

Pour cette première chronique rétrospective des séries marquantes du jeu vidéo, je vous propose de retracer le parcours d'un petit androïde bleu qui me tient tout particulièrement à cœur : Rockman (plus connu sous le nom de Megaman dans nos vertes contrées occidentales).

# ROCKMAN

Créé en 1987 par Keiji Inafune (à qui nous devons aussi les séries Onimusha et Dead Rising) dans les studios de Capcom, Rockman est un jeu de plate-forme qui doit son succès à une refonte du système de jeu utilisé jusqu'alors.

La franchise se divise dans le temps en plusieurs séries, chacune ayant un développement scénaristique indépendant. On compte actuellement sept séries différentes ainsi que divers spin-off indépendants qui montent le total à plus de 80 titres.



*Les différentes incarnations du héros au fil des séries*

Le succès de la série lui vaudra aussi diverses adaptations non vidéo ludiques telles que différentes séries animées, des adaptations en mangas, sans compter les nombreux produits dérivés (figurines, textiles, CD audio des bandes originales, papeterie...).

# I. Informations générales

## 1. Le Gameplay

Comme pour la majeure partie des jeux de plate-forme de leur génération, les premiers Rockman respectent un fondement des plus classiques.

Côté interface le jeu est simple et clair et les informations affichées à l'écran ne sont pas légion :



Capture d'écran de Rockman premier du nom, le seul jeu de la franchise à afficher un score

En haut de l'écran le score du joueur, uniquement dans le premier épisode de la série, dès le second opus il disparaît. Sur la partie supérieure gauche s'affichent au grand maximum trois barres graduées qui représentent, de gauche à droite : l'énergie des armes de Rockman (s'il en utilise une), sa vie et la vie des boss (dans le cas d'un combat contre l'un d'entre eux). A savoir qu'à partir du premier Rockman X la vie des boss s'affiche sur la droite de l'écran et celle des armes utilisées est située à droite de la jauge de vie.

Le menu pause présente la sélection des différentes armes gagnées au fil de l'éradication des boss, la possibilité d'utiliser des réservoirs d'énergie qui rempliront la jauge de vie (à partir de Rockman 2), l'utilisation d'objets qui permettent de franchir certains obstacles (apparition dans le second opus puis remplacés par un chien robot dans le 3).

Pour ce qui est des actions du personnage :

- Rockman peut tirer trois tirs d'affilée.
- Il peut effectuer deux types de saut, en fonction du temps pendant lequel le joueur appuie sur le bouton.
- Il change de couleur en fonction de l'arme utilisé.

D'épisode en épisode les possibilités d'actions augmentent et par ordre d'apparition le petit robot se voit attribuer les fonctionnalités suivantes :

- La glissade, qui lui permet de passer dans des passages étroits ou d'esquiver certains tirs ennemis (Rockman 3).
- Le mega buster qui permet de concentrer le tir afin d'en augmenter la puissance de feu (Rockman 4).
- Mega Ball, un ballon que le robot peut envoyer contre ses ennemis (Rockman 8 uniquement).



Capture d'écran de Rockman X4



## 2. Le Concept

Quoique classique dans les grandes lignes du Gameplay, la série introduit quelques innovations qui la démarqueront de ses concurrents.

Une fois le jeu lancé, le joueur se voit proposer un tableau de sélection de niveaux qui lui



*Sélection des différents niveaux de Rockman 2 représentés par les boss qui les caractérisent*

permet de parcourir le jeu dans l'ordre qui lui plait.

Chacun de ces niveaux comporte un boss de fin (les *robot masters*) qui, une fois vaincu, donne son arme à Rockman qui pourra s'en servir contre les autres. Cette seconde originalité donne alors au jeu une dimension stratégique qui permettra au joueur de parcourir le jeu dans un ordre défini en utilisant les faiblesses des différents boss face aux armes qu'il aura récupérées auparavant (Electric Man est faible face aux cutters de Cut Man qui lui-même est faible face au rock toss de Guts Man et ainsi de suite). Les niveaux peuvent être revisités à loisir durant le jeu en profitant des différentes améliorations acquises jusque là.

Une fois les *robot masters* vaincus, un nouveau niveau

s'ouvre au centre du tableau nous conduisant à la forteresse de l'ennemi juré du robot bleu, forteresse qui imposera alors différentes épreuves des plus ardues, telles que la présence des différents boss vaincus durant l'aventure ainsi que de nouveaux ennemis.



## II. La franchise



Rock



### A. La série dite "classique"

Débutée en 1987, elle comporte 9 titres qui forment son axe historique principal ainsi que 25 autres qui gravitent autour (spin-off, rééditions, compilations). Nous resterons donc centrés sur les opus principaux dont le dernier est sorti en 1998.



### 1. Synopsis

Le DR. Thomas Light fut le premier à créer un humanoïde cybernétique fonctionnel. En utilisant ces données il fabriqua deux androïdes, un assistant qu'il nomma Rock, et un robot d'entretien prénommée Roll. Avec l'aide d'un collègue, le Dr. Willy, ils construisent six Robot Masters, dont la tâche était de superviser les robots moins intelligents qui devaient mener à bien des travaux trop dangereux ou compliqués pour les humains.



Dr. Thomas Light

Tout se déroulait à merveille jusqu'à ce que le Dr. Willy ne reprogramme les six Robot Masters et ne disparaisse en leur compagnie. Il réapparut par la suite à la tête des robots avec pour objectif de conquérir le monde.

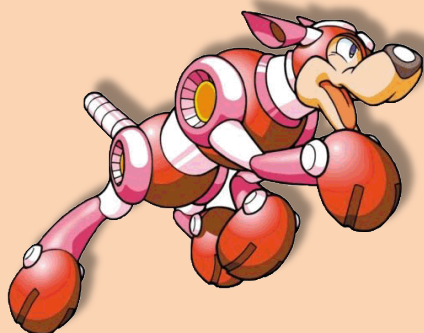
Rock, qui avait résisté à la reprogrammation du Dr. Willy, se porte dès lors volontaire pour contrecarrer l'invasion. Il est alors transformé en robot de combat et se voit équipé d'une armure bleue et d'un canon à plasma greffé à son bras.

Après une cuisante défaite face à Rock, le Dr. Willy construit huit nouveaux robots qui, cette fois-ci, sont créés dans le seul et unique but de combattre.

Il reprend alors son plan de conquête du monde avec, qui plus est, l'intention de venir à bout de Rock.

La seconde victoire de Rock permit au Dr. Willy d'expier ses crimes et de revenir travailler aux côtés du Dr. Light. Ensemble ils entreprennent, en plus de reconstruire de nouveaux Robot Masters, de

créer un androïde du nom de Gamma, garant du maintien de la paix, afin d'empêcher les événements passés de se reproduire.



Rush

Néanmoins, certains des Robot Masters perdent raison et pourchassent les humains. Ces mêmes androïdes qui étaient chargés de récupérer le minerai rare nécessaire pour terminer la construction de Gamma. Une fois de plus Rock se voit chargé de rétablir l'ordre, accompagné pour l'occasion de Rush, un chien cyborg.

Il s'avère une fois de plus, une fois Rock de retour avec les cristaux, que l'irrécupérable Willy tire les ficelles de ce plan.

Ce dernier s'empare alors des précieux matériaux, ainsi que de Gamma et disparaît.

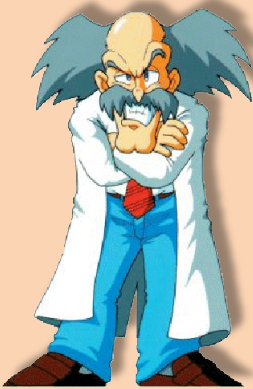
Durant sa poursuite du Dr. Willy, Rock se retrouve plusieurs fois confronté à un mystérieux robot qui se fait appeler Break Man et qui en réalité est Blues (Protoman en occident) un prototype disparu de Rock (son grand frère en quelque sorte).



Blues

Après la destruction de Gamma et la défaite de Willy, ce dernier est présumé mort. Une année de paix s'en suivit, cependant, à l'autre bout du globe, un scientifique, le Dr. Cossack, à construit ses propres Robot Masters et prétend qu'ils sont supérieurs en tous points aux créations du Dr. Light. Une fois de plus les événements prennent une tournure catastrophique et Rock est à nouveau forcé de prendre les armes. Il s'avérera par la suite que la fille du Dr. Cossack avait été enlevée par Willy qui se servait d'elle pour mener à bien ses ambitions. Une fois sa fille sauvée par Blues, le Dr. Cossack s'allie à Rock pour stopper Willy qui finit par s'échapper à bord d'un aéronef.

Le professeur Light, concepteur de Rock, a été enlevé et tout porte à croire que le responsable n'est autre que Blues, son frère. Les seuls indices laissés sur place étant une lettre signée par Blues, ainsi que son écharpe.



L'infâme Dr. Willy

Au fil des combats, Rock découvre qu'en réalité le Blues qu'il pourchasse n'est autre que Dark Man, un robot équipé d'un projecteur holographique, qu'il vaincra avec l'aide du véritable Blues. Une fois de plus Willy tire les ficelles dans l'ombre.

Peu de temps après, un concours de fabrication de Robot Masters est organisé. Les participants doivent dessiner ou construire des robot masters dans le but de les faire s'affronter en duel. L'organisateur Mr. X désire en fait s'approprier les plus puissants des robots afin de les envoyer détruire Rock. En cours de chemin les doutes sont dissipés et Mr. X se révèle être... Dr. Willy. Une fois vaincu ce dernier sera envoyé en prison.

Six mois plus tard, un assaut inexplicable de robots attire l'attention de Rock qui, une fois sur place, fait la rencontre de Forte. Ce dernier semble se trouver sur place pour les mêmes raisons que le blue



Forte & Gospel

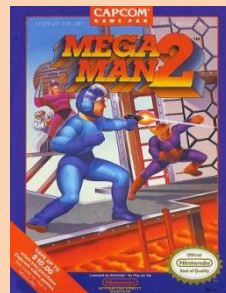
bomber. Une fois la confiance de Rock acquise, Forte s'infiltré dans le laboratoire du Dr. Light afin de dérober les plans du nouveau super adaptateur et les rapporte à son créateur, Willy, qui avait profité de la confusion pour s'évader. Même si il parvint à vaincre Willy, Forte et son loup robotique, Gospel, il ne parvient pas à les empêcher de fuir une fois de plus.

Duo, un robot d'origine extraterrestre débarque sur terre à la recherche de "l'énergie noire". Opposé dans un premier temps à Rock, ils finissent par se découvrir un but commun.

La découverte de l'existence de cette énergie impure enchante Willy qui décide de s'en servir comme source de fonctionnement pour ses nouveaux robots.

Rock et Duo seront alors confrontés à ces nouvelles créations, avec l'aide discrète de Blues.







Duo ayant quitté la terre une fois le combat terminé, il parcourt l'univers, mais rien n'indique l'impossibilité de son retour. Willy, quand a lui, s'est une nouvelle fois enfui, mais combien de temps encore avant qu'il n'échafaude un nouveau stratagème ?



Jaquettes japonaise, américaine et européenne de Rockman 2



## 2. Tableau récapitulatif des épisodes

<u>Titre</u>	<u>Plateforme</u>			
Rockman	NES	1987	1987	1989
Rockman 2	NES	1988	1989	1990
Rockman 3	NES	1990	1990	1992
Rockman 4	NES	1991	1992	1993
Rockman 5	NES	1992	1992	1993
Rockman 6	NES	1993	1994	
Rockman 7	Super Nes	1995	1995	1997
Rockman 8	Playstation, Saturn	1996	1997	1998
Rockman & Forte	Super Nes	1998		
Rockman 9	Playstation 3, Xbox 360, Wii	2008	2008	2008



Evolution graphique du jeu selon les plateformes : Rockman 4 NES, Rockman 7 SNES et Rockman 8 Saturn