



## Dossier Pop'n Music

V1.0

# *P* **ré**senta**tion** du principe de jeu

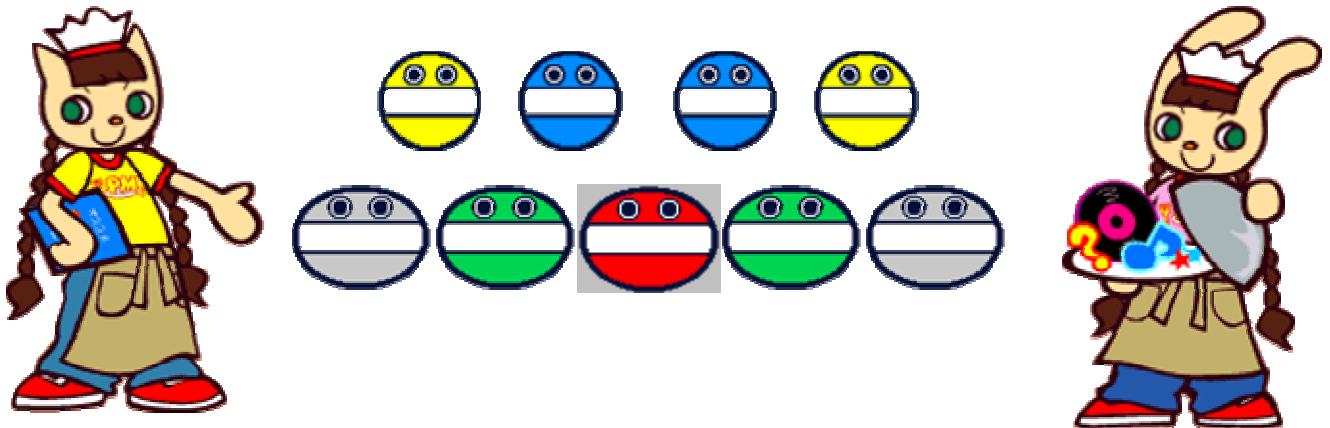
Pop'n Music est un jeu musical sur le principe « rhythm-game », c'est-à-dire consistant à appuyer sur des touches en rythme avec un morceau de musique, suivant des indications données à l'écran.

Contrairement à d'autres jeux à thèmes (Dance Dance Revolution pour la danse, Guitar Freaks pour la guitare), Pop'n Music n'est pas une simulation basée sur une discipline artistique ou musicale.

Pour comprendre quel est le thème du jeu, il faut creuser un peu...

Le but du jeu est de frapper sur 9 gros boutons colorés au fur et à mesure que des barres de couleur descendent à l'écran. Chaque barre correspond à un son, et si le joueur tape correctement, il reconstitue par-dessus la musique un morceau complet.

En regardant de près, les 'barres' qui descendent ne sont pas de simples traits colorés...elles ont des yeux, et représentent de petits êtres appelés « Pop Kun ». Voici une famille de Pop Kun :



Arrivés en bas de leur colonne, si on ne tape pas, les pop kuns descendent dans un trou faisant à peu près leur taille. Si le joueur tape au bon moment, les pop-kuns disparaissent en laissant une jolie explosion (et le gros « Pop » fait par le gros bouton). Si on résume, le jeu consiste à frapper des bestioles au moment où elles arrivent en bas d'une colonne, qui sans cela tombent dans un trou, on pense alors aux machines d'arcade de type « chasse à la taupe » où des bestioles sortent de trous et doivent être frappées avec un marteau... le thème est trouvé.



Au niveau du style de jeu, on a affaire à une style enfantin et parodique, ce qui laisse rappeler un autre jeu Konami un peu ancien : « pop'n twin bee », shoot-em-up proche de Gradius en version parodique.

Le système de jeu est classique, avec une barre d'énergie dont le niveau à la fin de la chanson détermine si le joueur a gagné ou perdu.

Le jeu se joue principalement seul, un mode Battle étant disponible mais à 2 sur le même pad, chacun jouant avec trois boutons.



## *H*istorique du jeu et des différentes versions sorties

La série des Pop'n Music est née en arcade en 1998, en même temps que la plupart des jeux de la série Bemani de Konami. La dernière version qui sort en fin d'année 2004 est la version 12.

On distingue trois grandes séries de jeux :

- Pop'n Music : série principale
- Pop'n Music Animation Melody : série dont les morceaux sont tirés d'Anime
- Pop'n Stage : variation de Pop'n Music avec un tapis à neuf touches type DDR.
- Pop'n Taisen : jeu type « Memory » sur le thème de Pop'n Music

Les deux premières séries sont sorties sur différentes consoles :

- Pop'n Music 1 à 3 sur Sega Dreamcast
- Pop'n Music 1 à 6, Animelo sur Sony Playstation
- Pop'n Music 7, Best Hits, 8, 9, 10 sur Sony Playstation 2

La série Pop'n Music est la série Bemani la plus vigoureuse au Japon, avec des sorties régulières en arcade (Pop'n Music 12 en location test fin 2004), et sur console (Pop'n Music 10 sur PS2 mi-novembre 2004)



Titre	Sortie arcade	Sortie console
Pop'n Music	1998	1999
Pop'n Music 2	1999	1999
Pop'n Music 3	1999	2000
Pop'n Music 4	1999	2000
Pop'n Music 5	2001	2001
Pop'n Music 6	2001	2002
(Pop'n Music Animelo)	2000	2000
Pop'n Music Animelo 2	2001	-
Pop'n Music Disney Tunes	2000	2000
Pop'n Music 7	2002	2002
Pop'n Music Best Hits	-	2003
Pop'n Music 8	2003	2003
Pop'n Music 9	2003	2004
Pop'n Music 10	2003	2004
Pop'n Music 11	2004	2005?
Pop'n Music 12	2004	2005?

## *P*résentation du contrôleur

Le contrôleur est un peu particulier car on observe une différence de taille entre l'arcade et le contrôleur sur console standard.

Point commun : la disposition des boutons

Différence frappante : la taille des boutons

Un contrôleur Pop'n Music comprend 9 boutons, alignés en décalé sur deux rangées. Les boutons ont une couleur symétrique qui dépend de leur éloignement du centre du contrôleur.

Deux raisons à cela :

- le joueur s'y retrouve davantage parmi les boutons
- les couleurs vives des boutons réchauffent le cœur du joueur et lui donnent de l'énergie positive



*Un pad Pop'n, dans l'espace*



Les gros boutons arcade sont conçus pour être frappés forts, et émettre un bruit...ressemblant à un « Pop » !

Pour décrire plus en détail le feeling du contrôleur, il faut faire la distinction entre les deux types : arcade et modèle réduit console.

Modèle réduit console :

Les boutons sont petits, on joue donc tout en précision avec le bout des doigts, le contrôleur posé sur ses genoux par exemple. Le jeu s'apparente plus à un Beatmania (simulation DJ avec clavier à 5/7 touches) ou un Stepmania clavier. L'intérêt de ce contrôleur s'exprime dans deux cas :

- les morceaux simples si on joue depuis peu aux jeux Bemani, car alors le jeu devient très accessible
- les morceaux très difficiles, qui sont redoutables avec un gros contrôleur, deviennent abordables et représentent un challenge intéressant

Modèle de taille originale :

Les boutons font 6cm de diamètre, et permettent d'être frappés à pleine main. Le contrôleur étant long, il faut bouger ses mains et ses bras rapidement lorsque la difficulté devient élevée. On obtient un jeu physique, l'équivalent d'un DDR mais au niveau des bras.

L'intérêt du contrôleur :

- feeling arcade du jeu
- toute l'originalité du jeu avec ses gros boutons en forme de dômes
- le côté physique et ludique



3 types de contrôleur sont disponibles dans le commerce:

## le contrôleur officiel console Konami

Utilisé par la grande majorité des joueurs, il est robuste, abordable (100 € tout de même) et est une version en modèle réduit (sauf pour les boutons) de l'équivalent arcade.



### avantages :

- abordable (permet de jouer à Pop'n sans se ruiner)
- très bonne qualité
- convient aux débutants et aux bons joueurs
- toucher sensible et léger
- moins bruyant et physique que l'original

### remarques :

- taille et gameplay différents de l'arcade
- faible stabilité

## le contrôleur officiel arcade Konami (ou 'ASC' : arcadestyle controller)

Utilisé par une minorité de joueurs, il est indestructible, très cher (450 euros) et correspond aux dimensions de la borne d'arcade, avec des boutons à microswitches et ressorts



### avantages :

- feeling arcade
- très bonne qualité
- très bonne réponse
- bel objet
- aucun entretien

### remarques :

- très cher
- taille impressionnante (60cm x 40cm x 10cm)
- bruyant (une belle symphonie de clics dus aux switches des boutons)

## les contrôleur arcade tierce partie

Ce sont des contrôleurs semi amateurs, de qualité correcte, moins onéreux que les officiels.



### avantages :

- meilleur marché
- les boutons sont ceux utilisés en arcade
- matériaux de bonne qualité
- les boutons peuvent être rétro éclairés en option

### remarques :

- disponibilité quasi nulle
- déco fade
- ce n'est pas un original



## **L**a borne arcade

La borne d'arcade est une borne spécialement décorée et conçue. On compte deux versions une jolie borne, et une relookée particulièrement laide. Point commun : le pad géant avec des boutons lumineux, et des couleurs vives.

Les bornes récentes peuvent être reliées au net pour des high-scores nationaux, ou présentent un lecteur de cartes ('e-amuse cards') pour conserver des options, des bonus...



Une borne Pop'n Music, jolie



Une borne Pop'n Music, plut^t laide

## **P**résentation de l'art Pop'n Music

Pop'n Music a une personnalité particulière, qui se manifeste d'abord par des thèmes enfantins, joyeux et colorés.

A la base, Pop'n Music est un rhythm-game pour jeune public, d'où la présence de thèmes distincts à chaque version (les abeilles pour le 8, le café pour le 9, les sorcières pour le 10 et les voyages pour le 11...).

Le thème est présent à tous les niveaux : dans les menus, sur la pochette du jeu, dans le logo, etc.

Les 2 personnages centraux sont Mimi et Nyami. La particularité graphique de Pop'n Music est que chaque style musical correspond à un personnage. Cela donne près d'une centaine de personnages, ce qui dépasse largement tout ce qui se fait sur d'autres jeux musicaux.

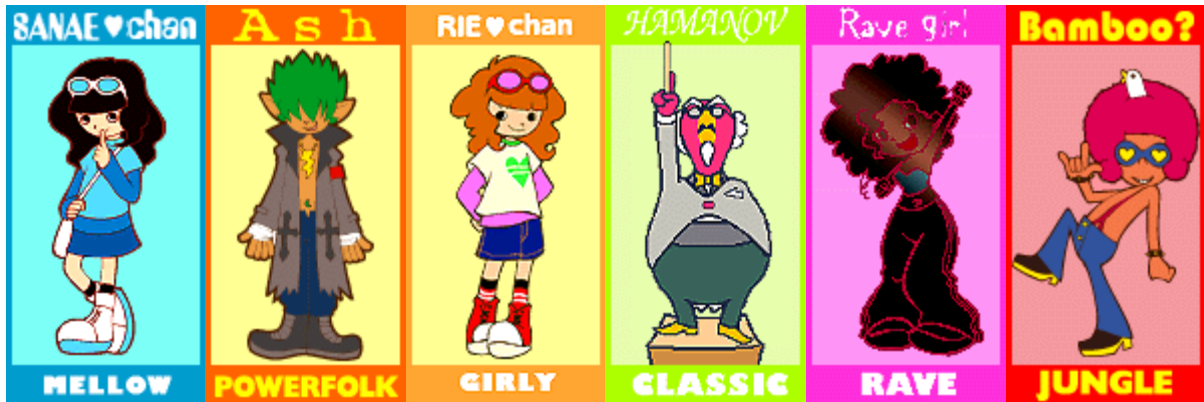
Il existe également des chanteurs/chanteuses revenant régulièrement, et qui ont leur petit personnage. C'est le cas de Sana a.k.a. Sanae-chan.

Sur la série, on voit une nette évolution à partir de Pop'n Music 8, avec une meilleure résolution, et un meilleur Art-Design.

Côté visuel, le jeu est moins technique que Beatmania IIDX, car en guise d'animation, on a le droit à une petite séquence animée des personnages au lieu de vidéos. Cela donne un côté « anime » au jeu.







*Exemple de persos*

## **P**résentation de la playlist Pop' Music

Les morceaux présents dans Pop'n Music sont très variés, et font toute la personnalité de Pop'n Music. C'est le choix de styles le plus large de toute la gamme Bemani. Les morceaux sont nommés par leur style avant de l'être par auteur et titre. On a donc les style de morceaux compréhensibles :

Reggae, J-Techno, Trance, French Pop

Puis d'autres obscurs, donnant une vague idée de ce à quoi cela ressemble :

NeoMotown, Latin Pop, Celt

Finalement, pas mal de styles sont franchement étranges, et on ne voit pas du tout à l'avance comment ils vont sonner :

Adult's Contemporary  
Suburba  
Rainy

Chaque style forme une série, ainsi le 7eme morceau de la série Power Folk s'appelle tout simplement « Power Folk 7 »..

Des versions longues de certaines songs sont suffixées par « Long ».

Pour résumer, on retrouve des styles parodiques très intéressants, des styles classiques, et d'autres styles très innovants. Il y a pas mal de perles rares dans les song-lists, selon les goûts de chacun. Pour les joueurs adeptes d'autres jeux musicaux, on assiste à certains échanges de songs entre Pop'n Music et des jeux comme DDR, Beatmania IIDX, Keyboardmania, Mambo a Gogo, Drummania.





*Quelques styles musicaux*





# T types et modes de jeu

## Types de jeu :

Mode	Nb de boutons	Difficulté	Remarque
<b>Simple :</b>			
5-line	5	+	Adapté aux débutants
9-line	9	++	
Hyper	9	+++	
EX	9	++++	Le mode EX est présent sur un nombre limité de morceaux, à débloquer

## Modes de jeu :

Mode	Description
Arcade	Une série de trois chansons parmi une sélection, des morceaux plus difficiles. Quand on réussit un morceau, la sélection augmente en difficulté.
Expert	Le joueur choisit une course contenant plusieurs morceaux sur un thème donné
Free	Du free play, tous modes disponibles
Gallery	Des images à débloquer dans certaines conditions

# S ystème de Score

Les difficultés dans Pop'n Music sont visibles selon 2 notations, et sont présentes dans les 3 modes « Normal », « Hyper » et « Ex ».

Une première notation se base sur un nombre d'étoiles, et peut permettre aux joueurs DDR de s'y retrouver car c'est un peu l'équivalent du « nombre de pieds ».

Une deuxième notation plus précise se base sur un chiffre compris entre de 1 et 43 (plus haute valeur du moment). Cette notation sur 43 est indépendante du niveau de jeu sélectionné et permet de mesurer son niveau de manière précise.

Les scores sont sur 100000 points, selon le nombre de Great, Good et Poor.

La tolérance de timing du jeu est grande comparée à Beatmania IIDX, et du niveau d'un DDR

Contrairement à d'autres jeux, il n'y a pas de grade (lettre) donné à la fin du morceau, seul le score compte, ainsi que le nombre de combos.



Difficultés							
5	10	15	20	25	30	35	40+

Précision			
nom	Great	Good	Poor



# Tutorial pour apprendre

Pour débiter à Pop'n Music, on peut parfaitement choisir de jouer sur 5 boutons.  
Rapidement, on peut passer à 9 boutons (tout l'intérêt du jeu est là).  
Les points à maîtriser sont les suivants :

- la précision de la frappe (Pop'n Music avec un gros contrôleur est le seul jeu où l'on se sert aussi intensément de ses bras et de ses mains)
- la position des boutons par rapport à leurs couleurs et leur rangée (rangée haute de 4 boutons ou rangée basse de 5 boutons)

On peut s'aider grâce aux astuces suivantes :

- bien repérer que seules les couleurs jaune et bleu sont dans la rangée du haut
- à l'écran les Pop-Kuns de la rangée supérieure sont plus petits que ceux de la rangée du bas



Le niveau 20 peut être atteint assez rapidement en jouant de manière occasionnelle  
Le niveau 30 est atteint au bout de quelques semaines de jeu intensif  
Le niveau 40 et plus nécessite de longs mois d'entraînement intensif. A ce niveau, Pop'n Music qui mérite l'intérêt de tout scoreur qui se respecte...

## Liens officiels/communautés de joueurs

- **M-Games**, association de rhythm games en France : [www.m-games.org](http://www.m-games.org)
- **Bemanistyle**, un site américain dédié Rhythm Games, avec l'essentiel de la communauté Pop'n Music américaine, des forums, de nombreux downloads : [www.bemanistyle.com](http://www.bemanistyle.com)
- **Pop'n Navy**, un site de saisie de scores par l'auteur de VJArmy, l'équivalent pour Beatmania IIDX : [popnavy.com](http://popnavy.com)
- **Le site officiel Konami** de la série Pop'n Music : [www.konami.co.jp/am/popn/](http://www.konami.co.jp/am/popn/)



*e-Amuse Card Pop'n*

# P

## etite fact list



- Certains styles musicaux dans Pop'n Music sont attachés à des formations de musique : ex. : la série « Power Folk »
- La plupart des musiques de licences sont des musiques d'Anime (Candy Candy, Gyaban (X-Or), Cat's Eye, Lupin)
- La plupart des musiciens présents dans la bande son de Pop'n Music ont donné un concert à Tokyo en 2003 dédié à Pop'n Music. Des extraits de ce live sont présents en bonus dans la version 8
- Pour la sortie de Pop'n Music 9, dont le thème est le 'café', un bar de Tokyo a complètement été redécoré pour l'occasion avec des tasses « Pop-Kun », la mascotte de cette version.
- Pop'n Music se joue principalement seul, en revanche un mode battle existe où chaque joueur utilise 3 boutons.
- Une borne Pop'n Music est visible dans le film 'Lost in Translation' ...

oOo

