FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

TREBALL DE FI DE GRAU
Curs 2025-2026

Análisis de la localización de *Genshin Impact*: El equilibrio entre la fidelidad cultural y la inmersión del jugador

Djamila Van Son

1601671

TUTOR
Xuehang Jin Wang

Barcelona, 31 de mayo de 2026

Universitat Autònoma de Barcelona

Páginas de créditos

Datos del TFG

Título: Análisis de la localización de *Genshin Impact*: El equilibrio entre la fidelidad cultural y la inmersión del jugador.

Autora: Djamila Van Son

Tutor: Xuehang Jin Wang

Centro: Universidad Autónoma de Barcelona

Estudio: Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico: 2025-2026

Palabras clave

Localización de videojuegos, *Genshin Impact*, traducción, análisis, cultural china, extranjerización, domesticación, mitología china, traducción chino-español.

Resumen del TFG

Este Trabajo de Fin de Grado analiza la localización del videojuego *Genshin Impact* del chino al español. Mediante el estudio de un corpus terminológico que incluye topónimos, onomástica, gastronomía y conceptos del *lore* (como *Arcontes*, *Gnosis* o *Adeptus*), se evalúan las estrategias de domesticación y extranjerización empleadas. El análisis se centra en la entropía cultural: la pérdida de significado y carga simbólica que experimenta el jugador occidental al carecer del conocimiento, filosófico y lingüístico (pinyin) necesario para decodificar las referencias chinas originales. Finalmente, se concluye que esta incomprensión parcial no necesariamente supone un fallo traductológico, sino un recurso estético e intencional de diseño narrativo que preserva el exotismo de la obra y favorece la inmersión del consumidor global.

Dades del TFG

Títol: Anàlisi de la localització de *Genshin Impact*: L'equilibri entre la fidelitat cultural i la immersió del jugador

Autora: Djamila Van Son

Tutor: Xuehang Jin Wang

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau en Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2025-2026

Paraules clau

Localització de videojocs, *Genshin Impact*, traducció, anàlisi, cultura xinesa, estrangerització, domesticació, mitologia xinesa, traducció xinès-espanyol.

Resumen del TFG

Aquest Treball de Fi de Grau analitza la localització del videojoc *Genshin Impact* del xinès a l'espanyol. Mitjançant l'estudi d'un corpus terminològic que inclou topònims, onomàstica, gastronomia i conceptes del *lore* (com ara Arconts, Gnosis o Adeptus), s'avaluen les estratègies de domesticació i estrangerització emprades. L'anàlisi se centra en l'entropia cultural: la pèrdua de significat i càrrega simbòlica que experimenta el jugador occidental a causa de la manca del coneixement filosòfic i lingüístic (pinyin) necessari per descodificar les referències xineses originals. Finalment, es conclou que aquesta incomprensió parcial no suposa un error traductològic, sinó un recurs estètic i intencional de disseny narratiu que preserva l'exotisme de l'obra i afavoreix la immersió del consumidor global.

BDFP's Data

Title: Analysis of *Genshin Impact's* Localization: The Balance Between Cultural Fidelity and Player Immersion

Author: Djamila Van Son

Directed by: Xuehang Jin Wang

Centre: Autonomous University of Barcelona

Studies: Bachelor's Degree in Translation and Interpreting

Academic year: 2025-2026

Keywords

Video game localization, *Genshin Impact*, translation, analysis, Chinese culture, foreignization, domestication, Chinese mythology, Chinese-Spanish translation.

Abstract

This final thesis analyzes the Chinese-to-Spanish localization of the video game *Genshin Impact*. Through the study of a terminological corpus encompassing toponyms, onomastics, gastronomy, and lore concepts (such as Archons, Gnosis, or Adepti), the domestication and foreignization strategies employed are evaluated. The analysis focuses on cultural entropy: the loss of meaning and symbolic weight experienced by Western players due to a lack of the philosophical and linguistic (pinyin) knowledge required to decode the original Chinese references. Finally, it concludes that this partial lack of comprehension does not necessarily constitute a translation failure, but rather an intentional aesthetic and narrative design device that preserves the work's exoticism and enhances the immersion of the global consumer.

Índice

1.Introducción 5

1.1 Motivo y objetivo 5

2.Presentación del juego 7

2.1 ¿Qué es Genshin Impact? 7

2.2 Personajes del *Genshin Impact* 8

2.3 Trama de Liyue 8

3. Traducción de videojuegos 10

3.1 Traducción y localización 10

3.2 Extranjerización y localización 11

4. Clasificación de nombres 13

5. Metodología 14

6. Los nombres chinos 15

7. Análisis de traducción 17

7.1 Elementos del mundo 17

7.1.1 Arconte 17

7.1.2 Adeptus 18

7.1.3 Las Siete Estrella de Liyue 19

7.1.4 Bestias iluminadas 20

7.1.5 Gnosis 21

7.1.6 Visión 22

7.2 Personajes 22

7.2.1 Baizhu 22

7.2.2 Keching 24

7.2.3 Qiqi 26

7.2.4 Xiao 28

7.2.5 Xianyun 30

7.2.6 Zhongli 32
7.3 Toponimia 34
7.3.1 Montaña Hulao 34
7.3.2 Valle Chenyu 35
7.3.3 Brecha del Jade 38
7.4 Gastronomía 38
7.4.1 Delicias del campo 38
7.4.2 Tentación de Adeptus 40
7.4.3 Pescado mandarín agridulce 41
8. Conclusión 43
9. Bibliografía 44

1.Introducción

En este trabajo de fin de grado vamos a analizar la traducción y la localización de ciertos nombres y términos escogidos previamente del video juego *Genshin Impact*, con el objetivo de estudiar cómo el significado se preserva o se puede llegar a perder en los textos meta.

1.1 Motivo y objetivo

El tema de este Trabajo de Fin de Grado se eligió porque actualmente hay mucho interés en la traducción y localización de videojuegos en los estudios universitarios. *Genshin Impact* ha alcanzado una notable popularidad a nivel internacional desde su lanzamiento, gracias a su propuesta de mundo abierto, que ofrece al jugador un alto grado de libertad de exploración y una narrativa. En el momento de su lanzamiento, existía una relativa escasez de videojuegos gratuitos de mundo abierto con un nivel comparable de calidad visual, profundidad narrativa y ambición técnica, lo que contribuyó significativamente a su rápida expansión y consolidación en el mercado global (Yang, 2025). Durante años, la industria de los videojuegos en China ha estado dominada por títulos extranjeros como *League of Legends* o *Assassin's Creed*, mientras que pocos videojuegos de origen chino lograban exportarse con éxito al mercado internacional. Los videojuegos no constituyen únicamente una forma de entretenimiento, sino también un medio de transmisión cultural. En septiembre de 2020, *Genshin Impact* se posicionó de manera destacada en la industria global del videojuego y se convirtió en un referente en la exportación de la cultura china a escala internacional (Wang, 2023). Asimismo, su éxito abrió el camino para el desarrollo y la proyección internacional de otros videojuegos de origen chino.

Asimismo, el hecho de que *Genshin Impact* sea un juego gratuito ha facilitado su accesibilidad a un público amplio y diverso, favoreciendo su difusión entre jugadores de distintos contextos lingüísticos y culturales. Esta amplia base de jugadores internacionales convierte la traducción y la localización en elementos clave para garantizar una experiencia de juego coherente y comprensible, especialmente en regiones como Liyue, cuya construcción del mundo se inspira directamente en la cultura, la historia y la lengua chinas.

Nos centraremos principalmente en la zona llamada *Liyue* (离月), que toma inspiración de la cultura, historia e ideología tradicional de China. Analizaremos la traducción de los nombres de personajes, ubicaciones del mapa, alimentos e instituciones sociales y sus significados originales en el contexto del juego. A lo largo de este trabajo, observaremos cómo la mayoría, si no todos, de los nombres adaptados emplean la técnica del préstamo, ya que los traductores optaron por conservar la transcripción en pinyin.

Con este trabajo se pretende demostrar cómo ciertas decisiones lingüísticas realizadas a la hora de traducir pueden llegar a influir en la recepción narrativa y afectar de forma negativa o positiva la experiencia del jugador.

2.Presentación del juego

2.1 ¿Qué es Genshin Impact?

Genshin Impact es un videojuego chino desarrollado por Hoyo Verse(miHoYo), creador de otros juegos como *Honkai: Star Rail, Honkai Impact 3rd, Tears of Themis y Zenless Zone Zero*. El juego se lanzó mundialmente el 28 de septiembre del 2020 y actualmente está disponible para PC, iOS, Android, PS y Xbox.

Genshin Impact es un RPG (juego de rol) de aventura de mundo abierto. En estos tipos de juegos el jugador encarna la piel de uno o varios personajes, persiguiendo un determinado fin que suele presentarse al comienzo, según un trasfondo narrativo (Mejías-Climen, 2021), en este caso, el papel del «Viajero».

El juego es mayoritariamente para un solo jugador, pero existe un modo cooperativo que permite al jugador visitar el mundo de otros jugadores para conseguir objetos y subir de nivel a los personajes y las armas. El juego es gratuito, pero los jugadores tienen la opción de invertir en *protogemas*[1] para hacer tiradas en el *gacha*[2], para poder obtener más personajes y armas.

El mundo del juego se llama *Teyvat* y se divide en siete naciones, cada una inspirada en países actuales: Mondstat (Alemania), Liyue (China), Inazuma (Japón), Sumeru (India), Fontaine (Francia), Natlan (Latino América), Snezhnaya (Rusia). Cada nación gira en torno a un elemento en su orden respectivo: *Anemo, Geo, Electro, Hydro, Dendro*, *Pyro* y *Cryo.* Además, cada nación está gobernada por un dios, que en el juego también se les conoce como «Arconte». La historia principal del juego gira en torno a dos gemelos que son separados por una entidad llamada (Los Principios Celestiales). El jugador va en busca de su gemelo perdido y a lo largo de la aventura va conociendo a todos los dioses

[1] Moneda interna del *Genshin Impact.* Las monedas de juego son monedas virtuales que se usan para realizar compras dentro un juego. Se suelen comprar con dinero real pero no tiene ningún valor fuera del juego.

[2] Según Epic Games, la palabra *gacha* proviene del término japonés «gachapon», que son máquinas en las que se recibe una cápsula sorpresa con un premio aleatorio al meter una moneda. En referencia a videojuegos, se garantiza algún tipo de premio (un personaje o un arma por ejemplo), pero no se sabe cuál o el valor.

y los secretos del mundo, que se ve afectado por una organización secreta, para poder evitar la destrucción del mundo.

2.2 Personajes del *Genshin Impact*

En *Genshin Impact* existen varios tipos de personajes que cumplen funciones distintas dentro del juego. Por un lado, están los personajes jugables, que pueden ser de 4 o 5 estrellas. Los de 4 estrellas son más fáciles de obtener en los *gachapones* y suelen tener kits más sencillos. Por otro lado, los personajes de 5 estrellas son más raros y difíciles de conseguir, con mejores estadísticas, animaciones más elaboradas y roles más destacados dentro de los equipos.

Además de los personajes jugables, el mundo está lleno de NPC[3] (personajes no jugables). Los NPC comunes son ciudadanos, comerciantes o viajeros que sirven para ambientar las ciudades y caminos; normalmente tienen diálogos breves y no participan activamente en la narrativa principal. Luego están los NPC de misiones, que tienen más relevancia, aparecen en misiones concretas y cuentan con diálogos y personalidades más desarrolladas. Finalmente, existen los NPC especiales, que destacan por su papel recurrente en la historia o por sus funciones únicas dentro del mundo; algunos tienen modelos propios y un trasfondo más profundo, como Katheryne, la recepcionista omnipresente del Gremio de Aventureros, o Dainsleif, figura clave en la historia del Abismo. En ciertos casos, un personaje empieza como NPC especial y más adelante se vuelve jugable, como ocurrió con Bai Zhu o Scaramouche, quienes inicialmente aparecían como NPCs destacados antes de integrarse como personajes.

2.3 Trama de Liyue

La historia del juego empieza con el *Prólogo* que narra la llegada del «Viajero» a Teyvat. Al llegar a Mondstadt, el jugador se une al bardo Venti (el Arconte Anemo) y a los *Caballeros de Favonius* para salvar al dragón Dvalin, quien ha sido corrompido por la Orden del Abismo. Tras purificar al dragón y restaurar la paz en la ciudad, la ejecutora

[3] Acrónimo del término inglés «non-playable character»

Fatui, La Signora, aparece por sorpresa y le roba la Gnosis a Venti, revelando una conspiración mayor y dando inicio al viaje por las siete naciones para encontrar respuestas.

Como ya se ha mencionado previamente, en este trabajo nos vamos a centrar en la zona que fue inspirada en China, llamada «*Liyue*», que es el primer capítulo del juego. La nación de Liyue está gobernada por el Arconte del Geo. Es la segunda nación que el jugador visita. El capítulo empieza con el Viajero llegando durante el «Rito del Descenso», un ritual donde una vez al año, *Rex Lapis* (el Arconte del Geo), anuncia su profecía para guiar la economía de Liyue para el próximo año. Como se mencionó anteriormente, cada nación es regida por un ideal, en el caso de Liyue, al ser «la Nación de los Contratos», sigue el ideal del orden, los contratos, y el comercio.

No obstante, cuando tomó lugar la ceremonia, el cuerpo sin vida del Arconte en forma de dragón cayó del cielo, causando una ola de pánico. Las Siete Estrellas intentan capturar al asesino, y el jugador, al ser identificado como uno de los sospechosos, decide investigar la situación para demostrar su inocencia.

3. Traducción de videojuegos

3.1 Traducción y localización

Expongamos primero la diferencia entre traducción y localización. La traducción es el proceso de transmitir el texto base a la lengua del texto meta, con la intención de mantener el significado y el tono original, y es un proceso mayoritariamente lingüístico. Por otro lado, la localización adapta el producto, como puede ser un texto o un audio a un «locale» específico, que incluye un idioma, una región y una cultura. La traducción es una componente que se encuentra dentro del proceso de la localización.

El objetivo de la localización no es trasladar palabras, sino reproducir la experiencia de juego de la audiencia meta. La localización y la traducción forman parte del proceso conocido como GILT: globalización, internacionalización, localización y traducción). Cadieux y Esselink (2004) buscaron aclarar las definiciones de estos conceptos con el objetivo de promover la colaboración entre competidores y poder estandarizar las ideas. En la industria de la traducción, se emplea el concepto de «locale» para identificar a un grupo de personas con una lengua común y sus convenciones culturales, estén o no en la misma ubicación física. La palabra «locale» se ha convertido en una ubicación virtual, que se acerca más al concepto de cultura que de lengua. Por lo que, en la práctica de software, «locale» deja de ser un lugar físico y pasa a entenderse como un par: lengua-país (*francés-CANADÁ* contrario a *francés-FRANCIA*).

La localización de videojuegos es una práctica emergente con gran libertad creativa pero también con restricciones específicas, distinta de otras modalidades de traducción por la naturaleza interactiva y lúdica del medio. Su skopos es ofrecer una versión meta que conserve la estética y la experiencia de juego del original, hasta el punto de «hacerse pasar» por él. Para evitar elementos que rompan la inmersión, los localizadores pueden modificar, omitir o añadir contenido cuando sea necesario. En este contexto, la fidelidad tradicional al texto fuente cede ante la transcreación, más que la mera traducción (Mangiron, O'Hagan 2006).

La globalización de un videojuego implica definir una estrategia de mercados que determine qué países e idiomas se priorizan, cuáles serán las rutas de distribución, cómo se fijarán los precios por región y qué soporte posventa multilingüe se ofrecerá a los jugadores de cada local objetivo. La globalización en los videojuegos no consiste únicamente en vender un título en numerosos países; implica concebir el juego para que circule sin fricciones por múltiples lenguas y culturas. Para ello, los estudios planifican la traducción desde el primer día, utilizando flujos de trabajo y herramientas que facilitan la adaptación de textos, voces y elementos visuales, y que permiten lanzar el mismo título de forma simultánea en diversas regiones. En este marco, la localización y la traducción audiovisual actúan como puentes que llevan el juego a través de las fronteras. (Mangiron, O'Hagan 2013).

La internacionalización puede entenderse como el conjunto de tareas de diseño, ingeniería, contenidos y procesos destinadas a facilitar la posterior localización de un producto de forma sencilla, rápida, rentable y de mayor calidad. En términos operativos, internacionalizar significa diseñar y desarrollar el software y su documentación de manera que no surjan problemas a la localización posterior y que permitan activar funciones específicas de cada lengua o región cuando se localice (Pastor, 2017; Cadieux, Esselink 2004).

3.2 Extranjerización y localización

En los estudios de traducción, una de las estrategias más conocidas es la teoría de la domesticación y la extranjerización, planteada por Lawrence Venuti. Se trata de un enfoque que permite al traductor gestionar las diferencias culturales entre el texto original y el texto meta.

La domesticación consiste en adaptar el texto original a las normas y valores culturales del público destinatario, con el fin de facilitar una lectura fluida. Esta estrategia procura limitar los elementos ajenos a la cultura meta para que la traducción resulte más comprensible y natural para el lector. Sin embargo, tiene sus desventajas: puede diluir la identidad del texto de partida. Al cambiar o generalizar un término o concepto propio de otra cultura, corre el riesgo de despojarlo de su carga cultural.

En cambio, la extranjerización busca conservar ciertos rasgos del texto original para mantener las referencias culturales y permitir que el lector entre en contacto con una cultura distinta. Esto ayuda a que el texto traducido preserve un grado de riqueza y autenticidad cultural, invita al lector a abrirse a otras tradiciones y, sobre todo, respeta el contexto original. No obstante, puede hacer que la lectura sea más exigente en ocasiones, generando pasajes menos fluidos y una comprensión más ardua.

Ninguna de las dos estrategias es, por sí misma, superior; la elección depende del texto y de la intención del traductor. Como veremos en este análisis del juego *Genshin Impact*, en la mayoría de los casos se optó por la extranjerización. Esto permitió al jugador sumergirse por completo en el contexto cultural del juego. Ahora bien, tal y como se ha indicado, esta decisión puede dificultar la comprensión: el jugador podría pasar por alto ciertos matices por falta de familiaridad con la lengua y la cultura de origen.

4. Clasificación de nombres

En la literatura clásica china podemos encontrar muchos precedentes de nombres que transmiten algo sobre el destino o la personalidad del personaje. Un claro ejemplo es en *Viaje al Oeste*, donde los discípulos del monje Tang Sanzang reciben nombres que resumen su camino espiritual: Sun Wukong（孙悟空）que se puede traducir como «despierto al vacío». Otro ejemplo es en el *Sueño del Pabellón Rojo*, el sistema de nombres expresa el tema, la trama y la caracterización de los personajes, cómo se puede observar en el nombre del personaje principal Jia Baoyu (贾宝玉), que significa Jade precioso, que se relaciona directamente con el hecho de que el personaje nació con un jade en la boca (Yang, 1996).

Grant W. Smith explica en su obra *The semiotic meanings of names,* que se basa en la teoría de Peirce expuesta en 1955, sobre las tres categorías según el tipo de nombre: índice, icono y símbolo. En la tradición semiótica, los nombres propios funcionan como signos que se pueden interpretar de manera simultánea como indexical (designan a un referente concreto), icónica (sugieren por semejanza algún rasgo) y simbólica (activan asociaciones convencionales y redes culturales). Este enfoque encaja bien con las obras de ficción chinas, donde los nombres propios suelen ser semánticamente transparentes, ya que los caracteres tienen sentido léxico y conviven con capas denominativas históricas, lo que facilita que el nombre propio desempeñe funciones léxicas, culturales y estilísticas.

Así también podemos encontrar ejemplos de esto en *Genshin Impact*. El topónimo Liyue (璃月), el nombre de la nación que conserva en pinyin en las versiones occidentales, identifica sin ambigüedad la región china del mundo de *Genshin Impact.*

El personaje Beidou (北斗), es la capitana de la Flota Crux Meridianam. Su nombre es la constelación conocida como la Osa Mayor. El nombre es icónico porque evoca la constelación históricamente usada para orientarse. Por último, podemos volver a poner a Liyue como ejemplo símbolo. Liyue, que se puede traducir como «Luna esmaltada» o «Luna de jade». El topónimo actúa como símbolo de la identidad de la región: jade, luna, festividades y culinarias chinas.

5. Metodología

El objetivo de este estudio es identificar y caracterizar la pérdida de contexto que ocurre al trasladar nombres propios del chino mandarín al español, a través de la transliteración o la traducción. Para lograrlo, se sigue un enfoque descriptivo-analítico basado en los estudios de traducción y en la lingüística china.

El enfoque del análisis es la carga semántica y cultural de los sinogramas, examinando su función diegética y cómo se relacionan con el *lore*, la narrativa y la descripción de personajes, lugares y otros conceptos. El proceso metodológico empieza con la elección de los términos y conceptos más representativos. Luego, se realiza un análisis léxico en el cual se busca la definición de cada carácter de manera individual utilizando diccionarios (TrainChinese, Pleco, MDBG y Chine-culture) y herramientas de inteligencia artificial (Gemini y Copilot).

A partir del significado de los caracteres, se inicia un proceso de documentación profunda que integra recursos sobre cultura, mitología e historia china. Esto posibilita una interpretación que va más allá de lo meramente lingüístico. Para ello, se compara con vigor la información adquirida directamente del juego de las versiones en inglés, chino y español y fuentes de consulta como HoYoWiki y las plataformas Wiki Fandom de *Genshin Impact*. Este contraste de fuentes posibilita una conexión exacta entre el valor semántico de los caracteres y el contexto narrativo del mundo. Finalmente, para sistematizar los hallazgos, cada análisis se estructura en torno a un cuadro que desglosa el significado de los caracteres, seguido de un comentario detallado donde se discuten las implicaciones de su traducción y la posible pérdida de matices en la lengua meta.

6. Los nombres chinos

Como ya se comentó, la traducción de muchas referencias culturales y de los nombres propios chinos suele apoyarse en una estrategia de extranjerización. No obstante, cuando hablamos de los nombres de los personajes, hay una serie de cambios sutiles pero llamativos que vale la pena analizar con más detalle.

Para empezar, conviene explicar cómo se estructuran los nombres en China y cómo se refleja esto en el pinyin. En la China continental, lo habitual es que el nombre siga el orden:

Apellido + Nombre (normalmente de dos sílabas que se escriben juntas)

En la versión china del juego encontramos ejemplos como 卯香菱 (*MǎoXiānglíng*) o 叶嘉明 (*Yin Jiamíng*). Algunos personajes se mencionan por su título seguido del apellido como Sra. Chiao, Madam Ping (萍姥姥 *Píng Lǎolao)*, el Gerente Kuan (阿宽 *Ā Kuān*) o el Maestro Lu (路爷 *Lù-yé*), pero la mayoría de los personajes jugables de Liyue son conocidos solo por su nombre personal: Keching, Ningguang, Zhongli, etc.

Si observamos el pinyin en la localización al español, vemos que se han hecho ciertos ajustes para acercar los nombres a la pronunciación española. Esto tiene sentido, ya que muchos jugadores no están familiarizados con la fonética del mandarín. Un ejemplo es Ningguang, que pasó a escribirse Ninguang. En español, el dígrafo *gua* ya se pronuncia /gwa/, así que la doble *g* no solo es innecesaria, sino que además resulta extraña en nuestra ortografía. La forma Ninguang se lee de manera natural /ninˈgwaŋ/, bastante aproximada al mandarín *guāng*. Además, en español *gu* solo necesita marca especial delante de *e* o *i*; ante *a*, *o* o *u*, no es necesario añadir ningún elemento adicional.

Otro caso es 阿强 (*Ā Qiáng*), cuyo nombre se adaptó como «El Valiente Chiang». La letra *q* seguida de vocal (salvo *u*) no existe en español, y su sonido en mandarín se acerca más a una /k/ suave. Por ello, es probable que se optara por una grafía más intuitiva para el jugador hispanohablante. Lo curioso es que este criterio no se aplica de forma uniforme:

personajes importantes como Qiqi conservan su pinyin original, quizá porque sus nombres se escuchan con frecuencia dentro del juego, algo que no siempre ocurre con los NPCs.

Como ya se dijo, a lo largo de la aventura nos encontramos con NPCs cuyos nombres se traducen o se adaptan, como en el caso de El Valiente Chiang, mientras que otros se dejan tal cual. Esta falta de uniformidad genera ciertas incoherencias en la localización de los nombres de los personajes.

7. Análisis de traducción

A continuación, se realizará el análisis que se ha dividido en cuatro categorías distintas: personajes, lugares, comida y otros elementos del lore. Esta división permite determinar si la estrategia de transliteración o traducción cambia dependiendo de la naturaleza del término y cómo esa decisión influye en el desempeño diegético en cada caso.

Siguiendo la metodología previamente mencionada, cada entrada se divide semánticamente con apoyo en fuentes académicas y oficiales, además de la documentación recabada de las comunidades jugadoras en sus versiones china, española e inglesa. La meta es detectar esos detalles etimológicos y culturales que, al estar presentes en los sinogramas originales, podrían haberse perdido en la versión meta, afectando de manera directa la comprensión y experiencia del jugador hispanohablante.

7.1 Elementos del mundo

7.1.1 Arconte

魔 (mó): espíritu malvado, demonio, diablo, monstruo
神 (shén): dios, divinidad, inmortal

El trasfondo mitológico de *Teyvat* se articula en torno a la llamada «Guerra de los Arcontes», un conflicto librado hace tres mil años por el control de siete tronos divinos bajo la autoridad jerárquica del Orden Celestial. Los vencedores de la guerra obtuvieron la soberanía sobre sus respectivas naciones, el título de arconte y un Gnosis.

En el texto chino, estas entidades se les conoce como 魔神 (*móshén*), término que puede traducirse literalmente como «dioses demoníacos». Esta elección remite de directamente a la demonología judeocristiana, en particular a la *Ars Goetia*, primera sección de *La llave menor de Salomón*. HoYoverse asigna a estas deidades nombres tomados de los demonios recogidos en dicho grimorio: el Arconte Anemo recibe el nombre de Barbatos, el Arconte Geo el de Morax, y otras divinidades adoptan designaciones como Baal, Buer o Focalors.

En cambio, la traducción al español decide suavizar este tema de los demonios usando la palabra «Arconte», que viene del griego y significa «gobernante». Esto conecta a los dioses del juego con antiguas creencias, donde los arcontes son seres encargados de controlar el mundo físico. De esta manera, al mezclar ambas ideas, los dioses del juego no son ni totalmente buenos ni malos: aunque parecen ser dioses que protegen a la gente, también pueden verse como líderes que solo buscan dominarlos y controlarlos.

7.1.2 Adeptus

仙 (xiān): inmortal
人 (rén): persona

En el universo narrativo de *Genshin Impact*, los adeptus constituyen un grupo de seres iluminados encargados de proteger la región de Liyue. Según el canon del juego, ningún individuo nace con esta condición; por el contrario, cualquier ser no humano puede aspirar a alcanzarla mediante el cultivo de su energía. Esta conceptualización se inspira directamente en los principios daoístas vinculados a la búsqueda de la inmortalidad y la iluminación espiritual. En el texto original chino, estos seres son denominados 仙 (*xiān*) o 仙人 (*xiānrén*), términos que pueden traducirse como «inmortal».

En la versión española, el equipo de localización optó por una estrategia de equivalencia cultural mediante la adopción del término adeptus. Esta palabra, de origen latino, se utilizaba durante la Edad Media y el Renacimiento en contextos filosóficos, esotéricos y alquímicos para designar a quien había alcanzado un conocimiento elevado o secreto. Mediante el uso de este cultismo, la traducción compensa en cierta medida la inevitable pérdida del marco de referencia daoísta original, al evocar en el jugador hispanohablante una sensación análoga de misticismo, antigüedad y estatus.

Además, en la versión china, este grupo recibe también el título honorífico 三眼五显仙人 (*sān yǎn wǔ xiǎn xiānrén*), que puede traducirse literalmente como «inmortales de los tres ojos y las cinco manifestaciones». La iconografía del «tercer ojo» (三眼, *sān yǎn*) en

la mitología china ha estado tradicionalmente vinculada a la clarividencia y la capacidad de percibir aquello que permanece oculto a la visión ordinaria (von Glahn, 2004). El diseño narrativo contemporáneo del juego retoma este simbolismo y lo adapta a su propio sistema interno: mientras que los humanos dependen de un foco externo denominado «Visión» para manipular la energía elemental, a los seres iluminados de Liyue se les atribuye un «ojo interior» innato. Por este motivo, cuando adoptan forma humana, suelen portar Visiones falsas a modo de camuflaje.

Por su parte, el concepto de las «cinco manifestaciones» (五显, *wǔ xiǎn*) remite directamente a la mitología china, en concreto a la figura del emperador Huaguang. Según la tradición, este culto experimentó una evolución progresiva: pasó de asociarse a espíritus demoníacos y siniestros a consolidarse, durante la dinastía Song, como una divinidad vinculada a la riqueza. En ese proceso, su mitología fue reelaborada, transformando a estas entidades en cinco hermanos con el apellido Xiao (萧), dotándolos así de un linaje más humano y alejándolos de su vínculo con el demonio Shanxiao (山魈) (von Glahn, 2004). Se localizó esté concepto al español como «poderosos e iluminados *Adeptus*».

7.1.3 Las Siete Estrella de Liyue

七 (qī): siete
星 (xīng): estrella, cuerpo celeste; celebridad; partícula, pedacito; (balanza romana) marcas de peso

Las Siete Estrellas de Liyue (en chino: 璃月七星, *Líyuè Qīxīng*) constituyen un comité mercantil formado por siete líderes empresariales que gobiernan la nación de Liyue. En un primer momento, fueron concebidas como el órgano ejecutivo encargado de implementar las nuevas políticas establecidas por el Arconte Geo; y con el tiempo acabaron manejando la administración política y económica de la región portuaria.
Desde un punto de vista etimológico, el término 七星 (*Qīxīng*, literalmente, «Siete Estrellas») procede de la astronomía china. Hace referencia a los siete astros principales que componen el asterismo del Gran Carro, dentro de la constelación de la Osa Mayor (天樞, 天璇, 天璣, 天權, 玉衡, 開陽 y 搖光) (Wu, 2009). HoYoverse adapta esta

terminología al sistema de poder del juego, asignando a cada dirigente el nombre de una de estas estrellas. Hasta el momento, la narrativa ha presentado formalmente a tres de estos regentes: el Eje Celestial (天璇, *Tiānxuán*), el Equilibrio Celestial (天權, *Tiānquán*) y el Equilibrio Terrenal (玉衡, *Yùhéng*).

En la traducción al español, se optó por una solución literal: «las Siete Estrellas de Liyue». Aunque esta denominación no explicita con precisión la naturaleza de la institución, sí consigue transmitir la idea de una organización influyente encargada del gobierno de Liyue y mantiene el significado del nombre original.

7.1.4 Bestias iluminadas

仙 (xiān): inmortal, sobrenatural
兽 (shòu): animal, bestia, brutal

En la estructura narrativa de Liyue, los *Xiānshòu* (仙兽) constituyen un tipo de criaturas longevas con habilidades sobrenaturales cuya función es la protección de la región. Dentro del universo del juego existe una jerarquía claramente diferenciada: aunque la mayoría de los adeptus pertenecen a esta categoría, poseer la naturaleza de un 仙兽 no implica automáticamente alcanzar el estatus de adeptus. La narrativa establece que solo estas criaturas poseen la constitución necesaria para soportar la densidad de energía elemental propia de un adeptus, lo que excluye a los seres humanos de este proceso de ascensión.

Desde una perspectiva etimológica y traductológica, el término original 仙兽 se compone de *xiān* (仙), que en el contexto del daoísmo designa a un ser trascendente, inmortal o celestial que ha superado los límites terrenales mediante la cultivación, y *shòu* (兽), que se traduce literalmente como «bestia» o «animal». Aunque una traducción literal daría lugar a formas como «bestias inmortales» o «bestias celestiales», la decisión del equipo de localización de adaptarlo como «bestias iluminadas» resulta especialmente eficaz para el público occidental.

Esta elección puede considerarse acertada porque traslada la carga espiritual del concepto 仙 *(xiān)* a un marco más accesible para el receptor occidental. El término «iluminación» sugiere la idea de despertar espiritual y de acceso a un conocimiento superior, lo que encaja con la mecánica narrativa de la apertura del «tercer ojo».

7.1.5 Gnosis

 Fig. 1. Gnosis. Fuente: genshin-impact.fandom.com	神 (shén): dios, deidad, “entidad divina”.
	之 (zhī): partícula posesiva clásica, equivalente a “de”
	心 (xīn): corazón, centro, núcleo

En el mundo de *Genshin Impact*, la Gnosis es un instrumento mágico con forma de pieza de ajedrez otorgado por Celestia, un reino divino, a cada uno de los Siete Arcontes. Fueron creados como parte de un “nuevo orden” tras la guerra entre los dioses y contienen poder elemental de grado superior y permiten a los arcontes resonar directamente con Celestia, lo que las convierte en símbolos de autoridad reconocidos por el orden celestial. Su nombre chino, 神之心, usa 心 («corazón») como «núcleo» o «centro», reforzando la idea de que la Gnosis es el centro del poder divino y la prueba de que un dios pertenece a los Siete. Y «神之» significa «de Dios». Por lo que se puede traducir directamente como

«Corazón de Dios». La traducción de la versión español proviene de la palabra griega γνῶσις (gnôsis), que significa un conocimiento, ciencia o un saber. Aunque no tenga el mismo significado, el nombre alude a la idea de una sabiduría divina.

7.1.6 Visión

<table>
<tr><td rowspan="3">
Fig. 2. Visión. Fuente: genshin-impact.fandom.com</td><td>神 (shén): ojo, una mirada</td></tr>
<tr><td>之 (zhī): partícula posesiva clásica, equivalente a “de”</td></tr>
<tr><td>眼 (yǎn): ojo, una mirada</td></tr>
</table>

Una Visión es un amuleto externo que permite a ciertos mortales manifestar uno de los siete elementos. El nombre chino 神之眼 lo podemos traducir como «Ojo de Dios», ya que 眼 significa ojo, y como ya se ha dicho 神之 significa «de Dios». Este nombre puede hacer referencia a que una Visión es otorgado por los Dioses a aquellas personas cuya determinación o ambición alcanza un punto culminante. También son un signo de «candidato a la divinidad»: ya que aquellos que consiguen una Visión tienen la posibilidad de ascender a Celestia. Perder una Visión significa también perder la ambición que la originó, lo que en muchos casos provoca un colapso emocional o la pérdida de la identidad personal. Por lo que actúa como un puente entre la aspiración humana y el poder elemental divino.

7.2 Personajes

7.2.1 Baizhu

 Fig. 3. Baizhu. Fuente: genshin.hoyoverse.com	白(bái): blanco, nevado, puro, brillante, vacío, en blanco, llano, claro, dejar claro
	术(zhú): método, técnica, varios géneros de flores de la familia *Asteraceae* (margaritas y crisantemos)

 Fig 4. Changsheng. Fuente: genshin.hoyoverse.com	长(cháng): largo
	生 (shēng): vida, nacer, dar a luz, crecer

Baizhu es el dueño de la Farmacia Bubu, donde también cuida de Qiqi. Siempre va acompañado de una serpiente blanca conocida como Changsheng. Aunque es un experto en Medicina Tradicional China y domina el elemento Dendro (muchos personajes con este poder suelen tener poderes curativos), su salud es frágil. Precisamente por eso, Baizhu busca un modo de superar la mortalidad y curar su misteriosa enfermedad.

La elección de HoYoverse de llamar «Baizhu» al médico de Liyue muestra una estrategia de localización que destaca el sentido medicinal chino mediante la transliteración: la forma española conserva el pinyin de 白术 (*bái zhú*). También se conoce como *Atractylodes macrocephala* y es una planta medicinal que se ha utilizado en China desde hace mucho tiempo para tratar diversos problemas como los problemas gastrointestinales, el cáncer, la osteoporosis, etc. (Zhu et al., 2018). La elección se refuerza también dentro del propio juego: Baizhu se presenta como dueño de la Farmacia Bubu y como médico

con la habilidad de Dendro. Los nombres de sus talentos («Acupuntura clásica», «Diagnóstico universal», «Sanación holística») emplean un registro médico en español igual que en chino.

También el nombre de farmacia, 不卜庐 (*Bùbǔlú,* «La choza que no adivina»), describe su ideología, ya que su práctica como médico se basa en la farmacología y no en lo sobrenatural, porque él mismo sufre de una enfermedad que lleva estudiando mucho tiempo y que no se ha podido curar con ninguna magia o hechizo, incluso habiendo magos especializados en la magia curativa.

Changsheng es una serpiente que siempre acompaña a Baizhu. Si analizamos el significado de los caracteres, veremos que 长 (*cháng*) significa largo, y 生 (*shēng*) significa vida. Por lo que su nombre significa literalmente larga vida. En la historia del juego, Changsheng no es un animal común, sino una adeptus conocida en el pasado como «Herbóloga» (药君. *Yào Jūn*). Su poder consiste en permitir que su contratista cure enfermedades incurables, pero a cambio absorbe parte de su vitalidad y tiempo de vida. De este modo, aunque su nombre evoca longevidad, irónicamente su habilidad provoca que los humanos con quienes hace contrato mueran jóvenes. Si analizamos su nombre original de Changsheng («药» significa 'medicina' y «君» significa 'señor o caballero'), podemos hacer la pequeña observación de que el nombre en chino tiene un sentido más profundo: «Señor de la Medicina». El término en inglés (Herblord), intenta conservar esa idea de grandeza, evocando una figura respetada y casi sobrenatural. En cambio, «Herbóloga», la versión española, suaviza ese matiz: transmite más la sensación de que Changsheng es simplemente una especialista en hierbas medicinales, sin la carga jerárquica ni el aura mítica de los otros nombres. El resultado es un título más humano y cercano, que mantiene su vínculo con la medicina, pero pierde parte de la solemnidad original.

7.2.2 Keching

 Fig. 5. Keching. Fuente: genshin.hoyoverse.com	刻(kè): momento; poco amable; profundo; un cuarto de hora, fijar una fecha
	晴(qíng): despejado, soleado

Keching[4] forma parte de las Siete Estrellas de Liyue y se caracteriza por su forma de pensar bastante crítica hacia lo divino. A diferencia de la mayoría de los residentes de Liyue, que confía profundamente en los Arcontes, ella cree que la humanidad debe construir su propio futuro sin depender de los dioses. Esa manera de ver el mundo se refleja en su ética de trabajo: resuelve los problemas de la nación de manera directa y eficiente en el terreno de acción, por lo que se dice que es normal encontrarse a un asistente de Keching encargándose de un asunto con incluso cinco años de antelación.

Su nombre también refuerza esa imagen de esfuerzo y determinación. Desde el punto de vista etimológico, Keching (刻晴, *Kèqíng*) tiene un sentido simbólico. El carácter 刻 (kè) puede entenderse como «tallar» o «grabar», y en algunos contextos también transmite una idea de urgencia o de actuar a tiempo. Por otro lado, 晴 (*qíng*) significa 'cielo despejado'. En conjunto, esta combinación sugiere la idea de «tallar un cielo claro», es decir, una voluntad activa de despejar obstáculos y disipar cualquier amenaza que pueda frenar el progreso de la nación.

Dentro de las Siete Estrellas, Keching ocupa el cargo de *Yùhéng* (玉衡), traducido al español como «Equilibrio Terrenal». En astronomía china, *Yùhéng* corresponde a una de las estrellas del asterismo del Gran Carro, dentro de la constelación de la Osa Mayor. Cabe destacar, que la traducción no ha usado el nombre astronómico occidental: Alioth, sino una versión centrada en el papel político del personaje, vinculado a la gestión del territorio, las infraestructuras y el desarrollo urbano. Esta elección funciona refleja

[4] Como se ha mencionado previamente, es posible que el cambio de pinyin sea para facilitar la pronunciación a los jugadores españoles.

adecuadamente el valor etimológico del original: *héng* (衡) significa «medir», «juzgar» o ‘equilibrar’, mientras que *yù* (玉, «jade») no solo aporta una dimensión material asociada a la tierra y a la riqueza, sino que también evoca, dentro de la tradición china, ideas de rectitud moral, valor y perfección.

7.2.3 Qiqi

 Fig. 6. Qiqi. Fuente: genshin.hoyoverse.com	七 (qī): siete

Qiqi es una niña que, mientras recolectaba hierbas, se perdió y terminó adentrándose en el reino de los adeptus. Tras lesionarse una pierna y buscar refugio en una cueva, quedó atrapada en un enfrentamiento, perdió la vida y permaneció suspendida entre la vida y la muerte. Los adeptus, en un intento por salvarla, le otorgaron parte de su fuerza vital. Sin embargo, al ser incapaz de controlar tal magnitud de poder, Qiqi entró en un estado de caos. Para detenerla, el adeptus Moldeador de Montañas tuvo que sellarla en ámbar.

Siglos después, fue hallada y trasladada a la Funeraria El Camino para su entierro. No obstante, durante el traslado, el sello de ámbar se dañó, lo que provocó su despertar: Qiqi rompió el ámbar y escapó. Por costumbre, regresó a las montañas, donde posteriormente se encontró con el doctor Baizhu, convirtiéndose en su discípula y trabajando como recolectora en la Farmacia Bubu. Su condición de no-muerta ha afectado gravemente a su memoria, obligándola a llevar consigo una libreta para recordar sus responsabilidades diarias, con el riesgo constante de olvidar consultarla.

El nombre Qiqi está formado por la repetición del carácter 七 (*qī*), que representa el número siete en chino. Aunque fonéticamente parece un nombre simple, posee una notable carga simbólica y espiritual, al estar directamente relacionado con prácticas funerarias de la tradición china. En particular, remite al ritual del «siete por siete», también denominado 做七 (*zuò qī*), que se desarrolla a lo largo de un periodo de transición de cuarenta y nueve días (7 × 7) (Peng, 2019).

En el budismo chino (o budismo han), este ritual tiene como finalidad beneficiar y bendecir a los recién fallecidos que se encuentran en un estado liminal. Según la creencia, el alma atraviesa un proceso de transición de cuarenta y nueve días, tras el cual puede reencarnar en una nueva existencia determinada por su karma y su grado de conciencia. La práctica de «hacer los sietes» permite, por tanto, purificar el alma del difunto (Peng, 2019).

Durante este periodo, el fallecido carece de control sobre su destino y depende completamente de las acciones de sus familiares. Estos deben generar méritos en su favor mediante diversos rituales, como colgar estandartes y doseles, encender lámparas de aceite, recitar sutras o invocar a seres iluminados, como Budas (佛陀 *Fótuó*), bodhisattvas (菩萨 *Púsà*) y pratyekabudas (辟支佛 *Pìzhīfó*), antes de que se produzca su retribución final. Si los familiares descuidan estas prácticas, el difunto será arrastrado por el peso de su karma negativo hacia estados de sufrimiento. Por el contrario, si generan méritos suficientes, podrá renacer en un estado más favorable, como humano o *deva*[5]. Además, la realización de estos rituales también aporta beneficios espirituales a los familiares vivos (*El Sutra de los Votos Fundamentales del Bodhisattva Ksitigarbha*, 2012).

Qiqi representa lo que en la cultura china se conoce como *jiangshi* (僵尸), término que se traduce literalmente como «cadáver rígido». Aunque en Occidente suele compararse con figuras como el zombi o el vampiro, sus características mitológicas y visuales difieren notablemente de estos arquetipos.

[5] Un ser divino o un dios

A pesar de su presencia destacada en la literatura y el cine chinos contemporáneos, el origen del *jiangshi* se remonta a las leyendas sobre la práctica del *gānshī* («conducir cadáveres»), propia de la región de Xiangxi, en la zona cultural miao. Este ritual consistía en guiar los cuerpos de personas fallecidas lejos de su hogar, especialmente en campos de batalla, para devolverlos a sus lugares de origen. Según la tradición, un sacerdote daoísta hacía que los cadáveres se desplazaran por sí mismos con el fin de facilitar su entierro (Lian, 2025).

Los estereotipos visuales modernos del *jiangshi* se consolidaron principalmente a través de la película *Mr. Vampire* (僵尸先生, 1985), que contribuyó a fijar sus rasgos más característicos: la vestimenta de funcionario de la dinastía Qing, el rigor mortis que le obliga a desplazarse mediante saltos con los brazos extendidos, y el uso de talismanes daoístas amarillos adheridos al rostro para inmovilizarlo o controlarlo (Zhang, 2024). Todas estas características culturales y visuales han sido incorporadas de manera directa en el diseño del personaje de Qiqi.

7.2.4 Xiao

 Fig. 7. Xiao. Fuente: genshin.hoyoverse.com	魈 (xiāo): demonio legendario de la montaña

El personaje de Xiao presenta una profunda unión con la religión y la mitología oriental. En el contexto narrativo, Xiao, también conocido como «el Guardián Yaksha», es un adeptus y el último de los yakshas, entidades protectoras de Liyue que soportan una severa carga kármica tras milenios combatiendo energías demoníacas.

Según el equipo de diseño conceptual y narrativo de HoYoverse, la concepción del personaje se nutre directamente de diversas tradiciones religiosas asiáticas. Desde un punto de vista etimológico, su nombre original, 魈 (*Xiāo*), puede traducirse como «demonio» o «espíritu de la montaña», y deriva de la deidad maligna Shanxiao (山魈), asociada a los llamados «cinco espíritus malignos» o 五通 (*wǔtōng*, «los cinco poderes»).

Asimismo, su título de «Yaksha» (夜叉, *yèchā*) procede de las tradiciones budista, hindú y jainista, en las que estos seres oscilan entre entidades benévolas vinculadas a la naturaleza y espíritus feroces asociados al castigo kármico (Li, 2017; Hiemstra, s.f.). Los desarrolladores también señalaron que se inspiraron en la figura de Garuda, un ser alado de origen mitológico presente en diversas religiones de la India. Esta entidad se caracteriza como una deidad poderosa que se alimenta de dragones malignos; sin embargo, finalmente, incapaz de resistir el veneno acumulado de estas criaturas, termina sucumbiendo.

Puede establecerse un paralelismo con la historia de Xiao, quien, con el tiempo, va acumulando el karma negativo de los demonios, generado a partir del odio de los dioses. Esta carga espiritual alcanza tal intensidad que podría corromper a cualquier individuo, y se desconoce hasta qué punto será capaz de resistir sus efectos.

Finalmente, cabe mencionar otro de los títulos de Xiao que posee una notable carga cultural: 金鹏 (*Jīn Péng*). Este concepto fusiona elementos del budismo mahāyāna y la mitología china, y se inspira en la figura de 金翅鹏王鸟 (*jīnchìpéngwángniǎo*), que representa la síntesis entre Garuda y el Peng (鹏), un ave gigantesca de la tradición china asociada a la grandeza (Hiemstra, s.f.). El carácter 金 (*jīn*) añade el matiz de «dorado».
El título 金鹏 fue localizado como «Alatus» (del latín *alātus*, 'alado'). Dado que el jugador hispanohablante medio carece del marco de referencia necesario para interpretar las connotaciones mitológicas de «Jin Peng», se optó por una estrategia de adaptación y compensación mediante el uso del latín. De este modo, el público puede inferir el significado de «Alatus», que remite a una de las características más representativas de la figura de 金翅鹏王鸟: su naturaleza alada.

7.2.5 Xianyun

<table>
<tr><td rowspan="2">
Fig. 8. Xianyun. Fuente: genshin.hoyoverse.com</td><td>闲(xián): ocioso, no ocupado</td></tr>
<tr><td>云(yún): nube</td></tr>
</table>

Xianyun es uno de los poderosos e iluminados adeptus que habita en la Montaña Aozang. Tras la muerte de la adeptus Guizhong, rara vez adopta su forma humana. Es una maestra de la mecánica, dedicada a la creación de todo tipo de dispositivos, especialmente para sus discípulos. Además de diseñar nuevos mecanismos, también muestra interés por desmontar artefactos existentes con el fin de estudiarlos.

En el libro *Registros del pabellón inmaculado* se recoge la anécdota de un viajero que se encontró con Preservadora de Nubes y le mostró una de sus creaciones, denominada «reloj de agua jadeado». De inmediato, ella señaló todos los errores del mecanismo. Tras escuchar sus observaciones, el viajero se despidió y descendió la montaña. Se dice que, al leer estas anécdotas, los mortales toman conciencia de la insignificancia de sus vidas frente a la existencia libre y despreocupada de un adeptus.

El nombre 闲云 (*Xiányún*) está compuesto por los caracteres 闲, que significa «libre», «ocioso' o «tranquilo», y 云, «nube». Existe un *chengyu (*expresión idiomática de cuatro caracteres*)*, «闲云野鹤», que alude a la imagen de nubes y grullas salvajes que vagan sin restricciones. Este nombre refleja la percepción que los mortales de Liyue tienen de ella: una figura despreocupada, desligada de las inquietudes del mundo terrenal.

La forma original de Xianyun es la de una grulla, y es conocida por su nombre de adeptus, 留云借风真君 (*liúyúnjièfēngzhēnjūn*), traducido al español como «Preservadora de Nubes». Si se analiza carácter por carácter, 留 implica «retener» o «preservar»; 云,

«nube»; 借, «tomar prestado»; 风, «viento»; 真, «verdadero» o «auténtico»; y 君, «señor» o «soberano». En conjunto, podría interpretarse como «el verdadero soberano que preserva las nubes tomando prestado el viento». La versión española constituye una simplificación del original, probablemente debido a la longitud del título. No obstante, aunque no se trata de una adaptación incorrecta, sí pierde parte de la carga expresiva y la grandeza que transmite el título en su lengua origen.

Otro aspecto destacable en la traducción de este personaje es la divergencia en la construcción de su idiolecto entre el texto origen (chino) y el texto meta (español), lo que genera un impacto directo en la percepción de su personalidad. En la versión original, el habla de Xianyun está profundamente influenciada por la literatura *xianxia* (仙侠), un género narrativo ambientado en un mundo de seres inmortales, humanos y demonios, que presenta numerosas características culturales e ideológicas provenientes del confucianismo, el budismo y el daoísmo (Zhou, 2022). Se caracteriza por un tono solemne, majestuoso y teatral, propio de deidades o figuras de autoridad marcial. El texto origen emplea una técnica que fusiona léxico y expresiones literarias arcaicas con estructuras gramaticales modernas. Esto permite proyectar la ilusión de antigüedad y superioridad jerárquica del personaje, manteniendo al mismo tiempo la inteligibilidad para el público contemporáneo. En contraste, la versión en español opta por una estrategia de naturalización que neutraliza gran parte de este registro. Una de las diferencias más notables la encontramos en la autorreferencia. Mientras que en español el personaje utiliza el pronombre personal estándar «yo», en chino emplea el término «本仙» (*běn xiān)*, que se puede traducir como 'esta inmortal'). Este marcador no solo enfatiza su naturaleza divina, sino que establece la distancia jerárquica que presenta Xianyun con su interlocutor, algo que se pierde por completo en la traducción al español.

Esta divergencia se hace evidente al contrastar las líneas de diálogo en ambas lenguas. Si analizamos la frase de presentación:

> Español: *¿Qué? ¿Es la primera vez que me ves con esta forma y casi no me reconoces? Pues has de saber que soy alguien libre y sin ataduras, voy adonde voy cuando quiero y viajo con quien me place. No obstante... En vista de mi amplia reputación, puedes llamarme "Xianyun" cuando estemos en público.*

Chino: *怎么，第一次看见本仙这般姿态，认不出来了？本仙漫无羁束，快意自在。想去哪里，想陪谁一同旅行，还不是本仙自己说了算。咳咳，鉴于本仙声名在外，人前，你还是唤本仙「闲云」就好。*

En este primer ejemplo, más allá de la reiteración del término de estatus "本仙", observamos también la presencia del *chengyu* «声名在外» (*shēng míng zài wài)*, que denota una vasta reputación. En español se ha resuelto mediante una traducción explicativa («amplia reputación»). Asimismo, el texto origen selecciona vocabulario de corte formal e histórico: emplea el verbo «唤» (*huàn*, invocar o llamar de manera solemne) en lugar del coloquial «叫» (*jiào*), y «一同» (*yī tóng*, en mutua compañía) en lugar del más común «一起» (*yī qǐ*).

Otro ejemplo que mantiene este patrón como en la línea «Hace mucho viento…»:

Español: *«Qué viento tan agradable... ¿Y si te pongo un talismán adéptico y vienes conmigo a volar?»*

Chino: «*这风真是舒畅，不如为你贴些仙家符箓，随本仙飞上云霄如何？»*

En este caso, la versión china cierra la propuesta con "如何" (*rú hé*), un adverbio interrogativo propio del chino literario clásico utilizado para solicitar una opinión de manera refinada. La traducción al español («¿Y si...?») cumple con la equivalencia funcional, pero se pierde la formalidad divina que define al personaje en su idioma original.

7.2.6 Zhongli

 Fig. 9. Zhongli. Fuente: genshin.hoyoverse.com	钟 (zhōng): reloj, tiempo medido en horas y minutos, campana 离 (lí): irse de, partir hacia, estar a distancia de

Zhongli, conocido también como Morax (su nombre demonológico), es el Arconte Geo que ha gobernado históricamente a la entidad política de Liyue. Sin embargo, al comenzar el capítulo I del juego, Zhongli renuncia su estatus divino para vivir como un humano mortal, trabajando como consultor mortal en la Funeraria El Camino.

Para entender a Zhongli, primero hay que mirar el nombre de su región, Liyue. El carácter 璃 (*lí*) significa normalmente «vidrio» o «jade», pero si lo «rompemos» visualmente, se divide en dos partes: 王 («rey», «soberano») y 离 («partir», «irse»). Aunque esta no sea su raíz histórica oficial, en la cultura china es muy común interpretar los caracteres por las piezas que los forman (DeFrancis, 1984; Boltz, 1994). Esta separación visual nos cuenta la historia del juego: el Capítulo I de Liyue trata de cómo el «Rey» (el Arconte) decide marcharse y dejar a Liyue en manos de los humanos.

Esto lo podemos relacionar con el nombre Zhongli (钟离). Podemos ver que el nombre también presenta el carácter 离, que podría ser una posible pista sobre su identidad y su relación con Liyue. Lo podemos interpretar como los creadores haciendo *foreshadowing*. Si en el nombre de la región ya nos decían que «el rey se va», el nombre de Zhongli nos confirma que él es quien se marcha.

En la obra «A Guide to Chinese Literature» publicada en 1997, Idema y Haft nos explican cómo el uso de caractónimos es algo común en la literatura clásica china. Se usan los nombres de los personajes para dar pistas sobre su identidad, es como un secreto

escondido a plena vista que permite al lector anticipar la trama.

7.3 Toponimia

7.3.1 Montaña Hulao



Fig. 10. Montaña Hualo. Fuente: hoyolab.com

琥 (hǔ): forma parte de 琥珀 琥珀 (hǔpò): ámbar
牢 (láo): prisión, cárcel
山 (shān): montaña, monte

La Montaña Hulao, una subárea de la región de Minlin, es conocida en la narrativa del juego por ser la morada del adeptus Moldeador de Montañas. El análisis etimológico de su topónimo original (琥牢山) revela una composición descriptiva: el carácter *hǔ* (琥) forma parte del término *hǔpò* (琥珀, «ámbar»); *láo* (牢) significa «prisión» o «cárcel»; y *shān* (山) equivale a «montaña». En consecuencia, el nombre puede traducirse literalmente como «montaña de la prisión de ámbar».

Se puede observar que este topónimo está intrínsecamente vinculado a las mecánicas del entorno y a los elementos visuales que el jugador experimenta durante la exploración. El jugador visita esta localización por primera vez durante la misión de Arconte «Moldeador de Montañas» (Capítulo I, Acto I), con el objetivo de encontrar al adeptus y demostrar su inocencia en el caso del asesinato de Rex Lapis. A su llegada, interactúa con el NPC Li Ding, quien solicita ayuda al Viajero para rescatar a su hermano, atrapado en una formación de ámbar.

Estas «prisiones» naturales son generadas por unas plantas cultivadas por el adeptus, denominadas «trepamontes» en la localización española, las cuales segregan ámbar de forma inmediata al ser pisadas. El nombre original en chino de esta flora es *duóshānkuí* (

踱山葵). Al descomponer este término, se observa que *duó* (踱) significa «pasear», mientras que *kuí* (葵) es un morfema comúnmente asociado a plantas de gran inflorescencia (como el girasol o la malva). Combinado con el carácter *shān* (山, «montaña»), el término podría traducirse literalmente como «flor que pasea por la montaña».

7.3.2 Valle Chenyu



Fig. 11. Valle Chenyu. Fuente: hoyolab.com

沉 (chén): hundirse, sumergirse, pesado, profundo
玉 (yù): jade
谷 (gǔ): valle

A lo largo del paisaje de Liyue y en su mundo nos encontramos con numerosos motivos de jade. Según la descripción del juego, Liyue es conocida como la nación del Geo, asociado con las rocas, la tierra y los minerales. Su especialidad local es el *jade nocticuloso*, descrito en el juego como un «mineral poco común que brilla en la oscuridad». También vemos esta palabra en otros elementos, como la Cámara de Jade. Pero veamos ahora el significado cultural del jade en la sociedad china clásica.

Para empezar, conviene hacer una pequeña aclaración. Aunque jade y jadeíta suelen usarse como sinónimos, «jade» es en realidad un término general que abarca dos minerales: la jadeíta y la nefrita. Cuando hablamos del jade precioso de la China antigua, en realidad nos referimos a la nefrita. La jadeíta solo se popularizó en China después del siglo XVIII, cuando empezó a importarse desde Myanmar (Birmania). Durante siglos, la nefrita fue valorada por su resistencia y se utilizó en todo tipo de objetos: joyas, herramientas, piezas rituales, vestimentas funerarias y ornamentos imperiales (Cartwright, 2017).

Desde tiempos antiguos, el jade se consideraba superior a otros minerales, pues se creía que contenía la esencia de montañas y ríos. Se pensaba que era un portador del poder divino, por lo que a menudo se utilizaba como objeto para rendir culto a los dioses y ahuyentar la desgracia. También fue adoptado como símbolo por los llamados 君子 (*jūnzǐ*), los «caballeros»: miembros de la élite intelectual, considerados virtuosos, talentosos y leales al Estado. Más adelante, Confucio afirmó en su obra *El libro de los Ritos* que «el caballero compara la virtud con el jade, porque es suave y benéfico, lo que muestra que el caballero es el modelo para apreciar el carácter humano» (Huang y Lu, 2014).

El topónimo Chenyu (沉玉谷) en *Genshin Impact* constituye un ejemplo representativo de cómo las prácticas onomásticas chinas integran significados mitológicos y simbólicos en la nomenclatura geográfica. Al igual que ocurre con otros nombres de Liyue, la semiótica del Valle Chenyu se vincula estrechamente a las connotaciones visuales y culturales de los caracteres que lo componen.

Cuando esta zona fue incorporada al juego por primera vez[6], vino acompañada de la siguiente descripción: «Las suaves brisas traen consigo el aroma del té a través de las montañas de Liyue, dotando al aire de una deliciosa esencia una vez más. El té crece entre las rocas, donde los arroyos de jade fluyen eternamente. El ligero perfume y la antigua canción de jade se fusionan y se dejan llevar a través de los ríos que cruzan la aldea Chiaoying hasta desembocar en el puerto Yilong. ¿Qué aventuras aguardan más allá de la densa niebla de las montañas?». En este pasaje destacan expresiones como «arroyos de jade» y «canción de jade», que sitúan este material como el motivo estético y temático central de la región, reflejando su relevancia en el pensamiento cultural chino.

El segundo carácter del nombre, 玉 (*yù*), significa «jade» y, como se ha señalado previamente, constituye uno de los materiales con mayor carga simbólica en la cultura china. Tradicionalmente, en la China antigua se empleaba el término «jade» para designar aquello que era bello o valioso, dando lugar a expresiones como «flauta de jade» o «palacio de jade» (Huang, 2014). La inclusión de este carácter en el topónimo del valle

[6] Aunque la zona principal de Liyue era accesible inmediatamnte durante el lanzamiento del juego en la versión 1. (2020), la zona de Chengyu se añadió en la versión 4.4 (31 de enero 2024).

lo caracteriza como un espacio inscrito dentro de este sistema simbólico. De este modo, referencias como «manantiales de jade» o «canciones de jade» sugieren que este mineral impregna el paisaje tanto en un sentido material como espiritual, un motivo recurrente en la estética paisajística y la literatura clásica china.

Este mismo motivo puede observarse en otras localizaciones del juego:

- 群玉阁 (*Qúnyù gé*): Cámara de Jade
- 玉京台 (*Yùjīng tái*): Terraza Yujing
- 遁玉陵 (*Dùnyù líng*): Ruinas de Dunyu
- 宝玦口 (*Bǎojué kǒu*): Brecha del Jade

En el caso del Valle Chenyu, el topónimo no solo alude a la importancia del jade en la tradición china, sino que también anticipa elementos narrativos de la región. Según la leyenda, durante la Guerra de los Arcontes, la Señora del Valle Chenyu desató una inundación devastadora en un intento por derrotar a Morax. Para evitar la destrucción del territorio y de sus habitantes, sus propios sirvientes se rebelaron: el Herbólogo luchó contra la diosa, mientras Lingyuan evacuaba a la población. Finalmente, la carpa *Adeptus* Fujin arrojó el Jade votivo al río, provocando que la tierra se abriera y absorbiera las aguas. Parte de esta estructura puede observarse sobresaliendo del río Bishui, mientras que su núcleo terminó sumergido en el estanque Chenlong.

Desde el punto de vista etimológico, el topónimo está formado por el carácter 沉 (*chén*), que significa «hundirse» o «sumergirse», y 玉 (*yù*), «jade». En conjunto, puede interpretarse como «Valle del Jade Hundido». La traducción al español resulta coherente tanto con el significado de los caracteres como con la narrativa ambiental de la zona.
Desde la teoría de la traducción, este caso plantea el problema de cómo transferir metáforas culturales y elementos de semiótica gráfica entre lenguas tipológicamente distintas. Una traducción literal («Valle del Jade Hundido») permite preservar el significado denotativo de los componentes, pero no necesariamente su resonancia cultural. Por otro lado, una opción no traducida («Valle Chenyu») conserva la identidad fonológica del término original, aunque puede resultar opaca para aquellos jugadores que no poseen conocimientos de lengua china (Nida, 1964; Venuti, 1995).

7.3.3 Brecha del Jade

 Fig. 12. Brecha del Jade. Fuente: hoyolab.com	宝(bǎo): joya, tesoro, precioso
	玦(jué): ornamento de jade de forma anular abierta
	口(kǒu): boca

En el corazón del Valle Chenyu se encuentra el lugar donde Fujin arrojó el Jade votivo al río, una zona conocida como la Brecha del Jade. Su nombre original es 宝玦口 (*bǎojuékǒu*). Al desglosar este término, se observa que 宝 significa «joya» o «precioso», mientras que 口 se traduce como «boca» o «apertura». Por su parte, el carácter 玦 hace referencia a un anillo de jade con una pequeña abertura, lo que le confiere una forma similar a la de la letra «C».

Aunque su traducción literal sería «la abertura del precioso anillo de jade», la adaptación al español capta de manera eficaz la esencia del lugar. El uso del término «brecha» resulta especialmente acertado, ya que refleja tanto la forma incompleta del jade como la configuración geográfica de la zona.

7.4 Gastronomía

7.4.1 Delicias del campo

 Fig. 13. Delicias del campo. Fuente: hoyolab.com	江 (jiāng): río
	湖 (hú): lago
	百 (bǎi): cien
	味 (wèi): sabor, gusto, olor

Las delicias del campo es el plato especial de Xingqiu, un personaje caracterizado por su afición a las novelas de caballerías y a las artes marciales. El plato original está formado por 江湖 (*jiānghú*) que significa «lagos y ríos»; 百 (*bǎi*), «cien» y 味 (*wèi*) «sabores». El concepto de *jianghu* (江湖) presenta múltiples connotaciones, aunque a menudo se utiliza para aludir a un entorno social regido por el espíritu caballeresco y el sentido de la justicia, especialmente en el contexto de las novelas *wuxia* (武侠). Estas, al igual que las novelas *xianxia* (仙侠), se desarrollan en universos inspirados en la mitología china, poblados por seres inmortales, humanos y demonios; sin embargo, el género *wuxia* incorpora como elemento central la práctica de las artes marciales (Xu, 2024; Zhou, 2022).

El nombre original del plato, *Jianghu baiwei* (江湖百味), puede traducirse como «los cien sabores del *jianghu*», donde *baiwei* (百味) significa literalmente «cien sabores», pero se usa como hiperónimo para indicar muchos o gran variedad. La denominación en español, «Delicias del campo», no refleja ni la riqueza sensorial sugerida por el original ni la idea de diversidad de vivencias que puede condensarse en cada bocado dentro de la filosofía del *jianghu*. Esta pérdida es especialmente relevante si se tiene en cuenta que Xingqiu siente una profunda afición por las novelas *wuxia*, estrechamente vinculadas a dicho concepto, de modo que el nombre original del plato contribuía también a reforzar su caracterización.

7.4.2 Tentación de Adeptus



Fig. 14. Tentación de Adeptus. Fuente: hoyolab.com

仙 (xiān): inmortal
跳 (tiào): saltar, rebotar, latir
墙 (qiáng): pared, muro

El plato «tentación de Adeptus» está inspirado en un plato real de la gastronomía china llamado 佛跳墙 (*Fó tiào qiáng*), cuya traducción literal es «Buda salta el muro». Se trata de un manjar complejo elaborado con numerosos ingredientes, en su mayoría no vegetarianos. En la versión original china del juego, este nombre fue adaptado como 仙跳墙 (*Xiān tiào qiáng*).

Existen varias leyendas en torno al origen de este nombre en la tradición culinaria china. Una de ellas relata que, durante la dinastía Qing, un funcionario de Fuzhou creó un estofado cocinado en una jarra de vino, denominado *Fu Shou Quan*, para agasajar al oficial Zhou Lian. Más tarde, el chef personal de este último, Zheng Chunfa, reprodujo y perfeccionó la receta con el fin de servirla en banquetes de alto nivel. El exquisito aroma de esta nueva versión inspiró a uno de los comensales a improvisar un poema en el que afirmaba que incluso el propio Buda saltaría un muro para probarlo, lo que habría dado lugar a su nombre definitivo. Otra leyenda sostiene que el plato surgió cuando un mendigo cocinó sobras en un tarro de vino cerca de un templo; el aroma atrajo a los monjes budistas, quienes saltaron el muro del recinto para pedir la comida. Un hostelero que presenció la escena decidió posteriormente reproducir la receta (Chung, 2023; Kuang, 2026).

En la narrativa del juego, la palabra «Buda» (佛) fue sustituida por «Adeptus» o ser inmortal (仙), con el fin de mantener la coherencia con la mitología propia de Teyvat. En el proceso de localización al español, en lugar de traducir literalmente *Xiān tiào qiáng* como «El adeptus salta el muro», los traductores optaron por la adaptación «Tentación de adeptus». Esta elección resulta relativamente adecuada, ya que «Tentación de Buda» constituye también otra forma de denominar este plato en español, aunque es menos común. De este modo, la versión localizada conserva la idea central del original: un plato tan exquisito que incluso una entidad divina sería incapaz de resistirse a él.

7.4.3 Pescado mandarín agridulce

<table>
<tr>
<td rowspan="3">
Fig. 15. Pescado mandarín agridulce. Fuente: hoyolab.com</td>
<td>松(sōng): pino</td>
</tr>
<tr>
<td>鼠(shǔ): ratón, rata</td>
</tr>
<tr>
<td>鱼(yú): pescado</td>
</tr>
</table>

El plato 松鼠鱼 (*Sōngshǔyú*) es una receta real de la gastronomía tradicional china. Su nombre puede desglosarse en los caracteres 松 (*sōng*), «pino»; 鼠 (*shǔ*), «ratón» o «roedor»; y 鱼 (*yú*), «pez» o «pescado». En conjunto, 松鼠 significa «ardilla», denominación que alude a la apariencia visual del plato, cuya presentación recuerda a la cola esponjosa de este animal.

松鼠鱼 fue localizado al español en el juego como «pescado mandarín agridulce». No obstante, el nombre original chino se traduce literalmente como «pescado ardilla». Esta

decisión de traducción presenta un problema fundamental desde el punto de vista de la coherencia diegética, ya que introduce un término histórica y geográficamente vinculado al mundo real. La palabra «mandarín» arrastra una carga cultural y política asociada tanto a la burocracia del Imperio chino como a la denominación de su lengua estandarizada. Dado que en la diégesis de Teyvat no existe China ni su contexto histórico, ya que Liyue está gobernada por las Siete Estrellas y sus habitantes hablan la lengua común de Teyvat, el uso de este adjetivo resulta chocante dentro del universo.

En este sentido, habrían sido preferibles alternativas más fieles tanto al original como a la lógica interna del juego, como una traducción literal («pescado ardilla») o una opción más descriptiva y neutral, como «pescado frito agridulce».

8. Conclusión

Al traducir *Genshin Impact* al español, es inevitable que se pierda parte de la profundidad simbólica de la mitología y la filosofía china. Sin embargo, la principal conclusión es que esta «pérdida cultural» no constituye necesariamente un error de traducción, sino una herramienta intencional y, hasta cierto punto, necesaria dentro del diseño narrativo.

No existe una estrategia de localización perfecta. Si se occidentalizan todos los elementos, como sucede al transformar 玉衡 (*Yùhéng*) en «Equilibrio Terrenal», el juego corre el riesgo de perder parte de su identidad original y volverse más genérico. Por el contrario, una traducción excesivamente literal acompañada de explicaciones constantes de cada concepto, como en el caso de 五显 (*wǔ xiǎn*), podría sobrecargar al jugador y romper la fluidez narrativa que exige el medio del videojuego.

Precisamente por ello, el diseño del mundo funciona mejor en un punto intermedio. Que el jugador occidental se encuentre con términos cuya carga histórica o cultural no comprende por completo puede actuar como un recurso estético que favorece la inmersión en el universo de Liyue. Aunque desconozca los fundamentos daoístas que subyacen a expresiones como «Bestia Iluminada» o las connotaciones astrológicas presentes en «Equilibrio Terrenal», estas denominaciones siguen contribuyendo a la construcción de un mundo percibido como antiguo, místico y exótico. De hecho, podría argumentarse que esa sensación de profundidad se intensifica precisamente gracias al hecho que el jugador no logra descifrar del todo ni relacionar de manera inmediata con referentes del mundo real.

En conclusión, al adaptar un producto con una audiencia tan extensa como *Genshin Impact*, la precisión histórica o etimológica debe, en hasta cierto punto, ceder ante la viabilidad comercial y la experiencia de juego. La industria del entretenimiento tiene como objetivo principal construir un ecosistema narrativo eficaz, en el que esa aparente «pérdida» cultural se convierta, en uno de los recursos más efectivos para garantizar la inmersión en la obra.

9. Bibliografía

Fuentes primarias

Genshin Impact Fandom Wiki. (s. f.). *Genshin Impact.* Recuperado el 31 de mayo de 2026, de https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact

HoYoverse. (2020). *Genshin Impact* [Videojuego].

HoYoverse. (s. f.). *Genshin Impact* [Sitio web oficial]. Recuperado el 17 de diciembre de 2025, de https://genshin.hoyoverse.com/es/home

HoYoWiki. (s. f.). *Genshin Impact*. Recuperado el 31 de mayo de 2026, de https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/home

miHoYo. (s.f.). *原神* [Sitio web oficial]. Recuperado 17 de diciembre de 2025, de https://ys.mihoyo.com/main/

Yatta.moe. *Project Amber. Your Best Teyvat Guide* (s. f.). Recuperado el 30 de mayo de 2026, de *https://gi.yatta.moe/en*

Fuentes secundarias

Boltz, W. G. (1994). *The origin and early development of the Chinese writing system*. American Oriental Society.

Cadieux, P., & Esselink, B. (2004). GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation.

Cartwright, M. (2017). Jade in Ancient China. *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/article/1088/jade-in-ancient-china/

Chung. (2023). *Fó tiào qiáng, Buddha jumping over the wall*. Recuperado 29 de mayo de 2026, de https://ccs.city/en/chinese-cultural-club/chinese-culinary/f%C3%B3-ti%C3%A0o-qi%C3%A1ng

Crowley, A. y MacGregor Mathers, S. L. (1992). *Goecia. La Clave Menor del Rey Salomón. El Libro de los Espíritus* (2.ª ed., Vol. 1). Editora y Distribuidora Yug.

Dechile.net. (s. f.). *Adepto*. Recuperado 16 de mayo de 2026, de https://www.dechile.net/

DeFrancis, J. (1984). *The Chinese language: Fact and fantasy*. University of Hawaii Press.

Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 27 de abril de 2026, de https://dle.rae.es/

Edwards, K. (2016). Culturalization. En H. Lowood & R. Guins (Eds.), *Debugging game history: A critical lexicon* (pp. 97–102). The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/10087.003.0014

El Sutra de los Votos Fundamentales del Bodhisattva Ksitigarbha (G. Barreiro y Upasaka Fa Xiu, Trads.; Y. Z. Shakya, Rev.). (2012). Acharia. https://www.acharia.org/downloads/Sutra%20del%20Bodhisattva%20Ksitigarbha%2030-06_completo_revisado_corregido_2.pdf

Google. (2024). *Gemini* [Modelo de lenguaje grande]. https://gemini.google.com/

HarperCollins Publishers. (s.f.) En *Collins Online Dictionary*. Recuperado el 30 de mayo de 2026, de https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/palabra

Hiemstra. (s. f.). *Yaksha: Simbolismo y significado*. https://www.wisdomlib.org/es/concept/yaksha

Huang, X., & Lu, Y. (s. f.). Analysis of the Ancient China's Jade Culture. https://doi.org/10.36347/sjahss.2014.v02i04.014

Idema, W. (1997). *A guide to Chinese literature*. Ann Arbor: Center for Chinese Studies, University of Michigan. http://archive.org/details/guidetochineseli0000idem

Kuang, J. (2026). "佛跳墙"之谜. 读者欣赏, (1), 130-133.

Li, X. (2017). The Construction of Yakshas in Chinese Religious Paintings, Statues and Classics. https://doi.org/10.25236/ssah.2017.61

Li, X., & Wu, J. (2024). Study of Cross-Cultural Translation in Genshin Impact under the Strategy of Domestication and Foreignization | International Journal of Education and Humanities. *International Journal of Education and Humanities*, 12(2), 178-182. https://doi.org/10.54097/3ywwcf11

Li R. (2024). 恐怖电影中的怪物形象呈现. 嘉应文学, (24), 43-45.

Lian, Y. (s. f.). *Resurrection of the Dead: a Comparative Study on the Resurrection Images and Cultures of Chinese and Western Zombies— 中国知网*.

Recuperado 28 de mayo de 2026, de https://oversea-cnki-net.eu1.proxy.openathens.net/...

Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with «Restricted» Translation. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 10-21. https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.735

Mata Pastor, M. (2017). *Conceptos básicos* [Módulo didáctico]. Universitat Oberta de Catalunya. https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/f8e5b4db-bbab-4040-857a-178f115009bb/content

MDBG. (s.f.). En *MDBG Chinese Dictionary*. Recuperado el 31 de mayo de 2026, de https://www.mdbg.net/chinese/dictionary?page=worddict&wdrst=0&wdqb=palabra

Microsoft. (2024). *Copilot* [Modelo de lenguaje grande]. https://copilot.microsoft.com/

Mihu, C. (2024). Translating Identities: How Cultural Choices Shape Character Perception in Genshin Impact. *East-West Cultural Passage*, 23(2), 80-94. https://doi.org/10.2478/ewcp-2023-0014

Molatra. *Trainchinese*. Recuperado el 31 de mayo de 2026, de https://www.trainchinese.com/v2/index.php

Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: With special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. E. J. Brill.

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company. https://doi.org/10.1075/btl.106

Oxford English Dictionary. (s. f.). Recuperado 30 de mayo de 2026, de https://www.oed.com/dictionary/adeptus_n

Peng, M.-L. (2019). 試由民俗異變及儒者之排拒重勘漢地佛教「七七」["Seven Sevenths" in Han Buddhist Funeral: Analyzing the Variations in Common Funeral Practices and the Resistances from the Confucians]. *臺大中文學報*, (64), 1-54. https://doi.org/10.6281/NTUCL.201903_(64).0001

Pleco Software. (s.f.). *Pleco Chinese Dictionary* (Versión 3.2.82) [Aplicación móvil]. https://www.pleco.com/

Porto Editora. (s.f.). Palabra. En *Infopédia - Dicionários Porto Editora*. Recuperado el 16 de mayo de 2026, de https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/palabra

Rahardjo, H. (2021). Different Personality Nuances Caused By Translation Differences (Semantic Analysis of Fictional Characters Personality Differences Caused By Japanese and English Dialogue Translation in Genshin Impact). *WIDAI Japanese Journal*, 1(2), 42-52. https://doi.org/10.33197/widai.vol1.iss2.2021.874

Ramadany, R., Hasyim, M., & Sukma, S. (2024). Roland Barthes' Semiotics Analysis of Characters From Liyue in The Game Genshin Impact. *Journal of Maobi*, 2(1), 51-59. https://doi.org/10.20961/maobi.v2i1.85101

Real Academia Española. (s.f.). En *Diccionario de la lengua española* (Edición del tricentenario). Recuperado el 15 de mayo de 2026, de https://dle.rae.es/palabra

Smith, G. (2017). The Semiotic Meanings of Names. *Onomastica*, 61, 111-118. https://doi.org/10.17651/ONOMAST.61.1.7

Universidad de Chicago. (s.f.). En *Logeion*. Recuperado el 15 de mayo de 2026, de https://logeion.uchicago.edu/palabra

Venuti, L. (1995). *The translator's invisibility: A history of translation*. Routledge.

von Glahn, R. (s. f.). *The Sinister Way: The Divine and the Demonic in Chinese Religious Culture*. (Obra original publicada en 2004).

Wang, X. (2023). Chinese Games and Cultural Dissemination: A Case Study of "Genshin Impact". *Communications in Humanities Research*, 8, 19-30. https://doi.org/10.54254/2753-7064/8/20230947

Wu, J. (2017). A Litho-Anthropological Study on Jade's Mythological Narration and Chinese Cultural Origins. *IAFOR Journal of Cultural Studies*, 1(1). https://doi.org/10.22492/ijcs.1.1.06

Wu, Z. (2009). 天空的大時鐘－北斗七星。*臺北星空*, (46). http://www-ws.gov.taipei/001/Upload/public/Attachment/02715524299.pdf

Yang, M. (1996). Naming in Honglou meng. *Chinese Literature: Essays, Articles, Reviews (CLEAR)*, 18, 69-100. https://doi.org/10.2307/495626

Yang, Y. (2025). Analysis of "Equivalence" and "Non-Equivalence" Between Target Text and Source Text Effects in Chinese-Korean Translation——A Case

Study of Relevant Game Texts in Genshin Impact. *Comparative Study of Cultural Innovation*, 9(28), 23-27.

Zhang Z. (2024). 香港僵尸片的类型杂糅——以《僵尸先生》为例. *Comedy World*, (09), 37-39.

Zhou, H. (2015). Translating Characters' Names in Hong Lou Meng during the 20th Century: From Seeking Lexical Equivalence to Maintaining Communicative Function. *OALib*, 02(11), 1-7. https://doi.org/10.4236/oalib.1102028

Zhou L. (2022). A Study on the Translation of Terms in Chinese Online Xianxia Novels. *US-China Foreign Language*, 20(12). https://doi.org/10.17265/1539-8080/2022.12.006

Zhu, B., Zhang, Q., Hua, J., Cheng, W., & Qin, L. (2018). The traditional uses, phytochemistry, and pharmacology of Atractylodes macrocephala Koidz.: A review. *Journal of Ethnopharmacology*, 226. https://doi.org/10.1016/j.jep.2018.08.023