



Plutôt que de rabâcher une énième fois la même rengaine, nous avons demandé à Nicolas Choukroun de vous livrer ses réflexions sur le sujet. Programmeur de jeu professionnel et lui-même passionné par les jeux micros, Nicolas occupe une situation particulière puisqu'il vit de ses programmes et devrait donc voir les pirates comme des ennemis. Pourtant... Nicolas est directement allé voir l'ex-plus grand groupe de pirates français : Ackerlight !

Dernièrement, cette équation a fait couler beaucoup d'encre. Avant, le piratage était un sujet tabou. On attendait avec impatience le samedi après-midi pour aller copier une dizaine de « news » chez un copain. On parlait des jeux qui vont sortir, de ceux déjà sortis, « Dis, tu as vu ce super game ! », « Bof moi j'aime pas, je préfère le dernier machin, il est plus jouable.... ». Sans honte, on se passait les softs comme on dupliquerait le dernier 45 t. de Simple Minds ; il y avait une bonne ambiance, pas de question de fric. C'était le bon temps... Les pirates sont devenus des bandits dangereux qui menacent la micro. A entendre certains, les éditeurs ne gagnent plus un radis, les développeurs sont au chômage, les softs sont trop chers ! Les copieurs sont une véritable calamité qui s'abat sur notre pauvre monde, pire que le sida !

L'article de Nicolas Choukroun fera probablement des vagues comme elle en a déjà soulevé à la rédaction, partagée entre les « funs » et les « légalistes ». Si le plaisir de transgresser une loi sert à elle-même de justification, qu'on le prenne partout où c'est possible : dans le métro et les trains (cela n'empêche pas les rames de circuler), au cinéma (après tout, que le film soit projeté pour un pékin ou cent, c'est pareil) et à la piscine puisque personne ne manquera d'eau.

Quant aux professionnels, qu'ils ne publient que des listings ! Mais là, on touche au point sensible du piratage : la facilité. Photocopier des liasses de centaines de feuilles, c'est autrement plus dissuasif que la copie d'une disquette ! D'ailleurs, le piratage existe-t-il dans la littérature ? Trois Carambars à qui me trouvera une copie de l'Encyclopedia Universalis !

Tous pirates !

LE DRAPEAU NOIR FLOTTE SUR LA DISQUETTE

Le plus grand tabou de l'informatique, c'est le piratage ! Editeurs, revendeurs, programmeurs, journalistes, tous sont d'accord pour dénoncer ce fléau. Sauf l'utilisateur, qui voit lui son intérêt immédiat : pourquoi payer parfois plus de 300 F pour un simple jeu ?

Les coups bas pleuvent. Un programmeur s'endeuille de ces 100 000 lignes d'Assembleur finalisées piratées en une semaine, les utilisateurs l'insultent en retour. Un journal monte un dossier sur le sujet, ses records de ventes explosent. Tout le monde exulte, enfin ça bouge ! On dit tout et n'importe quoi, et, dans la foulée, l'APP, pour rappeler que la loi existe, décide d'effrayer quelques gamins de 15 ans, avec sirènes de police et menottes aux poignets. Bientôt on pourra peut-être lire dans les commissariats « Recherche Individu dangereux, 12 ans, a copié trois softs. Attention, il est armé d'un hard copieur 2.1 et n'hésitera pas à s'en servir ! »

Voilà ! Les réunions chez les copains ont désormais des airs de colloques terroristes. Chacun a peur d'être piqué, adieu l'atmosphère bon enfant. La parano s'installe. « Untel s'est fait avoir à Toulouse, il en a eu pour 100 000 F. » Les bruits cou-

rent, la justice frappe (et souvent dur !) et les gens flippent.

Dites-moi, ça nous mène où tout ça ? Qui n'a pas une copie pirate chez lui ? Pas même un utilitaire, un débogueur, un formateur ? Certains éditeurs qui travaillent avec... un original du GFA Basic (ou de Deluxe Paint) et vingt ou trente copies pirates. Dites, Messieurs les éditeurs, si vous, vous n'achetez pas les programmes sur lesquels vous travaillez, pourquoi les utilisateurs en achèteraient-ils pour jouer ? Je pose la question : y a-t-il un seul éditeur qui puisse jurer qu'aucun de ses programmeurs ne travaille avec des copies pirates ?

Non, ce qui tue la micro, et cela tout le monde est d'accord pour le dire ; c'est la revente. Fini le troc sympa, le commerce est de la partie !

En effet, les pirates eux-mêmes sont scandalisés quand des crétins se font du fric sur le dos des éditeurs, et cela ouvertement. Lu dans les petites annonces : « Echange et vente de softs sur Amiga ». Si on lit entre les lignes, cela donne : « Si tu as un logiciel que j'ai pas, on échange, sinon, tu payes ! »

Alors s'il vous plaît, Messieurs les journalistes, Messieurs de l'APP, Messieurs les Editeurs, et tous les scandalisés de la terre, cessez de brasser de l'air inutilement, ne gaspillez pas votre énergie à faire tomber la honte sur des gamins qui agissent pour le fun. Enlevez vos lunettes noires, il faut

nuît ! Braquez vos projecteurs vers ceux qui vendent, et cette fois, ne vous trompez pas de cible !

Nicolas Choukroun, programmeur professionnel

Pour la première fois, on a demandé leur avis aux intéressés. Nous avons interviewé ceux qui constituèrent le plus gros groupe français sur Amiga. Ils étaient à Paris en septembre pour une conférence de presse où ils présentaient avec E.A.M. leurs premiers jeux édités sous le label Ackerlight. Nous avons profité de l'occasion pour engager la conversation.

Nicolas Choukroun. Bonjour, j'ai entendu un bruit comme quoi vous continuez à pirater. Qu'en pensez-vous ? Ackerlight. C'est faux, ultra faux. Nous avons arrêté définitivement en janvier de cette année. Depuis, nous n'avons plus rien déplombé. Il y a beaucoup de racontars, de gens qui se sont faits passer pour nous, mais, maintenant on en a marre. Que tout le monde le sache, Ackerlight est désormais une société d'édition.

N.C. Comment en êtes-vous arrivé à pirater ?

Ack. Au début sur Amiga, il n'y avait rien, à part deux démos ridicules. Pas même de docs. On s'est rencontrés grâce aux petites annonces et on a pris contact avec l'étranger, notamment l'Allemagne. Là-bas, on nous a envoyé des petits jeux et des utilitaires. Contrairement à ce qu'on pense, si l'Amiga a pris son essor, c'est bien plus grâce aux pirates qu'aux éditeurs. Qui a fait les superbes démos qui ont réellement montré les capacités de la machine ?

N.C. Le piratage est un phénomène qui prend de l'ampleur. A qui la faute ?

Ack. La faute revient aux pirates, bien sûr, mais c'est pas tout. Si les éditeurs faisaient les protections dignes de ce nom, cela les réinerait.

N.C. Les protections sont nulles ?

Ack. (rire général). Il nous faut dix minutes pour déplomber 60 % des jeux. Les français sont les plus lamentables, à part libédo qui était bien protégé, tous les autres softs sont déplombés en moins de deux. Voilà, c'est fait même les yeux fermés. A l'étranger c'est guère mieux, à part Dragon's Lair qui a tenu six mois : c'est le record. Les éditeurs devraient faire plus affe car, si la protection tient plus d'un mois, les pirates moyens se découragent, seuls les meilleurs continuent.

N.C. C'est donc possible de sortir un jeu qui ne sera pas déplombé ?

Ack. (rises) Non bien sûr, mais comme un jeu se vend trois mois avant d'être

dépassé, ça vaut peut-être le coup de faire un petit effort sur la protec. Non ?

N.C. Les pirates déplombent TOUS les jeux ?

Ack. Oui. S'il est super, c'est une compétition, c'est au premier qui y arrivera. S'il est nul, ils rendent un service à l'acheteur en lui évitant de se faire avoir.

N.C. Pourquoi avoir arrêté ? C'est l'APP qui vous a fait peur ?

Ack. Non pas vraiment, c'est plutôt une conclusion logique. On a découvert la bécane en crackant, et maintenant on a grandi. Développer ses jeux est plus rentable quand on sait qu'à une époque, on dépensait 500 F de frais de port par semaine, et qu'on voyageait dans toute l'Europe. On faisait ça bénévolement, sans autre compensation que le fun. Certains d'entre nous ont même raté leurs études, mais on ne regrette rien, c'était une expérience fantastique.

N.C. Quelle est l'organisation d'un groupe de pirates ?

Ack. Il y a celui qui arrive à avoir les originaux, qui le file au cracker qui le déplombe et qui le passe à quelqu'un qui fait l'intro. Une autre personne assemble le tout et remet le master fini à la duplication ! (éclat de rire général). Parfois même on mettait des étiquettes !

N.C. Et vous les vendiez ?

Ack. (l'air grave) Non ! Ceux qui vendent sont des salauds. Ils ne font rien, ils se contentent de récupérer des copies à droite et à gauche. Ce sont des profiteurs. Nous, on faisait ça comme un défi, sans penser au fric.

N.C. Qui alimente les pirates en originaux ?

Ack. Plein de gens. Certains programmeurs dans des boîtes américaines par exemple. Ou alors, nos contacts à l'étranger ; et puis surtout, les commerçants.

N.C. Les commerçants sont mouillés ?

Ack. Ils sont noyés tu veux dire ! Ce sont de véritables ruches à pirates, ils fournissent des originaux, et vendent parfois des copies ! C'est scandaleux, mais on comprend, les pirates sont des acheteurs potentiels. En échange de certains originaux, on leur montrait les previews plusieurs mois à l'avance. Ça leur permettait de savoir si le jeu allait vraiment être bon et si ça valait le coup pour eux d'en commander beaucoup...

N.C. Et les éditeurs ?

Ack. Ils sont coupables de ne pas assez protéger les programmes ! Certains ont passé des accords avec les pirates. Ils leur envoient un original, en échange le groupe ne le pirate pas. Mais à notre connaissance, ils ne les ont jamais soudoyés.

N.C. Et les utilisateurs ?

Ack. Ils sont contents ! Il faudrait baisser

le prix des originaux et augmenter le prix des disquettes vierges ! (rises).

N.C. Actuellement, où en est le piratage ?

Ack. Maintenant, c'est les BBS qui marchent bien. C'est un serveur un peu comme le minitel mais en plus rapide (9600 bauds). Il suffit d'avoir un modem et on peut télécharger n'importe quel programme des U.S. via le Canada. Il existe des codes qui permettent de ne rien payer ! C'est pratique, et en un jour un programme est déplombé et envoyé dans le monde entier. C'est le réseau de distribution le plus puissant du monde.

N.C. Que s'est-il passé avec l'APP ?

Ack. Perquisitions, garde à vue, on fouille tout chez toi. De chez nous, ils sont partis avec dix disquettes dont sept originaux ! Ce qui est chiant, c'est les rumeurs. On nous a traité comme des voleurs. Depuis, pas de nouvelles. Pourquoi s'en prendre aux pirates ? Tout le monde trempe là-dedans. Les gens dangereux sont ceux qui vendent des copies. Les journaux devraient faire plus attention aux annonces qu'ils publient. Ça pue l'hypocrisie, c'est pourquoi on a arrêté, maintenant on va développer. Nous ne sommes pas les premiers, les éditeurs devraient peut-être travailler avec les crackers, ce sont d'excellents programmeurs. Sword of Sodan, Dragon's Lair. L'émulateur Mac par exemple sont l'œuvre d'ex-pirates. Seul E.A.M. s'est intéressé à nous. Nous encourageons tous les pirates à faire de même.

N.C. OK, bienvenu dans le monde des pro, on se reverra bientôt pour les premières previews de vos jeux : Wings of Glory et The Last Riders of Wind.

Propos recueillis par Nicolas Choukroun

Les petits génies « pirataient »...
L'équipe de recherche de la compagnie de gendarmerie...
La police interrompt une « copy party » à Colmar
Plusieurs centaines de disquettes saisies
ALERTE AUX PIRATES SUR L'INFORMATION