Inhaltsverzeichnis:

	Vorwort von Prof. Dr. Volker Neuhaus	15
1.0	Prolog	19
1.1	Die Ziele	19
1.2	Der Aufbau	19
1.3	Was diese Untersuchung nicht leisten will	20
2.0	Ausprägung und Entwicklung von Detektivroman und Detective Adventure	23
2.1	Ausprägung und Entwicklung des Detektivromans	23
2.2	Ausprägung und Entwicklung der Computer- und Videospiele	30
2.2.1	Ausprägung und Entwicklung des Adventuregenres	34
2.2.2	Ausprägung und Entwicklung des Detective Adventures	40
3.0	Zwei Medien im Vergleich	45
3.1	Detektivroman und Detective Adventure	45
3.1.1	Computerspiele als interaktive Literatur	48
3.2	Die Aufgaben von Autor und Designer	50
3.3	Die Aufgaben der Rezipienten	61
3.4	Die Rätselstruktur im Detective Adventure	72

4.0	Die Untersuchungsobjekte - Vorstellung und Analyse	77
4.1	The Lost Files of Sherlock Holmes - The Case of the Serrated Scalpell	77
4.1.1	Der Handlungsverlauf	77
4.1.2	Die Einordnung	83
4.1.3	Die Kommunikation mit der virtuellen Welt	85
4.1.4	Die Interaktion mit der virtuellen Welt	86
4.1.5	Die multimediale Ebene	88
4.2	Jack Orlando - A Cinematic Adventure - Director's Cut	88
4.2.1	Der Handlungsverlauf	88
4.2.2	Die Einordnung	93
4.2.3	Die Kommunikation mit der virtuellen Welt	94
4.2.4	Die Interaktion mit der virtuellen Welt	95
4.2.5	Die multimediale Ebene	96
4.3	The Last Express	97
4.3.1	Der Handlungsverlauf	97
4.3.2	Die Einordnung	103
4.3.3	Die Kommunikation mit der virtuellen Welt	104
4.3.4	Die Interaktion mit der virtuellen Welt	106
4.3.5	Die multimediale Ebene	107
4.4	Der Schatz der Maya - Das Detektivspiel - Ein Fall für TKKG	108
4.4.1	Der Handlungsverlauf	108
4.4.2	Die Einordnung	111
4.4.3	Die Kommunikation mit der virtuellen Welt	111
4.4.4	Die Interaktion mit der virtuellen Welt	113
4.4.5	Die multimediale Ebene	114
4.5	Detektive, Täter, Opfer und Motive	115
4.5.1	Die Detektive	115
4.5.2	Täter und Motive	118
4.5.3	Die Opfer	120

5.0	Detective Adventures und die Forschungen zum Detektivroman	123
5.1	Richard Alewyns Forschungen	123
5.1.1	Alewyns Ausführungen zum Detektivroman	123
5.1.2	Alewyn und das Genre der Detective Adventures	125
5.1.3	Alewyns Forschungen in Anwendung auf die ausgewählten Detective Adventures	129
5.1.4	Ergebnisse	136
5.2	Dietrich Webers Forschungen	138
5.2.1	Webers Ausführungen zur analytischen Erzählung	138
5.2.2	Weber und das Genre der Detective Adventures	143
5.2.3	Webers Ausführungen in Anwendung auf die ausgewählten Detective Adventures	148
5.2.4	Ergebnisse	155
5.3	Die Forschungen von Volker Neuhaus	157
5.3.1	Die Ausführungen von Neuhaus zum Detektivroman	157
5.3.2	Neuhaus und das Genre der Detective Adventures	160
5.3.3	Die Forschungen von Neuhaus in Anwendung auf die ausgewählten Detective Adventures	162
5.3.4	Ergebnisse	169
5.4	S.S. van Dine - twenty rules for writing detective stories	170

6.0	Schlussbetrachtung	175
7.0	Literatur- und Softwareverzeichnis	179
7.1	Literarische Quellen	179
7.2	Literarische Darstellungen	182
7.3	Für die Untersuchung herangezogene Detective Adventures	188
7.4	Weitere im Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit angesprochene Computer- und Videospiele	189
8.0	Anhang	195
8.1	Glossar	195
8.2	Die Spielprinzipien der klassischen Arcade- und Geschicklichkeitsspiele	218
8.3	Tabellen	221
8.4	Über den Autor	228