

Inhalt

1. Einleitung	7
1.1. Forschungsstand	7
1.2. Über diese Arbeit	9
2. Videospiele und Übersetzen von Videospieldtexten	13
2.1. Videospiele	13
2.1.1. Definition	13
2.1.2. Kurze Geschichte	13
2.1.3. Genre	14
2.2. Übersetzen von Videospieldtexten	17
3. Videospieldlokalisierung und Videospieldübersetzung	19
3.1. Videospieldlokalisierung	19
3.2. Inhaltliche Videospieldlokalisierung	19
3.3. Sprachliche Videospieldlokalisierung	28
4. MMORPG-Übersetzen	33
4.1. MMORPG	34
4.1.1. Von TRPG bis MMORPG	34
4.1.2. RPG und MMORPG	36
4.1.3. Südkorea als MMORPG-Land und koreanische MMORPGs ..	38
4.2. MMORPG <i>Aion</i>	43
4.2.1. <i>Aion</i>	43
4.2.2. Szenario	44
4.2.3. Grundspieldkonzept	48
4.3. Einführung in das Übersetzungsprojekt von <i>Aion</i>	50
4.3.1. Übersetzungsprojekt	50

4.3.2. Übersetzen von Ingame-Texten.....	53
4.3.2.1. Familiarisierung.....	53
4.3.2.2. Textform	54
4.3.2.3. Stil.....	55
4.3.2.4. Textinhalte	62
4.3.2.5. Qualitätssicherung	70
4.3.2.6. Fehler und Fehleranalyse.....	75
4.3.3. Sprachliche, inhaltliche und translatorische Merkmale.....	79
4.3.3.1. Sprache des Videospiele mit Fantasy-Setting.....	79
4.3.3.2. Autorschaft	80
4.3.3.3. Texttypologie und -funktion	83
4.3.3.4. Globalisierung, Internationalisierung und Lokalisierung.....	84
5. Herausforderungen des Videospieleübersetzens	91
5.1. Herausforderungen beim Übersetzen von Videospieletexten	91
5.2. Empirischer Vergleich: Software- und Videospieleübersetzen.....	93
5.3. Kontextlosigkeit beim Videospieleübersetzen	106
6. Durchqueren von Cybertext und Nekrotext.....	115
6.1. Videospiele als Cybertext	115
6.2. Videospieletexte als Nekrotext	120
7. Erwerben von Videospielekenntnissen	125
7.1. Gaming-Kompetenz (Gaming Literacy).....	125
7.2. Non-Playing-Research	128
7.3. Playing-Research.....	134
8. Fazit	137
9. Literaturverzeichnis.....	141
10. Videospieleverzeichnis	151