

Inhalt

1.	Einleitung	S. 9
2.	Vorgehensweise und Methodenwahl	S. 11
2.1	Geschlecht	S. 15
3.	Die Geschichte der Videospiele	S. 25
4.	Kurzanalysen	S. 31
4.1	Pong	S. 33
4.2	Space Invaders	S. 34
4.3	PacMan	S. 34
4.4	Ms PacMan	S. 36
4.5	Donkey Kong	S. 38
4.6	Metroid	S. 40
4.7	Mass Effect	S. 47
4.8	Mirror's Edge	S. 48
4.9	Fable	S. 49
4.10	God of War	S. 52
4.11	Devil May Cry	S. 56
4.12	Bioshock Infinite	S. 58
5.	Tiefenanalysen	S. 65
5.1	The Legend of Zelda	S. 66
5.1.1	The Legend of Zelda	S. 67
5.1.2	Zelda II: The Adventure of Link	S. 68
5.1.3	Link's Awakening	S. 69
5.1.4	The Wand of Gamelon/Zelda's Adventure	S. 70
5.1.6	Ocarina of Time	S. 71
5.1.7	The Wind Waker	S. 74
5.1.8	Twilight Princess	S. 78
5.1.9	Skyward Sword	S. 80
5.1.10	Fazit - Zelda	S. 82

5.2	Tomb Raider	S. 84
6.	Fazit	S. 99
7.	Sex in Spielen	S. 109
8.	Interviews	S. 123
8.1	Lea Schönfelder	S. 124
8.2	Anjin Anhut	S. 134
8.3	Joe Köller	S. 146
8.4	Sebastian Kalitzki	S. 158
8.5	Helga Hansen	S. 166
8.6	Anna Rotenberg	S. 174
9.	Statistiken	S. 185
10.	Glossar	S. 197
11.	Quellen	S. 211