

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung .....</b>	<b>7</b>
<b>2. Videospielokalisierung: Eigenheiten und Sci-Fi-Strategiespiele .....</b>	<b>9</b>
2.1. Begrifflichkeiten ‚Lokalisierung‘ und ‚Videospiel‘.....	9
2.2. Herausforderungen der Videospielokalisierung.....	12
2.3. Besonderheiten des Sci-Fi-Strategiespiels.....	16
<b>3. Untersuchung von funktionalen Faktoren.....</b>	<b>21</b>
3.1. Systemisch-funktionale Linguistik .....	21
3.2. Qualitätsanalysemodell von House.....	23
3.3. Kategorien und lexikogrammatische Phänomene für die Analyse .....	28
3.3.1. Participation .....	28
3.3.2. Social Role Relationship.....	30
3.3.3. Social Attitude.....	31
<b>4. Methodik .....</b>	<b>35</b>
4.1. Korpuszusammenstellung .....	35
4.2. Vorgehensweise für die qualitative Analyse .....	38
<b>5. Analyse .....</b>	<b>43</b>
5.1. Funktion und Kommunikationssituation des Ausgangstextes .....	43
5.2. Abweichungen zwischen Ausgangs- und Zieltext .....	48
5.2.1. Pronomen der 2. Person Singular .....	48
5.2.2. Imperative .....	51

5.2.3. Pronomen der 1. Person Plural .....	56
5.2.4. Stilabweichungen.....	63
5.2.4.1. Niedrigere Formalität .....	63
5.2.4.2. Höhere Formalität.....	65
5.2.5. Erwähnenswerte Fehler.....	67
<b>6. Diskussion .....</b>	<b>69</b>
6.1. Ergebnisse der Analyse .....	69
6.2. Schwierigkeiten bei der Durchführung der Analyse.....	70
6.3. Schlussfolgerungen für die Videospielokalisierung .....	73
<b>7. Fazit .....</b>	<b>77</b>
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>79</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>89</b>
<b>Questverzeichnis.....</b>	<b>90</b>