

Le piratage

Article scanné dans le magazine Gameplay 64 n°HS1 (Année 1997)

Sujet de l'article : Doctor V64

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER,

usage exclusivement destiné aux autres membres du site.

Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite.

Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs,

les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif,

aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

Piratage, un fléau !

Dossier réalisé par Brice

Le piratage dans tous ses états

Les pirates sont de plus en plus nombreux ! Le piratage se développe, et ce grâce au moyen de communication de l'avenir : Internet. Cet outil permet d'obtenir une multitude d'informations, mais certaines personnes mal intentionnées en profitent pour créer des sites pirates. Il y a quelques années, les pirates faisaient plus ou moins partie d'une élite, mais il est vrai qu'Internet a ouvert ce mouvement au grand public.

Le piratage à la portée de tout le monde ?!

Trouver un site pirate n'est pas très compliqué ! Il est même étonnant de tomber sur des sites vous expliquant comment pirater. Dans ce cas, les personnes s'occupant du site déclinent toute responsabilité en expliquant que ces textes ne sont là qu'à titre informatif. Il m'a suffi de quelques minutes pour tomber sur une page expliquant comment graver des jeux PlayStation. Les pirates sont sans pitié, ils vont même jusqu'à vous expliquer comment insérer une puce dans une

PlayStation pour lire des CD copiés. Et ce n'est pas tout, car on a même droit à la photo explicative.

Toujours sur le Net, du côté de Hong Kong, il existe un serveur plus ou moins officiel où l'on peut obtenir le Doctor 64. La société en question n'a rien laissé au hasard. Tout est clairement expliqué en anglais. On retrouve les schémas explicatifs des branchements du Doctor. Des photos sont disponibles pour vous permettre de vous faire une idée de l'accessoire. Vous désirez un memory pack pour sauvegarder vos jeux ? Aucun problème, vous pouvez le commander. En ce qui concerne les commandes, tous les règlements se font bien évidemment par carte. Là où ça devient plus fort, c'est au niveau des sites étrangers reliés à la "société principale". En effet, si vous ne comprenez rien à l'anglais, vous pouvez vous connecter directement sur le site français. Encore mieux, si vous désirez un Doctor 64 et si vous êtes réticent à l'idée de laisser les numéros de votre carte bancaire, il y a l'E-mail. Nous en avons envoyé un le 1er Janvier 1998, en demandant auprès de quelle personne nous pouvions commander un Doctor en France. Cinq jours plus tard, on nous répond en nous donnant clairement le numéro et l'adresse de la société qui distribue le Doctor. Nous avons donc contacté la société française en nous faisant passer pour un particulier. La personne vendait bien des Doctor 64, mais lorsque nous avons abordé le sujet des jeux Nintendo sur CD, le vendeur nous a rétorqué qu'il vendait un lecteur de CD Vidéo, en éludant tout lien entre le Doctor et le piratage. Bref, nous n'en croyons pas un mot. Cet individu a

Sur un site français, on vous explique comment placer une puce sur PlayStation. Pour ne pas vous donner de mauvaises idées, nous avons masqué certains éléments.



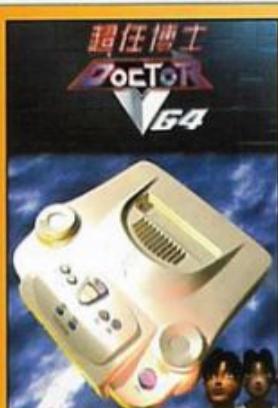
essayé d'éviter tout problème, mais nous savons pertinemment que les Doctor 64 vendus permettent bel et bien de faire tourner des CD contenant des jeux Nintendo 64.

En France

Les pirates sont principalement "basés" en Asie, mais on en trouve de plus en plus en Europe. En France, il existe un site sur le Doctor 64. Ce dernier n'est pas aussi complet que celui de la société originaire de Hong Kong, mais, là aussi, on retrouve des photos de l'objet illégal. Une fois de plus tout est clairement expliqué, fonctions, branchements, etc... Toutefois, il faut signaler qu'il nous est arrivé de ne plus retrouver le site quelques jours plus tard. Un problème de



C'est sur le site internet français que l'on trouve ce type de photo explicative.



qu'il n'est pas à la portée de tout le monde de pirater des jeux Nintendo 64. En effet, même si l'on possède le Doctor 64, on ne peut pas télécharger des jeux Nintendo 64 aussi facilement que l'on pourrait le penser. Et pour cause, les sites où l'on peut procéder à cette opération sont difficiles d'accès. Non seulement ils sont très bien cachés, mais il arrive fréquemment

que l'on soit obligé de payer un abonnement pour pouvoir bénéficier des services. D'après un pirate, lorsqu'un jeu sort au Japon, il est disponible sur le site le jour même. Tous les pirates ne travaillent pas obligatoirement avec Internet. Certains attendent des CD comprenant une compilation des dix derniers jeux sortis récemment. Ces CD proviennent généralement de Hong Kong, et sont revendus à des pirates en Europe. Ces derniers n'ont plus qu'à les dupliquer pour les revendre aux possesseurs de copieurs.

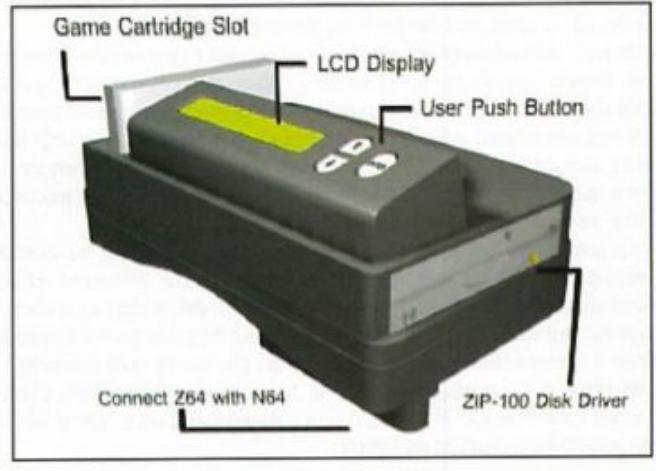


modem, ou alors des pirates qui se cachent ? Aucun marché n'est épargné, les copies de CD PlayStation sont monnaie courante, mais il en va autrement pour la console de Mario. Il faut tout de même savoir

Nom de code : Z-64.

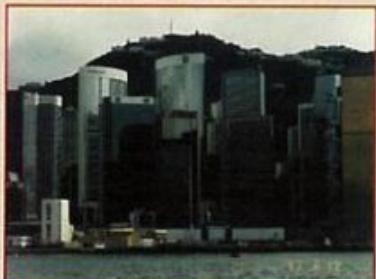
Les pirates n'ont absolument aucun scrupules et ils n'ont peur de rien. Voici en exclusivité les clichés du prochain copieur Nintendo 64. Tout comme le Doctor 64, il se connecte directement sur la console. Il y a tout de même une différence, le Z-64 peut lire les Zip (sorte de disquette avec beaucoup plus de mémoire). L'avantage de ce type d'appareil, c'est qu'il suffit de télécharger le jeu directement sur un Zip. Ensuite, pour jouer il ne reste plus qu'à insérer le Zip dans le copieur. Il comprend aussi un petit écran à cristaux liquides qui vous informe sur le déroulement des opérations : chargement du CD, jeu concerné...etc.

Ce copieur est récent, mais il existe déjà un site "officiel" qui vous donne les informations sur la bécane. Tous les prix sont indiqués, et ce par quantité commandée. Le plus surprenant, c'est la phrase figurant juste avant l'E-mail : "Nous recherchons des sociétés pour distribuer le Z-64".



Gameplay à travers le monde !

Enquête



Mais d'où viennent-ils ?

La plupart des copieurs et autres produits pirates viennent d'Asie, tout le monde le sait. Les principaux pays producteurs sont la Chine et Hong Kong, mais c'est l'île chinoise qui est au premier plan. L'une des îles les plus riches de l'océan Pacifique est divisée en deux parties. D'un côté nous avons la City, où se trouvent la plupart des grandes compagnies asiatiques et les hommes d'affaires. De l'autre, on trouve Hong Kong et ses magasins, ses marchés. C'est dans ces lieux que l'on peut acheter une multitude d'objets copiés. Absolument rien n'est laissé de côté, du jeu vidéo aux jouets, en passant par les montres de luxe, tout est copié. La plupart du temps la qualité des produits laisse à désirer.

Toutefois, les sociétés qui fabriquent ces produits essayent tant bien que mal de reproduire le plus fidèlement possible l'objet d'origine. D'ailleurs, ces produits traversent assez souvent les frontières de Hong Kong pour débarquer dans certains magasins français.

La vente de ces articles s'effectue en toute "légalité" ; ni les vendeurs ni les magasins ne les cachent. C'est ainsi que l'on peut se procurer des copies de jeux pour la modique somme de 50 F, boîte et packaging compris. Mais cela ne représente qu'une partie du piratage. Signalons la vente de copieurs et de CDs pouvant comprendre une centaine de jeux. A ce propos, il existe des copieurs hybrides. En effet, il y a quelques années on pouvait trouver une machine permettant de faire tourner des jeux Super Nintendo, Coregraphx et Megadrive. Bref, tout est prévu pour copier, pirater, et lire les jeux. De plus, il arrive fréquemment qu'un soft sorte d'abord à Hong Kong avant d'arriver au Japon. (Ce qui explique la disponibilité de certains titres en import dans les magasins français le jour même de leur sortie au Japon). C'est aussi pour cette raison que des jeux pirates sont en vente alors que le titre vient tout juste de sortir sur le marché. Cette contrebande est une industrie florissante que nul ne peut stopper. Les sociétés tentent tant bien que mal d'arrêter l'hémorragie, mais le piratage répand sa gangrène à travers le monde.



Que risque un pirate ?

Le piratage permet d'obtenir des jeux à des prix beaucoup moins élevés que dans le commerce, mais il faut être conscient que cet acte est puni par la loi. On ne s'improvise pas pirate du jour au lendemain. Les sanctions sont très lourdes pour qui que ce soit qui essaye de reproduire des logiciels sans l'accord de la marque. On rentre alors dans le domaine de la contrefaçon.

- Article L 335.3 du code de la propriété Intellectuelle :

"...est également un délit de contrefaçon, la violation de l'un des droits de l'auteur d'un logiciel défini à l'article L 122.6."

Les sanctions sont très lourdes, plusieurs articles du code de la propriété intellectuelle sont très clairs (voir tableau). Il est tout à fait possible que les amendes et les peines soient plus ou moins importantes selon l'importance du délit, ainsi qu'en fonction de la décision du tribunal de grande instance.

On peut être pirate, mais on peut aussi être victime du piratage. Sachez qu'un jeu copié ne possède aucune documentation, aucun manuel d'utilisation. En cas de problème, le constructeur ne peut en aucune façon vous aider.

Toutefois, si le piratage est en vogue, c'est pour une simple et unique raison : le prix. Depuis que les consoles existent, on a toujours reproché aux constructeurs nippons de vendre leurs jeux trop chers. Même si certains s'efforcent de baisser leurs prix, ceux-ci restent encore trop onéreux par rapport au pouvoir d'achat des adolescents, qui sont les premières personnes visées. Il faut comprendre l'attitude d'un jeune qui a le choix de débourser d'un côté 100 F pour un jeu copié, et de l'autre 350 F pour un jeu vendu dans le commerce.

Nous arriverons à résoudre cet épingleur problème lorsque les grandes marques japonaises essayeront de mettre le jeu vidéo à la portée de toutes les bourses. Il faut savoir qu'au Japon, le piratage n'est pas aussi développé que dans la plupart des pays asiatiques. En effet, le prix des jeux est beaucoup moins élevé, et il baisse au fur et à mesure des semaines en fonction du succès qu'il rencontre. A titre d'exemple, il y a quelques semaines, on pouvait trouver Yoshi's Story à 130 F (prix d'achat fournisseur). Pourquoi ? Tout simplement parce que le titre de Nintendo n'a pas rencontré le succès escompté.

A méditer :

- Article L 335.4

Deux ans d'emprisonnement.
1 000 000 F d'amende.

- Article L 335.5

Fermeture totale ou partielle de l'établissement.

Fermeture définitive ou temporaire.
Durée : cinq ans

- Article L 335.6

Confiscation de tout ou d'une partie des recettes et produits.
Affichage du jugement et publication.

- Article L 335.8

5 000 000 F pour une personne morale.

Nintendo nous répond

Après avoir réalisé l'interview d'un pirate, nous avons pensé judicieux de contacter Nintendo France pour connaître leur avis sur le sujet, et sur les mesures qu'ils prennent pour lutter contre ce fléau. Nous avons interrogé Véronique Vasse, du service juridique Nintendo.

Etes-vous au courant de l'existence d'un copieur Nintendo 64 ?

Oui, nous avons déposé plainte depuis plusieurs mois, l'enquête est en cours.

Vous savez qu'il s'agit du Doctor 64 ?

Oui, il s'agit d'appareils de copiage spécialement conçus pour fonctionner sur une console Nintendo 64, et qui proviennent à ma connaissance de Hong-Kong pour ceux qui ont évidemment été saisis en France. Des appareils permettent de fabriquer de la contrefaçon de jeux Nintendo à partir d'une cartouche, pour les recopier de manière tout à fait illégale sur des CD.

Vous en avez saisis, mais où ? Dans des magasins, chez des particuliers... ?

Un peu partout, il y avait des gens qui faisaient du trafic de ce genre de produits, des commerçants...

Vous en avez trouvé chez des commerçants !

Oui, il le vendaient, je dirais sous le manteau, de manière très discrète. On s'est aperçu aussi de quelques adresses qui circulaient sur Internet à partir desquelles nous sommes intervenus tout de suite.

Il n'y avait que des Français ?

Ecoutez, je ne veux pas trop rentrer dans les détails tant que je n'ai pas obtenu le jugement.

Vous avez déjà démantelé plusieurs réseaux ? Vous avez démantelé un assez gros réseau il y a quelques années... ?

Il y a quelques années, le réseau qui avait été démantelé concernait des copieurs de jeux pour la console Super Nintendo. Au mois de Septembre est sortie une nouvelle console qui s'appelle Nintendo 64. On a dû faire face à une nouvelle forme d'appareil de copie (ndr : le Doctor 64) adaptés à cette nouvelle console. Nous luttons de manière assez drastique.

Il y a des éditeurs qui vous aident pour combattre le piratage, ou bien agissez-vous tout seuls ?

Non, je pense que tout le monde est concerné par ce fléau. Dans l'ensemble lorsque des éditeurs ont affaire à des contrefaçons, ils interviennent à leur niveau. Mais je dirais que c'est leur problème davantage que le mien.

Les peines encourues sont-elles moindres lorsqu'une personne utilise un copieur dans un but non commercial ?

Les sanctions... tout est à l'appréciation du juge. Je prends l'exemple de l'affaire des copieurs sur Super Nintendo qui concernait une vingtaine de personnes. Les amendes se sont chiffrées à plusieurs centaines de milliers de francs.

Il y a des textes en cours contre le piratage ?

Il y a déjà des textes existant en France, assez précis sur la contrefaçon de marque, de logiciels, de propriété intellectuelle. Après, les sanctions sont à l'appréciation des tribunaux, mais on peut dire que les tribunaux sanctionnent de manière assez ferme.

Mais en général, à chaque fois qu'il y a une affaire de contrefaçon la personne est sanctionnée de manière claire et nette quelle que soit sa situation, que ce soit un jeune, un commerçant...

Vous avez peut-être quelque chose à ajouter ?

Ecoutez, tout ce que je peux dire pour Nintendo, c'est que nous avons des équipes qui suivent toutes les actions de contrefaçon à travers le monde. L'union des forces des différents pays font que l'on démantèle un certain nombre de réseaux tous les ans. Il y a plusieurs dizaines de procès engagés à travers le monde concernant la contrefaçon. Il est clair que nous suivons cela assidûment...

Gameplay

lorsque l'on pirate...

Enquête

Nintendo nous répond

Après avoir réalisé l'interview d'un pirate, nous avons pensé judicieux de contacter Nintendo France pour connaître leur avis sur le sujet, et sur les mesures qu'ils prennent pour lutter contre ce fléau. Nous avons interrogé Véronique Vasse, du service juridique Nintendo.

Etes-vous au courant de l'existence d'un copieur Nintendo 64 ?

Oui, nous avons déposé plainte depuis plusieurs mois, l'enquête est en cours.

Vous savez qu'il s'agit du Doctor 64 ?

Oui, il s'agit d'appareils de copiage spécialement conçus pour fonctionner sur une console Nintendo 64, et qui proviennent à ma connaissance de Hong-Kong pour ceux qui ont évidemment été saisis en France. Des appareils permettent de fabriquer de la contrefaçon de jeux Nintendo à partir d'une cartouche, pour les recopier de manière tout à fait illégale sur des CD.

Vous en avez saisis, mais où ? Dans des magasins, chez des particuliers... ?

Un peu partout, il y avait des gens qui faisaient du trafic de ce genre de produits, des commerçants...

Vous en avez trouvé chez des commerçants !

Oui, il le vendaient, je dirais sous le manteau, de manière très discrète. On s'est aperçu aussi de quelques adresses qui circulaient sur Internet à partir desquelles nous sommes intervenus tout de suite.

Il n'y avait que des Français ?

Ecoutez, je ne veux pas trop rentrer dans les détails tant que je n'ai pas obtenu le jugement.

Vous avez déjà démantelé plusieurs réseaux ? Vous avez démantelé un assez gros réseau il y a quelques années... ?

Il y a quelques années, le réseau qui avait été démantelé concernait des copieurs de jeux pour la console Super Nintendo. Au mois de Septembre est sortie une nouvelle console qui s'appelle Nintendo 64. On a dû faire face à une nouvelle forme d'appareil de copie (ndr : le Doctor 64) adaptés à cette nouvelle console. Nous luttons de manière assez drastique.

Il y a des éditeurs qui vous aident pour combattre le piratage, ou bien agissez-vous tout seuls ?

Non, je pense que tout le monde est concerné par ce fléau. Dans l'ensemble lorsque des éditeurs ont affaire à des contrefaçons, ils interviennent à leur niveau. Mais je dirais que c'est leur problème davantage que le mien.

Les peines encourues sont-elles moindres lorsqu'une personne utilise un copieur dans un but non commercial ?

Les sanctions... tout est à l'appréciation du juge. Je prends l'exemple de l'affaire des copieurs sur Super Nintendo qui concernait une vingtaine de personnes. Les amendes se sont chiffrées à plusieurs centaines de milliers de francs.

Il y a des textes en cours contre le piratage ?

Il y a déjà des textes existant en France, assez précis sur la contrefaçon de marque, de logiciels, de propriété intellectuelle. Après, les sanctions sont à l'appréciation des tribunaux, mais on peut dire que les tribunaux sanctionnent de manière assez ferme.

Mais en général, à chaque fois qu'il y a une affaire de contrefaçon la personne est sanctionnée de manière claire et nette quelle que soit sa situation, que ce soit un jeune, un commerçant...

Vous avez peut-être quelque chose à ajouter ?

Ecoutez, tout ce que je peux dire pour Nintendo, c'est que nous avons des équipes qui suivent toutes les actions de contrefaçon à travers le monde. L'union des forces des différents pays font que l'on démantèle un certain nombre de réseaux tous les ans. Il y a plusieurs dizaines de procès engagés à travers le monde concernant la contrefaçon. Il est clair que nous suivons cela assidûment...

Gameplay

lorsque l'on pirate...

Enquête

Exclusif !

intERvieW d'UN pirAtE

Les pirates ne courrent pas les rues, surtout lorsqu'il s'agit de Nintendo 64. Il a fallu plusieurs semaines de recherche avant de pouvoir obtenir une interview exclusive avec l'un d'entre eux. En effet, la plupart ont refusé de répondre à nos questions.

Nous sommes quelque part en Europe. L'interview a lieu par téléphone. Après avoir laissé notre numéro à un intermédiaire, le pirate nous a recontactés pour l'interview. Celle-ci aura duré un peu plus d'une heure. Pour des raisons de sécurité la personne n'a pas voulu se dévoiler, afin d'éviter toutes représailles.

Peux-tu te décrire pour les lecteurs de GamePlay 64 ?

Tu as un nom, un pseudo ?

Je préférerais ne pas donner ni mon nom ni mon pseudo, j'ai déjà été fiché sous ce pseudo.

Tu as gardé le même ?

Justement, maintenant je travaille sans pseudo.

Que pirates-tu actuellement ?

Actuellement j'ai tout ce qui se fait pour les consoles en accessoires pirates. Aussi bien les CD que les copieurs, tout ce qui peut exister.

Depuis combien de temps exerces-tu cette activité ?

J'ai commencé à l'âge de quinze ans.

Sur quelle machine as-tu commencé ?

J'ai commencé sur Atari, c'est moi qui codais les intros des groupes de crack.

Si non, tu as un métier, tu exerces une activité ?

Je vais bientôt monter une société dans le secteur du jeu vidéo.

Tu vas vendre des jeux officiels ?

Oui.

C'est bizarre. D'un côté tu es pirate et de l'autre tu vends des jeux.

Tu n'as pas l'impression de tuer ta propre affaire ?

Non, je ne crois pas et de toute façon, je devrai cesser toute activité illégale à partir du moment où j'aurai ma société.

Le fait de pirater, c'est un métier ?

Euh... Ouais, pour l'instant ça gagne bien.

Tu peux donner un chiffre par mois ?

Ca peut aller de 50 000 à 60 000 F.

Lorsque la Nintendo 64 est sortie, est-ce que cela n'as plus ou

moins augmenté ton chiffre d'affaire ?

Lorsqu'elle est sortie, ça n'a pas vraiment changé, ça a plus ou moins changé lorsque le copieur est sorti.

Tu vends donc des copieurs.

Comment ça se passe ? Moi, je suis français, je possède une Nintendo 64 et je veux des jeux pirates.

Eh bien, je vends un copieur mais comme il est assez cher, je le vends avec deux CD, au total il y a 90 jeux.

Ils ne tournent pas tous sur Nintendo 64 ?

Si, si, entièrement sur Nintendo 64.

Oui, mais la logithèque actuelle ne comprend pas 90 jeux !

Si si, il y en a 90 mais il ne faut pas oublier les jeux de mah-jong japonais.

Quel est le prix si je veux m'en procurer un exemplaire ?

Euh... ça dépend, moi c'est un peu plus cher parce que c'est du matériel qui est un peu chiant à revendre, je prends plus de marge. Il faut compter 2500 F.

Avec les deux CD !

Non, sans les deux CD. C'est le minimum sur le marché. Personnellement je le vends 3000 F avec les deux CD.

Ensuite, les branchements sont-ils compliqués ?

En fait, ça se place sur le port extension qui est situé sous la Nintendo 64. Il faut tout de même savoir que le copieur peut fonctionner indépendamment. Il peut servir de lecteur de CD vidéo.

De quel copieur s'agit-il ?

C'est le Doctor 64, c'est le seul sur le marché actuellement.

On m'a parlé d'un nouveau copieur ?

Oui, le Z64... L'avantage de ce nouveau

modèle c'est qu'il fonctionnera avec un Zip. On peut télécharger les jeux, on n'a pas besoin de graveur.

Dans le pays où tu te trouves, il y a beaucoup de pirates ?

Non. En fait, ça dépend à quel niveau. Maintenant, ici tout le monde a son graveur. Tous les vidéo clubs louent des jeux Nintendo 64, Saturn, PlayStation à moins de 15 F les nouveautés.

Ce sont tous des jeux officiels dans ces vidéo clubs, tout est légal ? Il n'y a pas de jeux copiés ?

Non, pas de jeux copiés, tout le monde loue son jeu et va le copier chez lui. C'est à ce niveau que ça ne va plus, tout le monde se fait ses copies soi-même.

Tu es basé à..., mais tu as des contacts à l'étranger ? Est-ce qu'il y a d'autres personnes qui commandent des copieurs ?

Oui, je vends sur toute l'Europe et un peu outre-Atlantique.

Mais comment se déroulent les opérations ? Tu as des personnes qui s'occupent de prendre les commandes ?

Non, c'est directement par moi ! Je suis dedans depuis assez longtemps, j'ai une bonne réputation et c'est le bouche à oreille qui fonctionne.

Tu as un site Internet ?

Non pas du tout !

Et pour le paiement ?

Tout en liquide, toujours en liquide, comme ça il n'y a aucune trace.

Tu n'as jamais eu peur de te faire prendre ? Tu sais qu'il y a un réseau pirate Nintendo qui a été démantelé il y a quelques années ?

J'ai été pris trois fois et j'ai été justement pris dans ce groupe par la brigade de Paris. J'ai juste été interrogé en tant que témoin

pour apporter des informations.

A chaque envoi d'un nouveau copieur ou lorsqu'une nouvelle personne te contacte, n'as-tu pas peur de te faire pincer ?

Non. Ici, il y a eu un jugement d'une personne au sujet des copieurs. Ceux-ci ont été déclarés légaux. Cette personne était en procès contre Nintendo. Il a su jouer sur un détail d'un manuel d'utilisation qui indiquait la duplication pour usage personnel. Il a gagné le procès.

Tu n'as pas l'impression de tuer le marché du jeu vidéo ? Lorsque tu vends deux CD avec 90 jeux Nintendo 64, c'est 90 jeux en moins pour Nintendo.

Ouais, mais les gens ne vont pas forcément acheter les 90 jeux. Je suis même parfois très étonné car certaines personnes veulent absolument le jeu original. Sur PlayStation, Tomb Raider 2, je n'en ai pas vendu beaucoup, tout simplement parce qu'ils préfèrent l'original par souci de collection. Tekken 3, par exemple, je sais que les gens vont acheter l'original parce que c'est une valeur sûre.

On m'a dit que tu vendais des copieurs aux boutiques ?

Euh... Oui, mais c'est pas...

Je voudrais surtout savoir ce qu'elles en font ces boutiques ?

C'est vrai qu'il n'y a pas beaucoup de boutiques qui travaillent comme ça ! Elles les revendent car ici on est un peu plus libéral.

Tu l'as déjà fait en France ?

En France, non ! En France, je ne pense pas que cela soit possible.

Par le passé tu n'as jamais vendu des copieurs à des boutiques ?

Avant, il y avait des magasins sur Paris qui vendaient des Pro Fighter (copieur Super Nintendo) en vitrine.

C'était toi qui leur vendais, ils l'achetaient chez toi ?

Oui, ça se faisait aussi au Luxembourg.

Est-ce qu'un jeu Nintendo 64 n'est pas plus difficile à pirater qu'un jeu PlayStation ou qu'un jeu Saturn ?

Non, il n'est pas plus difficile. Dès sa sortie, le jeu Nintendo 64 est disponible sur Internet. On le télécharge dans le disque dur et il ne reste plus qu'à le graver. Après il va directement dans le Doctor 64. Ce qui est un peu embêtant, c'est le temps de téléchargement.

C'est-à-dire combien de temps ?

Ca dépend du taux d'affluence sur le site.

Combien de temps si le site n'est pas trop encombré ?

Allez, il faut compter entre une heure et quatre heures.

Il y a un jeu que l'on t'a plus demandé que d'autres ?

C'est exactement les mêmes demandes que dans le commerce.

Le dernier jeu qui a très bien marché, c'est Yoshi's Story.

Au niveau des copies, il y a des jeux plus difficiles à copier que d'autres ? Il y a des jeux qui ont posé des problèmes ?

Sur Nintendo 64, il y a quand même quelques jeux qui ont posé des problèmes. Il y a entre autres Diddy Kong Racing et trois autres jeux.

La première protection est apparue sur Mario Kart 64. On a craqué la protection en deux, trois heures. Pour Diddy Kong Racing ça a été plus difficile, il a fallu au moins trois, quatre jours avant d'avoir une bonne version.

Tu dis que vous avez craqué Mario Kart 64 en deux, trois heures, mais comment est-ce que vous vous y prenez ?

Pour Mario Kart 64, le jeu prend un format spécifique une fois qu'il est copié. C'est un fichier avec un entête qui décrit la taille du fichier, etc... Le problème sur Mario Kart, c'est que l'entête n'était pas correct une fois qu'il était copié. Il suffisait de reprendre l'entête d'un autre jeu de la même taille et de le recopier dessus.

On a réussi à obtenir l'adresse de la société qui vend des Doctor 64 en France ? Est-ce que tu connais ces personnes ?

Non, depuis quelques années je travaille tout seul. Par expérience j'ai appris que moins il y a de personnes au courant, mieux c'est.

Tu connais tout de même d'autres pirates ?

Ouais, évidemment mais moins qu'avant... avant je connaissais tout le monde. Maintenant, je dirais que c'est même plus possible ! C'est plus le même esprit !

C'est plus le même esprit... c'est-à-dire ? Avant tu le faisais par plaisir, et maintenant c'est pour l'argent ?

Avant c'était par plaisir, il y avait des "télé-copies parties", il y avait une ambiance. On faisait partie d'une certaine élite car tout le monde n'avait pas accès au téléchargement par modem. A l'époque il n'y avait pas Internet. Maintenant n'importe qui peut se connecter sur Internet et commander ce qu'il veut à Hong-Kong.

Maintenant, c'est donc pour l'argent ?

Maintenant c'est pour l'argent. Il n'y a plus d'ambiance, il n'y a plus de "copy parties".

maintenant c'est les "demos parties"... tout le monde joue sur PC, il y a trop de gens ! Il n'y a plus grand intérêt à rester en contact avec des pirates, parce que ça n'apporte plus rien.

Sur le territoire Européen, tu connais d'autres pirates ? Il y en a partout ?

Le plus strict, c'est quand même la France. Maintenant, plus on s'éloigne, plus il y en a. En Italie, par exemple, il y a encore moins de contrôle. Je dirais qu'il n'y a quasiment personne qui a des originaux (ndr : façon de parler) là-bas. Les magasins vendent des copies. Je pense que c'est une question de mentalité, ils sont plus cools, ils prennent moins au sérieux ce genre de choses.

Tu as déjà vendu des copieurs à des sociétés de jeux vidéo ?

Plus maintenant, mais j'ai travaillé avec des programmeurs.

Quelle société ?

...

En France ?

Oui, en France. Je vendais des Pro Fighter, mais c'était pas vraiment pour les programmeurs, pour faire des copies. C'était pour recopier les jeux, les désassembler pour retrouver les routines des autres programmeurs. Il ne faut pas voir que le côté négatif. Il y a beaucoup de gens qui ont commencé leur carrière de programmation grâce à ce type d'appareil. Ils faisaient leurs petits programmes sur PC pour ensuite les utiliser sur Doctor.

Et si je veux commander un Doctor maintenant... ?

Il faut compter trois, quatre jours.

Sinon, j'ai une adresse en France pour en commander, c'est à..., il le vend sous l'appellation de lecteur CD Vidéo.

Oui, je connais, ils le vendent officiellement. Lorsqu'ils l'envoient par la poste ils mettent du scotch partout où est indiqué "Back up Nintendo". Ils ne laissent que les informations sur le lecteur de CD Vidéo.

Tu n'as jamais eu de problèmes avec les Doctor 64, au niveau de la fiabilité ?

Sur les Doctor, il y a eu pas mal de problèmes au début parce que c'était un nouveau produit. Il y avait des problèmes au niveau du lecteur de CD, des back-ups qui n'étaient pas branchés... Maintenant il y en a un sur dix qui a un défaut.

Le pirate dont nous ne saurons jamais le nom nous quitte en nous laissant le numéro d'une boîte vocale.

Propos recueillis par Brice N'Guessan

Exclusif

Enquête

Doctor 64 : une machine illégale

C'est au bout de quatre jours que nous avons reçu un exemplaire du Doctor 64 que nous avions commandé auprès de notre pirate. La boîte est en piteux état, mais peu importe, c'est l'accessoire lui-même qui nous intéresse. Après avoir hâtivement enlevé le scotch qui renfermait le précieux objet, je découvre **la machine... illégale.**

Qu'est-ce que le Doctor 64 ?



Le Doctor 64 est une machine qui se contente de transmettre des informations. Il a pour principale fonction d'émuler une cartouche.

La Nintendo 64 lit directement les données provenant du Doctor 64. C'est pour cette raison que lorsque l'on débranche le Doctor 64 de la Nintendo 64, on ne contrôle plus vraiment le personnage : les informations ne passent plus. A titre d'exemple, nous nous sommes retrouvés avec un Mario sans jambes. L'accessoire permet aussi de lire des Video CD, un format en voie d'extension qui était utilisé pour CD-I.

Dans la boîte...

A mon grand étonnement, la boîte ne contient que très peu d'accessoires : le Doctor 64, un adaptateur, des prises cinch, une notice et une boîte comprenant deux CD.

Description

Sur le dessus de la machine, on retrouve des touches similaires à celles d'un lecteur de CD. A l'arrière, il y a six entrées cinch permettant de connecter le Doctor et la Nintendo 64 entre eux. Une entrée permet de le relier à un PC. Sur le côté gauche, on remarque une touche permettant de changer le signal : NTSC ou PAL. Enfin, c'est à l'extrême droite que vous pourrez brancher le câble d'alimentation. La touche de mise sous tension est à droite sur la face avant. Il est possible de brancher un casque, dont vous pourrez régler le volume grâce à la molette.





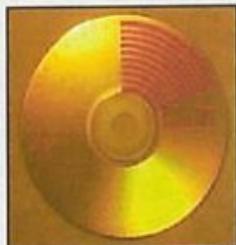
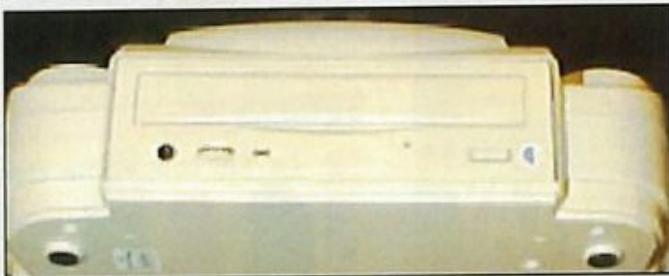
Le design

Il n'a rien à envier aux machines des constructeurs nippons. Le copieur reprend par endroits le design de la Nintendo 64 (surtout la partie supérieure). Et pour cause, c'est ici que vient se loger la Nintendo 64.

La taille est très proche de la console de base, en revanche le Doctor 64 est beaucoup plus épais.

Le chargement des CD est frontal, contrairement à la PlayStation et la Saturn, où celui-ci s'effectue par le dessus.

Au dos du Doctor 64 on trouve le nom de la machine, celui de la société qui la fabrique, ainsi que le numéro de série.



Les CD

Nous avons donc reçu deux CD, comprenant 90 jeux ! Ils sont similaires aux CD vierges que l'on trouve dans le commerce et n'ont absolument rien de particulier.

Le branchement

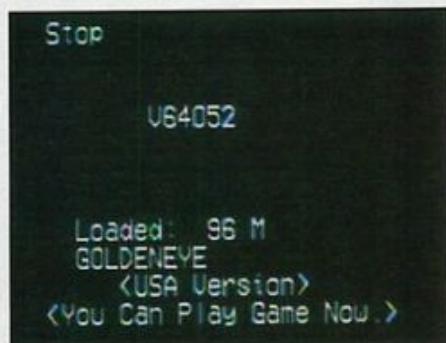
La notice est en chinois et en anglais, mais cela n'a pas posé de problème pour les branchements. La Nintendo 64 se branche sur l'accessoire grâce à l'extension située sous la machine.



Jouer

Pour jouer à un jeu il faut tout simplement choisir la ligne de code correspondant au titre de votre choix. Par exemple, GoldenEye correspond au code 64052. Une fois sur la ligne, il faut appuyer sur la touche "play". C'est à cet instant que le programme se charge.

Une fois les informations transmises, on peut mettre la Nintendo 64 sous tension. Le jeu débute normalement, il ne reste plus qu'à jouer.



U64040	U64041
U64042	U64043
U64044	U64045
U64046	U64047
U64048	U64049
U64050	U64051
U64052	U64053
U64054	U64055
U64056	U64057
U64058	U64059
(PAGE 3)	

188 jeux !

Une fois le Doctor allumé, il faut lancer le CD grâce au bouton "Play". On arrive sur une liste de codes incompréhensibles, correspondant aux différents titres. Notre pirate n'avait pas tout à fait raison, il n'y a pas 90 softs Nintendo 64, mais 98. Il faut préciser qu'une compilation comprend 90 anciens jeux : Pacman, Donkey Kong, Centipede...etc. Au total, il y a 188 jeux répartis sur deux CD. Sur les deux CD que nous avons reçus figuraient les dernières nouveautés : Yoshi's Story, Aero Gauge, WCW Vs NWO...