

Literaturverzeichnis

- 3sat neues. (16. Januar 2011). Lokalisierung von Games. Deutschland.
- Adelung, J. C. (1793). *Grammatisch-kritisches Wörterbuch der Hochdeutschen Mundart*. Leipzig.
- Aktuell, G. (25. Juni 2009). *Games Aktuell*. Abgerufen am 25. Juni 2011 von www.gamesaktuell.de: <http://www.gamesaktuell.de/Branchen-News-Thema-230074/News/Hitman-Termin-fuer-das-naechste-Game-739750/>
- Angelucci, D. (12. Januar 2011). *Dorkly*. Von www.dorkly.com: <http://www.dorkly.com/article/8573/the-dorklyst-10-western-gaming-trends-that-never-caught-on-in-japan> abgerufen
- Animation Arena. (2011). *Animation Arena*. Abgerufen am 11. September 2011 von www.animationarena.com: <http://www.animationarena.com/character-animation.html>
- Anne Bartsch, J. E. (2007). *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Halem.
- Antweiler, C. (2007). *Was ist den Menschen gemeinsam?: Über Kultur und Kulturen*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Aronson, E., Wilson, T. D., & Akert, R. M. (2009). *Sozialpsychologie* (6. Ausg.). Pearson Deutschland.
- Atwood, J. (2008. Dezember 2008). *CodingHorror*. Abgerufen am 2. September 2011 von www.codinghorror.com: <http://www.codinghorror.com/blog/2008/12/avoiding-the-uncanny-valley-of-user-interface.html>
- Bailey, R. (05. Oktober 2008). *Richard Blogspot*. Abgerufen am 14. November 2011 von [www.richbailey.blogspot.de](http://richbailey.blogspot.de): <http://richbailey.blogspot.de/2008/10/game-character-stuff.html>
- Bammes, G. (1993). *Arbeitsbuch zur Künstleranatomie*. Freiburg: Urania.
- Barlett, C., & Harris, R. (2008). *The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women*. Sex Roles Volume 59.
- Baumstieger, M. (09. April 2006). *Sueddeutsche Zeitung*. Abgerufen am 21. Juni 2011 von www.sueddeutsche.de: <http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/292878>
- Bayer, T. (24. Oktober 2006). *Gamona*. Abgerufen am 16. August 2011 von www.gamona.de: <http://www.gamona.de/games/canis-canem-edit,usa-esrb-haelt-trotz-schwuler-liebesszene-an-t-einstufu:news,173854.html#>
- Becher, F. (2006). *Macho, Softie, Metro – das Männerbild in Publikumszeitschriften*. Vdm Verlag Dr. Müller.
- Becker, J. (2007). *Ältere Menschen und Computerspiele*. Berlin: Freie Universität Berlin Deutschland.
- Bering, D. (1987). *Der Name als Stigma. Antisemitismus im deutschen Alltag 1812-1933*. Stuttgart: Klett-Cotta.

- Bodmer, M. (04. August 2006). *Neue Zürcher Zeitung*. Abgerufen am 15. Juni 2011 von www.nzz.ch: <http://www.nzz.ch/2006/08/04/em/articleE9OMX.html>
- Boon, R., & Bateman, C. (2006). *21st Century Game Design*. Hingham, Mass.: Charles River Media.
- Bradshaw, J. C. (1995). *An investigation into gender bias in educational software used in English primary schools*. Gender and Education.
- Braun, C., Gründl, M., Marberger, C., & Scherber, C. (2001). *Beautycheck - Ursachen und Folgen von Attraktivität*. Projektabschlussbericht, Universität Regensburg, Psychologie, Regensburg.
- Brenner, G. (2000). *Kurzprosa*. Berlin: Cornelsen.
- Burkhardt F. and W. F. Sendlmeier. (2000). *Verification of Acoustical Correlates of Emotional Speech Using Formant Synthesis*. Belfast: ISCA workshop.
- Burkhardt, F. (2000). *Simulation emotionaler Sprechweise mit Sprachsyntheseverfahren*. Berlin: Technischen Universität Berlin.
- C. Huberts, C. (03. Juli 2012). *Amazon*. Abgerufen am 08. Dezember 2012 von www.amazon.de: http://www.amazon.de/review/R2S51VU538P756/ref=cm_cr_rdp_perm
- C.L. Apicella, D. F. (2007). *Voice pitch predicts reproductive success in male hunter-gatherers*. Anthropology, Psychology, Neuroscience and Behaviour. Biology Letters.
- C64-Wiki. (5. Januar 2011). www.c64-wiki.de. Abgerufen am 06. Juni 2011 von www.c64-wiki.de: http://www.c64-wiki.de/index.php/Castle_Wolfenstein
- Calade, J. (05. Juli 2011). *MediaBeast*. Abgerufen am 05. August 2011 von www.mediabeast.net: <http://mediabeast.net/2011/07/the-10-most-patriotic-game-characters-of-all-time/>
- Campaingjunkie, V. S. (2005. Juli 12). *Valve Developer Community*. Abgerufen am 15. September 2012 von <https://developer.valvesoftware.com>
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press .
- Chip Online. (06. Juni 2009). *Chip*. Abgerufen am 04. August 2011 von www.chip.de: http://www.chip.de/news/Sims-3-Kostenloser-Nackt-Patch-zum-Download_36727213.html
- Clark, H. H. (1996). *Using Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Clarke, E. (24. März 2011). *GameJudgment*. Abgerufen am 01. September 2011 von www.gamejudgment.com: <http://www.gamejudgment.com/female-characters-in-games-big-boobs-and-skimpy-outfits>
- Cunningham, M. R. (1986). Measuring the physical in physical attractiveness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 925-935.
- DeBruine, L., & Jones, B. (2008). *Face Research - Experiments about face and voice preferences*. (U. o. Psychology, Herausgeber) Abgerufen am 1. 12 2012 von <http://faceresearch.org>: <http://faceresearch.org/students/symmetry>
- DemoScope. (2008). Abgerufen am 30. Juni 2011 von www.demoscope.ch: <http://www.demoscope.ch/pages/index.cfm?dom=1&nrub=1027&vItem=212>
- Der Spiegel. (1994). Die Bombe von nebenan. *Der Spiegel*.

- Der Spiegel. (30. November 2010). *Der Spiegel*. Abgerufen am 04. August 2011 von www.spiegel.de: <http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,732133,00.html>
- Desai, S. (25. März 2009). *IndianVideoGamers*. Abgerufen am 05. August 2011 von www.indianvideogamer.com: <http://www.indianvideogamer.com/news/launch-coverage-first-trailer-hanuman-boy-warrior/>
- Dietmar Jackèl, S. N. (2006). *Methoden der Computeranimation*. Springer Berlin Heidelberg.
- Dittler, U. (1995). *Frauen und Computerspiele - Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit Video- und Computerspielen*. Nomos-Verlag.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media Ltd.
- Dr. Albrecht Beutelspacher. (1989). *Der Goldene Schnitt*. Zürich: Bibliographisches Institut.
- Drazen, P. (2002). *Anime Explosion! – The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
- Dumaka, B. (07. August 2003). *Benson Dumaka*. Abgerufen am 22. Juni 2011 von <http://baita.mugu.co.uk>: http://baita.mugu.co.uk/u_view_email.php?scamnumber=4&emailnumber=25
- Earl Vickers and Wally Fields. (1995). *Using Voice to Bring Game Characters to Life*. Computer Game Developer's Association Report.
- Eder, J. (2008). Die Figur im Film. In J. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse* (S. S. 28–30.). Marburg: Schüren.
- Eidos. (1999). Lara Croft. *Lara Croft Magazin*, 140.
- Eidos Interactive Ltd. (2009). *The Art Of Tomb Raider Volume I*. Campbell, CA 95011: Dreams and Vision Press.
- Eidos, I. (1999). Lara Croft. *Lara Croft Magazin*(1/1999).
- Ekman, P. (1972). *Universal and cultural differences in facial expression of emotion*. Nebraska symposium on motivation, 1971: University of Nebraska Press.
- Ekman, P. (1973). *Darwin and Facial Expression*. New York: Academic Press.
- Ekman, P., & Friesen, W. (1986). *A new pan-cultural facial expression of emotion*. Springer.
- Electronic Arts GmbH, J. v. (2006). *Studie: Spielplatz Deutschland*. Electronic Arts GmbH.
- Electronic Arts, M. D. (2010). Electronic Arts.
- Erdmann, H. (13. Dezember 2007). *Focus*. Abgerufen am 07. Juli 2011 von www.focus.de: http://www.focus.de/kultur/kino_tv/hitman_aid_229175.html
- ESRB. (2012). *Entertainment Software Rating Board*. Abgerufen am 19. Dezember 2012 von www.esrb.org: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp
- Etcoff, N. (2001). *Nur die Schönsten überleben*. Diederich Verlag.
- Eunson, B. (1990). *Körpersprache und nonverbale Kommunikation*.
- Fakefactory, J. /. (4. Oktober 2008). *PC Games Hardware*. Abgerufen am 15. Juli 2010 von www.pcgameshardware.de: <http://www.pcgameshardware.de/Half-Life-2-PC-16672/Bilder/Half-Life-2-Texturmods-Source-Engine-mit-maximaler-Bildqualitaet-Update-662325/galerie/915737/>
- Falkenstern, M. (16. Mai 2010). *VIDEOGAMEZONE*. Abgerufen am 28. Juni 2011 von www.videogamezone.de: <http://www.videogamezone.de/Panorama-Thema-233992/>

- Specials/Wenn-Boeses-zum-Guten-wird-Darum-faszinieren-uns-Antihelden-747921/
 Fehr, J. F. (2003). Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. In J. F. Fehr, *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Felzmann, S. (2012). *Playing Yesterday: Mediennostalgie im Computerspiel* (Bd. Auflage: 1). Hülbusch, W;.
- Fischer, C. (2011). *Mangaka*. Abgerufen am 05. August 2011 von www.mangaka.de: <http://www.mangaka.de/index.php?page=japanisches-verhalten>
- FOCUS, R. W. (25. August 2010). *Focus*. Abgerufen am 4. September 2011 von www.focus.de: http://www.focus.de/gesundheit/baby/tid-18563/psychologie-namen-machen-leute_aid_517473.html
- Forum. (Oktober 2010). *WorldofPlayers*. Abgerufen am 2. September 2011 von [www.worldofplayers.de](http://forum.worldofplayers.de): <http://forum.worldofplayers.de/forum/archive/index.php/t-479698.html>
- Forum, P. (06. Oktober 2009). *PlayStation*. Abgerufen am 04. September 2011 von www.playstation.com: <http://community.us.playstation.com/thread/2078576?start=0&tstart=0>
- Foster, G., & Ysseldyke, J. (1976). *Contemporary Educational Psychology* (Bd. 1). 1247 East College Avenue, State College, PA 16801: Elsevier Inc.
- Fraccaro, P., O'Connora, J., E. Re, D., Jones, B., DeBruine, L., & Feinberg, D. (2013). *Faking it: deliberately altered voice pitch and vocal attractiveness*. *Animal Behaviour*.
- Galton, S. F. (1883). *Inquiries Into Human Faculty and Its Development*. Macmillan.
- GamePro. (2004). Abgerufen am 23. Juni 2011 von www.gamepro.de: <http://www.gamepro.de/test/spiele/hitman/1291323/hitman.html>
- GamePro. (2009). Einzeltest. *GamePro*(Nr.4), S. 63.
- Games Online Media Monitor, M. G. (August 2010). *GOMM - Games Online Media Monitor*. Marktforschung. Brot und Spiele GmbH.
- GamesDay Referent Stiegler, A. (19. Januar 2011). *GamesDay 2011. Künstliche Intelligenz in der Spieleentwicklung*. Stuttgart Hochschule der Medien.
- Gamestar. (05. April 2006). *Gamestar*. Abgerufen am 21. Juni 2011 von <http://www.gamestar.de>: http://www.gamestar.de/spiele/tomb-raider-legend-/test/tomb_raider_legend,34491,1460554.html
- GameTrailers, F. (15. November 2009). *GameTrailers*. Abgerufen am 12. September 2011 von www.forums.gametrailers.com: <http://forums.gametrailers.com/thread/why-don-t-more-women-walk-like/965292?page=1>
- GameTrailers, F. (14. Mai 2010). www.gametrailers.com. Abgerufen am 22. Juni 2011 von <http://relaunch-forums.gametrailers.com/viewtopic.php?f=23&t=1066189>
- GameZone. (10. Mai 2011). *GameZone*. Abgerufen am 06. September 2011 von www.gamezone.de: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=97454
- GameZone. (04. Juli 2011). *GameZone*. Abgerufen am 10. Juli 2011 von www.gamezone.de: http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=99622
- Gard, T. (18. April 2006). *Lara's creator speaks*. (G. Howson, Interviewer)

- Gard, T. (2011). *tobygard.com*. Abgerufen am 11. September 2011 von www.tobygard.com: <http://www.tobygard.com/page6/page6.html>
- Gardner, M. (1990). *The New Ambidextrous Universe: Symmetry and Asymmetry from Mirror Reflections to Superstrings*. W.H.Freeman & Co Ltd; Auflage: Revised edition.
- Giga TV. (16. Juni 2009). *GIGA*. Abgerufen am 28. Juni 2011 von www.giga.de: <http://www.giga.de/top-themen/00149108-abgefueckt-wenn-sich-anti-helden-weiter-entwickeln/>
- Gillies, C. (2010). *Extraleben*. CSW-Verlag.
- Glaubke, C. M. (2001). *Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games*.
- Global, T. (2009). *www.tnsglobal.com*. Von www.tnsglobal.com: www.tnsglobal.com abgerufen
- Green, C. (17. Juni 2002). <http://www.salon.com>. Abgerufen am 15. Juni 2011 von <http://www.salon.com>: http://www.salon.com/entertainment/masterpiece/2002/06/17/pac_man
- Grepolis-Times. (Dezember 2010). *Grepolis-Times*. Abgerufen am 03. August 2011 von www.grepolis-times.de: <http://www.grepolis-times.de/index.php?seite=zeitung&ausgabe=14&page=4>
- Grillparzer, F. ö. (1791 - 1872).
- Gründl, M. (2012). *Beautycheck*. Abgerufen am 9. Dezember 2012 von www.beautycheck.de: <http://www.beautycheck.de/cmsms/index.php/morphen-der-gesichter>
- Gründl, M. (2012). *Beautycheck*. Abgerufen am 17. Dezember 2012 von www.beautycheck.de: <http://www.beautycheck.de/cmsms/index.php/durchschnittsgesichter>
- Gründl, M. (2012). *Beautycheck Universität Regensburg*. Abgerufen am 18. November 2012 von www.beautycheck.de: <http://www.beautycheck.de/cmsms/index.php/merk-male-schoener-gesichter>
- Gründl, M. (2012). *Universität Regensburg*. (U. R., Herausgeber) Abgerufen am 6. Dezember 2012 von www.uni-regensburg.de: [http://www.uni-regensburg.de/Fakultae ten/phil_Fak_II/Psychologie/Psy_II/beautycheck/english/pressespiegel/allegra.htm](http://www.uni-regensburg.de/Fakultae%20ten/phil_Fak_II/Psychologie/Psy_II/beautycheck/english/pressespiegel/allegra.htm)
- Gustavsson, H. (13. September 2012). *Getty Images Blog*. Abgerufen am 07. Januar 2013 von [ww.blog.gettyimages.com](http://www.blog.gettyimages.com): <http://blog.gettyimages.com/2012/09/13/armstrongsmemorial-inspires-a-look-back-at-60s-space-age-fashion/#.UOr4Z3f2bvE>
- Habermann, G. (2003). *Stimme und Sprache*. Stuttgart: Thieme.
- Haines, L. (2004). *Why are there so few women in games?* Manchester: Media Training North West.
- Hart, C. (2004). *Drawing Cutting Edge Anatomy: The Ultimate Reference for Comic Book Artists*. Watson-Guptill.
- Heath-Smith, J. (08. Mai 2003). Eidos-Pressekonferenz,. (A. S. larasgeneration.de, Interviewer)
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (2010). *Motivation und Handeln (Springer-Lehrbuch)*. Berlin Heidelberg: Springer.

- Heeter, C., & Winn, B. (Juli 2009). *InvestGaming*. (National Science Foundation, Games for Entertainment and Learning (GEL) Lab, Department of Telecommunication, Information Studies, and Media, at Michigan State University) Abgerufen am 20. Juli 2011 von www.investgaming.com: <http://gel.msu.edu/investigaming.pdf>
- Heimann, L. (2011). *YaaCool*. Abgerufen am 05. August 2011 von www.yaacool-beauty.de: <http://www.yaacool-beauty.de/index.php?article=2408>
- Heise. (15. September 2005). *Heise*. Abgerufen am 13. September 2011 von www.heise.de: <http://www.heise.de/tp/artikel/20/20942/1.html>
- Heise. (16. Juli 2007). *Heise*. Abgerufen am 07. Juli 2011 von <http://www.heise.de>: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Iranisches-Ballerspiel-soll-Kindern-Werte-wie-Opfer-und-Maertyrertum-vermitteln-151674.html>
- Heise. (27. Februar 2010). *www.heise.de*. Abgerufen am 21. Juni 2011 von www.heise.de: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Lara-Croft-bekommt-eine-eigene-Strasse-942221.html>
- Henss, R. (1998). *Spieglein, Spieglein an der Wand – Geschlecht, Alter und physische Attraktivität*. BeltzPVU.
- Herberg Dieter, K. M. (2004). *Neuer Wortschatz. Neologismen der 90er Jahre im Deutschen: Neologismen Der 90er Jahre Im Deutschen (Schriften Des Instituts Fur Deutsche Sprache)*. Gruyter.
- Herz, J. (1997). *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston, New York: Little, Brown and Company.
- Hijiya-Kirschner, I. (1988). *Das Ende der Exotik - Zur japanischen Kultur und Gesellschaft der Gegenwart* (Bd. Band 466). Frankfurt/M: Suhrkamp Verlag.
- Hitman-4. (2004). *Hitman-4*. Abgerufen am 23. Juni 2011 von <http://hitman-4.de/tagebuch/>: <http://hitman-4.de/tagebuch/>
- Hongik University, D. o.-D.-D. (2009). *A Study on Gender Difference in the Use of Digital Games*. Korea: Hongik University.
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). *Mass Communication and Para-Social Interaction. Observations On Intimacy at a Distance*.
- Hussain, Z. a. (2008). *Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study*. CyberPsychology & Behavior.
- Iijima, T. (2005). *Action Anatomy: For Gamers, Animators, and Digital Artists*. Harper Design.
- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design*. San Francisco: Elsevier Inc.
- James, S. S. (31. Dezember 2010). *iknowyourgame*. Abgerufen am 10. Juli 2011 von www.iknowyourgame.de: <http://www.iknowyourgame.de/highlights/der-kommentar-starcraft-ii-wings-of-liberty-kampagne-%E2%80%93-macho-macho-much/>
- Joystick Division. (18. März 2010). *Joystick Division*. Abgerufen am 18. August 2011 von www.joystickdivision.com: http://www.joystickdivision.com/2010/03/the_top_ten_sexiest_video_game.php
- Joystick Division, J. H. (März. 18 2010). *Joystick Division*. Abgerufen am 26. August 2011 von www.joystickdivision.com: http://www.joystickdivision.com/2010/03/the_top_ten_sexiest_video_game.php

- Jugendmedienschutz, B. f. (2006). *Bundesprüfstelle für Jugendmedienschutz*. Abgerufen am 24. September 2011 von www.bundespruefstelle.de: <http://www.bundespruefstelle.de/debjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsolenspiele,did=108038.html>
- Kasavin, G. (09. Oktober 2002). *GameSpot*. Abgerufen am 25. Juni 2012 von www.gamespot.com: <http://uk.gamespot.com/pc/action/hitman2silentassassin/review.html?tag=tabs%3Brviews&page=2>
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Prima & Three Rivers.
- Kirsten Forbes, S. (26. Juli 2007). Computerspiele: Frauen sammeln gerne. (C. W. Mirjam Hauck, Interviewer)
- Klimmt, C. P. (2002). *"Lara ist mein Medium". Parasoziale Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zur Lieblingsfigur aus Film und Fernsehen*. München: P. Rössler, V. Gehrau & S. Kubisch.
- Koenig, P. (20. Februar 2007). *Heise*. Abgerufen am 28. Juni 2011 von www.heise.de: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Menschen-sollen-Figuren-aus-Computerspielen-emotional-akzeptieren-148337.html>
- Kohler, C. (2005). *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indiana: BradyGAMES.
- Kohler, C. (5. Mai 2011). www.wired.com. Abgerufen am 12. Juni 2011 von www.wired.com: <http://www.wired.com/gamelif/2011/05/wolfenstein-history/?pid=1112&viwall=true>
- Konsumkritiker Beigbeder, F. (22. Oktober 2010). Alltag, Auf der Reise. (M. Leinkauf, Interviewer)
- Kotaku. (12. August 2008). *Kotaku*. Abgerufen am 06. August 2011 von www.kotaku.com: <http://kotaku.com/5035884/and-japans-favorite-video-game-characters-are>
- Kurup, J. P. (13. Juni 2000). Hitman: Codename 47. (V. Beal, Interviewer)
- Lammers, S. (1989). *Programmers at Work: Interviews With 19 Programmers Who Shaped the Computer Industry*. Tempus Books.
- Langlois & Roggman. (1990). *Attractive faces are only average*.
- Langner, S. (2009). *Viral Marketing: Wie Sie Mundpropaganda gezielt auslösen und Gewinn bringend nutzen*. Gabler Verlag.
- Larsson, A. a. (2005). *Gender Aspects on Computer Game Avatars*. SICS Technical Report.
- Laufenberg, L. (1. 14 2010). *lima-city*. Abgerufen am 22. 2 2012 von www.lima-city.de: <https://www.lima-city.de/thread/sind-egoshooter-gefaehrlich/page%3A0/perpage%3A20>
- Lawless, L. K. (12. 2 2012). *french.about.com*. Abgerufen am 2012. 12 4 von about.com: <http://french.about.com/library/weekly/aa020901e.htm>
- Leary, T. (1957). *Interpersonal diagnosis of personality*. New York: Ronald.

- Liebecke, T. (2011). *Onomastik*. Abgerufen am 23. September 2011 von www.onomastik.com: http://www.onomastik.com/Vornamen-Lexikon/name_1528_Am%C3%A9lie.html
- Loomis, A. (1943). *Figure drawing for all it's worth*. NEW YORK: The Viking Press.
- Loomis, A. (1956). *Drawing: The Head an the Hands*. New York, USA: The Viking Press.
- Looy, J. V., Courtois, C., & Vermeulen, L. (28. September 2010). *Ghent University Library*. (D. o. studies, Hrsg.) Abgerufen am 1. 12 2011 von <https://biblio.ugent.be/publication/1046679>
- Marquardt, D. S. (2011). *Beautyanalysis*. Abgerufen am 24. August 2011 von www.beautyanalysis.com: http://www.beautyanalysis.com/index2_mba.htm
- Marwan, P. (18. Februar 2008). *ZDNet*. Abgerufen am 06. Juli 2011 von www.zdnet.de: <http://www.zdnet.de/magazin/39186593/p-2/pc-arbeitsplatz-der-zukunft-so-stellen-firmen-die-weichen.htm>
- Maslow, A. H. (1943). *A Theory of Human Motivation*. Psychological Review.
- McDonnell, R., Jörg, S., Newell, F., O'Sullivan, C., & Hodgins, J. (Januar 2009). *Evaluating the Effect of Motion and Body Shape on the Perceived Sex of Virtual Characters*. Trinity College Dublin; Carnegie Mellon University, Graphics Research Group; Institute of Neuroscience; Computer Science. Dublin: ACM, Transactions on Applied Perception.
- McLaughlin, R. (28. Februar 2008). *IGN Entertainment Games*. Abgerufen am 20. Juni 2011 von www.ign.com: <http://retro.ign.com/articles/856/856183p1.html>
- Meffert, H. (2000). *Marketing*. Wiesbaden : Gabler.
- Mertens, M., & Meissner, T. O. (2006). *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen* (Bd. unveränd. Aufl. (Februar 2006)). Frankfurt a.M.: Blumenkamp Verlag.
- metacritic. (17. Februar 2009). *metacritic*. Abgerufen am 25. August 2011 von www.metacritic.com: <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/grand-theft-auto-iv-the-lost-and-damned>
- Meyer, A. (September 2007). *Spiele Autoren Zunft*. Abgerufen am 09. Juli 2011 von <http://www.spieleautorenzunft.de>: http://www.spieleautorenzunft.de/newsreader-berichte/items/frauen-wollen-sammeln.37.html?file=tl_files/files/publikationen-de/Frauen%20wollen%20sammeln%20-%20aus%20SAZ-News-29.pdf
- Miketta, G., & Siefer, W. (17. Juni 2002). FOCUS. *FOCUS Magazin*(25).
- Minerva. (2011). *larasgeneration*. Abgerufen am 20. Juni 2011 von <http://www.larasgeneration.de>: <http://www.larasgeneration.de/index.php/Table/Biographie/>
- Miyamoto, S. (2010, November 08). USA TODAY. *Q&A: Mario creator Shigeru Miyamoto*. (M. Snider, Interviewer, & U. TODAY, Editor) USA: USA TODAY.
- Miyamoto, S. (2011). Iwata Asks: The Reason Mario Wears Overalls. (S. Iwata, Interviewer, & Nintendo, Herausgeber) Japan: Nintendo.
- Mobygames. (2012). *www.mobygames.com*. Abgerufen am 09. Dezember 2011 von <http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,673/>

- MTV. (11. Dezember 2005). *MTV, Sendung: G-Hole*, Episode 1. (MTV) Abgerufen am 08. Juli 2011 von www.mtv.com: <http://www.mtv.com/videos/misc/66481/obsessed-70-years-young-old-grandma-hardcore.jhtml#id=1513595>
- Mukherjee, P. (14. April 2009). *Business Standard*. Abgerufen am 18. August 2011 von www.business-standard.com: http://www.business-standard.com/article/technology/s-ony-plans-more-regional-language-games-109041400067_1.html
- Müller, C. (1998). *Redebegleitende Gesten*. Berlin: Arno Spitz Verlag.
- Müller, P. D. (1998). *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- N.Campbell. (2004). *Getting to the Heart of the Matter: Speech is More Than Just the Expression of Text or Language*.
- NAGANO, T. (1980). *Japanische Höflichkeit und Verhalten im Alltag*.
- Neitzel, B. (2000). *Universität Weimar*. Abgerufen am 13. Juni 2011 von www.e-pub.uni-weimar.de: <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>
- Netzwelt. (21. Oktober 2007). *Netzwelt*. Abgerufen am 09. Juli 2011 von www.netzwelt.de: <http://www.netzwelt.de/news/76341-altes-rollebild-frauen-computerspiele.html>
- Neumüller, D. (2001). *Die Wirkung der Farben und deren Interpretation in den verschiedenen Kulturen*. Seminararbeit.
- Norris, K. (2004). *Gender Stereotypes, Aggression, and Computer Games: An Online Survey of Women*. *CyberPsychology & Behavior*.
- Nowak, K. L. (2005). *The influence of the avatar on online perceptions of anthropomorphism, androgyny, credibility, homophily, and attraction*. *Journal of Computer-Mediated Communication*.
- PC-Games. (18. Juni 2003). *PC-Games*. Abgerufen am 04. September 2011 von www.pcgames.de: <http://www.pcgames.de/Half-Life-2-PC-16672/News/Gordon-Freeman-war-K-und-oumlnig-der-E3-180381/>
- PC-Games. (23. Mai 2011). *PC-Games*. Abgerufen am 03. September 2011 von www.pcgames.de: <http://www.pcgames.de/LA-Noire-PC-216741/News/Janimation-Bessere-Gesichtsanimationen-als-Rockstar-mit-LA-Noire-Leser-News-von-MrPuma-825759/>
- Peresie, M., & Alexander, L. B. (2005). *Librarian stereotypes in Young Adult literature*. *Young Adult Library Services*.
- Poniewaß, N. (06. Oktober 2011). *Spiegel*. Abgerufen am 09. August 2012 von www.spiegel.de: <http://www.spiegel.de/wissenschaft/medizin/fortpflanzung-schatz-klingst-du-fruchtbar-a-789905.html>
- Prince, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. University of Nebraska .
- Prof. Dr. Andrea E. Abele-Brehm. (20. Februar 2009). Stereotypen: Schubladen für Mann und Frau. (M. P. FOCUS, Interviewer)
- Prof. Dr. Günter Cisek, A. O. (2003). *VIDEO- UND COMPUTERSPIELE FÜR FRAUEN?* Würzburg: Fachhochschule Würzburg.
- Prof. Dr. Josef H. Reichholf, E. (2011). *Der Ursprung der Schönheit*. Beck.
- Prof. Dr. Peter Kosta, U. P. (2007). *Stereotyp, Mythos, Kult und rituelle Interkommunikation*. Potsdam: Universität Potsdam.

- Prof. Walter Kriha (Gamesday), A. S. (27. Mai 2011). 9. Gamesday. *Community Management*. Hochschule der Medien Stuttgart: Hochschule der Medien.
- Professor Albert Mehrabian. (1971). *Silent Messages*. Wadsworth Publishing Company.
- Psychologe Ronald Henss, U. S. (2002). Entscheidung in Sekunden. (F. Magazin, Interviewer)
- Queer.de. (28. Juni 2011). *Queer.de: Das schwul-lesbische Magazin*. Abgerufen am Juli. August 2011 von www.queer.de: http://www.queer.de/detail.php?article_id=14538
- Rachel McDonnell and Ann McNamara, U. o. (2003). *Computer Science Dept. Dublin*. (U. o. Dublin, Hrsg.) Abgerufen am 26. August 2011 von www.gv2.cs.tcd.ie/: <http://isg.cs.tcd.ie/mcdonner/papers/ApplicationOfGR.pdf>
- Reichardt, N. (2007). *Mimik und Gestik bei virtuellen Charakteren*. Ulm: Universität Ulm.
- Reinecke, L., Sabine, T., & Behr, K. M. (2007). *Female Video Game Players*. Universität Hamburg.
- Reinecke, L., Trepte, S., & Behr, K.-M. (2007). *Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players*. Forschungsbericht, Universität Hamburg, Arbeitsbereich Sozialpsychologie, Hamburg.
- Renz, U. (2006). *Schönheit – eine Wissenschaft für sich*. Berlin Verlag.
- RetroV. (27. September 2007). <http://retrov.wordpress.com>. Abgerufen am 28. Juni 2011 von <http://retrov.wordpress.com/>: <http://retrov.wordpress.com/2007/09/27/steifehelden-das-uncanny-valley-problem/>
- Rettberg, L. (2001). *Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V.* Abgerufen am 20. Juni 2011 von <http://www.fsf.de>: http://www.fsf.de/php_lit_down/pdf/rettberg_tvd16.pdf
- Rich Diamant, L. C. (2008). *Autodesk Mudbox: Integration and Use with Autodesk 3ds Max and Autodesk Maya*. GDC, GameDevelopers Conference San Francisco: Naughty Dog.
- Richard, B. (2001). *Lara, Julie und Alice, Zur Charakterisierung der Heldin im Computerspiel*. Mediendaten Südwest.
- Robert Helmdach, L. W. (2009). *Digital Natives & Digital Immigrants*. Dresden: Technische Universität Dresden.
- Rockstar Games, B. M. (Regisseur). (2011). *L.A. NOIRE - Die Technologie hinter dem Schauspiel* [Kinofilm].
- Rundschau, N. (Oktober 2006). *Neue Rundschau*. Abgerufen am 21. Juni 2011 von www.rundschau-hd.de: <http://www.rundschau-hd.de/archives/47/>
- Sabbagh, D. (2009). Lara Croft faces female-friendly makeover after poor sales in US bring profit warning from Eidos. *The Times*.
- Salisch, M. v. (2007). *Mädchen, Jungen und die Entwicklung ihrer Vorlieben bei Computerspielen*. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Satow, D. (2012). *Psychmeda*. Abgerufen am 1. Juli 2012 von <http://www.psychomeda.de>: <http://www.psychomeda.de/online-tests/persoenlichkeitstest.html>
- Schaffer-Suchomel, J. (2007). *nomen est omen: Die verborgene Botschaft der Vornamen*. Arkana.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Massachusetts: Morgan Kaufmann.

- Schmitt, M. (1992). Schönheit und Talent: Untersuchungen zum Verschwinden des Halo-Effekts. *Zeitschrift für experimentelle und angewandte Psychologie*, 475-492.
- Schmitt, R. (08. Oktober 2001). *Spielfilm*. Abgerufen am 02. Juli 2011 von www.spielfilm.de: <http://www.spielfilm.de/news/4442/final-flop-videospielhersteller-zieht-konsequenzen-aus-final-fantasy-debakel.html>
- Schönhut, M. (2004). *Kulturglossar*. Abgerufen am 05. Juli 2011 von www.kulturglossar.de: <http://www.kulturglossar.de/html/o-begriffe.html>
- Schröder, A.-K., & Neufeld, Y. (2008). *Parasoziale Interaktion*. Abgerufen am 2011 von Parasoziale Interaktion: <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/agn/ag9/Mitarbeiter/Moeller/Seminare/Medientheorien/texteSS08/09.Referat-PSI.pdf>
- Schwind, V. (22. April 2011). *vali.de*. Abgerufen am 25. September 2011 von [vali.de](http://www.vali.de): <http://www.vali.de/wp-content/uploads/The-Golden-Ratio-in-3D-Face-Modelling.pdf>
- Smith DS, J. B. (2012). *A modulatory effect of male voice pitch on long-term memory in women: evidence of adaptation for mate choice?* School of Psychology, College of Life Sciences and Medicine: University of Aberdeen, Aberdeen, UK.
- Spiegel. (28. November 2011). *Der Spiegel*. Abgerufen am 06. August 2011 von www.spiegel.de: <http://www.spiegel.de/panorama/a-170054.html>
- Spivak, G. C. (1985). *The Rani of Sirmur: An Essay in Reading the Archives* (Bde. History and Theory, Vol. 24, No. 3). (W. University, Hrsg.) Blackwell Publishing.
- Stephen Totilo, K. (14. Oktober 2009). *Kotaku*. Abgerufen am 04. September 2011 von www.kotaku.com: <http://kotaku.com/5381277/virtual-fashion-what-theyre-wearing-in-uncharted-2/>
- Stern. (07. Mai 2008). *Stern*. Abgerufen am 22. August 2011 von www.stern.de: <http://www.stern.de/wissen/mensch/gesichter-alles-eine-frage-der-symmetrie-619520.html>
- Stöcker, C. (18. November 2005). *Der Spiegel*. Abgerufen am 08. Juli 2011 von www.spiegel.de: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,385454,00.html>
- Stöcker, C. (02. Juni 2009). *Der Spiegel*. Abgerufen am 06. Juli 2011 von www.spiegel.de: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,628017,00.html>
- Stuhr, M. (22. November 2007). Wie entsteht eigentlich ein Trend? (T. Joerdens, Interviewer)
- Süddeutsche Zeitung, V. S. (28. Juli 2011). *Süddeutsche Zeitung*. Abgerufen am 19. August 2011 von www.sueddeutsche.de: <http://www.sueddeutsche.de/leben/verbot-von-lancme-werbekampagne-zu-schoen-um-wahr-zu-sein-1.1125478>
- Tavares, G. (26. Februar 2004). *www.games.greggman.com*. Abgerufen am 27. Juli 2012 von <http://games.greggman.com>: http://games.greggman.com/game/silas_warner/
- The Escapist, A. W. (2009). *The Escapist*. Abgerufen am 15. September 2011 von www.escapistmagazine.com: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_222/6610-Too-Gay-for-the-U-S-A
- The University of Aberdeen, F. R. (12. Februar 2011). *Face Research*. Abgerufen am 22. August 2011 von <http://www.faceresearch.org>: <http://www.faceresearch.org>

- Theel, P. J. (12. Januar 1919). Über die Symmetrie der Organismen. (C. University, Hrsg.) *Naturwissenschaftliche Wochenschrift*, 34.
- Thomson, M. (2011). *Matt Thomson*. Abgerufen am 3. Januar 2013 von www.matt-thomson.com: <http://www.matt-thomson.com/harry-potter>
- tns Infratest, S. (2006). *Semiotrie, Die Computer- und Konsolenspieler*. SevenOneMedia.
- UK VideoGames. (2011). *VideoGames UK*. Abgerufen am 07. September 2011 von www.uk.videogames.games.yahoo.com: <http://uk.videogames.games.yahoo.com/ngc/previews/the-sims-bustin--out-e72277.html>
- Universität Bayreuth, e. f. (kein Datum). *Universität Bayreuth*. Abgerufen am 24. August 2011 von <http://did.mat.uni-bayreuth.de>: http://did.mat.uni-bayreuth.de/mmlu/golden_erschnitt/lu/
- Universität Regensburg. (2011). *Universität Regensburg*. Abgerufen am 15. September 2011 von www.uni-regensburg.de: http://www.uni-regensburg.de/Fakultaeten/phil_Fak_II/Psychologie/Psy_II/beautycheck/english/
- Universität Regensburg. (2012). *Beauty Check*. Abgerufen am 12. Dezember 2012 von <http://www.beautycheck.de/cmsms/index.php/ergebnisse-zur-figur>
- Universität Regensburg, D. M. (2003). *Beautycheck - Ursachen und Folgen von Attraktivität*. Abgerufen am 18. August 2011 von www.uni-regensburg.de: http://www.uni-regensburg.de/Fakultaeten/phil_Fak_II/Psychologie/Psy_II/beautycheck/english/index.htm
- Valve. (04. September 2011). *Valve Developer Community*. Abgerufen am 04. September 2011 von www.developer.valvesoftware.com: http://developer.valvesoftware.com/wiki/Choreography_Implementation#Gesture_events
- Valve Developer Community, V. (11. August 2005). *Valve Developer Community*. Abgerufen am 23. Juli 2011 von developer.valvesoftware.com: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Animating_and_compiling_a_Posture
- Valve Developer Community, V. (5. Februar 2008). *Valve Developer Community, Valve*. Abgerufen am 2. Dezember 2011 von developer.valvesoftware.com: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Choreography_Tool_reference
- Valve Developer Community, V. (15. Februar 2011). *Valve Developer Community*. Abgerufen am 2. Dezember 2012 von developer.valvesoftware.com: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Facial_Expressions_Primer
- Valve Developer Community, V. (2. März 2011). *Valve Developer Community*. Abgerufen am 21. Juni 2012 von <https://developer.valvesoftware.com>: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Phoneme_Tool
- Valve Developer Community, V. (6. Juli 2011). *Valve Developer Community*. Abgerufen am 05. September 2011 von developer.valvesoftware.com: http://developer.valvesoftware.com/wiki/Choreography_creation/Creating_Events/Facial_expressions

- Valve Developer Community, V. (1. November 2012). *developer.valvesoftware.com*. Abgerufen am 17. Dezember 2012 von Valve Developer Community: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Source_SDK_release_notes_archive
- Vermeulen, L., Van Looy, J., & Courtois, C. (24. September 2010). *Universität Gent*. Abgerufen am 09. Juli 2011 von <http://biblio.ugent.be/>: <http://biblio.ugent.be/record/1046679>
- VideoGamesZone. (01. September 2011). *VideoGamesZone*. Abgerufen am 3. September 2011 von www.videogameszone.de: <http://www.videogameszone.de/LA-Noire-Xbox360-147641/News/LA-Noire-Bericht-Entwickler-Team-Bondi-meldet-Insolvenz-an-842400/>
- Vogt, I. (2011). *LlifeStyleBiz*. Abgerufen am 30. Juni 2011 von www.lifestylebiz.de: <http://www.lifestylebiz.de/content/view/821/>
- Voice. (2004). <http://digital-nippon.de>. Abgerufen am Juni. 22 2011 von <http://digital-nippon.de>: http://digital-nippon.de/lifestyle/digital-world/lieblings-game-charas_t315/
- WDR. (14. Februar 2008). *WDR*. Abgerufen am 22. Juni 2011 von <http://www.wdr.de>: <http://www.wdr.de/themen/kultur/stichtag/2008/02/14.jhtml>
- Weiherr, U. (2010). *1981-2009, Traditionelle Musik auf La Réunion: Ausdruck kultureller Identität*. GRIN Verlag.
- Wikia. (2011). *Wikia*. Abgerufen am 13. September 2011 von www.wikia.com: http://de.gta.wikia.com/wiki/Niko_Bellic
- WikiHow. (4. Juni 2011). *WikiHow*. Abgerufen am 26. Juni 2011 von www.wikihow.com: <http://www.wikihow.com/Be-Like-Agent-47-from-Hitman>
- Wikipedia. (06. November 2011). *Wikipedia*. Abgerufen am 05. August 2011 von www.wikipedia.org: http://de.wikipedia.org/wiki/Indische_Kultur
- Windhorst, M. (07. Dezember 2005). *Webseite der Universität Bremen*. Abgerufen am 12. Juni 2011 von www.informatik.uni-bremen.de: http://www.informatik.uni-bremen.de/st/lehre/Arte-fakt/Seminar/Ausarbeitungen/03_Pattern_Matching.pdf
- Wirman, H. (2008). *Skinning Women and Modding Men? Gendered Co-Creative Practices in Computer Game Culture*. Brunel Digital Games .
- Wirman, H. (2008). *Virtual Threads of a Skin Women Weavers and the Practice of Skinning The Sims*. University of the West of England, Faculty of Creative Arts.
- Wirman, H. E. (2008). *Playing The Sims 2: Women Player Identities and the Practice of Skin Making*. Abgerufen am 11. Juli 2011 von www.hannawirman.net: http://www.hannawirman.net/wirman_wig.pdf
- Wissen, S. (12. Oktober 2009). *SWR2*. Abgerufen am 13. September 2011 von [SWR2](http://www.swr.de): <http://www.swr.de/swr2/programm/sendungen/wissen/-/id=660374/nid=660374/did=5336880/t154kz/index.html>
- Wissenschaft Online, L. H. (11. November 2005). *Wissenschaft Online*. Abgerufen am 14. September 2011 von www.wissenschaft-online.de: <http://www.wissenschaft-online.de/artikel/793179&z=859070>
- Witting, T. (März 2004). *Fachhochschule Köln*. Abgerufen am 07. Dezember 2011 von www.f01.fh-koeln.de: http://www.f01.fh-koeln.de/wvw/forschung/projekte_abgeschlossen/00534/index.html

- Wübbenhorst, P. D. (2012). *Gabler Wirtschaftslexikon*. Abgerufen am 25. August 2012 von www.wirtschaftslexikon.gabler.de: <http://www.wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/halo-effekt.html>
- Wünsch, P. D. (2007). *Kulturvergleichende Analyse des Kommunikationsstils von Deutschen und Tschechen im Umgang mit russischen Partnern in der Wirtschaft*. Diplomarbeit, Universität Passau, Philosophische Fakultät, Passau.
- ZBrushCentral. (29. September 2005). *ZBrushCentral, Forum*. Abgerufen am 26. August 2011 von www.zbrushcentral.com: <http://www.zbrushcentral.com/showthread.php?t=29243>
- ZDF (Regisseur). (2009). *Abenteuer Forschung - Das Geheimnis der Schönheit* [Kinofilm].
- Zeit. (26. Oktober 2009). *Zeit*. Abgerufen am 07. August 2011 von www.zeit.de: <http://zeus.zeit.de/zeit-wissen/2009/06/universalienlisten.pdf>

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Tōru Iwatani	17
Abb. 2: Pac-Mans markante Form.....	18
Abb. 3: Pac-Man Spielarena von 1980.....	19
Abb. 4: Commodore 64 Version von 1983.....	20
Abb. 5: Silas Warner (1973).....	22
Abb. 6: Shigeru Miyamoto.....	23
Abb. 7: Donkey Kong	24
Abb. 8: Jump-Man.....	25
Abb. 9: Miyamotos Jump-Man Konzeptzeichnungen	26
Abb. 10: Marios Evolution von 1981 bis 2010.....	27
Abb. 11: Rick Dangerous in der Atari ST Version.....	28
Abb. 12: Toby Gard auf der E3	29
Abb. 13: Toby Gards Konzept von Laura Cruz.....	30
Abb. 14: Lara Croft fährt gerne und häufig Motorrad	31
Abb. 15: Girlie Ikonen der 90er Jahre: Vgl. Tankgirl und Lara Croft	33
Abb. 16: Third-Person-Perspektive	34
Abb. 17: Lara Croft mit Textur (l.), als Modell (m.) und Wireframe (r.)	35
Abb. 18: Tomb Raider 1 Spielcover.....	36
Abb. 19: Lara Croft als sinnliche Powerfrau	37
Abb. 20: Lara Crofts Evolution von 1996 bis 2008.....	40
Abb. 21: Lara Croft im neuesten Teil der Tomb Raider-Serie	41
Abb. 22: Agent Nr 47 (2000)	42
Abb. 23: Finaler Spielmoment, 47 tötet seinen Schöpfer	43
Abb. 24: Gameplay in Hitman Codename 47.....	45
Abb. 25: David Bateson	46
Abb. 26: Hitman 2: Silent Assassin.....	47
Abb. 27: Hitman: Blood Money.....	48
Abb. 28: Hitman: Absolution.....	49
Abb. 29: Fan ahmt Agent Nr 47 nach.....	50
Abb. 30: Konstruktionsdreieck der virtuellen Spielfigur.....	54
Abb. 31: PC- und Videospiele in Deutschland.....	55
Abb. 32: Spielertypen.....	56
Abb. 33: Frau um die 40 spielt mit ihrer Tochter	57
Abb. 34: Der Gewohnheitsspieler, ein geselliger Mann um die 30.	59
Abb. 35: Zocker-Paradies. Intensivspieler auf einer LAN-Party.....	60
Abb. 36: Der Fantasiespieler identifiziert sich mit seiner Spielfigur.....	62
Abb. 37: Der Denkspieler spielt am liebsten allein.....	63
Abb. 38: Old Grandma Hardcore beim Spielen.....	67
Abb. 39: Soziodemografie Geschlechterverteilung	70

Abb. 40: Gaming Girls auf dem SXSW Interactive Festival 2008.....	71
Abb. 41: Geschlechtsspezifische Unterschiede bei der digitalen Spielfigur.....	72
Abb. 42: Ms. Pac Man (Arcade-Version).....	77
Abb. 43: Modifikationen der Videospiele-Ikone Lara Croft.....	78
Abb. 44: Cloud Strife (2005).....	90
Abb. 45: Gesichtsexpressionen der Freude und Trauer.....	91
Abb. 46: Küssende Männerpaar in Bully: Die Ehrenrunde.....	93
Abb. 47: Sims 3 Pixelwolke (l.) und »Nacktpatch« (r.).....	94
Abb. 48: Duke Nukem.....	95
Abb. 49: Optimus Prime.....	96
Abb. 50: Nathan "Rad" Spencer.....	96
Abb. 51: Hippie-Figur The Truth.....	98
Abb. 52: Biker Johnny Klebitz (2009).....	99
Abb. 53: Biker - The Lost Motorcycle Club (2010).....	100
Abb. 54: Hitman, Nr. 47 tötet russischen Schurke.....	101
Abb. 55: Mit wem würden Sie lieber zusammen arbeiten?.....	107
Abb. 56: Welche Spielfigur würden Sie bevorzugen?.....	108
Abb. 57: Halo-Effekt.....	110
Abb. 58: Kompositporträts mit Gewaltverbrechern.....	114
Abb. 59: Aus zwei Gesichtern wird ein Durchschnittsgesicht berechnet.....	116
Abb. 60: Gemorphte Durchschnittsgesichter.....	117
Abb. 61: Berechnete Durchschnittsgesicht von weiblichen Spielfiguren.....	118
Abb. 62: Mit Face Research erzeugte Symmetriebilder.....	120
Abb. 63: Asymmetrische Elemente bei Bösewichten und Antihelden.....	121
Abb. 64: Animation des asymmetrischen Gesichts von Nathan Drake.....	122
Abb. 65: Das Verhältnis von Über- zu Unterbau des Parthenon.....	123
Abb. 66: Beispiel zum Streckenverhältnis und die goldene Formel.....	123
Abb. 67: Beauty-Maske.....	126
Abb. 68: Goldene Schnitt Schablone bei Gesichtern von Spielfiguren.....	126
Abb. 69: MAXScript »Golden Cut« am Beispiel der Spielfigur Lara Croft.....	128
Abb. 70: Gleichseitiges Pentagon (P1).....	129
Abb. 71: Korrekt positionierte Schablone.....	130
Abb. 72: Das Beauty-Mask-MAX-Script in Aktion.....	130
Abb. 73: Charakterdesigner passt seine Figur dem Goldenen Schnitt an.....	131
Abb. 74: Proportion des weiblichen und männlichen Kopfes.....	132
Abb. 75: Ideale Körperproportionen nach dem Griechischen Kanon.....	133
Abb. 76: Kopfgrößen bekannter Spielfiguren.....	134
Abb. 77: Spielfigur Oerba Yun Fang.....	138
Abb. 78: Weibliche Stereotypen.....	139
Abb. 79: Männliche Stereotypen.....	141
Abb. 80: Geschlechtsdimorphismus in World of Warcraft.....	142
Abb. 81: Körperformen des Menschen in Darstellung von 3D Charakteren.....	143
Abb. 82: Der Stereotyp der Blondine.....	144
Abb. 83: Sam Fisher im Spiel Conviction.....	149
Abb. 84: Spielfigur Sam Fisher von 2004 bis 2010.....	149

Abb. 85: Spielfigur Max Payne von 2001 bis 2012.....	150
Abb. 86: Spielfigur Solid Snake von 1998 bis 2008.....	150
Abb. 87: Der Uncanny-Valley-Effekt.....	151
Abb. 88: Stilisierung im Spiel Team Fortress 2.....	152
Abb. 89: Cartoon-Stil bei 3D-Filmfiguren.....	153
Abb. 90: Motion Scan für L.A. Noire.....	154
Abb. 91: Screenshot aus L.A. Noire.....	154
Abb. 92: Gesichtsanimation der Firma Janimation.....	156
Abb. 93: Cate Archer im Sixties Look.....	161
Abb. 94: Das Nathan Drake Outfit und seine Vorlagen.....	162
Abb. 95: Nathan Drake Uhr von Freddie Matara.....	163
Abb. 96: Bedürfnispyramide nach Maslow.....	168
Abb. 97: Interpersonales Circumplex.....	172
Abb. 98: Dominanz bei Niko Bellic und Freundlichkeit bei Oerba Dia Vanille.....	173
Abb. 99: Mimik von (l.) Nathan Drake und (r.) Hitman.....	181
Abb. 100: Facial-Action-Coding-System.....	183
Abb. 101: Das Facial-Action-Coding-System in der Source Engine von Valve.....	185
Abb. 102: Figur Bellatrix (Realtime).....	185
Abb. 103: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2.....	186
Abb. 104: Emotionen und Gesichtsmuskeln mit Di-O-Matic.....	187
Abb. 105: Wrinkle Maps, Morphing Targets und Normal Maps.....	188
Abb. 106: Kombination von Body-Gestures und Gestures.....	191
Abb. 107: Duke Nukem in Macho-Körperhaltung.....	192
Abb. 108: Duke-Double Günter Schlierkamp.....	193
Abb. 109: Machohaltung bei den Figuren Bruce Kibbutz und Niko Bellic.....	193
Abb. 110: Haltung der Anmut und Stärke.....	195
Abb. 111: Kratos energiegeladene Bewegung.....	196
Abb. 112: Mühsames Klettern im Spiel Heavy Rain.....	197
Abb. 113: Walk-Animation der Spielfiguren John Marston und Bayonetta.....	200
Abb. 114: Phoneme Mimik in 3ds Max.....	205
Abb. 115: Phonem-Editor.....	205
Abb. 116: Choreografie einer Spielfigur.....	207
Abb. 117: Synchronsprecherinnen von Lara Croft.....	208
Abb. 118: Nolan North.....	209
Abb. 119: Morphing eines realen Gesichts und einer Manga Spielfigur.....	216
Abb. 120: Anwendung von Symmetrie und Asymmetrie.....	217
Abb. 121: Kombination von idealen und stilisierten Körperproportionen.....	218
Abb. 122: Stereotyp der Bibliothekarin.....	219
Abb. 123: Stereotyp der Diebin.....	220
Abb. 124: Gegensätzliche, stereotype Erscheinung der Spielfigur.....	221
Abb. 125: Kim Honda.....	226
Abb. 126: Amélie und ihr Kazumi Elektro-Bike.....	228
Abb. 127: Model-Sheet (Charakterdesign) der Spielfigur.....	232
Abb. 128: Mudbox Fehlermeldungen.....	234
Abb. 129: Modellierung des Gesichts.....	235

Abb. 130: Anwendung der 3D-Phi-Maske von Valentin Schwind.....	236
Abb. 131: Wimpern und Mundinnenraum.....	237
Abb. 132: Vector Displacement Maps	238
Abb. 133: Haare der Figur.....	239
Abb. 134: Körpermodellierung	240
Abb. 135: Entwurf verschiedener weiterer Designs	240
Abb. 136: UV-Mapping mit Plug-In Unwrella.....	242
Abb. 137: Mühsames Unwrapping von Hand	244
Abb. 138: Projection-Painting in Mudbox.....	245
Abb. 139: Korrektur in Photoshop	246
Abb. 140: Skelettanimation mit dem Biped	248
Abb. 141: Skinning.	249
Abb. 142: Spielfigur ohne korrektes Skinning	250
Abb. 143: Schleichbewegung für die Spielfigur.....	251
Abb. 144: Bewegung: Gehen, Rennen und Springen	252
Abb. 145: Emotionen-Slider.....	253
Abb. 146: Mimik Erstellung mit Hilfe von Morphing Targets.....	253
Abb. 147: Amélies Geste »J'ai le nez fin«.....	254
Abb. 148: Echtzeit-Rendering der Spielfigur Amélie Laval in 3ds Max	254
Abb. 149: Fiktives Spielcover	255

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Die Generation der Antihelden	51
Tabelle 2: Der Freizeitspieler	57
Tabelle 3: Der Gewohnheitsspieler	59
Tabelle 4: Der Intensivspieler	61
Tabelle 5: Der Fantasiespieler	62
Tabelle 6: Der Denkspieler	63
Tabelle 7: Altersstruktur der fünf Spielergruppen	65
Tabelle 8: Die fünf Spielertypen im Kontext zur Spielfigur	68
Tabelle 9: Die Zielgruppe der Spielfigur	69
Tabelle 10: Lokalisierung von Spielfiguren	89
Tabelle 11: Kulturelle Spielfigurenvorlieben	103
Tabelle 12: Attraktivitätsprototypen	112
Tabelle 13: Vgl. der Merkmale des attraktiven zum unattraktiven Gesicht	113
Tabelle 14: Attraktivitätsattribute anhand beliebter Spielfiguren	113
Tabelle 15: Der goldene Schnitt von realen und digitalen Figuren	124
Tabelle 16: THV Beispiele einer Frau	135
Tabelle 17: THV von bekannten Spielfiguren	136
Tabelle 18: Attraktive männliche und weibliche Charakteristika des Körpers	137
Tabelle 19: Stereotypen-Bruch bei Spielfiguren	145
Tabelle 20: Kommentare zur Preview von L.A. Noire aus einem Internetforum	155
Tabelle 21: 28 Fragen zum Hintergrund einer Spielfigur	166
Tabelle 22: Handlungsgenres	167
Tabelle 23: Charaktereigenschaften: Dominanz und Freundlichkeit	174
Tabelle 24: Weitere Eigenschaften	174
Tabelle 25: Beispiel für den Big-Five-Persönlichkeitstest	175
Tabelle 26: Vorlage Charakterprofil	176
Tabelle 27: Die sechs Basis-Emotionen nach Paul Ekman	181
Tabelle 28: Action Units im FACS (Auszug)	184
Tabelle 29: Gestik-Events in der Source Engine	190
Tabelle 30: Bewegungsanimationen bei den Figuren Mario und Lara Croft. ..	198
Tabelle 31: Konzept von Walkanimationen für einen Game Charakter:	199
Tabelle 32: Fragenkatalog zum Hintergrund einer Spielfigur	222
Tabelle 33: Amélie's Big Five Persönlichkeitsprofil	229
Tabelle 34: Charakterprofil	230

Tabelle 35: Bekannte weibliche 3D-Figuren und ihr Vertice- und Polycount .	233
Tabelle 36: Vergleich der Polycount.....	241

Quelltextverzeichnis

Quelltext 1: MAXScript-Code zum Platzieren der Phi-Maske	127
Quelltext 2: Zur Überprüfung der Ergebnisse.....	128
Quelltext 3: Trigonometrie Berechnung	129
Quelltext 4: Zusätzlicher ASCII Textblock am Ende einer WAV-Datei	206