

SNK 40^e Anniversary Retranscription Museum 0.1

Avertissement :

Ce document est la retranscription de la section musée présente dans la compilation SNK 40^e Anniversary Collection sur PS4 et Switch, édité par Altus, mais réalisé par Digital Eclipse. Ces informations ont été compilées par Brandon Sheffield (Necrosoft Games), qualifié de « Writer » dans les crédits. Cependant plusieurs personnes y ont participé puisqu'ils sont remerciés dans les crédits sous la section Museum Research special thanks. Sont mentionné :

Vgdensetsu,
Dan Hower,
Chris Bieniek,
Brian Hargrove,
Paul O'Leary McCann,
Clyde Mandelin,
Paul Delaney.

On notera plusieurs approximations, généralité, et même des formulations à peine compréhensibles (en français) probablement du fait des traductions, associées à des informations des plus intéressantes... jamais sourcées... et pas toujours très bien retranscrites quand on connaît la source d'où elle est issue... Tout ceci mériterait donc un travail de recoupement. C'est dans ce but qu'une retranscription a été réalisée par Kuk/NeoGeoCDworld. En attendant, voici le texte « originale ». Quand celui-ci omet des informations courantes (pour des raisons de droit?) je fais une mention sous le Note du Transcripteur. Pour des raisons de lisibilité, j'ai également repris le classement par année, mais en numérotant les paragraphes.

Bonne Lecture

1978

1) Micon Block

SNK a été créé sous le nom de Shin Nihon Kikaku, d'où proviennent les initiales actuelles. Shin Nihon Kikaku, ou « nouveau plan japonais » en français, est ensuite devenu notre SNK adoré. Tout commence ici avec Micon Block. Micon Block fut le premier de la série des Micon Kit. Les Micon Kits permettaient aux propriétaires de bornes d'arcade de mettre à jour leurs jeux en changeant simplement la planche du harnais spécial à l'intérieur de la borne (sic), comme une simple cartouche de jeu sur console.

Ainsi le système Micon Kit peut être considéré comme un premier prototype du système NeoGeo, qui sortira 12 ans plus tard.

Les casses briques étaient très populaires à la fin des années 1970 (NDT : Grâce à Breakout d'Atari en 1976). Plusieurs grandes compagnies de jeux vidéo japonaises ont commencé avec ce style de jeu.

Micon Block se démarquait alors de ses concurrents grâce à son système de score à quatre chiffres contre trois chez les autres.

SNK innova encore avec Micon Kit 2 en ajoutant des obstacles bonus (comme un vaisseau), la téléportation, ou encore des tailles de raquettes différentes

Micon Kit 3, connues sous le nom de « Space Micon Block », ajouta de nouvelles rangées de blocs, ainsi qu'un nouvel obstacle un OVNI

On trouve d'autres Micon Kits à l'époque tels que « Pyramid Fuji » ou encore « Block Invaders ». Ces petites variantes peuvent sembler anodines de nos jours, mais il s'agissait de véritable révolution à l'époque. Même au cours de sa première année SNK mettait l'accent sur l'innovation.

1979

2) Safari Rally

Safari Rally fut le premier jeu de conduite de SNK. C'est l'un des premiers « Dodge'em » de l'histoire, genre particulièrement prisé des développeurs en 1979. Les joueurs doivent y collecter des points tout en évitant les véhicules et en écrasant serpents et lions en échange de points bonus. Les plus gros points (plus grande valeur) sont plus éloignés des voies centrales, plus sûres.

Le système de points bonus et les explosions spectaculaires au contact des autres véhicules permettent au jeu de se démarquer de ses concurrents de l'époque.

De plus en plus de véhicules apparaîtront au fil de votre conduite, rendant la survie de plus en plus difficile

3) Yosaku

Yosaku est un jeu d'action dans lequel un bûcheron doit couper des arbres tout en évitant ou éliminant la faune.

Le jeu s'inspire d'une chanson populaire en 1978 parlant d'un bûcheron nommé Yosaku. Cette chanson était si résonnante que plusieurs jeux de coupage d'arbre Yosaku ont été développés par différentes compagnies à la fin des années 1970. Il a presque été un genre à part cette année-là.

La 3^e partie du jeu est si difficile qu'il est encore considéré comme beaucoup de joueurs comme impossible. La vitesse de chute des branches d'arbre est si élevée qu'il faut faire preuve d'une précision extrême pour les éviter.

Le jeu Yosaku de SNK ne resta pas populaire très longtemps, ce qui en fait aujourd'hui un des jeux d'arcade les plus rares au Japon.

Un remake non autorisé du jeu est sorti au Japon pour le lancement d'une célèbre console de salon trois ans plus tard. (NDT : Probablement Yosaku sur Casset Vision). Cette version est celle dont les joueurs se souviennent principalement aujourd'hui.

Il aura fallu 20 ans pour que SNK adapte finalement Yosaku sur NGP en quelque sorte. Un remake complet avec des graphismes et une bande son améliorée apparaît en tant que mini jeu secret dans the King of fighter Battle Paradise sur console NGPC. Le seul moyen d'accéder à cette version est d'insérer la cartouche dans la NGP originale en noir et blanc.

4) Ozma war

Ozma Wars est un space shooter dans lequel le joueur doit abattre une multitude d'invasions. En 1979 les jeux de type invader monopolisaient complètement les salles d'arcades. SNK abandonne les casses briques pour ne plus jamais y retourner (NDT : Pas tout à fait voir a Jongbou 1&2 en 1987).

Un titre en particulier était si prisé que certaines salles de jeux s'en contentaient (NDT : Space Invader). Imaginez une salle d'arcade avec le même jeu à perte de vue ! Ceci était une réalité au Japon.

La demande était si forte que le créateur original ne parvenait pas à produire suffisamment de copies.

Plusieurs compagnies japonaises licencièrent le jeu (NDT : À Taito) pour créer leurs propres variantes à proposer aux salles de jeux, dont SNK qui distribua une version « mélodie » appréciée ajoutant l'élément musical.

Ozma wars utilise le même hardware que cette invader à succès (NDT : Space Invader!!), mais en y ajoutant plusieurs éléments rendant l'expérience générale différente. Ce dernier est souvent considéré comme le premier jeu SNK original.

Au fil des progressions du joueur, de nouveaux ennemis et schémas apparaissent, faisant d'Ozma Wars, l'un des tout premiers jeux comportant des niveaux distincts. Avant les titres se contentaient d'enchaîner les mêmes schémas à l'infini, en modifiant seulement la vitesse et la difficulté. Les joueurs peuvent donc maintenant se mesurer à de nouveaux challenges.

Ozma Wars contient aussi l'un des premiers exemples de « barre de vie » représentée par une valeur d'énergie. Dans les autres titres, le joueur perdait une vie au moindre contact avec un ennemi ou projectile. Mais celui-ci peut désormais se faire toucher à plusieurs reprises, jusqu'à ce que son énergie atteigne zéro.

Les joueurs pouvaient récupérer de l'énergie entre les niveaux en se posant sur le vaisseau mère. Il s'agit du même vaisseau spatial apparu dans les Micon Kit de SNK. Et si Space Micon Block et Ozma wars partageaient le même univers .

1980

5) The monkey et Monkey Friends

The Monkey et the Monkey Friends illustre les premiers pas de SNK dans les « jeux de rachat », ces jeux qui récompense les joueurs par des jetons ou des récompenses. Il s'agissait de machine « junior », visant un public jeune avec leurs personnages colorés et récompenses garanties.

Il en existait deux variantes :

The monkey est une version classique qui distribuant des jetons pouvant être échangés contre des récompenses

The monkey friend récompensait quand a lui les joueurs avec des pièces commémoratives en fonction des performances

Le jeu se base sur la légende du roi des singes Sun Wukong

6) Atom Smasher

Atom smasher est la suite d'Ozma Wars, améliorant la formule space shooter en augmentant la complexité des déplacements ennemis. Les vaisseaux ennemis peuvent maintenant encercler le joueur tout en le bombardant. Atom Smasher semble avoir été le pionnier, même s'il a par la suite largement imité.

Les étoiles très colorées donnent au jeu une impression de profondeur. Les vaisseaux apparaissent en 3D en arrière-plan.

Le thème atomique était lui aussi peu commun. Le joueur tire en effet sur des protons et neutrons sortant d'un noyau. S'ils sont ignorés trop longtemps, ils se changent en vaisseaux ennemis.

c'est un titre rare, considéré comme faisant partie de l'histoire de snk

7) Sasuke vs Commander

Sasuke vs Commander est un titre d'action mettant en scène des combats de ninja et se jouant comme un shooter.

Un simple changement graphique suffira à faire de la formule invader un jeu de combat avec jets d'étoile convaincant.

Un écran d'introduction raconte l'histoire aux joueurs avant le début du jeu. Le scénario simpliste pourrait sembler désuet aujourd'hui, mais il constituait une vraie innovation à l'époque.

Le jeu comprend plusieurs boss personnifiés, de plus en plus fort au fil du jeu, et mentionné comme tel dans la documentation. Certains disent qu'il s'agit du tout premier combat de boss de l'histoire des jeux vidéo.

Le symbole sur la montagne signifie « grand ». Au japon il est allumé à l'occasion du festival de Gozan no Okuribi.

Le titre n'apparaît à aucun moment dans le jeu et il n'y a pas d'écran titre.

1981

8) Satan of Saturn

Satan of Saturn (Zarzon hors du Japon) fait office de suite spirituelle à Ozma Wars et à Atom Smasher, dans le sens où il s'agit encore d'un space shooter classique. C'est le premier titre SNK à avoir deux boutons à côté du joystick. En plus du traditionnel bouton de tir, les joueurs peuvent désormais en utiliser un second pour activer un bouclier et défendre leur base en base de l'écran. Une fois la base au sol défendue, les joueurs s'envolent vers Saturne pour affronter les envahisseurs. Dans la version japonaise, la musique utilisée au début de chaque vie n'est autre que l'hymne national français, la « marseillaise ». Dans la version occidentale, il s'agit de la « toccata et fugue en ré mineur » de Bach.

C'est le premier jeu à adopter le nom de la compagnie SNK corporation. Tous les jeux précédents mentionnaient « Shin Nihon Kikaku » sur l'écran titre.

9) Vanguard

Vanguard aura sans doute été le titre le plus ambitieux. Le jeu défile de façon horizontale, verticale et même diagonale selon le niveau et, cerise sur le gâteau, il parle. Le joueur explore les grottes à l'aide de quatre boutons pour tirer dans quatre directions différentes. Il s'agit du premier jeu SNK à faire appel à quatre boutons, ce qui deviendra plus tard la norme avec l'arrivée de la NeoGeo en 1990.

Ces contrôles permettent aux joueurs de se déplacer et de tirer dans quatre directions différentes, ce que SNK exploitera davantage dans des titres comme TNKIII et Ikari Warriors notamment.

Vanguard est divisé en six zones distinctes chacune comprenant des obstacles et une architecture uniques. La phase finale consiste en un combat de boss, suite à quoi le jeu repart du début, avec une difficulté accrue.

On trouve également parmi les nouveautés des voix enregistrées pour annoncer le début de chaque zone. Le boss de Vanguard s'appelle Great King Gondo. Vanguard pourrait être le premier jeu à inclure un système de continue après un game over. L'idée était si novatrice que le jeu devait la détailler. Le titre rencontra un franc succès sur le marché occidental. Le constructeur de console américaine le plus influent de l'époque licencia le jeu pour le distribuer sous forme de cartouche (NDT Atari pour la 2600).

10) Fantasy

Fantasy est un jeu d'action se jouant exclusivement au joystick. Alors que Vanguard avait beaucoup de boutons, Fantasy n'en a aucun ! Au lieu d'attaquer les ennemis directement via un bouton de tir, les joueurs de Fantasy doivent apprendre à esquiver leurs assauts. Le point fort du titre réside dans ses styles de jeu variés. C'est comme avoir huit jeux en un.

Les niveaux alternent entre poursuite et sauvetage alors que le protagoniste fait face à une série de mésaventures. Évitez lions, cannibales, babouins, hélicoptères, pirates et plus encore pour aller secourir votre tendre Sherry.

À l'époque, la plupart des jeux d'arcade n'avaient pas de fin : ils se contentaient de tourner en boucle à l'infini. L'écran de fin de Fantasy, incluant même des voix enregistrées, récompensait le joueur pour arriver au bout du niveau. Les personnages de Fantasy sont nommés Sherry et Tom. Le nom de Sherry et Tom. Le nom de Sherry a été mal traduit en « chéri » aux États-Unis et s'est métamorphosé en Betty en Allemagne.

1982

11) Pioneer Balloon

Pioneer Balloon est une sorte de suite spirituelle à Fantasy, reprenant seulement un de ses éléments, la scène du ballon, pour y ajouter un bouton de tir servant à expédier les ennemis.

Le jeu se déroule au Far West et tourne en boucle après cinq niveaux passés à tirer et esquiver des obstacles. Comme dans Fantasy, les ennemis de Pioneer peuvent s'infliger des dégâts les uns les autres.

Pioneer propose lui aussi une histoire complète aux joueurs, se terminant par un atterrissage heureux à Fort Freedom. Ce sera le dernier jeu à scénario de SNK avant un moment.

12) Lasso

Lasso reprend l'univers « cowboy » de Pioneer. Lancez un lasso en maintenant le bouton enfoncé, puis créez une boucle en le relâchant. Les joueurs doivent lancer selon un timing précis pour capturer le bétail.

Des loups débarquent dans chaque niveau pour vous faire obstacle à vous et vos amis bêtes. Le joueur peut les faire fuir à l'aide du feu.

Le point fort de Lasso résidait dans son scénario loufoque et les animations expressives et colorées des animaux.

Lasso fut l'un des premiers jeux à inclure un tutoriel jouable ! Jusque là, les joueurs devaient se référer aux cartons d'instructions pour savoir comment jouer. Mais maintenant, le jeu leur apprend directement.

1983

13) Joyful Road

Dans Joyful Road (Munch Mobile hors japon), vous incarnez une voiture vivante avec des bras élastiques. Ou peut-être appartiennent-ils au conducteur ? Difficile à dire.

Le jeu comporte deux joysticks : l'un pour piloter et l'autre étend les bras pour saisir nourriture, essence et argent sur la route. Il faut être réactif sur les deux joysticks pour parvenir à dompter le jeu. Il n'est pas rare d'avoir un accident en essayant d'attraper un objet.

Vous devez éviter les obstacles et vous alimenter en essence pour survivre, tout en obtenant des points bonus en jetant les ordures dans les poubelles.

Le titre invite clairement à réfléchir sur les relations que partage l'humanité avec ses créations mécaniques.

Les plus adroits parvenant à avancer loin dans le jeu pourront passer devant les bureaux de SNK.

L'amour véritable vous attend à la fin de chaque niveau.

Tous les modèles de ce jeu ont été dessinés à la main sur du papier millimétré au stylo-feutre, pour être ensuite programmés dans le jeu. C'était une pratique courante avant l'ère des éditeurs graphiques digitaux.

14) Mahjong Kyoshitsu

Mahjong Kyoshitsu ou Mahjong Classroom permet à deux joueurs de s'affronter dans un jeu de mah-jong classique. Chaque action est associée à un bouton, mais l'originalité réside dans un bouton « please wait » permettant au joueur de suspendre l'action pour réfléchir.

Comme les deux joueurs se font face des deux cotés de l'écran, le texte sera constamment inversé pour l'un et l'autre. L'écran se retourne vers la personne qui appuiera sur le bouton start la première. Il faut donc être réactif pour voir les textes correctement.

15) Marvin's Maze

Marvin's Maze est la contribution de SNK au genre « labyrinthe », populaire au début des années 1980. Plutôt que de se contenter d'un seul labyrinthe, ce jeu empile deux, séparé par des ascenseurs en forme de tubes.

Récupérer les gros bonus permet au joueur de tirer un laser capable de détruire les ennemis. Marvin peut accumuler les lasers. Dans les niveaux avancés, cette technique est la clé pour pouvoir se défendre rapidement et efficacement.

Avec le bon timing, le joueur peut déplacer des blocs orange pour traverser des fossés jusque là infranchissables. Le point de vue isométrique, une première pour SNK, donnait au jeu une impression de 3D.

Avant sa sortie, Marvin's Maze fut promu au japon sous le nom de code ACW

1984

16) Vanguard II

Vanguard II est un shooter omnidirectionnel complètement différent du Vanguard original, même s'il conserve le système de déplacement multidirectionnel de ce dernier.

Dans ce jeu pyramidal, le joueur peut se déplacer dans huit directions, tirant sur des ennemis dans les airs et sur des capsules au sol. Tirer sur des capsules les désactive pour faire s'ouvrir le coeur central. Détruisez-le pour terminer le niveau et passer aux challenges supérieurs.

17) Mad Crasher

Mad Crasher (Mad Crusher au Japon) est un jeu de conduite/tir dans lequel le joueur est aux commandes d'une moto dans un univers futuriste. Le jeu tire parti d'un joystick octodirectionnel, d'un bouton de tir et d'un bouton de saut.

La promotion du jeu mettait l'accent sur trois mécaniques : saut, tir et puissance. L'aspect « puissance » provient de la collecte de turbos dans certaines zones de la piste, conférant au joueur une accélération mesurée via une barre d'énergie. La moto est invincible lors de ces accélérations.

Un biker du staff enregistra les sons de son propre bolide pour les utiliser dans le jeu, mais ceux-ci seront jugés comme n'étant pas assez futuristes.

18) Gladiator

Gladiator parfois appelé Gladiator 1984 est un jeu de course à cheval et en char avec de petites mécaniques de combat. Avec le bon timing, les joueurs peuvent pousser leurs adversaires hors de la route. Lors des parties à cheval, vous devez sauter par-dessus obstacles et ennemis. Les sauts sont impossibles lors des parties en char, mais vous pouvez lancer des bombes sur les ennemis.

Le jeu est en grande partie isométrique, mais passe en vue latérale à la fin des niveaux. Matraquez le bouton aussi vite que possible. Terminez premier pour être couronné par la jolie princesse, ou par la sorcière en cas de seconde place.

19) Jumping Cross

Jumping Cross, est un jeu de motocross. Percutez les autres concurrents pour les éjecter hors de la piste et prenez les rampes pour gagner en vitesse.

Les obstacles incluent ralentisseurs, sauts et cochons errants, qui deviendront plus tard la spécialité de SNK. Le jeu tire parti d'un joystick, ainsi que de boutons d'accélération et de saut. Les joueurs pouvaient éliminer les autres pilotes pour des points bonus ou leur sauté par-dessus pour les dépasser.

20) Main Event

Main Event est un jeu de boxe avec des contrôles pour le moins inhabituels. Il comprend deux joysticks avec des boutons, ainsi que deux autres boutons séparés. Les sticks contrôlent les coups droits et gauches, gardes et chocs corporels selon leur position. Presser les boutons sur les joysticks fera bouger le boxeur au lieu de le faire attaquer, tandis que les deux autres sur le côté déclenchent des uppercuts.

Les personnages colorés ajoutent une touche d'humour, au même titre que les noms des boxeurs, comme Wippy Spaider et Bach Donnel. Le personnage principal, Dreaming Joe, pourrait avoir été directement inspiré d'un fameux dessin animé.

1985

21) Canvas Croquis

Canvas Croquis, est un puzzle-game dans lequel le joueur déplace un avatar pour retourner des cases une à une, ou toutes à la fois sur une ligne entre deux cases ou plus déjà retournée.

Des monstres gênent la progression, mais ils peuvent être expulsés en faisant exploser des bombes près d'eux. Lorsque toutes les cases sont retournées, l'image cachée du niveau est révélée. Selon certaines publicités, les noms officiels des monstres seraient inkman et Ugly.

22) Hal 21

Hal 21 est un shooter vertical traditionnel placé sous le thème d'un robot géant. Le jeu surfait sur les tendances de l'époque : les lasers touchent uniquement les ennemis volants, tandis que les missiles visent les forces au sol. Les joueurs pouvaient également renforcer leur vaisseau en réunissant cinq boîtes « E ».

Hal 21 se présente comme un long et unique niveau, entrecoupé de combats de boss. Ces boss sont réduits en pièces lorsque le joueur leur tire dessus. Le vaisseau se reconstruit avec le temps, jusqu'à être détruit une nouvelle fois. C'est étonnamment le joueur 2 qui contrôle le « Hal » du titre. Le joueur 1 incarne Captain Clain.

23) TNK III

Pour plusieurs raisons, TNK III (T.A.N.K au japon) marque le début du SNK que nous connaissons. Ce tank shooter pyramidal permettait un défilement omnidirectionnel avec deux types de tir différents : l'un attaché au corps du tank, et l'autre à la tourelle.

Il s'agit du premier titre SNK à utiliser un bouton rotatif, qui deviendra par la suite le Loop lever SNK.

Ce système novateur permet aux joueurs de bouger (en l'inclinant) et tirer (en le faisant pivoter) simultanément dans des directions différentes.

L'idée du Loop lever à émerger après que les employés se sont blessés aux mains en testant les jeux. Quelqu'un a alors placé une boîte de pellicule sur le stick pour amortir l'impact, avant de réaliser qu'elle pouvait pivoter. C'est de là que l'idée est venue.

Comme les manettes des jeux modernes ne possèdent pas de bouton rotatif, les jeux de SNK 40 Anniversary Collection qui les utilisaient à l'origine ont été reprogrammés pour être joués avec les deux sticks.

Au lieu de les faire pivoter, pointez simplement le second stick dans la direction à regarder et votre personnage ou tank s'exécutera.

SNK était au bord de la faillite lors du développement de TNK III poussant les développeurs à donner le meilleur d'eux-mêmes pour sauver la compagnie. Les efforts portèrent leurs fruits et donnèrent par la suite naissance à de nombreux classiques !

Pour ce jeu, les artistes de SNK troquèrent stylos et papier millimétré pour des postes de travail informatisés. Ceux-ci pouvaient désormais connaître instantanément le rendu des modèles à l'écran. C'est enfin le premier titre SNK à utiliser des sons de synthèses FM, aboutissant à des musiques plus riche que jamais.

Comme la compagnie n'avait toujours pas de compositeur, la bande son sera créée par un programmeur et un membre du département marketing, totalement étranger au monde de la musique. Plusieurs pistes n'ont pas été retenues, mais restent disponibles via un écran test caché.

Ce jeu introduit Ralph Jones de la série des Ikari. Il est aux commandes du Tank. Vous ne le verrez nulle part dans le jeu, mais nous vous garantissons qu'il est bien présent !
Des bonus S, N, et K alignés se cachent parfois sur la carte. Le bonus N, régénérant la santé au maximum, a été ajouté à la dernière minute, lorsque les développeurs ont réalisé qu'ils pouvaient compléter les initiales de la compagnie.
Les crédits sont caché dans le logo de l'écran titre dans la version originale japonaise du jeu. Un des développeurs a également écrit AHO idiot quelque part. Il en serait désolé. Pourrez-vous le déceler ?

23) Alpha Mission

Alpha Mission, parfois appelé ASO : Armored Scrum Object est un shooter vertical de 1985 dont la particularité est d'inclure huit bonus d'armure.

Les armures peuvent être stockées pour une utilisation future et, comme chacune a son propre effet, les joueurs peuvent y avoir recours dans des situations spécifiques.

Le jeu suit sinon les tendances de l'époque : les lasers touchent uniquement les ennemis volants, tandis que les missiles visent les forces au sol.

L'idée de réunir et stocker des améliorations d'armure spécifiques vient de l'intérêt d'un des membres de l'équipe pour les RPG occidentaux de l'époque. Alpha Mission marqua le début d'une histoire d'amour entre SNK et les bonus d'amélioration.

Le développement d'alpha Mission aura duré huit mois, pour être plus tard porté sur les consoles de salon qui lui apporteront un second souffle. Six ans plus tard en 1991, SNK sortit une suite sur NeoGeo appelé Alpha Mission II.

Le compositeur Hiroshi Tsuji, souhaitait produire une bande-son de type dessin animé et demanda donc à l'équipe technique de s'inspirer d'un programme de science-fiction populaire au japon à l'époque.

La première ébauche de Tsuji ne comportait que des percussions. Il voulait faire du jeu un long solo de batterie, mais son idée fut rejetée. Son solo de batterie restera ainsi caché dans un menu debug.

La puissante thunder Armor apparaît ici dans sa première représentation, utilisé pour la fiche (sic) de vente japonaise. La thunder armor peut détruire n'importe quel ennemi en un coup, boss inclus !
Voici quelques illustrations issues du guide stratégique « exciting Aso »

1986

24) Ikari Warriors

Ikari warriors (Ikari au Japon) est un jeu de guerre en vue du dessus inspiré des grands films occidentaux de l'époque (NDT : Une seule et c'est Rambo II). Il s'agit de l'une des séries les plus populaires de SNK à l'époque. Ikari warriors est la suite de TNK III. Ralph Jones fait son retour, mais cette fois hors de son tank. Il est rejoint par Clark Steel, pour se retrouver plus tard dans des titres tels que The King of Fighters et Metal Slug (NDT : Metal Slug 6 et 7). En dehors du Japon les héros sont nommés Paul et Vince.

Le bouton rotatif de TNK III est amélioré en un joystick à rotation complète, baptisée Loop Lever. Ce système deviendra la marque de fabrique des jeux d'arcade SNK et sera utilisé dans plusieurs autres titres. Grâce au Loop Lever, les joueurs peuvent tirer et lancer des grenades dans huit directions tout en se déplaçant librement. Ils peuvent aussi conduire des tanks, comme dans TNK III. Une version antérieure du jeu incluait des robots comme ennemis. Un vestige en sera conservé : les joueurs obtiennent de l'essence en roulant sur les ennemis avec le tank. Ils absorbaient à l'origine des cellules d'énergie robotiques.

Ikari Warriors a été fortement influencé par les nouvelles lois japonaises instaurées en 1986, interdisant aux salles de jeu de rester ouvertes 24h/24. SNK s'inquiétait alors de voir ses profits diminuer en conséquence, mais réalisa qu'ajouter un second joueur aiderait la compagnie à rester dans ses frais, récupérant l'argent de deux personnes au lieu d'une. C'est cette décision qui sera à l'origine du mode coopération d'Ikari Warriors.

Pour Ikari Warriors comme pour TNK III, l'équipe enregistrera les bruits de fonds de salles d'arcade pour produire les sons de leurs jeux de manière à les couvrir et ainsi faire de l'ombre à la concurrence. Cette fiche (sic) de vente montre la version américaine de la borne. Ces instructions étaient affichées sur les bornes japonaises. On peut y trouver toute la carte du jeu, incluant les cinq portes à détruire pour triompher.

Voici un bonus rare : la représentation originale utilisée dans la fiche de vente japonaise d'Ikari. L'illustration 1 montrait aux joueurs comment sauter dans les tanks en utilisant le bouton rouge (grenade). L'illustration 2 expliquait comment les améliorations (appelées POW) pouvaient être obtenues en abattant des soldats ennemis. L'illustration 3 conseillait aux joueurs d'utiliser des grenades ou des tirs de tank pour détruire les cinq portes.

Plusieurs membres de l'équipe interne de SNK ont contribué aux illustrations du guide stratégique d'Ikari envoyé aux fans.

25) Athéna

Athéna l'un des personnages les plus iconiques de SNK, fera ses débuts dans le premier jeu de plateforme traditionnel de la compagnie. Les joueurs marchent en vue de côté et sautent, escaladent ou nagent pour atteindre de nouvelles zones.

Comme pour Alpha Mission, le système d'améliorations s'inspire des mécaniques de RPG. Athéna commence le jeu en maillot de bain rouge, puis récupère armes et armures sur sa route. Selon l'équipe de développement originale, le fait qu'Athéna commence en maillot de bain sert à illustrer sa montée en puissance de sa collecte d'armes et armures.

Le jeu est connu pour ses différents embranchements. Les joueurs pouvaient ainsi le terminer sans pour autant en avoir vu tout le contenu, et même se téléporter vers de nouvelles zones.

Le design d'Athéna a vite été adopté, mais rencontrera des difficultés pour être appliqué au jeu. En raison de la basse résolution de l'époque, un simple Pixel pouvait complètement altérer ses proportions. Ce point aura donc demandé beaucoup de travail.

LA taille de l'épée de feu, grosse particularité du jeu, a elle aussi causé de nombreux problèmes à l'équipe de développement, aussi bien pour la version arcade que console. Les longues flammes utilisaient trop de mémoire et devaient donc être surveillées de près.

Athéna était si populaire qu'elle fut adaptée en version cartouche par SNK, ainsi que sur ordinateur par des tiers.

Le maillot de bain d'Athéna fera une apparition dans le Clark, Ralph, Athena Old Hero Team Ending de Kof 97. Ses armes dans SvC Chaos proviennent aussi de ce jeu.

26)ASO (console)

C'est le tout premier jeu console de SNK ! Alpha Mission est une adaptation fidèle de la version arcade originale, sortie seulement quelques mois plus tard. La version console incluait un nouveau sous écran permettant aux joueurs de choisir manuellement quelle armure utilisée. À l'origine, ils devaient faire ce choix tout en évitant les ennemis. Mais ils peuvent désormais la changer à volonté. La version console d'alpha mission incluait aussi un nouveau boss rush caché. Les joueurs revenaient normalement au niveau 1 après avoir terminé le niveau 12. Mais en éliminant le boss de fin avec la thunder Armor, ils avaient ensuite accès au niveau 13 et devaient combattre tous les boss du jeu une nouvelle fois. C'est ce qui marquera le début de la tradition de SNK visant à toujours ajouter de nouveaux éléments aux versions console de ses jeux arcade.

La version console est totalement conforme à l'originale, car les deux ont été programmées par la même personne.

27) Meijinsen

Meijinsen est un jeu de shogi standard, dans lequel les joueurs bougent leurs tuiles selon des mouvements spécifiques. Le shogi est souvent comparé aux échecs. Jouez contre l'ordinateur ou un autre humain dans un tournoi de shogi professionnel. Meijinsen peut être traduit littéralement par « jeu du maître ».

Meijinsen a été développé par Alpha Denshi Corporation (connu plus tard sous le nom d'ADK), et fut l'un des premiers jeux d'une longue lignée à être produit par la firme pour SNK.

ADK contribuera au développement de la NeoGeo, puis créera des jeux tels que Magicien Lord, Twinkle Star Sprites, ou encore la série des World Heroes.

28) Victory Road

ça ne rigole pas ! Victory Road est la suite d'Ikari Warriors. Le titre comporte un grand nombre de dialogues parlés, où l'antagoniste s'adresse directement aux joueurs ! Les versions japonaise et anglaise bénéficient chacune de leurs propres doublages. Difficile de dire laquelle est la plus convaincante. Le jeu s'éloigne de l'Ikari Warriors original en incluant aliens, épées et zone cachée, en plus d'effet sonore comique. Les véhicules sont remplacés par des armures, ETB les soldats ennemis réalistes par des monstres fantastiques.

Le titre japonais est Dogo Soken signifiant littéralement « stratosphère en colère ». Le premier caractère de Dogo peut aussi être lu « Ikari » en guise de jeu de mots à la japonaise.

Comme dans l'Ikari original, les instructions de cette suite montrent la carte entière du jeu. À noter que la carte du Dogo Soken s'appelle elle-même « Victory Road », nom qui sera retenu pour la version occidentale du jeu.

La seconde carte d'instructions explique les mécaniques de base, ainsi que le rôle des améliorations. Voici un aperçu de la borne américaine. Il s'agit de l'illustration originale utilisée pour la fiche de vente japonaise. Un événement surprenant se produit lorsque deux joueurs croisent le fer de leur épée en jeu...Essayez par vous-même.

Les cinq images ci-dessous sont aussi des illustrations originales utilisées pour le guide stratégique de Dogo Soken.

29) Ikari (console)

La version console d'Ikari Warriors vient compléter l'original grâce à des situations et véhicules inédits. Plutôt qu'une longue route, le jeu propose désormais quatre niveaux distincts. Le dernier niveau consiste en un tout nouveau scénario, avec un tout nouveau boss de fin.

SNK sous-traitera d'autres développeurs pour travailler sur les versions console d'Ikari Warriors, Victory Road et Athéna. Mais à cause de toutes les modifications apportées au code de la version arcade, le portage du jeu n'aura pas été des plus simples.

Comme toutes les données de cartes et les codes ont été perdus (définitivement!), les développeurs ont dû jouer au jeu et prendre des notes pour tenter de recréer ce qu'ils voyaient en format console.

1987

30) Ikari (computer)

(NdT :en fait il doit s'agir de la version MSX) Ce portage sera développé en interne par SNK en seulement trois mois. Dans cette version, les corps des ennemis vaincus ne disparaissent plus. Comme pour la version cartouche, le jeu a du être recréé méticuleusement à partir de la borne d'arcade selon les informations à l'écran.

Mais contrairement à celle-ci, le travail à cette fois a été réalisé en interne chez SNK en grande partie par une équipe d'employés novices. Tous les membres de cette équipe, à l'exception du planificateur, ont rejoint SNK en 1987. Comme le procédé ne pouvait pas être automatisé, les artistes devaient réduire manuellement la taille de chaque personnage, de 32x32 à 24x24 pixels.

Une illustration originale de la boîte a été réalisée exclusivement pour cette version du jeu. Les deux images ci-dessous ont été utilisées par l'artiste du jeu lors de son développement. De nos jours, il est rare de trouver de véritables travaux de développement des années 1980 comme celui-ci.

31) Bermuda Triangle

Le vaisseau spatial « Syd » d'Alpha Mission (ou du moins un vaisseau du même nom) remonte le temps pour protéger la terre. Utilisez le Loop Lever pour tirer dans huit directions tout en vous déplaçant à votre guise dans ce shooter vertical d'un genre nouveau. Le jeu défile également vers l'avant et l'arrière.

Collectez énergie et petites tourelles défensives pour améliorer votre vaisseau. La position des tourelles peut être modifiée grâce à un simple bouton. Les arrière-plans colorés, personnages géants et explosions rendent ce titre en avance sur son temps.

32) Jongbou

Jongbou est un mélange curieux entre mah-jong et casse-Brique ; le premier de SNK depuis l'époque Micon Kit. Détruisez les blocs pour faire tomber des tuiles de mah-jong, puis essayez d'attraper les bonnes avec la raquette pour votre main. Il faut être très adroit pour réussir à former une main gagnante de cette façon.

Des améliorations et vies bonus peuvent même faire leur apparition. Lorsque vous remportez une manche, vous êtes récompensé par une image comme celle-ci.

Le très convoité écran de fin ! Peu de joueurs ont pu s'en délecter.

33) Psycho Soldier

Athéna obtient une suite ! Le sceau des ténèbres a été brisé, et seuls les deux héros peuvent ramener la paix dans le monde.

La star de Psycho Soldier est Athena Asamiya, une écolière semblant descendre directement de l'Athéna originale. Elle est rejointe par son ami Sie Kenso. Tous deux seront amenés à combattre dans la série des King of Fighters. Le nom Sie Kenso provient de la prononciation japonaise du mot anglais « séquence ».

Le jeu défile automatiquement alors que le joueur saute de haut en bas entre quatre lignes. Athéna et Kenso cassent des briques avec leurs armes pour trouver des objets et des améliorations. Le jeu contient un grand nombre d'améliorations et l'environnement peut être détruit pour récolter objets et points.

Athéna et Kenso ont les mêmes capacités, mais chacun se transforme en une « créature psycho » différente : Athéna en phoenix et Kensou en Dragon vert.

Psycho Soldier est sans doute plus connu pour sa bande-son chantée, la première dans l'histoire des jeux d'arcade. Les versions japonaise et anglaise contiennent des performances vocales totalement différentes !

Au japon, la chanson est chantée par la pop star Kaori Shimizu. Lors du développement, une première version du thème de Psycho Soldier était chantée par une employée de SNK.

Ces autocollants promotionnels sont aujourd'hui de véritable pièce de collection.

Voici les cartes d'instructions japonaises originales. Les joueurs pouvaient en prendre connaissance directement sur la borne au cours de leur partie.

Psycho Soldier était extrêmement ambitieux et a souffert d'une période de développement difficile. Certains membres de l'équipe espéraient ne jamais devoir produire une suite. Et malheureusement pour nous c'est ce qui arriva !

Le jeu aurait dû avoir une version console, annoncée, mais jamais sortie. Toutefois, la chanson thème était incluse sur une cassette avec la version console d'Athéna.

Voici des illustrations originales issues du guide de psycho soldier

34) Athena (console)

La version console n'a pas rencontré autant de succès que son homologue arcade, mais contient tout de même un certain nombre de nouveautés. Les niveaux ont été légèrement repensés et Athéna n'a plus besoin de trouver les shoes of Icarus pour faire de grands sauts. Dans cette version console, elle commence en les portant et ne s'en sépare jamais !

Ultimate Athena, sa forme évoluée de la version arcade, est totalement absente sur console, sans doute à cause des limitations techniques.

Voici des illustrations originales ayant servi à la promotion de la version console d'Athéna !

35) World Wars

est la suite de Bermuda Triangle. Le jeu est sorti très peu de temps après l'original et contient exactement les mêmes musiques.

Comme son prédécesseur, World Wars a recours au loop Lever, permettant aux joueurs de piloter leur vaisseau tout en utilisant la tourelle.

Plutôt que voyager dans le temps, World Wars propose aux joueurs de simplement parcourir le monde, tout en éliminant les ennemis sur leur route.

Le vaisseau est bien plus petit que celui de Bermuda Triangle, facilitant l'esquive des tirs ennemis.

36) Jongbou (console)

La version console de ce mélange mahjong/casse-brique était assez fidèle à l'originale, sortie la même année que son homologue arcade

En l'absence de bouton analogue pour déplacer la raquette sur console, les joueurs doivent utiliser un pad digital. Bien que précision en pâtisse, la vitesse du jeu a été ajustée en compensation.

Les récompenses images ont aussi été supprimées.

37) Touch Down Fever

Touchdown Fever (parfois styliser Touch down Fever) est un jeu de football américain à la verticale pouvant se jouer à deux ou à quatre, selon la configuration de la machine.

La version quatre joueurs de la borne est pour le moins inhabituels. Quatre joueurs se tiennent à chaque coin de la machine, regardant l'écran en contrebas.

Le jeu utilise une variante du Loop Lever. Ce stick « optique » conférait une précision accrue en comparaison aux mouvements octodirectionnels. Faites pivoter le haut du ballon pour viser et faire des feintes, et appuyez sur le bouton de passe pour... faire une passe. Les mouvements sont contrôlés indépendamment en inclinant les sticks. Il existe aussi un bouton de course dédié pour accélérer les déplacements.

38) Jongbou 2

Le second Jongbou ajoute un élément multijoueur. Les joueurs se font face sur une borne « cocktail » traditionnelle. Contrairement à Mahjong Classroom, le texte apparaît correctement chez chaque joueur. Plus besoin de se précipiter sur le bouton start !

Les joueurs se renvoient la balle dans ce tennis informatisé classique, tout en essayant de récupérer des tuiles de mah-jong pour former leur main.

Plusieurs bonus offensifs ont été ajoutés pour accentuer le côté compétition entre les deux joueurs dans la nouvelle option dédiée.

Les joueurs peuvent toujours jouer contre l'ordinateur en l'absence d'un second joueur.

39) Time Soldiers

Battle Fields (Time Soldiers hor Japon) est la contribution d'Alpha Denshi aux shooters Loop Lever popularisés par Ikari Warriors.

Les joueurs doivent traverser différentes époques pour combattre des ennemis typiques et secourir leurs amis.

Le jeu n'est pas linéaire, ce qui signifie que les joueurs peuvent voyager d'une période à l'autre à leur guise, à condition de trouver leurs amis perdus pour pouvoir progresser

40) Guerilla War

Guerilla War ou Guevara au Japon est une suite spirituelle à l'Ikari Warriors original. Les mécaniques sont similaires, mais avec de plus grands modèles et un rythme plus effréné.

Les otages font leur apparition dans ce jeu. Les joueurs ne peuvent plus tirer sur tout et n'importe quoi à l'écran ; ils doivent désormais aussi secourir des otages sans les blesser pour obtenir un score élevé.

Il peut être difficile de le remarquer en jeu, mais les otages ont un comportement complexe. Ils peuvent modifier leur tactique instantanément et même fuir les tanks.

D'après le planificateur, cet action shooter a émergé lors du façonnement d'un autre jeu au Loop Lever mettant en scène un officier de police faisant face à une attaque perpétrée dans sa ville. Le concept original s'appelait Toshi Kobosen (Batailles urbaines). Le président de SNK, sans tenir compte des projets en cours, demanda : « Avez-vous entendu parler de Che Guevara ? » C'est ainsi que le jeu du policier adopta un thème révolutionnaire.

Dans la version japonaise, les personnages ne sont autres que les révolutionnaires cubains Fidel Castro et Che Guevara. Ils ne seront jamais nommés explicitement dans les versions occidentales. Comme Internet n'existait pas à l'époque, les Japonais n'avaient accès qu'à très peu d'informations sur Che Guevara, et l'équipe n'avait donc pu se référer qu'à la traduction japonaise de son livre, la guerre de guérilla.

Comme l'équipe ne connaissait pas bien Che Guevara, il était pendant un moment question d'un voyage à Cuba, mais le projet fut abandonné

Le concept du torse humain dépassant du haut du tank provient d'une pâle copie coréenne d'Ikari. La version pirate du jeu contenait un bug où le torse du joueur restait visible à l'écran lors de la conduite du tank. Le planificateur de Guerilla War apprécia tellement l'idée qu'il décida de la reprendre dans son jeu.

1988

41) Paddle Mania

Paddle Mania est un jeu de tennis vaguement olympique réservant son lot de surprises. Un bouton faisait bouger le joueur vers la gauche, et un autre vers la droite. Le jeu permettait des styles de jeu variés. Jusqu'à quatre joueurs pouvaient s'affronter en 1v1, 2v2 ou encore 2v1 !

Les niveaux alternaient entre matchs avec d'autres tennismen et rencontres avec des athlètes issus de sports différents. Paddle Mania est le seul jeu à oser confronter un tennisman à une équipe de natation synchronisée.

42) Fighting Golf

Faites votre choix parmi quatre golfeurs et deux parcours dans cette simulation de golf relaxante. Fighting Golf offre une vue d'ensemble à la fois sur le green et sur le golfeur pour optimiser sa stratégie. Le titre affiche aussi en simultané le trou et le dos du golfeur pour aider les joueurs à visualiser leur tir plus facilement.

Jugez la direction et la puissance de vos tirs à l'aide d'un compteur de force traditionnel. La caméra change lors des grands drives pour voir la balle arriver.

Deux variantes du jeu sont sorties : la version originale contenant des golfeurs fictifs, et une suivante sponsorisée (NDT: Plutôt licence) par un golfeur de renom de l'époque. (NDT: Lee Trevino's Fighting Golf)

43) Fighting Golf (console)

Le passage à la cartouche est resté plutôt fidèle pour l'époque, incluant même l'effet de changement de caméra. La version originale japonaise inclut quatre personnages exclusifs. Un golfeur célèbre remplacera Birdle Tommy dans la version occidentale (NDT: Lee Trevino) .

44) Ikari Warriors II (console)

La version console de Victory Road contient des ajouts la rapprochant d'un jeu spécialement conçu pour ce support. Les joueurs peuvent désormais collecter des « Zeny » qui serviront à acheter des armes et armures. Des cinématiques ont été ajoutées pour donner plus de crédibilité à l'histoire.

Les enregistrements vocaux du jeu d'arcade ont été considérablement réduits, mais leur présence est une prouesse en soi si on tient compte des limitations techniques des consoles de l'époque.

Cette version permet de tirer en continu en maintenant le bouton dédié enfoncé pour remplacer les contrôles au loop Lever originaux.

Un nouveau sous écran permet aux joueurs de changer d'arme à tout moment , laissant ainsi la place à de nouvelles stratégies. Dans la version arcade, seule une arme pouvait être équipée à la fois.

44) Fighting Soccer

Fighting Soccer est un jeu de sport pyramidal pour un à quatre joueurs, selon le type de machine. Soccer Mania utilise le même levier à rotation optique que Touchdown Fever, offrant aux joueurs un contrôle précis du timing.

Deux boutons sont utilisés pour les passes courtes et les tirs puissants en possession du ballon. Ces boutons servent pour les glissades et les sauts en l'absence de celui-ci.

Les textes en jeu ont été pensés pour une configuration sur table où les joueurs se font face. Ils apparaissent donc fréquemment à l'envers pour l'un des joueurs.

45) Chopper I

Chopper I (ou Legend of Air Calvary au Japon) est un shooter vertical en hélicoptère. Récupérez quatre types de bonus pour augmenter votre puissance de feu, mais aussi des missiles autoguidés et canons. Un seul impact suffira à vous faire perdre tous vos bonus.

On trouve aussi trois types de super armes. Lorsque le joueur se retrouve piégé dans un filet ennemi, les mouvements sont restreints et les tirs ne fonctionnent plus, mais l'hélicoptère ne s'écrase pas comme ce serait le cas dans la vraie vie.

46) Gold Medalist

Cette adaptation des Jeux olympiques d'été pour un à quatre joueurs tire parti de trois boutons, et d'aucun joystick ! Le gameplay se résume à appuyer rapidement ou en rythme sur les boutons. Les effets des boutons changent selon l'épreuve choisie parmi neuf disponibles. Deux boutons sont souvent utilisés pour courir, faire tourner ou nager, tandis que le troisième permet de sauter ou d'exécuter une action.

Pour faire gagner le jeu en dynamisme à quatre, les nouveaux joueurs peuvent rejoindre la partie à tout moment durant la progression sur les neuf événements.

47) Iron Tank (console)

Iron Tank (connu sous le nom de Great Tank au Japon) est un remake amélioré du jeu arcade TNK III, introduisant embranchement et mécanique RPG. Les embranchements sur la carte garantissent une nouvelle expérience à chaque partie, et un nouvel écran de sélection d'armes permet un meilleur contrôle de tank.

La variété de scénarios et boss, cinématiques, zones secrètes et personnages secondaires fait d'Iron Tank un titre bien plus complet que son prédécesseur.

48) Sky Soldiers

Sky Soldiers est un shooter vertical sous le thème du voyage temporel similaire à Bermuda Triangle. Le vaisseau du joueur possède un tir Vulcain principal, améliorable via un sous-écran de sélection d'armes au début de chaque niveau.

Un système unique permet au joueur de choisir une arme secondaire avant le début de chaque niveau. Les séquences en pseudo-3D entre chaque niveau ajoutent des effets visuels aux événements.

49) Meijinsen (console)

Meijinsen bénéficiera d'un portage amélioré pour console de salon avec de nouveaux avatars et plusieurs modes inédits. En plus du shogi joueur contre joueur classique, un nouveau mode propose de résoudre des puzzles préconçus. Un mode ligue est également disponible, ainsi que la possibilité de reprendre une partie inachevée en cours.

50) Country Club

Country Club fait suite à fighting Golf. Mais au lieu d'utiliser un joystick et des jauges d'énergie à l'écran, les joueurs swinguent à l'aide d'un trackball.

La victoire ne dépend donc plus uniquement du timing. Les joueurs doivent désormais faire preuve de finesse pour l'emporter.

51) POW

Pow pour Prisonners of War (ou Datsugoku, « Prison Break », au Japon), est un Beat'em all s'inspirant des fameux films d'évasion des années 1980 (NdT : probablement Haute Sécurité/ Lock Up de 1989). Échappez-vous de la prison hautement surveillée en utilisant vos poings en pieds, et assurez-vous de récupérer les précieux couteau et mitraillette des ennemis.

POW tire parti de trois boutons offrant une grande variété de mouvements : coups de poing et de pied, coup de pied sauté, coup de poing retourné, uppercut, coup de boule : tout y est.

52) Touch Down Fever II

La suite de Touchdown Fever ! Il s'agit du troisième et dernier jeu à utiliser le joystick optique de SNK, permettant une liberté de rotation totale lors des passes et tirs. Cette version accueille un nouvel écran de sélection de jeu. Les joueurs peuvent désormais choisir un jeu à l'avance, pour ainsi aller plus loin dans leur stratégie. Les modèles du jeu ont aussi été redessinés pour un style plus « réaliste » que dans la version originale.

53) TouchDown Fever (console)

Ce portage console de TouchDown Fever réduit le nombre de manœuvres possibles et utilise les contrôles du pad digital en l'absence du joystick optique d'origine.

Deux joueurs peuvent s'allier contre l'ordinateur, et le concept de choix de jeu de Touch Down Fever II refait surface.

Fait intéressant : les joueurs peuvent faire des transformations de deux points, règle qui ne sera officiellement adoptée que six ans plus tard dans le monde du Football américain professionnel. Le jeu inclut des villes logeant des équipes de football américain, mais pas leurs couleurs ni leurs noms pour des raisons légales.

Lors de la sortie du jeu au Japon en tant que Touchdown Fever American Football, il ne s'agissait que du deuxième titre du genre à paraître sur la console principale de l'époque (CDT : La NES !!)

54) Guerilla War (console)

Cette version console de Guerilla War offre des continues illimitées rendant la progression bien plus aisée ! Cette nouveauté a pour but d'inciter les joueurs à s'entraîner chez eux, pour ensuite revenir sur la version arcade avec un nouveau plan d'action. Il s'agit d'une réponse au retour des joueurs, jugeant Iron Tanks trop difficile.

L'équiper encore une fois dotée sa version console de plusieurs ajouts, incluant nouveaux niveaux et scénarios, ainsi qu'un passage à chariot faisant pivoter tout l'écran à chaque virage.

Dans la version japonaise, un code secret débloque un portage console de Sasuke vs Commander. Il s'agit là de la seule et unique version console du jeu. Le planificateur confia un travail colossal au programmeur. Celui-ci répondit qu'il n'accepterait qu'à condition d'inclure Sasuke vs Commander. Malheureusement cette version est incomplète : Sasuke combat le ninja à l'infini, sans jamais faire apparaître les boss. Vous serez redirigé vers l'écran titre en cas d'échec.

L'arrière-plan « rotatif » des passages en chariot est obtenu en permutant les modèles des différents angles de la même scène.

L'équipe se retrouva avec plus de mémoire libre que prévu à la fin du projet, et décida donc d'ajouter de nouveaux personnages, tels que des femmes en maillot de bain, des moutons et comme d'habitude chez SNK, cochons.

Cette illustration originale a été créée en exclusivité pour la version console japonaise.

1989

55) Satomi Hakkenden (console)

Satomi Hakkenden est un RPG console traditionnel au tour par tour, exclusif au marché japonais. Malgré la grande popularité des RPG au Japon à cette époque et l'intérêt général de l'équipe pour les RPG occidentaux, il s'agit de la seule contribution de SNK au genre avant plusieurs années. L'année est basée sur le roman classique des années 1800, Nanso Satomi Hakkenden. La narration suit 8 samouraïs ayant le mot chien dans leur nom. Le jeu profite de plus de 100 objets, armes et sorts pour faire face à plus de 100 ennemis. Monter de niveau passait par un système à roulette, permettant de distribuer de l'expérience à ses personnages favoris. Satomi Hakkenden contenait deux fichiers de sauvegarde et ne manquait pas de rappeler que les mots de passe étaient de l'histoire ancienne.

56) Ikari III : the rescue

Le dernier volet de la trilogie Ikari tient plus de la boxe que des combats armés. Les joueurs peuvent trouver des armes à feu sur leur chemin, mais ces dernières sont plutôt rares. Les coups de pied tournants sont légion cette fois.

Comme le jeu a recours au loop lever, l'une des meilleures stratégies reste de tourner sur soi-même en distribuant des coups de pied. Il est aussi possible de ramasser certains objets, comme des tonneaux, pour les lancer.

Ikari III : the rescue abandonne le style édulcoré des jeux précédents pour instaurer une atmosphère plus brute et réaliste.

57) Mechanized Attack

Mechanized Attack est le premier jeu à « pistolet » optique de SNK : tirez sur les ennemis grâce à une mitraillette fictive montée sur la borne d'arcade.

L'arme permet deux attaques : des balles pour les tirs concentrés et des grenades pour toucher des zones plus larges. Tirez sur les objets bonus pour gagner munitions, santé, protections et armes spéciales.

Mechanized Attack a été influencé par un fameux film d'action où un robot se cache sous une peau humaine... (NDT : Terminator...) les ennemis révèlent souvent un corps cybernétique.

Le jeu doit être terminé à deux reprises pour assister à la vraie fin. Si le joueur y parvient, le président de SNK en personne vient lui conseiller de faire une pause pour se détendre.

58) Baseball Stars (console)

Baseball Stars est l'une des cartouches pour console la plus populaire du catalogue SNK, qui donnera naissance à une série très appréciée dans les années 1980 et jusqu'au début des années 1990. En plus d'un mode Baseball arcade convaincant, Baseball Stars inclut des éléments RPG permettant aux joueurs de créer équipes et joueurs, pour ensuite les sauvegarder et continuer la saison en cours. Baseball Stars fut l'un des premiers jeux de sport sur console à sauvegarder des données de cette façon.

Les joueurs peuvent aussi être rémunérés pour acheter des améliorations pour leur équipe, gagnant en popularité au fil des matchs. Dans un rare élan d'équité, il est même possible de recruter des joueurs.

Le jeu est apprécié pour sa maniabilité simple et intuitive à la fois, et pour le fait que les coéquipiers gérés par l'ordinateur agissent généralement de manière logique, contrairement à d'autres jeux.

59) Préhistoric Island

deux pilotes partent explorer une île où des avions ont mystérieusement disparu, pour découvrir que cette dernière abrite des dinosaures, hommes préhistoriques et autres bizarreries dans ce shooter horizontal intense. Sa particularité réside dans ces Options tournant autour de l'engin. En fonction de leur position, elles produisent une des cinq armes spéciales, que les joueurs pourront intervertir rapidement.

La fin du jeu laisse à penser qu'un lien existerait avec le Triangle de Bermude, un ancien shooter de SNK. Mais motus et bouche cousue.

60) Gang Wars

Gang Wars est beat'em up d'Alpha Denshi aux animations comiques et armes de fortune telles que des cailloux et des bouteilles. Les joueurs finiront par mettre la main sur de vraies armes, comme des lance-flammes.

Les introductions sont un mélange curieux de portraits réalistes et de style dessin animé, illustrant nos héros Mike et Jackie à travers leur périple pour sauver Cynthia d'un groupe de voyous. À la fin lorsque Cynthia vient pour vous enlacer, vous pouvez la fuir et éviter ce calin pendant un bon moment, comme cette dernière est assez lente.

61) Super Champion Baseball

Une amélioration de la série des Champion Baseball de chez Alpha Denshi, avec de meilleurs graphismes et une structure d'écran réorganisés.

Les batteurs voient désormais le terrain complet, tandis que les coureurs sont représentés dans une fenêtre.

Les balles en vol bénéficient d'un effet 3D amusant et semblent se rapprocher de la tête du joueur !

62) Prisoniers Of War console

Contrairement à la version arcade, ce portage ne se joue qu'en solo. Conçus à l'origine pour trois boutons, les contrôles ont dû être repensés pour une manette à deux boutons. Par exemple à la place du bouton de saut dédié les joueurs devaient appuyer simultanément sur les boutons poing et pied pour effectuer un coup de pied sauté. On trouve de nouvelles armes, améliorations et ennemis à travers le jeu, ainsi que de nouvelles zones à explorer, telles que des cabanes contenant ennemis et bonus d'amélioration. Le jeu se termine sur un tout nouveau boss de fin.

63) Street Smart

Street Smart est le premier jeu de combat de SNK ! Choisissez entre Karate Man et Wrestler pour affronter des combattants venus des quatre coins des États-Unis dans un tournoi. Les niveaux sont en profondeur pour permettre aux joueurs de se déplacer dans n'importe quelle direction. Les coups de poing et de pied varient selon la distance des ennemis. Un mode co-opération est disponible, dans lequel les joueurs devront se disputer le bonus final, l'attention d'une femme, après avoir triomphé de l'ordinateur.

À la fin du jeu, les joueurs se battent pour le grand prix au stade SNK. Une entreprise tierce licenciera ce jeu pour en faire une version cartouche. Ce fut la première apparition de SNK sur console 16 bits. (NDT Développé par Treco pour la Mega Drive)

64) Sky aventure

Choisissez parmi différents vaisseaux à l'entrée de chaque niveau, chacun ayant une arme principale et des armes secondaires différentes. Selon le score obtenu, les joueurs peuvent se voir accorder différents bonus pour le niveau suivant, allant de plus d'énergie à une vie supplémentaire. Le jeu inclut également des dialogues intermédiaires ou l'antagoniste provoque le joueur.

65) The Next Space

The next space est un shooter vertical. Le jeu se déroule entièrement dans l'espace, ayant pour conséquence le même arrière-plan étoilé dans tous les niveaux ! Tirez sur les bonus d'amélioration pour enchaîner les neuf types disponibles. Chaque bonus modifie le tir du joueur, ainsi que la forme de son vaisseau. La victoire réside dans le choix du bonus adapté à chaque situation.

66) Beast Busters

Ce jeu à pistolet optique suivant Mechanized Attack troque les robots pour des zombies et un thème horrifique. Les mêmes mitraillettes que MA sont utilisés, mais davantage d'améliorations et bonus sont disponibles en jeu.

Les ennemis semblent sauter sur le joueur en 3D. Les artistes ont dû dessiner le même modèle en trois tailles différentes pour produire cet effet.

Beast Busters donnera naissance à deux suites dans les années suivantes : une version en 3D pour les machines Hyper Neo Geo 64 et un épisode de collecte d'armes à part sue NGP

67) Search And Rescue

Le dernier jeu de SNK à utiliser le Loop Lever ! SAR puise son inspiration dans Ikari Warriors et Guerilla War, mais ajoute un bouton de saut pour esquiver les ennemis en tirant.

Les cartes se composent de pièces et couloirs, et les joueurs peuvent échapper aux ennemis en changeant rapidement de pièce, même sans les avoir tous vaincus.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une suite officielle, SAR semble succéder à Victory Road, en raison de ces ennemis et de son scénario similaires

1990

68) Ikari Warriors III console

Ce portage console d'Ikari Warriors III : the Rescue ajoute cinématique et quelques nouveaux éléments. À l'instar des autres versions console de jeux au Loop Lever, les contrôles ont dû être repensés. La nécessité du coup de pied sauté n'a, elle pas été revue. Les ennemis tournoient telles des toupies, et vous devez vous aussi (sic). Une nouvelle séquence de plongée sous-marine vient agrémenter le scénario, offrant ainsi au joueur plus qu'un simple shooter.

69) Crystalis console

Crystalis (God Slayer au japon) est le premier action RPG de SNK, tranchant avec les autres titres de l'époque. Explorez de vastes zones, affrontez des monstres et parlez aux villageois dans cet ambitieux mélange de SF/Fantasy. Équipez-vous d'une grande variété d'épées, équipements et armures pour venir à bout de puissants ennemis, et gagnez en puissance à la façon d'un action RPG classique. Bien que Crystalis soit toujours respecté aujourd'hui, SNK a toutefois préféré abandonner le genre. La sortie de la NeoGeo peu âpre confirme l'intention de SNK de produire exclusivement des jeux de type arcade pendant plusieurs années.

Sur la jaquette de la version japonaise, les cheveux de l'héroïne Mesia ont été colorés en vert, car sa teinture violette était trop similaire à la chevelure rouge du héros après impression. Le jeu fait apparaître Athena Asamiya et Sie Kenso (de psycho Soldier) ainsi que Clark et Ralf d'Ikari Warriors (nommés à l'origine Vince et Paul). Un remake pour console portable sera créé quelques années plus tard par une autre compagnie (NDT : Nintendo pour la Game Boy Color). Celui-ci contiendra de nouvelles musiques, un scénario revisité et plusieurs modifications de gameplay.

70) Mechanized Attack console

Le premier jeu à pistolet optique de snk débarque sur console ! Utilisez un accessoire pistolet séparé ou contrôler la cible bia le pas traditionnel pour abattre vos ennemis. Ce portage est une sorte de remake de la version originale, reprenant la même progression et les mêmes scénarios, mais refaits de A à Z. La particularité de cette version est de pouvoir choisir le niveau suivant parmi deux propositions. Cette version console sera exclusive aux marchés occidentaux ; une première pour SNK.

71) Dexterity console

Dexterity (Funny Field au japon) fait suite à un jeu arcade bien plus ancien : Canvas Croquis. Dexterity reprend le concept de retournement de case de son prédécesseur, mais un nouveau mode vient agrandir le puzzle sur plusieurs écrans séparés par des portes. Résolez-les tous pour gagner ! Il s'agit du seul jeu portable produit par SNK durant cette période (NDT : Sur GB). Les suivants ne verront le jour qu'avec l'arrivée de la Neo Geo Pocket, huit années plus tard. (NDT : Takara qui adaptera des titres SNK sur GB et GBC)

72) Little League Baseball console

Cette suite de Baseball Stars met en scène des enfants à la place des joueurs professionnels adultes. Un jeu similaire a vu le jour au japon sous le nom de Koshien. Le jeu suit la plupart des règles des ligues de baseball juniores dans la vraie vie, en incluant six manches. Il ne prend pas en compte les sauvegardes physiques, obligeant le joueur a recourir aux mots de passe.