

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
2. Videospiellokalisierung: Eigenheiten und Sci-Fi-Strategiespiele	9
2.1. Begrifflichkeiten ‚Lokalisierung‘ und ‚Videospiel‘	9
2.2. Herausforderungen der Videospiellokalisierung.....	12
2.3. Besonderheiten des Sci-Fi-Strategiespiels.....	16
3. Untersuchung von funktionalen Faktoren.....	21
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
4. Methodik	35
4.1. Korpuszusammenstellung.....	35
4.2. Vorgehensweise für die qualitative Analyse	38
5. Analyse	43
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
6. Diskussion	69
6.1. Ergebnisse der Analyse	69
6.2. Schwierigkeiten bei der Durchführung der Analyse.....	70
6.3. Schlussfolgerungen für die Videospiellokalisierung	73
7. Fazit	77
Literaturverzeichnis.....	79
Abbildungsverzeichnis.....	89
Questverzeichnis.....	90