

Für Links auf dieser Seite erhält spieletipps.de ggf. eine Provision vom Händler, z.B. für mit [👉](#) oder blauer Unterstreichung gekennzeichnete. Mehr Infos.

Cyberpunk 2077

## Der Keanu-Effekt | Licht und Schatten an der Vermarktung mit Super-Stars (Kolumne)

von Manuel Schmitt (Sonntag, 11.08.2019 - 09:00 Uhr)

**Der gebürtige Münchner Manuel Schmitt ist vieles: Regisseur, Drehbuchautor, Programmierer, Spieleentwickler, Komponist und Blogger. Am ehesten kennt ihr ihn vermutlich als "SgtRumpel", denn unter diesem Namen tritt er unter anderem auf YouTube auf. Heute tritt er für spieletipps als Gastautor in Erscheinung.**

Hollywood verbindet eine Hass-Liebe mit dem Medium Videospiel. Lange als der kleine Bruder der Unterhaltungsbranche angesehen, hat sich die Spieleindustrie in den letzten Jahren in Sachen Umsatz klar vor ihren Konkurrenten positionieren können. Prognosen sagen voraus, dass Games 2019 **mehr als doppelt soviel Gewinn** erwirtschaften werden wie die Film- und Musikindustrie zusammen.

Kein Wunder also, dass Studios und Produzenten ein Stück von dem Kuchen abhaben wollen, indem sie sich mal an mehr (Tomb Raider, Resident Evil), mal an weniger (Doom, Super Mario Bros) erfolgreichen Videospiel-Adaptionen versuchen. Doch in letzter Zeit ist es die Gamesbranche, die verstärkt mit Hollywood liebäugelt - sei es zum Guten oder zum Schlechten.

### Wie alles begann

Bekannte Schauspieler leihen schon seit langem Videospielcharakteren ihre Stimmen - und das mit gutem Grund; Immerhin sind die Darsteller meist auch ausgebildete Sprecher. Zudem passen manche Charaktere wie zum Beispiel der von Charles Dance (Game of Thrones) gesprochene *Emhyr van Emreis* in [The Witcher 3 - Wild Hunt](#) hervorragend zur Persönlichkeit des Schauspielers.



Charles Dance als passender Sprecher für Bösewicht Emhyr van Emreis.

Es gibt vielleicht auch Spiele, bei denen ihr gar nicht bemerkt habt, dass ein bestimmter NPC die Stimme eines Stars besitzt. Elijah Wood und Gary Oldman sind in [The Legend of Spyro - Dawn of the Dragon](#) zu hören. "Star Wars"-Legende Mark Hamill spricht seit Jahren den Joker in mehreren [Batman](#)-Spielen. Die Stimme von Captain Picard - Entschuldigung, Sir Patrick Stewart - könnt ihr in [The Elder Scrolls 4: Oblivion](#) vernehmen.

Mit neuer Technik (Motion-Capturing) konnten Schauspieler schließlich neben der Stimme auch die Animation eines Charakters gestalten. 2013 kam [The Last Of Us](#) heraus, in dem die Protagonistin *Ellie* von Ashley Johnson gespielt wurde. Noch im selben Jahr gelang Entwickler Quantic Dream mit [Beyond: Two Souls](#) ein weiterer Schritt in Richtung Hollywood: Die Schauspieler Ellen Page und Willem Dafoe waren wiedererkennbar als digitale Charaktere zu sehen. 2014 legte [Call of Duty: Advanced Warfare](#) mit einem von Kevin Spacey gespielten größtenwahnsinnigen Antagonisten nach.

### Der Keanu-Effekt

Den vorläufigen Höhepunkt in Sachen "Hollywoodisierung" der Gamesbranche stellt sicherlich der [Auftritt von Keanu Reeves auf der diesjährigen E3](#) dar. Das globale Jauchzen und Jubilieren, als Keanu seinen markigen Spruch im Trailer von [Cyberpunk 2077](#) abliefern sollte zur höchsten Zufriedenheit der Marketing-Abteilung von CD Projekt Red gewesen sein. **Ein besser getimtes und durchgeführtes Werbe-Event hat man selten gesehen.**



Inzwischen zu einem Meme geworden: Der Moment, als Keanu Reeves "You're breathtaking" ruft.

Und ein weiteres Studio setzt auf einen ähnlichen, Hollywood-Star-basierten Werbeeffect: [Death Stranding](#), das mysteriöse Neuwerk von Hideo Kojima. Norman Reedus, Mads Mikkelsen und Regisseur Guillermo del Toro sind illustre Namen, mit denen man hervorragend Aufmerksamkeit erheischen kann.

Diesen Effekt, wenn alle Welt - des Atems beraubt - nur noch auf den Schauspieler guckt und darüber vor Entzückung Gameplay und Story vergisst, nenne ich den Keanu-Effekt. Wenn ein Spiel nicht durch seine Features, sondern durch die Verbindung zu einem beliebten Celebrity überzeugen will. Wenn das, was wir bejubeln, nicht eine Innovation in Sachen Gameplay ist, sondern eigentlich die Vergangenheit eines Schauspielers, dessen Werk und Leben wir bewundern.

### Die Konsequenz aus dem Keanu-Effekt

Es gibt offensichtliche Kritikpunkte an der Strategie von CD Projekt Red. **Ein Star wie Reeves treibt das Budget in die Höhe** - tatsächlich hat das Studio schon angekündigt, dass das Marketing-Budget von Cyberpunk 2077 die dafür veranschlagte Summe von The Witcher 3 um einiges übertreffen wird. Dieses Geld wird gegebenenfalls an anderer Stelle eingespart.



Ellen Page verlieh ihrem Charakter Stimme, Bewegung und Aussehen.

Eine weitere Konsequenz könnte das **Verdrängen von Experimenten und innovativem Gameplay** sein. Mit einem erhöhten Budget steigt auch das Risiko der Investoren, wodurch sichere, etablierte Spielmechanismen in den Vordergrund rücken, bei denen die Verkaufszahlen zuversichtlicher vorausgesagt werden können.

Und ein ganz anderer Gedanke: Wenn Hollywood-Stars mit ihren nachgemodelten Gesichtern in den Spielen erscheinen, personalisieren sie diese Charaktere in allen Ländern der Erde - das Gesicht wird schließlich nicht lokalisiert wie die Stimme. Die USA können dadurch ihre kulturelle Vorherrschaft im Unterhaltungssektor weiter ausbauen. Es ist ein wenig so als ob Hollywood nun endlich die Möglichkeit hat, sich die Spielebranche einzuverleiben. Und zur Erinnerung: CD Projekt Red ist ein polnisches Studio.

### Es ist nicht alles schlecht



Mads Mikkelsen im Spiel Death Stranding, das er nach eigenen Aussagen noch nicht versteht.

Genug schwarzgemalt! Ich muss zugeben, dass auch ich mich im ersten Moment über den Auftritt von Keanu amüsiert habe. Ich finde auch Mikkelsen und Reedus im alpträumhaften Wahnsinn von Death Stranding großartig. Tatsächlich kann ich mir als jemand, der Geschichten auch in Computerspielen liebt, keine bessere Situation vorstellen, als dass ich einem NPC gegenüberstehe, der von einem professionellen Schauspieler interpretiert wird.

Hinfort mit den linkisch animierten, schlecht gesprochenen, belanglosen Polygonhaufen, die uns auch in modernen Spielen immer wieder begegnen! Digitale Charaktere zum Leben zu erwecken, damit sie in uns Emotionen hervorrufen und uns glaubhaft eine fantastische Geschichte übermitteln, ist eine schwierige Aufgabe. Wenn ein Schauspieler - egal ob prominent oder nicht - die Möglichkeit bekommt, sein Wissen und seine Kunst in einen solchen Charakter einfließen zu lassen, **dann bitte sehr!**

Bei Beyond: Two Souls hat das Konzept gut funktioniert. Bei Death Stranding und bei Cyberpunk 2077 wird die Zeit zeigen, ob das investierte Geld für das Erzählen der Geschichte oder allein für das Marketing ausgegeben wurde. Bis dahin hält sich meine Begeisterung noch in Grenzen.

[Jetzt eigene Meinung abgeben](#)

**Was meinst du? Bewerte Cyberpunk 2077 jetzt!**

Leser-Wertung: **75 %**  
14 Bewertungen

Tags: [E3](#)

[Startseite](#) / [Artikel](#) / [Kolumne](#) / [Der Keanu-Effekt | Licht und Schatten an der Vermarktung mit Super-Stars \(Kolumne\)](#)

### Cyberpunk 2077 (Übersicht)

- News (161 News)
- Artikel (26 Artikel)**
- Cheats (Tipps und Tricks, 41 Beiträge)
- Fragen und Antworten (22 Fragen)
- Bilder (3 Screenshots und Artwork)