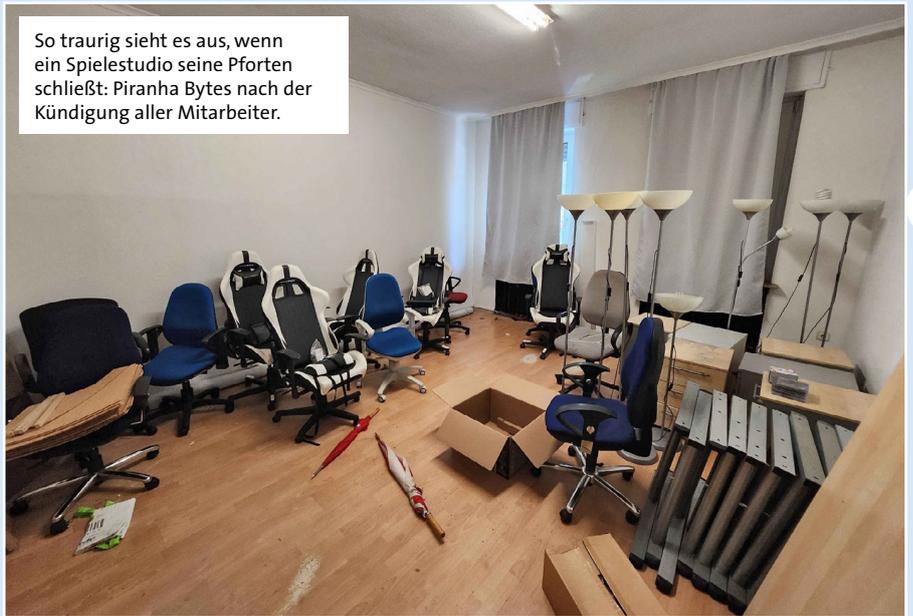
Peter Bathge

Während er diese Zeilen schreibt, sitzt Peter am Flughafen fest. Eine wunderbare Gelegenheit, über eines seiner Lieblingsthemen zu schreiben! Als Redakteur und Spieletester bei GameStar und PC Games hat er Gothic, Elex und Piranha Bytes jahrelang begleitet. Jetzt hat er aber langsam genug davon, wie sich Embracer und THQ Nordic in der Angelegenheit verhalten.

Jetzt ist es quasi offiziell: Piranha Bytes existiert nicht mehr. Mehrere vertrauenswürdige Quellen aus dem Umfeld des Rollenspiel-Entwicklers haben bestätigt, was schon lange ein offenes Geheimnis war: Alle Mitarbeiter wurden bereits Ende des Jahres 2023 entlassen, die vergangenen Monate über haben viele davon neue Positionen in ande-



Minental in Gothic: Mit der Schließung ihres Studios sind die Mitarbeiter von Piranha Bytes auf eine Barriere getroffen, die sie nicht durchbrechen konnten.



So traurig sieht es aus, wenn ein Spielstudio seine Pforten schließt: Piranha Bytes nach der Kündigung aller Mitarbeiter.

ren Firmen gesucht und gefunden. Der Publisher THQ Nordic und der Eigentümer Embracer haben die Angestellten jedoch vertraglich zur Verschwiegenheit über die Umstände der Schließung verpflichtet, deshalb gibt es bislang kaum Details dazu. Das Büro in Essen steht jedenfalls mittlerweile leer. Auch wenn es absehbar war: Die ganze Affäre um Piranha Bytes hinterlässt bei deutschen Rollenspiel-Fans auch sechs Monate später noch einen üblen Nachgeschmack. Mit das Schlimmste daran: die vehemente Weigerung oder Unfähigkeit der Verantwortlichen, öffentlich Stellung zu beziehen. Das muss sich ändern!

Leere Büros

Es sind Bilder, die Rollenspiel-Fans mitten ins Herz treffen: An die Seite geräumte Büro- stühle, abgesteckte Arbeitsrechner, ein großes Poster von Elex an der Wand. Zwei Regenschirme liegen wie vergessene Schwerter auf dem Boden. Es sind die Überbleibsel eines Studios, das 26 Jahre lang alle Untiefen der deutschen Spielebranche umschiffte: Piranha Bytes, dieser urdeutsche Entwickler mit all seiner Sturheit, seinem familiären Charme und seinem kompromisslos altmodischen Spieldesign der Marke »Weiter so!«,

ist reduziert auf ein paar Umzugskartons und ein leeres Haus im nordrhein-westfälischen Essen. Sechs Monate hat sich das Siechtum der RPG-Experten hingezogen. Nachdem es im Januar 2024 geheißen hatte, die Fans sollten Piranha Bytes »noch nicht abschreiben«, folgte Funkstille. Inzwischen weiß ich: Die Mitarbeiter, die etwa in der Kommunikation mit GameStar für Klarheit die Zukunft des Studios betreffend sorgen sollten, verließen in der Folge einer nach dem anderen das Unternehmen.

Omertà à la Embracer

Je nach Dauer ihrer Firmenzugehörigkeit lagen die Kündigungsfristen bei unterschiedlichen Zeitpunkten. Ende Juni war dann auch der letzte Kontrakt ausgelaufen, nur wenige Tage später verkündeten die beiden Führungspersönlichkeiten Jenny und Björn Pankrat die Gründung ihrer neuen Spiele-schmiede Pithead Studio. Dass in all der Zeit keine Informationen zum Schicksal des Studios an die Öffentlichkeit drangen, hat wohl mehrere Gründe. Zum einen sind da die »non-disclosure agreements« (NDA), mit denen Studioeigner Embracer jedwede Äußerung der gefeuerten Angestellten blockiert. Zum anderen liefen wohl noch weit

ins Jahr 2024 hinein Bemühungen von Geschäftsführer Michael Rüge, das Unternehmen zumindest dem Namen nach zu retten. Während Gespräche mit potenziellen Geldgebern und Kaufinteressenten laufen, halten sich Unternehmen üblicherweise mit Statements zurück. Doch jetzt, da durch einen (von uns anhand einer Piranha Bytes nahestehenden Quelle verifizierten) Bericht der polnischen Website CD Action Gewissheit über das Schicksal der Firma herrscht, wäre es höchste Zeit für eine Wortmeldung.

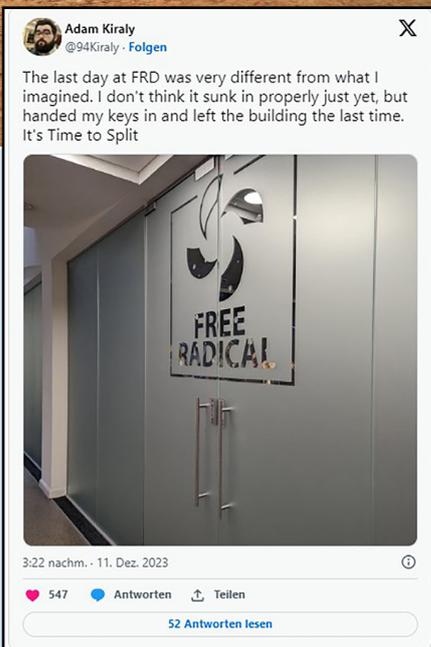
Letzte Zuckungen

Nicht nur THQ Nordic und Embracer als Studioeigner wären hier gefragt, auch Piranha-Geschäftsführer Rüge hat sich in all der Zeit nicht einmal zu Wort gemeldet. Stattdessen setzen sich Spieler im WorldofGothic-Forum die Wahrheit aus vielen Mosaikstücken selbst zusammen. Demnach wurde der Firmensitz kürzlich verlegt, auf der Piranha-Bytes-Webseite ist jetzt eine Adresse zu sehen, die sich rund 15 Kilometer vom bekannten Piranha-Einfamilienhaus entfernt befindet und die mit der einer 2021 gegründeten Piranha Bytes Real Estate GmbH übereinstimmt. Deren Geschäftsführer heißt: Michael Rüge. Ein User spekuliert in den Game-



Mit beliebten Projekten wie Jagged Alliance 3 hat sich THQ Nordic viele Sympathien bei Fans von Nischenspielen verdient.

Unten: Adam Kiraly durfte via Social Media von seinem Arbeitgeber Free Radical Abschied nehmen.



Das ungewohnte Science-Fiction-Szenario des ersten Elex kam nicht bei allen alten Gothic-Fans gut an, um es mal freundlich zu umschreiben.

Star-Kommentaren, dies könnte auf eine Neugründung unter dem gleichen Namen hindeuten. Ein anderer Leser spricht dagegen davon, dass die Änderung wahrscheinlich nur aus Organisationsgründen erfolgt sei. Der Mann, der die Antworten kennt, übt sich derzeit nur in einem: Schweigen. Derweil weist die Branchen-Website Gameswirt-

schaft darauf hin, dass die Bundesförderung von rund 3,2 Millionen Euro für das Projekt mit dem Arbeitstitel »Currywurst« (wohl Elex 3 oder das von CD Action ins Spiel gebrachte neue Fantasy-Rollenspiel mit Unreal Engine 5) auch nach der Schließung nicht zurückzahlen sei. Mit dem Ende von Piranha Bytes würden lediglich die Zahlungen eingestellt.

Derweil bestätigte mir eine mit den Abläufen im Studio vertraute Person, dass die Rechte an Piranha-Bytes-Marken wie Gothic, Risen und Elex weiter bei THQ Nordic bleiben würden. Vom kolportierten UE5-Projekt mit Gothic-Anleihen, an dem die Firma angeblich bis zum Ende arbeitete, wusste die Quelle nichts. Gab aber zu bedenken, dass »andere Personen andere Pläne zur Rettung des Studios« gehabt haben könnten. Möglich also, dass dieses unangekündigte Rollenspiel Michael Rüves letzter Versuch war, mit Unterstützung neuer Investoren die Arbeit bei Piranha Bytes weiterlaufen zu lassen. Nach jetzigem Kenntnisstand und in Ermangelung einer offiziellen Stellungnahme darf dies als gescheitert betrachtet werden.



Das Gothic Remake entsteht ohne Mitarbeit von Piranha Bytes. Aber natürlich wirft das Studio-Aus einen Schatten auf das Projekt.

Laute Stille

Während die beinharten Fans von Piranha Bytes noch Monate nach der ersten Schockmeldung eine Rettung des Unternehmens erhofften, blieben Publisher THQ Nordic und Mutterfirma Embracer ebenfalls auffällig still. Klar: Piranha Bytes war zu klein, um in

Das nicht unumstrittene Elex 2 bleibt wohl für immer das letzte Spiel von Piranha Bytes.



den Geschäftsberichten des Embracer-Giganten aufzutauchen. Die um Einsparungen ringende Führungsetage hatte das rund 30-köpfige Team hinter Elex und Risen vermutlich nicht einmal auf dem Radar. Im Gespräch mit GameStar haben Personen, die anonym bleiben wollen, angedeutet, dass der deutschsprachige Publisher-Arm von THQ Nordic für den Fortbestand des Unternehmens gekämpft habe. Die Vorgaben aus der Embracer-Zentrale seien nur widerwillig erfüllt worden, man habe aktiv nach einer anderen Möglichkeit gesucht, sich auf THQ-Seite nach einem Käufer für das 2019 angeeignete Studio umgesehen. Indes: Die Arbeitsplätze konnten nicht erhalten werden, Piranha Bytes war dem Untergang geweiht. Bis heute gibt es dazu von THQ Nordic keinen Kommentar, auch für diesen Artikel will sich das Unternehmen nicht äußern.

Auffällige Parallelen

Dieser Hang zum Aussitzen dürfte ebenfalls etwas sein, bei dem Embracer den Kurs vorgibt und dem THQ Nordic folgen muss: Auch bei anderen Studioschließungen gab es keine offizielle Stellungnahme seitens Embracer. Bei dem börsennotierten Unternehmen (wo jede Nachricht Auswirkungen auf Aktienkurs und Firmenwert haben kann) werden schlechte Neuigkeiten wohl nur dann kommentiert, wenn es absolut unvermeidlich ist, zum Beispiel in einem Quartalsbericht. Doch selbst das ist noch keine Garantie: Bis die Öffentlichkeit zweifelsfrei erfuhr, dass der britische Timesplitters-Entwickler Free Radical Design Ende 2023 mitten in den Arbeiten an einem Re-

boot der Action-Serie die Pforten schließen musste, bedurfte es erst einer geleakten E-Mail von Embracer-CEO Lars Wingefors. Immerhin durfte Ex-Entwickler Adam Kiraly auf Social Media Abschied nehmen (Bild).

Doch nicht einmal das war den Piranhas vergönnt. Erst jetzt werden wir wohl langsam Rückblicke von Ex-Mitarbeitern und Analysen der vergangenen mehr als 20 Jahre sehen, wie sie das Pankratz-Ehepaar auf ihrem YouTube-Kanal angekündigt hat. Dabei müssen die Entlassenen freilich immer um die Details der Schließung herum navigieren, um ja nicht zu viel zu verraten und so gegen ihre Ausstiegsbestimmungen zu verstoßen. Ich finde das – ja, ich sage es – ziemlich feige von Embracer.

Schweigen schadet

Es mag zur geschäftlichen Realität gehören, keine Interna nach außen zu geben. Ganz besonders bei Umstrukturie-

rungen, die ein negatives Image verbreiten. Aber Embracer hat ohnehin schon Image-Probleme. Das ein oder andere klärende Wort wäre eher dankbar aufgenommen worden, statt zu einer weiteren Verteufelung seitens Spieler und Öffentlichkeit zu führen. Vor allem aber hätten es all die Menschen verdient, die über die Jahre so viel Zeit in Gothic, Risen und Elex investiert haben, dass ihre Sorgen ernst genommen und offene Fragen ein für alle Mal beantwortet werden.

Denn egal, ob aus Ignoranz oder Kalkül: Mit der Weigerung, das Ende von Piranha Bytes anzuerkennen, stößt Embracer gerade etliche Gothic-Fans vor den Kopf. Das könnte sich auf lange Sicht rächen. Immerhin zählen der Konzern und das Tochterunternehmen THQ Nordic weiterhin auf die Kraft der Nostalgie, um das für dieses Jahr geplante Gothic-Remake unters Volk zu bringen. Mal sehen, wie viele alte Piranha-Bytes-Fans dann noch bereit sind, den beiden schweigsamen Unternehmen noch einmal ihr Vertrauen zu schenken. ★



Egal ob Fantasy, SciFi oder Piraten wie hier in Risen 3: Am Spielprinzip hat das Studio immer nur wenig geändert.