

# Nintendo frappé par le danger des 'modchips'

Les « *modchips* » sont le nouveau cheval de bataille du Nippon. Ces chipsets ou puces généralement fabriqués en Asie permettent de modifier les consoles de jeu, ici la Wii, pour lire des jeux craqués et diffusés par des réseaux de pirates via les applications de P2P, les sites de torrents ou les channels IRC.

Selon le communiqué du géant nippon : « *Les puces modifiées (modchips) contournent les systèmes de sécurité inhérents à vos produits Nintendo.* »

Ces puces sont généralement installées par des revendeurs peu scrupuleux, et d'ailleurs certaines boutiques du centre de Paris proposent à certains de ses clients de « confiance » que cela démange, une installation discrète de ces puces contre quelques dizaines d'euros.

La manipulation n'est pas complexe, mais les joueurs invétérés préfèrent généralement la confier à une personne d'expérience.

Pour la placer dans la machine, il est nécessaire de démonter le produit et, dans certains cas, de retirer certains composants. Et pour certains joueurs le jeu en vaut la chandelle puisque ces modchips coûtent entre 50 et 60 euros, soit presque le prix d'un jeu...

Ils oublient malgré tout que s'ils se font épingler avec des jeux pirates et une machine modifiée ils encourent une amende avoisinant les 4.000 euros. Les magasins qui proposent ces chipsets risquent eux une amende pouvant atteindre les 30.000 euros, et en plus ces manipulations entraînent à long terme une perte de clientèle.

Nintendo rappelle que : « *L'utilisation de puces modifiées rend la garantie du fabricant nulle. Qui plus est, l'installation d'une puce modifiée peut endommager le fonctionnement d'une console Nintendo et, dans certains cas, la rendre impossible à réparer.* »

Les puces modifiées sont considérées illégales dans certains pays, dont les États-Unis, le Royaume-Uni et Hong Kong. La plupart des pays européens ont également déjà adopté des lois interdisant le contournement de mesures technologiques sur la base de la protection du copyright.

Reste qu'en France, il existe un certain vide juridique sur le sujet des modchips dans la mesure où s'ils sont installés pour utiliser des logiciels libres sur la console, ils sont parfaitement légaux.

Nintendo qui met la pression sur les pirates envisage malgré tout de vendre **14 millions de Wii d'ici à la fin 2007.**

Les modifications hardware des consoles est une plaie pour les constructeurs depuis le lancement des premières machines utilisant les CD. La PlayStation One de Sony a ainsi été la première à être modifiée pour lire les jeux craqués.

Nintendo a longtemps été épargné car le fabricant proposait des machines lisant des cartouches. Mais désormais, le père de Mario doit affronter le marché noir des hackers.

Enfin, les consoles portables sont également visées puisque une modification logicielle assez simple permet de stocker des jeux pirates sur la carte mémoire de la PSP de Sony.