

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.

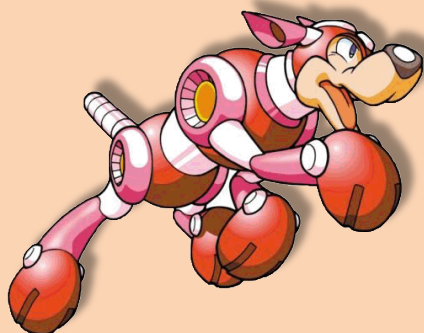
Rock, qui avait résisté à la reprogrammation du Dr. Willy, se porte dès lors volontaire pour contrecarrer l'invasion. Il est alors transformé en robot de combat et se voit équipé d'une armure bleue et d'un canon à plasma greffé à son bras.

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).

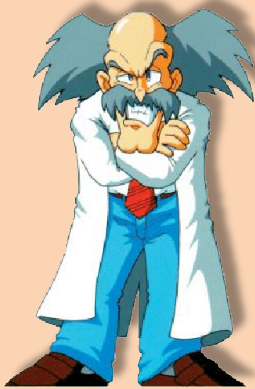


Blues

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

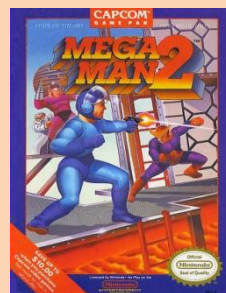
bomber. Une fois la confiance de Rock acquise, Forte s'infiltré dans le laboratoire du Dr. Light afin de dérober les plans du nouveau super adaptateur et les rapporte à son créateur, Willy, qui avait profité de la confusion pour s'évader. Même si il parvint à vaincre Willy, Forte et son loup robotique, 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
Rockman 10	Wii, Playstation 3, Xbox360	2010	2010	2010



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



## B. La série Rockman X

Débutée sur Super Nes en 1993, cette nouvelle se déroule cent ans après les évènements de la série classique. Elle apportera de nombreuses améliorations au gameplay :

- Accélération ce courte durée au sol ou en saut (dash)

- Possibilité de grimper aux murs (wall kick)
  - Des artefacts en forme de cœurs disséminés dans les niveaux permettent d'augmenter la vitalité de X
  - Certains niveaux recèlent une capsule qui donnera une pièce d'armure au blue bomber, ce qui lui attribuera de nouvelles capacités (le dash, concentration plus longue et plus destructrice du mega buster, résistance accrue aux dégâts...)
  - Un nouveau personnage jouable (à partir de Rockman X3) qui se joue différemment de X apparait. Nommé Zero il se bat au corps à corps grâce à son Z saber.
  - Les héros peuvent s'accroupir (introduit dans Rockman X5).
- Il existe aussi un jeu de rôle tiré de l'univers de la série.



Jaquette US du premier épisode



Jaquette japonaise du 4, considéré par de nombreux fans comme le meilleur épisode de la série



Jaquette européenne du 5 qui devait être le dernier selon Inafune



## 1. L'histoire

Année 21XX, le Dr. Cain, un archéologue, découvre les ruines de ce qui semble être un laboratoire, à l'intérieur se trouve une capsule parfaitement conservée sur la quelle se trouve un avertissement.



X

100 ans auparavant le Dr. Thomas Light créa un robot nommé X capable de penser et de prendre ses propres décisions. Craignant que cette nouvelle technologie puisse être utilisée à de mauvaises fins (qui a dit Willy ?) il scella sa création dans une capsule ne devant être ouverte que dans un lointain futur, où les capacités du robot seraient utilisées à bon escient.

Fasciné par sa découverte l'archéologue ignore l'avertissement et réactive X. Fasciné par sa découverte l'archéologue ignore l'avertissement et réactive X. Utilisant X comme modèle, le Dr. Cain parvient à créer des robots semblables qu'il nommera Reploides. Malheureusement pour lui, la plus grande peur du Dr. Light se concrétisa et certains des Reploides se rebellent contre l'humanité, ce sont les Mavericks. Les Reploides restants forment alors un groupe de chasseurs

de Mavericks auquel se joindront X ainsi qu'un mystérieux robot nommé Zero.

Durant les combats X se trouve face à Vava (Vile en Occident) un ancien Maverick Hunter passé dans les rangs de l'ennemi, il sera mis en difficulté par ce dernier mais sauvé à temps par Zero qui se

sacrifiera pour son camarade. X finira par découvrir que le responsable du changement de comportement des Replodes est Sigma, une des créations du Dr. Cain, qui était le Replode le plus aboutit ainsi qu'un de leurs anciens compagnons.



Zero

Durant la chasse aux Mavericks menée par X, les chasseurs se trouvent confrontés au un étrange groupe qui se nomment eux mêmes les X-Hunters. Ces 3 Mavericks sont en possession des restes de Zero et tentent de le réparer afin d'en faire un des leurs et le livrer a Sigma. En fin de compte Zero fut reconstruit par les Mavericks Hunters et ensemble ils mettent une nouvelle fois Sigma en déroute. Mais seulement pour une courte période de temps.

Le Dr. Doppler, un scientifique Replode, est soudain possédé par le virus de Sigma. Ce dernier réduit au simple état de code informatique à acquis la possibilité de posséder toute machine dotée d'intelligence artificielle. Il pousse donc le Dr. Doppler à lui construire un corps géant et indestructible. Avant même qu'il ait pu posséder le corps de ce robot, X s'interpose pour l'en empêcher. Une fois vaincu, les Maverick Hunters s'allient avec le Dr. Doppler afin de mettre au point un anti virus capable d'empêcher Sigma de contrôler de nouveaux Replodes.



Sigma

Plusieurs années se sont écoulées depuis la dernière défaite de Sigma et la mort du DR. Doppler. X et Zero se sont attelés a créer un monde ou les Mavericks ne sont plus.

Depuis lors, les replodes et le humains cohabitent pacifiquement, de nombreux groupements de replodes se sont créés afin de résister aux Mavericks, leurs nombres grandissant avec le temps. Les Maverick hunters ont été reconnus garants de la paix et ont formé une alliance avec le plus grand groupe de Replodes actif nommé Repliforce. Ce groupe fonctionnant sur les mêmes bases que son aîné, a savoir un grand sens de l'honneur et le désir d'une solution pacifique.

Zero s'est très vite lié d'amitié avec l'un des leaders de Repliforce, Colonel, ainsi que sa sœur Iris. Après une mobilisation sur le lieu du crash de la cité volante Lagoon, les enquêtes suspectèrent Repliforce d'être à l'origine de l'incident. Les Maverick hunters dépêchés sur place ne se rendent pas compte qu'un complot Maverick est en train de monter les différentes organisations replodes les unes contre les autres dans le but de s'en débarrasser. A moins que X et Zero ne découvrent qui les manipule dans l'ombre avant que la guerre n'éclate.

Le chaos de la guerre Replode est passé, mais un groupe de cyber radicaux s'est infiltré dans le système de gravité artificiel de la station Eurasia. Privée de son champ artificiel la colonie est attirée vers la Terre. Une seule solution s'impose : retrouver les pièces du projet Enigma qui consistait a



construire un super canon a particules. X et Zero n'ayant que 24 heures avant l'impact ils se lancent



à corps perdu dans cette course contre la montre sans s'apercevoir que les différentes pièces de l'arme sont gardées en divers lieux par des Mavericks. Après avoir mené ces combats imprévus, le canon est reconstruit mais sa puissance de feu ne suffit pas à détruire entièrement la colonie. Dans un élan de témérité Zero se propose alors pour une mission suicide qui consiste à se rendre sur la colonie à bord d'une navette puis de faire sauter cette dernière. Malheureusement il ne survit pas à l'explosion et X devra à lui seul affronter Sigma qui une fois de plus est à l'origine de la catastrophe.

X & Zero



## 2. Tableau récapitulatif des épisodes

<u>Titre</u>	<u>Plateforme</u>			
Rockman X	SNES, PC	1993	1993	1994
Rockman X2	SNES	1994	1995	1995
Rockman X3	SNES, Saturn, Playstation, PC	1995	1995	1995
Rockman X4	SNES, Saturn, Playstation, PC	1997	1997	1998 (sauf Saturn)
Rockman X5	Playstation, PC	2000	2001	2001
Rockman X6	Playstation, PC	2001	2001	2002
Rockman X7	Playstation2, PC	2003	2003	2004
Rockman X8	Playstation2, PC	2004	2005	2005
Rockman X Command Mission	Playstation2, GameCube	2004	2004	2004
Rockman Xtreme	Gameboy	2000	2001	2001
Rockman Xtreme 2	Gameboy	2001	2001	2002



Colonel



Vava



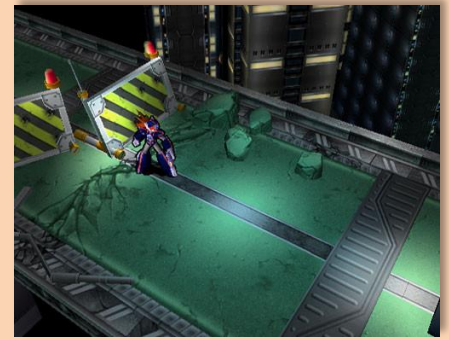
Axl



Rockman X3



Rockman X 5



Rockman X 7



### 3. Anecdotes

- Lors de la création de la série il avait été demandé à Inafune de dessiner un nouveau Rockman qui le différencierait de son homologue classique, c'est ainsi que les premiers concepts de Zero sont apparus. Cependant la direction de Capcom trouvait le personnage trop différent, pensant que les fans seraient mécontents d'un tel revirement un autre concepteur fût sollicité. Malgré tout les dessins d'Inafune seront gardés pour créer le nouvel acolyte de X.
- Dans les 2 premiers épisodes de la série il est possible sous certaines conditions de faire apparaître une capsule spéciale qui donnera à X un pouvoir particulier, clin d'œil à la série Street Fighter (Hadoken dans X et Shoryuken dans X2)

- Le 5<sup>e</sup> épisode est un hommage au groupe de rock Guns N' Roses, les noms des Mavericks dans la version anglaise sont directement inspirés des membres du groupe de rock :

- Grizzly Slash = Saul « Slash » Hudson
- Squid Adler = Steven Adler
- Dr. Izzy Glow = Izzy Stradlin
- Duff McWhalen = Duff McKagan
- The Skiver = Michael « High in the Sky » Monroe
- Axle the Red = Axl Rose
- Dark Dizzy = Dizzy Reed
- Mattrex = Matt Sorum

- A partir du 6<sup>e</sup> épisode le scénario n'est plus écrit par Keiji Inafune qui travaillait déjà sur la série Rockman Zero. De ce fait les puristes considèrent ces épisodes comme des hors série étant donné que la trame scénaristique des Zero reprend là où le 5<sup>e</sup> épisode s'était arrêté.

- Dans le 7<sup>e</sup> opus un nouveau personnage jouable est introduit : Axl. Il a le pouvoir de copier les capacités des ennemis qu'il a vaincu, il est armé de 2 revolvers.



Différents Bosses de la série X : Neon Tiger (X3), Slash Beast (X4), Dark Dizzy (X5) et Blaze Heatnix (X6)



### C. La série Rockman Zero

C'est en 2002 sur Gameboy Advance que la série fait ses débuts. Suite directe de la série X, en partant du fait que le X 5 conclut la saga, elle met en scène Zero qui reprend les armes après 100 ans d'inactivité pour combattre les armées de Neo Arcadia et le Dr. Weil. C'est la seule série de la franchise à posséder une véritable conclusion.

Les modifications du gameplay :

- Zero peut augmenter le niveau de ses armes et ainsi gagner de nouvelles capacités
- Le système des Cyber Elfs permet d'équiper différentes augmentations permanentes ou temporaires
- Ajout d'un système d'armes élémentaires qui fonctionne comme le rapport de force/faiblesse des capacités des boss dans les séries précédentes.



## 1. L'histoire

100 ans après avoir été scellé, le légendaire Maverick Hunter, Zero, est sorti de son sommeil afin d'aider les Replodes pourchassés par le corps gouvernemental nommé Neo Arcadia.

Peu certain de son identité, Zero décide d'aider les Replodes qui s'extasient devant ses capacités.



Ciel, une scientifique humaine vivant avec les replodes, explique au héros amnésique que Neo Arcadia s'est attelé à détruire tous les replodes de peur que ceux-ci ne deviennent des Mavericks. Elle déclare alors que le gouverneur de Neo Arcadia n'est autre que X, accompagné de ses 4 gardiens (Harpuia, Leviathan, Fefnir et Phantom). Zero accepte le combat contre les forces de Neo Arcadia, ne se rappelant pas de son passé commun avec le dénommé X. Il finira par découvrir que son adversaire n'est qu'une copie du Maverick Hunter qu'il a connu par le passé et finira par le détruire.

Zero

Neo Arcadia recherche Zero activement depuis la défaite de la copie de X. Encerclé par ses ennemis Zero s'évanouit et est miraculeusement sauvé par un de ses anciens ennemis, Harpuia. Il est ramené à la base de la résistance Replodes où il rencontre le nouveau leader, Elpizo. Notre héros participera à de nombreuses missions de sauvetage de Cyber Elves. Elpizo se voit alors consumé par la puissance que procurent des êtres miniatures qui sont en fait la copie du Dark Elf. Il finira par ressusciter le Dark Elf en détruisant le corps de X qui agissant comme un sceau. Après la confrontation finale Zero retrouve X sous forme de Cyber Elf qui lui expliquera la véritable nature du Dark Elf et de ses copies.



Ciel

Ciel a fini par découvrir une nouvelle source d'énergie remplaçant les Cyber Elves et Zero est en route pour signer la paix avec Neo Arcadia. Cependant une signature d'énergie semblable à celle du Dark Elf émane d'une plaine enneigée. En allant enquêter sur les lieux Zero découvre une navette spatiale contenant un immense Replode, Omega, ainsi qu'un scientifique, le Dr. Weil. Ce dernier étant au centre de l'histoire de la malédiction du Dark Elf. Ayant construit une nouvelle copie de X, le Dr. Weil instaure un nouveau régime de dictature à Neo Arcadia. Après avoir vaincu Omega, qui s'avère être en fait une copie de la véritable forme de Zero, grâce à l'aide des 3 derniers gardiens (Harpuia, Fefnir et Leviathan) la malédiction du Dark Elf est définitivement levée.

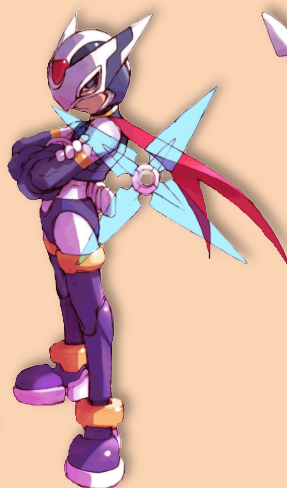
Peu après la défaite d'Omega, Weil règne toujours en dictateur sur Neo Arcadia grâce à sa flotte personnelle, les "variants". Fatigués de l'oppression les humains s'exilent vers une cité appelée Area Zero. Cependant, le plan Ragnarok de Weil menace de détruire la cité. Malgré le fait que les humains aient interdit à Zero de s'approcher de la cité refuge, ce dernier sauve leur leader, Nieve, qui avait été enlevé par un des



subordonnés de Weil, ce qui lui permit de gagner leur confiance. Finalement parvenu jusqu'à Weil, Zero découvre l'existence du plan Ragnarok. Avant qu'il ne commence le combat, un des hommes de Weil modifie la trajectoire de Ragnarok et le pointe sur Neo Arcadia qui finit en ruine. Suite a la défaite de Weil, Zero se retrouve dans l'incapacité de s'enfuir des décombres de Ragnarok qui tombent sur Terre. Ciel qui regarde les débris tomber remercie Zero du sacrifice qu'il accomplit et lui fait la promesse de reconstruire la Terre afin qu'elle devienne un havre de paix pour Humains et Replouides.



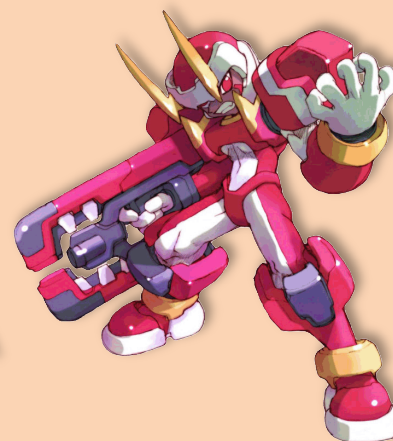
Harpuia



Phantom






Leviathan



Fefnir



## 2. Tableau récapitulatif des épisodes

<u>Titre</u>	<u>Plateforme</u>			
Rockman Zero	GameBoy Advance	2002	2002	2002
Rockman Zero 2	GameBoy Advance	2003	2003	2003
Rockman Zero 3	GameBoy Advance	2004	2004	2004
Rockman Zero 4	GameBoy Advance	2005	2005	2005



## D. Autres titres

### 1. Rockman Dash

Appelé Megaman Legends en occident cette mini série est un ovni comparé aux autres titres de la franchise qui avaient été produits. Sortant des sentiers battus de la plate forme 2D, les dash implantent l'univers du blue bomber dans la 3D. Fini les niveaux linéaires en side scrolling, bienvenue dans le monde ouvert des cyber archéologues.

Rock Volnutt est un androïde archéologue, découvre il y a quelques années par son grand père adoptif Barrell Caskett dans des ruines il suit ce dernier dans toutes ses expéditions, ils sont accompagnés par Data, un petit singe robot et Roll Volnutt, sa sœur adoptive. Ils seront amenés à faire la connaissance d'une famille de pirates de l'air, les Bonne qui deviendront leurs rivaux.

Le passage à la 3D amènera avec lui des changements au niveau du gameplay. Le buster ne se charge plus, par contre il tire en rafale. De plus au cours de l'aventure de nouveaux busters aux statistiques différentes pourront être achetés ou trouvés dans les différentes ruines que compte le jeu, les statistiques varient la vitesse de tir, la distance et le nombre de « balles » pouvant être tirées en une rafale. Un système monétaire est mis en place afin de s'approvisionner dans les magasins.



Barrell Caskett



Data

## 2. Rockman .EXE

Renommé Megaman Battle Network la série est un mélange entre différentes mécaniques de RPG et un jeu de collection de cartes. Le jeu alterne entre deux phases de jeu différentes, la première dans le « monde réel » se résume à diriger un personnage humain qui doit interagir avec les PNJ (personnages non-joueurs), résoudre des énigmes et trouver des puces de combat pour son avatar virtuel ou *Navi*. La seconde phase qui se déroule dans le monde virtuel, dont les décors semblables à Tron nous signifient que nous sommes dans internet, nous permet de diriger le Navi, Rockman.EXE, et d'interagir avec d'autres Navi ou de combattre des virus.

Les phases de combat se déroulent sur un damier divisé en 2 parties égales, une pour le joueur et une pour les ennemis, le joueur peut se déplacer librement sur ses cases et faire usage de son buster, cependant la faible puissance d'attaque de l'arme de base force à utiliser les puces de combat formées en « deck ».

Dans un futur proche, internet est intégré à tous les équipements électroniques (de la télévision au four) et les personnes possèdent des appareils portables appelés Terminaux d'Exploration Personnels (PET). Ces appareils font office de téléphones, pager, messagerie instantanée, pages d'information et interface de piratage. Elle peuvent aussi être personnalisées avec un « Net Navi » ou une personnalité humaine.

Notre héros, nommé Lan possède un Navi Rockman.EXE, un Navi habillé en bleu qui combat les virus. Rockman.EXE peut explorer le cyberspace à volonté et s'infiltrer dans tous les systèmes reliés au net. Ensembles Lan et son Navi vont coopérer pour débarrasser le net des virus et des hackers qui l'infestent.



Rockman.EXE



Protoman.EXE



### 3. Ryuusei no Rockman

Ou Megaman Starforce est la suite des Rockman.EXE. Reprenant le système de jeu de ses prédécesseurs, les phases de combat sont légèrement revues :

- la caméra en combat se situe derrière le personnage.
- on ne peut plus de déplacer que sur la première ligne, ce qui amenuise les possibilités d'évasion.
- un verrouillage cible ainsi qu'un bouclier temporaire sont ajoutés aux mouvements de combat afin de pallier à la baisse des capacités d'évasion.
- le Navi peut sous certaines conditions changer de forme ce qui lui donnera un certain avantage lors des combats.

Geo Stellar est un jeune collégien qui s'isole des autres depuis que son père, Kevin Stellar, à disparu trois ans auparavant. Un jour un ancien collègue de son père vient le trouver et lui donne un objet, le visualiseur, qui est un prototype développé par Kevin avant qu'il ne parte dans l'espace. Pendant ce temps, sur la planète FM, l'extraterrestre Omega-Xis est jugé de haute trahison par le roi FM-ian après qu'Omega ait dérobé la clé d'Andromeda, arme ultra-puissante capable de détruire des planètes entières, comme ce fut le cas pour la planète AM. Fuyant sur Terre Omega se retrouve face à Geo et reconnaît en lui le fils de Kevin. Geo apprendra alors que la station sur laquelle travaillait son père à été détruite par les FM-ians. Ils s'allieront donc pour, d'une part se débarrasser des FM-ians qui ont débarqué sur Terre et d'autre part découvrir la vérité sur la disparition de Kevin.



Geo et Omega



#### 4. Rockman ZX

Se déroulant plusieurs siècles après Rockman Zero 4, ZX nous présente un monde où les Humains et les Reploides vivent finalement en paix. Le jeu reprend les bases de la série Zero en amenant son lot de modifications.

- Avant de débiter l'aventure il est proposé au joueur de sélectionner un personnage masculin ou féminin (Vent et Aile).
- Le scénario introduit les « biométaux » qui permettent au protagoniste principal de se transformer pour combattre (les différentes formes permettant d'acquérir différentes capacités et s'inspirent des personnages des séries X et Zero).
- Les boss possèdent un point faible qui permet de leur infliger plus de dommages. Ils sont indiqués par un éclat rouge lorsqu'on frappe dessus.

Vent (ou Aile) est un transporteur qui voyage avec son chef Giro. Au beau milieu d'un trajet ils sont attaqués par un groupe de Mavericks et notre héros tombe du haut d'une falaise avec une partie de la cargaison qu'il transportait. A son réveil, il se retrouve face à Prairie, la destinataire de la cargaison. Pris d'assaut par un serpent mécanique géant Vent fusionne alors avec le colis qu'il transportait : le biometal X.

















Biometaux Z et X











Vent et Aile































## 5. Tableau récapitulatif des sorties

<b><u>Rockman Dash</u></b>				
<b><u>Titre</u></b>	<b><u>Plateforme</u></b>			
Rockman Dash	Playstation, Nintendo64, PC, PSP	1997(PSX), 2000(N64), 2001(PC), 2005(PSP)	1998 (PSX), 2001(N64), 2001(PC)	1998 (PSX)
Misadventures of Tron Bonne	Playstation	1999	2000	2000
Rockman Dash 2	Playstation, PC, PSP	2000(PSX), 2005(PSP)	2000(PSX), 2001(PC)	2001(PSX)



<b><u>Rockman .EXE</u></b>				
<b><u>Titre</u></b>	<b><u>Plateforme</u></b>			
Rockman EXE	GameBoy Advance	2001	2001	2001
Rockman EXE Transmission	GameCube	2003	2003	2003
Rockman EXE 2	GameBoy Advance	2001	2002	2002
Rockman EXE 3 White	GameBoy Advance	2002	2003	2003
Rockman EXE 3 Blue	GameBoy Advance	2003	2003	2003
Rockman EXE N1 Battle	GameBoy Advance, Wonderswan Color	2003	2004(GBA uniquement)	2004(GBA uniquement)
Rockman EXE 4 Red Sun	GameBoy Advance	2003	2004	2004
Rockman EXE 4 Blue Moon	GameBoy Advance	2003	2004	2004
Rockman EXE 5 : Team Protoman	GameBoy Advance	2004	2005	2005
Rockman EXE 5 : Team Colonel	GameBoy Advance	2005	2005	2005
Rockman EXE 5 DS : Twin Leaders	Nintendo DS	2005	2005	2006
Rockman EXE 6 Cybeast Gega	GameBoy Advance	2005	2006	2006
Rockman EXE 6 Cybeast Falzar	GameBoy Advance	2005	2006	2006
Rockman EXE WS	Wonderswan Color	2003		
Rockman EXE 4.5 : Real Operations	GameBoy Advance	2004		
Rockman EXE : Phantom of Network	Téléphone mobile	2004		
Rockman EXE : Legend of Network	Téléphone mobile	2006		

<b><u>Ryuusei No Rockman</u></b>				
<b><u>Titre</u></b>	<b><u>Plateforme</u></b>			
Ryuusei no Rockman Pegasus	Nintendo DS	2006	2007	2007
Ryuusei no Rockman Leo	Nintendo DS	2006	2007	2007
Ryuusei no Rockman Dragon	Nintendo DS	2006	2007	2007
Ryuusei no Rockman 2 Berserk X Dinosaur	Nintendo DS	2007	2008	2008
Ryuusei no Rockman 2 Berserk X Shinobi	Nintendo DS	2007	2008	2008
Ryuusei no Rockman 3 Black Ace	Nintendo DS	2008	2009	
Ryuusei no Rockman 3 Red Joker	Nintendo DS	2008	2009	

<b><u>Rockman ZX</u></b>				
<b><u>Titre</u></b>	<b><u>Plateforme</u></b>			
Rockman ZX	Nintendo DS	2006	2006	2007
Rockman ZX Advent	Nintendo DS	2007	2007	2008

<b>Rééditions/Spinoff</b>				
<b><u>Titre</u></b>	<b><u>Plateforme</u></b>			
Rockman Megaworld (Megaman : The Wily Wars)	Megadrive	1994	1994	1994
Rockman Rockman (Megaman Powered Up)	PSP	2006	2006	2006
Rockman World (Megaman in Dr.Wily's Revenge)	Gameboy	1991	1991	
Rockman World 2	Gameboy	1992	1992	
Rockman World 3	Gameboy	1992	1992	
Rockman World 4	Gameboy	1993	1993	
Rockman World 5	Gameboy	1994	1994	
Rockman EXE Operate Shooting Star	Nintendo DS	2009		
Rockman Complete Works	Playstation	1999		
Megaman Anniversary Collection	Playstation 2, GameCube, Xbox		2004(PS2, GC), 2005(Xbox)	
Irregular Hunter X (Megaman Maverick Hunter X)	PSP	2005	2006	2006
Megaman X Collection	Playstation 2, GameCube		2006	
Rockman & Forte Mirai kara no Chōsensha	Wonderswan	1999		
Megaman	GameGear		1995	
Rockman: The Power Battle	Arcade	1995	1995	1995
Rockman 2: The Power Fighters	Arcade	1996	1996	1996
Wily & Right no RockBoard: That's Paradise	NES	1993		
Rockman's Soccer	SNES	1994	1994	1994
Rockman Battle & Chase	Playstation	1997		1998
Super Adventure Rockman	Saturn, Playstation	1998		
Rockman Strategy	PC (uniquement a Taiwan en 2001)			
Megaman	DOS		1990	



Megaman 3	DOS		1992	
-----------	-----	--	------	---

