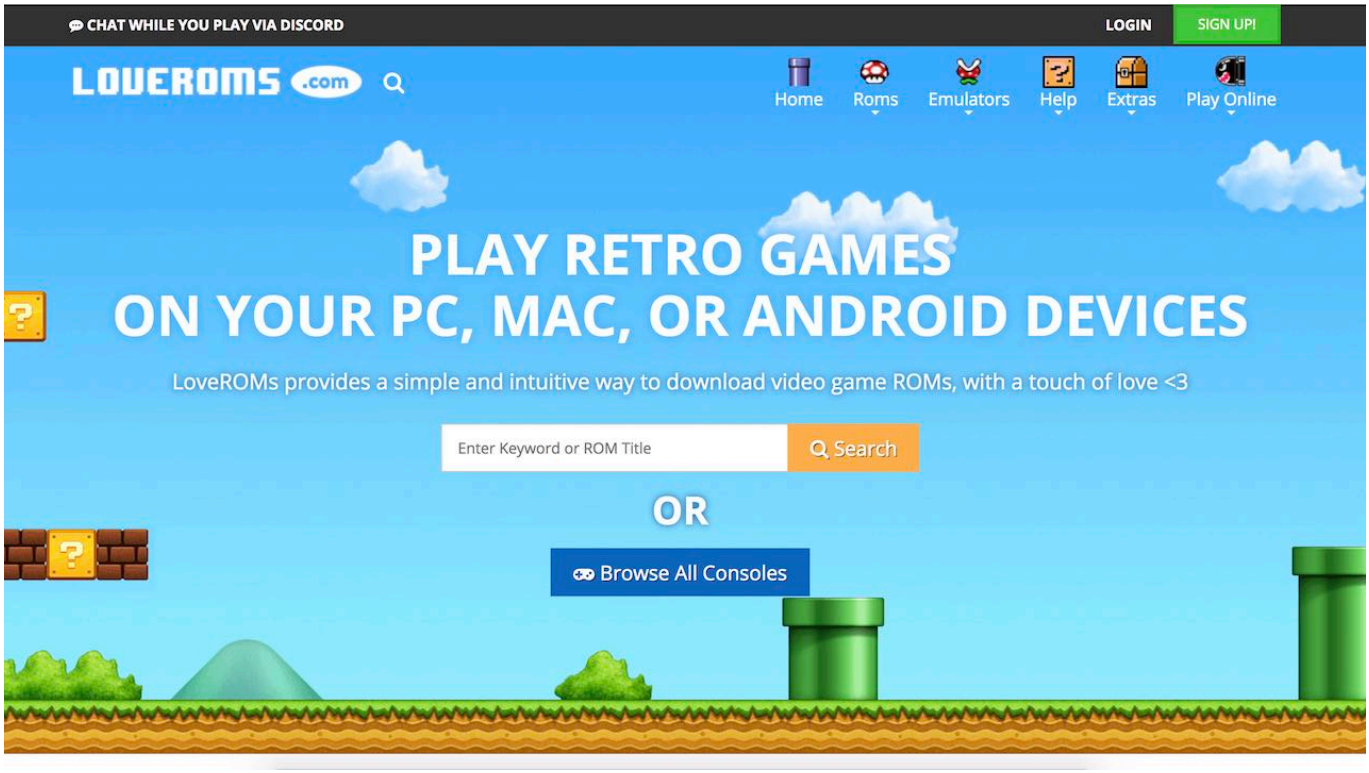
Nintendo e i recenti sviluppi sull’emulazione

In queste settimane il mondo del retrogaming ha subito una scossa tellurica senza precedenti; il più grande sito di emulazione, **emuparadise.me**, ha rimosso l’intera sezione download di **ROM**, **ISO** e **emulatori**, decretando così la fine della sua storia, preziosissima nel recupero di titoli che altrimenti sarebbero andati perduti. Dietro a una simile decisione c’è la “minaccia **Nintendo**” che ha fatto causa ai siti **LoveROMs** e **LoveRETRO** per aver violato il loro copyright, in quanto non solo lo stile del sito faceva largo uso delle proprietà intellettuali della compagnia giapponese ma il sito si presentava, più che come un un sito di emulazione, come una sorta di skin somigliante ai canali ufficiali **Nintendo** o qualsiasi altro store digitale proposto con le console casalinghe (ovviamente, però, il tutto era ceduto gratuitamente). In seguito alla chiusura della sezione download di **Emuparadise**, la cui unica fonte di sostentamento erano le donazioni volontarie degli utenti, altri siti di emulazione potrebbero far lo stesso per non evitare conseguenze legali e i retrogamer di tutto il mondo riversano la propria rabbia alla responsabile di tutto ciò, che è ovviamente la casa di Kyoto. Ma cosa è in potere della compagnia giapponese e che ne sarà del futuro dell’emulazione? Quali sono i veri effetti che una mossa del genere potrebbe portare alla comunità di retrogaming? Proviamo ad analizzare i fatti che hanno portato a questi nuovi inquietanti eventi.

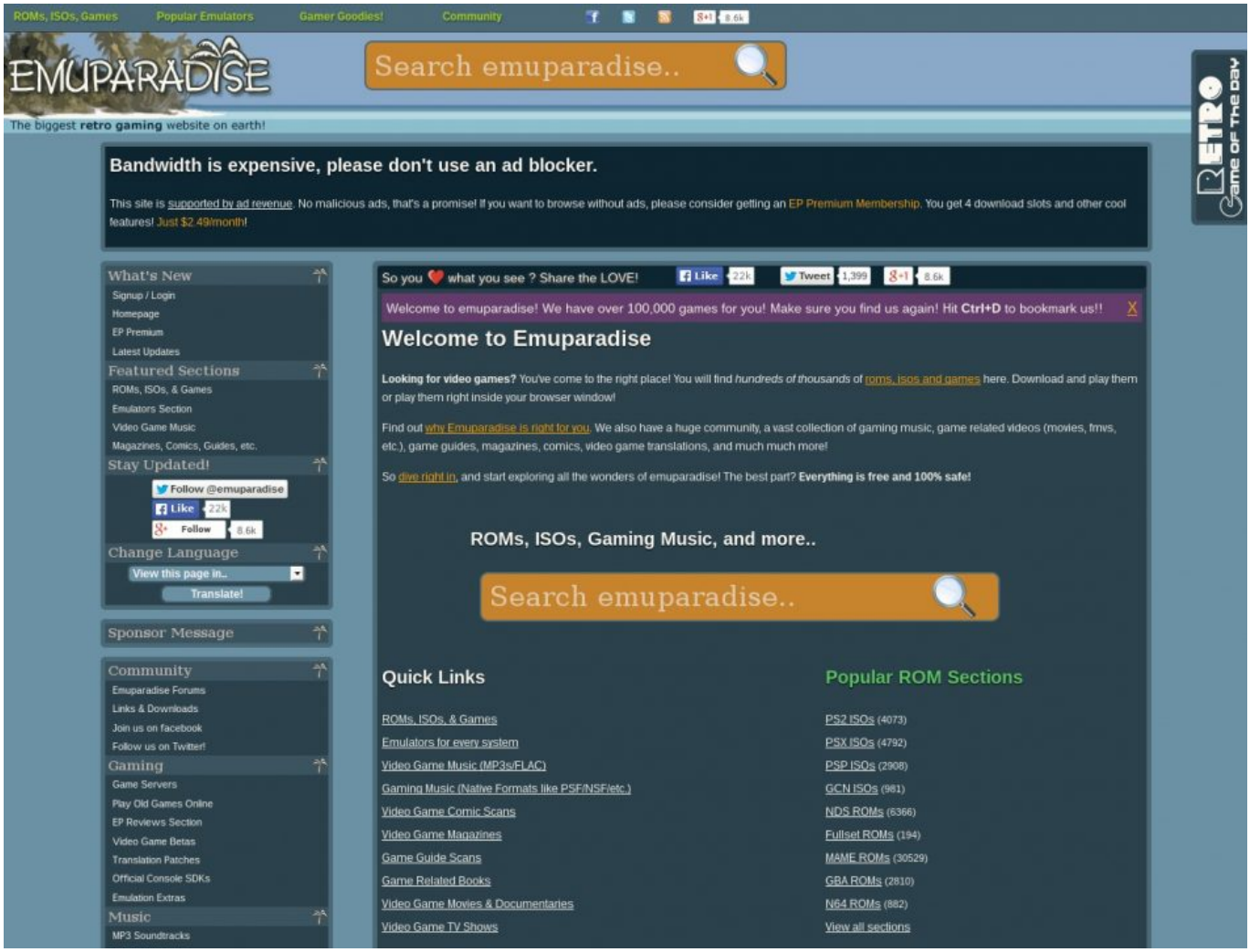
Le cause e gli effetti

Per capire le cause della querela da parte di **Nintendo** a **LoveROMs** e **LoveRETRO** basta guardare qualche screenshot degli ormai defunti siti: sin dalle homepage è possibile notare i paesaggi presenti nei ***New Super Mario Bros.*** e la presenza di altre proprietà intellettuali nonché, nelle sezioni ROM, le boxart dei giochi da scaricare, come un vero e proprio servizio di streaming a pagamento. Nei più normali siti di emulazione, come in **Emuparadise**, ci sono solamente liste che mostrano solamente i

titoli dei videogiochi che vogliamo scaricare e gli screenshot e/o box-art appaiono una volta che il link ci rimanda alla pagina del download. Per il resto, l'unica altra cosa di proprietà di **Nintendo** su **Emuparadise**, al di là delle ROM, è giusto un vettoriale di **Samus Aran** in basso a sinistra nella home.



Per quanto **Nintendo** sia stata tempestiva nel far causa a **LoveROMs** e **LoveRETRO** senza pensare alle conseguenze, i due siti gemelli non hanno mai considerato di stare usando materiale protetto da copyright riguardo la skin delle loro piattaforme. Il fulcro della causa sono ovviamente le **ROM** ma è anche vero che se si avvia un sito del genere, la cui legittimità dello scopo si trova in una zona grigia (senza contare che le leggi sul copyright e il libero download cambiano da paese a paese), bisogna anche provare ad alzare meno polveroni possibili e rimanere nell'ombra più che si può. Adesso, come effetto, **Emuparadise** e altri grossi siti di emulazione, come **The Isozone**, stanno chiudendo le proprie sezioni download per evitare che **Nintendo** possa far loro causa per gli stessi motivi; è difficile dire che siano nello stesso "torto" di **LoveROMs** e **LoveRETRO** ma, preventivamente, è stato meglio rimuovere le ROM dai loro siti e continuare a esistere come comunità per il retrogaming. Ma adesso: cosa succederà alla scena dell'emulazione?



Una nuova scena?

Vogliamo ricordare, come prima cosa, che **Emuparadise**, **LoveROMs** e **LoveRETRO** sono siti i cui proprietari si trovano negli Stati Uniti e dunque, da cittadini americani, devono rispettare le leggi del loro paese, le stesse che permettono inoltre a **Nintendo** di compiere azioni legali (e che dopo commenteremo). Per tanto, anche se lo scenario attuale può sembrare desolante, l'emulazione continuerà a esistere anche senza **Emuparadise** e **The Isozone.** Il problema principale per chi usa **Everdrive** per le console o semplicemente chi scarica anche solo per provare determinati titoli per poi comprarli su **Ebay** o nelle piattaforme legali che offrono titoli retro sarà semplicemente legato a sicurezza, reperibilità e accessibilità. **Emuparadise** per anni è stato sinonimo di emulazione, offriva (con buona probabilità) il più grosso database per ciò che riguardava le console precedenti alla settima generazione di console, ovvero quella di **PlayStation 3** e **Xbox 360** (esisteva una sezione per il **Nintendo Wii**), offriva i titoli per **Satellaview**, *add-on* per il **Super Famicom** che consentiva di utilizzare giochi esclusivi via satellite e mai più messi in commercio, titoli di sviluppatori in attività e defunti come la **Toaplan** che non hanno mai più rivisto un secondo rilascio, neppure per la **Virtual Console,** e, cosa più importante in simili siti, era libero da ogni rischio di phishing, malware o qualsiasi altro elemento per i PC di coloro che volevano solamente giocare a qualche gioco pixelloso; inutile a dirlo, **Emuparadise** non monetizzava in alcun modo e le donazioni servivano primariamente a pagare il dominio e i server che contenevano l'enorme database.
Esistono ancora altri siti di emulazione in altri paesi (e dunque in altre lingue), senza contare l'incontenibile scena dei torrent in cui possiamo trovare un sacco di materiale ma il problema per gli appassionati rimane: saranno abbastanza sicuri? Saranno abbastanza forniti? Cosa succederà alla

scena degli hack e delle traduzioni che hanno portato in occidente titoli, come ***Mother 3***, di cui **Nintendo** ignora la domanda da anni? Che ne sarà dell'emulazione **non-Nintendo**? Che ne sarà della scena del **MAME** che ha preservato un'infinità di titoli che altrimenti sarebbero andati persi per sempre? Che ne sarà della scena del **MSX**, avviata persino dall'ideatore stesso dello standard **Kazuhiko Nishi**? Che ne sarà dei giochi **3DO**? Ci sono un sacco di domande alla quale per ora è impossibile dare risposte; l'unica plausibile, sebbene abbia una risposta abbastanza semplice, è quella di aspettare che finisca la tempesta e di lasciare che la scena dell'emulazione si riformi tenendo conto degli eventi che hanno portato a chiudere i maggiori colossi del web. Forse negli Stati Uniti, epicentro degli scontri, si dovrà in futuro ricorrere a indirizzi VPN e relegare una nuova scena all'interno del deep web, probabilmente non sarà così in Stati come la Russia, in cui la scena degli scambi virtuali fila liscia come l'olio; per ora l'emulazione vede giorni bui ma, come si dice spesso, "ciò che arriva in rete, rimane in rete" e perciò, secondo noi, è solo una questione di tempo perché l'emulazione torni forte e affidabile come prima (insomma, **Nintendo** per anni non ha nemmeno considerato il problema, è possibile che non lo considererà più neanche il futuro).

La voce del padrone

Per quanto si possa condannare **Nintendo** per ciò che stanno facendo ai siti di emulazione, la grande N ha tutte le basi per procedere: sui giochi proposti in quei siti possono accampare diritti, si tratta delle loro proprietà intellettuali e pertanto possono bloccarne la diffusione. Per quanto romantiche possano sembrare frasi come "i giochi appartengono alla community dei videogiocatori", i giochi non sono di dominio pubblico e nessuno può permettersi di diffondere le IP di qualcun altro senza consenso, anche di fronte all'imprescindibile fatto che, se servizi come la **Virtual Console** o **Xbox Live Arcade** hanno avuto il loro successo, lo devono alla scena dell'emulazione preesistente. Il problema principale adesso, per **Nintendo**, sta nel restituire ai fan tutto ciò che hanno fatto sì fosse rimosso dai siti per l'emulazione e renderli di nuovo disponibile, sia per il bene degli sviluppatori e sia per i fan che vogliono quei giochi; pensate al solo ***Super Mario Sunshine***, sequel di ***Super***

Mario 64, rimasto relegato al **Nintendo Gamecube** e che non ha mai visto il rilascio in nessuna console di generazione successiva. Alla luce di questi fattori, sorge spontanea una gigantesca domanda: riuscirà **Nintendo** a preservare la sua stessa libreria di titoli per il suo bene, quello degli sviluppatori e quello dei fan? Per ora la console principale della compagnia di Kyoto, il **Nintendo Switch**, non propone nessun titolo proveniente dalle loro vecchie console (solamente alcuni giochi arcade delle librerie Neo Geo e qualche altra piccola rarità) e gli unici canali ufficiali, ovvero la **Virtual Console** per **Wii** e quella più magra del **Wii U**, semplicemente non hanno vita lunga. **Nintendo**, nel compensare la fame di retrogaming nei fan, sta costruendo un servizio simile al **PS Plus** e al **GamePass** di **Microsoft** da lanciare insieme al servizio online di **Switch** ma purtroppo parliamo solamente di una manciata di titoli al mese (con l'aggiunta, per alcuni, del multiplayer online) che non rimarranno nella memoria delle console dei giocatori; i titoli per ora riguardano solo il **Nintendo Entertainment System** ma tutti i giocatori si chiedono la stessa cosa: e i giochi per **Super Nintendo**, **Nintendo 64**, **Gamecube**, **Wii**, **Sega Mega Drive**, **Commodore 64**, **PC Engine**, insomma, tutte le console che abbiamo visto sulla **Virtual Console**? Per i possessori delle console **Nintendo** la situazione non è affatto rosea e probabilmente nemmeno gli iper-popolari **NES** e **SNES mini** (che si avvalgono per altro delle **ROM** caricate nei siti di emulazione e non dei codici madre originali) potranno mai risolvere la situazione in loro favore, nemmeno se un giorno verranno resi disponibili tutti i titoli tolti ai siti di emulazione perché nessuno avrà modo di provarli (e per le nuove generazioni di giocatori, che non guardano questi giochi con lo stesso occhio nostalgico di alcuni, serve davvero un canale di prova). **Nintendo** perora avrà vinto la battaglia ma tutti sanno che è una guerra che non potrà mai vincere del tutto, nemmeno offrendo il miglior servizio di streaming o vendita per il retrogaming; potranno anche uscirsene a testa alta offrendo persino agli sviluppatori una soluzione che possa far sì che monetizzino sui loro vecchi titoli ma l'emulazione è semplicemente un movimento troppo diffuso per estinguersi, e saprà trovare contromisure. Non ci resta che aspettare e vedere l'epilogo di questa storia, sia per **Nintendo** sia per la scena dell'emulazione.