Nach Piranha Bytes

EIN NEUES STUDIO

Björn Pankratz und Jenny Pankratz haben bei Piranha Bytes Gothic, Risen und Elex geprägt. Nach dem Aus geht's für sie bei Pithead Studio weiter. Von Peter Bathge

Björn und Jennifer Pankratz nach der Unterzeichnung des Notarvertrags für die Gründung ihrer neuen Firma Pithead Studio.

Das Kapitel Gothic ist abgeschlossen, ein Elex 3 wird es mit ihnen nicht mehr geben: Björn und Jennifer Pankratz haben sich nach dem Aus des Rollenspielentwicklers Piranha Bytes selbstständig gemacht.

Ihre neue Firma heißt Pithead Studio, erste Pläne für Spiele gibt es auch schon. Wichtig für Fans von Elex, Risen und Gothic, an denen die beiden teils federführend als Game Designer und Storyautoren mitgewirkt haben: Die neuen Projekte werden auch Rollenspielelemente enthalten. GameStar konnte exklusiv mit den beiden sprechen. Bei uns erfahrt ihr, was die Zukunft für sie und Pithead Studio bereithält – und was sie zur Schließung von Piranha Bytes sagen.

»Wir bleiben dem Rollenspiel treu«

Vorerst hat Pithead Studio nur die zwei Gründer als Mitarbeiter. Ob später andere

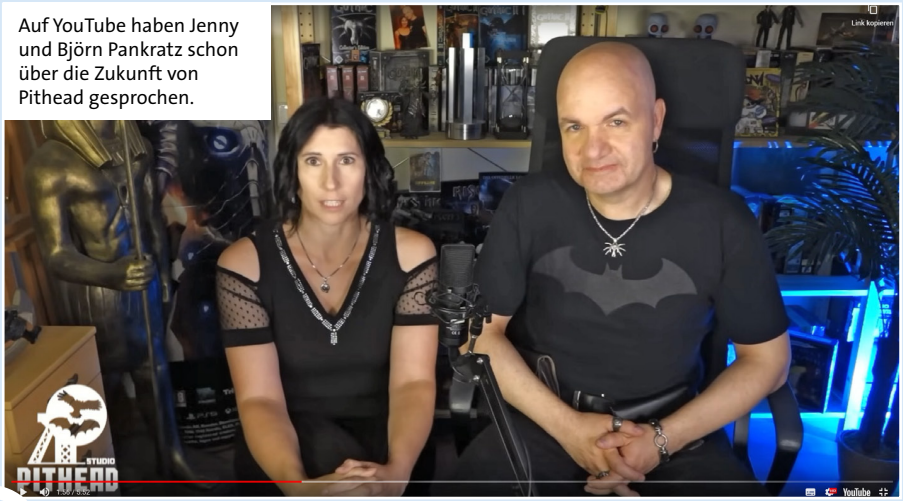
Piranha-Bytes-Entwickler und -Entwicklerinnen den Weg zu ihren ehemaligen Vorgesetzten finden werden, lässt Jenny Pankratz im Interview offen: »Björn und ich starten erst einmal zu zweit.« Die Verwirklichung des Traums von der eigenen Firma ist möglich, weil Björn und Jenny Pankratz als Anteilseigentümer von Gothic-Erfinder Piranha Bytes 2019 eine Ablösesumme in unbekannter Höhe aus dem Verkauf an THQ Nordic AB (heute: Embracer) erhalten haben. Die Finanzierung neuer Projekte wollen die Indie-Entwickler damit vorerst komplett unabhängig stemmen, ohne Vertriebspartner. »Wir haben uns dazu entschieden, zunächst ohne Publisher anzufangen, da uns das größtmöglich flexibel bleiben lässt. Daher nutzen wir das Geld, welches wir für den Verkauf 2019 bekommen haben, und reinvestieren es in die neue Firma.«

Zu zweit ein großes, neues Rollenspiel zu entwickeln, das ist schwer bis unmöglich, selbst mit »externen Dienstleistern und Partnern«, wie es Pithead ankündigt. Aber Pithead Studios will auch gar nicht das Konzept von Elex oder Risen kopieren, sondern »dichte und düstere Action-Adventures mit tiefgründigen Geschichten und Horror- und Rollenspiel-Elementen« entwickeln.

Jenny Pankratz meint, man werde »kleinere Spiele dimensionieren als vorher, [wir, Anm. d. Red.] bleiben dem Rollenspiel dennoch treu. [Die Spiele] dürfen dafür aber mutiger und dichter sein.«

Der Studioname hat laut den Gründern eine tiefere Bedeutung: »Pithead steht für den Schachtausgang, denn wir werden dem Ruhrpott mit seiner Vielfalt und seinem Charme treu bleiben und sehen Licht am Ende des Tunnels.«

Auf YouTube haben Jenny und Björn Pankratz schon über die Zukunft von Pithead gesprochen.



Aus für Piranha Bytes: »Wir sind sehr traurig«

Natürlich lässt sich die Studiogründung nicht ohne einen Blick zurück auf die Vergangenheit der Pankratz betrachten. Jenny Pankratz hat über 15 Jahre als Game Designerin für das Unternehmen gearbeitet. Ihr Ehemann Björn war sogar von Anfang an dabei (zuletzt als Creative Director) und hat damit sage und schreibe 24 Jahre Firmenbeteiligung auf der Uhr, beginnend mit dem allerersten Gothic. Er blieb bis zum bitteren Ende.

Im Interview äußern sich die beiden zurückhaltend zur Schließung des für seine Rollenspiele bekannten Traditionsentwicklers, dessen jüngstes Projekt Elex 2 wohl auch sein letztes bleiben wird: »Dass es von offizieller Seite keine Stellungnahme über Piranha Bytes gibt, bedauern wir. Nach unserem letzten Stand gehören immer noch alle Marken zu THQ Nordic. Was zukünftig damit passiert, wissen wir nicht. Umso mehr freuen wir uns über einen Neuanfang.«

Knapp sechs Monate nach dem letzten Lebenszeichen von Piranha Bytes sehe man nun endlich das »Licht am Ende des Tunnels«. »Obwohl wir über das Schicksal von Piranha Bytes sehr traurig sind, haben wir nach langen Überlegungen und vielen Gesprächen entschieden, einen Neustart zu wagen und eine neue Firma zu gründen. Spielewelten zu erschaffen ist das, was wir am besten können und auch am liebsten machen.«

Pithead Studio hat inzwischen die Kanäle auf YouTube und Discord sowie weiteren Social-Media-Plattformen wie Instagram, X/Twitter und TikTok live geschaltet. In den kommenden Wochen will sich Pithead Studio auf den Aufbau einer Community konzentrieren und dieser dann regelmäßige Video-Updates liefern. Des Weiteren werde man auf der gamescom im August in Köln vor Ort sein und den Kontakt mit möglichen Partnern und Fans suchen. Was das erste Spiel der frisch gebackenen Indie-Entwickler angeht: Darüber lest ihr zum geeigneten Zeitpunkt natürlich hier bei GameStar. ★