

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra ázijských štúdií

BAKALÁRSKA PRÁCA

Prevod vlastných mien medzi čínštinou a japončinou v hre Genshin

Impact

Translation of Proper Names between Chinese and Japanese in Genshin

Impact

OLOMOUC 2025, Patrícia Lazoňová

Vedúci bakalárskej práce: Mgr. Tereza Slaměnková, Ph.D.

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracovala samostatne a uviedla všetky použité zdroje a literatúru.

V Olomouci dňa.....

Podpis.....

Anotácia

Autor: Patrícia Lazoňová

Názov katedry a fakulty: Katedra ázijských štúdií, Filozofická fakulta

Odbor: Čínska filológia

Názov: Prevod vlastných mien medzi čínštinou a japončinou v hre Genshin Impact

Vedúci práce: Mgr. Tereza Slaměníková, Ph.D.

Počet znakov: 144 883

Počet strán: 91

Počet zdrojov a literatúry: 33

Kľúčové slová: prevod mien, počítačové hry, druhy prevodov, výpožičky

Abstrakt:

Čínske hry sú konzumované aj zahraničnými spotrebiteľmi a tým pádom ich autori a vydavatelia musia celý svet, či už názvy alebo mená postáv, prevádzať do cudzieho jazyka. Súčasťou hier je taktiež aj rada vlastných mien. A prichádza otázka, aký typ prevodu je u nich preferovaný, či už fonetický, sémantický, grafický, prípadne ich kombinácie. Témou mojej bakalárskej práce je zistiť, ktorá z tých metód sa najčastejšie používa v čínskej hre *Genshin Impact*, konkrétne medzi čínštinou a japončinou. Hlavným cieľom mojej práce je analyzovať, aké typy prevodov a postupov boli pri preklade použité. Taktiež budem analyzovať prepis jednotlivých mien a názvov miest. Moja práca bude rozdelená na dve časti, na teoretickú a praktickú. V teoretickej časti bude podrobne popísané, ako v čínštine funguje prevod pri preklade z čínštiny do iných jazykov, v mojej práci sa to konkrétne týka japončiny, a objasnenie termínov danej problematiky. Táto hra je rozdelená na čínsky a japonský svet, v ktorých používajú mená z daných jazykov. Vo svojej práci sa zameriam na to, akým spôsobom boli čínske mená prevedené do japončiny a naopak. Následne sa praktická časť zameria na interpretáciu a hodnotenie výsledkov, ktoré vzišli z mojej analýzy. Keďže čínština a japončina spoločne zdieľajú systém čínskeho znakového písma, predpokladám, že najviac preferovanou formou prevodu bude grafická výpožička.

Na tomto mieste by som rada poďakovala Mgr. Tereze Slaměnikové, Ph.D. za jej rady, neustálu pomoc a zhovievavosť pri vedení mojej práci. Taktiež by som rada poďakovala mojím kamarátom a mamine za povzbudzovanie a neustálu dôveru.

Obsah

Zoznam tabuliek	7
Zoznam skratiek.....	8
Editačná poznámka	9
1 Úvod	10
2 Teoretická časť.....	12
2.1 Literárna onomastika v širšom slova zmysle.....	12
2.2 Problematika prevodu vlastných mien.....	13
2.2.1 Obecné prekladateľské stratégie	13
2.2.2 Lingvistické stratégie.....	15
2.3 Výpožičky.....	16
2.3.1 Grafické výpožičky.....	17
2.3.2 Sémantické výpožičky	18
2.3.3 Fonetické výpožičky.....	19
2.3.4 Kalky.....	19
2.3.5 Hybridné výpožičky.....	19
2.4. Charakteristika hry Genshin Impact	20
3 Spôsob spracovania	22
4 Analýza	26
4.1 Hrateľné postavy.....	26
4.1.1 Grafické výpožičky.....	26
4.1.2 Sémanticko-grafické výpožičky	27
4.1.3 Ostatné výpožičky	28
4.2 Mestá, miesta, oblasti a domény.....	29
4.2.1 Grafické výpožičky.....	29
4.2.2 Sémanticko-grafické výpožičky	31
4.3 Jedlá.....	36
4.3.1 Grafické výpožičky.....	36
4.3.2 Sémanticko-grafické výpožičky	37
4.3.3 Ostatné výpožičky	45
4.4 Nepriatelia a monštra.....	47
4.4.1 Grafické výpožičky.....	47
4.4.2 Sémanticko-grafické výpožičky	48

4.5 Zbrane a artefakty	50
4.5.1 Grafické výpožičky.....	50
4.5.2 Sémanticko-grafické výpožičky	52
4.5.3 Ostatné výpožičky	57
4.6 Materiály.....	58
4.6.1 Grafické výpožičky.....	58
4.6.2 Sémanticko-grafické výpožičky	60
4.7 Zvieratá	63
4.7.1 Grafické výpožičky.....	63
4.7.2 Sémanticko-grafické výpožičky	64
4.7.3 Ostatné výpožičky	65
4.3 Vyhodnotenie analýzy.....	66
4.3.1 Prevod z čínštiny do japončiny	68
4.3.3 Prevod z japončiny do čínštiny.....	69
4.3.4. Komparácia prevodov.....	70
5 Záver	71
Resumé	73
Zoznam použitých zdrojov a literatúry.....	74
Príloha 1: Korpus.....	77

Zoznam tabuliek

Tabuľka 1: Číselné zastúpenie druhov výpožičiek u jednotlivých tematických kategórií	66
Tabuľka 2: Číselné zastúpenie druhov výpožičiek u jednotlivých tematických kategórií pri prevode z čínštiny do japončiny	69
Tabuľka 3: Číselné zastúpenie druhov výpožičiek u jednotlivých tematických kategórií pri prevode z japončiny do čínštiny	70

Zoznam skratiek

Čn – štandardná čínština

Jp – japončina

GVP – grafická výpožička

GVP bez Ú – grafická výpožička

GVP s Ú – grafická výpožička s úpravou

GVP s KL – grafická výpožička s kalkom

SGVP – sémanticko-grafická výpožička

SGVP bez Ú – sémanticko-grafická výpožička bez úpravy

SGVP s Ú – sémanticko-grafická výpožička s úpravou

OV – ostatné výpožičky

Editačná poznámka

Pri zápise výslovnosti čínskych znakov som použila štandardnú latinskú transkripciu 拼音 *pīnyīn*. A pri zápise výslovnosti u japončiny som použila Hepburnovú transkripciu rōmaji.

1 Úvod

V posledných desaťročiach sa svet video herného priemyslu výrazne rozrástol a stal sa jedným z najvplyvnejších kultúrnych a ekonomických fenoménov dneška. S rastúcou globalizáciou trhu a expanziou ázijských hier do medzinárodného priestoru sa preklad a lokalizácia herného obsahu stávajú čoraz dôležitejšími. Tieto procesy nepredstavujú len jednoduchý prenos textu z jedného jazyka do druhého, ale zahŕňajú celý komplex rozhodnutí, ktoré ovplyvňujú vnímanie a porozumenie herného sveta v rôznych kultúrnych kontextoch. Zvlášť zaujímavá je táto problematika pri hrách pochádzajúcich z krajín, kde sa používa znakové písmo, ako je Čína a Japonsko.

Jednou z takýchto hier je *Genshin Impact*, akčná RPG hra vyvinutá čínskym štúdiom HoYoverse, ktorá sa inšpiruje nielen čínskou, ale aj japonskou, európskou a ďalšími svetovými kultúrami. V jej komplexnom hernom svete sa nachádza množstvo postáv, miest, predmetov a ďalších prvkov, ktorých názvy sú často priamo previazané s jazykovým a kultúrnym pozadím danej oblasti. Hra ponúka zaujímavý prípadový materiál pre výskum jazykových prevodov, keďže umožňuje porovnanie toho istého herného obsahu v rôznych jazykových verziách. Vzhľadom na zdieľané znaky medzi čínštinou a japončinou je práve tento jazykový pár mimoriadne vhodný na skúmanie typov výpožičiek a prepisových stratégií, ktoré sa v procese lokalizácie používajú.

Prevod vlastných mien medzi japončinou a čínštinou predstavuje špecifický problém, keďže ide o dva rozdielne jazykové systémy, ktoré však zdieľajú znakový základ, čo vytvára priestor pre rôzne prístupy k prevodu. Predmetom mojej analýzy je korpus herných prvkov pochádzajúcich z dvoch kultúrne špecifických regiónov, Liyue, inšpirovaného čínskou kultúrou, a Inazuma, ktorá je inšpirovaná japonskou kultúrou. Cieľom mojej bakalárskej práce je analyzovať, aké formy prevodu sa používajú pri prepise vlastných mien a názvov z japončiny do čínštiny a naopak a identifikovať najčastejšie používané stratégie. Jednou z mojich výskumných otázok je práve zistiť, aké formy prevodu sa v týchto prípadoch používajú. Ďalšia výskumná otázka sa zameriava na porovnanie oboch smerov prevodu, pričom som spočiatku predpokladala, že najviac budú zastúpené výrazy prenesené grafickým spôsobom. Taktiež som pred zahájením analýzy očakávala, že práve táto forma prevodu bude dominovať vo všetkých siedmich kategóriách. Keďže čínske a japonské znaky si často zachovávajú určitú mieru zrozumiteľnosti aj pri medzijazykovom prevode, predpokladám, že najčastejšie pôjde práve o prevzatie formou grafického prevodu.

Práca je rozdelená na dve hlavné časti. Teoretická časť sa venuje popisu základných pojmov súvisiacich s prekladom vlastných mien, výpožičkami a špecifikám znakových systémov čínštiny a japončiny. Taktiež približuje štruktúru herných svetov a význam lokalizácie v prostredí video herného priemyslu. Praktická časť potom ponúka konkrétnu analýzu vybraných názvov v čínskom a japonskom znení, pričom výsledky sú spracované do tematicky a funkčne rozdelených kategórií.

Výsledky tejto práce by mohli prispieť nielen k lepšiemu pochopeniu procesov lokalizácie medzi čínštinou a japončinou, ale aj k všeobecnému poznaniu o fungovaní vlastných mien v prostredí hier a o spôsobe, akým herní vývojári a prekladatelia pristupujú k tvorbe jazykovo konzistentného a kultúrne dôveryhodného sveta.

2 Teoretická časť

2.1 Literárna onomastika v širšom slova zmysle

Literárna onomastika v širšom slova zmysle je náuka, ktorá sa zaoberá analýzou vlastných mien v literárnych dielach (Dvořáková, 2017, s. 11). Nepatrí však výlučne len do oblasti tradičnej literatúry, ako sú próza či poézia, ale zahŕňa aj ďalšie umelecké formy určené pre čitateľa alebo diváka, napríklad filmy, komiksy či videohry (Robbins, 2023, s. 2). Videohry začali byť populárne približne v 70. rokoch 20. storočia. Výrazný nárast záujmu o online hry však nastal až okolo roku 2004, keď bola spustená dodnes jedna z najznámejších MMORPG¹ hier s názvom *World of Warcraft* (Kowert et al., 2015, s. 5).

Vlastné mená v hrách, nie len že sú vytvorené, aby pomenovali postáv, oblastí, materiálov či iných herných prvkov. Často v sebe nesú aj symbolické asociácie, ktoré podporujú tematickú výstavbu herného sveta. Tak ako v literatúre, aj v hernej fikcii môžu mená postáv a lokalít niesť nielen doslovný význam, ale aj množstvo naznačených alebo odvodených významov. Tieto významy sa často vzájomne dopĺňajú a rozširujú v kontexte ďalších mien, ktoré sa v danom fiktívnom svete vyskytujú (Robbins, 2023, s. 3).

Na rozdiel od kníh, filmov či seriálov, ktoré vytvárajú fiktívny svet primárne ako kulisu pre rozprávanie príbehu, herné svety sú koncipované predovšetkým ako prostredie pre hráča a jeho aktívne pôsobenie v deji. Pri vytváraní herných svetov sa síce často využívajú podobné princípy ako pri tvorbe fikcie v knihách či filmoch, no videohry sa od nich v jednom podstatnom aspekte odlišujú, hráč totiž dej aktívne zažíva, keďže hrá za jednu z postáv a priamo ovplyvňuje vývoj udalostí (Game Design Skills, n. d.). Navyše, budovanie sveta v hrách neplní len naratívnu funkciu, ale aj praktickú, napríklad pri návrhu úrovni slúži na vytváranie logickej a zrozumiteľnej štruktúry hrania, ktorú si hráč dokáže intuitívne osvojiť (Tremblay, 2023, s. 10). Príkladom je hra *Baldur's Gate 3*, ktorá získala v roku 2023 ocenenie Hra roka na odovzdávaní cien The Game Awards. V tejto hre sa dej prispôbuje rozhodnutiam hráča. Každá voľba môže viesť k inému vývoju príbehu, čo znamená, že dvaja hráči môžu zažiť úplne odlišné príbehové línie. Táto interaktivita a možnosť priameho zasahovania do príbehu odlišuje herné svety od literárnych či filmových diel, kde je dej pevne daný. Zároveň práve vďaka tejto participácii sa hráč dokáže s postavou a jej svetom emocionálne silnejšie stotožniť.

¹ Online videohra, v ktorej súčasne hrá veľké množstvo ľudí.

Vytváranie fiktívneho sveta, alebo worldbuilding, je proces tvorby sveta, či už herného, alebo sveta v iných médiách. Pokiaľ ide o herný svet, aj táto jednoduchá definícia môže byť veľmi široká, pretože v závislosti od kontextu a pracovného zamerania môže znamenať rôzne veci. Worldbuilding môže zahŕňať priamu tvorbu herného sveta, od návrhu levelov cez vizuálne spracovanie prostredí až po technickú realizáciu prostredníctvom programovania. Tento pojem má však široký záber a vzťahuje sa aj na prácu scenáristov, ktorí stanovujú pravidlá a logiku fiktívneho sveta a zároveň kladú základy pre postavy a príbehy, ktoré z tohto sveta môžu prirodzene vyrastať (Tremblay, 2023, s. 9).

Nie je to jednorazová úloha, ale prebieha počas celého vývoja hry. Začína už v úvodných fázach, keď sa robia rozhodnutia, ktoré ovplyvňujú prácu rôznych členov tímu, od scenáristov cez dizajnérov až po skladateľov. Zároveň sa však svet ďalej formuje aj počas samotného vývoja. Technické obmedzenia nás môžu donútiť vrátiť sa k niektorým aspektom a upraviť ich. Nové prvky sveta sa často objavujú aj prostredníctvom rôznych foriem prezentácie, čo umožňuje lepšie dotvoriť niektoré detaily. Worldbuilding je teda dynamický proces, ktorý sa vyvíja spolu s hrou a neustále sa prispôsobuje potrebám príbehu aj herných mechaník (Tremblay, 2023, s. 10).

Je tiež dôležité si uvedomiť, že príbeh a worldbuilding sa navzájom dopĺňajú. Bez sveta, v ktorom by sa príbeh mohol odohrávať, by príbeh vôbec nemohol existovať, a zároveň bez príbehu by nebolo jasné, aký svet je potrebné vytvoriť.

2.2 Problematika prevodu vlastných mien

Preklad vlastných mien je dôležitou témou najmä z pohľadu prekladateľskej praxe. Práve počas procesu prekladu sa najzreteľnejšie prejavujú funkcie vlastných mien, ich vzťahy k ostatným častiam textu a ich význam pri vytváraní celkového zmyslu diela. V prekladateľskej praxi sa objavujú tri základné tendencie. Pri voľbe prekladateľského postupu zohráva úlohu viacero faktorov. A medzi tie faktory spadá, či je dielo známe, jeho literárny žáner, čas a miesto diela, a taktiež veková kategória predpokladaných čitateľov, a ďalšie iné faktory (Dvořáková, 2017, s. 196).

2.2.1 Obecné prekladateľské stratégie

Jednou z hlavných stratégií pri preklade vlastných mien je adaptácia, teda prispôbenie mien pravidlám cieľového jazyka a kultúrnemu prostrediu. Tento prístup

umožňuje, aby mená pôsobili prirodzene na čitateľa prekladu, no zároveň by si mali zachovať charakter a funkciu, ktorú im autor v origináli prisúdil. Adaptácia môže výrazne priblížiť čitateľovi atmosféru diela, no zároveň prináša riziko straty pôvodného jazykového či kultúrneho koloritu, čím môže byť text ochudobnený o svoju jedinečnosť (Dvořáková, 2017, s. 198–199). Práve pri takýchto rozhodnutiach zohráva úlohu proces výberu, ktorý je súčasťou celého prekladu. Výsledný text je totiž vnímaný ako hotový produkt, nie ako sled prekladateľských rozhodnutí, ak pôsobí prirodzene a kvalitne (Knittlová et al., 2010, s. 14).

V tejto súvislosti možno hovoriť o troch základných fázach prekladateľskej práce: najprv musí prekladateľ text jazykovo správne pochopiť (filologické pochopenie), následne interpretovať jeho estetické a ideové hodnoty (náladu, štýl, autorský zámer) a napokon ho umelecky preštylizovať do cieľového jazyka (Levý, 1983, s. 53–54). Interpretácia spočíva v odhalení hlbšieho významu textu vrátane emócií, tónu či autorského postoja, a preštylizovanie znamená umelecké pretvorenie textu tak, aby znel prirodzene, štýlovo primerane a zároveň zachoval účinok originálu (Levý, 1983, s. 59–68). Tieto tri kroky, pochopenie, interpretácia a preštylizovanie, vedú k vytvoreniu prekladu, ktorý je nielen formálne správny, ale aj umelecky pravdivý.

Na opačnom konci stojí stratégia zachovania, pri ktorej sa mená ponechávajú v pôvodnej podobe. Tento postup zdôrazňuje cudzie prostredie diela a pripomína čitateľovi, že ide o preklad, nie o pôvodný text. Zachovanie však neznamená úplné kopírovanie, často dochádza k pravopisným alebo gramatickým úpravám, prípadne k prispôbeniu tvarov podľa systému cieľového jazyka. Prekladateľ pritom musí dôsledne poznať jazykové normy oboch jazykov, aby sa vyhol významovým posunom alebo nesprávnym tvarom mien (Dvořáková, 2017, s. 200–201).

Kombinovaný postup predstavuje kombináciu oboch vyššie uvedených stratégií. V tomto prípade prekladateľ ponecháva niektoré mená v originálnej forme, zatiaľ čo iné upravuje alebo prekladá. Úspešné uplatnenie tohto postupu si vyžaduje citlivý výber, aby výsledný text nepôsobil nejednotne a nevyvolával dojem nejasného alebo nelogického prostredia. Ak je však kombinovaný prístup použitý dôsledne a s ohľadom na kontext, môže byť plne funkčný a čitateľsky prirodzený (Dvořáková, 2017, s. 202).

Okrem hlavných stratégií existujú aj rôzne konkrétne techniky, ktorými sa mená v preklade prevádzajú. Patrí sem napríklad kalkovanie, teda doslovný preklad mena, často pri takzvaných hovoriacich menách, čo sú mená postáv, ktoré majú význam aj ako bežné slová alebo slovné spojenie a taktiež charakterizujú danú postavu. Ďalej sa využíva

transkripcia a transliterácia, ktoré slúžia na fonetické alebo abecedné prispôsobenie mena cieľovému jazyku. Substitúcia znamená nahradenie pôvodného mena iným, ktoré má v kultúre prijímateľa podobný účinok. Pri explicitácii prekladateľ dopĺňa vysvetlenie významu mena, čím uľahčuje čitateľovi jeho pochopenie. Naopak, generalizácia predstavuje zovšeobecnenie mena na apelatívum, pokiaľ to text dovoľuje (Dvořáková, 2017, s. 203–206). Použitie týchto techník si zároveň vyžaduje, aby boli prispôsobené jazykovým zvyklostiam cieľového jazyka tak, aby preklad nepôsobil neprirodzene či stroho. Výsledný text by mal pôsobiť ako plnohodnotný originál, nie ako prepis cudzieho diela, pričom dôležitejšie než formálna presnosť je uchovanie významu a funkcie mena v kontexte (Knittlová et al., 2010, s. 17).

Výber konkrétnej stratégie alebo techniky závisí od viacerých faktorov, najmä od významu mena v diele, jeho funkcie v rámci charakteristiky postáv a od toho, aký účinok má mať na čitateľa. Prekladateľ by mal zohľadniť jazykové, kultúrne aj estetické súvislosti, aby výsledný text pôsobil prirodzene, bol čitateľsky zrozumiteľný a zároveň zachovával autorský zámer (Dvořáková, 2017, s. 196).

2.2.2 Lingvistické stratégie

Na rozdiel od literárnych onomastikov klasifikujú lingvisti výpožičky a prekladové stratégie odlišne. Heřmanová-Novotná ich rozdeľuje na fonetické, sémantické, grafické výpožičky a hybridné slová, pričom hybridné slová ďalej delí na dve podskupiny: kalky a novo vytvorené slová² (Novotná, 1967, s. 2–3). Kalky podrobnejšie klasifikuje na explicitný kalk, doslovný kalk a nepresný kalk (Novotná, 1969, s. 49–51).

Kim používa rovnaké štyri základné kategórie, teda fonetické, sémantické, grafické výpožičky a hybridné slová. Na rozdiel od Heřmanovej-Novotnej však hybridné slová ďalej nerozdeľuje. Zároveň kalky nezaraďuje medzi hybridy, ale považuje ich za súčasť sémantických výpožičiek (Kim, 2019, s. 18).

Yip Po-Ching sa od oboch autorov odlišuje tým, že pojem hybridná výpožička vôbec nepoužíva. Namiesto toho rozdeľuje jednotlivé typy výpožičiek do samostatných skupín podľa spôsobu ich prenosu, ako sú transliterácie, kalky alebo znakové prevzatia, bez toho, aby ich explicitne označoval ako hybridné (Yip, 2000, s. 333–346).

² (Induced) new creations.

Wiebusch (2009) sa zameriava na praktické prejavy výpožičiek v štandardnej čínštine a analyzuje ich podľa pôvodu, spôsobu integrácie a typov jazykového kontaktu. Namiesto systematickej klasifikácie výpožičiek zdôrazňuje sociolingvistické a štrukturálne faktory ovplyvňujúce ich prijatie. Upozorňuje najmä na preferenciu nepriameho preberania, ako sú grafické výpožičky z japončiny, kalky a zvukovo-sémantické adaptácie, ktoré často nahrádzajú priame fonetické výpožičky. Aj preto štandardná čínština vykazuje v lexikálnych databázach veľmi nízke percento výpožičiek, hoci jazykový kontakt bol v skutočnosti rozsiahly (Wiebusch et al., 2009, s. 590–595).

Na rozdiel od všeobecných prekladateľských stratégií sa lingvistické prístupy sústreďujú na jazykovú štruktúru preberaného výrazu. Hoci sa tieto stratégie môžu na prvý pohľad javiť ako podobné, lingvisti ich analyzujú oveľa detailnejšie. Ako ukazujú klasifikácie Heřmanovej-Novotnej, Kima, Yipa a Wiebuscha, medzi jednotlivými prístupmi existujú jemné, ale významné rozdiely.

Výpožičky sú ovplyvňované vonkajšími aj vnútornými faktormi. Vonkajšie faktory zahŕňajú spôsoby preberania, ktoré sú podmienené mimojazykovými okolnosťami. Ide napríklad o to, či sa slovo preberá ústne alebo písomne a či sa dostáva priamo do spisovného jazyka alebo sprostredkované cez nárečie. Vnútorné faktory predstavujú jazykové obmedzenia spojené s prispôbením výrazu fonologickému, morfológickému a grafickému systému prijímajúceho jazyka. V čínštine sa tieto vonkajšie faktory často prelínajú, pričom významnú úlohu zohráva aj nepresná výslovnosť zo strany pôvodných používateľov (Novotná, 1968, s. 295–296).

2.3 Výpožičky

Táto podkapitola vysvetľuje základné kategórie výpožičiek, ktoré predstavujú jeden z prostriedkov obohacovania slovnej zásoby a tvorby nových lexém v jazykoch. Výpožičky sa štandardne delia na tieto typy: grafické, sémantické, fonetické, kalky a hybridné slová. Každá z týchto kategórií odráža odlišný spôsob, akým sa lexikálne prvky z iných jazykov začleňujú do slovnej zásoby prijímajúceho jazyka.

Výpožičky predstavujú jednu z foriem obohacovania slovnej zásoby jazyka. V prípade štandardnej čínštiny je podiel priamych výpožičiek mimoriadne nízky, predstavuje približne 1,2 % základnej slovnej zásoby. Namiesto priameho preberania slov z cudzích jazykov čínština preferuje nepriamu integráciu výrazov, najmä prostredníctvom grafických výpožičiek z japončiny, sémantických kalkov, foneticko-sémantických prevodov a

hybridných zložení. Tieto stratégie umožňujú vytvárať nové výrazy pomocou už existujúcich znakov, čo zodpovedá štruktúre a estetike čínskeho písma. Mnohé výpožičky boli navyše natoľko prispôsobené, že ich pôvod je dnes pre bežných hovoriacich neidentifikovateľný. Tento vývoj súvisí nielen s jazykovou štruktúrou, ale aj s historickým postavením čínštiny ako kultúrneho a civilizačného centra, ktoré si zachovávalo istý odstup od priameho preberania cudzích prvkov (Wiebusch et al., 2009, s. 576–596).

V českom akademickom prostredí sa problematike výpožičiek v čínštine dlhodobo intenzívne venovala Heřmanová-Novotná (Novotná 1967, 1968, 1969; Heřmanová-Novotná 1975), ktorá skúmala najmä preberanie slov zo západných jazykov do čínštiny a vytvorila systematickú klasifikáciu typov výpožičiek vrátane hybridných foriem. Na jej teoretické východiská nadväzuje Lavička (2019), ktorý sa v rámci českého sinologického výskumu sústreďuje na špecifickú prípadovú štúdiu adaptácie japonských chrematonym do čínštiny. Analyzuje rôzne stratégie, ako sa japonské názvy značiek prispôbujú čínskemu trhu, pričom poukazuje na výnimočnosť situácie, keďže oba jazyky využívajú (aspoň čiastočne) čínske znaky. To umožňuje nielen fonetický, ale aj grafický či významový prenos, pričom výber konkrétneho prístupu často ovplyvňujú kultúrne konotácie alebo marketingové ciele (Lavička, 2019, s. 29–44). Tieto poznatky sú relevantné aj pre oblasť populárnej kultúry, kde k podobným procesom dochádza pri prevode vlastných mien postáv či názvov fiktívnych svetov medzi japončinou a čínštinou, čo je predmetom tejto práce.

2.3.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky vznikajú prebratím pôvodných znakov z jedného jazyka do druhého, pričom sa zachováva ich grafická podoba aj význam. Tento typ výpožičky je možný najmä medzi jazykmi, ktoré používajú znakové (ideografické) písmo, ako napríklad čínština a japončina. V takom prípade nie je potrebné zachovať pôvodnú výslovnosť, význam sa prenáša priamo prostredníctvom znaku, bez ohľadu na jeho fonetickú realizáciu v pôvodnom jazyku. Výslovnosť sa prispôbuje systému prijímajúceho jazyka podľa toho, ako sa daný znak v danom jazyku bežne číta (Novotná, 1967, s. 614).

Mnohí výskumníci nepovažujú japonské grafické výpožičky za výpožičky v pravom zmysle slova, a niektorí dokonca tvrdia, že tieto výrazy nepochádzajú priamo z Japončiny. Kim však poukazuje na to, že v 现代汉语词典 Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn (Slovník

modernej čínštiny) z roku 1978 sú tieto výrazy klasifikované ako japonské grafické výpožičky (Kim, 2019, s. 16–17).

Podľa Zhaa možno japonské grafické výpožičky rozdeliť do piatich kategórií. Prvou kategóriou je prepis, pri ktorom sa cudzojazyčné slová najprv prepísali do japončiny v podobe katakany, a následne do čínštiny ako fonetický ekvivalent, napríklad ガス *gasu* (z holandského „gas“) → 瓦斯 *wāsī* (Zhao, 2006, s. 310).

Druhou kategóriou sú znaky vytvorené v japončine. Približne od 4. storočia Japonci používali čínske znaky, ktoré si postupne prispôbili a začali vytvárať aj nové. Vzniklo tak približne 2700 nových alebo upravených znakov, z ktorých niektoré boli neskôr prevzaté späť do čínštiny, napríklad znak 腺 *sen* (z anglického „gland“) → 腺 *xiàn* (Zhao, 2006, s. 311).

Tretia kategória zahŕňa slovnú zásobu vytvorenú v japončine, ktorú Zhao považuje za najkreatívnejšiu a najcennejšiu časť výpožičiek. Mnohé z týchto slov sa tak prirodzene začlenili do čínštiny, že ich japonský pôvod dnes nie je bežne známy, napríklad 科学 *kagaku* → 科学 *kēxué* (veda) (Zhao, 2006, s. 311).

Štvrtú kategóriu tvoria japonsky predefinované výrazy. Tieto slová bývajú považované za najkontroverzejšie, keďže sa len pomaly udomácnili v modernej čínštine. Príkladom je 民主 *minshu* → 民主 *mínzhǔ* (demokracia) (Zhao, 2006, s. 313).

Piatou kategóriou sú štruktúrne a funkčné slová, najmä sufixy, ktoré sa používajú na označenie abstraktných alebo konceptuálnych významov. Tieto výrazy vypĺňajú lexikálne medzery v čínštine a poskytujú produktívny model pre tvorbu nových výrazov, napríklad partikula 的 *de* (Zhao, 2006, s. 314).

2.3.2 Sémantické výpožičky

Podľa Heřmanovej-Novotnej sémantická výpožička vzniká tak, že sa význam cudzieho slova priradí už existujúcemu slovu v preberajúcom jazyku, ktoré je buď synonymné, alebo mu je podobné formou. V prvom prípade ide o tzv. „výpožičku-synonymum“, v druhom o „výpožičku-homonymum“. Výsledkom nie je nové slovo, ale rozšírenie významu už existujúceho slova, teda vznik polysémie (Novotná, 1967, s. 614). Sémantické výpožičky možno ilustrovať napríklad na prevode slova vitamín, ktoré bolo v čínštine vyjadrené ako 维生素 *wéishēngsù*. V tomto prípade dochádza k využitiu

domácich čínskych výrazových prvkov so zameraním na prenesenie významu pôvodného cudzieho slova (Kim, 2019, s. 24).

2.3.3 Fonetické výpožičky

Fonetické výpožičky vznikajú tak, že si prijímajúci jazyk preberie cudzie slovo spolu s jeho významom a zároveň si osvojí aj jeho výslovnosť. Tá sa však prispôbii fonologickým pravidlám prijímajúceho jazyka, takže výsledná podoba sa môže od pôvodného slova výrazne líšiť (Novotná, 1967, s. 613). Tento proces možno dobre pozorovať napríklad pri prevode anglického slova *Disney* do čínštiny, kde vznikol tvar 迪斯尼 *Dísīní*, alebo pri prevode slova *káva* ako 咖啡 *kāfēi* (Kim, 2019, s. 23).

2.3.4 Kalky

Kalky sú typom výpožičiek, pri ktorých si jazyk preberá cudzie slovo tak, že zachová jeho štruktúru, ale každý významový prvok (morfém) nahradí domácim ekvivalentom. Výsledné slovo tak kopíruje pôvodný model, no je tvorené výlučne z prvkov samotného preberajúceho jazyka (Novotná, 1967, s. 614). Tento proces možno ilustrovať na príklade prevodu anglického slova *download* (stiahnuť) do čínštiny ako 下载 *xiàzài*, kde boli časti „down“ (dole) a „load“ (načítať) doslovne preložené pomocou čínskych významových ekvivalentov (Kim, 2019, s. 24).

2.3.5 Hybridné výpožičky

Hybridné výpožičky vznikajú spojením domácich a cudzích jazykových prvkov. Môžu byť buď priamo inšpirované zahraničnými vzormi, alebo predstavovať originálne výtvary. V oboch prípadoch odrážajú schopnosť prijímajúceho jazyka kreatívne používať prevzaté prvky pri tvorbe nových slov (Novotná, 1967, s. 614). Heřmanová-Novotná hybridné výpožičky rozdeľuje do troch základných skupín a to na explikatívne hybridy, kombinované hybridy a samostatné hybridy (Novotná, 1969, s. 49–51).

2.4. Charakteristika hry Genshin Impact

Hra *Genshin Impact* je akčná RPG hra s otvoreným svetom, vyvinutá čínskym štúdiom *HoYoverse* (Adams, 2022, s. 188). Hra je dostupná zadarmo na viacerých platformách, vrátane PC, mobilných zariadení a PlayStation. Zárobok tvorcov pochádza najmä zo systému tzv. *gacha*, v ktorom hráči pomocou hernej meny náhodne získavajú nové postavy a zbrane (Reyes, 2025).

Dej hry sa odohráva vo fantasy svete zvanom Teyvat, ktorý je rozdelený na sedem regiónov, z ktorých je každý inšpirovaný skutočnou kultúrou a má jedného zastupujúceho boha, tzv. Archona, ktorý reprezentuje určitý element (napr. vietor, oheň, voda atď.). Hráč sa ujíma úlohy Cestovateľa, ktorý prichádza do Teyvatu z iného sveta a pátra po svojom stratenom súrodencovi. Cestou sa zapletá do politických konfliktov, starobylých tajomstiev a súbojov medzi frakciami, ako sú napríklad Fatui alebo Abyss Order. U základnej postavy Cestovateľa si hráč vždy na začiatku môže vybrať, za ktorého zo súrodencov chce hrať, a po vybratí sa už výber zmeniť nedá.

Hráč ovláda tím štyroch postáv, medzi ktorými môže počas súbojov voľne prepínať. Každá postava má vlastný príbeh, osobnosť, elementálnu schopnosť a používa konkrétny druh zbrane (napr. meč, luk, kopiju, obojručný meč alebo grimoár). Dôležitou súčasťou hry je tzv. elementálny systém, ktorý umožňuje kombinovať efekty rôznych prvkov, napríklad kombinácia vody a elektriny vytvorí elektrošok, zatiaľ čo oheň a vietor šíria plamene do väčšieho okolia. Týmto spôsobom si hráč vytvára rôzne taktiky a kombinácie.

Medzi regióny, ktoré už boli prístupné, patria napríklad Mondstadt (inšpirovaný Nemeckom), Liyue (inšpirované Čínou), Inazuma (inšpirovaná Japonskom), Sumeru (inšpirované Blízkym východom a Indiou), Fontaine (inšpirovaný Francúzskom) a Natlan (inšpirovaný Latinskou Amerikou). Posledným, zatiaľ neprístupným regiónom je Snezhnaya, ktorá je inšpirovaná slovanskými krajinami, ale hlavne Ruskom.

Okrem hlavného príbehu hra ponúka množstvo vedľajších misií, výziev, hádaniek a svet na prieskum, od pláží cez lesy až po zasnežené hory. Hráč zbiera materiály, poráža bossov, vylepšuje zbrane, získava artefakty a postupne si buduje silný tím. Hra podporuje aj kooperatívny režim až pre štyroch hráčov, v ktorom môžu spoločne plniť úlohy a bojovať proti silnejším nepriateľom.

Genshin Impact je známy svojou vysokou vizuálnou kvalitou, anime estetikou, kvalitným dabingom a pravidelnými aktualizáciami, ktoré prinášajú nové postavy, udalosti a oblasti na preskúmanie. Hra má silnú komunitu fanúšikov, ktorí tvoria fanarty, príbehy,

cosplaye a teórie o svete Teyvat. Celkovo ide o hru, ktorá kombinuje akčný súbojový systém, emocionálne príbehy a rozsiahly svet plný tajomstiev, v ktorom sa hráč neustále učí nové veci a objavuje niečo nové.

3 Spôsob spracovania

V tejto kapitole sa venujem metodológii, akú som použila na spracovanie mojej analýzy a korpusu. Keďže u korpusu išlo o jazykový materiál zo sveta videohry, ako hlavný zdroj som využila známu fanúšikovskú stránku *Genshin Impact Wiki*, ktorá obsahuje rozsiahle informácie o fiktívnych svetoch hry (dostupné z: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact_Wiki). Východiskom mojej práce bolo preštudovanie všetkých entít a kategórií, ktoré sa vyskytujú v regiónoch Liyue a Inazuma. Pri každom prvku som analyzovala, či ide o prvok špecificky vytvorený pre herný svet, alebo o objekt, ktorý má pôvod v reálnom svete. Najmä v kategóriách jedál a zvierat som zaznamenala množstvo položiek, ktoré boli inšpirované reálnou kultúrou, čo viedlo k zníženiu celkového počtu položiek zahrnutých do korpusu. Po zostavení predbežného zoznamu som korpus overila priamo v hre. A to tak, že som prepínala jazykové nastavenia najprv do čínštiny a následne do japončiny, aby som overila výskyt a názvy jednotlivých položiek. Keďže ide o online hru, ktorá sa neustále rozširuje a dopĺňa o nový obsah, zvolila som stratégiu, že korpus nebude po jeho uzavretí ďalej rozširovaný ani aktualizovaný, a to ani v prípade dodatočného obsahu pridaného do regiónov Liyue alebo Inazuma.

Po finalizácii korpusu som všetky položky rozdelila do siedmich kategórií podľa ich funkcie alebo využitia. Prvou kategóriou sú hrateľné postavy, druhou miesta, mestá, oblasti a domény, treťou jedlá, štvrtou nepriatelia a monštra, piatou zbrane a artefakty, šiestou materiály a poslednou, siedmou, zvieratá. Aj keď by sa mohlo zdať, že zbrane a artefakty spolu nesúvisia, v hernom svete obe slúžia na vylepšenie sily postáv, preto sú zaradené do spoločnej kategórie. Celkový počet položiek v mojom korpuse je 374, pričom pod Liyue spadá 209 položiek a pod Inazumu spadá 165 položiek. Celý korpus je systematicky usporiadaný podľa týchto siedmich kategórií, pričom každá kategória je ďalej rozdelená na názvy z Liyue a z Inazumy. Korpus je v mojej práci radený podľa skupín výpožičiek, pričom vždy začínam s názvami z Liyue.

Následne som výpožičky klasifikovala do troch hlavných skupín. Pri tejto klasifikácii som vychádzala z kategorizácie navrhutej Heřmanovou-Novotnou v jej troch článkoch publikovaných v časopise *Archiv Orientální* v 60. rokoch (Novotná 1967, 1968, 1969; Heřmanová-Novotná 1975). Tieto texty sa zaoberajú prevodom medzi dvoma jazykmi, pričom vychádzajú z transpozície medzi pleremickým a kenemickým písmom. Kenemické písmo je typ písma, ktorého základné jednotky reprezentujú výlučne zvuk a nenesú samostatný význam (Coulmas, 1999, s. 71), na rozdiel od pleremického písma, kde

znaky vyjadrujú súčasne význam aj zvuk (Coulmas, 1999, s. 408). Uvedená klasifikácia však nebola úplne prispôbená typu analýzy, ktorý som realizovala ja, keďže oba analyzované jazyky využívajú pleremické písmo. Hoci japonská abeceda kana patrí medzi kenemické písmo (Coulmas, 1999, s. 71), keďže jej znaky nenesú samostatný význam, vo výnimočných prípadoch bol časť názvu zapísaný pomocou kany, no mal aj svoj znakový ekvivalent, ktorý sa v bežnom jazyku už až tak aktívne nepoužíva. Preto som pri ich zaradení do jednotlivých typov výpožičiek prihliadala na ich etymológiu a pracovala som s pôvodným znakovým zápisom, nie s jeho kanovou verziou. Vzhľadom na to, že som v dostupnej odbornej literatúre nenašla žiadnu podrobnejšiu typológiu, ktorá by zodpovedala charakteru môjho jazykového korpusu, upravila som pôvodný model Heřmanovej-Novotnej tak, aby čo najpresnejšie reflektoval výsledky mojej analýzy.

Najväčšie rozšírenie som zaviedla v rámci kategórie grafických výpožičiek, ktoré som ďalej rozdelila na niekoľko podtypov. Prvým z nich sú grafické výpožičky bez úpravy (skratka GVP bez Ú), pri ktorých nedošlo k žiadnej zmene. Ide o výrazy prevzaté v pôvodnej grafickej podobe bez gramatickej, štylistickej alebo významovej úpravy. Druhým podtypom sú grafické výpožičky s úpravou (skratka GVP s Ú), kde sa síce znaky nezmenili, no nastala gramatická, štylistická alebo deskriptívna úprava. Ďalším typom sú grafické výpožičky s kalkom (skratka GVP s KL), v ktorých časť názvu bola prevedená doslovne a časť zostala zachovaná v grafickej podobe.

Ďalej som vyčlenila sémanticko-grafické výpožičky, ktoré kombinujú zachovanie grafickej podoby so zmenou významu. Tie som rozčlenila na sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy (skratka SGVP bez Ú), pri ktorých nastal významový posun bez zásahu do gramatiky alebo štylistiky, a sémanticko-grafické výpožičky s úpravou (skratka SGVP s Ú), kde okrem významovej zmeny nastala aj gramatická alebo štylistická úprava.

Napokon som vytvorila osobitnú skupinu ostatných výpožičiek (skratka OV), ktoré kombinujú viacero prvkov naraz. Do tejto skupiny patrí sémanticko-grafická výpožička s fonetickou zložkou, v ktorej sa spája významový posun, grafický prevod a fonetická transkripcia časti názvu; ďalej foneticko-grafická výpožička bez úpravy, v ktorej je časť názvu prevedená foneticky a časť graficky; foneticko-grafická výpožička s úpravou, kde okrem uvedených prvkov nastala aj gramatická alebo štylistická zmena; a napokon sémantická výpožička s úpravou, ktorá kombinuje významový prevod s gramatickou alebo štylistickou úpravou.

Týmto spôsobom som upravila klasifikáciu tak, aby zodpovedala konkrétnym jazykovým javom, ktoré som počas analýzy identifikovala v rámci môjho korpusu. Pri

grafických výpožičkách som z každého regiónu uviedla po dva príklady, keďže tieto názvy sa líšili len v type znakov alebo v gramatických úpravách, ktoré som popísala v komentári ku každej kategórii. Naopak, príklady, ktoré som klasifikovala ako sémanticko-grafické výpožičky, som spracovala individuálne a rozobrala ich podrobne, keďže v nich dochádzalo k významovým posunom a zložitejším zásahom do pôvodného výrazu.

Všetky príklady som uviedla v tabuľkách, kde je vždy uvedený názov v znakoch spolu s výslovnosťou. Pri analýze som sa zamerala na dve časti herného sveta, Liyue, ktoré je inšpirované Čínou, a Inazumu, ktorá čerpá z japonskej kultúry. Pre lepšiu prehľadnosť som príklady z týchto regiónov farebne rozlíšila: oranžovou farbou som označila položky z Liyue a fialovou farbou položky z Inazumy.

Pri jednotlivých častiach práce som využila množstvo sekundárnych zdrojov, ktoré sa zaoberajú výpožičkami v modernej čínštine, tvorbou slov (wordbuilding) a problematikou prekladu. V prvej podkapitole teoretickej časti, venovanej literárnej onomastike v širšom slova zmysle, som vychádzala najmä z publikácií zameraných na literárnu onomastiku *Literární onomastika* od Dvořákovej (2017) a *Literary Onomastics* od Robbins (2023) a na tvorbu fikčných svetov v hrách, konkrétne z knihy *Collaborative Worldbuilding for Video Games* od Tremblay (2023). Tieto zdroje boli pre moju prácu mimoriadne prínosné, pričom knihy Dvořákovej a Robbins sa vyznačujú jasnosťou a vecnosťou výkladu. Kniha od Tremblay mi poskytla dôležitý pohľad na fungovanie worldbuildingu v počítačových a konzolových hrách a prispela k lepšiemu pochopeniu kontextu analyzovaného materiálu.

Na oboznámenie sa s prekladateľskými stratégiami som okrem knihy *Literární onomastika* od Dvořákovej pracovala aj s publikáciami *Překlad a překládání* od Knittlovej et. al. (2010) a *Umění překlada* od Levého. Aj keď som využila edíciu Levého knihy z roku 1983, jeho výklad prekladateľských princípov považujem za nadčasový a stále aktuálny.

Základom pre lingvistický rámec mojej práce sa stali štyri články od Heřmanovej-Novotnej (Novotná, neskoršie Heřmanová-Novotná) publikované v 60. rokoch v časopise *Archív orientální* (Novotná 1967, 1968, 1969; Heřmanová-Novotná 1975) s názvami *Contributions to the Study of Loan-Words and Hybrid Words in Modern Chinese* a *Morphemic reproductions of foreign lexical models in modern Chinese*. Hoci sú tieto texty staršieho dáta, ich relevancia pre štúdium výpožičiek v modernej čínštine pretrváva. Svedčí o tom aj ich časté citovanie v súčasnej odbornej literatúre. Heřmanovej-Novotnej

klasifikácia výpožičiek mi prišla najprehľadnejšia a zároveň najvhodnejšia pre potreby tejto práce, najmä preto, že sa venuje aj výpožičkám z japončiny.

Túto tematiku rozpracúvajú aj ďalšie dve významné publikácie: *Mandarin Loanwords* (Kim, 2012) a článok *Japanese Loanwords in Modern Chinese* (Zhao, 2006) publikovaný v *Journal of Chinese Studies*, ktorý sa výlučne zameriava na japonské výpožičky. Obe práce obohatili môj výskum o dôležité poznatky a doplnili rámec vytvorený na základe starších textov.

Pri analýze a preklade názvov a jednotlivých znakov som využila viacero slovníkov. Hlavným zdrojom pre preklady z čínštiny bol *The Contemporary Chinese Dictionary: Chinese-English Edition* (2002), zatiaľ čo pri prekladoch z japončiny som vychádzala najmä z *Japonsko-českého slovníka* (Leda, 2005) a *Kodansha's Furigana English-Japanese Dictionary* (2013). V prípade potreby prekladu medzi čínštinou a japončinou (v oboch smeroch) som používala aj starší, ale cenný slovník *Eclectic Chinese-Japanese-English Dictionary of Eight Thousand Selected Chinese Characters* (1884), ktorý sa ukázal ako praktický doplnok k modernejším zdrojom.

4 Analýza

4.1 Hrateľné postavy

Prvou kategóriou v mojom zozname javov sú hrateľné postavy, ktorých celkový počet je 37. Väčšina mien v tomto zozname patrí do kategórie grafických výpožičiek, konkrétne 32. Avšak na základe analýzy som identifikovala päť mien, ktoré do tejto kategórie nespádajú. Ide o postavy z Inazumy a to *Gorou*, *Kirara* a *Thoma*, a dve postavy z Liyue a to *Xinyan* a *Yaoyao*. Podrobnejšej analýze a rozboru týchto mien sa budem venovať v rámci kategórií, do ktorých jednotlivé mená spadajú.

4.1.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úprav

Pod grafické výpožičky bez úprav spadá väčšina hrateľných postáv, konkrétne 32 z celkového počtu 37. V tejto súvislosti je potrebné zdôrazniť, že štandardná čínština používa zjednodušené znaky, zatiaľ čo japončina využíva znaky, ktoré vo väčšine prípadov zodpovedajú ich tradičnej podobe. Z tohto dôvodu sa môžu znaky v oboch jazykoch líšiť, aj keď ide o ten istý znak, v japončine sa totiž používa jeho tradičný ekvivalent, zatiaľ čo v čínštine jeho zjednodušená verzia. Do tejto skupiny patria nasledujúce príklady:

Postavy z Liyue:

Čn: 钟离 <i>Zhōnglí</i>	Jp: 鍾離 <i>Shouri</i>
Čn: 香菱 <i>Xiānglíng</i>	Jp: 香菱 <i>Shanrin</i>

Postavy z Inazumy:

Jp: 神里綾華 <i>Kamisato Ayaka</i>	Čn: 神里绫华 <i>Shénlǐ Líng huá</i>
Jp: 千織 <i>Chiori</i>	Čn: 千织 <i>Qiānzhi</i>

Grafické výpožičky s úpravou

V kategórii mien hrateľných postáv sa na základe analýzy identifikovalo iba jedno meno, ktoré spadá do kategórie grafickej výpožičky s úpravou.

<p> Jp: 綺良々 <i>Kirara</i> </p>	<p> Čn: 绮良良 <i>Qǐliángliáng</i> </p>
---	---

Ide o meno postavy Kirara, pochádzajúcej z časti regiónu Inazuma. Pri analýze sa mierne líši v znakovom prepise medzi japončinou a čínštinou. V japončine sa pri zápise mena využíva zdvojovací znak 々, ktorý ako naznačuje jeho funkcia, opakuje predchádzajúci znak, v tomto prípade 良 *-ra*, čím vzniká 良々 *-rara*. Naopak, v čínštine sa tento znak takmer vôbec nepoužíva, a preto sa zdvojenie realizuje explicitným opakovaním posledného znaku 绮良良 *Qǐliángliáng*. Táto stylistická odlišnosť poukazuje na to, že ide o prípad grafickej výpožičky s úpravou.

Jedným z hlavných dôvodov, prečo sa zdvojovací znak 々 už takmer vôbec nepoužíva, sú historické a jazykové reformy. Hoci sa zdvojovacie znaky objavovali v starovekých čínskych textoch, postupne sa z písomných prací vytratili. V priebehu 20. storočia sa reformy čínskeho písma sústredili na štandardizáciu a zjednodušenie znakov, pričom znak 々 nebol zaradený medzi oficiálne interpunkčné symboly (Zhu, 2017, s. 113).

V roku 1951 boli v Číne prijaté prvé pravidlá používania interpunkcie, no zdvojovacie znaky v nich neboli uvedené. Krátkodobé uznanie 々 ako štandardného symbolu prišlo v roku 1977 v rámci druhej vlny zjednodušenia čínskych znakov. Táto reforma však bola v roku 1986 zrušená a spolu s ňou bol tento znak definitívne odstránený z oficiálnej čínskej ortografie. V roku 2000 čínska vláda v zákone o štandardizovanom písanom a hovorenom jazyku výslovne potvrdila, že zdvojovacie znaky, vrátane 々, nepatria do normatívneho systému čínskych znakov (Zhu, 2017, s. 114).

Hoci sa 々 v neformálnych ručne písaných textoch občas vyskytuje, vo formálnych, úradných a akademických dokumentoch a textoch sa nepoužíva. Čínsky jazyk kladie dôraz na jasnosť a jednoznačnosť, preto sa pri písaní uprednostňuje explicitné zdvojovanie znakov, napríklad 谢谢 *xièxiè* namiesto 谢々.

Tento rozdiel medzi čínskym a japonským znakovým písmom odráža rozdielne jazykové normy a vývojové smerovanie oboch kultúr.

4.1.2 Sémanticko-grafické výpožičky

<p> Čn: 辛焱 <i>Xīnyàn</i> </p>	<p> Jp: 辛炎 <i>Shin'en</i> </p>
--	---

Z mien hrateľných postáv pod túto kategóriu spadá Xinyan. Pri mene Xinyan som zaznamenala menšiu zmenu v použití druhého znaku 焱 *yàn*, ktorý znamená buď iskra alebo oheň. V čínštine sa použil znak 焱 *yàn*, ktorý znamená „iskra“ alebo „oheň“ a často sa vyskytuje v osobných menách. Naopak, v japončine bol použitý znak 炎 *en*, ktorý v danom kontexte vyjadruje významy ako „plameň“, „zápal“ alebo „žiara“. Tento znak má v japončine dve čítania: kun’yomi (japonské čítanie) ほのお *honoo* a on’yomi (čínske čítanie) えん *en*, pričom čínske čítanie sa používa pri zloženinách viacerých znakov. Hoci znaky 焱 *yàn* a 炎 *en* majú podobný význam, znak 焱 *honoo*, *en* sa v japončine takmer vôbec nepoužíva, a preto bol v tejto jazykovej verzii použitý znak s podobným významom. Tento rozdiel ilustruje odlišné jazykové normy a vývinové tendencie v čínskom a japonskom písme.

4.1.3 Ostatné výpožičky

Sémantické výpožičky

Jp: ゴロウ <i>Goroo</i>	Čn: 五郎 <i>Wǔláng</i>
-------------------------	-------------------------

Pri analýze mena postavy Gorou som zistila, že v japončine je zapísané v slabičnom písme katakana, čo ho výrazne odlišuje od japonských alebo čínskych znakov. Zároveň som identifikovala pravdepodobný dôvod tohto zápisu, je Gorou inšpirovaný skutočnou historickou osobnosťou z japonských dejín. Namiesto použitia reálneho mena samuraja 柴五郎 *Shiba Gorou*, ktoré sa zapisuje japonskými znakmi, bolo jeho meno prepísané do katakany, čím sa vytvoril určitý odstup od historickej postavy (Video Games and Japan’s Three Main Writing Systems, 2019). Napriek tomu sa v čínskom prevode použili pôvodné znaky samuraja Shiba Goroua, keďže čínština nemá iné znakové písmo a takúto úpravu si, na rozdiel od japončiny, nemôže dovoliť.

Fonetické výpožičky

Jp: トーマ <i>Tooma</i>	Čn: 托马 <i>Tuōmǎ</i>
-------------------------	------------------------

Pri analýze mena postavy Thoma som dospela k záveru, že ide o fonetickú výpožičku. Dôvodom je skutočnosť, že jeho meno nepochádza z regiónu inšpirovaného

Japonskom (Inazuma), ale z oblasti založenej na nemeckej kultúre (Mondstadt). S vysokou pravdepodobnosťou ide o variantu nemeckého mena Thomas, ktoré sa v čínštine zapisuje buď ako 汤姆 *Tāngmǔ* alebo 托马斯 *Tuōmǎsī*, pričom pri Thomovi, odstránili koncové 斯 *sī*, a tak vytvorili menej používanú variantu mena Thomas. Napriek tomu som sa rozhodla zahrnúť túto postavu do analýzy, keďže pochádza z Inazumy, hoci jeho meno má odlišný pôvod.

Čn: 瑶瑶 <i>Yáoyao</i>	Jp: ヨォーヨ <i>Yooyo</i>
-------------------------	--------------------------

Posledné meno postavy, pri ktorom som analyzovala iný spôsob prevodu než grafický, z môjho zoznamu všetkých hrateľných postáv, je meno Yaoyao. Ide o fonetický prevod, pričom nie je možné ho porovnávať s menom postavy Gorou (pozri vyššie), keďže Yaoyao neodkazuje na žiadnu konkrétnu fiktívnu postavu. V japončine je bežné, že prezývky pre malé deti alebo mená domácich maznáčikov sú písané v katakane. Keďže Yaoyao predstavuje roztomilé malé dievčatko, ktoré nie je úplne človekom, ale skôr adeptusom (mýtickou alebo božskou bytosťou), sú tieto predpoklady v tomto prípade opodstatnené.

4.2 Mestá, miesta, oblasti a domény

Druhá kategória zahŕňa názvy miest, oblastí a domén, ktorých celkový počet je 117. Analýza odhalila viacero rozdielnych výsledkov, pričom v tejto kategórii opäť prevažovali grafické výpožičky.

4.2.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úprav

Pod grafické výpožičky pri druhej kategórii taktiež spadá väčšina miest, oblastí a domén, konkrétne 65 z celkového počtu 117. Do tejto skupiny patria nasledujúce príklady:

Oblasti z Liyue:

Čn: 轻策庄 <i>Qīngcè Zhuāng</i>	Jp: 軽策荘 <i>Keisaku Sou</i>
---------------------------------	-------------------------------

Čn: 璃沙郊 <i>Líshā Jiāo</i>	Jp: 璃沙郊 <i>Risha Kou</i>
------------------------------	-----------------------------

Oblasti z Inazumy:

Jp: 大日御輿 <i>Dainichi Mikoshi</i>	Čn: 大日御輿 <i>Dàrì Yùyú</i>
Jp: 神無塚 <i>Kanna Zuka</i>	Čn: 神无冢 <i>Shénwú Zhǒng</i>

Grafické výpožičky s úpravou

Grafické výpožičky s úpravou predstavujú druhú najpočetnejšiu skupinu v rámci druhej kategórie, pričom najčastejšie ide o úpravy gramatického charakteru (23). Medzi nimi dominuje prispôsobenie privlastňovacieho znaku cieľovému jazyku. V čínštine sa na vyjadrenie privlastnenia používa atributívne slovce 的 *de* alebo 之 *zhī*, pričom 之 *zhī* sa v modernej čínštine vyskytuje prevažne už len v písaných a formálnych textoch. V japončine túto funkciu plní partikula の *no*. Avšak takmer vo všetkých oblastiach Liyue, ktoré patria do tejto skupiny, sa atributívne slovce 的 *de* alebo 之 *zhī* nevyskytuje, s výnimkou jednej oblasti. Do tejto skupiny patria nasledujúce príklady:

Oblasti z Liyue:

Čn: 地中之盐 <i>Dìzhōng zhī Yán</i>	Jp: 地中の塩 <i>Chichuu no Shio</i>
Čn: 碧水原 <i>Bìshuǐ Yuán</i>	Jp: 碧水の原 <i>Heki Sui no Hara</i>

Oblasti z Inazumy:

Jp: 岐の地 <i>Kunado no Chi</i>	Čn: 岐之地 <i>Qí zhī Dì</i>
Jp: 蛇心の地 <i>Jashin no Chi</i>	Čn: 蛇心之地 <i>Shéxīn zhī Dì</i>

Grafické výpožičky s kalkom

V tejto kategórii sa nachádza 17 miest, oblastí a domén z celkového počtu 117. Keďže ide o grafické výpožičky s kalkom, k výraznejším úpravám v tejto skupine nedošlo.

Výnimkou sú len dva názvy, pri ktorých bolo prispôsobené použitie privlastňovacieho znaku 之 *zhī* alebo partikuly の *no* podľa jazykových pravidiel cieľového jazyka.

Miesta, oblasti a domény z Liyue:

Čn: 地下矿区 <i>Dìxià Kuàngqū</i>	Jp: 地下鉱区 <i>Chika Kouku</i>
Čn: 崎岖石厅 <i>Qíqū Shítīng</i>	Jp: 嶮しき石堂 <i>Kewashiki Sekidou</i>

Miesta, oblasti a domény z Inazumy:

Jp: 蛇腸の道 <i>Jachou no Mihi</i>	Čn: 蛇肠之路 <i>Shécháng zhī Lù</i>
Jp: 名椎の浜 <i>Nadzuchi no Hama</i>	Čn: 名椎滩 <i>Míngzhuī Tān</i>

4.2.2 Sémanticko-grafické výpožičky

Sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy

Do tejto skupiny patrí 3 miest a domén z celkového počtu 117. Analýza týchto sémanticko-grafických výpožičiek bez úpravy ukázala, že názvy týchto miest a domén boli prevedené zväčša graficky s pridanou sémantickou časťou, ktorá bližšie opisuje o aké miesto alebo doménu ide.

Miesta, oblasti a domény z Liyue:

Čn: 翠玦坡 <i>Cuìjué Pō</i>	Jp: 翠決坡 <i>Suiketsu Zaka</i>
-----------------------------	---------------------------------

Pri mieste 翠玦坡 *Cuìjué Pō* došlo k jednej sémantickej úprave. Tá nastala u znaku 玦 *jué*, ktorý bol v japonskej verzii názvu nahradený znakom 決 *ketsu* (sino-japonské čítanie). Aj keď sú si tieto dva znaky podobné, či už graficky alebo významovo, nejde o rovnaké znaky. Znak 玦 *jué* znamená „rozbitý kúsok nefritu“, zatiaľ čo znak 決 *ketsu* znamená „rozhodnúť“, „urovnať“ a „zrútiť“. Znak 玦 *ketsu* síce v japončine existuje a jeho definícia znie ako „Staroveká mužská ozdoba. Prívesok v tvare prsteňa s chýbajúcou časťou.“, no používa sa prevažne v historických alebo špecializovaných kontextoch. Z tohto dôvodu pravdepodobne lokalizátori zvolili znak 決 *ketsu*, ktorý má rovnaké čítanie, je graficky podobný a zároveň bežnejší a čitateľnejší pre širšiu skupinu používateľov.

Týmto rozhodnutím sa však pôvodný význam názvu miesta výrazne zmenil.

Čn: 明蘊鎮 <i>Míngyùn Zhèn</i>	Jp: 明蘊町 <i>Mei'un Chou</i>
--------------------------------	-------------------------------

Pri mieste 明蘊鎮 *Míngyùn Zhèn* došlo k jednej sémantickej úprave. Tá nastala u posledného znaku 鎮 *zhèn*, ktorého významy zahŕňajú „pevnosť“, „posádkové stanovište“ a „mesto“. Tento výraz môže naznačovať, že ide o miesto s vojenským významom, ako napríklad ťažobná lokalita pod vojenskou ochranou, alebo o správnu jednotku, ktorá spadá pod okresnú administratívu. V japonskom názve bol však použitý znak 町 *chou*, ktorého významy sú „mesto“, „dedina“, „mestský blok“ alebo „ulica“. Tento znak skôr označuje všeobecne osídlené územie bez explicitného názvu vojenskej alebo administratívnej funkcie. Z tohto dôvodu by sa síce dalo uvažovať o grafickej výpožičke s približným kalkom, vzhľadom na významovú odchýlku som sa však rozhodla zaradiť tento prípad pod sémanticko-grafickú výpožičku.

Čn: 临时主矿道 <i>Línshí Zhǔ Kuàngdào</i>	Jp: 臨時本坑 <i>Rinji Honkou</i>
---	---------------------------------

Pri mieste 临时主矿道 *Línshí Zhǔ Kuàngdào* došlo k jednej sémantickej úprave, a to pri výraze 矿道 *kuàngdào*, ktorý možno voľne preložiť ako „banícky tunel“. V japonskej verzii názvu bol nahradený výrazom 坑 *kou*, ktorý doslovne znamená „jama“ a „diera“. V dôsledku tejto zmeny došlo k sémantickému zovšeobecneniu. Hoci sa v hre vizuálne aj funkčne jedná o tunel, japonský názov používa menej špecifický výraz, ktorý označuje len dutinu, či výkop v zemi.

Sémanticko-grafické výpožičky s úpravou

Do tejto podskupiny patrí 9 miest a domén z celkového počtu 117. Analýza sémanticko-grafických výpožičiek s úpravou ukázala, že názvy sú prevedené rovnako ako sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy. V tejto skupine však zároveň došlo aj ku gramatickým úpravám, ktoré odrážajú prispôbenie jazykovým normám cieľového jazyka.

Miesta, oblasti a domény z Liyue:

Čn: 无妄坡 <i>Wúwàng Pō</i>	Jp: 無妄の丘 <i>Mubou no Oka</i>
-----------------------------	---------------------------------

Pri mieste 无妄坡 *Wúwàng Pō* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie partikule の *no* v japonskej verzii názvu. Ďalšia úprava sa týka znaku 坡 *pō*, ktorý znamená „sklon“, „svah“ a „horský svah“, a v japončine bol nahradený znakom 丘 *oka*, s významom „kopec“ a „pahorok“. Oba výrazy označujú vyvýšený terén, a preto sa môžu na prvý pohľad javiť ako ekvivalentné. Významovo však nejde o to isté. Kým 坡 *pō* poukazuje konkrétne na svahovitý terén, 丘 *oka* označuje samostatný kopec. Zdá sa, že pri prevode do japončiny lokalizátori zvolili jednoduchší výraz bez potreby špecifikovať, že ide o svah.

Čn: 遁玉陵 <i>Dùnǜ Líng</i>	Jp: 遁玉の丘 <i>Ton'gyoku no Oka</i>
-----------------------------	-------------------------------------

Pri mieste 遁玉陵 *Dùnǜ Líng* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie partikule の *no* v japonskej verzii názvu. Ďalšia úprava sa týka znaku 陵 *líng*, ktorý vo všeobecnosti znamená „kopec“, avšak v tomto kontexte vystupuje v sekundárnom význame ako „hrobka“ a „mauzóleum“. Pri prevode do japončiny bol tento znak nahradený výrazom 丘 *oka*, teda „kopec“ alebo „pahorok“, čím pôvodný význam súvisiaci s pohrebným alebo historickým významom miesta zanikol. Tým sa zároveň stratila aj časť významového odkazu na príbeh tejto oblasti.

Čn: 天適谷 <i>Tiānqíú Gǔ</i>	Jp: 天穹の谷 <i>Tenkyuu no Tan</i>
------------------------------	-----------------------------------

Pri mieste 天適谷 *Tiānqíú Gǔ* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie partikule の *no* v japonskej verzii názvu. Ďalšia úprava nastala vo výraze 天適 *tiānqíú*, konkrétne pri znaku 適 *qíú*, ktorý znamená „čulý“, „mocný“ a „silný“. V japončine bol tento znak nahradený znakom 穹 *kyuu*, s významom „obloha“. Celý názov miesta má teda v japončine význam „Údolie nebies“, zatiaľ čo pôvodný čínsky názov by sa dal preložiť

ako „Údolie nebeských síl“. Pri prevode do japončiny sa tak významový aspekt odkazujúci na silu a energiu nebies vytratil.

Čn: 禄华池 <i>Lùhuá Chí</i>	Jp: 瀝華の池 <i>Rokuka no Ike</i>
-----------------------------	----------------------------------

Pri mieste 禄华池 *Lùhuá Chí* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie partikule の *no* v japonskej verzii názvu. Ďalšia úprava nastala v znaku 禄 *lù*, ktorý odkazuje na rieku Lushui v provincii Jiangxi a má významy ako „čistá voda“ a „precedené kvapaliny“. V japončine bol tento znak nahradený graficky podobným znakom 瀝 *roku*, s významami ako „filtrvať“, „výroba papiera“, „cediť“ a „vlhký“. Vzhľadom na to, že znak 禄 *lù* sa v čínštine prakticky nepoužíva mimo hydronyma Lushui a v japončine sa vôbec nevyskytuje, pravdepodobne bol pri prevode zvolený graficky podobný a čitateľnejší znak.

Čn: 巨渊之口 <i>Jùyuān zhī Kǒu</i>	Jp: 巨渊洞口 <i>Kyoen Horaguchi</i>
-----------------------------------	------------------------------------

Pri mieste 巨渊之口 *Jùyuān zhī Kǒu* došlo k jednej sémantickej úprave, a to v druhej časti názvu 之口 *zhī kǒu*, ktorú možno voľne preložiť ako „ústa (niečoho)“. V japonskej verzii bola táto časť nahradená výrazom 洞口 *horaguchi*, čo možno preložiť ako „ústa jaskyne“ alebo „otvor jaskyne“. V japonskom prevode tak došlo k významovému posunu smerom k špecifikácii, že ide konkrétne o vstup do jaskyne. Lokalizátori tak zrejme zámerne zvolili konkrétnejší výraz, namiesto jednoduchého prevzatia štruktúry s partikulou の *no*.

Čn: 古茶树坡 <i>Gǔ Cháshù Pō</i>	Jp: 老茶樹の丘 <i>Rouchaju no Oka</i>
---------------------------------	-------------------------------------

Pri mieste 古茶树坡 *Gǔ Cháshù Pō* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie partikule の *no* v japonskej verzii názvu. Ďalšia úprava sa týka znaku 古 *gǔ*, ktorý znamená „starobylý“, ktorý bol prevedený v japonskej verzii na znak 老 *rou* (sino-japonské čítanie), s významom „starý vek“, „vek“ a „zrelý“. Zatiaľ čo čínsky názov poukazuje na to, že ide o čaj pochádzajúci z veľmi starých čajovníkov, japonská verzia

kladie dôraz skôr na zrelosť samotného čaju. Posledná zmena nastala u znaku 坡 *pō*, ktorý bol rovnako prevedený do japončiny znakom 丘 *oka*, ako u predošlého prípadu uvedeného vyššie (无妄坡 *Wúwàng Pō*).

Čn: 岩中幽谷 <i>Yánzhōng Yōugǔ</i>	Jp: 山間幽谷 <i>Sankan Yuukoku</i>
-----------------------------------	-----------------------------------

Pri mieste 岩中幽谷 *Yánzhōng Yōugǔ* došlo k viacerým úpravám. Prvá úprava sa týka znaku 岩 *yán*, ktorý znamená „skala“, „kameň“ a „útes“. V japonskej verzii bol nahradený znakom 山 *san* (sino-japonské čítanie), ktorý znamená „hora“ a „kopec“. S najväčšou pravdepodobnosťou sa lokalizátori rozhodli pre znak 山 *san*, keďže pôsobí prirodzenejšie v názvoch krajinných útvarov a môže byť vnímaný ako vizuálne aj významovo prístupnejší. Druhá úprava sa týka znaku 中 *zhōng*, ktorý znamená „v strede“, „uprostred“ alebo „v rámci (niečoho)“. V japončine bol tento znak nahradený znakom 間 *kan* (sino-japonské čítanie), ktorý znamená „medzi (dvoma vecami)“, prípadne „interval (v čase či priestore)“. Aj keď sa tieto výrazy môžu javiť ako synonymné, ich použitie sa líši. Zatiaľ čo 中 *zhōng* vyjadruje pozíciu vo vnútri jedného celku, 間 *kan* poukazuje na priestor medzi dvoma objektmi alebo časové rozpätie. V tomto prípade tak došlo k miernemu významovému posunu.

Domény z Inazumy:

Jp: 夢想楽土の結末 <i>Musou Rakudo no Ketsumatsu</i>	Čn: 梦想乐土之歿 <i>Mèngxiǎng Lètǔ zhī Mò</i>
--	--

Pri doméne 夢想楽土の結末 *Musou Rakudo no Ketsumatsu* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 之 *zhī*. Ďalšia zmena sa týka výrazu 結末 *ketsumatsu*, ktorý znamená „koniec“. V čínskej verzii bol nahradený znakom 歿 *mò*, s významom „smrť“ alebo „umrieť (kvôli chorobe)“. Zvolením tohto výrazu došlo k významovému posunu od neutrálneho zakončenia k výrazu s jasne tragickým alebo fatálnym nádychom. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre túto úpravu zámerne, aby zvýraznili symbolický význam smrti ako definitívneho konca.

Jp: 紅葉ノ庭 Momiji no Niwa	Čn: 栲染之庭 Huārǎn zhī Tíng
----------------------------	-----------------------------

Pri doméne 紅葉ノ庭 *Momiji no Niwa* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly ノ *no* atributívnym slovom 之 *zhī*. Ďalšia úprava sa týka výrazu 紅葉 *momiji*, ktorý označuje „červené jesenné listy“ a často sa viaže na javory v období jesene. V čínskej verzii bol tento výraz nahradený spojením 栲染 *huārǎn*, ktoré možno voľne preložiť ako „zafarbená breza“. Čínsky názov prebral znak 栲 *kaba*, *momiji*, ktorý sa v japončine používa aj ako alternatíva k 紅葉 *momiji* a môže označovať najmä javor dľaňolistý. V čínštine ide o zriedkavý znak, ktorý sa niekedy uvádza ako označenie pre druh brezy, ale bežne sa nepoužíva. Výber tohto znaku pravdepodobne reflektuje snahu zachovať jesennú obraznosť pôvodného názvu, pričom bol zvolený znak graficky a významovo blízky, no jazykovo prispôbený čínskemu systému.

4.3 Jedlá

Tretia kategória zahŕňa jedlá, ktoré boli vytvorené špeciálne pre hru *Genshin Impact*, pričom ich inšpirácia prevažne vychádza z reálnych pokrmov. V hre sa špecifikujú tým, že po použití, dávajú postavám rôzne vylepšenia na dobu určitú. Celkový počet jedál v tejto kategórii je 29. Analýza ukázala, že väčšina z nich patrí do kategórie grafických výpožičiek bez úprav a sémanticko-grafických výpožičiek s úpravou, pričom sú zastúpené aj menšinové výpožičky.

4.3.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úprav

Do kategórie grafických výpožičiek bez úpravy patrí 8 jedál z celkového počtu 29. V rámci tejto skupiny som nezaznamenala žiadne významné zmeny okrem úprav znakov, ktoré sa vyskytujú buď v zjednodušenej, alebo tradičnej podobe.

Jedlá z Liyue:

Čn: 仙跳墙 <i>Xiān Tiào Qiáng</i>	Jp: 仙跳牆 <i>Senchoushou</i>
Čn: 琼玉果汤	Jp: 瓊玉果湯

<i>Qióngyù guǒ Tāng</i>	<i>Keigyoku Katou</i>
-------------------------	-----------------------

Jedlá z Inazumy:

Jp: 紺田煮 <i>Konda Ni</i>	Čn: 紺田煮 <i>Gàntián Zhǔ</i>
Jp: 紫苑雲霓 <i>Shion Ungei</i>	Čn: 紫苑云霓 <i>Zǐyuàn Yúnní</i>

B) Grafické výpožičky s kalkom

Do skupiny grafických výpožičiek s kalkom spadajú 3 jedlá z celkového počtu 29.

Jedlá z Inazumy:

Jp: 団子牛乳 <i>Dango Gyuunyuu</i>	Čn: 团子牛奶 <i>Tuánzǐ Niúǎi</i>
Jp: ロック団子牛乳 <i>Rokku Dango Gyuunyuu</i>	Čn: 摇滚团子牛奶 <i>Yáogǔn Tuánzǐ Niúǎi</i>

4.3.2 Sémanticko-grafické výpožičky

C) Sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy

Do tejto skupiny patrí väčšina jedál, konkrétne 10 z celkového počtu 29. Analýza sémanticko-grafických výpožičiek bez úpravy ukázala, že názvy jedál sú buď prevedené priamo podľa ich významu do cieľového jazyka, alebo sú adaptované kreatívnym spôsobom, ktorý zachováva odkaz na pôvodný význam vo východiskovom jazyku.

Podrobnejšia analýza jedál z Liyue:

Čn: 沉玉茶露 <i>Chényù Chálù</i>	Jp: 沈玉茶 <i>Chingyoku Cha</i>
---------------------------------	---------------------------------

Čaj 沉玉茶露 *Chényù Chálù* sa vyrába pomocou čajových lístkov adeptovského čaju z oblasti Chenyu. Pri prevode do japončiny bol vypustený znak 露 *lù*, pretože v čínštine okrem významu „rosa“ označuje aj „destilovaný nápoj z kvetov, ovocia alebo listov“, zatiaľ čo v japončine tento význam nenesie. Z tohto dôvodu bol pri prevode odstránený. Hoci sa znak 露 *lù* nachádza aj v názve čaju 玉露 *gyokuro*, v tomto prípade odkazuje skôr na spôsob pestovania čaju (tienenie pred slnečným žiarením), než na jeho abstraktné vlastnosti.

Čn: 好茶满月 <i>Hǎochá Mǎnyuè</i>	Jp: 良茶・满月 <i>Ryōcha Mangetsu</i>
----------------------------------	-------------------------------------

Jedlo 好茶满月 *Hǎochá Mǎnyuè* sa v hre vyrába pomocou čajových lístkov adeptovského čaju z oblasti Chenyu, z vtáčieho vajíčka, múky a cukru. U tohto jedla môžeme spozorovať, že do japončiny sa prvý znak 好 *hǎo* vo význame “dobrý”, preložil pomocou znaku 良 *ryō*. V japončine sa znak 好 *kou* používa skôr vo význame „mať rád“ alebo „oblubovať“. Vyskytuje sa napríklad v slove 好き *suki*, ktoré znamená „mať rád“. Naopak, znak 良 *ryō* vyjadruje „dobrý“ v zmysle kvality alebo stavu a neobsahuje konotáciu emocionálnej obľuby. V čínštine majú oba znaky význam „dobrý“, avšak ich použitie sa líši. Znak 好 *hǎo* je univerzálny a môže označovať, že niečo je dobré, v poriadku alebo uspokojivé v rôznych kontextoch. Naproti tomu 良 *liáng* sa používa podobne ako v japončine, primárne na označenie kvality alebo stavu niečoho. Z tohto porovnania vyplýva, že nahradenie znaku 好 *hǎo* znakom 良 *ryō* v japonskom prevode reflektuje dôkladné pochopenie jazykových preferencií a kultúrnych nuáns, čím sa prispôsobuje špecifikám japonského jazykového a estetického systému. Okrem toho si môžeme všimnúť, že v japonskom prevode 良茶・满月 *ryōcha mangetsu* je medzi slovami použitý znak „・“ *nakaguro*, ktorý slúži na oddelenie dvoch samostatných, ale súvisiacich pojmov. Tento znak sa v japončine často používa na zvýšenie čitateľnosti a estetickej jasnosti, čo je dôležité najmä v kontextoch, kde je potrebné zdôrazniť jednotlivé komponenty (Koichi & Dexter, 2016).

Čn: 翡玉什锦袋 <i>Fěiyù Shíjīn Dài</i>	Jp: 翠玉福袋 <i>Suigyoku Fukubukuro</i>
--------------------------------------	--

Pokrm 翡玉什锦袋 *Fěiyù Shíjīn Dài* sa v hre vyrába pomocou lotusu, jueyun čili papričky, kapusty a šunky. Pri prevode tohto jedla došlo k viac úpravám, ktoré môžeme v prevode z čínštiny do japončiny analyzovať. Ako prvá zmena je prevod 翡玉 *fěiyù* na 翠玉 *suigyoku*. Jedným z dôvodov, prečo nezanechali prvý znak z čínštiny, aj keď sa v japončine vyskytuje, je ten, že sa znak 翡 *hi* v japončine nepoužíva tak často ako v čínštine. Významovo je podobný ako v čínštine, kde 翡 *hi* znamená „rybárík“ a „jadeit“, ale v japončine sa pre význam „rybárík“ používa slovo 川蜋 *kawasemi*. Znak 翡 *hi* sa v

japončine spája so znakom 翠 *sui*, ako je tomu v slove 翡翠 *hisui*, ktoré znamená „jadeit“ alebo „nephrit“. Toto slovo môže stáť samo o sebe, ale je zvyčajne v spojení so znakom pre farbu 色 *iro*, ako v 翡翠色 *hisuiiro*, čo znamená „nephritovo zelená“. Teda, 翡翠 *hisui* má blízky význam k „jadeitu“, ale nie je to úplne presný význam. V japončine sa pre „jadeit“ používa aj slovíčko 硬玉 *kōgyoku*. Presný význam 翠玉 *suigyoku* je „emeraldový jadeit“ alebo „smaragdový jadeit“. Aj keď v čínštine 翡翠 *fěiyù* primárne znamená „jadeit“, v metaforickom význame môže niesť aj význam „smaragdu“ alebo niečoho podobne vzácneho a zeleného. Takže pri japončine sa rozhodli zvoliť viac používanú variantu, s podobným významom. Oba znaky odkazujú na „zelený smaragd“.

Druhá zmena nastala pri prevode výrazu 什锦袋 *shíjīn dài* na 福袋 *fukubukuro*. Výraz 什锦袋 *shíjīn dài* možno rozdeliť na dve časti a to, 什锦 *shíjīn*, čo znamená „miešaný“ alebo „rozmanitý“, a 袋 *dài*, čo znamená „taška“ alebo „vrecko“. Spolu tento výraz označuje tašku alebo vrecko, v ktorom sa nachádzajú rozličné predmety alebo ingrediencie. Na rozdiel od toho, 福袋 *fukubukuro* nie je možné rozdeliť na dve časti, pretože ide o jedno slovo označujúce tašku, ktorá sa predáva v obchodoch počas japonského nového roku, s cieľom prilákať šťastie a prosperitu v nadchádzajúcom roku. Oba výrazy majú veľmi podobný význam, 什锦袋 *shíjīn dài* označuje tašku alebo vrecko, v ktorom sa nachádzajú rôzne veci, zatiaľ čo 福袋 *fukubukuro* možno preložiť ako „tajomná taška“ alebo „taška šťastia“, pričom obe nesú nuanciu, že obsahujú zmiešané alebo prekvapujúce predmety. Pri prevode sa s najväčšou pravdepodobnosťou zohľadnili kultúrne špecifiká, aby bol výraz pre japonské publikum zrozumiteľnejší a lepšie prijateľný.

Čn: 海灯节特色来来菜 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Lái-lái Cài</i>	Jp: 海灯祭特別お食べくだ 菜 <i>Kaitou Sai Tokubetsu</i> <i>Otabekudasai</i>
---	--

Jedlo 海灯节特色来来 *Hǎidēng Jié Tèsè Lái lái Cài*, ktoré je v hernom prostredí dostupné len počas časovo obmedzeného eventu osláv lunárneho nového roku, nedá sa vyrobiť ako väčšina jedál, ale len kúpiť. Pri analýze názvu tohto jedla možno pozorovať, že prvá časť 海灯节特色 *hǎidēng jié tè sè* bola prevedená do japončiny s rovnakým významom. V druhej časti 来来菜 *lái lái cài*, bol význam síce zachovaný, no došlo k stylistickým úpravám. Konkrétne pred sloveso 食べる *taberu*, „jesť“ bol pridaný

zdvorilostný prefix お *o*, čím sa zvýšila úroveň zdvorilosti výrazu. Zásadnou zmenou je však použitie znaku 菜 *sai* na konci názvu, čo naznačuje kreatívny prekladateľský prístup.

V japončine sa výraz „pod’ jesť“ bežne vyjadruje 食べに来てください *tabe ni kite kudasai* alebo 食べください *tabekudasai*. Výraz ~ください *-kudasai*, ktorý sa pridáva na koniec viet ako zdvorilá koncovka, vyjadruje prosbu, žiadosť alebo jemný rozkaz a končí na slabiku さい *sai*. Táto slabika foneticky zodpovedá výslovnosti znaku 菜 *sai*, čo umožnilo prekladateľom namiesto jednoduchého použitia さい *sai* kreatívne využiť tento znak. Týmto sa nielen zachovala zvuková podobnosť s pôvodným výrazom, ale zároveň sa pridal významový rozmer, keďže 菜 *sai* priamo odkazuje na jedlo. Zdá sa, že lokalizátor využil túto fonetickú zhodu na vytvorenie kreatívnej slovnej hry, čím sa prevod prispôbil japonskému jazykovému systému a estetike.

Čn: 海灯节特色白玉汤 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Báiyù Tāng</i>	Jp: 海灯祭特別白玉湯 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Shiratama Suupu</i>
--	---

Jedlo 海灯节特色白玉汤 *Hǎidēng Jié Tèsè Báiyù Tāng*, podobne ako predchádzajúce dva pokrmy, je dostupné na kúpu výlučne iba počas osláv lunárneho nového roka. Prvá časť 海灯节特色 *hǎidēng jié tèsè* bola prevedená do japončiny s rovnakým významom, ale môžeme pozorovať menšiu zmenu v znakoch pri 节 *jié* na 祭 *sai* a -色 *-sè* na -別 *-betsu*. Významovo sa zhodujú, ale oba jazyky na vyjadrenie festivalu používajú iný znak, pretože znak 节 *jié* v japončine v tradičnej forme 節 *setsu, fushi*, má iný význam. Pri 特色 *tèsè* a 特別 *tokubetsu*, obe varianty slov existujú v oboch jazykoch s rovnakým významom. Ale v čínštine sa častejšie pri opisovaní jedla používa 特色 *tèsè*, než 特別 *tèbiè*, a to z dôvodu, že toto jedlo je charakteristickým jedlom osláv lunárneho nového roka. Pri čom v japončine sa pre špecialitu alebo charakteristické jedlo konkrétneho miesta alebo udalosti, používa slovíčko 名物 *meibutsu*. Pri druhej časti 白玉汤 *báiyù tāng*, nastala zmena iba v použití tradičnej verzie znaku 汤 *tāng*.

Čn: 海灯节特色禽蛋羹 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Qín Dàn Gēng</i>	Jp: 海灯祭特別茶碗蒸し <i>Kaitou Sai Tokubetsu Chawanmushi</i>
--	--

Pokrm 海灯节特色禽蛋羹 *Hǎidēng jié Tèsè Qín Dàn Gēng*, je taktiež iba dostupný na kúpu počas eventu lunárneho nového roku. Druhá časť 禽蛋羹 *qín dàn gēng* bola nahradená výrazom 茶碗蒸し *chawanmushi*, ktorý označuje japonské jedlo s veľmi podobným chuťovým profilom. V tomto prípade ide o adaptáciu, pri ktorej bol pôvodný pokrm nahradený kultúrne relevantným ekvivalentom s podobnou chuťou.

Čn: 海灯节特色扣三丝 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Kòu Sān Sī</i>	Jp: 海灯祭特別璃月三糸 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Riiyue Sansuu</i>
--	--

Pokrm 海灯节特色扣三丝 *Hǎidēng Jié Tèsè Kòu Sān Sī* dostupný na kúpu len počas eventu lunárneho nového roku. Prvá časť názvu bola doslovne preložená do japončiny. Pri druhej časti 扣三丝 *kòu sān sī* sa stretávame so zaujímavým prípadom kultúrnej adaptácie, kde pôvodný čínsky kulinársky termín 扣 *kòu* označuje techniku, pri ktorej sa pripravené jedlo uloží do misky a následne sa preklopí na tanier, aby si zachovalo tvar a estetický vzhľad. A keďže japončina nemá priamy ekvivalent pre túto čínsku kuchársku metódu, tak to lokalizátorov naviedlo k tvorivému riešeniu. A to, že do názvu použili meno oblasti Liyue, 璃月三糸 *Riiyue sansuu*, z ktorej toto jedlo pochádza, aby ukázali, že je to špecialita práve tejto oblasti.

Čn: 轻策农家菜 <i>Qīngcè Nóngjiācài</i>	Jp: 軽策農家料理 <i>Keisaku Nouka Ryouri</i>
---------------------------------------	---

Jedlo 轻策农家菜 *Qīngcè Nóngjiācài* sa vyrába v hre pomocou ingrediencií, ktoré zahŕňajú hríby, lotosový kvet, jueyun čili papričku a kapustu. Pri prvej časti názvu 轻策农家 *qīngcè nóngjiā* sa to previedlo na 軽策農家 *keisaku nouka*. Pri japonskom prevode ale použili tradičný ekvivalent znakov. Na prevod druhej časti 菜 *cài* použili japonský ekvivalent pre jedlo, 料理 *ryouri*, keďže v japončine sa 菜 *sai* používa vo významoch prílohy k jedlu a zeleniny ako v čínštine. A na vyjadrenie jedla používajú 料理 *ryouri*.

Podrobnejšia analýza jedál z Inazumy:

Jp: 活力にゃんこ飯 <i>Katsuryoku Nyankohan</i>	Čn: 活力喵饭 <i>Huólì Miāo Fàn</i>
--	-----------------------------------

Jedlo 活力にゃんこ飯 *Katsuryoku Nyankohan* sa vyrába pomocou týchto nasledovných ingrediencií, ktoré zahŕňajú rybu, surové mäso, morská trávu a ryžu. Prvá časť názvu 活力 *katsuryoku* „vitalita“, „sila“ a „energia“ je do čínštiny prevedená totožne znakovito a aj významovo. Pri druhej časti にゃんこ飯 *nyankohan* „mačiatkovské jedlo“ sa v japonskom názve použila hiragana so znakom. Výraz sa skladá zo slovíčok にゃんこ *nyanko* „mačiatko, mačička“ a 飯 *han* „pokrm“ a „varená ryža“. A s najväčšou pravdepodobnosťou odkazuje na reálne japonské jedlo キャラ弁 *kyaraben* „postavičkové bentó“. Keďže v čínštiny nemajú inú abecedu, než len znaky, ako v japončine. Tak použili čínske onomatopoeje 喵 *miāo* „mňau“, ktoré si je dosť blízke k japonskému にゃんこ *nyanko*, keďže „mňau“ je v japončine ako にゃん *nyan*. Takže pri prevode tohto jedla sa čínsky lokalizátori rozhodli pre kreatívny prevod.

Jp: 渡来鳥肉 <i>Torai Toriniku</i>	Čn: 渡来禽肉 <i>Dùlái Qínròu</i>
-----------------------------------	---------------------------------

Jedlo 渡来鳥肉 *Torai Toriniku* sa vyrába z týchto ingrediencií, ktoré zahŕňajú kuracie stehno, levanduľový melón, múku a vtáčie vajce. Pričom, druhá časť 鳥肉 *toriniku* bola prevedená na 禽肉 *qínròu* „hydina“. V japončine majú taktiež znak 禽 *tori* (rovnaké čítanie ako 鳥 *tori* „vták“), ale už okrem zložených slov, kde sa vyslovuje sino-japonským čítaním on'yomi *kin*, sa v modernej japončine nepoužíva. Používa sa výhradne slovo 鳥肉 *toriniku*, ktoré doslova znamená „vtáčie mäso“, ale ktoré v skutočnosti odkazuje na kuracie mäso. Čínsky prevod tak reflektuje jazykovú prax a preferencie v danom jazykovom prostredí.

Sémanticko-grafické výpožičky s úpravou

Do tejto skupiny patrí 5 z celkového počtu 29. Analýza sémanticko-grafických výpožičiek s úpravou ukázala, že názvy sú prevedené rovnako ako sémanticko-grafické

výpožičky bez úpravy. V tejto skupine však zároveň došlo aj ku gramatickým úpravám, ktoré odrážajú prispôbenie jazykovým normám cieľového jazyka.

Podrobnejšia analýza jedál z Liyue:

Čn: 古华鱼羊鲜 <i>Gǔhuá Yú Yáng Xiān</i>	Jp: 古華風・魚と羊肉の煮込み <i>Koka Fuu - Sakana to Youniku no Nikomi</i>
--	---

Jedlo 古华鱼羊鲜 *Gǔhuá Yú Yáng Xiān* sa v hre vyrába pomocou týchto ingrediencií, ktoré zahŕňajú surové mäso a rybu. Približný prevod názvu jedla 古华鱼羊鲜 do slovenčiny je „Guhua ryba a jahňacina“. Pri prevode môžeme vidieť, že čínsky názov to presne nevyjadruje, že ide o dusenú rybu a dusené jahňacie mäso, zatiaľ čo v japonskom prevode je tento spôsob prípravy konkretizovaný pomocou výrazu 煮込み *nikomi*, ktorý označuje dusené jedlo. Taktiež pri 古华 *gǔhuá* sa v prevode do japončiny 古華風 *koka fuu* pridal znak pre 風 *fuu* „štýl“, čo označuje tiež štýl prípravy jedla. V prevode sa taktiež k výrazu 古华 *gǔhuá* pridal znak 風 *fuu* „štýl“, čím vznikol výraz 古華風 *koka fuu*, ktorý poukazuje na štýl prípravy jedla. V názve teda došlo k gramatickej aj stylistickej úprave. Keďže v japončine nie je možné umiestniť viaceré podstatné mená vedľa seba bez gramatickej väzby, boli pri prevode pridané partikuly と *to* „a“, „s“ a の *no*. Zároveň bol medzi slová vložený aj znak „・“ *nakaguro* (viz. vysvetlenie vyššie).

Čn: 绝云锅巴 <i>Juéyún Guōbā</i>	Jp: 絶雲のお焦げ <i>Zetsuun no Okoge</i>
---------------------------------	---------------------------------------

Jedlo 绝云锅巴 *Juéyún Guōbā* sa vyrába pomocou týchto ingrediencií, ktoré zahŕňajú rastlinu konský chvost, ryžu, šunku a jueyun čili papričku. Prvá časť názvu 绝云 *juéyún* bola jednoducho prevedená graficky, pričom v japončine použili tradičné znaky 絶雲 *zetsuun*. Pri druhej časti v japončine pridalí gramatickú partikulu の *no*, keďže sa nejedná o ustálený výraz a jednotlivé slová nemôžu stáť vedľa seba bez spojenia. 锅巴 *Guōbā* v čínskom názve odkazuje na malého živého medvedíka jednej z postáv Xiangling z Liyue, ktorého pomenovala práve podľa tohto jedla. V japončine sa však použil výraz お焦げ *okoge*, ktorý síce vystihuje význam slova, ale nenadväzuje žiadny vzťah k postave samotnej. Pri prevode teda došlo k strate sémantickej vrstvy súvisiacej s herným svetom a

postavou. Hoci japonskí lokalizátori mohli použiť meno medvedíka, ktorý v japončine je グウオパー *Guopaa*, ale rozhodli sa pre prevod významu jeho mena v čínštine, čo znamená pripálenú ryžu, ktorá ostane na panvici, čím však zmizol významový odkaz na konkrétnu postavu.

Čn: 海灯节特色炸萝卜丸子 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Zhà Luóbo Wánzi</i>	Jp: 海灯祭特別大根の揚げ 団子 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Daikon no Agedango</i>
---	---

Jedlo 海灯节特色炸萝卜丸子 *Hǎidēng Jié Tèsè Zhà Luóbo Wánzi* je taktiež dostupné na kúpu iba počas časom obmedzeného eventu osláv lunárneho nového roku. Pri analýze možno pozorovať, že celý názov tohto jedla sa preložil do japončiny s rovnakým významom. Menšia zmena nastala iba z gramatického hľadiska, a to pridaním partikule の *no* v druhej časti názvu 大根の揚げ団子 *daikon no agedango*. V japončine táto partikula vyjadruje modifikačný vzťah medzi podstatnými menami (Makino a Tsutsui, 1994, s. 314), kde prvé podstatné meno 大根 *daikon*, „red'kovka“ špecifikuje druhé 揚げ団子 *agedango* „vyprážené guľky“. Bez partikuly の *no* by spojenie 大根揚げ団子 *daikon agedango* bolo gramaticky neštandardné a nejasné. Ale v niektorých prípadoch (napr. ustálené výrazy) môže byť partikula の *no* vynechaná. Táto výnimka sa však v tomto prípade neuplatňuje.

Čn: 松茸酿肉卷 <i>Sōngróng Niàng Ròu Juàn</i>	Jp: 松茸の肉巻き <i>Matsutake no Niku Maki</i>
---	---

Pokrm 松茸酿肉卷 *Sōngróng Niàng Ròu Juàn* sa v hre vyrába pomocou týchto ingrediencií, ktoré zahŕňajú matsutake hrib a surové mäso. Pri prvej časti názvu 松茸 *sōngróng* sa nič nezmenilo, znaky aj význam ostali rovnaké. V druhej časti 酿肉卷 *niàng ròu juàn* pri prevode nastalo pár zmien. Jedna z nich je gramatická úprava pridaním partikule の *no*. Zároveň bol vynechaný znak 酿 *niàng*, ktorý má viacero významov, avšak v tomto kontexte označuje „plnenie zeleniny“, teda spôsob prípravy jedla. V japončine bol tento prvok vynechaný, pravdepodobne preto, že slovo 巻き *maki* už samo o sebe naznačuje, že ide o plnenú rolku. Je možné, že lokalizátori považovali ponechanie oboch výrazov s rovnakou významovou funkciou za redundantné.

Čn: 兽肉薄荷卷 <i>Shòuròu Bòhé Juǎn</i>	Jp: ミントの獣肉巻き <i>Minto no Juuniku Maki</i>
---------------------------------------	--

Jedlo 兽肉薄荷卷 *Shòuròu Bòhé Juǎn* sa vyrába za pomoci týchto ingrediencií, ktoré zahŕňajú mäta, surové mäso, jueyun čili papričku. Pri analýze som si všimla prvú výraznejšiu zmenu, ktorá v prevode do japončiny nastala, a to konkrétne zmena slovosledu. V čínskom názve sa mäta 薄荷 *bòhé* nachádza medzi výrazmi 兽肉 *shòuròu* „mäso divokého zvieratá“ a 卷 *juǎn* „rolka“, zatiaľ čo v japončine je mäta ミント *minto* umiestnená na začiatku názvu. Tento presun je pravdepodobne spôsobený snahou prispôbiť názov prirodzenej japonskej štylistike, kde prídavné alebo určujúce výrazy často predchádzajú hlavné podstatné meno, ktoré opisujú. V tomto prípade mäta špecifikuje typ mäsovej rolky. Ďalšou úpravou je pridanie privlastňovacej partikule の *no*, ktoré opisuje, že sa jedná práve teda o mäťovú mäsovú rolku. Zmena nastala aj pri znaku 兽 *shòu* na 獣 *juu*. Mohlo by sa zdať, že ide o tradičný variant znaku 兽 *shòu*, ale nie je to tak. Japončina si pôvodný tradičný znak 兽 *shòu* sama upravila a zjednodušila na formu 獣 *juu*. Tento prípad poukazuje na to, že aj v Japonsku prebiehali reformy znakov, ktoré boli pôvodne prevzaté z čínštiny. Prvé reformy čínskych znakov v Japonsku začali v roku 1946 po druhej svetovej vojne (Liu, 2009, s. 265).

4.3.3 Ostatné výpožičky

Medzi kategóriu ostatných výpožičiek patrí pár jedál, ktoré nespádajú pod hlavné kategórie, a to sú 3 z celkového počtu 29.

Sémantická výpožička

Jedlo z *Liyue*:

Čn: 丰年有余 <i>Fēngnián Yǒuyú</i>	Jp: 実り豊か <i>Minori Yutaka</i>
-----------------------------------	----------------------------------

Jedlo 丰年有余 *Fēngnián Yǒuyú* sa vyrába pomocou ingrediencií, ktoré zahŕňajú rybu, mrkvu, cibuľu a kvetu fialová tráva. Prvá polovica názvu 丰年 *fēngnián* „rok bohatej úrody“, do japončiny preložili s podobným významom 実り *minori* „dozrievanie (plodiny)“ a „úroda“. Druhú polovicu 有余 *yǒuyú* „mať hojnosť“ a „mať nadbytok“ preložili ako 豊か *yutaka* „hojný“.

Sémanticko-grafická výpožička s fonetickou výpožičkou

Jedlo z Liyue:

Čn: 海灯节特色烤吃虎鱼 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Kǎo Chīhǔ Yú</i>	Jp: 海灯祭特別チ虎魚焼き <i>Kaitou Sai Tokubetsu Chikozakana Yaki</i>
---	--

Pokrm 海灯节特色烤吃虎鱼 *Hǎidēng Jié Tèsè Kǎo Chīhǔ Yú* je rovnako dostupné na kúpu iba počas časom obmedzeného eventu osláv lunárneho nového roku. Prvá časť 海灯节特色 *hǎidēng jié tèsè*, bola taktiež pri prevode z čínštiny do japončiny ponechaná. Pričom pri druhej časti 烤吃虎鱼 *kǎo chīhǔ yú*, pri prevode do japončiny, チ虎魚焼き *chikozakanayaki*, nastalo pár zaujímavých zmien. Jedna z najvýraznejších zmien bolo presunutie 烤 *kǎo*, „grilovať“, „grilovaný“ zo začiatku na koniec ako 焼き *yaki*, čo je v súlade s pravidlami japonskej gramatiky, kde spôsob prípravy jedla typicky nasleduje za hlavnou zložkou. Druhá zmena sa týka prevodu 吃虎鱼 *chīhǔ yú* na チ虎魚 *chikozakana*, kde kreatívne zobrali výslovnosť znaku 吃 *chī*, namiesto použitia slovesa pre „jesť“ 食べる *taberu*, použili znak z katakany s podobnou výslovnosťou ち *chi*. Celá táto adaptácia ukazuje, ako prekladatelia uprednostnili prirodzené japonské kulinárske vyjadrenie pred doslovným prevodom, aby názov jedla pôsobil autenticky na japonských hráčov, pričom zachoval pôvodný význam.

Foneticko-grafická výpožička

Jedlo z Inazumy:

Jp: 緋櫻天ぷら <i>Hiou Tenpura</i>	Čn: 緋櫻天妇罗 <i>Fēiyīng Tiānfùluō</i>
----------------------------------	---------------------------------------

Jedlo 緋櫻天ぷら *Hiou Tenpura* sa vyrába pomocou týchto ingrediencií, ktoré zahŕňajú krevetie mäso, levanduľový melón, okvetné lístky sakury a múku. Prvá časť názvu 緋櫻 *hiou* bola prevedená grafickým prevodom, použité boli rovnaké znaky aj význam, pričom v čínštine sa použila ich zjednodušená verzia 緋櫻 *fēiyīng*. Druhá časť názvu 天ぷら *tenpura* predstavuje fonetickú výpožičku, ktorá bola v čínštine prevedená ako 天妇罗 *tiānfùluō*, čo je bežne používaný čínsky názov pre tradičné japonské jedlo *tenpura*.

4.4 Nepriatelia a monštrá

Štvrtá kategória zahŕňa nepriateľov a monštrá, ktoré hrajú v hre *Genshin Impact* dôležitú rolu, pretože po ich zabití z nich padajú materiály, z ktorých sa môže vylepšiť postava, zbrane alebo artefakty. Celkový počet je 26, a väčšina nepriateľov a monštier v tomto zozname spadá do kategórie grafických výpožičiek, konkrétne 23. Avšak na základe analýzy som identifikovala 3 entity, ktoré do tejto kategórie nespádajú. Podrobnejšej analýze a rozboru týchto entít sa budem venovať v rámci kategórií, do ktorých jednotlivé entity spadajú.

4.4.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úprav

Do kategórie grafických výpožičiek bez úprav patrí väčšina entít a to činí 17 z celkového počtu 26. V rámci tejto skupiny som nezaznamenala žiadne významné zmeny okrem úprav znakov, ktoré sa vyskytujú buď v zjednodušenej, alebo tradičnej podobe.

Entity z Liyue:

Čn: 黑蛇騎士 <i>Hēishé Qíshì</i>	Jp: 黒蛇騎士 <i>Kokuja Kishi</i>
Čn: 爆炎樹 <i>Bào Yán Shù</i>	Jp: 爆炎樹 <i>Bakuenju</i>

Entity z Inazumy:

Jp: 野伏 <i>Nobushi</i>	Čn: 野伏 <i>Yěfú</i>
Jp: 海乱鬼 <i>Kairagi</i>	Čn: 海乱鬼 <i>Hǎiluàn'guǐ</i>

Grafické výpožičky s úpravou

Do tejto kategórie grafických výpožičiek s úpravou spadá 7 entít z 26. Medzi nimi dominuje prispôbenie privlastňovacieho znaku cieľovému jazyku. V čínštine sa používa atributívne slovce 之 *zhī* a v japončine partikula の *no*. Zanalyzovala som jednu úpravu, kedy v prevode do japončiny použili ich upravenú tradičnú verziu rovnakého znaku, a to 衆 *shuu* a 众 *zhòng*. Do tejto skupiny patria nasledujúce príklady:

Entity z Liyue:

Čn: 黑蛇众 <i>Hēishé zhòng</i>	Jp: 黒蛇衆 <i>Kokuja shuu</i>
Čn: 无相之岩 <i>Wúxiàng zhī Yán</i>	Jp: 無相の岩 <i>Musou no Iwa</i>

Entity z Inazumy:

Jp: 無相の炎 <i>Musou no Honoo</i>	Čn: 无相之火 <i>Wúxiàng zhī Huǒ</i>
Jp: 幕府の足軽頭 <i>Bakufu no Ashigaru gashira</i>	Čn: 幕府足轻头 <i>Mùfǔ Zú Qīng Tóu</i>

4.4.2 Sémanticko-grafické výpožičky

Sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy

V tejto kategórii sa nachádza iba 1 entita z Inazumy z celkového počtu 26.

Jp: 恒常からくり陣形 <i>Koujou Karakuri Jinkei</i>	Čn: 恒常机关阵列 <i>Héngcháng Jīguānzhènliè</i>
---	--

恒常からくり陣形 *Koujou Karakuri Jinkei* je boss, ktorého materiály sú potrebné na vylepšenie niektorých hrateľných postáv. Výraz からくり陣形 *karakuri jinkei* bol do čínštiny prevedený ako 机关阵列 *jīguānzhènliè*, pričom si môžeme všimnúť, že výraz からくり *karakuri* je zapísané hiraganou. Hoci existuje aj zápis pomocou znakov 絡繰り *karakuri*, v bežnej japončine sa už príliš nepoužíva. Ďalšia úprava sa týka prevodu výrazu 陣形 *jinkei* na 阵列 *zhènliè*. Keďže výraz s rovnakými znakmi v čínštine neexistuje, bol zvolený významovo zodpovedajúci ekvivalent, pričom znak 陣 *jin* v čínskom prevode nesie rovnaký význam, jediný rozdiel je, že je v čínštine zapísaný v zjednodušenej forme 阵 *zhèn*.

Sémanticko-grafické výpožičky s úpravou

V tejto kategórii sa nachádzajú iba 2 entity z celkového počtu 26.

Entity z Liyue:

Čn: 黑蛇騎士・摧岩之鉞 <i>Hēishé Qíshì - Cuīyán zhī Yuè</i>	Jp: 黒蛇騎士・砕岩の斧 <i>Kokuja Kishi - Saigan no Ono</i>
---	--

黑蛇騎士・摧岩之鉞 *Hēishé Qíshì - Cuīyán zhī Yuè* je nepriateľ, ktorý sa nachádza iba v jednej oblasti na území Liyue. Materiály z tejto entity sa používajú na vylepšenie levelu zbraní. Prvá časť názvu 黑蛇騎士 *hēishé qíshì* je pri prevode do japončiny zachovaná ako 黒蛇騎士 *kokuja kishi*, pričom japonská verzia využíva tradičné znaky. V druhej časti názvu 摧岩之鉞 *cuīyán zhī yuè* došlo k viacerým úpravám, a to grafickým a gramatickým. Gramatická zmena spočíva v nahradení čínskeho atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Ďalšia úprava sa týka znaku 摧 *cuī* „rozbit“, ktorý bol nahradený znakom 碎 *sai* (sino-japonské čítanie). Oba znaky existujú v oboch jazykoch, no líšia sa frekvenciou používania. V japončine sa sloveso „rozbit“ zvyčajne zapisuje ako 砕く *kudaku*, pričom alternatívne sa môže použiť aj znak 摧く *kudaku*. Prvá možnosť však patrí medzi bežnejšie a preferované zápisy. Posledná zmena nastala pri znaku 鉞 *yuè*, označujúcom „starovekú čínsku sekeru s hákom“, ktorý bol v japončine nahradený za všeobecnejší výraz 斧 *ono* „seker“. Pri tomto prevode sa vytratila významová nuancia pôvodného výrazu, ktorý v čínštine evokuje historický pôvod a špecifickosť zbrane. V japončine výraz 斧 *ono* predstavuje generický pojem pre sekeru bez historického kontextu.

Čn: 隐山野兽 <i>Yǐnshān Níshòu</i>	Jp: 山隠れの獣 <i>Yamagakure no Geijuu</i>
-----------------------------------	--

隐山野兽 *Yǐnshān Níshòu* je boss, ktorého materiály sa využívajú iba na vylepšenie levelu niektorých postáv. V prvej časti názvu 隐山 *yǐnshān* môžeme vidieť, že pri prevode do japončiny došlo k úprave poradia slov 山隠れ *yamagakure*. Táto úprava odráža rozdiely v štruktúre medzi čínštinou a japončinou. V čínštine má znak 隐 *yǐn* „skrývať sa“ tendenciu stáť na začiatku zložených výrazov a poradie slov sa zväčša nemení. V japončine je však možné poradie prispôbiť tak, aby sa lepšie vyjadril zamýšľaný význam. Ak by bol v japončine použitý výraz 隠れ山 *kakureyama*, znamenalo by to, že „hora je skrýaná“. Použitie výrazu 山隠れ *yamagakure* však kladie dôraz na to, že niekto alebo niečo sa v horách skrýva. V kontexte názvu to odkazuje na samotného bossa, ktorý sa ukrýva v horskom prostredí. Takýto posun poradia slov teda lepšie vystihuje význam a atmosféru spojenia v japončine.

4.5 Zbrane a artefakty

Piata kategória zahŕňa zbrane a artefakty, ktoré taktiež v hernom svete hrajú dôležitú rolu, pretože sa používajú na posilnenie fyzickej sily hrateľných postáv alebo zabíjanie nepriateľov a monštier, z ktorých sa získavajú materiály na buď ich vylepšenie, alebo vylepšenie postáv. Celkový počet je 57, a väčšina zbraní a artefaktov spadá do grafických výpožičiek, konkrétne 43 a sémanticko-grafických výpožičiek, konkrétne 10. Na základe analýzy som identifikovala tri zbrane, ktoré do týchto dvoch najväčších kategórií nespádajú. Podrobnejšej analýze a rozboru zbraní a artefaktov sa budem venovať v rámci kategórií, do ktorých jednotlivé zbrane a artefakty spadajú.

4.5.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úprav

Do kategórie grafických výpožičiek bez úprav patrí 20 zbraní a artefaktov z celkového počtu 57. V rámci tejto skupiny som nezaznamenala žiadne významné úpravy, okrem úprav znakov, ktoré sa vyskytujú buď v zjednodušenej, alebo tradičnej podobe.

Zbrane a artefakty z Liyue:

Čn: 若水 <i>Ruòshuǐ</i>	Jp: 若水 <i>Jakusui</i>
Čn: 千岩牢固 <i>Qiānyán Láogù</i>	Jp: 千岩牢固 <i>Sengan Rouko</i>

Zbrane a artefakty z Inazumy:

Jp: 悪王丸 <i>Akuoumaru</i>	Čn: 恶王丸 <i>Èwángwán</i>
Jp: 海染砗磲 <i>Kaisen Shako</i>	Čn: 海染砗磲 <i>Hǎi Rǎn Chēqú</i>

Grafické výpožičky s úpravou

Grafické výpožičky s úpravou predstavujú spolu s grafickými výpožičkami bez úpravy najpočetnejšiu skupinu v rámci piatej kategórie, do ktorej patrí 23 zbraní a artefaktov z celkového počtu 57, pričom najčastejšie ide o úpravy gramatického charakteru. Medzi nimi dominuje prispôsobenie privlastňovacieho znaku cieľovému jazyku a pridanie

znaku „・“ *nakaguro* v japončine, pre prehľadnejšiu čitateľnosť. V čínštine ide o atributívne slovce 的 *de* alebo 之 *zhī*, a v japončine o privlastňovaciu partikulu の *no*. U jedného príkladu z čínštiny do japončiny nastala úprava v gramatickom znaku 里 *lǐ* na 中 *naka*. V japončine sa využil znak, ktorý má rovnakú funkciu a význam ako v čínštine 里 *lǐ*. U ďalšieho príkladu nastalo prehodenie poradia znakov z japonského 草薙 *kusanagi* na čínsky výraz 薙草 *tìcǎo*. Táto zmena však nijako nemení význam výrazu, ide o prispôsobenie slovosledu pravidlám čínskeho jazyka. K jednému príkladu sa budem venovať podrobnejšie. Do tejto skupiny patria nasledujúce príklady:

Zbrane a artefakty z Liyue:

Čn: 试作古华 <i>Shìzuò Gǔhuá</i>	Jp: 古華・試作 <i>Koka Shisaku</i>
Čn: 匣里龙吟 <i>Xiǎlǐ Lóngyín</i>	Jp: 匣中龍吟 <i>Kouchuu Ryuugin</i>

Zbrane a artefakty z Inazumy:

Jp: 破魔の弓 <i>Hama no Yumi</i>	Čn: 破魔之弓 <i>Pòmó zhī Gōng</i>
Jp: 絶縁の旗印 <i>Zetsuen no Hatajirushi</i>	Čn: 絶縁之旗印 <i>Juéyuán zhī Qíyìn</i>

Jp: 蒼古なる自由への誓い <i>Soukonaru Jiyuu he no Chikai</i>	Čn: 蒼古自由之誓 <i>Cānggǔ Zìyóu zhī Shì</i>
---	---

蒼古なる自由への誓い *Soukonaru Jiyuu he no Chikai* je meč, ktorý taktiež vylepšuje schopnosti iba niektorých hrateľných postáv. V názve meča došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 的 *de*. Ďalšia úprava spočíva v odstránení výrazu なる *naru*, smerovej partikule へ *he* a koncového い *i* z výrazu 誓い *chikai*. Vzhľadom na to, že čínština nemá inú abecedu ako japončina a podobné gramatické prvky v nej neexistujú, boli tieto časti pri prevode vynechané. Význam názvu však zostal zachovaný.

Grafická výpožička s kalkom

Jp: 白辰の輪 <i>Hakushin no Wa</i>	Čn: 白辰之环 <i>Báichén zhī Huán</i>
-----------------------------------	-------------------------------------

白辰の輪 *Hakushin no Wa* je grimoár, ktorý vylepšuje schopnosti niektorých hrateľných postáv. V názve grimoáru došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 之 *zhī*. Ďalšia úprava sa týka znaku 輪 *wa* „kruh“ a „prsteň“, ktorý bol prevedený na 环 *huán* „kruh“ a „prsteň“. V tomto prípade ide o prevod s úplnou významovou zhodou.

4.5.2 Sémanticko-grafické výpožičky

Sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy

Do tejto skupiny patria 2 z celkového počtu 10. Analýza týchto sémanticko-grafických výpožičiek bez úpravy ukázala, že názvy týchto zbraní boli prevedené zväčša graficky s pridanou sémantickou časťou, ktorá bližšie opisuje o akú zbraň ide.

Zbrane a artefakty z Inazumy:

Jp: 喜多院十文字槍 <i>Kitain Juumonji Yari</i>	Čn: 喜多院十文字 <i>Xǐduōyuàn Shíwénzì</i>
--	---

喜多院十文字槍 *Kitain Juumonji Yari* je kopija, ktorá slúži na vylepšenie schopností niektorých hrateľných postáv. Takmer celý názov tejto kopije bol pri prevode zachovaný so zhodnými znakmi aj významom, s výnimkou posledného znaku 槍 *yari* „kopija“, ktorý bol v čínštine vynechaný. V čínštine znak 枪 *qiāng*, ktorý by bol ekvivalentom japonského 槍 *yari*, označuje všeobecne „zbraň“, „pušku“, ale aj „kopiju“, či iné predmety s podobnou funkciou alebo tvarom zbrane. Na rozdiel od japončiny, kde 槍 *yari* jednoznačne označuje kopiju, je čínsky výraz viacvýznamový. Z tohto dôvodu možno predpokladať, že sa v čínskom názve zámerne vyhli použitiu znaku 枪 *qiāng*, aby nevznikla významová nejednoznačnosť týkajúca sa typu zbrane.

Jp: 天目影打 <i>Amenoma Kageuchi</i>	Čn: 天目影打刀 <i>Tiānmù Yǐngdǎdāo</i>
-------------------------------------	--------------------------------------

天目影打 *Amenoma Kageuchi* je meč, ktorý taktiež slúži na vylepšenie schopností niektorých hrateľných postáv. Takmer celý názov tohto meču bol pri prevode zachovaný so zhodnými znakmi aj významom, s výnimkou znaku 刀 *dāo* „nôž“ a „meč“, ktorý bol pri prevode do čínštiny pridaný. Tento znak bol doplnený s cieľom jednoznačne určiť typ zbrane. V čínštiny ide o častý jav, k slovám sa bežne pridávajú špecifikujúce znaky, ktoré bližšie opisujú význam a zaisťujú vyššiu sémantickú presnosť.

Sémanticko-grafické výpožičky s úpravou

Do tejto skupiny patrí 8 z celkového počtu 10. Analýza sémanticko-grafických výpožičiek s úpravou ukázala, že názvy sú prevedené rovnako ako sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy. V tejto skupine však zároveň došlo aj ku gramatickým úpravám, ktoré odrážajú prispôbenie jazykovým normám cieľového jazyka.

Zbrane a artefakty z Liyue:

Čn: 匣里灭辰 <i>Xiá Lǐ Miè Chén</i>	Jp: 匣中滅龍 <i>Kouchuu Metsuryuu</i>
------------------------------------	--------------------------------------

匣里灭辰 *Xiá Lǐ Miè Chén* je kopija, ktorá slúži na vylepšenie schopností niektorých hrateľných postáv. V názve artefaktu došlo k viacerým úpravám. Jedna z nich sa týka prevodu znaku 里 *lǐ* na 中 *chuu* (sino-japonské čítanie) a *naka* (japonské čítanie), ktorý v tomto prípade plní gramatickú funkciu vyjadrujúcu „v, vo vnútri“. Znak 里 *lǐ* síce v japončine existuje vo forme 裡 *ri*, ale na vyjadrenie významu „v, vo vnútri“ sa vôbec nepoužíva. Túto funkciu má práve znak 中 *chuu*, *naka*. Ďalšia úprava sa týka znaku 辰 *chén*, ktorý bol v japončine nahradený znakom 龍 *ryuu* „drak“. Znak 辰 *chén* predstavuje piatu z dvanástich zemských vetiev, ktoré sa v starovekej Číne používali na určovanie času a poradia udalostí. Každá vetva bola spojená so zvierat'om čínskeho zverokruhu a systém sa využíval na delenie dňa, mesiacov, ročných období aj dvanásťročného cyklu Jupitera (Li, 2015, s. 258). Dodnes sa používa v lunárnom kalendári spolu s nebeskými kmeňmi a má význam v feng šuej, astrológii a tradičnej čínskej medicíne, najmä pri akupunktúre (Li, 2015, s. 259). Vetva 辰 *chén* je spojená so znamením draka, čo je relevantné aj pre danú zbraň. V hernom svete totiž ide o kopiju vyrobenú z kostí a častí draka. Práve preto bol v čínskom názve použitý znak 辰 *chén* namiesto výrazu 龍 *lóng* „drak“, čím sa pridala symbolická a kultúrna vrstva významu. Aj keď znak 辰 *tatsu* v japončine existuje, lunárny

kalendár sa v súčasnosti v Japonsku nepoužíva. Z tohto dôvodu bol pri prevode zvolený všeobecný a pre hráča zrozumiteľnejší výraz 龍 *ryuu*, ktorý priamo označuje draka bez kultúrnych špecifik spätých s čínskym systémom zemských vetiev.

Čn: 鹤鸣余音 <i>Hè míng Yú yīn</i>	Jp: 鹤鸣の余韻 <i>Kakumei no Yoin</i>
-----------------------------------	-------------------------------------

鹤鸣余音 *Hè míng Yú yīn* je grimoár, ktorý slúži na vylepšenie schopností niektorých hrateľných postáv. V názve grimoára došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie partikule の *no* v japonskej verzii názvu. Ďalšia úprava sa týka posledného znaku 音 *yīn* vo výraze 余音 *yú yīn* „pretrvávajúci zvuk (hudby alebo spevu)“, ktorý bol pri prevode nahradený jeho japonským približným ekvivalentom 余韻 *yoin*. Tento výraz nesie význam „doznievanie“, „dozvuk“ alebo aj „dojem“. V tomto prípade možno pozorovať, že lokalizátori sa rozhodli pre graficky podobný znak so sémanticky príbuzným významom, čím vznikol kultúrny a jazykovo prirodzený prevod.

Čn: 斫峰之刃 <i>Zhuó fēng zhī rèn</i>	Jp: 斬山の刃 <i>Zansan no Yaiba</i>
--------------------------------------	------------------------------------

斫峰之刃 *Zhuó fēng zhī rèn* je meč, ktorý taktiež vylepšuje schopnosti iba niektorých hrateľných postáv. Pri meči došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Ako ďalšia úprava sa týka výrazu 斫峰 *zhuó fēng*, ktorý by sa dal približne preložiť ako „seknutý vrchol“. V japonskej verzii názvu bol tento výraz nahradený podobným výrazom 斬山 *zansan*, s približným prekladom „porezaná hora“. Kým čínska verzia názvu konkrétnejšie odkazuje na vrchol hory, v japončine bol použitý všeobecnejší znak 山 *san* (sino-japonské čítanie), *yama* (kun-japonské čítanie), pravdepodobne preto, že lokalizátori nepovažovali za potrebné špecifikovať, že ide o vrchol. Zároveň došlo aj k významovej úprave prvého znaku. Čínsky znak 斫 *zhuó* „seknúť, sekať (mečom alebo sekerou)“ a „rezať“ bol v japončine nahradený znakom 斬 *zan* (sino-japonské čítanie), ktorý má podobný, no výraznejší význam „porezať (mečom)“ a „zabiť (mečom)“. Vzhľadom na to, že ide o meč, je pravdepodobné, že bol tento znak zvolený práve pre svoj silnejší, „morbídnejší“ význam, ktorý podčiarkuje nielen silu zbrane schopnej prerezávať hory, ale aj jej potenciál zabíjať.

Čn: 尘世之锁 <i>Chénshì zhī Suǒ</i>	Jp: 浮世の錠 <i>Ukiyo no Jou</i>
------------------------------------	---------------------------------

尘世之锁 *Chénshì zhī Suǒ* je grimoár, ktorý vylepšuje schopnosti niektorých hrateľných postáv. V názve tohto grimoáru došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Ďalšia z úprav sa týka výrazu 尘世 *chénshì* „smrteľný život“ a „tento svet“, ktorý bol do japončiny prevedený výrazom 浮世 *ukiyo*, ktorý má viacero významov „prchavý život“, smutný svet“ alebo aj „svet živých“. Druhá sémantická úprava sa týka znaku 锁 *suǒ* „zamknúť, zámok“, ktorý bol prevedený do japončiny znakom 錠 *jou*, ktorý má podobný význam, konkrétne „zámok (u dverí)“, no môže označovať aj „tabletú“ či „pilulku“, v závislosti od kontextu. Celkovo pri prevode tohto názvu nevznikli žiadne výnimočné odchýlky alebo výraznejšie zmeny mimo uvedených ekvivalentov.

Čn: 悠古的磐岩 <i>Yōugǔ de Pányán</i>	Jp: 悠久の磐岩 <i>Yuukyuu no Bangan</i>
-------------------------------------	---------------------------------------

悠古的磐岩 *Yōugǔ de Pányán* je artefakt, ktorý vylepšuje určité schopnosti hrateľných postáv. Pri názve artefaktu došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 的 *de* japonskou partikulou の *no*. Ďalšia úprava nastala pri výraze 悠古 *yōugǔ*, ktorý možno približne preložiť ako „starobyľý“ a „staroveký“. Pri prevode do japončiny bol tento výraz nahradený výrazom 悠久 *yuukyuu* „večnosť, večný“ a „nekonečno“. Hoci významy týchto dvoch výrazov nie sú totožné, ich použitím sa zachováva rovnaká myšlienka, teda že ide o niečo, čo tu bolo už dávno a pretrváva do súčasnosti.

Čn: 逆飞的流星 <i>Nì Fēi de Liúxīng</i>	Jp: 逆飛びの流星 <i>Sakatobi no Ryuusei</i>
---------------------------------------	--

逆飞的流星 *Nì Fēi de Liúxīng* je artefakt, ktorý vylepšuje určité schopnosti hrateľných postáv. Pri názve artefaktu došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 的 *de* japonskou partikulou の *no*. Ďalšia úprava sa týka znaku 飞 *fēi* „lietať“, ktorý bol v japončine prevedený ako 飛び *tobi* „lietajúci“. V tomto

prípade nedošlo k zmene samotného znaku, keďže japončina používa jeho tradičnú formu 飛. Zmenou je však gramatická štruktúra, v japončine je ku znaku 飛 *to* (japonské čítanie) pripojené hiraganové び *bi*, čím vzniká podstatné meno 飛び *tobi*, ktoré vychádza zo slovesa 飛ぶ *tobu* „lietať“. Táto úprava odzrkadľuje rozdiel v morfolologickej stavbe medzi čínštinou a japončinou, kde sa podstatné mená zo slovík často tvoria pridaním prípony, pričom pritom môže dôjsť aj k zmene koncovkej slabiky, napríklad z „u“ na „i“. V japončine sa však podstatné mená môžu tvoriť aj pomocou tzv. verbálnych substantív, ako sú výrazové konštrukcie ~こと *koto*, ~の *no*, či ~もの *mono*.

Zbrane a artefakty z Inazumy:

Jp: 飛雷の鳴弦 <i>Hirai no Meigen</i>	Čn: 飞雷之弦振 <i>Fēi Léi zhī Xián Zhèn</i>
-------------------------------------	---

飛雷の鳴弦 *Hirai no Meigen* je luk, ktorý vylepšuje schopnosti niektorých hrateľných postáv. V názve luku došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 的 *de*. Ďalšia úprava sa týka výrazu 鳴弦 *meigen*, ktorý možno voľne preložiť ako „ozvena tetivy luku“. V čínskom názve bol tento výraz nahradený výrazom 弦振 *xián zhèn*, ktorého význam možno preložiť ako „vibrácia tetivy luku“. Úprava nastala v znaku 鳴 *mei* (sino-japonské čítanie), *na* (japonské čítanie) „cvrkot“, „krik (zvierat'a)“, „ozvena“ a „zvuk“. V čínskom prevode bol nahradený znakom 振 *zhèn* „triasť“, „trepotat“, „rezonovať“ a „vibrovať“. Táto úprava pravdepodobne súvisí s tým, že znak 振 *zhèn* lepšie vystihuje význam a myšlienku názvu z pohľadu čínštiny.

Jp: 追憶のしめ縄 <i>Tsuioku no Shimenawa</i>	Čn: 追忆之注连 <i>Zhuīyì zhī Zhùlián</i>
---	--

追憶のしめ縄 *Tsuioku no Shimenawa* je artefakt, ktorý vylepšuje určité schopnosti hrateľných postáv. Pri názve tohto artefaktu došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 之 *zhī*. Ďalšia úprava sa týka výrazu しめ縄 *shimenawa*, ktorý bol v čínskom názve výrazom nahradený výrazom 注连 *zhùlián*. Hypoteticky by sa dalo povedať, že 注连 *zhùlián* je grafickou výpožičkou výrazu しめ縄 *shimenawa*, ktorý má aj svoju znakovú podobu 注連縄 *shimenawa*. Vzhľadom na

to, že japončina v praxi častejšie používa zápis s hiraganou しめ縄 *shimenawa*, nemožno hovoriť o čisto grafickej výpožičke. Z tohto dôvodu som zaradila čínsky prevod pod sémanticko-grafickú výpožičku, pretože čínsky názov nepreberá celý japonský výraz, ale iba jeho prvé dva znaky, teda 注连 *zhùlián*, pričom tretí znak 绳 *shéng* bol vynechaný. Čínsky výraz 注连 *zhùlián* síce stále odkazuje na posvätné lano *shimenawa*, ale nie úplne presne.

4.5.3 Ostatné výpožičky

Sémantická výpožička + kalk

<p> Jp: 斬波のひれ長 <i>Zanpa no Hirenaga</i> </p>	<p> Čn: 断浪长鳍 <i>Duànlàng Chángqí</i> </p>
---	--

斬波のひれ長 *Zanpa no Hirenaga* je kopija, ktorá taktiež vylepšuje schopnosti niektorých hrateľných postáv. V názve kopije došlo k viacerým úpravám. Jedna časť názvu bola prevedená s podobným významom a to výraz 斬波 *zanpa*, ktorý možno približne preložiť ako „vlna, ktorá dokáže sť ať hlavy“. V čínskom názve to bolo prevedené výrazom 断浪 *duànlàng*, ktorý možno voľne preložiť ako „vlna, ktorá láme“ alebo „lámajúca vlna“. Pri prevode sa v prvej časti zmenil trochu význam. Druhá časť bola ひれ長 *hirenaga* „dlhá plutva“ prevedená s úplne rovnakým významom 长鳍 *chángqí* „dlhá plutva“.

Foneticko-grafická výpožička s úpravou

<p> Čn: 阿莫斯之弓 <i>Āmòsī zhī Gōng</i> </p>	<p> Jp: アモスの弓 <i>Amosu no Yumi</i> </p>
---	--

阿莫斯之弓 *Āmòsī zhī Gōng* je luk, ktorý vylepšuje schopnosti niektorých hrateľných postáv. Pri názve luku došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Prvá časť 阿莫斯 *āmòsī* bola foneticky prevedená na アモス *amosu*.

Sémantická výpožička s úpravou

<p> Čn: 贯虹之槊 <i>Guànhóng zhī Shuò</i> </p>	<p> Jp: 破天の槍 <i>Haten no Yari</i> </p>
---	---

贯虹之槩 *Guànhóng zhī Shuò* je kopija, ktorá taktiež vylepšuje schopnosti niektorých hrateľných postáv. Pri názve kopije došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Celý názov bol pri prevode do japončiny adaptovaný s odlišným významom. V čínštine sa názov 贯虹之槩 *guànhóng zhī shuò* možno voľne preložiť ako „kopija, ktorá prebodáva dúhu“, zatiaľ čo japonský názov 破天の槍 *haten no yari* sa dá voľne preložiť ako „kopija roztrhaného neba“. S najväčšou pravdepodobnosťou bol názov v japončine upravený s cieľom posilniť význam. Nejde teda len o kopiju schopnú prebodnúť dúhu, ale aj o kopiju, ktorá dokáže roztrhnúť nebo. Tým sa zdôrazňuje jej sila a nadprirodzený charakter.

4.6 Materiály

Šiesta kategória zahŕňa materiály, ktoré sú jednou z najdôležitejších častí hry, pretože sa používajú na vylepšenie talentov hrateľných postáv, vylepšenie levelu zbraní a artefaktov. Ich celkový počet je 94 z toho najväčšou skupinou výpožičiek sú grafické výpožičky, ktoré činia 59 materiálov z celkového počtu.

4.6.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úpravy

Do kategórie grafických výpožičiek bez úpravy patrí 14 materiálov z celkového počtu 94. V rámci tejto skupiny som nezaznamenala žiadne významné zmeny okrem úprav znakov, ktoré sa vyskytujú buď v zjednodušenej, alebo tradičnej podobe.

Materiály z Liyue:

Čn: 清水玉 <i>Qīngshuǐ Yù</i>	Jp: 清水玉 <i>Seisui Gyoku</i>
Čn: 石珀 <i>Shípò</i>	Jp: 石珀 <i>Sekihaku</i>

Materiály z Inazumy:

Jp: 晶化骨髓 <i>Shouka Kotsuzui</i>	Čn: 晶化骨髓 <i>Jīnghuà Gǔsǔi</i>
Jp: 鳴草 <i>Nagusa</i>	Čn: 鳴草 <i>Míngcǎo</i>

Grafické výpožičky s úpravou

Do tejto kategórie grafických výpožičiek s úpravou spadá 45 z celkového počtu 94. Medzi nimi dominuje prispôsobenie privlastňovacieho znaku cieľovému jazyku. V čínštine sa používa atributívne slovce 的 *de* alebo 之 *zhī* a v japončine partikula の *no*.

Materiály z Liyue:

Čn: 岩神瞳共鳴石 <i>Yánshén Tǒng Gòngmíng Shí</i>	Jp: 岩神の瞳の共鳴石 <i>Ganshin no Hitomi no Kyoumeiseki</i>
Čn: 玄岩之塔 <i>Xuányán zhī Tǎ</i>	Jp: 玄岩の塔 <i>Gengan no Tou</i>

Materiály z Inazumy:

Jp: 天雲草の実 <i>Amakumo Sou no Mi</i>	Čn: 天云草实 <i>Tiānyúncǎo Shí</i>
Jp: 遠海夷地の瑚枝 <i>Enkai Ichi no Koshi</i>	Čn: 远海夷地的瑚枝 <i>Yuǎnhǎi Yí dì de Hú Zhī</i>

Grafické výpožičky s kalkom

Pod grafické výpožičky s kalkom spadá 25 z celkového počtu 94. Keďže ide o grafické výpožičky s kalkom, k výraznejším úpravám v tejto skupine nedošlo. Výnimkou sú len dva názvy, pri ktorých bolo prispôsobené použitie privlastňovacieho znaku 之 *zhī* alebo partikuly の *no* podľa jazykových pravidiel cieľového jazyka.

Materiály z Liyue:

Čn: 散失的岩神瞳 <i>Sànshī de Yánshén Tóng</i>	Jp: 失われた岩神の瞳 <i>Ushinawareta Ganshin no Hitomi</i>
Čn: 絶云椒椒 <i>Juéyún Jiāojiāo</i>	Jp: 絶雲の唐辛子 <i>Zetsuun no Tougarashi</i>

Materiály z Inazumy:

Jp: 天雲草の実 <i>Amakumo Sou no Mi</i>	Čn: 天云草实 <i>Tiānyúncǎo Shí</i>
---------------------------------------	-----------------------------------

Jp: 遠海夷地の瑚枝 <i>Enkai Ichi no Koshi</i>	Čn: 远海夷地的瑚枝 <i>Yuǎnhǎi Yídi de Hú Zhī</i>
---	--

4.6.2 Sémanticko-grafické výpožičky

Sémanticko-grafické výpožičky bez úprav

Do tejto skupiny spadajú 2 materiály z celkového počtu 94.

Materiály z Inazumy:

Jp: 緋櫻毬 <i>Hiou Kyuu</i>	Čn: 绯樱绣球 <i>Fēiyīng Xiùqiú</i>
-----------------------------	-----------------------------------

Pri materiáli 緋櫻毬 *Hiou Kyuu* došlo k jednej sémantickej úprave, a to u výrazu 毬 *kyuu* „guľa“ alebo „klbko“, ktorý bol v čínskej verzii názvu nahradený výrazom 绣球 *xiùqiú*, ktorý znamená „farebné guľa vyrobená z rolovaného hodvábu“ alebo označuje hortenziu kalinolistú. Lokalizátori sa v čínskej verzii rozhodli pre špecifikáciu pôvodného výrazu, čím názvu dodali kultúrnu a vizuálnu konkrétnosť.

Jp: 獸域王器 <i>Jouikiouki</i>	Čn: 兽境王器 <i>Shòu Jìng Wáng Qì</i>
-------------------------------	--------------------------------------

Pri materiáli 獸域王器 *Jouikiouki* došlo k jednej úprave, ktorá sa týka znaku 域 *iki*, s významom „rozsah“, „limitácia“ a „stupeň“. V čínskej verzii bol nahradený znakom 境 *jìng*, ktorý znamená „okraj územia“ a „hranica“. Čínsky názov tak viac naznačuje, že ide o hranicu medzi dvomi oblasťami. Táto zmena poukazuje na posun od všeobecného priestoru k výrazu so špecifickejšim významom územnej hranice.

Sémanticko-grafické výpožičky s úpravou

Do tejto skupiny spadá 8 materiálov z celkového počtu 94.

Materiály z Liyue:

Čn: 未熟之玉 <i>Wèishóu zhī Yù</i>	Jp: 未熟の玉石 <i>Mijuku no Gyokuseki</i>
-----------------------------------	---

Pri materiáli 未熟之玉 *Wèishóu zhī Yù* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Ďalšia úprava sa

týka znaku 玉 *yù*, ktorý znamená „nefrit“, pričom v japonskej verzii bol nahradený výrazom 玉石 *gyokuseki*, označujúcim „drahokamy a kamene“. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre tento výraz s cieľom špecifikovať, že materiál pozostáva z hodnotného drahokamu a aj obyčajného kameňa.

Čn: 符纹之齿 <i>Fúwén zhī Chǐ</i>	Jp: 符文的齒車 <i>Fumon no Haguruma</i>
----------------------------------	---------------------------------------

Pri materiáli 符纹之齿 *Fúwén zhī Chǐ* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie atributívneho slova 之 *zhī* japonskou partikulou の *no*. Ďalšia úprava sa týka znaku 齿 *chǐ*, ktorý znamená „zub“, v japonskej verzii názvu bol nahradený výrazom 齒車 *haguruma*, označujúcim „ozubené koleso“. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre tento výraz, pretože lepšie vystihuje tvar a špecifikáciu daného materiálu.

Materiály z Inazumy:

Jp: 遠海夷地の石枝 <i>Enkai Ichi no Sekishi</i>	Čn: 远海夷地的玉枝 <i>Yuǎn Hǎi Yí dì de Yù Zhī</i>
---	--

Pri materiáli 遠海夷地の石枝 *Enkai Ichi no Sekishi* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 的 *de*. Ďalšia úprava sa týka znaku 石 *seki* (sino-japonské čítanie), ktorý znamená „kameň“. V čínskej verzii názvu bol nahradený znakom 玉 *yù*, ktorý znamená „nefrit“. Táto zmena pravdepodobne reflektuje snahu lokalizátorov zvýrazniť vyššiu hodnotu a exkluzivitu predmetu v porovnaní s pôvodným japonským názvom, kde použitý znak pôsobí všeobecnejšie.

Jp: 鳴神御霊の恩恵 <i>Narukami Mitama no Onkei</i>	Čn: 鸣神御灵的明惠 <i>Míngshén Yù Líng de Míng huì</i>
--	--

Pri materiáli 鳴神御霊の恩恵 *Narukami Mitama no Onkei* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 的 *de*.

de. Ďalšia úprava sa týka výrazu 恩恵 *onkei*, ktorý znamená „cnosť“, „požehnanie“ a „dobrodenie“. V čínskej verzii názvu bol nahradený výrazom 明恵 *míng huì*, ktorý možno voľne preložiť ako „múdrost’ a láskavosť“. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre tento výraz s cieľom zdôrazniť duchovný a intelektuálny rozmer daného materiálu, čím sa posilňuje jeho významová hĺbka v porovnaní s japonskou verziou.

<p> Jp: 排他の露 <i>Haita no Tsuyu</i> </p>	<p> Čn: 排异之露 <i>Páiyì zhī Lù</i> </p>
--	--

Pri materiáli 排他の露 *Haita no Tsuyu* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je nahradenie japonskej partikuly の *no* atributívnym slovom 之 *zhī*. Ďalšia úprava sa týka znaku 他 *ta* (sino-japonské čítanie) vo výraze 排他 *haita*, ktorý znamená „vylúčenie“. V čínskej verzii názvu bol nahradený znakom 异 *yì* vo výraze 排异 *páiyì*, ktorý znamená „odmietnutie“. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre túto zmenu vzhľadom na jemnejšiu sémantickú nuansu výrazu 排异 *páiyì*, ktorý pôsobí jemnejšie než pôvodný japonský ekvivalent.

<p> Jp: 魔偶の芯 <i>Maguu no Shin</i> </p>	<p> Čn: 魔偶机心 <i>Mó Ōu Jī Xīn</i> </p>
---	--

Pri materiáli došlo 魔偶の芯 *Maguu no Shin* k jednej úprave, a tá sa týka znaku 芯 *shin*, ktorý znamená „knôť“, „jadro“ a „srdce“. V čínskej verzii názvu bol tento znak nahradený výrazom 机心 *jī xīn*, ktorý možno preložiť ako „mechanické jadro“. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre túto úpravu s cieľom jednoznačnejšie vyjadriť technickú povahu daného materiálu.

<p> Jp: 古びた鍔 <i>Furubita Tsuba</i> </p>	<p> Čn: 破旧的刀鐔 <i>Pòjiù de Dāoxín</i> </p>
--	--

Pri materiáli 古びた鍔 *Furubita Tsuba* došlo k viacerým úpravám. Jednou z nich je pridanie atributívneho slova 的 *de*. Ďalšia úprava sa týka výrazu 古びた *furubita* „staro vyzerajúci“. V čínskej verzii názvu bol nahradený výrazom 破旧 *pòjiù*, ktorý znamená „starý“, „odratý“ alebo „opotrebovaný“. Na rozdiel od japonského výrazu, ktorý naznačuje

len vizuálny dojem staroby, čínsky výraz zároveň poukazuje na skutočný fyzický stav predmetu. Lokalizátori sa pravdepodobne rozhodli pre túto zmenu s cieľom lepšie vystihnúť nielen vek, ale aj mieru opotrebovania materiálu. Ďalšia úprava sa týka pridania znaku 刀 *dāo*, ktorý znamená „nôž“ alebo „meč“ v čínskej verzii názvu. Táto úprava s najväčšou pravdepodobnosťou bola zavedená s cieľom bližšie špecifikovať na akej zbrani alebo predmete sa presne tá záštita (鐔 *xín*) nachádza.

Jp: 影打の鐔 <i>Kageuchi no Tsuba</i>	Čn: 影打刀鐔 <i>Yǐngdǎ Dāoxín</i>
--------------------------------------	----------------------------------

Pri materiáli 影打の鐔 *Kageuchi no Tsuba* došlo k jednej úprave, ktorá sa týka pridania znaku 刀 *dāo*. Rovnaká úprava nastala aj pri vyššie vysvetlenom prípade (古びた鐔 *urubita Tsuba*).

4.7 Zvieratá

Siedma kategória zahŕňa zvieratá, ktoré sa vyskytujú výhradne na území Liyue alebo Inazumy. Ich celkový počet je 16. V rámci tejto kategórie boli jednotlivé typy výpožičiek početne pomerne vyrovnané. Konkrétne počty budú uvedené pri každej podskupine.

4.7.1 Grafické výpožičky

Grafické výpožičky bez úprav

Pod grafické výpožičky bez úprav spadá 5 zvierat z celkového počtu 16.

Zvieratá z Liyue:

Čn: 岩晶蝶 <i>Yán Jīngdié</i>	Jp: 岩晶蝶 <i>Iwa Shouchou</i>
Čn: 吉光虫 <i>Jíguāng Chóng</i>	Jp: 吉光虫 <i>Kikkouchuu</i>

Zvieratá z Inazumy:

Jp: 雷晶蝶 <i>Kaminari Shouchou</i>	Čn: 雷晶蝶 <i>Léi Jīngdié</i>
-------------------------------------	-------------------------------

Jp: 雷鳴仙 <i>Raimei Sen</i>	Čn: 雷鸣仙 <i>Léimíng Xiān</i>
------------------------------	--------------------------------

Grafické výpožičky s kalkom

Pod grafické výpožičky s kalkom spadá 6 z celkového počtu 16. Keďže ide o grafické výpožičky s kalkom, k výraznejším úpravám v tejto skupine nedošlo. Výnimkou sú len dva názvy, pri ktorých bolo prispôsobené použitie privlastňovacieho znaku 之 *zhī* alebo partikuly ㇿ *no* podľa jazykových pravidiel cieľového jazyka.

Zviera z Liyue:

Čn: 青雷鼬 <i>Qīng Léi Yòu</i>	Jp: 青雷イタチ <i>Seirai Itachi</i>
--------------------------------	-----------------------------------

Zvieratá z Inazumy:

Jp: 藤紋陸ウナギ <i>Fujimon Riku Unagi</i>	Čn: 藤纹陆鳗鳗 <i>Téngwén Lù Mánmán</i>
Jp: 赤鰭陸ウナギ <i>Akahire Riku Unagi</i>	Čn: 赤鳍陆鳗鳗 <i>Chìqí Lù Mánmán</i>

4.7.2 Sémanticko-grafické výpožičky

Sémanticko-grafické výpožičky bez úprav

Pod skupinu sémanticko-grafických výpožičiek bez úprav spadá 4 zvierat z celkového počtu 16.

Zvieratá z Liyue:

Čn: 珉光虫 <i>Mínguāng Chóng</i>	Jp: 玉光虫 <i>Gyokkouchuu</i>
----------------------------------	-------------------------------

Pri hmyze 珉光虫 *Mínguāng Chóng* došlo k jednej sémantickej úprave. Tá sa týka znaku 珉 *mín*, ktorý znamená „kameň podobný nefritu“ a bol v japončine nahradený znakom 玉 *gyo* (sino-japonské čítanie), s významami ako „lopta“ „gul'a“, či „drahokam“. Pri tomto prevode sa významovú nuanciu pôvodného znaku, konkrétne že ide o kameň podobný nefritu, úplne vytratil. Namiesto toho názov v japončine naznačuje, že hmyz má guľovitý tvar alebo že bol pomenovaný podľa drahokamu či iného lesklého kameňa.

Čn: 金鳅鳅 <i>Jīn Qiūqiū</i>	Jp: 金サンショウウオ <i>Kin Sanshou'uo</i>
------------------------------	---------------------------------------

Pri zvierati 金鳅鳅 *Jīn Qiūqiū* došlo k jednej sémantickej úprave. A tá sa týka výrazu 鳅鳅 *qiūqiū*, ktorý označuje druh ryby z čeľade plžovitých. V japončine bol tento výraz nahradený výrazom サンショウウオ *sanshou'uo* ktorý označuje chvostnatého obojživelníka, alebo teda mloka. V dôsledku tejto úpravy sa význam zvierat'a výrazne zmenil. Namiesto sladkovodnej ryby ide v japonskej verzii o tvora, ktorý sa vzhľadom i správaním viac podobá jašterici, čo lepšie zodpovedá jeho vizuálnemu spracovaniu v hre.

Zvieratá z Inazumy:

Jp: 晴天サンショウウオ <i>Seiten Sanshou'uo</i>	Čn: 晴天鳅鳅 <i>Qíngtiān Qiūqiū</i>
---	------------------------------------

Pri zvierati 晴天サンショウウオ *Seiten Sanshou'uo* došlo k podobnej sémantickej úprave ako pri predchádzajúcom prípade (金鳅鳅 *Jīn Qiūqiū*). Keďže ide o rovnaký typ tvora v hre, len s tým rozdielom, že tento variant sa vyskytuje výlučne na území Inazumy a nie v Liyue, v čínštine bol použitý rovnaký prevod 鳅鳅 *qiūqiū*.

Jp: 落日サンショウウオ <i>Rakujitsu Sanshou'uo</i>	Čn: 落日鳅鳅 <i>Luòrì Qiūqiū</i>
--	---------------------------------

Pri zvierati 落日サンショウウオ *Rakujitsu Sanshou'uo* došlo k úplne rovnakej sémantickej úprave ako pri predchádzajúcom prípade (晴天サンショウウオ *Seiten Sanshou'uo*). Pri prevode do čínštiny bol výraz サンショウウオ *sanshou'uo* nahradený výrazom 鳅鳅 *qiūqiū*.

4.7.3 Ostatné výpožičky

KALK

Do skupiny kalk spadá iba jedno zviera z Liyue, ktorého názov bol preložený doslovne, bez použitia grafickej výpožičky, keďže v japončine bol zapísaný pomocou katakany.

Čn: 柔柔羊 Róuróu Yáng	Jp: フワフワヤギ Fuwafuwa Yagi
------------------------	-----------------------------

4.3 Vyhodnotenie analýzy

V tejto kapitole sa zameriam na vyhodnotenie výsledkov mojej analýzy, ktorej cieľom bolo zistiť, ktoré kategórie výpožičiek mali najväčšie zastúpenie a či bol grafický prevod, ako som predpokladala, najpočetnejším typom.

Na základe výsledkov možno potvrdiť, že najpočetnejšou kategóriou boli skutočne grafické výpožičky, ktorých činí väčšia väčšina z celkového počtu 374. Túto skupinu som ďalej rozdelila na grafické výpožičky bez úpravy a grafické výpožičky s úpravou a grafické výpožičky s kalkom. Najväčší výskyt týchto výpožičiek sa objavil v kategórii miest a oblastí a prevládal na prvom mieste v šiestich kategóriách. Druhou najpočetnejšou skupinou boli sémanticko-grafické výpožičky, ktorých bolo spolu menej než polovica z celkového počtu, ktorý činí 374. Aj túto skupinu som rozčlenila na sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy a sémanticko-grafické výpožičky s úpravou. Najväčší výskyt týchto výpožičiek sa objavil v kategórii jedál a materiálov. Okrem týchto dvoch hlavných typov sa vyskytli aj výpožičky v menších počtoch, ktoré som súhrnne zaradila do skupiny ostatné výpožičky. Tých bolo spolu 10 a podrobnejšie sú analyzované v príslušných tematických kategóriách názvov. Najpočetnejšou podskupinou v rámci tejto skupiny boli sémantické výpožičky.

	GVP			SGVP		OV
	GVP bez Ú	GVP s Ú	GVP s KL	SGVP bez Ú	SGVP s Ú	
1. Hrateľné postavy	33			1		3
	32	1	X	1	X	
2. Mestá, oblasti, miesta a domény	105			12		X
	65	23	17	3	9	
3. Jedlá	11			15		3
	8	X	3	10	5	
4. Nepriatelia a monštrá	23			3		X
	17	6	X	1	2	
5. Zbrane a artefakty	44			10		3
	20	23	1	2	8	
6. Materiály	82			10		X
	14	45	23	2	8	
7. Zvieratá	11			4		1
	5	X	6	4	X	

Tabuľka 1: Číselné zastúpenie druhov výpožičiek u jednotlivých tematických kategórií

Ako vyplýva z Tabuľky 1, zastúpenie jednotlivých typov výpožičiek v kategóriách nie je rovnomerné. V kategórii hrateľných postáv dominujú grafické výpožičky bez úpravy. Je to spôsobené tým, že mená postáv spravidla nie je potrebné prispôbovať, aby dávali zmysel čínskemu alebo japonskému publiku, a preto sa vo väčšine prípadov ponechali v pôvodnej podobe.

V rámci kategórie miest, oblastí a domén dominujú taktiež grafické výpožičky bez úpravy, hneď za nimi nasledujú grafické výpožičky s úpravou. Tieto úpravy boli väčšinou motivované rozdielmi v syntaktických štruktúrach medzi čínštinou a japončinou. Tretím najčastejším typom v tejto kategórii sú grafické výpožičky s kalkom, kombinácia doslovného prekladu a grafickej adaptácie, čo odráža potrebu lokalizovať názvy miest v súlade s jazykovými konvenciami.

Kategória jedál je špecifická tým, že v nej prevládajú sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy. Časť názvu sa v tomto prípade zachovala graficky, zatiaľ čo iná bola prispôbená významovo. Tento typ výpožičky sa javí ako vhodný pre prenos názvov jedál, keďže ide o kultúrne špecifické pojmy, ktoré si vyžadujú lokalizáciu blízku cieľovému publiku.

V kategórii nepriateľov a monštier znovu prevažujú grafické výpožičky bez úpravy. Tieto názvy väčšinou nevyžadovali gramatické či štylistické zásahy, pretože boli v pôvodnej forme dostatočne zrozumiteľné. Druhou najčastejšou skupinou sú grafické výpožičky s úpravou, kde dochádzalo najmä k jemným gramatickým úpravám.

Čo sa týka kategórie zbraní a artefaktov, najpočetnejšie zastúpenie majú grafické výpožičky s úpravou. Tesne za nimi nasledujú výpožičky bez úpravy a na treťom mieste sa umiestnili sémanticko-grafické výpožičky s úpravou. Tie odzrkadľujú snahu o kultúrne prispôbenie názvov. V tejto kategórii sa zároveň objavili aj výrazy zo skupiny ostatných výpožičiek, ako napríklad sémantická výpožička s kalkom a úpravou či foneticko-grafická výpožička s úpravou.

Kategória materiálov je charakteristická najväčším počtom grafických výpožičiek s úpravou. Nasledujú grafické výpožičky s kalkom, grafické výpožičky bez úpravy a sémanticko-grafické výpožičky s úpravou, pričom na poslednom mieste sa vyskytujú sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy.

V poslednej kategórii zvierat najčastejšie výskyt zaznamenali grafické výpožičky bez úpravy. Na druhom mieste sa umiestnili grafické výpožičky s kalkom, čo možno pripísať snahám lokalizátorov kultúrne priblížiť novovytvorené fantastické zvieratá hráčom v cieľovom jazyku. Tretím najčastejším typom boli sémanticko-grafické

výpožičky bez úpravy a napokon sa vyskytol aj jeden prípad ostatnej výpožičky, konkrétne úplný kalk, čo znamená doslovný preklad názvu zvierat'a.

Ďalej sa v tejto kapitole budem venovať motiváciám a tendenciám pri jednotlivých typoch prevodu, ako aj na ich možné dôvody. Ako som uviedla vyššie, analýzu som rozdelila do dvoch smerov: prevod z čínštiny do japončiny pri prvkoch z oblasti Liyue a prevod z japončiny do čínštiny pri prvkoch z oblasti Inazuma. V tejto kapitole vysvetlím, aké vzorce a jazykové stratégie sa pri analýze objavili. Keďže sa úpravy líšili podľa typu výpožičky, ale často sa opakovali naprieč kategóriami, zhodnotím ich súhrnne v rámci celého korpusu, nie po jednotlivých tematických skupinách.

4.3.1 Prevod z čínštiny do japončiny

Pri prevode prvkov z čínštiny do japončiny sa najčastejšie vyskytovalo pridanie partikuly 〇 *no* v súlade s pravidlami japonskej syntaxe. Ďalšou častou tendenciou bolo nahradenie pôvodného znaku japonským ekvivalentom, ktorý sa bežne používa v cieľovom jazyku. Hoci čínština a japončina používajú spoločný znakový systém, v mnohých prípadoch sa líšia výberom konkrétnych slov na pomenovanie rovnakých objektov. V niektorých prípadoch viedli tieto zmeny aj k posunu vo význame pôvodného výrazu. Zároveň možno pozorovať, že ak názov niesol kultúrnu konotáciu špecifickú pre čínske prostredie, v japonskej verzii bol často prevedený menej špecifikovane, čím sa potlačil jeho pôvodný kultúrny odkaz.

Najpočetnejšou skupinou pri tomto prevode boli grafické výpožičky bez úpravy, ktoré dominovali v troch kategóriách. Ďalšou výraznou skupinou boli grafické výpožičky s úpravou, umiestnené na prvom mieste v dvoch kategóriách. Rovnako v dvoch kategóriách prevládli aj grafické výpožičky s kalkom. V menšom počte sa objavili sémanticko-grafické výpožičky s úpravou aj bez nej. Najmenej zastúpené boli ostatné výpožičky, ktoré tvoria len malý podiel z celkového počtu. Patria sem sémanticko-grafická výpožička, sémantická výpožička, sémanticko-grafická výpožička s fonetickou zložkou, foneticko-grafická výpožička s úpravou, sémantická výpožička s úpravou a kalk.

ČÍŇŠŤINA -> JAPONČINA	GVP			SGVP		OV
	GVP bez Ú	GVP s Ú	GVP s KL	SGVP bez Ú	SGVP s Ú	
1. Hrateľné postavy	18			1		1
	18	X	X	1	X	
2. Mestá, oblasti, miesta a domény	58			10		X
	32	13	13	3	7	
3. Jedlá	7			13		2
	6	X	1	8	5	
4. Nepriatelia a monštrá	8			2		X
	6	2	X	X	2	
5. Zbrane a artefakty	26			6		2
	11	15	X	X	6	
6. Materiály	46			2		X
	10	23	13	X	2	
7. Zvieratá	4			2		1
	2	X	2	2	X	

Tabuľka 2: Číselné zastúpenie druhov výpožičiek u jednotlivých tematických kategórií pri prevode z čínštiny do japončiny

4.3.3 Prevod z japončiny do čínštiny

Naopak, pri prevode prvkov z japončiny do čínštiny sa ako najvýraznejšia tendencia ukázala pridávanie znakov, ktoré bližšie špecifikovali význam daného prvku. Napríklad v názve materiálu 影打刀鐔 *Yīngdǎ Dāoxīn* bol pred znak 鐔 *xīn* pridaný znak 刀 *dāo*, aby sa jasne označilo, že ide o zástitu meča. Ďalšou opakujúcou sa úpravou bolo vynechanie atributívneho slova, hoci v pôvodnom japonskom názve sa nachádzala privlastňovacia partikula の *no*.

Pri tomto prevode sa grafické výpožičky bez úpravy umiestnili na prvom mieste v troch kategóriách, čo z nich robí najdominantnejšiu skupinu. Hoci vedú len v troch kategóriách, ostatné typy výpožičiek, ako napríklad grafické výpožičky s úpravou, sa dostali na prvé miesto len v dvoch kategóriách. Nasledujú grafické výpožičky s kalkom, ktoré síce predstavujú početnú skupinu, no dominovali len v jednej kategórii. V menšom zastúpení sa objavili sémanticko-grafické výpožičky, a to tak s úpravou, ako aj bez nej. Najmenej frekventovanou skupinou boli ostatné výpožičky, ktoré predstavujú len nepatrný podiel z celkového súboru. Patrí sem sémantická výpožička, fonetická výpožička, foneticko-grafická výpožička a sémantická výpožička s kalkom.

JAPONČINA -> ČÍŇŠTINA	GVP			SGVP		OV
	GVP bez Ú	GVP s Ú	GVP s KL	SGVP bez Ú	SGVP s Ú	
1. Hrateľné postavy	15			X		2
	14	1	X	X	X	
2. Mestá, oblasti, miesta a domény	47			2		X
	33	10	4	X	2	
3. Jedlá	4			2		1
	2	X	2	2	X	
4. Nepriatelia a monštra	15			1		X
	11	4	X	1	X	
5. Zbrane a artefakty	18			4		1
	9	8	1	2	2	
6. Materiály	36			8		X
	4	22	12	2	6	
7. Zvieratá	7			2		X
	3	X	4	2	X	

Tabuľka 3: Číselné zastúpenie druhov výpožičiek u jednotlivých tematických kategórií pri prevode z japončiny do čínštiny

4.3.4. Komparácia prevodov

Z porovnania oboch smerov prevodu, z čínštiny do japončiny a z japončiny do čínštiny vyplýva, že hoci sa v oboch prípadoch ako najčastejšie vyskytovali grafické výpožičky bez úpravy, jednotlivé tendencie pri spracovaní výrazov sa líšili. Pri prevode do japončiny sa často pridávala partikula *no* a nahrádzali sa pôvodné znaky ich japonskými ekvivalentmi, čo naznačuje dôraz na syntaktickú integráciu do jazyka prijímateľa. Zároveň sa pri niektorých výrazoch redukovala kultúrna špecifickosť, aby bol význam prístupnejší japonskému publiku.

Naopak, pri prevode do čínštiny sa prejavila tendencia významovo konkretizovať názvy pridaním doplnujúcich znakov. Prvky, ktoré boli v japončine vyjadrené implicitne, sa v čínštine často vyjadrujú explicitnejšie, čo poukazuje na odlišné normy precizovania významu v týchto dvoch jazykoch. Taktiež dochádzalo k vynechávaniu atributívneho slova, čo naznačuje prispôbenie sa štruktúre čínskeho jazyka.

Tieto rozdiely ukazujú, že smer prevodu ovplyvňuje nielen výsledný jazykový tvar, ale aj jazykové a kultúrne stratégie, ktoré lokalizátori pri prevode zvolili. Prevod z čínštiny do japončiny je viac orientovaný na zachovanie formy s miernym prispôbením významu, zatiaľ čo pri prevode do čínštiny dominuje tendencia k významovej špecifikácii a gramatickému zjednodušeniu.

5 Záver

Cieľom mojej bakalárskej práce bolo analyzovať spôsob prevodu japonských mien do čínštiny a naopak v rámci hry *Genshin Impact*, pričom som sa zamerala predovšetkým na regióny Liyue a Inazuma, ktoré reprezentujú čínsku a japonskú kultúru v hernom svete. Na základe vytvoreného jazykového korpusu som sa usilovala zodpovedať dve hlavné výskumné otázky: aké formy prevodu sa pri lokalizácii používajú a či existujú rozdiely medzi smerom z japončiny do čínštiny a naopak. Zároveň som vychádzala z troch hypotéz, že grafické výpožičky budú najčastejšie používané, že budú dominovať v oboch smeroch prevodu a že budú prevládať vo všetkých kategóriách.

Analýza potvrdila môj pôvodný predpoklad, že najčastejším spôsobom prevodu budú grafické výpožičky. Tento typ výpožičky umožňuje zachovanie vizuálnej podoby znakov a zároveň zohľadňuje fonetické aj významové rozdiely medzi jazykmi. Vyskytli sa aj grafické výpožičky s úpravou, ktoré reagujú na rozdiely v gramatických a štylistických normách medzi čínštinou a japončinou. V menšej miere sa objavili aj sémanticko-grafické a ostatné výpožičky, ktoré však zohrávajú dôležitú úlohu najmä v prípadoch, keď samotný grafický prevod nebol možný alebo by mohol viesť k nejednoznačnosti významu.

Z analýzy tematických kategórií vyplynulo, že rozdelenie výpožičiek nie je rovnomerné. V kategóriách ako hrateľné postavy, nepriatelia a zvieratá dominovali grafické výpožičky bez úpravy. Kategórie ako zbrane, artefakty a materiály vykazovali vyšší podiel výpožičiek s úpravou alebo sémantickými prvkami. Špecifická bola kategória jedál, kde prevládali sémanticko-grafické výpožičky bez úpravy, ktoré umožňujú sprostredkovať kultúrne špecifiká.

Rozdiely sa prejavili aj medzi smermi lokalizácie. Prevod z čínštiny do japončiny sa vyznačoval snahou o syntaktickú integráciu, napríklad prostredníctvom partikulí alebo nahrádzaním znakov, a zjednodušením kultúrnych prvkov. Pri prevode z japončiny do čínštiny bola zreteľná tendencia k významovej konkretizácii a gramatickému zjednodušeniu. Tieto rozdiely odrážajú jazykové normy a očakávania cieľového publika v jednotlivých kultúrach.

Výsledky mojej práce poukazujú na to, že lokalizácia herného obsahu nie je len technickým prekladom, ale komplexným procesom vyžadujúcim cit pre jazyk, kultúru a funkciu daného výrazu v hernom svete. Mená postáv, miest a ďalších prvkov nie sú len označením, ale nesú významové vrstvy, ktoré formujú atmosféru hry a ovplyvňujú ako hráči vnímajú postavy a prostredie.

Zároveň táto práca ukázala, že čínština a japončina, napriek spoločnému znakovému písmu, vyžadujú odlišný prístup pri tvorbe prekladov, najmä kvôli rozdielom v používaní znakov, gramatike a výslovnosti. Verím, že táto práca prispieva k lepšiemu porozumeniu jazykových mechanizmov medzi čínštinou a japončinou v kontexte lokalizácie hier a otvára priestor na ďalší výskum v oblasti hernej lingvistiky a transkultúrneho prevodu. V budúcnosti by bolo možné rozšíriť túto analýzu aj o ďalšie jazykové kombinácie (napríklad prevod do kórejštiny či angličtiny), prípadne sa zamerať na širší korpus zahŕňajúci ďalšie regióny v hre.

Resumé

The main topic of this bachelor thesis is the transfer of names between Chinese and Japanese in the game *Genshin Impact*, which is a Chinese game consumed globally. Its authors must therefore adapt names and terms to different languages. The focus of this thesis is on the regions of Liyue and Inazuma, which represent Chinese and Japanese culture within the game. The aim is to find out which types of borrowings – phonetic, semantic, graphic, or combinations – are most frequently used in the localization between Chinese and Japanese.

Based on a language corpus, the analysis examined the transfer of names of characters, places, enemies, animals, weapons, artifacts, materials, and food. The results confirmed the hypothesis that graphic borrowings are the most productive type of transfer, as they preserve the visual form of characters while respecting phonetic and semantic differences. Adjusted graphic borrowings and semantic-graphic borrowings were used when pure graphic transfer was not possible or would cause ambiguity.

The analysis showed that categories like playable characters, enemies, and animals mainly used graphic borrowings without adjustments, while weapons, materials, and food often required modifications or semantic additions. Transfer from Chinese to Japanese tends to syntactic integration and simplification of cultural elements, while transfer from Japanese to Chinese focuses more on meaning clarification.

The research highlights that localization is not a simple translation but a complex process that requires sensitivity to language, culture, and the narrative function of terms within the game. Despite the shared writing system, differences in character usage, grammar, and pronunciation between Chinese and Japanese demand different approaches in localization.

Keywords: name transfer, video games, types of borrowings, loanwords

Zoznam použitých zdrojov a literatúry

Literatúra:

ADAMS, Matthew James. Tech Otakus Save The World? Gacha, Genshin Impact, and Cybernesis. *British Journal of Chinese Studies*. 2022, roč. 12, č. 2, s. 188–208. ISSN 2048-0601.

DVOŘÁKOVÁ, Žaneta. *Literární onomastika. Antroponyma*. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, 2017. ISBN 978-80-7308-859-0.

Eclectic Chinese-Japanese-English Dictionary of Eight Thousand Selected Chinese Characters. Yokohama: Kelly and Company, 1884.

HADAMITZKY, Wolfgang a SPAHN, Mark. *Japanese Kanji & Kana: A Complete Guide to the Japanese Writing System*. 3. vyd. Tuttle Publishing, 2012. ISBN 978-4-8053-1116-5.

HENSHALL, Kenneth G. *A Guide to Remembering Japanese Characters*. Tuttle Publishing, 1998. ISBN 978-0-8048-2038-7.

HEŘMANOVÁ-NOVOTNÁ, Zdenka. Morphemic reproductions of foreign lexical models in modern Chinese. *Archív orientální*. 1975, roč. 43, s. 146–171. ISSN 0044-8699.

KIM, Tae-Eun. *Mandarin Loanwords*. Wisconsin-Madison, 2012. Dissertation. University of Wisconsin-Madison. ISBN 978-03-6759-711-5.

KNITTLOVÁ, Dagmar; GRYGOVÁ, Bronislava a ZEHNALOVÁ, Jitka. *Překlad a překládání*. Olomouc: Univerzita Palackého. Filozofická fakulta, 2010. ISBN 978-80-244-2428-6.

KROUSKÝ, Ivan a ŠILAR, František. *Japonsko-český slovník*. LEDA, 2005. ISBN 80-7335-045-9.

KOWERT, Rachel a QUANDT, Thorsten. *The Video Game Debate Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-1-315-73649-5.

LAVIČKA, Martin. Adapting Japanese Chrematonyms into Chinese from the Sociolinguistic Perspective: Strategies and Approaches. *Studia Orientalia Slovaca*. 2019, roč. 18, č. 1, s. 29–49. ISSN 1336-3786.

- LEVÝ, Jiří. *Umění překladu*. 3. vyd. Praha: Ivo Železný, 1998. ISBN 80-237-3539-X.
- LI, Xiaobing. *Modern China (Understanding Modern Nations)*. ABC-CLIO, 2015. ISBN 978-1-61069-625-8.
- LIU, Xuexin. Japanese Simplification of Chinese Characters in Perspective. *Southeast Review of Asian Studies*. 2009, roč. 31, s. 262–271. ISSN 1083-074X.
- MAKINO, Seiichi a TSUTSUI, Michio. *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Tokyo: The Japan Times, 1994. ISBN 4-7890-0454-6.
- NAKAMURA, Yoshikatsu a YOSHIDA, Masatoshi. *Kodansha's Furigana English-Japanese Dictionary*. Kodansha, 2013. ISBN 7-7700-2751-6.
- NOVOTNÁ, Zdenka. Contributions to the Study of Loan-Words and Hybrid Words in Modern Chinese. *Archiv orientální*, 1967, roč. 35, s. 613–648. ISSN 0044-8699.
- NOVOTNÁ, Zdenka. Contributions to the Study of Loan-Words and Hybrid Words in Modern Chinese. *Archiv orientální*, 1968, roč. 36, s. 295–325. ISSN 0044-8699.
- NOVOTNÁ, Zdenka. Contributions to the Study of Loan-Words and Hybrid Words in Modern Chinese. *Archiv orientální*, 1969, roč. 37, s. 48–75. ISSN 0044-8699.
- ROBBINS, Dorothy Dodge. *Literary Onomastics*. Bloomsbury Publishing, 2023. ISBN 978-1-66690-593-9.
- The Contemporary Chinese Dictionary: Chinese-English Edition*. Foreign Language Teaching and Research Press, 2002. ISBN 7-5600-3195-1.
- TREMBLAY, Kaitlin. *Collaborative Worldbuilding for Video Games*. Boca Raton: CRC Press, 2023. ISBN 978-1-003-34561-9. <https://doi.org/10.1201/9781003345619>.
- VANCE, Timothy J. *Kodansha's Romanized Japanese-English Dictionary*. Kodansha International, 1993. ISBN 4-7700-1603-4.
- WIEBUSCH, Thekla a Uri TADMOR. Loanwords in Mandarin Chinese. In: *Loanwords in the World's Languages: A Comparative Handbook*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2009, s. 575–598. ISBN 978-3-11-021843-5.
- YIP, Po-Ching. *The Chinese Lexicon: A Comprehensive Survey*. Velká Británie: Psychology Press, 200. ISBN 978-0-415-15174-0.

ZHAO, Jian. Japanese Loanwords in Modern Chinese. *Journal of Chinese Linguistics*. 2006, roč. 34, č. 2, s. 306–327. <http://www.jstor.org/stable/23754127>.

ZHU, Tian 朱添. Hanzi Diezifu Yanjiu 汉字叠字符研究 [Výskum zdvojuvacích znakov]. *Xiandai Yuwen: Shangxu. Wenxue Yanjiu* 现代语文: 下旬. 文学研究, 2017, č. 10, s. 113–114.

Internetové zdroje:

CROES, Jaered Koichi a DEXTER, Kristen. 『『The Art Of、 Japanese Punctuation ~。』』! ? : What Periods, Commas, Quotation Marks and Brackets Look Like in Japanese. Online. In: Tofugu. 2016. Dostupné z: <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-punctuation/>. [cit. 2025-03-21].

HOYOVERSE. *Genshin Impact* [hra]. 28. septembra 2020 [cit. 2025-02-18]. Dostupné z: <https://genshin.hoyoverse.com/en/>. Požiadavky na systém: Win 7 64-bit, Win 8.1 64-bit, Win 10 64-bit, Win 11 64-bit; veľkosť 40+ GB.

Genshin Wiki. Online. Dostupné z: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact_Wiki. [cit. 2025-02-18].

Chinese Etymology 字源. Online. 2002. Dostupné z: <https://hanziyuan.net>. [cit. 2025-06-20].

REYES, Jess. *Gacha games explained: Banners, pulls, pity systems, and more*. Online. In: Epic Games Store. 2025. Dostupné z: <https://store.epicgames.com/en-US/news/gacha-games-explained-banners-pulls-pity-systems-and-more>. [cit. 2025-06-05].

Worldbuilding Guide for Video Games. Online. In: Game Design Skills. Dostupné z: <https://gamedesignskills.com/game-design/worldbuilding/>. [cit. 2025-06-05].

Príloha 1: Korpus

1. Hrateľné postavy

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
白朮 <i>Báizhú</i>	白朮 <i>Byakujutsu</i>	GVP bez Ú
北斗 <i>Běidǒu</i>	北斗 <i>Hokuto</i>	GVP bez Ú
重云 <i>Chóngyún</i>	重雲 <i>Chou'un</i>	GVP bez Ú
嘉明 <i>Jiāmíng</i>	嘉明 <i>Gamin</i>	GVP bez Ú
甘雨 <i>Gānyǔ</i>	甘雨 <i>Kan'u</i>	GVP bez Ú
胡桃 <i>Hú Táo</i>	胡桃 <i>Fuutao</i>	GVP bez Ú
刻晴 <i>Kèqíng</i>	刻晴 <i>Kokusei</i>	GVP bez Ú
凝光 <i>Níngguāng</i>	凝光 <i>Gyokou</i>	GVP bez Ú
七七 <i>Qīqī</i>	七七 <i>Nana</i>	GVP bez Ú
申鶴 <i>Shēnhè</i>	申鶴 <i>Shinkaku</i>	GVP bez Ú
香菱 <i>Xiānglíng</i>	香菱 <i>Shanrin</i>	GVP bez Ú
閑云 <i>Xiányún</i>	閑雲 <i>Kan'un</i>	GVP bez Ú
魈 <i>Xiāo</i>	魈 <i>Shou</i>	GVP bez Ú
行秋 <i>Xíngqiū</i>	行秋 <i>Yukuaki</i>	GVP bez Ú
辛焱 <i>Xīnyàn</i>	辛炎 <i>Shin'en</i>	SGVP bez Ú
烟緋 <i>Yānfēi</i>	煙緋 <i>Enhi</i>	GVP bez Ú
瑤瑤 <i>Yáoyao</i>	ヨォ一ヨ <i>Yooyo</i>	OV (FVP)
夜蘭 <i>Yèlán</i>	夜蘭 <i>Yeran</i>	GVP bez Ú
云堇 <i>Yún Jǐn</i>	雲堇 <i>Unkin</i>	GVP bez Ú
鍾離 <i>Zhōnglí</i>	鍾離 <i>Shouri</i>	GVP bez Ú

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
荒瀧一斗 <i>Arataki Itto</i>	荒泷一斗 <i>Huānglóng Yīdǒu</i>	GVP bez Ú
千織 <i>Chiori</i>	千织 <i>Qiānzhi</i>	GVP bez Ú
ゴロー <i>Gorou</i>	五郎 <i>Wǔláng</i>	OV (SP)

楓原万葉 <i>Kaedebara Kazuha</i>	枫原万叶 <i>Fēngyuán Wànyè</i>	GVP bez Ú
神里綾華 <i>Kamisato Ayaka</i>	神里綾华 <i>Shénlǐ Líng huá</i>	GVP bez Ú
神里綾人 <i>Kamisato Ayato</i>	神里綾人 <i>Shénlǐ Líng rén</i>	GVP bez Ú
綺良々 <i>Kirara</i>	绮良良 <i>Qǐliángliáng</i>	GVP s Ú
九条裟羅 <i>Kujou Sara</i>	九条裟罗 <i>Jiǔtiáo Shāluó</i>	GVP bez Ú
久岐忍 <i>Kuki Shinobu</i>	久岐忍 <i>Jiǔqí Rěn</i>	GVP bez Ú
雷電將軍 <i>Raiden Shougun</i>	雷电将军 <i>Léidiàn Jiāngjūn</i>	GVP bez Ú
珊瑚宮心海 <i>Sangonomiya Kokomi</i>	珊瑚宮心海 <i>Shānhúgōng Xīnhǎi</i>	GVP bez Ú
早柚 <i>Sayu</i>	早柚 <i>Zǎoyòu</i>	GVP bez Ú
鹿野院平藏 <i>Shikanoin Heizou</i>	鹿野院平藏 <i>Lùyěyuàn Píngzàng</i>	GVP bez Ú
トーマ <i>Tooma</i>	托马 <i>Tuōmǎ</i>	OV (FVP)
八重神子 <i>Yae Miko</i>	八重神子 <i>Bāchóng Shénzǐ</i>	GVP bez Ú
宵宮 <i>Yoimiya</i>	宵宮 <i>Xiāogōng</i>	GVP bez Ú
放浪者 <i>Hourousha</i>	流浪者 <i>Liúlàngzhě</i>	GVP bez Ú

2. Mestá, oblasti, miesta a domény

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
璃月 <i>Líyuè</i>	璃月 <i>Riiyue</i>	GVP bez Ú
碧水原 <i>Bìshuǐ Yuán</i>	碧水の原 <i>Heki-sui no Hara</i>	GVP s Ú
荻花洲 <i>Díhuā Zhōu</i>	荻花洲 <i>Tekika Shuu</i>	GVP bez Ú
轻策庄 <i>Qīngcè Zhuāng</i>	輕策莊 <i>Keisaku Sou</i>	GVP bez Ú
地中之盐 <i>Dìzhōng zhī Yán</i>	地中の塩 <i>Chichuu no Shio</i>	GVP s Ú
石门 <i>Shímén</i>	石門 <i>Sekimon</i>	GVP bez Ú
望舒客栈 <i>Wàngshū Kèzhàn</i>	望舒旅館 <i>Boujo Ryokan</i>	SGVP bez Ú
无妄坡 <i>Wúwàng Pō</i>	無妄の丘 <i>Mubou no Oka</i>	SGVP s Ú
璃沙郊 <i>Líshā Jiāo</i>	璃沙郊 <i>Risha Kou</i>	GVP bez Ú
遁玉陵 <i>Dùn yù Líng</i>	遁玉の丘 <i>Ton'gyoku no Oka</i>	SGVP s Ú
灵矩关 <i>Língjǔ Guān</i>	靈矩関 <i>Reiku Kan</i>	GVP bez Ú
珉林 <i>Mín lín</i>	珉林 <i>Minrin</i>	GVP bez Ú
翠玦坡 <i>Cuìjué Pō</i>	翠決坡 <i>Suiketsu Zaka</i>	GVP bez Ú

华光林 <i>Huáguāng Lín</i>	華光の林 <i>Kakou no Rin</i>	GVP s Ú
绝云间 <i>Juéyún Jiān</i>	絶雲の間 <i>Zetsu'un no Ma</i>	GVP s Ú
奥藏山 <i>Àocáng Shān</i>	奥蔵山 <i>Okuzou San</i>	GVP bez Ú
琥牢山 <i>Hǔláo-shān</i>	琥牢山 <i>Korou Zan</i>	GVP bez Ú
南天门 <i>Nántiānmén</i>	南天門 <i>Nantenmon</i>	GVP bez Ú
庆云顶 <i>Qìngyún Dǐng</i>	慶雲頂 <i>Kei'un Chou</i>	GVP bez Ú
天道谷 <i>Tiānqíu Gǔ</i>	天穹の谷 <i>Tenkyuu no Tan</i>	SGVP s Ú
琼玗野 <i>Qióngjī Yě</i>	瓊璣野 <i>Keiki Ya</i>	GVP bez Ú
归离原 <i>Guīlí Yuán</i>	帰離原 <i>Kiri Hara</i>	GVP bez Ú
渌华池 <i>Lùhuá Chí</i>	漉華の池 <i>Rokuka no Ike</i>	SGVP s Ú
明蕴镇 <i>Míngyùn Zhèn</i>	明蘊町 <i>Mei'un Chou</i>	SGVP bez Ú
瑶光滩 <i>Yáoguāng Tān</i>	瑤光の浜 <i>Youkou no Hama</i>	GVP s KL
云来海 <i>Yúnlái Hǎi</i>	雲来の海 <i>Unrai no Umi</i>	GVP s Ú
孤云阁 <i>Gūyún Gé</i>	孤雲閣 <i>Ko'un Kaku</i>	GVP bez Ú
璃月港 <i>Líyuè Gǎng</i>	璃月港 <i>Riiyue Kou</i>	GVP bez Ú
天衡山 <i>Tiānhéng Shān</i>	天衡山 <i>Tenkou Zan</i>	GVP bez Ú
层岩巨渊 <i>Céngyán Jùyuān</i>	層岩巨淵 <i>Sougan Kyoen</i>	GVP bez Ú
丹砂崖 <i>Dānshā-yá</i>	丹砂崖 <i>Tansha-gai</i>	GVP bez Ú
伏鳌谷 <i>Fú'áo Gǔ</i>	伏鰲の谷 <i>Fugou no Tan</i>	GVP s Ú
琉璃峰 <i>Liúlí Fēng</i>	琉璃峰 <i>Ruri Hou</i>	GVP bez Ú
采樵谷 <i>Cǎiqiáo Gǔ</i>	採樵の谷 <i>Saishou no Tani</i>	GVP s Ú
巨渊之口 <i>Jùyuān zhī Kǒu</i>	巨淵洞口 <i>Kyoen Horaguchi</i>	SGVP s Ú
地面矿区 <i>Dìmiàn Kuàngqū</i>	地上鉱区 <i>Chijou Kouku</i>	GVP s KL
天工峡 <i>Tiāngōng Xiá</i>	天工峡 <i>Tenkou Kyou</i>	GVP bez Ú
地下矿区 <i>Dìxià Kuàngqū</i>	地下鉱区 <i>Chika Kouku</i>	GVP s KL
临时主矿道 <i>Línshí Zhǔ Kuàngdào</i>	臨時本坑 <i>Rinji Honkou</i>	SGVP s Ú
无名遗迹 <i>Wúmíng Yíjì</i>	無名遺跡 <i>Mumei Iseki</i>	GVP bez Ú
崎岖石厅 <i>Qíqū Shítīng</i>	嶮しき石堂 <i>Kewashiki Sekidou</i>	GVP s KL
巨渊主矿区 <i>Jùyuān Zhǔ Kuàngqū</i>	巨淵主鉱区 <i>Kyoen Shukouku</i>	GVP s KL
荧光狭道 <i>Yíngguāng Xiádào</i>	螢光隘路 <i>Keikou Airo</i>	GVP s KL
巨蛇岩洞 <i>Jù Shé Yándòng</i>	巨蛇岩穴 <i>Kyoja Ganketsu</i>	GVP s KL
地下水泽 <i>Dìxià Shuǐ Zé</i>	地下湿原 <i>Chika Shitsugen</i>	GVP s KL

沉玉谷 <i>Chényù Gǔ</i>	沈玉の谷 <i>Chingyoku no Tani</i>	GVP s KL
伏仙洞 <i>Fúxiān Dòng</i>	伏仙洞 <i>Fukusen Dou</i>	GVP bez Ú
赤璋城垣 <i>Chìzhāng Chéngyuán</i>	赤璋の石垣 <i>Sekishou no Ishigaki</i>	GVP s KL
灵枢庭 <i>Língshū Tíng</i>	靈枢の庭 <i>Reisuu no Niwa</i>	GVP s Ú
悬练山 <i>Xuánliàn Shān</i>	懸練山 <i>Kenren Zan</i>	GVP bez Ú
古茶树坡 <i>Gǔ Cháshù Pō</i>	老茶樹の丘 <i>Rouchaju no Oka</i>	SGVP s Ú
药蝶谷 <i>Yàodié Gǔ</i>	藥蝶の谷 <i>Yakuchou no Tani</i>	GVP s Ú
沉玉谷·上谷 <i>Chényù Gǔ - Shànggǔ</i>	沈玉の谷·上谷 <i>Chingyoku no Tani - Joukoku</i>	GVP s KL
沉珑渊 <i>Chénlóng Yuān</i>	沈瓏淵 <i>Chinrou En</i>	GVP s KL
宝玦口 <i>Bǎojié Kǒu</i>	宝玦の口 <i>Houketsu no Kuchi</i>	GVP s Ú
灵濛山 <i>Língméng Shān</i>	靈濛山 <i>Reimou Zan</i>	GVP bez Ú
翹英庄 <i>Qiàoyīng Zhuāng</i>	翹英莊 <i>Gyou'ei Sou</i>	GVP bez Ú
遗珑埠 <i>Yílong Bù</i>	遺瓏埠 <i>Irou Fu</i>	GVP bez Ú
来歆山 <i>Láixīn Shān</i>	来歆山 <i>Raikin Yama</i>	GVP bez Ú
锦落庭 <i>Jǐnluò Tíng</i>	錦落の庭 <i>Kinraku no Niwa</i>	GVP s Ú
赤望台 <i>Chìwàng Tái</i>	赤望台 <i>Sekibou Dai</i>	GVP bez Ú
孤云凌霄之处 <i>Gūyún Língxiāo zhī Chù</i>	孤雲凌霄の処 <i>Ko'un Ryoushou no Tokoro</i>	GVP s Ú
震雷连山密宫 <i>Zhènleí Liánshān Mìgōng</i>	震雷連山密宮 <i>Shinrai Renzan Mitsuguu</i>	GVP bez Ú
进入「黄金屋」 <i>Jìnrù "Huángjīn Wū"</i>	「黄金屋」に入る <i>"Ougon'ya" ni Hairu</i>	GVP s KL
岩中幽谷 <i>Yánzhōng Yōugǔ</i>	山間幽谷 <i>Sankan Yuukoku</i>	SGVP bez Ú
「伏龙树」之底 <i>"Fúlóng Shù" zhī Dǐ</i>	「伏龍の木」の底 <i>"Fukuryuu no Ki" no Soko</i>	GVP s Ú
华池岩岫 <i>Huá Chí Yánxiù</i>	華池岩岫 <i>Kachi Ganshuu</i>	GVP bez Ú
太山府 <i>Tàishān Fǔ</i>	太山府 <i>Taisan Fu</i>	GVP bez Ú

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
稻妻 <i>Inazuma</i>	稻妻 <i>Dàoqī</i>	GVP bez Ú
淵下宮 <i>Enkanomiya</i>	淵下宮 <i>Yuānxiàngōng</i>	GVP bez Ú
大日御輿 <i>Dainichi Mikoshi</i>	大日御輿 <i>Dàrì Yùyú</i>	GVP bez Ú
常夜靈廟 <i>Tokoyo Reibyō</i>	常夜靈廟 <i>Chángyè Língmiào</i>	GVP bez Ú
岐之地 <i>Kunado no Chi</i>	岐之地 <i>Qí zhī Dì</i>	GVP s Ú

狭間の街 <i>Hazama no Machi</i>	狭间之街 <i>Xiájiān zhī Jiē</i>	GVP s Ú
蛇腸の道 <i>Jachou no Mihi</i>	蛇肠之路 <i>Shécháng zhī Lù</i>	GVP s KL
蛇心の地 <i>Jashin no Chi</i>	蛇心之地 <i>Shéxīn zhī Dì</i>	GVP s Ú
八衢彦の地 <i>Yachimatahiko no Chi</i>	八衢彦之地 <i>Bāqúyàn zhī Dì</i>	GVP s Ú
八衢姫の地 <i>Yachimatahime no Chi</i>	八衢姫之地 <i>Bāqújī zhī Dì</i>	GVP s Ú
神無塚 <i>Kannazuka</i>	神无冢 <i>Shénwúzhǒng</i>	GVP bez Ú
九条陣屋 <i>Kujou Jin'ya</i>	九条阵屋 <i>Jiǔtiáo Zhènwū</i>	GVP bez Ú
たたら砂 <i>Tatarasuna</i>	踏鞴砂 <i>Tàbèishā</i>	GVP bez Ú
鳴神島 <i>Narukami Jima</i>	鸣神島 <i>Míngshén Dǎo</i>	GVP bez Ú
甘金島 <i>Amakane Jima</i>	甘金島 <i>Gānjīn Dǎo</i>	GVP bez Ú
荒海 <i>Araumi</i>	荒海 <i>Huānghǎi</i>	GVP bez Ú
白狐の野 <i>Byakko no Ya</i>	白狐之野 <i>Báihú zhī Yě</i>	GVP s Ú
鎮守の森 <i>Chinju no Mori</i>	镇守之森 <i>Zhènshǒu zhī Sēn</i>	GVP s Ú
鳴神大社 <i>Narukami Ooyashiro</i>	鸣神大社 <i>Míngshén Dàshè</i>	GVP bez Ú
稲妻城 <i>Inazuma Jou</i>	稻妻城 <i>Dàoqī Chéng</i>	GVP bez Ú
刃連島 <i>Jinren Jima</i>	刃连島 <i>Rènlían Dǎo</i>	GVP bez Ú
神里屋敷 <i>Kamisato Yashiki</i>	神里屋敷 <i>Shénlǐ Wūfū</i>	GVP bez Ú
紺田村 <i>Konda Mura</i>	紺田村 <i>Gàntián Cūn</i>	GVP bez Ú
影向山 <i>Yougou Zan</i>	影向山 <i>Yǐngxiàng Shān</i>	GVP bez Ú
離島 <i>Ritou</i>	离島 <i>Lídǎo</i>	GVP bez Ú
天雲峠 <i>Amakumo Touge</i>	天云峠 <i>Tiānyún Qiǎ</i>	GVP bez Ú
浅瀬神社 <i>Asase Jinja</i>	浅瀬神社 <i>Qiǎnlài Shéns hè</i>	GVP bez Ú
平海砦 <i>Hiraumi Toride</i>	平海砦 <i>Píngǎi Zhài</i>	GVP bez Ú
越石村 <i>Koseki Mura</i>	越石村 <i>Yuèshí Cūn</i>	GVP bez Ú
鶴観 <i>Tsurumi</i>	鹤观 <i>Hèguàn</i>	GVP bez Ú
海祇島 <i>Watatsumi Jima</i>	海祇島 <i>Hǎiqí Dǎo</i>	GVP bez Ú
望瀧村 <i>Bourou Mura</i>	望瀧村 <i>Wànglóng Cūn</i>	GVP bez Ú
矇雲神社 <i>Mou'un Jinja</i>	矇云神社 <i>Méngyún Shéns hè</i>	GVP bez Ú
珊瑚宮 <i>Sangonomiya</i>	珊瑚宮 <i>Shānhú-gōng</i>	GVP bez Ú
水月池 <i>Suigetsu Chi</i>	水月池 <i>Shuǐyuè Chí</i>	GVP bez Ú
ヤシオリ島 <i>Yashiori Jima</i>	八酝島 <i>Bāyùn Dǎo</i>	GVP bez Ú
藤兜砦 <i>Fujitou Toride</i>	藤兜砦 <i>Téngdōu Zhài</i>	GVP bez Ú

無明砦 <i>Mumyou Toride</i>	无明砦 <i>Wú míng Zhài</i>	GVP bez Ú
緋木村 <i>Higi Mura</i>	緋木村 <i>Fēimù Cūn</i>	GVP bez Ú
蛇骨鉾坑 <i>Jakotsu Koukou</i>	蛇骨矿洞 <i>Shéǔ Kuàngdòng</i>	GVP s KL
無想刃狭間 <i>Musoujin Hazama</i>	无想刃狭间 <i>Wúxiǎngrèn Xiájiān</i>	GVP bez Ú
名椎の浜 <i>Nadzuchi no Hama</i>	椎滩 <i>Míngzhuī Tān</i>	GVP s KL
蛇神の首 <i>Hebigami no Kubi</i>	神之首 <i>Shéshén zhī Shǒu</i>	GVP s Ú
砂流ノ庭 <i>Saryuu no Niwa</i>	砂流之庭 <i>Shāliú zhī Tíng</i>	GVP s Ú
夢想樂土の結末 <i>Musou Rakudo no Ketsumatsu</i>	梦想乐土之歿 <i>Mèngxiǎng Lètǔ zhī Mò</i>	SGVP s Ú
鳴神島・天守 <i>Narukami Jima - Tenshu</i>	鸣神島・天守 <i>Míngshén Dǎo - Tiānshǒu</i>	GVP bez Ú
董色ノ庭 <i>Sumireiro no Niwa</i>	董色之庭 <i>Jǐnsè zhī Tíng</i>	GVP s Ú
紅葉ノ庭 <i>Momiji no Niwa</i>	栳染之庭 <i>Huārǎn zhī Tíng</i>	SGVP s Ú
熟眠ノ庭 <i>Jukumin no Niwa</i>	沉眠之庭 <i>Chénmián zhī Tíng</i>	GVP s KL

3. Jedlá

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
沉玉茶露 <i>Chényù Chálù</i>	沈玉茶 <i>Chingyoku Cha</i>	SGVP bez Ú
仙跳墙 <i>Xiān Tiào Qiáng</i>	仙跳牆 <i>Senchoushou</i>	GVP bez Ú
好茶满月 <i>Hǎochá Mǎnyuè</i>	良茶・满月 <i>Ryōcha Mangetsu</i>	SGVP bez Ú
明月蛋 <i>Míngyuè Dàn</i>	明月の玉子 <i>Meigetsu no Tamago</i>	GVP s KL
古华鱼羊鲜 <i>Gǔhuá Yú Yáng Xiān</i>	古華風・魚と羊肉の煮込み <i>Koka Fuu - Sakana to Youniku no Nikomi</i>	SGVP s Ú
知足常乐 <i>Zhīzú Chánglè</i>	知足常樂 <i>Chisoku Jouraku</i>	GVP bez Ú
琼玉果汤 <i>Qióngyù Guǒ Tāng</i>	瓊玉果湯 <i>Keigyoku Katou</i>	GVP bez Ú
翡玉什锦袋 <i>Fěiyù Shíjīn Dài</i>	翠玉福袋 <i>Suigyoku Fukubukuro</i>	SGVP bez Ú
玉纹茶叶蛋 <i>Yùwén Cháyèdàn</i>	玉紋茶葉蛋 <i>Gyokumon Chaayedan</i>	GVP bez Ú
绝云锅巴 <i>Juéyún Guōbā</i>	絶雲のお焦げ <i>Zetsuun no Okoge</i>	SGVP s Ú
海灯节特色来来菜 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Lái Lái Cài</i>	海灯祭特別お食べくだ菜 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Otabekudasai</i>	SGVP bez Ú
海灯节特色炸萝卜丸子 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Zhà Luóbo Wánzi</i>	海灯祭特別大根の揚げ団子 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Daikon no Agedango</i>	SGVP s Ú
海灯节特色烤吃虎鱼 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Kǎo Chīhǔ Yú</i>	海灯祭特別子虎魚焼き <i>Kaitou Sai Tokubetsu Chikozakana Yaki</i>	OV (SFGVP)

海灯节特色白玉汤 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Báiyù Tāng</i>	海灯祭特別白玉湯 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Shiratama Suupu</i>	SGVP bez Ú
海灯节特色禽蛋羹 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Qín Dàn Gēng</i>	海灯祭特別茶碗蒸し <i>Kaitou Sai Tokubetsu Chawanmushi</i>	SGVP bez Ú
海灯节特色扣三丝 <i>Hǎidēng Jié Tèsè Kòu Sān Sī</i>	海灯祭特別璃月三糸 <i>Kaitou Sai Tokubetsu Riyywe Sansuu</i>	SGVP bez Ú
松茸酿肉卷 <i>Sōngróng Niàng Ròu Juàn</i>	松茸の肉巻き <i>Matsutake no Niku Maki</i>	SGVP s Ú
兽肉薄荷卷 <i>Shòuròu Bòhé Juǎn</i>	ミントの獣肉巻き <i>Minto no Juuniku Maki</i>	SGVP s Ú
轻策农家菜 <i>Qīngcè Nóngjiācài</i>	轻策农家料理 <i>Keisaku Nouka Ryouri</i>	SGVP bez Ú
岩港三鲜 <i>Yán Gǎng Sān Xiān</i>	岩港三鲜 <i>Gankou Sansen</i>	GVP bez Ú
繁弦急管 <i>Fánxián Jíguǎn</i>	繁絃急管 <i>Han Genkyuukan</i>	GVP bez Ú
丰年有余 <i>Fēngnián Yǒuyú</i>	実り豊か <i>Minori Yutaka</i>	OV (SP)

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
团子牛乳 <i>Dango Gyuunyuu</i>	团子牛奶 <i>Tuánzǐ Niúniǎi</i>	GVP s KL
渡来鳥肉 <i>Torai Toriniku</i>	渡来禽肉 <i>Dùlái Qínròu</i>	SGVP bez Ú
活力にゃんこ飯 <i>Katsuryoku Nyankohan</i>	活力喵饭 <i>Huólì Miāo Fàn</i>	SGVP bez Ú
紺田煮 <i>Konda Ni</i>	紺田煮 <i>Gàntián Zhǔ</i>	GVP bez Ú
紫苑雲霓 <i>Shion Ungei</i>	紫苑云霓 <i>Zǐyuàn Yúnní</i>	GVP bez Ú
ロック团子牛乳 <i>Rokku Dango Gyuunyuu</i>	摇滚团子牛奶 <i>Yáogǔn Tuánzǐ Niúniǎi</i>	GVP s KL
緋櫻天ぷら <i>Hiou Tenpura</i>	緋櫻天妇罗 <i>Fēiyīng Tiānfūluō</i>	OV (FGVP)

4. Nepriatelía a monštrá

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
黑蛇众 <i>Hēishé Zhòng</i>	黑蛇衆 <i>Kokuja Shuu</i>	GVP bez Ú
黑蛇騎士 <i>Hēishé Qíshì</i>	黑蛇騎士 <i>Kokuja Kishi</i>	GVP bez Ú
黑蛇騎士・摧岩之钺 <i>Hēishé Qíshì - Cuīyán zhī Yuè</i>	黑蛇騎士・碎岩の斧 <i>Kokuja Kishi - Saigan no Ono</i>	SGVP s Ú
黑蛇騎士・斬風之劍 <i>Hēishé Qíshì - Zhǎnfēng zhī Jiàn</i>	黑蛇騎士・斬風の劍 <i>Kokuja Kishi - Zanfuu no Ken</i>	GVP s Ú
无相之岩 <i>Wúxiàng zhī Yán</i>	無相の岩 <i>Musou no Iwa</i>	GVP s Ú

隱山貌兽 <i>Yǐnshān Níshòu</i>	山隠れの貌獣 <i>Yamagakure no Geijuu</i>	SGVP s Ú
爆炎树 <i>Bào Yán Shù</i>	爆炎樹 <i>Bakuenju</i>	GVP bez Ú
「公子」 " <i>Gōngzǐ</i> "	「公子」 " <i>Koushi</i> "	GVP bez Ú
若陀龙王 <i>Rětuó Lóngwáng</i>	若陀龍王 <i>Jakuda Ryuuou</i>	GVP bez Ú
玄文兽 <i>Xuánwén Shòu</i>	玄文獸 <i>Genmon Juu</i>	GVP bez Ú

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
野伏 <i>Nobushi</i>	野伏 <i>Yěfú</i>	GVP bez Ú
野伏・火付番 <i>Hitsuke Ban</i>	野伏・火付番 <i>Huǒfù Fān</i>	GVP bez Ú
野伏・陣刀番 <i>Jintou Ban</i>	野伏・陣刀番 <i>Zhèndāo Fān</i>	GVP bez Ú
野伏・機巧番 <i>Kikou Ban</i>	野伏・机巧番 <i>Jīqiǎo Fān</i>	GVP bez Ú
海乱鬼 <i>Hǎiluan'guǐ</i>	海乱鬼 <i>Kairagi</i>	GVP bez Ú
海乱鬼・炎威 <i>Kairagi - En'i</i>	海乱鬼・炎威 <i>Hǎiluan'guǐ - Yánwēi</i>	GVP bez Ú
海乱鬼・雷騰 <i>Kairagi - Raitou</i>	海乱鬼・雷騰 <i>Hǎiluan'guǐ - Léiténg</i>	GVP bez Ú
魔偶劍鬼 <i>Maguu Kenki</i>	魔偶劍鬼 <i>Mó'ǒu Jiàn'guǐ</i>	GVP bez Ú
恒常からくり陣形 <i>Koujou Karakuri Jinkei</i>	恒常机关阵列 <i>Héngcháng Jīguānzhènlìè</i>	SGVP bez Ú
相の炎 <i>Musou no Honoo</i>	无相之火 <i>Wúxiàng zhī Huǒ</i>	GVP s Ú
無相の水 <i>Musou no Mizu</i>	无相之水 <i>Wúxiàng zhī Shuǐ</i>	GVP s Ú
雷音権現 <i>Raion Gongen</i>	雷音权现 <i>Léiyīn Quánxiàn</i>	GVP bez Ú
黄金王獸 <i>Ougon Oujuu</i>	黄金王兽 <i>Huángjīn Wángshòu</i>	GVP bez Ú
幕府の足軽頭 <i>Bakufu no Ashigaru Gashira</i>	幕府足轻头 <i>Mùfǔ Zú Qīng Tóu</i>	GVP s Ú
幕府の足軽 <i>Bakufu No Ashigaru</i>	幕府足轻 <i>Mùfǔ Zú Qīng</i>	GVP s Ú
禍津御建鳴神命 <i>Magatsu Mitake Narukami no Mikoto</i>	祸津御建鸣神命 <i>Huòjīn Yùjiàn Míngshén Mìng</i>	GVP bez Ú

5. Zbrane a artefakty

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
碧落之珑 <i>Bìluò zhī Lóng</i>	碧落の瓏 <i>Hekiraku no Rou</i>	GVP s Ú
阿莫斯之弓 <i>Āmòsī zhī Gōng</i>	アモスの弓 <i>Amosu no Yumi</i>	OV (FGVP s Ú)

护摩之杖 Hù mó zhī Zhàng	護摩の杖 Goma no Tsue	GVP s Ú
息灾 Xī zāi	息災 Sokusai	GVP bez Ú
匣里灭辰 Xiá lǐ Miè Chén	匣中滅龍 Kouchuu Metsuryuu	SGVP s Ú
鹤鸣余音 Hè míng Yú yīn	鶴鳴の余韻 Kakumei no Yoin	SGVP s Ú
和璞鸞 Hé pú Yuān	和璞鸞 Wahakuen	GVP bez Ú
若水 Ruò shuǐ	若水 Jakusui	GVP bez Ú
贯虹之槩 Guàn hóng zhī Shuò	破天の槍 Hatén no Yari	OV (SP s Ú)
斫峰之刃 Zhuó fēng zhī Rèn	斬山の刃 Zansan no Yaiba	SGVP s Ú
尘世之锁 Chén shì zhī Suǒ	浮世の錠 Ukiyo no Jou	SGVP s Ú
无工之剑 Wú gōng zhī Jiàn	無工の劍 Mukou no Ken	GVP s Ú
磐岩结绿 Pán yán Jié lǜ	磐岩結綠 Bangan Ketsuroku	GVP bez Ú
匣里龙吟 Xiá lǐ Lóng yīn	匣中龍吟 Kouchuu Ryuugin	GVP s Ú
雨裁 Yǔ cái	雨裁 Usai	GVP bez Ú
黑岩长剑 Hēi yán Cháng jiàn	黒岩の長劍 Kokugan no Chouken	GVP s Ú
黑岩斩刀 Hēi yán Zhǎn dāo	黒岩の斬刀 Kokugan no Zantou	GVP s Ú
黑岩绯玉 Hēi yán Fēi yù	黒岩の緋玉 Kokugan no Higyoku	GVP s Ú
黑岩战弓 Hēi yán Zhàn gōng	黒岩の戦弓 Kokugan no Senkyuu	GVP s Ú
匣里日月 Xiá lǐ Rì yuè	匣中日月 Kouchuu Jitsugetsu	GVP s Ú
千岩古剑 Qiān 'yán Gǔ jiàn	千岩古劍 Chigan Koken	GVP bez Ú
千岩长枪 Qiān 'yán Cháng qiāng	千岩長槍 Sengan Chousou	GVP bez Ú
试作斩岩 Shì zuò Zhǎn yán	斬岩・試作 Zangan - Shisaku	GVP s Ú
试作古华 Shì zuò Gǔ huá	古華・試作 Koka Shisaku	GVP s Ú
试作星镰 Shì zuò Xīng lián	星鎌・試作 Hoshikama - Shisaku	GVP s Ú
试作金珀 Shì zuò Jīn pò	金珀・試作 Kinhaku - Shisaku	GVP s Ú
试作澹月 Shì zuò Dàn yuè	澹月・試作 Tangetsu - Shisaku	GVP s Ú
飞天御剑 Fēi tiān Yù Jiàn	飛天御劍 Hiten Goken	GVP bez Ú
飞天大御剑 Fēi tiān Dà Yù Jiàn	飛天大御劍 Hiten Daigoken	GVP bez Ú
悠古的磐岩 Yōu gǔ de Pán yán	悠久の磐岩 Yuukyuu no Bangan	SGVP s Ú
逆飞的流星 Nì fēi de Liú xīng	逆飛びの流星 Sakatobi no Ryuusei	SGVP s Ú
千岩牢固 Qiān yán Láo gù	千岩牢固 Sengan Rouko	GVP bez Ú
辰砂往生录 Chén shā Wǎng shēng Lù	辰砂往生録 Shinsa Oujou Roku	GVP bez Ú
来歌余响 Lái gē Yú xiǎng	来歌の余響 Raikin no Yokyou	GVP s Ú

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
草薙の稲光 <i>Kusanagi no Inabikari</i>	薙草之稻光 <i>Tiǎo zhī Dàoguāng</i>	GVP s Ú
神楽の真意 <i>Kagura no Shin'i</i>	神乐之真意 <i>Shénlè zhī Zhēnyì</i>	GVP s Ú
霧切の廻光 <i>Kirigiri no Kaikou</i>	雾切之回光 <i>Wùqiē zhī Huíguāng</i>	GVP s Ú
飛雷の鳴弦 <i>Hirai no Meigen</i>	飞雷之弦振 <i>Fēi Léi zhī Xián Zhèn</i>	SGVP s Ú
波乱月白経津 <i>Haran Geppaku Futsu</i>	波乱月白经津 <i>Bōluàn Yuèbái Jīngjīn</i>	GVP bez Ú
赤角石塵滅碎 <i>Sekkaku Sekijin Messai</i>	赤角石塵滅碎 <i>Sekkaku Sekijin Messai</i>	GVP bez Ú
蒼古なる自由への誓い <i>Soukonaru Jiyuu he no Chikai</i>	苍古自由之誓 <i>Cāngǔ Zìyóu zhī Shì</i>	GVP s Ú
不滅の月華 <i>Fumetsu no Gekka</i>	不灭月华 <i>Bùmiè Yuèhuá</i>	GVP s Ú
喜多院十文字槍 <i>Kitain Juumonji Yari</i>	喜多院十文字 <i>Xǐduōyuàn Shíwénzì</i>	SGVP bez Ú
「漁獲」"Gyokaku"	「渔获」"Yúhuò"	GVP bez Ú
有楽御簾切 <i>Uraku Misugiri</i>	有乐御簾切 <i>Yǒulè Yùliánqiē</i>	GVP bez Ú
破魔の弓 <i>Hama no Yumi</i>	破魔之弓 <i>Pòmó zhī Gōng</i>	GVP s Ú
白辰の輪 <i>Hakushin no Wa</i>	白辰之环 <i>Báichén zhī Huán</i>	GVP s KL
天目影打 <i>Amenoma Kageuchi</i>	天目影打刀 <i>Tiānmù Yǐngdǎdāo</i>	SGVP bez Ú
桂木斬長正 <i>Katsuragi Kiri Nagamasa</i>	桂木斩长正 <i>Guìmù Zhǎn Chángzhèng</i>	GVP bez Ú
籠釣瓶一心 <i>Kagotsurube Isshin</i>	笼钓瓶一心 <i>Lóngdiào píng Yīxīn</i>	GVP bez Ú
悪王丸 <i>Akuoumaru</i>	恶王丸 <i>Èwángwán</i>	GVP bez Ú
斬波のひれ長 <i>Zanpa no Hirenaga</i>	断浪长鳍 <i>Duànlang Chángqí</i>	OV (SP)
矇雲の月 <i>Mouun no Tsuk</i>	矇云之月 <i>Méngyún zhī Yuè</i>	GVP s Ú
追憶のしめ縄 <i>Tsuioku no Shimenawa</i>	追忆之注连 <i>Zhuīyì zhī Zhùlián</i>	SGVP s Ú
絶縁の旗印 <i>Zetsuen no Hatajirushi</i>	绝缘之旗印 <i>Juéyuán zhī Qíyìn</i>	GVP s Ú
華館夢醒形骸記 <i>Kakan Musei Keigai Ki</i>	华馆梦醒形骸记 <i>Huáguǎn Mèngxǐng Xínghái Jì</i>	GVP bez Ú
海染碑磔 <i>Kaisen Shako</i>	海染碑磔 <i>Hǎi Rǎn Chēqú</i>	GVP bez Ú

6. Materiály

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
散失的岩神瞳	失われた岩神の瞳	GVP s KL

<i>Sànshī de Yánshén Tóng</i>	<i>Ushinawareta Ganshin no Hitomi</i>	
岩神瞳共鳴石 <i>Yánshén Tóng Gòngmíng Shí</i>	岩神の瞳の共鳴石 <i>Ganshin no Hitomi no Kyoumeiseki</i>	GVP s Ú
清水玉 <i>Qīngshuǐ Yù</i>	清水玉 <i>Seisui Gyoku</i>	GVP bez Ú
石珀 <i>Shípò</i>	石珀 <i>Sekihaku</i>	GVP bez Ú
琉璃百合 <i>Liúlí Bǎihé</i>	琉璃百合 <i>Ruri Yuri</i>	GVP bez Ú
绝云椒椒 <i>Juéyún Jiāojiāo</i>	絶雲の唐辛子 <i>Zetsuun no Tougarashi</i>	GVP s KL
夜泊石 <i>Yèpō Shí</i>	夜泊石 <i>Yodomari Ishi</i>	GVP bez Ú
清心 <i>Qīngxīn</i>	清心 <i>Seishin</i>	GVP bez Ú
霓裳花 <i>Nícháng Huā</i>	霓裳花 <i>Geishou Bana</i>	GVP bez Ú
星螺 <i>Xīngluó</i>	星螺 <i>Seira</i>	GVP bez Ú
琉璃袋 <i>Liúlí Dài</i>	琉璃袋 <i>Ruri Bukuro</i>	GVP bez Ú
星茸 <i>Xīngxùn</i>	星茸 <i>Hoshitake</i>	GVP bez Ú
流明晶石 <i>Liú míng Jīngshí</i>	流明晶石 <i>Ryuumei Shouseki</i>	GVP bez Ú
流明石原矿 <i>Liú míng Shí Yuánkuàng</i>	流明石の原鉱 <i>Ryuumei Seki no Genkou</i>	GVP s KL
玄岩之塔 <i>Xuányán zhī Tǎ</i>	玄岩の塔 <i>Gengan no Tou</i>	GVP s Ú
常燃火种 <i>Cháng Rán Huǒzhòng</i>	常燃の火種 <i>Jounen no Hitane</i>	GVP s Ú
净水之心 <i>Jìngshuǐ zhī Xīn</i>	浄水の心 <i>Jousui no Kokoro</i>	GVP s Ú
未熟之玉 <i>Wèishóu zhī Yù</i>	未熟の玉石 <i>Mijuku no Gyokuseki</i>	SGVP s Ú
吞天之鲸·只角 <i>Tūntiān zhī Jīng - Zhījiǎo</i>	呑天の鯨・只角 <i>Donten no Kujira - Tadatsuno</i>	GVP s Ú
魔王之刃·残片 <i>Mówáng zhī Rèn - Cánpiàn</i>	魔王の刃・残片 <i>Maou no Yaiba - Zanpen</i>	GVP s Ú
武炼之魂·孤影 <i>Wǔ Liàn zhī Hún - Gū Yǐng</i>	武煉の魂・孤影 <i>Buren no Tamashii - Koei</i>	GVP s Ú
龙王之冕 <i>Lóngwáng zhī Miǎn</i>	龍王の冠 <i>Ryuuou no Kanmuri</i>	GVP s KL
血玉之枝 <i>Xuèyù zhī Zhī</i>	血玉の枝 <i>Ketsugyoku no Eda</i>	GVP s Ú
鎏金之鳞 <i>Liú Jīn zhī Lín</i>	鍍金の鱗 <i>Mekki no Uroko</i>	GVP s KL
符文之齿 <i>Fúwén zhī Chǐ</i>	符文の齒車 <i>Fumon no Haguruma</i>	SGVP s Ú
「繁荣」的教导 " <i>Fánróng</i> " de Jiàodǎo	「繁栄」の教え " <i>Han'ei</i> " no Oshie	GVP s KL
「繁荣」的指引 " <i>Fánróng</i> " de Zhǐyǐn	「繁栄」の導き " <i>Han'ei</i> " no Michibiki	GVP s KL
「繁荣」的哲学 " <i>Fánróng</i> " de Zhéxué	「繁栄」の哲学 " <i>Han'ei</i> " no Tetsugaku	GVP s Ú
「勤劳」的教导 " <i>Qínláo</i> " de Jiàodǎo	「勤労」の教え " <i>Kinrou</i> " no Oshie	GVP s KL
「勤劳」的指引 " <i>Qínláo</i> " de Zhǐyǐn	「勤労」の導き " <i>Kinrou</i> " no Michibiki	GVP s KL

「勤劳」の哲学 "Qínáo" de Zhéxué	「勤劳」の哲学 "Kinrou" no Tetsugaku	GVP s Ú
「黄金」の教导 "Huángjīn" de Jiàodǎo	「黄金」の教え "Ougon" no Oshie	GVP s KL
「黄金」の指引 "Huángjīn" de Zhǐyǐn	「黄金」の導き "Ougon" no Michibiki	GVP s KL
「黄金」の哲学 "Huángjīn" de Zhéxué	「黄金」の哲学 "Ougon" no Tetsugaku	GVP s Ú
孤云寒林の光砂 Gūyún Hánlín de Guāng Shā	孤雲寒林の光砂 Ko'un Kanrin no Kousa	GVP s Ú
孤云寒林の輝岩 Gūyún Hán Lín de Huī Yán	孤雲寒林の輝岩 Ko'un Kanrin no Kigan	GVP s Ú
孤云寒林の圣骸 Gūyún Hán Lín de Shèng Hái	孤雲寒林の聖骸 Ko'un Kanrin no Seigai	GVP s Ú
孤云寒林の神体 Gūyún Hánlín de Shéntǐ	孤雲寒林の神体 Ko'un Kanrin no Shintai	GVP s Ú
雾海云間の铅丹 Wù Hǎi Yún Jiān de Qiān Dān	霧海雲間の鉛丹 Mukai Kumoma no Entan	GVP s Ú
雾海云間の汞丹 Wù Hǎi Yún Jiān de Gǒng Dān	霧海雲間の水銀 Mukai Kumoma no Suigin	GVP s KL
雾海云間の金丹 Wù Hǎi Yún Jiān de Jīn Dān	霧海雲間の金丹 Mukai Kumoma no Kintan	GVP s Ú
雾海云間の转还 Wù Hǎi Yún Jiān de Zhuǎn Huán	霧海雲間の転還 Mukai Kumoma no Tenkan	GVP s Ú
漆黑陨铁的一粒 Qīhēi Yǔntiě de Yīlì	漆黒の隕鉄の一粒 Shikkoku no Intetsu no Hitotsubu	GVP s Ú
漆黑陨铁的一片 Qīhēi Yǔntiě de Yīpiàn	漆黒の隕鉄の一片 Shikkoku no Intetsu no Ippen	GVP s Ú
漆黑陨铁的一角 Qīhēi Yǔntiě de Yījiǎo	漆黒の隕鉄の一角 Shikkoku no Intetsu no Ikkaku	GVP s Ú
漆黑陨铁的一块 Qīhēi Yǔntiě de Yīkuài	漆黒の隕鉄の塊 Shikkoku no Intetsu no Katamari	GVP s KL
凝云鳞甲 Níngyún Línjiǎ	凝雲の鱗甲 Gyou'un no Rinkou	GVP s Ú
岩之印 Yán zhī Yìn	岩の印 Iwa no Shirushi	GVP s Ú

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
失われた雷神の瞳 Ushinawareta Raijin no Hitomi	散失的雷神瞳 Sànshī de Léishén Tóng	GVP s KL
雷神の瞳の共鳴石 Raijin no Hitomi no Kyoumei Seki	雷神瞳共鳴石 Léishén Tóng Gòngmíng Shí	GVP s Ú
天雲草の実 Amakumo Sou no Mi	天云草实 Tiānyúncǎo Shí	GVP s Ú
晶化骨髓 Shouka Kotsuzui	晶化骨髓 Jīnghuà Gǔsuǐ	GVP bez Ú
鳴草 Nagusa	鳴草 Míngcǎo	GVP bez Ú

オニカブトムシ <i>Onikabutomushi</i> (鬼兜虫)	鬼兜虫 <i>Guǐdōuchóng</i>	GVP bez Ú
緋櫻毬 <i>Hiou Kyuu</i>	緋櫻绣球 <i>Fēiyīng Xiùqiú</i>	SGVP bez Ú
珊瑚真珠 <i>Sango Shinju</i>	珊瑚真珠 <i>Shānhú Zhēnzhū</i>	GVP bez Ú
紫水晶の塊 <i>Murasakizuishou no Katamari</i>	紫晶块 <i>Zǐjīng Kuài</i>	GVP s KL
遠海夷地の瑚枝 <i>Enkai Ichi no Koshi</i>	远海夷地的瑚枝 <i>Yuǎnhǎi Yídi de Hú Zhī</i>	GVP s Ú
遠海夷地の石枝 <i>Enkai Ichi no Sekishi</i>	远海夷地的玉枝 <i>Yuǎnhǎi Yídi de Yù Zhī</i>	SGVP s Ú
遠海夷地の玉枝 <i>Enkai Ichi no Gyokushi</i>	远海夷地的琼枝 <i>Yuǎnhǎi Yídi de Qióng Zhī</i>	GVP s KL
遠海夷地の金枝 <i>Enkai Ichi no Kinshi</i>	远海夷地的金枝 <i>Yuǎnhǎi Yídi de Jīnzhī</i>	GVP s Ú
鳴神御霊の恩恵 <i>Narukami Mitama no Onkei</i>	鸣神御灵的明恵 <i>Míngshén Yù Líng de Míng huì</i>	SGVP s Ú
鳴神御霊の歡喜 <i>Narukami Mitama no Kanki</i>	鸣神御灵的欢喜 <i>Míngshén Yù Líng de Huānxǐ</i>	GVP s Ú
鳴神御霊の親愛 <i>Narukami Mitama no Shin'ai</i>	鸣神御灵的亲愛 <i>Míng Shén Yù Líng de Qīn'ài</i>	GVP s Ú
鳴神御霊の勇武 <i>Narukami Mitama no Yuubu</i>	鸣神御灵的勇武 <i>Míngshén Yù Líng de Yǒngwǔ</i>	GVP s Ú
今昔劇画の悪尉 <i>Konjaku Gekiga no Akujou</i>	今昔剧画之恶尉 <i>Jīnxī Jùhuà zhī È Wèi</i>	GVP s Ú
今昔劇画の虎牙 <i>Konjaku Gekiga no Koga</i>	今昔剧画之虎啮 <i>Jīnxī Jùhuà zhī Hǔ Niè</i>	GVP s Ú
今昔劇画の隻角 <i>Konjaku Gekiga no Sekikaku</i>	今昔剧画之一角 <i>Jīnxī Jùhuà zhī Yī Jiǎo</i>	GVP s Ú
今昔劇画の鬼人 <i>Konjaku Gekiga no Kijin</i>	今昔剧画之鬼人 <i>Jīnxī Jùhuà zhī Guǐ Rén</i>	GVP s Ú
凶将の手眼 <i>Kyoushou no Temanako</i>	凶将之手眼 <i>Xiōngjiāng zhī Shǒuyǎn</i>	GVP s Ú
禍神の禊涙 <i>Magagami no Misogi Namida</i>	祸神之禊泪 <i>Huòshén zhī Xìlèi</i>	GVP s Ú
万劫の真意 <i>Bangou no Shin'i</i>	万劫之真意 <i>Wànjié zhī Zhēnyì</i>	GVP s Ú
溶滅の刻 <i>Youmetsu no Toki</i>	熔毀之刻 <i>Róng Huǐ zhī Kè</i>	GVP s KL
獄炎の蝶 <i>Gokuen no Chou</i>	獄火之蝶 <i>Yùhuǒ zhī Dié</i>	GVP s Ú
灰燼の心 <i>Kaijin no Kokoro</i>	灰燼之心 <i>Huījìn zhī Xīn</i>	GVP s Ú
「浮世」の教え " <i>Ukiyo</i> " no Oshie	「浮世」的教导 " <i>Fúshì</i> " de Zhídǎo	GVP s KL
「浮世」の導き " <i>Ukiyo</i> " no Michibiki	「浮世」的指引 " <i>Fúshì</i> " de Zhǐyǐn	GVP s KL
「浮世」の哲学 " <i>Ukiyo</i> " no Tetsugaku	「浮世」的哲学 " <i>Fúshì</i> " de Zhéxué	GVP s Ú
「風雅」の教え " <i>Fuuga</i> " no Oshie	「風雅」的教导 " <i>Fēngyǎ</i> " de Zhídǎo	GVP s KL
「風雅」の導き " <i>Fuuga</i> " no Michibiki	「風雅」的指引 " <i>Fēngyǎ</i> " de Zhǐyǐn	GVP s KL
「風雅」の哲学 " <i>Fuuga</i> " no Tetsugaku	「風雅」的哲学 " <i>Fēngyǎ</i> " de Zhéxué	GVP s Ú

「天光」の教え "Tenkou" no Oshie	「天光」的教导 "Tiānguāng" de Jiàodǎo	GVP s KL
「天光」の導き "Tenkou" no Michibiki	「天光」的指引 "Tiānguāng" de Zhǐyǐn	GVP s KL
「天光」の哲学 "Tenkou" no Tetsugaku	「天光」的哲学 "Tiānguāng" de Zhéxué	GVP s Ú
排他の露 Haita no Tsuyu	排异之露 Páiyì zhī Lù	SGVP s Ú
陰燃の珠 Innen no Tama	阴燃之珠 Yīn Rán zhī Zhū	GVP s Ú
雷霆の念珠 Raitei no Nenju	雷霆の念珠 Raitei no Nenju	GVP s Ú
魔偶の芯 Maguu no Shin	魔偶机心 Mó Ōu Jī Xīn	SGVP s Ú
恒常からくりの芯 Koujou Karakuri no Shin	恒常机关之心 Héngcháng Jīguān zhī Xīn	GVP s KL
獣域王器 Jouikiouki	兽境王器 Shòu Jìng Wáng Qì	SGVP bez Ú
古びた鍔 Furubita Tsuba	破旧的刀鐔 Pòjiù de Dāoxín	SGVP s Ú
影打の鍔 Kageuchi no Tsuba	影打刀鐔 Yǐngdǎ Dāoxín	SGVP s Ú
名刀の鍔 Meitou no Tsuba	名刀鐔 Míngdāo Xín	GVP s KL
雷の印 Kaminari no Shirushi	雷之印 Léi zhī Yìn	GVP s Ú

7. Zvieratá

LIYUE

Čn	Jp	Klasifikácia
岩晶蝶 Yán Jīngdié	岩晶蝶 Iwa Shouchou	GVP bez Ú
碧团雀 Bì Tuánquè	碧ヤマガラ Ao Yamagara	GVP s KL
珉光虫 Mínguāng Chóng	玉光虫 Gyokkouchuu	SGVP bez Ú
柔柔羊 Róuróu Yáng	フワフワヤギ Fuwafuwa Yagi	OV (KALK)
金鳅鳅 Jīn Qiūqiū	金サンショウウオ Kin Sanshou'uo	SGVP bez Ú
青雷鮎 Qīng Léi Yòu	青雷イタチ Seirai Itachi	GVP s KL
吉光虫 Jíguāng Chóng	吉光虫 Kikkouchuu	GVP bez Ú

INAZUMA

Jp	Čn	Klasifikácia
雷晶蝶 Kaminari Shouchou	雷晶蝶 Léi Jīngdié	GVP bez Ú
藤紋陸ウナギ Fujimon Riku Unagi	藤纹陆鳗鳗 Téngwén Lù Mánmán	GVP s KL
赤鳍陆ウナギ Akahire Riku Unagi	赤鳍陆鳗鳗 Chìqí Lù Mánmán	GVP s KL

晴天サンショウウオ <i>Seiten Sanshou'uo</i>	晴天鳅鳅 <i>Qíngtiān Qiūqiū</i>	SGVP bez Ú
落日サンショウウオ <i>Rakujitsu Sanshou'uo</i>	落日鳅鳅 <i>Luòrì Qiūqiū</i>	SGVP bez Ú
琉璃グッピー <i>Ruri Guppil</i>	琉璃花鱒 <i>Liúli Huājiāng</i>	GVP s KL
雷鳴仙 <i>Raimei Sen</i>	雷鳴仙 <i>Léimíng Xiān</i>	GVP bez Ú
妖狸 <i>Youri</i>	妖狸 <i>Yāolí</i>	GVP bez Ú
薄紅ガニ <i>Usubeni Gani</i>	薄紅蟹 <i>Bó Hóng Xiè</i>	GVP s KL