地名

根据MM相关的背景设定，MM的世界就是我们的地球。但在在游戏中虽有一些取材于现实景观的场景，却并不一定与现实地点对应，还是应以游戏的背景设定为准。例如，MM3中虽然有名为死亡维加斯的赌场遗迹，但根据设定MM3故事发生在美国中西部地区。

当然，所谓的新世代Metal Max Xeno系列有所不同，地点设定与现实更贴近。

MM1/MMR

クライム カントリー：罪恶乡（Crime Country），MM1/MMR故事发生的区域，在MM1时未作设定，名称为MMR时所加。根据《重装机兵3前史》中的背景设定[1)]以及游戏中的一些景观推断[2)]，应该是以日本东京都周边地区为原型。

イーデン： 伊甸，MM1/MMR村镇，名称源自“E电 ”，1987年5月，刚通过分割民营化成立的JR东日本，在公开征集后宣布了这一新称呼，用以取代此前被称为 “ 国电 ” 的东京近郊电车，“E”不仅代表“East”，还蕴含了“Electric”“Enjoy”等多重含义。然而，这个称呼并未在公众中广泛传播，到了1993年，车站的案内板等地方已不再使用“E电 ”。也与Eden谐音，即《圣经》中的乐园。

サンタ•ポコ： 圣 · 波科，MM1/MMR城镇，初代盗版商略译为 “ 塔镇 ”。推测源自1986年的美国喜剧西部片¡Three Amigos!中的小镇Santo Poco，Santa在西班牙语中是圣徒“Santo”的女性形式，Poco则是 “ 一点，小小的 ”，也是男性名，所以这里与Santa配合感觉有点奇怪(笑)。

ヨシダ生命科学研究所：吉田生命科学研究所，需要经过传送事故才能到达的封闭研究所，再生丸的生产地。名称来自原DATA EAST营业部长吉田穗積先生，MM能够诞生得到了他的大力支持。

MM2/MM2R

アシッドキャニオン：酸谷（Acid Canyon），是MM2故事所发生的地区，其地理为群山包围的一个湖泊，只有西北和东南的水道可通往外部，城镇基本是散落分布在湖泊四周。该湖泊的原型是位于日本长野县的諏訪湖，据说宫岡制作MM2时曾到此取材。諏訪湖天鹅游船[3)]的旅游项目，也是**スワン**（天鹅号）这个地点的由来。在MM2的官方攻略上，还有諏訪湖天鹅船的照片。

アズサ：阿梓莎，MM2/MM2R城镇，建立在废弃的高架铁路上是其特点。名称源自JR東日本营运的特急列车**あずさ**，主要线路是从东京新宿至松本市。上世纪70年代的时候，因为 “ 狩人 ” 组合的名曲 “ **あずさ2**号 ” 而名声大噪。80年代时，邓丽君也翻唱过该曲。而列车之所以用**あずさ**命名，则是取自松本市附近的 “ 梓川（**あずさがわ**） ” 河，该流域自古是日本的梓树名产地。

タイシャー：大社，MM2/MM2R城镇，因山上的神社而得名。其原型是諏訪湖附近的諏訪大社，还有宫岡和山本先生故乡山口县防府市的防府天满宫。

イスラポルト：以斯拉港，MM2/MM2R城镇，这个港口城镇位于一个人工岛上，因而以其地理环境命名，取自西班牙语的Isla（岛）和Puerto（港）。镇名的灵感来自麦当娜的名曲（La Isla Bonita，美丽的小岛）。

デスクルス：迪斯克鲁兹，MM2/MM2R城镇，为铁爪军囚禁俘虏的监狱之城。**デス**是英语的death，**クルス**则源自西班牙语cruz，“十字架 ” 的意思。镇名的灵感来自1954年的西部片名作《Vera Cruz》。

ノグチケミカル：野口制药，需要经过传送事故才能到达的封闭研究所，再生丸的生产地。名称来自MM2

的执行总监野口正登先生。

奇怪ヶ島：奇怪岛，MM2R新增的地点，会移动的小岛。其名源自鬼界ヶ島，为流放参与鹿谷阴谋的俊寛等人的孤岛。日语中“奇怪ヶ島”和“鬼界ヶ島”同音。

MM3

ジャジメントバレー：审判谷，Judgement Valley，MM3故事所发生的地区。根据游戏的背景故事，处于原先的美国中西部地域。

シエルタ：掩体镇，MM3城镇，为金斯基家族所统治的要塞。名字源自英语的Shelter，其要塞的五角设计灵感来源自日本北海道函館市的五稜郭。

ツリシ峠：渔人峰，MM3地名，通往树海的必经之峡谷。**ツリシ**，tl'izì，在纳瓦霍语为是“山羊”的意思，结合MM3的背景设置在美国中西部地区来看，渔人峰大概就是纳瓦霍人的原住地吧。顺带一提有部比较知名的电影《风语者》就是以纳瓦霍人及其语言为背景故事，由吴宇森执导。

ソンブレロ・ビル：大檐帽镇，MM3城镇，艾尔鲁斯附近的地下城镇，其构造以日本福冈及名古屋的地下街为原型。

プエルト・モリ：莫里港，Puerto Mori，MM3城镇，Puerto是西班牙语中的“港口”，mori是拉丁语中的“死亡”。田内智树先生在访谈中提到，城镇是以日本的长崎港为原型。

ワナナバニ研究所：鳄香蕉研究所，以日本静冈县的热带动植物园熱川**バナナワニ**園为原型。**バナナ**即banana，香蕉；**ワニ**是鳄鱼的意思，MM3中玩了一个小小的文字游戏。

ネツィブ・メラハ：蒸汽之柱，冷血党大本营，最终BOSS根据地，在希伯来语中的意思为“盐之柱”，即**圣经**中著名的故事“回望的盐柱”。

ジャガン·ナート： 札格纳特，MM3的大型潜水战舰，源自印度教毗湿奴的第八化身黑天之异名Jagannāth，英语，juggernaut，DOTA里的剑圣XD，意为世界之王。印度奥里萨邦布里市中有一座札格纳特神庙，是印度教四大圣地之一。

MM4

Holdover Gulf，遗迹湾，本作故事发生的地域。但该名称只出现在游戏限定版附送的擦拭布地图上（只有英语名称），导出的游戏文本中却还是MM2(R)的酸谷。按游戏中出现凯旋门、埃菲尔铁塔、西堤车站等法国景观，以及游戏中不少人物的西欧名字来看，应该以法国为主要背景。但同时又存在泰姬陵、东京天空树为原型的建筑。考虑到后期登高可以俯视的游戏区域相当辽阔，所以故事其实发生在“世界之窗”之类的微缩景观乐园？（笑）

骸潜門：骸潜门，MM4建筑，日语中与“凯旋門”同音，沙地中一个赌拳的竞技场。原型应该是巴黎凯旋门。

シテ駅：西堤站，MM4中的地铁遗迹。名称源自巴黎的西堤车站（**シテ**駅，

カラオケのイケニエ：卡拉OK的祭品，MM4建筑，僵尸聚集的歌厅。名字改自电影，The Texas Chain Saw Massacre/德州电锯杀人狂》的日版名《悪魔**のいけにえ**，

スパイツリー：晴空塔，SpyTree，MM4建筑，大概是本作中除轨道电梯外最高的建筑了。名称和形象改自東京**スカイツリー**（东京天空树/Tokyo Skytree，官方中译名为东京晴空塔）。

MS1

MS1大地图：砂尘之锁的区域地图名未作设定，但其地图上标志性的湖泊，形近日本第一大湖琵琶湖，而城镇**ベルディア**名字也是源自现实中琵琶湖周边三重县的铃鹿市，因而可以推测MS1的区域地图是以琵琶湖周边的日本近畿地区为原型的。

ベルディア：贝尔迪亚（MS1城镇，有赖退休猎人、大富豪艾伦的投资，发展得非常繁荣。名字是英语的Bell（铃）和Deer（鹿），源自日本三重县的铃鹿市。

ネバーランド：乌有乡（MS1地名，源自苏格兰小说家与剧作家詹姆斯·马修·巴利的著名儿童文学作品《彼得潘》，讲述会飞的男孩彼得潘与伙伴们在永无岛（Neverland（或译乌有乡）的冒险故事。而游戏中的乌有乡也是参照原著的设定，是一个屁孩聚居地。

MS2

フラミンゴ・ヴィル：红鹤镇（PGCG汉化版中译为“弗拉门戈·秘鲁”）（MS2城镇。名字英文应为Flamingo Ville（也可译作火烈鸟镇，源自拉斯维加斯著名的红鹤大酒店（Flamingo Las Vegas））

1)
弗拉德博士在日本设立了地球救济中心。
2)
电波塔原型为东京铁塔，恶魔塔原型为东京都厅舍。
3)
日语中諏訪（**すわ**）与天鹅（Swan（读音接近

From:
http://www.zzjb.com/ - **重装机兵专题站**

Permanent link:
http://www.zzjb.com/allusion/location

Last update: **2025/08/17 09:06**