很久前写的文章了，由于当时有些资料还没看到，还是有不少错误的。其实还写过关于MM3的续篇，然而写到一半U盘浮云了就一直拖延症坑到现在，有空连带新作一起补上吧。以前觉得用英文标题Concerning Names in Metal Max比较时髦，像是致敬霍比特人第一章，现在看看实在有点羞耻。

地名谈

Anar：在开始我们的话题之前，我们不如先做个测试，请您快速地说出MM1中城镇的名字……

Isil：呵呵，你可有点小瞧我了，这很容易——拉多，麦基，波布……

Anar：可以了，果然如我所料。

Isil：怎么？

Anar：您没玩过日文版的MM1或MMR：

Isil：不，MMR我可是玩过的。

Anar：那您受重装机兵的影响太深了。

Isil：请解释得详细一点。

Anar：事实如此，即便您后来又接触了MMR，但中文化的MM1给您的影响太深了，您仍然用您熟悉的名字去称呼那些村镇……即使如您所见，那假名和中文译名区别很大。

Isil：的确，看来我的思维是受到些许局限了。不过这有什么关系么？

Anar：无可厚非，少有人会真正去研究和玩味游戏中出现的名字，而最初有些乱来的汉化也造成了不小的误导，使得这门冷僻的学问做起来更是困难重重。不过若能花些时间浸淫其中，还是能体会到不少乐趣的。“名字”作为文化的一种载体，对我们把握游戏的精神还是很有帮助的。

Isil：唔，好像挺有道理。我也确实想了解下这些名字的本来面目。就从**拉多**谈起吧，那里是起点。

Anar：的确，那里是起点。我不知道您是否研究过游戏的地图？譬如，这起点之镇周边的地形。

Isil：嗯，我想想……我记得拉多是个依山傍水的城镇，对，它背倚群山，旁边有一条大河。

Anar：您的记忆力不错，这恰恰是镇名的由来。

Isil：哦？

Anar：游戏的地图虽然简略，但您确实已经勾勒出了这样的图景：银色的山涧，顺着峭直的岩壁淙淙而下，最后汇聚成河，奔流入海。而在那大河源头的山下，是一隅宁静的村镇。那是河的源头，亦是一个少年梦想的源头。而这个镇子的名字，也是与河相关的。

Isil：呵呵，不错，风光秀丽的小镇，是那种人们愿意在退休后隐居的地方。不过您还没谈到重点。

Anar：您能读出镇子的名字么，这个假名**リオラド**……

Isil：我想可以，我日语虽然很烂，假名还是认识的，呃……利奥拉多……唔，就是这样，不过我不明白

它的意思，显然是个外来语。

Anar：不错，它给您种什么感觉呢？换言之，您觉得它来源于什么语种？

Isil：就我的感觉而言……觉得像是个人名，意大利式的。

Anar：我最初的想法跟您一样，听起来挺像个拉丁式的人名：Leonard、Leone之类的。

Isil：的确啊。

Anar：不过，后来的查证我发现了更贴切的解释。

Isil：愿闻其详。

Anar：**リオ**即Rio，是西班牙文中的河流之意。**ラド**即Lado，相当于英文的side，即旁边的意思。整个镇名Rio Lado的意思就是“河边”。您看，“河畔”之镇，这不正符合这镇子的地理环境么？

Isil：真是这样！我敢发誓，这真太确切不过了。请接着谈谈**麦基**，要说，我是最喜欢这个小村子了，尤其是第一次听到那牧歌的时候。

Anar：呵呵，的确，是个很可爱的小村子。不过，我想它的译名也是很有问题的。

Isil：嗯，我也注意到了——**ネギ**按照音译应该是奈基吧，翻译成麦基很没道理。不过它可有什么隐含的意思吗？

Anar：嗯，这很难说。您当然可以把它理解为一个普通的名字：Nike或Nigi……是有这些名字的。不过村镇名字并非全是外来语，也有日语名词，譬如MM2中的**ハトバ**，其实就是波止場（**はとば**），即码头的意思。

Isil：哦，那么您的意思是？

Anar：**ネギ**也有可能就是葱（**ねぎ**），当然这只是个推测。

Isil：在我看来这假设挺不错，小葱……呵呵，很有乡村风味，虽则我记得奈基的主要作物是土豆……

好吧，下一站是**波布**，是个很气派的大镇子，在那种年代那样的世界，算是繁华的都会了，我记得是有小说把它描绘成当时的世界中心……嚯，瞧我都在瞎扯些什么呀，镇子的原名是**ポブレ・オプレ**吧……名字好长。

Anar：也是让我考证得最晕头转向的一个地名，而且到最后也没有满意的答案。

Isil：哦，是吗？不过您至少也谈谈您的看法吧，也可能是很有启发的。

Anar：嗯，相信您也有所感觉了：MM系列里有不少外来词汇来源于罗曼语族，像是意大利语，西班牙语或是法语。

Isil：是的，是有这种感觉。

Anar：所以对于**ポブレ・オプレ**这个镇名，我们也不妨假设它是一个源于罗曼语族的词汇。

Isil：听上去有点道理，但我们不能妄下结论。

Anar：我也并没下定论的意思。这个词条很令人费解，我们只能探讨个大概了。我倒是知道有个西班牙城市叫做Poblet，是著名的观光胜地，那里的修道院非常古老精美，享有盛名，说起来它的读音倒和**ポブレ**非常接近。至于**オプレ**，似乎和法国的Saint Aupre读音相近，那也是座美丽的城市。

Isil：呵呵，我倒是还知道Aupre是个化妆品品牌呢。不过，您的解释倒也颇具吸引力，我若是有幸能到

这样的两座城市游览可就太棒了！嗯，下一个城镇是**奥多**。在我看来，翻译得不算很离谱。

Anar：我倒不这么认为，**オードリー**是人名Audrey。您难道不觉得很熟悉吗？

Isil：那不用说了，我可是Audrey Hepburn（奥黛丽・赫本）的大fan呢。Roman Holiday（罗马假日）便是那不朽的神作啊。

Anar：我倒更欣赏Breakfast at Tiffany’s（蒂芬妮的早餐），可爱的人，可爱的电影，呵呵……等等，我们似乎扯远了。嗯，这个佣兵聚集的混乱城镇叫做奥黛丽，不是很奇怪么？

Isil：我看没什么，或许卡查鲁大人也是奥黛丽的大fan呢。

Anar：……..或许吧。再者，我倒想谈谈卡查鲁大人的出身地……

Isil：莫不是臭名昭著的**帕特港**？

Anar：帕特港这个译名就很有问题。原文作**ポートスラム**（Port Slum），即“港口贫民窟”的意思。

Isil：我明白了，Port本就是港口的意思，翻译成帕特港就很滑稽了。

Anar：就是这样。

Isil：后面的两个镇子**罗克**和**弗里**，我觉得翻译得都不错，从名字中大体也能感觉到镇子所处的环境。

Anar：考虑到汉化时所受到的技术限制，能翻译到这样也算达标了。不过还是有些地方需要说明：**ロッコ**即Rock，这个问题不大；不过**フリーザ**翻成弗里的话，听上去更像是Free，而事实上这个词是Freezer即冷藏室，冰窟之意。

Isil：嗯，的确。不过配合其地理特征来理解还是很容易的，无疑是一个与freeze相关的词，我看造成误解的机会不大。

Anar：据我的了解……并不乐观。

Isil：呵呵，好吧，下一站是**伊尔**。嗯，**イル・ミグラ**这个词好像也很难解释。

Anar：的确，目前我认为它是一个混合词——是由日语鋳**る（いる）**和Migra混合而成的。

Isil：Migra是什么？

Anar：据我了解，Migra是一种生铁，MigraIron是被用来铸造高品质铸件的。

Isil：您这么一说我倒想起来了，伊尔镇是以它的战车工厂而闻名的。

Anar：呵呵，那是鉄**の**穴（铁洞），我做这番解释也主要是考虑到了伊尔镇的这项产业。不过，我觉得这镇子更吸引我的是它的……呃，歌舞表演。

Isil：呵呵，不错，我可是**ナナ**（娜娜）小姐的大fan呢。

Anar：（你怎么见谁都是fan……）

Isil：说到**ナナ**小姐，她不是伊尔本地人吧，来自**无歌村**。您也谈谈无歌村吧。

Anar：嗯，这个问题和我们在**ネギ**遇到的很相似。显然音译是错误的。

Isil：哦，对……**ユゲ**显然和“无歌”没什么关系……

Anar：若用汉字表记的话，则可以是湯気或弓削。

Isil：那又是什么意思呢？

Anar：前者是蒸汽，热气或是热气凝结的水珠之意；后者则是日本的地名或姓氏，地名譬如愛媛県东北部的弓削島，冈山県久未郡弓削村等等……..

Isil：那么可有叫弓削的人物么？

Anar：历史上是有不少叫弓削的名人……譬如日本第40代天皇天武天皇（673年2月27日-686年9月9日）的第七位皇子，便叫做弓削，世称弓削皇子。还有三恶人（弓削道镜、足利义满、田沼意次）之一的弓削道镜，可是个以平民之身图谋篡位的枭杰哪，当然他本是个僧人，俗名弓削是源于其出身地河内国志纪郡弓削村。另外还有平安时代清和、宇多天皇时期的阴阳师弓削是雄，是位预测吉凶的占卜高手。

Isil：想不到一个名字还牵扯到了这许多人物啊……

Anar：还不止呢，偶然发现原来五百罗汉中也有一位叫做**ユゲ**的……

Isil：真的么？

Anar：是位列五百罗汉第160位的游戏尊者……

Isil：游戏尊者？！这……够KUSO.....

Anar：倒是挺合乎CT的变态作风哪……

Isil：呵呵，**ユゲ**我们也谈得够多了，但并没得出什么确定的结论。

Anar：单从假名来判断是比较困难……

Isil：照城镇目录来看，下一个镇子是**索鲁（ソル）**……

Anar：嗯，**ソル**应该是指Sol.....

Isil：哦？我怎么觉得发音不像嘛，尾音应该是lu才对……

Anar：您不知道日本人都把辅音l读作lu么？

Isil：原来如此，不过Sol又是什么意思？

Anar：西班牙语中太阳的意思……呃，等等，这个词应该还是源于拉丁语。

Isil：能解释得更详细点么？

Anar：嗯，我觉得这样解释，倒能把MM世界中两座最高的建筑物联系起来了。

Isil：您是指**光环大厦**和索鲁的大厦？

Anar：**コロナビル**（光环大厦）之光环**コロナ**（Corona）其实就是太阳的日冕。

Isil：可是索鲁的大厦应该是叫做**デビルズタワー**（Devil’s Tower）吧……这个好像和太阳啊，光华啊都完全没关系嘛……

Anar：嗯，我想这个应该是大破坏之后人们对它的称呼……呃，最初建造的时候总不见得取这么个不祥的名字吧。

Isil：可能吧，不过我觉得硬把两座楼扯到一起很牵强。

Anar：算了，不去想它了……不过说到Devil Tower这个名字，倒还有个细节值得一提——Devil是塔罗牌中第15张牌，而Tower正好是第16张……把这两者摆一起不知是巧合还是刻意安排。

Isil：……对于CT……我们还是抱有些觉悟的好。呵呵，下一个是**伊甸**，这是个有趣的镇子，人们都住在废旧列车车厢里。镇子还挺隐蔽的，要通过一道狭长的山谷……第一次玩的时候，我就把它给错过了。嗯，我想，这镇子的译名没问题吧？

Anar：翻译确实没问题，伊甸（**イーデン**Eden）和**地狱门**（**ヘルゲート**Hell Gate）是两个翻译无误的地名。真是谢天谢地。

Isil：嗯，不过**塔镇**看来就很离谱了……完全搞不明白哪！

Anar：确实如此，所谓塔镇其原文作**サンタ・ポコ**，应该是翻作Saint Poco。若译成中文的话，大体是圣·坡科。

Isil：不过这个**ポコ**作何解释呢？Poco我知道“一点儿，稍许”的意思，貌似也是个西班牙语词汇。

Anar：Poco不过是直接音译过来的，若说在这里是否有什么内涵……我说不上来。值得注意的是MM2中有个地方叫做**モロ・ポコ**……或许这两者之间会有什么联系。

Isil：**モロ・ポコ**？还真奇怪……**モロ**又是什么意思？

Anar：嗯，这倒也颇费思量。可能是指Moro摩洛族（居住在菲律宾南部，多为伊斯兰教教徒，以制造武器闻名），也可能是指Moloch，是古代腓尼基人所信奉的火神，对他膜拜时以火焚烧儿童献祭。在弥尔顿的《失乐园》里把他描写成一个反叛的天使。“摩洛Moloch”一名后来也用于指一切极端和残酷的宗教。

Isil：真可怕……不过我倒认为这个词没那么阴暗的背景（不是还有Morok么）。

Anar：……**サンタ・ポコ**和**モロ・ポコ**，一圣一魔……我觉得挺合理的……

Isil：嗯，我想我们还是接着讨论下**卡拉**吧，这个镇子也是我非常喜欢的，建在湖上，颇有点威尼斯的风情呢。

Anar：卡拉原文作**カナベル**，**カナ**用汉字可以写作金，**ベル**则是bell，这若是个混合词的话，可以解释为“金铃”。

Isil：这名字倒是挺有诗情画意的感觉，满符合镇子那秀丽风光的。

Anar：不过**カナベル**也可能是Canaveral之音译。卡纳维尔角（Cape Canaveral，以前也叫肯尼迪角（Cape Kennedy））是美国佛罗里达州东部布洛瓦德郡境内的一个海角。您知道，NASA负责发射作业的肯尼迪太空中心就坐落在那里。而且，在我看来，卡拉的地形倒挺像一个海角的。

Isil：说起来，卡拉东西两面倒各有座工厂，一个是取得八号战车的地方，一个则是森林大火后显露出来的。

Anar：西方的工厂实际叫做**ゴーストベース**（Ghost Base）即幽灵基地的意思。那里不是有些骷髅士兵和鬼手之类的怪物么？

Isil：呵呵，的确是个阴森森的地方，不过并不很可怕。

Anar：东方的火场遗迹倒没什么特别的，就叫做“焼**け**跡**の**工場”。其他的地方**無敵病院**、**電波塔**、**ゴミ捨て場**（垃圾处理场）、**犬の穴**（犬之洞）、**地球救済センター**（地球救济中心）意思都很明白，相信也无需多做解释了。

Isil：这讨论虽从MM1而起，倒也涵盖了MMR，也涉及到了MM2，您不妨再谈谈MM2中的地名吧。游戏我没认真玩……不过开场的印象很深刻，和MM轻松调侃的氛围不同，很是惨烈悲伤哪！

Anar：故事是从邪恶组织**グラップラ**（Grappler）发动对**マド**（玛多）的人间狩猎行动开始的……

Isil：噢，对，第一个镇子的名字是**マド！**

Anar：（真是大惊小怪）……对，**マド**这个词，若是用汉字则写作“窓”，即窗户的意思。不过我认为它是个外来语词汇，可能是人名Mado。

Isil：Mado，真是奇怪的名字！

Anar：并不算奇怪，这是个法国式的女性名字。譬如Mado Robin（1918-1960）是法国著名的花腔女高音，据称是有史以来音域最高的女高音。还有，我记得Romy Schneider（罗密・施奈德）有部电影也叫做“Mado”来着，里面她就饰演Mado。

Isil：Romy Schneider，我可是她的大fan呢！！

Anar：（又来了……）啊对，茜茜公主是很迷人……不过这和我们的话题没太大关系。

Isil：对不起……呵呵，我这人比较容易激动……还是谈下一个镇子吧。

Anar：下一个镇子是**エルニニョ**，倒是非常有趣的名字。厄尔尼诺（Elniño）现象您知道吧？

Isil：厄尔尼诺？就是所谓的圣婴现象？

Anar：不错，厄尔尼诺现象，主要指太平洋的热带海洋和天气发生异常，使整个世界气候模式发生变化，造成一些地区干旱而另一些地区又降雨量过多。厄尔尼诺在西班牙语中意为“圣婴”，因为这种气候现象通常在圣诞节前后开始发生。（西班牙语niño是“男孩”之意。）这现象往往持续好几个月甚至1年以上，影响范围极广。

Isil：环境问题倒也一向是MM系列的一个主题，从这里我们可见一斑。下一个镇子**ハトバ**（波戸場）您已经讲过，不如直接说说**アズサ**吧。这个在新干线遗迹上建立的村子倒挺有趣，让我想起了伊甸。

Anar：**アズサ**汉字写作“梓”（**あずさ**），就是梓树。古代因其速生，常作为薪炭用材，农村每家都在房前屋后种植，一为遮荫，二为用做燃料，和桑树同为家庭必备树木，所以古代汉语常称自己的家乡为“桑梓”或是“梓里”。诗经上就有“维桑与梓，必恭敬止”的句子。

Isil：这样我倒想起来了，这里好像是女战士**マリア**的故乡呢。桑梓尚存，伊人已逝，叫人情何以堪哪！

Anar：扯句题外话，**アズサ**这名字倒也让我想起了大航海时代4里的女海盗呢。

Isil：阿芝莎大姐？我可是她的大fan呢！

Anar：得了，当我啥都没说……下一个镇子是**バザースカ**。

Isil：我觉得这里也挺好玩，商店沿街开路边摊，像个市集。

Anar：这里有**こばい**屋，能在那里卖掉在普通店里不能卖的重要道具。可见这里的确是个以交易见长的城镇。所以，我认为**バザー**即bazaar（市场、集市的意思。**スカ**说不太准，可能是ska——一种源于牙买加的流行舞乐，嗯……也有可能是scar吧……又是集市又是**スカ**的，莫不是指Scarborough Fair。

Isil：什么（Scarborough Fair），这歌真是太赞了，Are you going to Scarborough Fair……

Anar：……咳咳……我想还是继续我们的话题比较好……照战车犬系统的城镇名录来看，下一站是**デルタ・**

リオ，是一座大型的港口城镇。

Iisl：嗯，这里本来自**ハトバ**可以直达，不过那时只能呆在码头的船坞里，不能到城里一游，可恨！

Anar：**リオ**即Rio（西班牙语中的河流之意，这个我们已经讨论过了……**デルタ**即delta（原为希腊字母Δ）因其形似三角，所以后来又成为一个词根，用来表示三角状的事物。在这里就是三角洲的意思。

Isil：果然，仔细一看地图，镇子真是位于一条大河的入海口，是一个冲击平原三角洲。

Anar：正是这样。嗯，相信您也注意到了，本作水路与船的戏份增加了不少，港口城镇就有三座……两座我们已经谈过，下一个港口是**イスラポルト**：

Isil：嗯，这镇子把关挺严的……从港口入境还得交100G……

Anar：事实上，镇子的名字就和港口有关。**イスラ**是西班牙语中岛（Isla）的意思，**ポルト**据言是葡萄牙第二大城市波尔图（Porto）：一个面向大西洋的港口城市。不过也可能就是指Port（港口）。

Isil：频海的城镇我还想起一个……等等，严格说来它算不上个城镇……就是那个鸭子状的游艇……是叫**スワン**吧？

Anar：呵呵，这个很好解释，不过我想您有点误解……**スワン**不是鸭子，而是天鹅（Swan）：

Isil：原来如此……丑小鸭变白天鹅了么……呵呵，下一个镇子是**タイシャー**，也是个让我挺懊恼的城镇……战车被当作神灵似的供奉……还有小狗看门，真麻烦！

Anar：神社是这镇子的特殊景致……我想镇名也正源于此，**タイシャー**就是大社（**たいしゃー**）的意思吧。

Isil：嗯，不过在西部味浓厚的MM系列中，能看到个东方建筑风格的镇子，倒也挺不错的……**ノボトケの**村也是如此，那佛像村……

Anar：嗯，这个写成汉字就很容易理解了，**ノボトケ**就是野仏，仏通佛，即立于野地的佛像。其实游戏里好多地名如果不是用假名写就，就一目了然了，试举几例：**しんりんかんりきょく**（森林管理局）、**せきゆさいくつじょう**（石油採掘場）、**しょくいんじゅうたく**（職員住宅）、**てつがくのいけ**（哲学の池）、**ふうりょくはつでんしょ**（風力発電所）。

Isil：是啊，如果是用汉字写出来就很清楚了，我看了假名就头痛……夹杂外来语的话就更闹不明白了，譬如**デスクルス**……这个镇子，号称是有进无出之镇，攻略起来也够麻烦的……又是当苦工又是钻暗道的……不过解放后也挺有成就感的……

Anar：嗯，这座城镇就是邪恶军团**グラップラー**的战俘营了，各地拉来的壮丁都被关押在这里做苦力……真是座邪恶之城……从名字中也大体能领会到，**デスクルス**就是DeathCruz（死亡十字架的意思。

Isil：真的呀！这座城镇的布局也是一个大十字！不知怎么，这倒让我想起了北斗神拳里的南斗派呢。

Anar：其实（MM的世界观设定倒和北斗神拳有几分相似，都是末世浩劫后的世界……不同在一个靠拳法和力量统治，一个靠机械与钢铁去抗争。

Isil：嗯，我也挺喜欢末世背景的故事……那种苍凉的风格，能让人们认识到自己现在的愚行。呵呵，看来我们又有点偏题……还是继续地名的讨论吧！

Anar：是的，**モロ・ポコ**我们也已经谈过……我就直接说说**メルトタウン**好了。

Isil：这个镇子也让我很难忘怀，坐落在酸雨笼罩的大裂隙之内……人们只能躲在室内过活，日子真艰难啊！

Anar：不过，人类终究还是很顽强地在为生存而拼搏嘛。**メルトタウン**我想就是meltdown的意思……这

个词的意思是核反应堆核心遇热熔毁……这样会导致核辐射泄露的严重事故……所以也被用来形容大崩坏，大灾难。

Isil：真可怕……我仿佛看见了文明的末日，MM世界中那场毁天灭地的浩劫……希望我们能从中获得点启示，别让这可怕的灾难成真！

Anar：嗯，这点我同意，MM所体现的前瞻性和对世界环境的责任感，也是其成之为经典的要因吧！

Isil：我们已经把犬系统目录上的城镇都解说了！不过，MM2和MM1，MMR不同，传送机目录上的镇子和犬系统目录上的并不完全相同。

Anar：是的，其中之一便是可以取得**さいせいカプセル**（再生Capsule）的**ノグチケミカル**。

Isil：为什么每代要拿再生丸，都得祈祷传送出错！

Anar：……**ノグチケミカル**中**ケミカル**就是Chemical，而**ノグチ**是姓氏“野口”，所以这个地方可以翻译成“野口制药”。

Isil：原来如此！那么**あいのかけら**呢？这里也是很重要的地方，如果没有防火的LOVE**マシーン**（LOVE machine）（要打小布可真是Mission Impossible）。

Anar：写作汉字您就能看出个大概了，**あいのかけら**就是愛**の**欠片，即爱的碎片。

Isil：呵呵，原来是这样，看来这里的两位女科学家一定有过心碎的恋情。

Anar：那就要靠您去抚慰那破碎的心咯……嗯，至此，我们大体已经把城镇的名字都研究了。

Isil：可还有几处地名没有解释嘛！

Anar：我说的是城镇名字……

Isil：那您一定得再说说**酒場サースティー**……我可是**ウェンデ**（Wendy）和**リサ**（Lisa）小姐的大fan呢！！

Anar：（败给你了）……这很好解释……**サースティー**就是Thirsty，饥渴的、热望的……（形容你真合适）……您倒提醒我了，还有**人間ビレッジ**和**キャタピラビレッジ**也值得一提……毕竟那里贩卖的是高级装备，对玩家是很重要的。

Isil：对啊！瞧您，差点遗漏了这么重要的地方！

Anar：……其实**ビレッジ**就是Village的意思，日语人間就是人类的意思，**キャタピラ**即Caterpillar，就是战车。本来从两个村落的功用，您也能猜出个大概吧。

Isil：呵呵，我明白了。

Anar：还有那座有涨落潮的海中大楼**ウォーターバイパス**，英文写作WaterBy-Pass，就是水之旁路的意思。而**ダーク・カナル**（Dark Canal）（即黑暗的水道。我确实漏了个很有意思的地方，那就是肌肉女士的基地**プロテイン・パレス**（Protein Palace）（蛋白质宫殿……

Isil：蛋白质宫殿？！真是个怪名！！

Anar：不奇怪，健美的一个要诀就是每日要摄入大量蛋白质……我有个朋友就是健美爱好者，每天都要吃八个鸡蛋（蛋黄除去），从不间断。而且，饮食一定要尽量清淡少油，您能想象一大块清水煮的鸡胸肉是什么滋味么？那可是没加任何作料的……

Isil：……要是我可绝吃不下去！……嗯，地名若用英文标示，倒是非常易懂了！但您还遗漏了些地方吧！

Anar：我知道您说的是什么，我正要谈及呢……我们都知道：MM2中敌方的势力是邪恶组织**グラップラー**，游戏的剧情，就是围绕主角追寻**グラップラー**的**テッドブロイラー**复仇而展开的。

Isil：嗯，确实，**グラップラー**是势力强大的组织，属下有四天王坐镇。

Anar：而**グラップラー**的首脑，就是为求永生把自己改造成机械的**バイアス・ブラド**（Bias Vlad）博士。他原本是**ブラド・コングロマリット**（Vlad Conglomerate）的社长，曾发出「环境污染用科学的力量加以解决」的豪言壮语，用自己会社的财力投入到对环境污染的治理建设中，风力发电所和湖水净化装置就是在其倡导下所建，而陈列有红狼战车的**ブラドはくぶつかん**（Vlad博物馆）也是他建设的，他原本是一位拥有辉煌成就的科学家，受到大众的爱戴。您或许也注意到那座有网球场的建筑**ブルームーンハウス**（BLUE MOON HOUSE）（就是他以前的别墅。然而，他自己突然身患不治之症，面临死亡的威胁他完全改变了。集中全部的精力和事业，一人关在研究室内进行未知的研究。不久，传说的大破坏发生了，**ブラド**博士就此再无消息，而以他名字命名的**バイアス・グラップラー**却诞生了……

Isil：原来如此……

Anar：**グラップラー**在世界各地都建有据点，负责警戒的**グラップルタワ**（（Grapple Tower）由**スカンクス**把守，关押奴隶的**デスクルス**，负责科研人体改造的**デビルアイランド**（Devil Island）（还有最后的迷宫，以博士的名字命名的**バイアス・シティ**（Bias City）（而bias）就是偏见的意思。变态的对永生的追求，导致人类文明的大破灭，真是可怕的偏执举动哪。

Isil：听了您的讲解，我对游戏的理解确实又更进了一步了。想不到从名字等细微之处，也能体会到制作者的匠心巧思和渊博知识，是我以前没有想到的。不过，现在反倒又有更多的疑问了。譬如游戏中出现的诸多人名，可是都各有深意的么？

Anar：别忘了，我们这次的话题是游戏中的地名。我想，我们可以另找时间讨论下游戏中的人名。（该死……还有一堆H没来得及看呢！）

Isil：呵呵，是的，今天我们的确谈得够多了。希望很快能有机会再与君一席谈，您知道，我已经是您的大fan了呢！

Anar：.....

研究, 地名

From:
https://metalmax.org/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://metalmax.org/mms/study/mm_placename

Last update: **2025/08/24 17:25**