

Rockman — Lurkmore

Rockman (за пределами родины известен как *Mega Man*) — название аж нескольких игровых сериалов японской расовой фирмы Capcom и её дочерней компании Inti Creates. Алсо — сопутствующие манга и аниме. Повествуют о нелёгкой судьбе разумных человекоподобных роботов. В нерусских интернетах Rockman сравним с [Touhou Project](#) — в изобилии плодятся фанатские игры, музыкальные ремиксы, фанфики и видеоролики.

[Mega Man 3 Title WITH LYRICS - Brentalfloss](#)
Суть™ за минуту.

Интересно, что в этой стране он малоизвестен. В 90-х игры про Рокмена *почти* не пиратили, и для [коллективного сознания](#) они до сих пор не существуют. Тайтл ещё в ранний период обзавелся как откровенными клонами — [Magical Doropie](#), [Little Samson](#), так и подражателями, скопировавшими некоторые идеи оригинала — [Whomp'Em](#), [Power Blade 1/2](#).



Так бы он выглядел IRL.

Суть

В основном, игры со словом «Rockman» (или «Mega Man») в названии — двухмерные стрелялки-платформеры. В отличие от большинства спинномозговых экшенов здесь требуется соображалка. Всегда есть выгодная тактика, оптимальная последовательность движений, вычислить которую могут лишь самые наблюдательные. Её поиск стал чем-то вроде спорта, а [«беспотерные» прохождения](#) собирают зрителей на YouTube.

[Sequelitis - Mega Man Classic vs. Mega Man X Awesomeman](#)

Дизайн также интересен. С одной стороны, перед нами — [супергеройская сага](#), где самый никчемный босс имеет звучное имя и уникальную способность. С другой — [пафос](#) не чувствуется! По крайней мере, чувствуется далеко не всегда — та же классическая серия выглядит скорее невинным мультиком для девочек. Тут в пору вспомнить [Чёрного Плаща](#) или [Червяка Джима](#).

Одна из основных достопримечательностей геймплея — оружие, получаемое от боссов. При умном использовании (опять же, грамотной тактике) оно может здорово упростить прохождение, а также помочь в поединках с другими боссами, если подобрать нужную последовательность: Горячий Человек тушится водой Человека-Пузыря и дает огненные выстрелы, от пары которых погибает Человек-Деревце, и так далее.

Некоторым [мизантропам](#) доставляет отсутствие персонажей-людей — безумные докторишки не в счёт. Ещё марка известна музыкой, но об этом ниже.

Игры

Так получилось, что под одним названием живёт сразу несколько сериалов. Полный список игр [смотрите в Педивикии](#) — здесь только общая информация. Остается только добавить, что фанатские гадания, «что произошло во время тайм-скипов» — вечная тема для специальной олимпиады. Авторы кидают Землю из одного пиздеца в другой, нафантазировать можно всякое.

Classic series

Первая серия 2D-платформеров. Что интересно, почти не имеет признанных фейлов — разве что восьмую часть немного журили, но до уровня X7 не дошло. Злой безумный учёный доктор Вайли (напоминающий [Энштейна](#)) хочет поработить мир армией [ОБЧР](#) — как правило, где-то спизженных. Добрый безумный учёный доктор Лайт (напоминающий поседевшего [Дугина](#)) выдвигает Рокмена (Мега Мена) — хорошего робота, чтоб он разобрался и покарал.

[\(Part 2\) Mega Man 8 \(ММАС\) | Tengu Man Stage | PEMNAS Playthrough](#)
Красивый воздушный уровень.

Помимо них, в сеттинге ещё много доставляющих персонажей. Например, в Rockman 4 есть доктор Казак с дочерью Калинкой. И живут они в чем-то похожем на смесь Кремля и Тадж-Махала — [клюква](#) по-японски. Часть имен вдохновлена [музыкальным сленгом](#). Есть сестра Рокмена — тян-робот Roll (настоящее имя Рокмена — просто Rock), брат и напарник Blues, птички Reggae и Beat, кошка Tango.

- Появился Rockman в далёком 1987 году на приставке [Famicom](#) (известной у нас как «Денди»), и мгновенно завоевал популярность японских геймеров. Многие отмечают именно первую часть, как самую хардкорную, однако, это мнение спорно. В игре было всего

шесть уровней (не считая финала), в отличие от продолжений, где уровней было восемь. Годом позже, выходит сиквел, уровней становится каноничное количество, убирают систему очков (в первой части, после Continue, очки сбрасывались на нуль), добавляют систему паролей (типичная замена сейвам в ретро-играх), что облегчает прохождение, ведь теперь не нужно каждый раз проходить всё заново, достаточно ввести пароль и продолжить с того уровня, на котором остановились. В третьей части Рокмен научится делать подкат, и у него появится роботёс-помощник. В четвертой он научится заряжать свою дефолтную пушку. Всего на Famicom вышло 6 частей. В последствии, первые три части переиздадут на одном картридже для Sega Mega Drive — с обновлённой графикой и музыкой. Есть мнение, что сеговская версия уже не та.

- В американском и европейском регионах, Rockman получает имя **MegaMan**, связано это с тем, что торговая марка Rockman уже кем-то была занята. Также стоит упомянуть, что тот режим сложности, который для японской версии является нормой (там вообще нельзя выбирать сложность), в американской версии является режимом «Hard», а «Normal» — это облегчённый режим, превращающий прохождение игры в лёгкое путешествие, а боссы велятся простыми пулями (*спойлер*: по секрету они похожи на лимоны).
- В **этой стране** классическая серия официально не выходила, однако, благодаря стараниям **китайских пиратов**, Рокмен иногда появлялся на прилавках, в основном на картриджах-многоигровках, где помимо него, был какой-нибудь Бэтмен или **Супер Марио**, однако широкой популярности не снискал. Ну не нравится нашему школьнику хардкорная игра, да ещё и про голубого робота. Однако те геймеры, что раскусили фишку, полюбили Рокмена и искали сиквелы. Китайцы тоже смекнули фишку, выдавая под сиквелами откровенную лажу. Например, есть Rockman 5, не имеющий к пятой части никакого отношения, это был «Чёрный плащ», спрайт которого был хакнут, и на месте Тёмнокрылого Селезня появился наш МегаМен. И не удивительно: самого Чёрного плаща в Сарсом слепили на движке от Рокмена, вот такая вот **рекурсия**. Также, китайцы любили добавить в игру дополнительные жизни, совершенно не учитывая, что суть Рокмена состоит в многократном проигрывании с поиском тактики прохождения боссов. На прохождение игры даётся три жизни (дополнительные можно собирать на уровнях), некоторые боссы велятся простыми пулями, после победы над которыми даётся их оружие, с помощью которого можно быстро (с 2-3 выстрелов) завалить тех боссов, которых почти не берут простые пули, а скачут они по экрану, как угорелые. Так вот, если достигнуть такого босса без оружие от другого босса, то придётся проиграть, и проходить другой уровень, выбрав «Stage select», постепенно пробуя на боссах разное оружие, вот такое задротство. А если у тебя 30 жизней, добавленных грёбаными китаяцами, то проиграть придётся 31 раз (ибо нулевая жизнь), что делает игру фактически непроходимой, если не знать, какого босса чем валить, так-то. Тащили пираты, в основном, японские версии, поэтому у нас Рокмен известен скорее как Рокмен, а не как МегаМен, и хардкорность там японская. С другой стороны, китайские пираты могли порадовать картриджем-многоигровкой, содержащим все части Фамикомовской серии без хаков, сегодня такие картриджи ценятся коллекционерами похлеще лицухи.



Оригинальные картриджи для Famicom

Оригинальные картриджи для Famicom



Оригинальные картриджи американского региона. Какой упоротый дизайн наклейки 1 и 2 части?

Оригинальные картриджи американского региона. Какой упоротый дизайн наклейки 1 и 2 части?



В 2008 и 2010 вышли **крайние** части — на современных консолях (Wii-PS3-X360), но с «**восьмибитной**» графикой. Это вызвало неиллюзорное бурление говн даже в отечественном комьюнити — многие заклеили их «попсой» и призывали не покупать. Сарсом собрал не только много денег, но и гигабайты копипасты. Однако в 2018 после обосрамса Инфаунэ, о котором ниже, ВНЕЗАПНО вышла 11 часть, в которой полностью перелопатили и осовременили графон. Как говорил **классик**, пипл хавает и счастлив.



Доктор Казак и Калинка.

Доктор Лайт — бои.

Доктор Вайли и его птичка Рэгги.

Блюз ака Протомен — напарник и брат.

X, Zero & ZX series

X, она же Rockman X. Тоже 2D-платформер, за исключением 7-й части. Многими фанатами считается основной. Выделяется большим количеством текста и слезным сюжетом о мрачном будущем, где постоянно идет война и гибнут даже главные персонажи. Много рефлексии и жертв. Главного персонажа зовут X (Икс), и это — другой робот, чем в предыдущем сериале. У него есть патлатый напарник **Zero**, размахивающий лазерной саблей. В одной из игр назван «абсолютным робо-мастером», то есть бессмертным — этот недождедай умирает во многих играх серии, но исправно возвращается. Игровой процесс более динамичен — можно делать **рывки вперед** и отталкиваться от стен.

[Megaman/Rockman Zero 2 Bosses Hard Mode](#)

«Сухое» прохождение боссов в hard mode. Невозможное возможно?

X5 должна была стать последней — всё **заканчивалось трагически**. Ход был оригинален и рвал шаблоны, (*спойлер*: смерть героя после успешной победы над всеми боссами — явление не очень-то частое.) Вероятно, сценарий планировался как мостик между X5 и Rockman Zero, но этого не случилось. Серию от закрытия спасли сами разработчики, сделав X6 *втихаря от руководства* — «отец» сабжа Keiji Inafune высрал целый кремль. А немногим позже X7 стал самой низкооцененной игрой за серию, и **даже угрожуров** не задобрили современная графика и трёхмерность. Что символизирует — возможно, иногда **эффектный уход** совсем не лишний? Из-за «**филлерности**» и похеренного драматизма не все фанаты любят шестую часть — хотя, именно благодаря её появлению мы вправе рассчитывать на новые эпизоды.

К X-серии относятся также **Rockman Zero** (4 части) с GBA и **Rockman ZX** (на данный момент — 2 части) с DS. В первой действие происходит на несколько столетий позже X-серии, играть приходится за Зиро — вернее, за его оживший запасной корпус. Причём среди оппонентов есть и тот, кому этот корпус предназначался. На форумах неистребимы, возможно бесконечные, холивары по поводу «**души настоящего Зиро в теле ненастоящего**». Очень высокая сложность или, проще говоря, хардкор. В ZX ещё круче — например, в первой части основным героем является почтальон, случайно опробовавший био-металл (новую разработку, дающую способности «легендарных роботов») (*спойлер*: на самом-то деле сам биометалл предложил свою услугу). При выборе миссии игрока не телепортируют в нужное место — приходится искать оное самостоятельно, изучая один большой игровой мир. Все нововведения оказались кстати и неплохо модернизировали концепцию Рокмена.

ZOMG! MY CAEK!
Мой торт!

Алсо выходила Rockman X: Command Mission — jRPG.



Война... Трагизм...

Радистка Alia оказывает **техническую поддержку**.

Герои Rockman Zero.

Женский протагонист в Rockman ZX.

Rockman DASH (Mega Man Legends)

Игра, относящая в ещё более отдаленное будущее. По подсчётам фанатов, таки в **десятое тысячелетие**. В отличие от предыдущих — 3D-адвенчура. Снова другой Рокмен, также есть Ролл и ВНЕЗАПНО профессор, напоминающий Вайли. Много воды — материки сдвинулись, всё затопило, а команда главгероев исследует руины. Доставляет локациями, тучей сайд-квестов, озвучкой, сюжетом и тоннами лулзов. Особенно

запоминается Bonnes Family — отвязная семейка воздушных пиратов. Особенно старший братец Teisel в броне цвета свежей конопля, панковским хайром и совершенно кашенутым голосом. Девушка Tron из этой семьи получила самостоятельную игру — The Misadventures of Tron Bonne.



Tron & Teisel.

Кроме неё и какого-то релиза для мобильников, серия насчитывает всего два тайтла. Однако фанаты бдят и закидывают Capcom мольбами замутить продолжение.

Rockman.EXE

Серии Rockman.EXE aka Mega Man Battle Network (GBA) и Shooting Star Rockman aka Mega Man Star Force (DS) — оффлайновые RPG про MMORPG. Главный герой — задрот, а Рокмен и другие роботы — персонажи в игре, которую он собственно задрочивает. Действие происходит как в виртуальном мире, так и IRL. В обществе утончённых ценителей считается хорошим тоном эти игры ругать — мол, они слишком одинаковы. Однако не нужно забывать, что когда-то именно эти тайтлы спасли Capcom от банкротства. Привлекают фанатов тем, что там участвуют многие роботы из других сериалов.

Алсо

- RockMan: The Power Battle и RockMan 2: The Power Fighters (аркады) — интересная концепция, «файтинг с огнестрелом». Тот же классический Rockman, но с одними боссами. Результат сравним с нормальными играми-поединками, что лишь подчёркивает основные черты серии — приоритет тактики над бездумным стучанием и таки особую роль Robot Master'ов.
- Mega Man 1 и (!) 3 (x86, USA only) — ультрасмелый ход! Махровая EGA-графика и PC-спикер — это брутальный даунгрейд, круче NES-style. Плюс — лабиринтная структура уровней. Внешне игра больше похожа на Commander Keen и ранние (двухмерные) похождения Дюка Ньюкема, чем на восьмибитного предшественника. Выглядит настолько элитно, что играть никто не осмеливается.
- Rockman Battle & Chase (PSone) — один из самых продуманных клонов Mario Kart, с разнообразными участниками и широким арсеналом приемов, уже опробованными в платформерах. Судя по всему, имела успех — по ней даже есть манга. Дает возможность поиграть за любимых боссов, ну и вообще — посмотреть на их полигональные воплощения.
- RockMan's Soccer (SNES) — футбол с боссами из классической серии. Выглядит безумно, особенно если в кадре несколько (!) Рокменов. Не избежать сравнения с Nekketsu, что справедливо — здесь также можно временно устранять противников с помощью разнообразных приёмов.
- Одно время существовала корейская MMORPG по Рокмену. Можно было невозбранно создать героя из частей разных роботов, и отправиться в таком виде выпиливать толпы Катменов и прочих Бассов. Планировалось издать её и за пределами Азии (с последующей возможностью для анона с познаниями в английском поиграть в это), но увы, проект сдох.
- Зеро присутствует как секретный боец в игре SNK vs Capcom Chaos с набором приёмов, суппортов и доставляющих диалогов с боссами.
- Ушедший из Capcom Кейджи Инафуне, он же отец Мегамена (персонажа, а не игры, ибо художник), начал пилить свой клён аналог под названием Mighty No. 9 с трансформациями. Создание и выход игры окутаны драмой: насобрав сотни нефти на кикстартере, Инафун свалил в закат и три года кормил алчущих фанов обещаниями, что «вот сейчас-то всё будет, мы работаем над этим». Параллельно с разработкой игры был анонсирован мультфильм по лицензии, и внезапно, продолжение Рокмен Дэша, таковым по сути не являющимся (все герои новые, права-то на оригинал у Capcom). Новости о мультфильме, впрочем, быстро сошли на нет, а игра тем временем всё ещё была в разработке. Масла в огонь подливали мрачного содержания твиты от людей, работавших с Инафуне в прошлом. Уже перед самым выходом, компания-издатель Deep Silver произвела невероятной толщины вброс, показав исступлённым рокменофагам трейлер Mighty No.9, в котором чётко было видно даунгрейд графики (по сравнению с тем, что было на ранних скриншотах и в бета-версиях; фаны сравнили взрывы на фоне с пиццей), примитивный геймплей, а сопроводилось всё это петросьянским нарративом, макающим в говно саму же ЦА Рокменов (строчка «Crying like an Anime fan on a prom night» с ходу ушла в копилку крылатых интернет-выражений). Игра в конце концов вышла в июне 2016, сразу же обеспечив салют из фанатских пердаков по всем уголкам интернета. Оказавшись плохо абсолютно во всём, Mighty No. 9 доставил разве что 4-часовыми (!) финальными титрами, в которых перечисляются имена всех задонативших с кикстартера. К слову, людям, пожертвовавшим на это свои деньги, обещалось коробочное издание, и они-таки его получили: спустя почти год всем были разосланы пустые картонные коробочки от картриджей Famicom, которые нужно было сгибать и склеивать лично. К коробочкам прилагался печатный мануал, который в них не влезал. Инафуне был объявлен почётным евреем и заклеен позором, и теперь он тихонько делает свой второй проект Red Ash, который, сцуко, тоже заявлен как преемник Мегамена, но уже линейки Legends. Да, как ни печально, но даже люди, причастные к созданию таких именитых франшиз, как Rockman, могут скатиться в говно, хотя люди сами виноваты, что посчитали, будто Инафуне для Рокменов как Кодзима для Метал Гиров, что, конечно же, тотальное ЛППП. Помним, скорбим.



Был и такой Mega Man. Официально для PC.

След

Боссы

Боссы — визитная карточка и фактически главные персонажи. Именно на них фапают поклонники. Именно их рисуют, косплеят, делают персонажами фанатских видеороликов и т. п. Как говорилось выше, каждый босс — супергерой со звучным именем и могучими способностями. Некоторые думают, что по мере развития они становятся всё маразматичней, но в том и цимес: **чем маразматичней, тем лучше!** Например, согласно официальному [заявлению сотрудника Сарсом](#), Человек-Баран работает генератором статического электричества и превращается в облака, а Человек-Коммандо [хочет перепробовать нефть во всем мире](#).

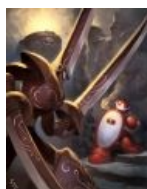
В классической серии они названы по принципу «характеристика + Ман» и больше всего похожи на супергероев. В основных играх X-серии — по принципу «характеристика + название животного/растения». Дальше всего зашёл Megaman Zero — там нужно вломить религиозным персонажам! Как говорится, «встретишь Будду — убей Будду!».

Сабжем заинтересовался даже такой сайт как ign, составив [хит-парад наиболее интересных боссов](#) восьмибитных частей. Рекомендуется новичкам для знакомства. Если по ссылке ходить лень, вот несколько примеров:



Quick Man. Резкий как понос.

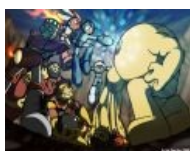
- Cut Man — один из лидеров [по числу фан-арта](#). Алсо — победитель вышеупомянутого хит-парада. Есть мнение, что прославился он благодаря своей музыкальной теме.
- Guts Man — работяга, [шахтёр](#) и строитель из первой части. Это его задница так напугала зарубежных детей, породив мем «Guts Man's Ass».
- Snake Man & Toad Man — робот-змея и робот-жаба соответственно. Почему-то японские художники любят рисовать их вместе, даже с [намёками на яой](#). Первый вполне мог вдохновлять создателей [Mortal Kombat](#) — напоминает ниндзя Рептилию оттуда. Да и вступление его [музыкальной темы](#) чем-то похоже на один из моментов [главного трека фильма](#).
- Splash Woman — русалка из Megaman 9, первый босс-женщина в классической серии. Удивительно, что в зарубежных интернетах Плескунья стала предметом срача не хуже восьмибитной графики.
- Scaravich & Torirovich (Earthrock Trilobyte) — боссы из X6 и X8 соответственно. [Усатые жуки](#) brutального вида. Последний так впечатлил журналиста с [ag.ru](#), что [удостоился целого абзаца](#).



Air Man. Косплей. К сожалению, это фейк.

Человек-Меч весь из мечей.

Женщина-Всплеск балуется.

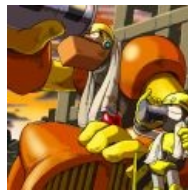


Все боссы из первой части + Циклоп (есть много где).

Человек-Мент. [Нурғалиев разрешил!](#)

Человек-ВЛ85.

Человек-Пчела косплеит [Бисмарка](#).



Человек-Скелет и
Калинка, ня!

Тот самый
Cutman.

Guts Man. Вид не
сзади.

Aqua Man & his
watery showgirls
(из манги).



Единственный (!)
босс в
человеческой
одежде.

Человек-Змея и
Человек-
Лягушка.

Есть и такой фан-
арт.

Торнадо-Лук.



Токсичный
Морской Конь.

Кристалльная
Улитка.

Встретил Асура
— убей Асура!

Встретил Ганешу
— убей Ганешу!

Музыка

Мелодии — отдельный разговор. Если учесть, что некоторые вообще не играли в Рокмена, но заслушиваются саунд-треками, «Sarcom sound team» — состоявшаяся музыкальная группа. Многие композиции не менее известны, чем хиты Нобуо Уэмацу. Например — тема из замка Вайли, которую **кто только не играл**. В самих играх музыка часто нейтральна, так как наигрывается миди-генераторами приставок — а значит, её можно аранжировывать как угодно! В итоге довольными остаются как объебосы, так и говнари. В Sarcom это поняли, и к девятой части вышло сразу два диска — «восемьбитный» и «arranged». Причем в последнем авторы оттянулись — треки исполнены в разных стилях. Но это — далеко не первый сборник официальных аранжировок. Вот примеры авторского видения треков:

MM9 AST No.11 - Jewel
Temptation (Jewel Man's
Stage)

<https://www.youtube.com/watch?v=KbM-fUHvLgg>
Игра на контрастах.

Официальная (sic!) тема
Jewel Man'a. [Картина Репина](#)
«Не ждали»?

<https://www.youtube.com/watch?v=LsMyBmJI3Iw>

Фанатский Тор-10, в т. ч. с
музыкой из X-серий.

Впрочем, фанатского и просто «не совсем авторского» творчества куда больше. Например:

OC ReMix #201: Mega Man
'Cut Man Sonata' [Cut Man
Stage] by MkVaff

Megaman: Bombman theme
(NES)

Тема Cut Man'a. За которую
его все рисуют.

Bomb Man доставляет
интеллектуальным снобам...

<https://www.youtube.com/watch?v=dDCgfMas-V8> Megaman X Guitar Toxic Seahorse!

...Wood Man — говнарям.

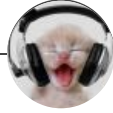
Остальным доставляет заглядывающая в окно бабка!

[Mega Man 9 - Hornet Dance \[teckworks cover\]](#)

[Solar Eclipse - Solar Man](#)

Хороша тема Hornet Man'а. А нормального кавера нет до сих пор.

Зато тему Solar Man'а сыграли уже через неделю после выхода 10-й части.



Вокально-инструментальные ансамбли

2pac Amatory Anacondaz Anal Cunt ANTON MAIDEN Aor Aphex Twin Basshunter Bredor
Burka Band Cannibal Corpse Cradle of Filth Cradle of Kaschenko Cruel Addict Current 93
Cyriak Harris Deep Purple Depeche Mode Die Ärzte Dr. Steel DVAR Epic Sax Guy G.G. Allin
Guf HIM HRG Impaled Northern Moonforest IOSYS Jon Lajoie Joshua Adams Joy Division
K-On! Korn Kraftwerk Kunteynir Lady Gaga Led Zeppelin Limp Bizkit Linkin Park
Manowar Marilyn Manson MC Воронеж MC Покаясь Megadeth Metallica Metalocalypse
Nightwish Nine Inch Nails Noize MC Nord'N'Commander Oxxxymiron Ozzy Osbourne
Pink Floyd Pussy Riot Queen Radiohead Rammstein Renard Queenston Rick Roll Rockman
Russian Anonymous Choir Skrillex Slayer System of a Down Tenebraectum The Beatles
The Xynta Weird Al Yankovic Азис АКМ Шалом Александр Пистолетов Алиса
Андрей Сковородников АНЖ Анна Семенович Ансамбль Христа Спасителя Ария
Ащкая Сотона Бабангида Басков БГ Бони Нем Борис Моисеев Бурановские бабушки
Вагнер Валентин Стрыкало Валерий Кипелов Варг Викернес Василий Васильцев
Вася Ложкин Виктор Аргонов Виталья Владимир Высоцкий Волшебный кролик Воробайки
Николай Воронов Время срать ГрОб Дадуда Дельфин

Видеоролики

Rockman — неиссякаемый материал для фанатских видеороликов и пародий. Пиксельные модельки легко перерисовываются доморощенными аниматорами. Можно симитировать опенинг популярного аниме. Или опробовать в деле нового героя — [Cart Man](#)'а. Часть таких роликов ушла на иллюстрации к другим разделам статьи, вот ещё несколько:

https://www.youtube.com/watch?v=jMU5Ajh-u_0 Harehare Yukai -
Lucky Star. ROCKMAN(MEGAMAN) 2nd
Version

[Megaman: Back in Action](#)
По случаю выхода Rockman
9.

Харухи Судзумия.
Not so Megaman
Новый Man — Cart Man.

<https://www.youtube.com/watch?v=jOKbeqg3xUM> "MegaMan" Fan Film
Фанатский фильм по первой
Римейк опенинга Rockman 8 части игры.
в восьмибитном стиле.

[Megaman X Fanimation by
Shane Newville | Rooster
Teeth](#)

Ниндзя-версия от бывшего
аниматора RWBY.

Алсо, некая студия Lowbrow, известная по Sonic for Hire («Соник напрокат»), делает мульты под названием Mega Man Dies At The End («Мега Мен умирает в конце»). Видео в оригинале можно увидеть [тут](#).

YouTube-мемы

Не просто ролики на свободную тему, а нечто более конкретное. В основной своей массе [YouTube Poop](#) и [MAD](#)-фильмы.

Air Man ga Taosenai

Песня, а точнее — музыкальный клип, ВНЕЗАПНО ставший известным, обретший **много каверов и пародий**. Сюжет прост — **Рокмен играет в Rockman 2**. Он не может пройти уровень Heat Man'a. Для этого нужна летающая платформа, но для её получения необходимо победить Air Man'a. А для этой задачи нужен щит из листьев, но Wood Man'a тоже не победить. Но ведь для этого нужен огонь Heat Man'a! Цимес в том, что на деле Air Man'a легко завалить вне зависимости от уровня сложности (а Wood Man и правда сложен для новичка).

Созданию этой песни предшествовала весьма драматическая история. Хотя её основная суть уже изложена выше, рука не поднялась резать такой эмоциональный рассказ — его вы можете прочитать под катом:



[Excavator-chan's Guts Man's Ass. Правило 63.](#)

Началось всё на каком-то японоязычном сайте. Некий новичок, впервые попробовавший играть в Rockman 2, пришёл жаловаться, что игра слишком сложная — никак ему не пройти уровень с исчезающими блоками (Heatman). Они же там честные, до сих пор многие играют не на эмуляторе, а на живой приставке, так что никаких сэйвов. Этот парень прочитал в солишенах, что уровень Heatman'a проще всего пройти с помощью летающей доски (Item 2), которая даётся вместе с оружием Airman'a. Уровень Эйрмена он кое-как прошёл, но вот босса завалить не мог. С чем и пришёл на форум — вдруг кто даст полезный совет.

Реакция форумчан оказалась вполне типичной — кто-то попытался помочь, а кто-то начал стебаться на каждом сообщении нуба. Впрочем, поначалу серьёзно помогали. Кто-то посоветовал новичку уворачиваться от атак Эйрмена и стрелять сзади. Новичок оказался немножко тормознутым, поэтому, пока он пробирался за спину Эйрмена, он тратил кучу энергии, а потом не успевал выстрелить, как Эйрмен перепрыгивал на противоположный конец экрана, и нужно было пробираться сквозь торнадо вновь. Ну, там ещё и ветер сносит, если помните. Парень в красках расписал все эти страдания. Вспомнили о E-tank'ax (очень редких баночек, использование которых полностью восстанавливает здоровье), только оказалось, что у парня ещё и проблемы с прохождением самого уровня Эйрмена. Дай Бог хотя бы с десятого раза пройти, никакой энергии не остаётся в запасе. Тогда (чтоб сэкономить энергию) кто-то посоветовал использовать Item 1 — парящую платформу (вертикальную). На уровне Эйрмена много экранов, которые очень легко пройти, если использовать эту платформу. Одна проблема — Item 1 даётся вместе с оружием Heatman'a! Чёрт побери, замкнутый круг! Парень начинает думать, что над ним издеваются, и от этого начинает вести себя так, что действительно хочется начать издеваться. Кто-то шибко умный вспомнил про баг с паузой. Если помните, во время нажатия Start Мегамен превращается в узкую полоску, как при телепортации. Так вот, опытным путём выяснено, что в определённые кадры этой анимации коллизии не просчитываются, то есть Мегамен неуязвим. Этот трюк очень трудно выполнять в реальной игре, чаще им пользуются спидраннеры-ТАСеры. Из этого бага следует, что если часто нажимать Start, то Мегамен будет постоянно находиться в анимации телепорта, так что сквозь него могут безболезненно пролетать пули и даже враги. Вот нафига они нагрузили бедного нуба этим багажом знаний? Ему бы просто потренироваться, а не в такие тонкости игрового движка влезать. Он, конечно, ничего из разъяснений не понял, начал бессистемно нажимать Start... В результате — одно расстройство + лулзы участникам форума. Ясное дело, в числе комментов был и совет использовать стандартную уязвимость Эйрмена — листья Вудмена, которые прекращают атаку Эйрмена и наносят серьёзный урон. Но Вудмена у парня тоже побить не получалось, так как реакция замедленная. Тогда ему логично посоветовали применить уязвимость Вудмена... ПРАВИЛЬНО, оружие HeatMan'a! Чёрт возьми, и тут замкнутый круг! Парень чуть не плачет. Стали опять мучать Эйрмена. Уже всем офисом, ага. Понабежали тролли, создали всех ретро-знатоков, начали постить видеоролики с примерами своего прохождения Эйрмена влёгкую. Вместе с этим начали клепать креатив в виде шаржей, ascii-графики и анимированных гифов. В общем, образовался локальный мем. На основе которого музыкант-любитель с ником Sera в конце концов записал и эту песню. Песня получилась так здорово, что этот трек мгновенно породил кучу производных видеороликов и перепевов. А Видеоролик собрал почти все гифы из того эпичного треда (или топика?).

Keiji Inafune — один из отцов-создателей Rockman'a — в своём интервью, посвящённом анонсу MM9, отметил эту песню (наравне с Okusenman) в качестве наиболее приятных подтверждений фанатской любви к серии. Вероятно, она послужила одним из главных поводов возрождения классической серии (Megaman 9 с «восьмибитной» графикой, багами и прочими атрибутами). А сам альбом продавался на дисках ограниченным тиражом на 72 комикете (в августе 2007). В альбоме 4 трека — сама песня, караоке-версия, акустическая версия, караоке-версия акустической версии:

Оригинал.

Full ver.

Полная версия без вокала.

[\[NyanDub\] \[#7\] Rockman 2 - Airman Ga Taosenai \(RUS\)](#)

[Русская версия.](#)

[Acoustic Version](#)

Акустическая гитара.

<https://www.youtube.com/watch?v=YRdmF8JvhRs> Hatsune Miku - Airman ga
Таосе Най

Пианино.

Мику Хацуне. Приятно
звучит, и клип
небезынтересный.

Okkusenman

Японская народная песня — то есть, её [признали народной](#) после того, как не нашли автора текста. Тема замка доктора Вайли из Rockman 2, в [J-Rock](#)-обработке и с анрилейтед (не об игре) лирикой. Особой известности добилась в образе клипа, где простому офисному служащему мучительно больно за бесцельно прожитые годы. Некоторые думают, что она имеет силу обращать людей в [виабу](#). Впрочем, есть мнение, что перед нами — лишь образец грамотного подхода (понятные всем слова и аранжировка), и при желании так можно прославить многие темы Рокмена.

[X JAPAN- PSYCO+J metal of oxenman LIVE Omoide wa Okkusenman 110 MILLONES romanji sub esp](#)
Закос под X-Japan.
[Okkusenman \(English Subtitles\)](#)
Клип с сабами.
[Okkusenman Female Kusomiso Version](#)
Женский вариант.
[okkusenman Eurobeat Mix](#)
Бодрая евробит-версия
[Hatsune Miku- Okkusenman \(CLEAN\)](#)
Хацуне Мику

What Am I Fighting Fooooooor?!

Такой [цугундер](#). Наверное, должен был стать чем-то вроде [МАН БОИ](#). Связан с драматизмом X-серии — во время страдальческой кончины любимого женоробота Iris (имя [очень символизирует](#) — да, оно читается именно как «Айрис») Зиро вопит сабж, аномально широко раскрыв пасть. Породил, в том числе, несколько электронных ремиксов.

[Megaman X4 - Death of Iris \(Three versions\)](#)
Три версии (японская, пиндосская и фанатская).
[Megaman X4 - Zero doesn't know what he's fighting for](#)
Лучший ремикс.
[What is M.H. Zero fighting FAUUUURGH?!?!](#)
На музыку из Touhou Project.
[What Am I Fighting Fooooooor?!?](#)
Сила переубеждения.

Guts Man's Ass

В глупом и почти лицензионном мультике засветилась задница Gust Man'a (робота-шахтера из первой части). Да не просто так, а под тяжёлый электронный аккорд, который выжиг непривлекательную попу в детских умах навечно. Потом дети выросли и, стараясь унять неуправляемые воспоминания, стали изрыгать то, что накопилось за столько лет прямо на Ютуб.



[Gutsman's Ass Is Everywhere!](#)

Планета, киборги, [ЗАПОЛНЯЮТ!](#)



Ляпы и пасхалки

В этом разделе — то, чем доставил сам Сарсом. Помимо самих игр, конечно. В вышедшем на X360 [зомби-апокалипсисе](#) Dead Rising есть [пасхалки](#) на тему. Например, можно облачиться в костюм Рокмена и пострелять из его пушки. А в RockMan's Soccer — опечатка в слове «congratulations», прям в [лучших традициях Савы](#).



<https://www.youtube.com/watch?v=4oMc-078rzE>

Dead Rising.



Фанатские игры

- **MegaMari** — закономерный микс сабжа и [Touhou Project](#), с которым он уже сравнивался выше. Динамика первого удачно ложится на обилие выстрелов, традиционное для второго. Графика тоже хороша — она достойна официальных проектов.
- **Nezumiman** — о крыске. Соответственно, и боссы — семь крыс с разными способностями и ВНЕЗАПНО Кенгуру. Тенденции сериала бережно скопированы.
- **MegaMan Unlimited** — игра, которую уже продолжительное время пилит известный в узких кругах задрот [MegaPhilX](#). Восьмибитная графика, такая же музыка — в чем успех такого внимания к проекту? Все надеются, что он добросовестно вылижет каждый пиксель, геймплей будет выверен, а мелодии — не хуже официальных. И таки у него это вышло — игра получилась не хуже официальных частей, замесы сюжета тоже не отстают, наличествуют хардкорность и битва с Бассом из MM7 в восьмибитном стиле, в общем, шин налицо.
- **Rockman Exhaust** — [без комментариев](#).
- **Rockman 4 Minus Infinity** — как четвертой части для NES. Отличается ультрахардкорной сложностью, для задротов — маст-хэв.
- **Rockman 7 FC & Rockman 8 FC** — римейки соответствующих частей в восьмибитном стиле. Весьма точно повторяют исходники.
- **Rockman no Constancy & Rockman: Deus Ex Machina** — созданы не «с нуля», а путём взлома ROM-файла со второй частью. Таких проектов много, но эти два наиболее знамениты. Изменений достаточно — графика стала заметно лучше, алсо изменились оружие и [AI](#) боссов. Некоторые уровни весьма оригинальны даже в контексте капкомовского маразма — например, традиционный японский дом с роботами и ловушками. Наверняка пойдут на всамделишной приставке, если их как-то загнать на картридж.
- **Rockman CX** — ещё один как второй части от японцев с расширенными фидами. Играем за злого прототипа Рокмена, а в качестве боссов «Man'ы» из совершенно других франшиз — например, Bomber Man или тот же [Марио](#). Уровни и музыка так же переделаны под стать. Последний босс, внезапно, сам доктор Лайт на манер самого [Малыша Бовзера](#), метаящий хадуkeny и крутящий стритфайтеровские вертушки, что заставляет и лулзнуть, и просрать. В целом, как достаточно сложный, как по исполнению, так и геймплейно.
- **MegaMan 8-bit Deathmatch** — созданная на движке Doom 2 многопользовательское мочилово от первого лица. В качестве «скинов» выступают все боссы из восьмибитных версий Мегамена, включая самого Мегамена и его помощников, а в качестве оружия — их спецспособности. Текстуры, объекты, звуки и музыка, всё восьмибитное, но в 3D.
- **Fegaman vs The World** — находящаяся в разработке игра-пародия на Мегамена, выпущенная на ПК вместо Dendy. В качестве главного героя выступает один из постоянных персонажей роликов [мнения Гитлера](#), тот самый Fegelein. В каждом из уровней узнаётся одна из классических восьмибитных игр, боссы, соответственно, — главные герои этих игр. Уже [доступна](#) демка.
- **Street Fighter x Mega Man** — [игра](#), разработанная сингапурцем Seow Zong Hui а-ля «еще один Sonic» в честь 25-летия Street Fighter® и Mega Man®.
- **MegaMan: Day in the Limelight** — возможность поиграть за боссов. На данный момент автор уже допиливает третью часть. (Эээ нет, не надо пиздеть, автору как-то похуй и он уже давно забил на 3-ю часть :с)
- **Rock'n'Roll** автор обещает сделать игрушку потрясной. Уже готова 5 версия.
- **Rosenkreuzstilette и Rosenkreuz Stilette: Freudenstachel** — коктейль из Мегамена, Каствлании и Тохо о двух частях.

[Rockman 4 MI - Pharaohman \(no damage & buster only \) !!!](#)
Ещё одна переделка. Для восьмибитки очень зрелищно.

Видео из вышеперечисленных игр:

[Megamari - Cirno's Stage](#)
В конце жестоко бьют
[Сырно!](#)

[Nezumi Man Playthrough - Part 8: Usagi](#)
Nezumiman.

[MegaMan Unlimited
Gameplay Footage -
RainbowMan Stage](#)
MegaMan Unlimited.

Обратите внимание на
тактику победы над боссом.

[rockman no constancy
flashman play3](#)

Rockman no Constancy.
Ночная романтика.

[Fegaman vs. The World](#)
Fegaman vs The World. Мир
Марио

[Rockman 7 FC - Shade Man](#)
Восьмибитный Rockman 7.

[Rockman: Deus Ex Machina
\(Hard\) part 8 - Wood Man](#)
Rockman: Deus Ex Machina.
Лес.

[Fegaman vs. The World:
Traudl-Chan Snaps
\(+Download\)](#)
Fegaman vs The World. Мир
Мегамена

[Mega Man CX — Official
English Translation](#)

Мega Man CX без потерь
жизней

Тырит ли Сарсом из этих [неофициалок](#)? Есть мнение, что да. Много лулзов вызвал [сайт Mega Man 10](#), где фон такой же, как на [скриншоте](#) любительской игры MegaPhilX'a. Возможно, сайт делали сторонние люди, которые поставили ту картинку, что нашли поиском — MegaMan Unlimited раньше назывался Mega Man 10. Однако в обеих играх есть боссы с одинаковым именем — Nitro Man. А в другой фанатской поделке [есть Solar Man](#) — тоже тёзка босса из десятой части. Вряд ли Сарсом плагиатила специально, но всегда есть место паранойе.



Скриншот из
любительской
игры.

[Сайт Mega Man
10](#). Сравните.

Фанатские комиксы

Bob and George

В далёком 2000-м году некто Дэвид Эйнц намеревался выпустить в свет ничем не примечательный карандашный комикс про двух супергероев. Но не найдя рабочего сканера к назначенной дате публикации (1-е апреля), он не придумал ничего лучше, чем взять спрайты из MegaMan'a и состряпать филлер. Шли дни, сканер не находился, и филлер постепенно перерос в полноценный спрайтовый фан-комикс с редкими GIF и Flash-анимациями про голубого робота и его друзьяшек. И всё заверте...

По сути, «Боб и Жора» ехидно и со значительными отклонениями от канона пересказывает сюжет всей существовавшей на тот момент линейки игр про Мегамена. Тонны отсылок и юмора (в том числе чёрного) в наличии.

Значимость в том, что комикс породил сотни подражателей и вдохновил ещё несколько творческих личностей на создания своих спрайтовых шедевров, вроде винрарнейшего [Kid Radd](#), заслуживающего отдельной статьи.

Аниме, манга, книга

Список выпущенной манги можно посмотреть [здесь](#). Как видно, её не так уж и мало. Про аниме — [здесь](#). Есть несколько сериалов по Rockman EXE. Не худший выбор для экранизации — по крайней мере, там сложно что-то испортить. Интереснее всего — [кривой мультик](#), выходявший в 1993—1996 годах. Кстати, первая серия лежала бонусом на юбилейной компиляции для PS2 — несмотря на корявость и наивность, отлично рассказывает события, предшествующие играм! Также выходила книга (!) по второй части игры, скачать её можно [здесь](#), а [здесь](#) — посмотреть, как её зачитывает сам AVGN.

Существует также [лютый бразильский комикс](#) по мотивам игр, градус трэша в котором превышает все мыслимые пределы. Помимо щедро рассыпанных по каждой странице голых сисек, комикс содержит и

другие интересные вещи, в наличии: GARный Вайли с кибер-телом, бездомная девочка Ролл с мозгом, пересаженным в робота, эксгибиционизм и толстые намёки на сестроёбство, матерящийся Мега Мен из классики, маньяк-психопат Икс, мечтающий трахнуть свою прабабушку, ну и кровяшка, куда ж без неё. Причём по всем свидетельствам, вся эта содомия была официально лицензирована и одобрена Сарсом! Здоровому фанату франшизы читать не рекомендовано во избежание разрыва шаблонов.

Ненависть

«Сложные взаимоотношения персонажей, замороженные переплетающиеся сюжетные линии... Армия фанатов раскладывает сонмище мультиков и игр для дюжины платформ в единую, стройную сюжетную линию с дотошностью, которой позавидовали бы даже исследователи творчества братьев Стругацких. И ради чего? Ради очередного, я извиняюсь, тупорылого платформера...»

— *ag.ru*

Напоследок — альтернативное мнение. Количество ненавистников и любителей у сабжа примерно равно. Типичные аргументы тех, кто не любит:

- Большинство игр похоже как близнецы. Адекватных изменений в серии не появится. Вторично и уныло, надоело ещё лет десять назад.
- Сарсом всех дурит как хомячков, продавая Rockman 9 и 10. Этот примитивизм не стоит внимания и денег. А те, кто съел — быдло, поддавшееся на моду! **ЛЮДИ, ПРОСНИТЕСЬ!!!!11**
- <тоже самое, но про Rockman.EXE>
- В отличие от [Touhou Project](#), который Zun [делает один](#), даже самые примитивные части сабжа имеют длинные титры. Нет авторской индивидуальности.
- Слишком высокая сложность. За играми нужно отдыхать! А геймерский мазохизм — фимоз не лучше [блюдения поста](#) и прочих выражений мазохизма религиозного.
- Музыка вовсе не хорошая — она нудная, а местами и [примитивная!](#)
- Слишком большой маразм. Игра не для нормальных людей.
- Виabuшное говно без души!
- СДОХНИТЕ, ПОГАННЫЕ КОНСОЛЬЩИКИ!!!!11
- И в конце концов... (*спойлер: ЗА ЧТО ТЫ УБИЛ ЗИРО, САРСОМ, ЗА ЧТО?!!!11!*)

Как видно, некоторые аргументы вполне обоснованны и появились не без причины. Особую медаль за борьбу с Рокменами получает сайт [Ar.py](#), где висят аж две разгромные рецензии — на [X5](#) и [Legends](#). НЕНАВИСТИ и копипасты там хватает.

Заключение

Rockman — не только и даже не столько серия игр, но целый миф, созданный его же фанатами. Без пиксельных роликов, самодельных игр и т. п. он потерял бы **95%** своего обаяния. Наверное, это и есть путь к успеху, что подтвердил также и Touhou Project. Обаяние саги о мегамужике таятся в 8-битном первоисточнике и тоске по детству. Тот самый feel, который есть в восьми битах, в наши HD-дни ещё поискать. Обаяние, покоровшее олдфагов, и родило все эти ваши ролики и прочие трибьюты в наши дни.

Галерея



Медведев
косплеит.



~~Paper Rock Sci...~~
Paper Rockman.



Калинка & Skull
Ман: завершение.
Epic Win!



Одеваться как
Мега Ман? Нет
пути.



Rockman Zero.



Герои Rockman Zero и Rockman 9.



Ледяные боссы.



Человек-Фараон: лоли-версия.



Пейринг.



Toad Man. Обои.



Рокмен и Мику Хацуне.



Ice Man & Heat Man & Roll.



Такие птицы из Rockman 2 вас еще достанут.



Биди! Биди!



Skull Man ga Taosenai.



Jewel Man & Hornet Man.



Doraemon!



Боссы в mad skillz.



Суть X-серии в mad skillz.



Ему больше двадцати лет.



Megamen.



Правило 63.



Тысячи их.

ССЫЛКИ

- [Персональная рокменовская Лурка](#) — поможет свести концы с концами.
- [Отечественный сайт](#). Пока безжизненный. Говорят, после регистрации там открывается больше материалов.
- [The Megaman Network](#) — зарубежный сайт, не в пример более живой.
- [Сообщество Вконтакте](#)





Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct



Аниме

Аниме 4chan level otaku 600-кун A A cat is fine too AMV Attack on Titan
 Avatar: The Last Airbender Berserk Bleach Boku no Pico Boxcutter Bridget Catch phrase
 Code Geass Cuba77 Death Note Delicious flat chest Ecstatic Yandere Pose Elfen Lied
 Falcon Punch Fate/stay night Fistful Of Yen Fullmetal Alchemist Gantz GAR Golden Boy
 Gununu Hokuto no Ken Hyouka Ika Musume It's all the same shit J-Rock
 JoJo's Bizarre Adventure Just as planned K-On! Kantai Collection Lolifox Lucky Star Macross
 MAD Make Anime Real MyAnimeList Nice boat One Piece Panty and Stocking with Garterbelt
 Paper Child Puella Magi Madoka Magica QUALITY Raildex Redbull Rockman Rozen Maiden
 Slayers Smug Anime Face SPIKE DIES Steins;Gate Super Sentai The Abridged Series
 The Boondocks ToraDora! Tsukihime Type-Moon Umineko no naku koro ni Unlimited Works
 VTuber WataMote YFR Zettai Ryouiki ZOMG TEN REI Ёцуба Агент Купер Азуманга
 Аниме — говно Анимешник Анимешники не тормоза Аска Лэнгли Сорью Ахегао Ахоге Аю
 Бикко Богиня Вафли «Юлечка» Великий Дракон Верданди Вольтрон Гайвер Гандам
 Гарем Гендо Генки Гуро Гуррен-Лаганн Десу Евангелион Борис Иванов
 Именные суффиксы Имота Кавай Ковай

ae:Megaman urban:mega+man tv:MegaMan en.w:Mega Man (original series) w:Mega Man (серия)