

敌方角色

杂鱼

MM2/MM2R

ブルベロス：地狱斗牛犬□MM2登场的斗牛犬型的怪物，名字源自希腊神话中的冥界看门狗刻耳柏洛斯□Cerberus□这是一个文字游戏，将Cerberus打头的C替换成了B□而在日语发音中，前段的ブル又与Bull同音，从而关联到Bulldog□斗牛犬）。

モスギドラ：三头蚊□MM2登场的巨型蚊子，有三个头。名字是モスギド（蚊子）与ギドラ（基多拉）的合成，外形源自日本特摄系列电影《哥斯拉》中的怪兽——黄金三头龙王者基多拉（キングギドラ）。在MM2R中，追加了三头蚊的巨大化型——王者三头蚊（キングモスギドラ）。

死神戦車：坦克型的怪物，最初登场于MM2□之后的作品中也有出现。在MM2中的特征是，击败后所获得的经验与金钱数都为666，而666为《启示录》中所载的“兽名印记”，通常被认为是魔鬼和敌基督的印记□MM3中这个设定改了，经验与金钱都降为150□MM2R中改为333，兽名印记改由其加强型死神**ピンテージ**继承。

ロードガンナー：公路枪手□MM2登场的初期杂鱼怪。其名字和造型推测来自Looney Tunes系列卡通形象“威利狼与哔哔鸟”（ [Wile E. Coyote and the Road Runner](#)）中的哔哔鸟。

游戏杂志FAMI通¹⁾

カミカゼ長田：神风长田□MM2R新增的特殊闪光怪，出现在黑暗运河内部。名字源自日本游戏杂志FAMI通现任总编辑长田英树的外号²⁾。该怪还有一招名为832之舞的特技，能够对敌我全员造成固定832点伤害，而832在日语里正好是FAMI通的谐音。此外金钱和经验都是832……

水ピンゾンビ：水针僵尸□MM2R新增的特殊闪光怪。名字源自FAMI通DS□Wii总编水间勇一的外号“水ピン”³⁾。掉落物为“水ピンのメガネ”（水针的眼镜），而现实中的水间勇一正是眼镜造型。金钱和经验同上，也都是832……

希腊神话

ヘカトンケイル□MM2R中由变形怪变化而成的怪物，造型和天道机甲神话相同。名字源自希腊神话中的百臂巨人赫卡同克瑞斯，即该亚和乌拉诺斯所生的三个孩子（布里阿瑞俄斯、科托斯和古革斯），三兄弟每个人都有50个头、100只手臂。

鉄くずティターン：废铁巨人□MM2R中由变形怪变化而成的怪物，造型和尘埃原人相同。鉄くず=废铁，ティターン即提坦（常见译名泰坦），在原始神之后出现的古老神族。第一代提坦均由天神乌刺诺斯和地神该亚所生，共有六男六女。

テューポーン：堤丰□MM2R中由变形怪变化而成的怪物，造型和代达罗斯相同。名字源自希腊神话中同名神祇堤丰，盖亚的最后一子，象征风暴的妖魔巨人。堤丰子息众多，都是希腊神话中的著名魔怪，包括狮身人面斯芬克斯、地狱犬刻耳柏洛斯、九头蛇许德拉等。

ナイチンゲリラ：游击夜莺□MM2R登场怪物，形象与传统的注射鸟相似。名称与Nightingale□夜莺）谐音□Nightingale同时也是护理业先驱弗罗伦斯·南丁格尔□Florence Nightingale□的姓氏，后部的ゲリラ则是

游击队的意思，可看成ナイチンゲール与ゲリラ合称。

MM3

メロウィン：鬼蜜瓜□MM3怪物，哈密瓜形。名字由メロン（蜜瓜）与ハロウィン□Halloween□万圣节）合成而来，其形象也源自万圣节的象征物——杰克南瓜灯。

ゴミボックル：垃圾矮人□MM3/MM2R怪物，由垃圾巨人身上分裂生成。名字源自阿伊努人传说中的小妖精“[👹 コロボックル](#)”□

MM4

カラスニコフ：鸦拉什尼科夫□MM4登场怪物，鸟喙为钻头形的乌鸦。名称改自苏联枪械设计师，被誉为“世界枪王”的米哈伊尔·卡拉什尼科夫。日语中カラシニコフ（卡拉什尼科夫）前部的カラス与カラス（鸦）音近。

ギョロツキー：鱼洛茨基□MM4登场怪物，鱼人形。名称可能改自列夫·达维多维奇·托洛茨基。

MS2

怪草ラスプーチン：怪草拉斯普金□MS2中的生化岛出现的怪物，实力强劲。名字源自“怪僧”拉斯普金，全名格里高利·叶菲莫维奇·拉斯普金（又译拉斯普钦或拉丝普京），俄国尼古拉二世时的神秘主义者、俄国沙皇及皇后的宠臣。

赏金首

系列

カミカゼ家族：神风家族，系列传统的敌方角色，以猥琐的眼神、飘忽的行踪成为如系列吉祥物般的存在。其名カミカゼ源自日语的“神風”，元朝时蒙元军队两度渡海征日，却因遇风暴而失败，日本人相信是得到了神灵庇佑，故以“神风”称之。在第二次世界大战末期，也妄图以冠名“神风”的自杀攻击行动挽回颓势，这与MM系列中的神风家族形象形成了鲜明对照。

MM1/MMR

サルモネラいっか：原核猿一家□MMR中增加了汉字显示，写为サルモネラ一家，初代盗版商汉化为“水怪”。サルモネラ直译为沙门氏菌(Salmonella)□是肠道杆菌科下的一个属。此处应该是有文字游戏的成分，头部的サル在日语中写为“猿”，即猴子的意思。モネラ(Monera)则指原核生物。

ドス・ピラニアス：短刃食人鱼人，初代盗版商汉化为“水鬼”。ピラニアス源于ピラニア(Piranha)□即南美洲河流内的食人鲳，也称为食人鱼、水虎鱼或比拉鱼。ドス应该是源于日语对短刀的俗称。怪物形象设计中可以看到小腿处绑着的匕首。

マッド・マッスル：肌肉狂人，即英语Mad Muscle□初代盗版商汉化为“马歇尔”，算是个“经典”误译，马歇尔(Marshall)对应的假名应为マーシャル。另外有点意思的地方在于，筋肉系赏金首的名字通常缩写都为MM□跟Metal Max的缩写似有照应关系。在山本老师的原设计稿中，名字其实叫做マッスラー，似乎是疯狂(マッド)或筋肉(マッスル)与摔角手(レスラー)的合称。

マンモスタンク：猛犸坦克，即英语Mammoth Tank□初代盗版商汉化为“大象”。

ミスターカミカゼ：神风先生□MMR中ミスター改为了英语缩略形式Mr.□初代盗版商汉化为“神秘人”。

ムカデロン：初代盗版商汉化为“蜈蚣”。ムカデ是日语的蜈蚣没什么好说的，ロン似乎是源自于特摄片中怪兽命名的一种通例，如完全音译的话可以是“穆卡迪隆”。

ゴメス：戈麦斯，西班牙语中写作Gómez□葡萄牙语和加利西亚语中写作Gomes□

ダストフランケン：垃圾怪人（直译为垃圾弗兰肯；初代盗版商汉化版：弗朗；狼组MMR汉化版：垃圾怪弗兰克□AGTP英译版□Dust Franken□□MM1/MMR赏金首，在垃圾处理站的垃圾堆中出没的人型怪物。源自玛丽·雪莱的科幻小说《科学怪人》中由尸块拼接复活的怪物。《科学怪人》是世界上第一部科幻小说，具有深远影响，而“弗兰肯斯坦的怪物”也在流行文化中成为一个定型角色，常常取名为弗兰肯□Franken□□在山本老师的原设计稿中，名字其实叫做蚁人（アントマン）。

サルモネラほんぼ：原核猿老大（狼组MMR汉化版：沙门菌猿波特□AGTP英译版□Salmonella HQ□□MMR中增加了汉字显示，写为サルモネラ本舗。初代盗版商汉化为“波特”。

ロンメルゴースト：隆美尔幽灵□Rommel Ghost□初代盗版商汉化译为“沙漠之舟”□MMR狼组汉化版译为“隆美尔游魂战车”□□MM1/MMR赏金首，在沙漠地带游弋的巨大战车。名字源自德国名将埃尔温·隆美尔与其曾统领的第七装甲师。隆美尔以其狡黠莫测的战术著称，使第七装甲师在法国战役中被称为“幽灵师团”，他本人则在北非战场上获得了“沙漠之狐”的外号。另外，在地图上可见隆美尔幽灵活动的区域存在石块组成的鸟型图腾，推测源自德军的鹰徽。

バッド・バルデス：巴多·巴尔德斯（狼组MMR汉化版：帕鲁·巴迪斯□AGTP英译版□Bad Valdez□□初代盗版商汉化为“帕鲁”。

Dr.ラフレシア：霸王花博士（狼组MMR汉化版□Dr.霸王花□AGTP英译版□Dr.Rafflesia□□MMR新增赏金首。

ビートラ：甲壳虫战车（狼组MMR汉化版：甲壳虫战车□AGTP英译版□Beetla□□MMR新增赏金首。

ブラスバンシー：铜管女妖（狼组MMR汉化版：铜管乌贼□AGTP英译版□Brass Banshee□□MMR新增赏金首。ブラス即铜管乐队，而バンシー则源自苏格兰传说中的报丧女妖。

ツェッペリン：（狼组MMR汉化版：齐柏林水母□AGTP英译版□Zeppelin□□MMR新增赏金首。

ロドリゲス：罗德里格斯（狼组MMR汉化版：乐狂□AGTP英译版□Rodriguez□□MMR新增赏金首，孤高的吉他枪手。名字可能是源自美国著名导演罗伯特·罗德里格兹，赏金首的吉他枪手形象，可能源自他执导的电影墨西哥往事三部曲中第一部□El Mariachi□□中译：杀手悲歌）中的流浪乐师。

MM2/MM2K/MM2R

スナザメ：砂鲛，没什么好说的，スナ日语汉字可写为“砂”或“沙”，ザメ应该是自日语中的サメ略做修改而来，サメ汉字写为鲛，即鲨鱼。

アダム・アント：亚当蚁，没什么好说的。アダム即男性名Adam(亚当)，アント即Ant(蚂蚁)。亚当蚁倒确实是长翅膀的雄性蚂蚁形态。

サイゴン：犀贡，以前也翻成过“变种犀牛”，最后觉得可能还是半音半意会更准确一些。サイ即日语中对“犀”的读法。ゴン词尾是特摄片中怪兽命名的一种方式，在《艾斯奥特曼》中就有犀牛形态的超兽ザイゴン登场。另外サイゴン也是日语对越南城市西贡的音译。如果按怪兽译名的通行方法音译，可以是“赛伊贡”。但综合起来，我觉得“犀贡”在声韵、意义和对原文的还原上会更好一点。如果照目前Xeno的官译，是“犀怪”。

スカンクス：臭鼬

U-シャークU-鲨鱼

マダム・マッスル：肌肉夫人

カミカゼキング：神风国王

カリョストロ：卡廖斯特罗MM2邪恶军团四天王之一，情报官，善于变装刺探情报。其名源自卡廖斯特罗伯爵Count Alessandro di Cagliostro18世纪意大利诈骗犯和冒险家。用其典故的作品不少，譬如《鲁邦三世》系列中的《卡廖斯特罗之城》。

ダストげんじん：尘埃原人

トータルタートル：全武装海龟

ヒトデロン：巨海星

ブルフロッグ：牛蛙

ピチピチブラザーズ：皮奇兄弟

ダイダロス：代达罗斯MM2中的巨大战车型赏金首。ダイダロス其名可能是源自自希腊神话中雅典的著名工匠代达罗斯，但与其巨大战车的实体感觉又很难联系起来。因此也可能是一个文字游戏，为ダイ与ダロスの合称，ダイ为日语中音读的“大”，ダロス可能源自1983年开始发售的OVA名作动画《ダロス(DALLOS)ダロス为片中存在于月球的神秘机械构造物。

ぐんかんサウルス：军舰恐龙

テッドプロイラー：泰德·布洛拉MM2邪恶军团四天王之首。其造型来自游戏设计师宫岡寛编辑时代的杂志漫画形象，蓝色与橙红的服装配色则可能源自发行商DATA EAST的商标图案配色。作为设计师与发行商的合体角色，也难怪实力高强了。在山本老师的原设计稿中，叫做マッドプロイラー，但山本老师也表示可能当时听错了，宫岡的原设定就是叫テッドプロイラー。

ホーク：飞鹰MM2K新增赏金首，头戴鹰羽战冠的印第安人。在MM2K流程前中期是很强的敌人Hawk(鹰，霍克)似乎已经成为了流行文化中对印第安战士的一种定型称呼，例如街霸系列中就有称为霍克的印第安战士。设计师不明MM2K最后的职员表完全是复制MM2的，因此不知道移植工作人员的信息，山本贵嗣老师表示新增赏金首不是他设计的。

フクマル：福丸MM2K新增赏金首，面目惊悚的异形人。跪姿形象与名字似乎是源自日本的祈福人偶—— 福助人形。出现点在游戏流程中后期，挑战强度与飞鹰不可同日而语，所以也有说法是BUG成堆的MM2K把两者的出现点设置颠倒了。设计师不明MM2K最后的职员表完全是复制MM2的，因此不知道移植工作人员的信息，山本贵嗣老师表示新增赏金首不是他设计的。

デスペロイド：机械亡命客MM2R新增赏金首，出没于厄尔尼诺附近，源自英语desperado与android两词的结合，前者意为“无法之徒”，后者则是机器人的意思（与robot不同android更接近人类）。另外其命名由来推测出自罗德里格斯导演的墨西哥往事三部曲第二部Desperado中译：杀人三步曲）。

千手沙華：千手沙华MM2R新增赏金首，植根于森林管理局西南森林中的植物型怪物。名字与形象源自千手观音与曼殊沙华

天道機甲神話

トビウオン：飞鱼昂，应该是トビウオ和オンの合成。トビウオ汉字写成“飛び魚”，即“飞鱼”的意思。オン应该是源自特摄片怪兽命名的一种方式，个人推测是源自于狮子(ライオン)的词尾，跟某某拉、某某贡一样，是怪兽名中比较常见的。如果完全音译可以是“托比乌昂”。

外道販売鬼

グロウイン：孤陋瘟，可能是由グロテスク与ハロウィン合并而来。グロテスク来源自法语、英语中的Grotesque原指西洋穴怪图像，现在多引申为奇异、怪诞的意思。在日语中多省略为グロ，多指常令人恶心想的猎奇事物。该怪物以岛屿形态出现，被称为奇怪岛，“奇怪”在日语中也有怪诞、猎奇的意味。ハロウィン即西方的万圣节前夜Halloween为Hallows' Even或Hallows' Evening的缩写。如果按这层意思推之，怪物名也可以意译为“怪奇夜魔”之类。音译为“孤陋瘟”主要想表现一些这种怪诞的感觉。

金輪際ゴースト

きゃたつラー

サンディダンディ

ホバリング・ノラ

U-U-シャーク

エクسダイダロス

母艦サウルス

ラグナ＝ロック：末日鹏MM2R新增的最强赏金首，其名是将Ragnarök一词拆分得来Ragnarök诸神的黄昏）为北欧神话传说中诸神与巨人、怪物最终决战，世界毁灭并且重生的世界末日。名称后半部的ロック与其神鸟的造型则是来源于🐦ロック鳥（洛克鸟），为传说中出现在中东和印度洋上的巨大白鸟，形象接近中国传说中的大鹏，因而也常以大鹏移译之。

MM3

ユムボマ：挖掘机蟹MM3赏金首，节肢动物与挖掘机结合形态的怪物。名字是ユンボ与エムボマ的合称。ユンボYUMBO是日语中对建设机械的一个称呼，来源于著名的品牌。エムボマ，是指喀麦隆出身的足球运动员Henri Patrick Mboma Dem曾获得2000年非洲足球先生的他，长期征战于日本联赛。1997-1998年在大阪飞脚队效力时表现活跃，获得了“浪速の黒豹”的外号。设计师为山本貴嗣。

ベヒムース：贝希驼鹿MM3联合汉化组：巨鹿战车MM3赏金首MM2R中也有登场，驼鹿与战车结合形态的怪物。名字源自ベヒモス（比蒙，或译为贝希摩斯）和ムース（驼鹿），ベヒモス即《圣经》中所载的比蒙巨兽。设计师为紀世俊。

ドミンゲス：多明戈斯，较常见的西、葡式姓氏Domingues多明戈斯）应是源自人名Domingo多明戈的姓氏。设计师为廣岡政樹。

超流動デカプリン：超流动大布丁。没有什么特别可探究的，直译即可。更严谨一点，可以翻成“超流体大布丁”。所谓超流体是一物质状态，特点是完全缺乏黏性。如果将超流体放置于环状的容器中，由于没有摩擦力，它可以永无止尽地流动。设计师为紀世俊。

サルモネラス：原核猿式，卡车搭载的机械怪物，名字应该为传统猿猴怪物サルモネラ与ラス的组合。ラス似乎是源自特摄片怪兽命名的通例，例如《哥斯拉》系列中的“暴龙怪兽安吉拉斯”（暴竜アンギラス）DATA EAST 1990年末也曾发售过名为《大怪獣デブラス》的游戏。完全音译可以为“萨鲁莫奈拉斯”。设计师为紀世俊。

クラウドゴン：气象云，クラウド即云(Cloud)ゴン似乎是源自特摄片怪兽命名的一种通例，可能是自Dragon词尾的gon而来。完全音译可以为“克劳德贡”。设计师为山本貴嗣。

火星クラゲ：火星水母，クラゲ=海月，即日语中的水母。设计师为紀世俊。

アクアヒドラ：九头水蛇□MM3赏金首，树海北方洞穴深处的多头蛇怪。原型为希腊神话中为大英雄赫拉克勒斯所杀的九头怪蛇许德拉。名字中的アクア即auqa□即拉丁语中的“水”。设计师为山本貴嗣。

バオーバープンガー：猴面包树怪，バオーバープ即baobab□原产于非洲的猴面包树。语源可能是北非阿拉伯语，指“含有许多种子的果实”。ブンガー来源有待进一步考证，奥特曼中有怪兽叫这名。设计师为山本貴嗣。

ヨージンボーグ：保镖机器人，源自日语的“用心棒(ようじんぼう)”与Cyborg(サイボーグ)的合称。设计师为山本貴嗣。

マユラー：巨茧怪，マユ汉字可以写为繭，即茧。尾部的ラー应该是特摄片怪物命名的常例了。完全音译可以为“玛尤拉”。设计师为山本貴嗣。

ガウーマン：蛾女，ガ汉字可以写为蛾，ウーマン即英语Woman□设计师为山本貴嗣。

アルメイダ：阿尔梅达，较常见的西、葡式姓氏，源自阿拉伯语Al-Medina□指伊斯兰教的圣城麦地那。设计师为廣岡政樹。

カジキエフ□F旗鱼。看风格，设计师可能为紀世俊。

ムガデス：穆加迪斯。ムガデ即改自日语的蜈蚣(ムカデ)，デス可能是death□死亡)之音译。采用音译“穆加迪斯”，未意译为“死亡蜈蚣”的原因是想和冷血党其他干部的名字相统一。狂躁之阿尔梅达，百枪之穆加迪斯，漆黑之奥罗克，剑齿之XXXX□设计师为廣岡政樹。

スピードキング：极速王者。名称Speed King可能源自深紫乐队(Deep Purple)的1970年发行的同名歌曲。设计师为紀世俊。

冥界エクスプレス：エクスプレス即express□直译，没什么好说的。可译“冥界快车”或“冥界特快”。设计师为山本貴嗣。

カミカゼクイーン：神风女王。沿用原PS版MM3企划的旧案，设计师应该是山本貴嗣。

オーロック：奥罗克。设计师为廣岡政樹。

スクラヴドゥー：废铁巫毒，スクラ应为スクラップ□scrap□之略，即废料、废铁。ヴードゥー即Vodou□伏都教，或译“巫毒教”)，源于西非的宗教□vodou在源语中是灵魂的意思，相信能用巫术使役僵尸。怪物的形象便是个僵尸。若要译得流畅点，可以是“废铁僵尸”或“废铁丧尸”。设计师为紀世俊。

アメーバブラザーズ 杀人虫三兄弟 看风格、按传统，设计师应该是山本貴嗣。

- ジャック・アメーバ：杰克·杀人虫，推测源自美国剧集《反恐24小时》中的男主角杰克·鲍尔。⁴⁾
- トニー・アメーバ：托尼·杀人虫，推测源自美国剧集《反恐24小时》中的第二男主角托尼·艾美达，剧中他与杰克·鲍尔是同僚兼好友关系，曾被杰克称为“唯一可以依赖的人”。
- ビル・アメーバ：比尔·杀人虫，推测源自美国剧集《反恐24小时》中的角色比尔·布坎南。

ギガンテリオン：激钢狮，ギガン可能为gigantic之略，即“巨大的”之意。另外ギガン在日语里与“義眼”同音。鼯鼠形的战车，在“眼部”是副炮，名字大概也由此而来。ギガン也是敢达系列中出现的火炮支援型机甲。テリオン为希腊语□Therion的意思是“野兽”。翻译时采用了半音半意，为与ギガンティエーガー对应，并参照其颜色而译成“激钢狮”。设计师为山本貴嗣。

AH666バズズ：风魔AH666□MM3赏金首，冷血党首领古拉托诺斯乘坐的武装直升机。名称中的AH即武装直升机□Attack Helicopter□的缩写；666为《启示录》中的兽名印记；バズズ推测源自巴比伦神话中狮头人身的风之魔王帕祖祖□Pazuzu□バズズ)，在DQ中有类似的怪物并改名为巴兹兹(バズズ□MM3中可能是

沿用了DQ中修改的形式。设计师为紀世俊。

オルガ・モード：奥尔佳·莫德，オルガ为北欧式女性名Olga（奥尔佳），意思是“被祝福的，神圣的”。モード应为mode（模式），用这个姓氏是否有所寓指待考。设计师为廣岡政樹。

ダイコンデロガ：墮落萝卜，名字改自タイコンデロガ(Ticonderoga)为美国纽约州东北部一小镇。在法国印第安人战争、美国独立战争时期，都是重要的要塞。改后的名字ダイコンデロガ，ダイコン亦是日语中的“大根”，即萝卜。デロガ单解则可能是西班牙语deroga有堕落的意思。设计师为山本貴嗣。

凶鳥デスデモナー：凶鸟苔丝德蒙娜 MM3联合汉化组：凶鸟·死亡黛蒙娜 MM3一周目清版前奖金最高的赏金首，会沿着一定飞行路线横越全地图。名字中的デスデモナー即女性名Desdemona（苔丝德蒙娜），为莎士比亚著名悲剧《奥赛罗》中的女主角，奥赛罗之妻，被丈夫怀疑通奸而遭杀害 desdemona在希腊语中的意味是“不幸的”。在Crea-Tech制作的消除类游戏《ピキーニャ!》中，有同名的奇怪女医出场，配色与凶鸟有相近之处，似乎是存在一定致敬意味。看风格，设计师应该是山本貴嗣。

アラモ＝ジャック：阿拉莫·杰克 MM3中掩体要塞的巨大机器人守护神，剧情中为保护城镇挡下战舰主炮而暴走。阿拉莫是德克萨斯独立战争时期的著名要塞，此外它还捏了一把EVA（它掉落的C装置名字叫ジャックアローン，而EVA第7话里那台巨大暴走萝卜的名字正好叫做ジェットアローン，就是这台。设计师为山本貴嗣。

ダイコンデロガ2：见1号。设计师为山本貴嗣。

土星クラゲ：土星水母，见火星水母。设计师为廣岡政樹。

ギガンティーガー：激钢虎，ティーガー即虎。其他同ギガンテリオン。设计师为山本貴嗣。

MM4

本篇

マルデ・ファミリー：马尔德家族，家族名マルデ，似乎源自威尔第歌剧《弄臣》中曼托瓦公爵的化名“古亚尔提耶·马尔德/Gualtier Maldè/グワルティエル・マルデ”。也可能源于日语的まるで，意为“简直”、“全然”。

- マッドナ・マルデ：麦当娜·马尔德
- ゲイリー・マルデ：加里·马尔德
- ベニシオ・マルデ：本尼西奥·马尔德
- スエゴ・マルデ：么哥·马尔德，スエゴ源自于日语同音的“末子”，即最小的孩子。如果音译可以是“苏埃格”。

パンダダ：熊猫猫，源自熊猫panda没什么可说的。另外ダダ有可能源自达达主义。

ビートルダー：狂暴甲虫，可能为ビートル和ルーダー的合成词。ビートル即甲虫，ルーダー可能是rude(粗暴的、无礼的)的比较级ruder

マボロシマッハ：幻彩马赫

泥王ワニゲバ：泥王暴鳄

リモコンシュタイン：遥控石巨人，リモコン即遥控器，シュタイン为德语stein(音译：斯坦因)，德语原意为“石头”。

ジャンゴリラ：姜戈猩猩

グインチャック：格温扎客，名称源自日语的“海葵”イソギンチャク，汉字写为磯(イソ)巾(キン)着(チャク)，磯在日语中意为“多岩石的海岸”，巾着即日语的“荷包”，因海葵触手收缩时形如荷包而得名。而怪物名将ギン替换成グイン，则只是没太多意义的文字游戏，因此还是采用了音译，扎客略体现其触手上的刺细胞会扎人的特性。

アブストロ：抽象魔泥

ショベルギドラ：挖掘基多拉MM4赏金首，拥有三个龙头状挖斗的挖掘机。名称为ショベル（挖掘机）与ギドラ（基多拉）的合称。名称和形象源自《哥斯拉》系列电影中的怪兽王者基多拉。这是系列中继三头蚊MM2基多拉炮MM3王者三头蚊MM2R后第四次拿基多拉开涮了。

マイティ・マッスル：肌肉超人

騎甲サイゴン：骑甲犀贡

ウルリッヒ：乌尔里希，名字可能是源自二战时期德国空军俯冲轰炸机飞行员汉斯-乌尔里希·鲁德尔。

T13グロズヌイT13格罗兹尼，グロズヌイ源自俄语“Грозный”有“严厉”、“可畏”的意思，是沙皇伊凡四世的外号，在日语中这个外号也被移译为了“雷帝”。其掉落物イワンタービン(伊凡涡轮引擎)及其完全改造型雷帝ハイブリッド(雷帝混动引擎)也正是源自伊凡四世T13的名字有可能源自1930年代比利时产的轻型坦克歼击车，但除名字外似乎并无其他相似之处了。

キュービズマ：立体魔方

アホジョージ：阿呆乔治，命名应该是源自美国海军的乔治·H·W·布什号航空母舰。

ハチオパトラ：三八蜂后MM4赏金首，居于沉没邮轮最深处的蜂女王。名称为ハチ（蜂）与クレオパトラ（克丽奥佩特拉）的合称。另外日语中“蜂”与“八”读音相同，因此三八蜂后的一些数据都与8有关：赏金为88800G战斗获得经验为28888，战后获得金钱为8888G或许也可以译成“蜂丽奥八多拉”（笑）。

バオーバーブンガー：猴面包树怪

クラウドゴン：气象云

惑星カミカゼ：神风行星

ボニエ&クライヤ：邦妮和克莱娅MM4赏金首，姐妹组合，座驾为充满恶趣味的战车ぱ～さん号。姐妹名字改自美国1930年代有名的鸳鸯大盗——邦妮和克莱德。

機甲神話マルドゥク：机甲神话马杜克

タマゴン：蛋贡

母艦サウルス：母舰恐龙

グスタフ兄弟：古斯塔夫兄弟

スカイクラーク：飞空海妖

冥王クラゲ：冥王水母

アホジョージII世：阿呆乔治2世

機神強装マルドゥク：机神强装马杜克

ジャンボマッスル：肌肉巨人

F44ウルリッヒF44乌尔里希

砲神マアルドゥクス：砲神马杜克督军。此处的マアルドゥクス为“マアルドゥク”与“ドゥクス”的合称，ドゥクス即拉丁语的“Dux”有“领导者”的意思。原来是对罗马军队中统领两个以上军团的指挥官的称呼，并非正式的职衔。在帝政后期成为一种公职，为驻行省的最高军事长官，一般译为“督军”。英语的Duke（公爵）也是来源于Dux

DLC

スカンクス：臭鼬

カリョストロ：卡廖斯特罗

ブルフログ：牛蛙

テッド・ブロイラー：泰德·布洛拉

軍艦キング：军舰龙王

ロンメルゴースト：隆美尔幽灵

ダイダロス：代达罗斯

ギガンテリオン：激钢狮

超流動デカプリン：超流动大布丁

ヨージンボーグ：机器保镖

超重機ワイバーン：超重机飞龙

Dr.ラフレシア Dr.霸王花

ブラスバンシー：铜管女妖

スピードキング：极速王者

ハンニバル：汉尼拔 MM4 DLC专属赏金首第2弹，巨大的战象。名称源自古迦太基名将汉尼拔·巴卡，曾率领包括三十多头战象在内的军队越过阿尔卑斯山入侵意大利，赏金首的形象设计也正源于此。

冥界エクスプレス：冥界快车

ホバリング・ノラ：笑天犬

オルガ・モード：奥尔加·莫德

オーロック：奥罗克

ムガデス：穆加迪斯

改造コーラ：改造珂拉

デスフィンクス：死芬克斯 MM4DLC专属赏金首第3弹，狮身人面像形的战车。名称为“デス（死亡）”与“スフィンクス（斯芬克斯）”的合成，出处当然是埃及神话中的斯芬克斯。

ダイコンデロガ：变异萝卜

バッド・バルデス：巴多·巴尔德斯

アラモ = ジャック：阿拉莫・杰克

土星クラゲ：土星水母

ギガンティーター：激钢虎

エクスタイドロス：强化型代达罗斯

ケーニヒスロンメル：王家隆美尔，ケーニヒス即德语Königs为“国王”König的属格，即“国王的，王家的”意思。

ラグナ = ロック：末日鹏

重機龍エクスパーン：重机龙烈焰，名称为一个文字游戏，同类型的怪物“超重機ワイバーン”名字中的ワイバーン即英语的wyvern或wivern即西方传说中的(双足)飞龙。而其日语外来语的写法ワイバーン，前部的ワイ与英语字母Y发音一样，于是将其替换成了字母X的发音エクス。エクス又和常表示“Extend加强”“Extreme极度”的缩写前缀Ex读音相同。而エクスパーン后部的バーン又和Burn(燃烧)读音相近。

ノア：诺亚

MS1

ブック・フォレスト：布克・福雷斯特Book ForestMS1中赏金最低的通缉犯，以探索战车为名行诈骗之实的猥琐商人。其名源自曾在日本一些游戏论坛出现，以开发MM续作为名进行诈骗的人物——森本⁵⁾

ジャック・ザ・デリンジャー：短枪杰克，外表是普通酒吧老板，实为有深藏过去的通缉犯。其名デリンジャー为英语Derringer特指一种武器，参考下文的武器部分。

アシュラベンケイ：阿修罗弁庆，驻守在雷克桥中部的巨大机器人通缉犯。其名アシュラベンケイ为“阿修罗”和“弁庆”的组合。阿修罗Asura来源于梵文的音译，天龙八部众神之一，不过设定上神不神，人不人，鬼不鬼，属于一个混乱的神，但普遍来说好斗是其本性。外形上亦有多种设定，但基本特点就是多手多脚节肢动物。弁庆则来源于“武藏坊弁（音 辩）庆”的传说，是平安时代末期武士源义经手下的走狗僧兵。通常被描述为勇猛异常的战士。著名传说为曾经在某座大桥（有多处传说）上进行“刀狩”，与路过的武士进行比试，赢了则夺走对方武器，在搜集到999把武器的时候遇到了源义经并被打败，从此以后忠心耿耿鞍前马后跟随源义经。游戏中的阿修罗弁庆则是融合了二者特点，即阿修罗的三头六臂与武藏坊弁庆的“刀狩”行为。（吐槽：应该叫炮狩？）

ダイダラボッチ：大太法师（注意是大太不是太大哦），游戏中为巨人谷中徘徊的巨大（无害）人形生物。ダイダラボッチ有时亦叫做“地太法师”，日本神话中的巨人，曾参与创造天地万物，其起源似乎是神。此神本该是土木工程机械人**圣誕武士**进行造山造湖用的，但是似乎不太听指挥而随心所欲，偶尔有害。

オロチ：大蛇，也做八岐大蛇（ヤマタノオロチ）意为九个头，有八个分歧，故为八岐。游戏中为蛇之洞穴最深处的通缉犯，等待着村人来祭祀。出处为日本神话传说。为一个叫素戔鸣尊的人所斩杀的怪物，居住在出云国，通常伴随着洪水泛滥出现，故事中已经吃掉一位老夫妇的七个女儿，正要来吃掉他们的最后一个女儿。素戔鸣尊自告奋勇愿斩杀大蛇（吐槽：动机是不纯的。）分别开了八个门用酒桶做陷阱，引诱并将大蛇的头全部斩下，强逼娶了老夫妇的最后一个女儿。八岐大蛇在现在的日本ACG中较为常见，比较著名的有KOF中的大蛇和无双大蛇中的远吕智等等。

ダルトンブラザー：道尔顿兄弟Dalton BrothersMS1中的匪帮，也有女性成员。原型是19世纪末在美国西部屡犯大案的同名匪帮。

巴比伦神话

- ティアマット：提亚马特MS1赏金首，前文明的遗留物，在沙海中游弋的巨大陆上战舰。名字源自巴比伦神话中的同名神祇（或译迪亚马特），是孕育出所有神明的地母神。“迪亚马特”这个名字有

“苦水（盐水）”之意，与之对照的，她的伴侣神阿普斯则意为“甜水（淡水）”。在《龙与地下城》设定中，提亚玛特则是恶龙之首，被称为“万色返空龙”的恶龙女皇，拥有五彩花纹和五个头颅。她与善龙之首、白金龙巴哈姆特是宿敌。

- マルドゥック：马杜克□MS1赏金首，沙漠中游弋的巨大战车。名字源自巴比伦神话中的同名神祇，为提亚玛特的孙辈，击败杀死了提亚玛特后开创了天地世界的格局。他是巴比伦城的守护神，原本在苏美尔神系中并无崇高地位，但随着巴比伦的强盛，马杜克亦被奉为主神。

MS2

ジョニ□D□バッド：乔尼·D·巴德□Johnny D. Bad□MS2赏金首，缪特一族的改造人音乐家。命名源自美国知名音乐家查克·贝里1958年的名曲□Johnny B. Goode^[6]。这首歌在《滚石》杂志评出的有史以来最伟大的500首歌曲中高居第七名。

スレイプニル：斯雷普尼尔□Sleipnir□PGCG汉化版：奥丁神驹□MS2赏金首，马形的机器人守卫。原型为北欧神话中主神奥丁的坐骑——八腿神马斯雷普尼尔。

カミカゼの騎士：神风骑士□MS2赏金首，神风系列怪物的一员。不过这里的“骑士”，倒不是延续系列以往国王、皇帝、王子等一系贵族头衔，而是来自于星战中的绝地武士□Jedi Knight□或译杰迪骑士。神风骑士所乘坐的悬浮车，其灵感也是来自于星战系列主角卢克·天行者曾拥有的X-34型陆行艇。

MS3

暴れん砲天狗□MS3□旋律连锁）登场的赏金首，名字源于暴れん坊天狗（国内译为超级乌鸦天狗），1990年FC上发售的一款横版射击游戏。“从日本飞来的天狗颜面拯救了遭遇邪恶生命体的攻击而濒临灭亡的美国”……奇葩的游戏背景设定和敌人设计，意外的让该游戏成为了一款颇受欢迎的cult game□近年来随着NICO等在线视频站的兴起使得该游戏的知名度进一步飞升，成为了バカゲー（蠢游戏）的代表作之一□@cha研）。

剧情BOSS

MM1/MMR

ワルゲリョ：恶奎约，初代盗版商翻译为“瓦鲁”，是字符限制下取了头两个音节，按日语音译的话可以是“瓦鲁盖略”。这个词可能是由西语姓氏Argüello(アルゲリョ/阿奎约)修改而来，将首部的アル改为了ワル，而ワル在日语中又是“恶”，表明了其恶人身份。名字灵感可能是来自于尼加拉瓜拳击手Alexis Argüello(アレクシス・アルゲリョ/阿雷克西斯·阿奎约)，曾被称为羽量级最强，三次获得轻量级世界拳王头衔，退役后从政曾当选为尼加拉瓜首都马那瓜的市长，同年在北京奥运会开幕式上担任尼加拉瓜代表团的旗手。

ノア：诺亚（拉丁字母拼写为NOA□□超级电脑，系列的重要背景角色，毁灭人类文明的大破坏的制造者□MM1/MMR最终BOSS□NOA源自希伯来语的女性名（希伯来文：נֹחַ在圣经中首见于《民数记》，是西罗非哈的五个女儿之一。圣经和合本中翻译为挪阿，思高本为诺阿。在日语中，男性名Noah□挪亚，也常见译为诺亚）与女性名Noa读音一样，假名也都写作ノア。故而可能也借用了圣经故事中挪亚方舟的典故。根据圣经记载，上古时人类沉沦罪恶，令神决定用洪水灭世，仅仅保存义人诺亚一脉和被选定的动物。诺亚受神启示建造了方舟，同家人躲过了大洪水，因而也是洪水后新世界的人类始祖。在游戏的背景设定中，弗拉德博士是存着拯救世界的希望，而建立了地球救济中心，并制造了超级电脑诺亚，可能也正是使用了圣经中的这个典故。在《重装机兵3前史》设定中□Noa获得自主意识的设定被称为“盖亚的觉醒”，似乎就赋予了Noa女性的特征。在MM4中，作为DLC赏金首登场，赏金666000G^[7]，由釘宮理惠配音。而在MS□荒野方舟》的官方漫画《流星使者》中，也有有机娘称呼Noa为母亲的情节。

MM2/MM2R

バイアス・ブラド⁸⁾：拜亚斯·弗拉德博士□MM2最终BOSS□大破坏前为弗拉德集团的社长，伟大的科学家、企业家、政治家，地球救济中心和超级电脑诺亚的设计建造者，其姓氏取自弗拉德三世。瓦拉几亚大公弗拉德三世，也是著名的吸血鬼德拉库拉伯爵的原型人物。拜亚斯博士追求永生这一点，似乎与其不死吸血鬼的传说也有关联。其名バイアス源自英语Bias□“偏见”之意。

MM3

ラウル：劳尔□MM3序章登场的摔跤手，游戏遭遇的第一个敌人（炮灰）。名字来源于墨西哥摔跤手ラウル・ロメロ（劳尔·罗梅罗）。另外游戏中酒场出售的口メロ・スペシャル酒，也是源自该摔跤手的终结技名字。

ゴエモンキー：五右卫猴□MM3里的强盗猴子，名字源自日本战国时期著名的大盗石川五右卫门。相传石川五右卫门在关西地方组织盗贼团伙反抗丰臣秀吉的暴政。在当地，五右卫门劫夺大名、富人、商人以及神官的财产分发给穷人，因此被称为义贼。由于其忍术高明，出入戒备森严的大名官邸如入无人之境，因此声名大噪。最后的下场很惨就是了……

グラトノス：古拉托诺斯□MM3最终BOSS□原为弗拉德企业下的天才研究员，本名为格雷。与金斯基家有种种恩怨纠葛，成立了冷血党。古拉托诺斯其名似乎是源自“Gluttonous(暴食的)”。グラトノサウルス：古拉托诺龙，古拉托诺斯的变身形态，其名称是将グラトノスの词尾改为了恐龙ディノサウルスの词尾サウルス。设计师为廣岡政樹。

MM4

怪人黒タイツ：怪人黑紧身衣，金轮际度假村寻宝任务中登场的杀人魔。外形与赏金首筋肉超人一样，区别在于紧身衣为黑色。事件发生的地点与整体氛围像是源自系列恐怖电影《黑色星期五》。怪人黑紧身衣被击败后，以被称为“ターミネータイツ/紧身衣终结者⁹⁾”的形态随机出现，可见其皮肉破损后，显出里面的金属骨骼，这点及其名字自然是源自科幻电影《终结者》。

クロモグラ：黑鼯，过去为了与诺亚军战斗而建造的地底潜航母舰，正式名称为超时空潜航母舰SSX-4¹⁰⁾，“黑鼯”为其代号，拥有极高的战斗能力。在战况恶化后，搭乘人员启动热种计划，进入了冷冻睡眠。但因为技术缺陷，冷冻睡眠的苏生率只有不到50%，进入睡眠的30名船员，只有11名复苏幸存。黑鼯在被贝里曼掌握后，成为了最终的挑战之一。クロ即日语的黑，モグラ即指鼯科动物。说来MM3中的激钢狮和激钢虎，其形态就非常像鼯鼠了，与黑鼯似乎存在一定联系。同一个计划的产物？

ベルイマン：贝里曼□MM4的最终BOSS□热种计划的11名幸存者之一，本为联合国部队士兵，军阶为一等兵。ベルイマン(Bergman)是源自瑞典的姓氏，按瑞典语原音音译为汉语的话，“贝里曼”是最为接近的。ダースベルイマン：达斯贝里曼，贝里曼生出翅膀可以飞行的变身形态。ダース可能源自《星球大战》中的Darth□西斯尊主的头衔？ベルイムペラトル：帝皇贝里曼，贝里曼最终的巨大变身形态。是将词尾变为了イムペラトル，而イムペラトル即Imperator□罗马共和国时期本为对凯旋将军的称号(音译为“英白拉多”)，帝政时期成为皇帝的专属称号之一。跟前一形态达斯贝里曼相联系的话，似乎的确是星战梗？

MS1

ヘッケル、ジャッケル：海克尔、杰克尔。沙尘之锁中最终BOSS的得力手下，进行各种调查与破坏活动。源自美国动画片《太空飞鼠》□Mighty Mouse□中的两只黑喜鹊角色Hackle□Jackle□

ムラサメ：中文“村雨”。沙尘之锁中男战士拉希德的宿敌，触发剧情后最终黑塔顶可遇，必杀绝技“残像斩”让人印象深刻。来源为日本架空刀“村雨”，实际并不存在。出处是江戸时代戏剧作者・曲亭马琴的《南总里见八犬传》，其中虚构了一把杀人之后刀身会凝结水汽洗净血迹的刀。此刀已经以讹传讹（误）融入日本刀具文化中。（村雨和村正是有区别的。游戏中村雨手中的刀从解开数据来看是“和泉守兼定”）

1)

MM2R和各大游戏杂志的合作企划，参见[MM2R官方网站](#)

2)

MM3\MM2R的制作商Enter Brain的社长浜村弘一先生以前曾经担任FAMI通的第三任总编，当时长田英树是副总编。

3)

MM3发售宣传期间MM系列的制作人宫岡寛、田内智樹和宣传担当外山恵（とけ子）小姐曾登上过水间勇一主持的TV节目接受访问。

4)

MM2R中杰克和托尼则是作为NPC登场，两人相关的剧情可以参见任务[来自死者的复仇]，这里就不剧透了。

5)

由日语汉字硬译为英语单词Book=本，Forest=森。

6)

游戏最终幻想VI中，有一首BGM也是致敬了这首歌，名为“ジョニ□□C□バッド”，而与MS2有没有关系就不得而知了。

7)

此处用了兽名印记的典故

8)

在MM2R中其姓氏做了一个小修正，改为ヴラド，更符合原文Vlad的通用假名音译。

9)

ターミネータイツ为“ターミネータ（终结者）”与“タイツ（紧身衣）”的合称。

10)

SSX□Subterranean Ship Experiment

From:

<https://wuershushu.com/> - STEEL RALLY

Permanent link:

<https://wuershushu.com/mms/study/transallusion/enemy>

Last update: 2025/09/03 17:03

