

Dig Dug

Année : 1982

Système : arcade, puis conversions MSX, C64, Atari (2600/5200/7800), Nes, Intellivision, Gameboy, Apple II, TI 99 4A

Éditeur : Namco

Distributeur : Atari / Namco homeetek ltd. / Datasofts / INTV Corp.

Bornes d'Arcade



POOKA™	DIG DUG™	FYGAR™

Dig Dug™ is an exciting new type of maze game. Now players create their own mazes by controlling "Dig Dug", a fearless miner who fearlessly digs tunnels to dodge or destroy the prehistoric "Pooka" or the ferocious "Fygar", and to collect veggie treasures.

Changing screens, multiple difficulty levels, 23 unique sound effects and a callous, accompaniment enhance game play.

Dig Dug is a fun-filled new strategy challenge with fantastic appeal for every type of player—novice, expert, male and female.

Scoring: Dig Dug must destroy the monsters by intelligently digging a tunnel underneath a mob of rocks to let it fall in a punting position or by luring it into a trap, punting them up until they explode.

Each round is completed when all monsters are either destroyed or escape. Pooka or Fygar can tunnel through the dirt as they go but change back to monsters and become vulnerable again when exposed to air in a tunnel or open.

Extra points are scored for collecting different vegetables which appear in each round for 20 seconds in the tunnel at the same spot where Dig Dug started. There's only one veggie per round, so Dig Dug must dig quickly to get it.

Operator Option: Game Difficulty, Adjustable to "Easy", "Medium", "Hard" or "Expert".
Lanes: 1, 2, 3 or 5 Dig Dug lanes may be selected.
Bonus Levels: Submarine for 6 bonus award levels including "No Bonus".
Control Module: Dig Dug is available in the die-cast, upright, "one" CAB, 823™ with optional side panel.

Details and sophisticated COCKTAIL cabinet available for maximum location versatility.
New "European" cabinet: Dig Dug is offered exclusively to the European market in a totally new compact cabinet designed for virtually any type of location.
Optional side panel design also available.

Dimensions:
Upright: Height 71 in., 202.24 cm.; Width: 26.25 in., 67.00 cm.; Depth: 25.25 in., 64.24 cm.; Weight: 307 lbs., 139.3 kg.
European: Height 68 in., 172.72 cm.; Width: 25.25 in., 64.24 cm.; Depth: 25 in., 63.50 cm.; Weight: 275 lbs., 124.74 kg.

High Score Table: Dig Dug's High Score Table displays the current top five scores achieved along with the player's initials. The new variable memory retains these top five scores if power is off. The High Score Table keeps players coming back for more.

**kg Monitor: 19" color raster. Cabaret: Height 60 in., 152.4 cm.; Width: 23.64 in., 59.91 cm.; Depth: 30.75 in., 78.1 cm.; Weight: 220 lbs., 99.79 kg.
Monitor: 19" color raster. Cabaret: Height 60 in., 152.4 cm.; Width: 23.64 in., 59.91 cm.; Depth: 30.75 in., 78.1 cm.; Weight: 220 lbs., 99.79 kg.**

Control: Height Adjustable: 27 in., 68.58 cm. to 41", 104.14 cm., sub-zero app. Width: 22 in., 55.88 cm.; Depth: 27 in., 68.58 cm.; Weight: 225 lbs., 102 kg. Monitor: 19" color raster.

Distributed By:

Atari Inc., 700 Sansome Dr., Menlo Park, CA 94025, 415-943-7100

Les flyers : cliquez sur l'un d'eux pour une version plus grande (merci au site Arcade Flyer Archive !)

C'est avec une immense appréhension que je me lance dans la rédaction de cet article "pénitence"... et ce pour plusieurs raisons, mais avant de vous les citer et pour que ceux qui ne viennent pas sur le forum (honte à eux ! vous pouvez venir, on ne mord pas) soient au courant, voici les faits qui me sont reprochés : voilà, j'ai dit une ÉNOOOOOOOORME bêtise sur le forum lorsque Zulios, du site Blorck cherchait le nom d'un jeu... J'ai fait une recherche dans l'urgence avant d'aller bosser, et pensant (à tort) avoir trouvé le

Saint Graal, j'ai posté la réponse... Rentré du boulot je vais faire un tour sur le forum et là, le cauchemar commence... Trompé par un screenshot, me voilà mis au pilori (à juste titre). Donc, pour me faire pardonner, j'ai promis un article sur un grand classique du jeu vidéo nommé **Dig Dug**...



Mais pourquoi cette appréhension ? Ben, le problème lorsque l'on relate l'histoire et le gameplay d'un grand classique, c'est que l'on n'est pas le seul à le connaître, et dire une contre-vérité étant aussi facile que de toucher un éléphant dans un couloir (avec un pistolet), c'est peu dire qu'il faut s'attendre aux levées de boucliers et aux volées de bois vert des oldcore-gamerz (si vous m'accordez ce néoanglicisme). La deuxième raison, c'est que la plupart des visiteurs du site (ainsi que les rédacteurs) sont plutôt calés sur les classiques, donc le risque de se faire "gauler" en flagrant délit de "j'ai dit une bêtise mais personne ne le remarquera" est d'autant plus élevé... C'est donc l'estomac noué et le front inondé de sueur que nous entamerons notre descente au cœur du musée des jeux vidéo qu'est Internet pour relater l'Histoire de **Dig Dug**....

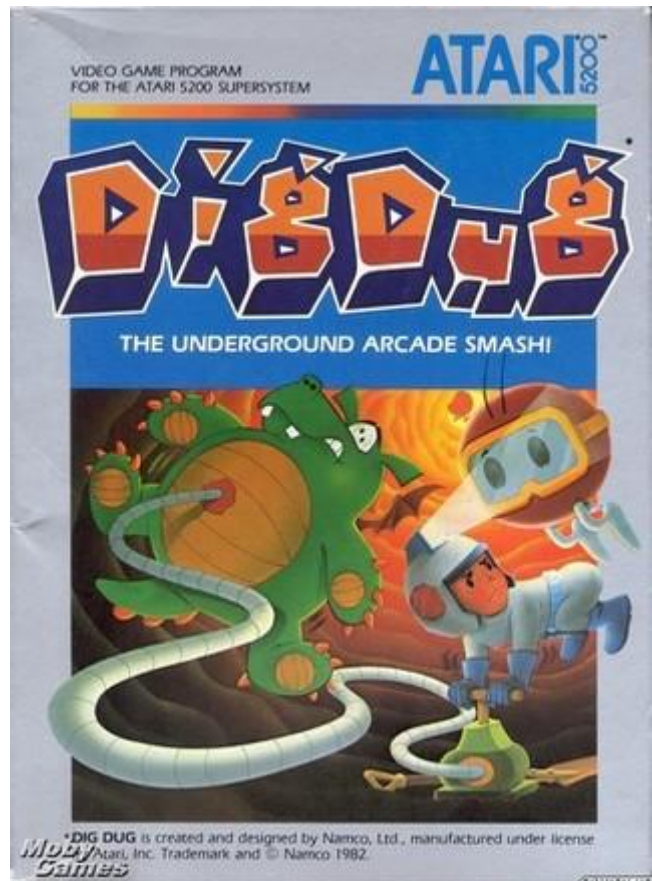
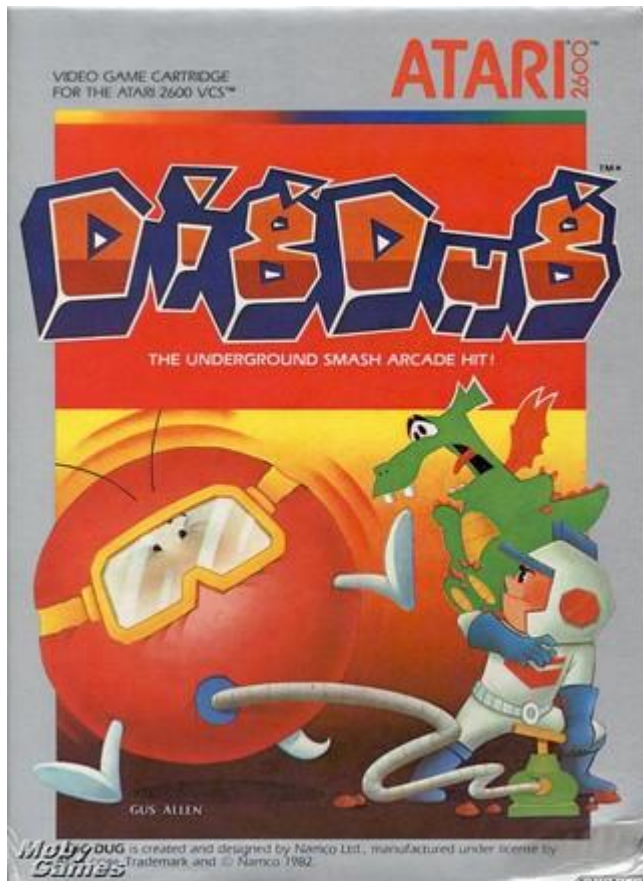
Carbone 14



Mon premier contact avec ce jeu date d'il y a bien longtemps, en vacances dans le sud de la France, à l'époque où on emmenait ses jeux électroniques LCD en vacances vu que la *Gameboy* n'existait pas et qu'il était hors de question de prendre le *C64*... (en passant : oui je sais on dit UN *Gameboy*, mais je préfère donner une identité féminine à un objet qui m'accompagne souvent aux toilettes, tout en précisant que cette affirmation n'a aucun caractère sexuel sous-jacent pour les apprentis réducteurs de tête qui pourraient nous lire...). Donc, pendant qu'amis et parents prenaient l'apéro en terrasse, je troquais la dégustation d'une boisson gazeuse, l'air pur et la chaleur ambiante contre une substantielle pièce de monnaie qui m'emmenait dans une salle à l'air enfumé et à l'ombre du "Camarade" qui me tannait la peau pour m'adonner à ma passion pour les jeux vidéo, dont le digne représentant était ici **Dig Dug**...

Près de 20 ans après, ce programme n'a pas pris une ride et se montre toujours aussi addictif...

Et les Shadocks pompaient...

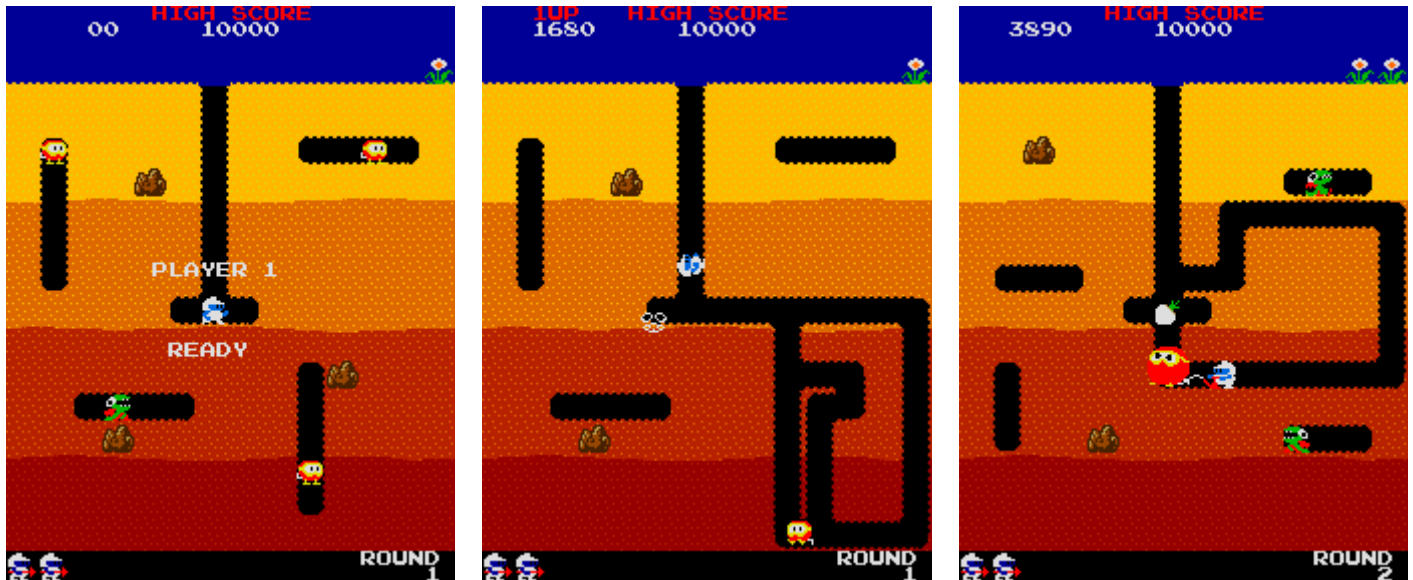


Les boîtes des versions Atari 2600 et Atari 5200 (merci au site Moby Games !)

Bon, parlons un peu du principe de ce jeu... Vous dirigez un personnage sans nom dans sa combinaison casquée (le design de la boîte Atari ci-dessus me fait irrémédiablement penser au costume de Jacques Villeret dans *La soupe aux choux*) et votre but est de creuser pour trouver on ne sait quoi dans un sol peuplé de deux types de créatures : les Pookas, genre de tomates avec des pieds et un masque de plongée, et les Fygars, dragons ailés cracheurs de feu vivant sous terre.

Donc, vous devez vous débarrasser de ces empêcheurs de creuser en rond, et pour cela votre firme vous a donné une arme au top de la technologie : une pompe ! Oui, vous avez bien lu, et en plus pas une pompe avec un compresseur, naan ce serait trop simple, mais une pompe comme celle utilisée pour gonfler les bateaux pneumatiques (vous savez, celle qui vous fait regretter d'avoir acheté un truc pareil à votre même...). Il va vous falloir matraquer une fois de plus ce pauvre bouton de la borne pour arriver à vos fins en faisant gonfler jusqu'à l'explosion vos adversaires (je soupçonne les concepteurs de jeux d'avoir un beau-frère au service maintenance des bornes d'arcade).

Toute peine mérite salaire



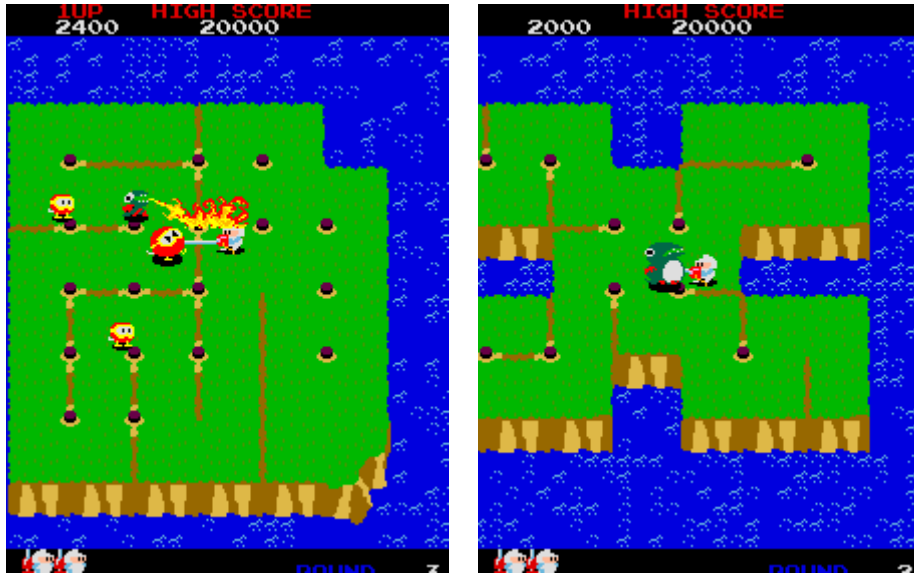
Bon, c'est bien joli tout ça, mais comment gagne-t-on des points ? Tout simplement ma bonne dame !

- en faisant exploser les occupants du monde du dessous (les fans d'Arkadia et des *Mondes Engloutis* comprendront) ;
- en creusant de plus en plus (jusqu'à nettoyage complet du niveau) ;
- en récupérant des fruits ou légumes qui apparaissent dans certains cas (temps passé dans le niveau, actions réalisées pour les faire apparaître...) ;
- en écrasant vos ennemis sous un rocher tout en évitant de rester vous-même en dessous...

Vous avez sûrement remarqué que le niveau était composé de 4 strates de couleurs différentes, eh bien plus vous descendez profondément pour faire exploser les monstres, plus vous marquez de points : c'est d'une simplicité évangélique, mais ça peut devenir diabolique au fur et à mesure de votre progression dans le jeu... En parlant de progression : le jeu est composé de 12 niveaux en arcade, qui se répètent par la suite par vagues de 4. À partir du niveau 36, les Pookas et Fygars seront plus rapides et au niveau 256 vous obtiendrez un game over ! Pourquoi ? **À vous de le découvrir, c'est la première partie du nouveau concours sur le forum...** Les petits voyous que vous êtes se disent que s'ils veulent marquer des points à outrance il suffira de garder un ennemi à la fin et "manger" toutes les zones tranquillement... eh bien non, car s'il se sent un peu seul en tant que dernier dans le niveau, le monstre s'échappera par le trou que vous avez creusé pour descendre sous terre !

Ne rêvez pas, on ne vous laissera pas marquer comme bon vous semble. Une collision avec les Pookas ou Fygars et c'est la perte d'un mineur ; une attaque enflammée toute droit sortie de la gueule d'un Fygar et paf, même punition ; et ne pensez pas être à l'abri dans votre couloir de terre, car ces créatures peuvent l'espace d'un instant devenir volatiles, et sous leur forme spectrale traverser les strates non déblayées pour venir vous cueillir... Un petit truc pour vous aider : vous irez plus vite dans les couloirs que vous avez creusés... Ça peut servir quand un Pooka vous a dans le collimateur...

Une grande famille



Dig Dug II.

Dig Dug a été développé par Namco et distribué par Atari par la suite, Namco ayant revendu les droits (ce qui explique pourquoi vous avez deux versions identiques sous Mame). C'est Atari qui s'est donc logiquement occupé des suites, dont **Dig Dug II** sorti en 1985 (que vous avez en images juste au-dessus), qui ne reprend que les ennemis et le principe de "combat" à la pompe à air. Les strates ont été remplacées par l'éclat flamboyant des vertes contrées, ce qui nous fait troquer la vue en coupe du premier épisode contre une vue de 3/4 du dessus...

Ce programme a été adapté sur beaucoup de machines et par beaucoup de concepteurs différents (Namco en personne sur *MSX*, Datasoft sur *C64* et Realtime Associate sur *Intellivision* pour ne citer qu'eux). Ce n'est donc pas un hasard si peu de joueurs de plus de 25 ans ignorent ce jeu, car ils l'ont certainement au moins une fois vu ou joué sur une de ces plateformes d'accueil.

Les légendes ne meurent jamais



Dig Dug Deeper le dernier né.

Si les plus de 25 ans connaissent en majorité ce "monument", quid des nouveaux joueurs ? En premier lieu, après cet article vous savez désormais ce qu'est ce jeu ; deuxièmement, vous pouvez retrouver une conversion de ce titre sur *Gameboy* sortie en 92 (c'est un coup à ne plus sortir que sous la contrainte des cabinets d'aisance), mais si jouer sur un écran en noir et blanc vous répugne et que vous êtes un farouche défenseur des cartes 3D, Creatures Labs et Infogrames (qui ne l'a même pas édité sous la marque Atari !)

ont pensé à vous fin 2001 avec **Dig Dug Deeper**, un mix des 2 premiers opus en 3D... Donc, en un mot comme en cent, vous n'avez plus d'excuse pour ne pas connaître et/ou avoir joué à **Dig Dug**.

Pour l'anecdote, ce jeu serait le parent caché de **Boulderdash** (le prénom que Laurent voulait donner à son enfant, mais sa femme n'a pas voulu ; je cherche encore pourquoi, c'est mignon Boulderdash pourtant) qui aurait honteusement re-pompé (pardonnez le jeu de mots je n'ai pas résisté) son illustre prédécesseur... Ma foi, ce serait un bon exemple de la maxime affirmant que c'est dans les meilleurs pots que l'on fait la meilleure soupe...

Et maintenant que vous savez à peu près tout, voici la deuxième partie de la question sur le forum qui vous permettra, lorsque vous aurez la réponse, de briller dans la société vidéo-ludique : **il y a eu 3 versions pour les consoles Atari 2600, 5200 et 7800 mais chacune de ces versions diffère... en quoi ?** Bonne chasse aux infos et n'oubliez pas d'essayer ou de rejouer à **Dig Dug**... mais prévoyez du temps car il est très difficile d'en décrocher...

J'en profite pour vous demander des infos : une version *TI99-4/A* serait sortie, et je n'ai pas encore réussi à trouver d'autres infos ou images, donc si vous en avez faites passer, ce serait sympa car là j'avoue : je sèche...

[Maze007](#)

MAJ du 29 Mai 2002 :

[Fabrice](#), du site Silicium (<http://www.silicium.org>), nous a fait parvenir une capture d'écran de la version *TI99-4/A* ainsi que quelques précisions importantes, que voici :

Voici quelques informations sur la cartouche de jeu d'Atari "Dig Dug" pour TI-99/4A: Le micro-ordinateur a été commercialisé en Novembre 1981 aux USA, mais ne fut distribué en France qu'en Mai 1982. La cartouche "Dig Dug", quant à elle, est sortie en 1983 (soit la même année de la fin de commercialisation du TI-99/4A). Le portage de ce jeu sur cet ordinateur est de bonne qualité, tant en ce qui concerne les graphismes que la jouabilité (voir le screenshot). Je dispose de deux exemplaires de cette cartouche (qui fut peu diffusée en France, hélas...)



Version TI99-4/A.

Résultats du jeu:

Personne n'a trouvé les bonnes réponses exactes, mais Kitano a presque répondu à la première question (le 23/11/2001).

Les réponses sont :

1. Au niveau 256 la partie se soldera irrémédiablement par un game over car un Pooka est positionné au dessus de votre personnage dès le début du niveau et vous n'aurez pas le temps de bouger.
2. Version 2600 : version de base sans aucun plus
Version 5200 : Idem 2600 + choix du niveau + mode deux joueurs tour à tour
Version 7800 : Idem 2600 + mode deux joueurs tour à tour mais pas de choix du niveau...

Source : www.grospixels.com