

Nintendo e i recenti sviluppi sull'emulazione

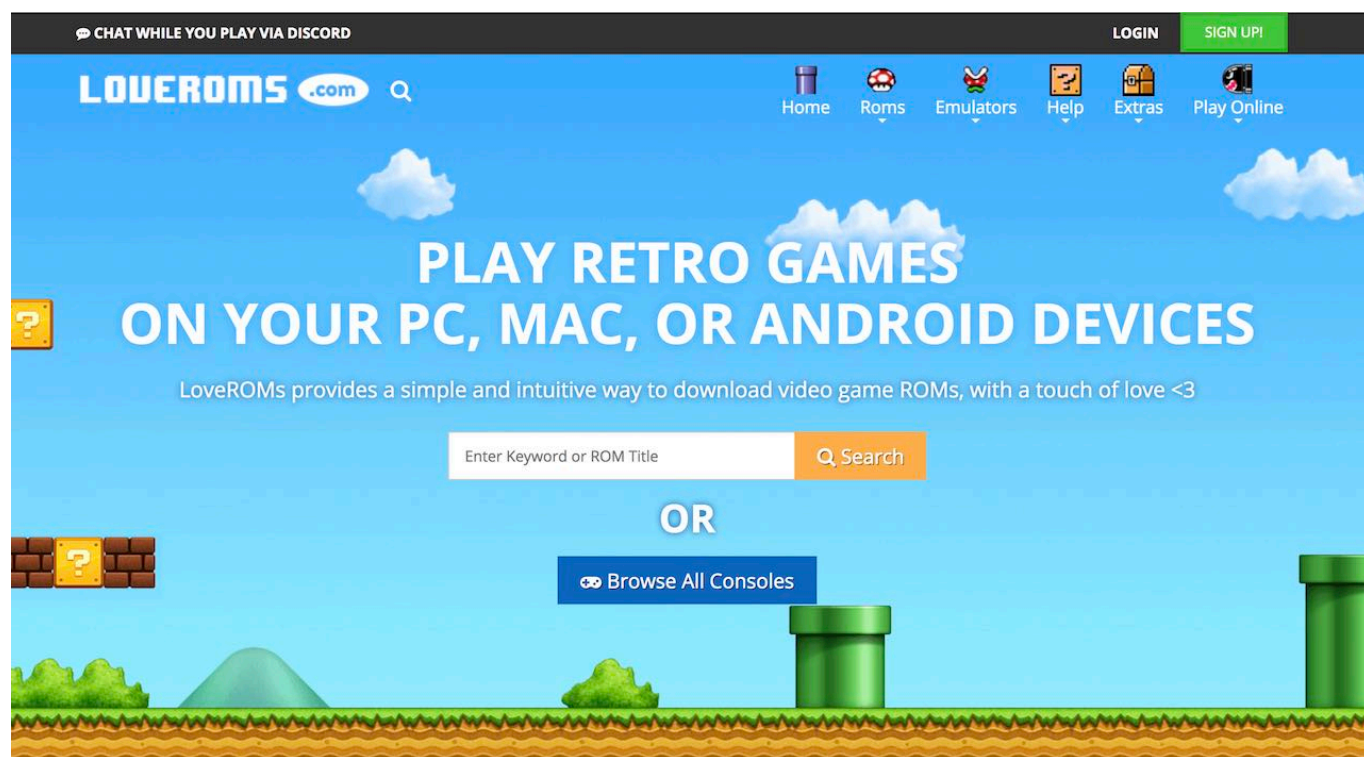
In queste settimane il mondo del retrogaming ha subito una scossa tellurica senza precedenti; il più grande sito di emulazione, emuparadise.me, ha rimosso l'intera sezione download di **ROM**, **ISO** e **emulatori**, decretando così la fine della sua storia, preziosissima nel recupero di titoli che 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 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.



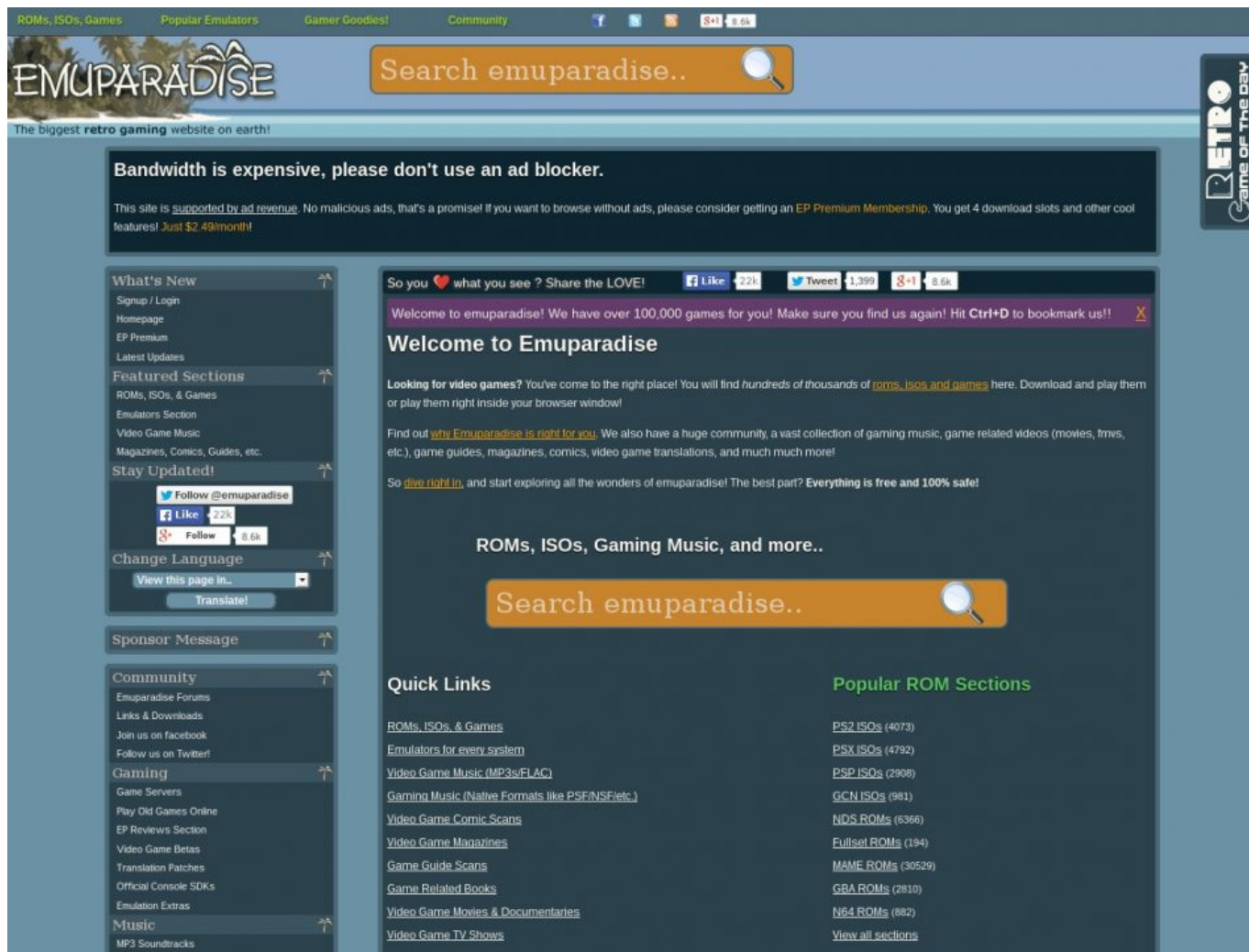
Le cause e gli effetti

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** per ora 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.



Dusty Rooms: Il retrogaming oggi: storia, prodotti, metodi ed etica

Precedentemente, in uno dei nostri [speciali](#), abbiamo dato delle linee guida molto generali su come mettere su una collezione retrò, che sia di grandi o piccole dimensioni (quello dipende dal vostro portafoglio); sempre rimanendo in tema **retrogaming**, oggi vogliamo discutere un po' della "**storia del retrogaming moderno**" e dei **mezzi** che vengono usati per godersi l'esperienza retrò, che siano legali, diffusi o, perlomeno, poco ortodossi. Non tutti disponiamo di grandi quantità di denaro né, tantomeno, spazio per custodire console, giochi e accessori e pertanto finiamo per utilizzare stratagemmi discutibili che talvolta risultano essere l'unico modo per giocare alcuni titoli (vedi [Panzer Dragoon Saga](#)). Come dobbiamo approcciare qualora ciò che ci interessa, in ambito di **retrogaming**, è al di fuori della nostra portata?



L'evoluzione della scena del retrogaming

Con l'arrivo della grafica 3D, più specificatamente con la **quinta generazione di console** (**Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **Nintendo 64**), il 2D, seppur non è mai stato abbandonato, ha perso il suo smalto e ha assunto uno status di "poco rilevante"; per quanto **Castlevania: Symphony of the Night**, **Tombi**, **Mischief Makers** o **Silhouette Mirage** fossero dei giochi spettacolari erano sempre eclissati, nelle riviste, nel primordiale internet o semplicemente nelle chiacchiere fra gli appassionati, da più grossi titoli come **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy VII** o **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Con l'avvento della sesta generazione il 3D raggiunse livelli eccellenti e i

generi più classici sulla quale si fondarono le precedenti generazioni, quelli più collegati al 2D, vennero totalmente trascurati, divenendo quasi esclusiva delle console portatili; sono stati pochissimi – se ci fate caso – i titoli **platform sidescroller** su console di quell'epoca e quelli che uscirono, come **Mega Man: Network Transmission** o **Contra: Shattered Soldier**, passarono totalmente inosservati nonostante l'interessantissimo gameplay. Insieme ai platform, ovviamente, erano in crisi anche gli **shoot 'em up**, le **avventure grafiche**, il cui disinteresse distolse totalmente la **Lucasarts** dal suo genere di punta (vi consigliamo, per tanto, di dare un'occhiata al nostro [speciale sulle avventure grafiche](#)), i **beat 'em up classici**, eclissati dai più moderni **hack and slash**, etc... Tuttavia, nel 2006 avvenne una rivoluzione che, in retrospettiva, è stato uno dei motivi per cui il **retrogaming** (e di conseguenza anche la **scena indie** più tardi) è divenuto così popolare: stiamo parlando proprio della **Virtual Console**, servizio online lanciato insieme al **Nintendo Wii**: per la prima volta, dopo tanti anni, non solo un'infinità di titoli per **NES**, **SNES**, **Nintendo 64**, **Sega Master System**, **Mega Drive**, **Commodore 64** e molti altri tornavano disponibili in formato digitale ma si trovavano di nuovo sotto ai riflettori. I titoli retrò si rivelarono un successo e il servizio (che sfortunatamente [terminerà definitivamente il 31 Gennaio 2019](#)) diede voce ai moltissimi giocatori intenti sia a giocare ai titoli del passato e sia a quelli desiderosi di un gameplay più classico; il "ritorno dei pixel", per ciò che riguarda i giochi moderni, fu sancito, infatti, definitivamente da **Mega Man 9**, rilasciato nel 2008 più o meno per tutti gli store digitali per console, e da allora sempre più developer fecero volentieri un "passo indietro" con risultati sempre positivi.

La "**retromania**" cominciò e oggi, sia per quanto riguarda le vecchie *release* che i giochi moderni in salsa vintage, stiamo godendo del suo massimo splendore; giocare ai titoli del passato ormai è una vera passeggiata e in ogni parte, che sia in uno store digitale o un semplice negozio di elettronica, troviamo sempre qualcosa per placare la nostra fame di **retrogaming**. Per prima cosa, per le console attuali e pc, si possono trovare tanti di titoli del passato, sottoforma di **remastered** o in formato originale (sugli store digitali), ma oggi si trovano soluzioni più convenienti nelle **collection**, con contenuti spesso migliorati per le TV di oggi e tanti extra: **Mega Man Legacy Collection I & II**, **Rare Replay**, e le imminenti **Street Fighter 30th Anniversary Collection** e **Shenmue I & II** sono solo alcuni dei bundle per riscoprire questi titoli che hanno fatto la storia del gaming. Se invece desiderate un'esperienza un po' più vicina a quella originale sfruttando i joypad originali e le tv attuali (sfoggiando anche un po' di sfarzosità) allora ci sono le mini console: **NES** e **SNES Classic Mini** vi offriranno, rispettivamente, ben 30 e 21 giochi, tutti in qualità HD e con componenti di qualità, il **Sega Mega Drive Flashback** di **AT Games** che, nonostante non raggiunga la qualità **Nintendo** in termini di hardware, vi darà una buona base di 85 giochi e la possibilità di utilizzare le cartucce e i controller originali, l'**Atari Flashback 8 Gold**, sempre di **AT Games**, con ben 120 giochi e caratteristiche simili alle console precedentemente citate, il prossimo **Neo Geo Mini** (annunciato ufficialmente da **SNK**) dalla forma di un cabinato con schermo, joystick arcade e casse integrate. La lista andrebbe avanti ancora per molto ma per ora vogliamo soffermarci solo, diciamo, ai canali e alle soluzioni "pubblicizzate".

Prima di chiudere questo capitolo, però, non dobbiamo dimenticarci di altri grossi fattori culturali che hanno permesso la riscoperta delle vecchie console: stiamo parlando dei siti internet dedicati come **Screwattack**, **Retroware**, **Classic Game Room** (il cui show partì già nel 1999) e delle personalità a esse collegate, che diventarono parallelamente star del primordiale **YouTube**, come **James Rolfe** (ovvero l'[Angry Video Game Nerd](#)), **Patrick Contri** ([Pat the Nes Punk](#)), **Chris Bores** (**Irate Gamer**, oggi [Chris Neo](#)), [Projared](#), [Angry Joe](#), [Mark Bussler](#) e molti altri. In un'epoca in cui si guardava al futuro, le arcade si svuotavano in favore del gioco online e la risoluzione

HD diventava obbligatoria per il gaming queste persone rispolveravano le loro vecchie console, rievocando, anche con un po' di rabbia, i loro ricordi a essi connessi e rivendicando un passato più semplice fatto prima di esperienze, di giochi comprati giudicando dalla copertina e da qualche debole descrizione sulla scatola o su qualche rivista, di chiacchiere a scuola e poi di tecnologia; i loro buffi show ebbero, per l'epoca, un grossissimo riscontro poiché per molti fu motivo di condivisione, un "tornare bambini" dopo una giornata di duro lavoro, magari trovare recensito quel gioco che si possedeva tanto tempo fa e non sentirsi l'unico a "rimanere bloccato in quel punto". È impossibile non dare a **YouTube**, alle piattaforme indipendenti citate (nonché al successo di **Facebook** e i gruppi di **retrogaming** ad esso collegati) buona parte del merito per l'esplosione del retrogaming.



Le terze parti, l'emulazione, le Everdrive e le modifiche

La **retromania** su internet spinse sempre più persone ad andare su **eBay** e cominciare a mettere su la propria collezione; ma come la retromania diventava sempre più popolare anche i prezzi su **eBay** crescevano di conseguenza e perciò cominciarono ad apparire le prime alternative agli hardware originali e persino ai giochi troppo rari sotto forma di *reproduction cartdrige*; alcune compagnie, come **Hyperkin** e **Retro-Bit**, sono sorte proprio per colmare molte delle esigenze relative al **retrogaming**, fornendo ai giocatori cavi e joypad di qualità, accessori di ogni tipo e anche console in grado di leggere cartucce di più sistemi, come appunto il **Retron-5** o il **Super RetroTRIO**. In molti, soprattutto i puristi, non sono grandi estimatori di questi nuovi sistemi poiché, per via dell'emulazione, sono spesso presenti alcuni problemi minori per ciò che riguarda la risoluzione (nonostante molte abbiano l'uscita **HDMI**) e il sonoro. Gli hardware interni, poiché gli originali sono spesso difficili da riprodurre, sfruttano dei sistemi operativi proprietari e spesso questi copiano l'immagine della cartuccia inserita e li emulano nei propri sistemi.



L'**emulazione**, soprattutto su **PC**, è stata per molti anni l'alternativa per non comprare dei sistemi obsoleti su **eBay** e, per un certo verso, non è stato eticamente troppo sbagliato; fino a quando, con gli store online delle console e **PC**, i singoli giochi non sono stati resi di nuovo disponibili per la vendita, essa ha permesso la sopravvivenza di questi sistemi e questi giochi per gli appassionati e, senza di loro, oggi probabilmente non avremmo avuto cose come la **Virtual Console**, le **mini console** o il neo-annunciato [catalogo online di giochi NES per Switch](#). In alcuni casi l'**emulazione**, e tutta la *hacking scene* a essa collegata, hanno permesso la sopravvivenza di alcuni titoli che altrimenti sarebbero andati persi per sempre: ne sono un esempio i titoli per l'esclusivo add-on giapponese **Satellaview** per il **Super Famicom**, dalla quale era possibile giocare via streaming a **Radical Dreamers**, una *side-story* di **Chrono Trigger**, **BS Legend of Zelda** e il suo sequel **Ancient Stone Tablets**, o l'intera scena arcade prima dell'arrivo dei titoli per **Xbox Live Arcade**; grazie al **MAME**, emulatore creato dall'italiano **Nicola Salmoria**, è stato possibile salvaguardare le schede che contenevano i giochi arcade e renderli disponibili fino all'arrivo dei canali ufficiali, tanto è vero che non è mai stato avviato alcun processo per violazione per copyright per i creatori del **MAME**. Ma se ad alcuni basta giocare su computer con una tastiera ai giochi più classici, ad altri questo non basta e allora si ricercano metodi per poter avere una riproduzione più fedele possibile senza dover spendere un capitale.



(Il Nesticle fu il primo emulatore gratuito NES mai concepito per PC. Uscito nel 1997 girava su Windows 95 e Dos)

Una delle soluzioni meno invasive e che negli ultimi anni hanno preso piede, soprattutto per le console pre-compact disk, sono le sempre più popolari **Everdrive**. Questi dispositivi, similamente alle notissime **R4** per **Nintendo DS** e **3DS**, non sono altro che cartucce, modellate per ogni singola console vintage, con uno slot per le schede SD da dove è possibile inserire le rom scaricate da internet. È vero che gli store online di console e PC offrono molti dei giochi che potrebbero essere giocati legalmente ma questo è, tuttavia, un metodo per risalire alla fonte e dunque poter giocare con la risoluzione originale (ammesso e concesso che avete un televisore CRT), i joypad originali e, soprattutto, la console originale. Le **Everdrive**, tuttavia, sono un ottimo metodo per giocare in un insolito modo “originale” ai giochi **hack** (delle versioni di un gioco modificato dai fan) e con le rom di quei titoli mai usciti al di fuori del Giappone tradotti dai fan; è importante, in ogni caso, sapere che non tutti i giochi sono compatibili con le **Everdrive** in quanto, alcune volte, le cartucce originali includevano dei chip aggiuntivi per una migliore resa dell’esperienza (come il **chip FX** incluso in **Star Fox** o il **chip SA-1** incluso in **Kirby's Fun Pack**) e perciò, non potendo emulare questi pezzi di hardware, è bene conoscere quali titoli, specificatamente, non funzionano in questi curiosi dispositivi.

Esistono tuttavia, come si sa, altri metodi per rendere l’esperienza di gioco sempre più conveniente e non sempre sono molto etici: stiamo parlando ovviamente delle modifiche interne che, a differenza di quel che si possa pensare, possono servire a diversi scopi. Le console mod sono esistite sin dall’alba dei tempi e queste sono servite per motivi più o meno leciti: **il taglio del quarto piedino del chip 10NES del NES europeo** per permettere la lettura di tutti i giochi **PAL** (poiché nel continente c’erano due diverse codifiche a seconda della zona: **PAL-A** e **PAL-B**), **la rimozione di due pezzettini di plastica all’interno dello slot delle cartucce dello SNES americano** per renderlo, praticamente, compatibile coi giochi giapponesi, **l’over clocking del Sega Mega Drive/Genesis** per poter cambiare, con un interruttore, la codifica del video ma le più comuni sono quelle per leggere i backup nelle console che leggono i compact disk. Nonostante la lettura dei backup può rivelarsi un ottimo metodo per accedere all’intera libreria di giochi per console obsolete

(dunque non più supportate) come **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **PlayStation 2**, noi ve le sconsigliamo vivamente al di là dell'etica perché il dover toccare con mano i componenti potrebbe comunque danneggiare, talvolta irreversibilmente, le vostre console. Per tanto noi non contempliamo nulla di tutto ciò e, per quel che riguarda le console come queste, comprate sempre giochi originali o, se esistono, applicate una modifica software che sia facilmente applicabile e reversibile.



Qual è il nostro parere sulla “retro-etica”? Come già ribadito, viviamo in un'epoca di riscoperta (potremmo addirittura chiamarlo rinascimento videoludico) e pertanto è facilissimo trovare i videogiochi retrò che ci interessano, che siano sotto forma di software digitali negli store di console e pc, all'interno di collezioni o incluse nelle spettacolari retroconsole che stanno spopolando fra gli appassionati; dall'altra parte, per ciò che riguarda il possedere gli hardware originali o dei cloni moderni con feature più vicine ai TV set moderni (come l'**Analogue NT** o l'**AVS** di [Retro USB](#)), esiste una scena attivissima sempre in evoluzione in grado mantenere vivi i vostri vecchi sistemi. Il nostro consiglio è semplicemente quello di scegliere le strade più etiche e corrette e dunque, che ci sia una grande compagnia come **Nintendo** o **Hyperkin** dietro a qualche progetto di retrogaming, sempre finanziarle e comprare tutto in maniera ufficiale, non solo per supportarle ma tanto più per far sentire la nostra voce da retrogamer e far capire che la scena a essa legata rimanga in totale attività. Lo stesso vale per le console moderne e ricordate sempre che la pirateria è un reato e pertanto comprate sempre tutto in maniera ufficiale per voi e per chi per anni ha lavorato allo sviluppo di un gioco e dunque a dissociare da ogni tipo di metodo illecito.

Nuove info su Nintendo Switch Online

Come già annunciato, il servizio a pagamento dedicato alla console ibrida arriverà questo settembre. Al momento è possibile giocare online in modo completamente gratuito, ma all'arrivo del suddetto mese, chiunque vorrà continuare a farlo dovrà pagare un abbonamento mensile (4€), trimestrale (8€) o annuale (20€); un prezzo relativamente basso, se paragonato a **Playstation Plus** o **Xbox Live Gold**.

Chiaramente nell'abbonamento non sarà inclusa solo la possibilità di giocare online.

Vecchi titoli per NES "rimodernati"

Non si parla di remake o remaster, ma dei giochi originali per **Nintendo Entertainment System** con qualche modifica ad hoc, come l'aggiunta del multiplayer online oltre a quello in locale, già implementato nativamente in molti dei giochi proposti. Al lancio del servizio saranno 20, **di cui 10 già annunciati**: *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *Balloon Fight*, *Tennis*, *Soccer*, *Dr. Mario*, *Mario Bros.*, *Super Mario Bros.* e *Super Mario Bros. 3*.

App Nintendo Switch Online

Già scaricabile su dispositivi IOS e Android, la sua funzione principale è quella di poter creare dei party e **comunicare vocalmente** con i giocatori facenti parte della lista amici del nostro account (sempre ammesso che anche questi siano in possesso del software). L'app offre anche utilizzi diversi, in base al gioco che si sta usando.

Salvataggi in cloud

Sembra che non sia compatibile con tutti i titoli, ma chiunque sarà abbonato a Nintendo Switch Online potrà **salvare i propri progressi** anche su un server cloud, così da averne una copia di backup e poterla trasferire su un'eventuale nuova console nel caso la prima dovesse rompersi, danneggiarsi o andare persa. A differenza di Wii U e 3DS, finalmente si potranno recuperare i dati senza dover avere per forza entrambi i dispositivi (il vecchio e il nuovo appunto) fisicamente vicini.

Nintendo parla anche di "offerte esclusive" dedicate ai membri iscritti al servizio, ma non ha rilasciato informazioni aggiuntive.

Per quanto riguarda un'eventuale sezione **Virtual Console** che consentirebbe di scaricare in digitale i titoli più famosi per NES, SNES, Nintendo 64, Nintendo Gamecube, ma anche console non Nintendo come **Commodore 64** e **Sega Mega Drive**; presente su 3DS e Wii U, la casa giapponese ha purtroppo confermato che **non sarà presente su Switch**. Un boccone decisamente amaro da mandar giù.

Ma consoliamoci così: nel caso un gruppo di persone voglia abbonarsi e allo stesso tempo risparmiare sarà possibile scegliere, in puro stile Netflix, un'**iscrizione familiare**, che fornirà l'online e tutti i relativi vantaggi fino ad **8 account diversi**, che non devono essere per forza loggati sulla stessa console, bensì devono far parte dello stesso [gruppo famiglia](#). Il prezzo sarà di 35€ annuali.

Un servizio non proprio al top, ma quantomeno economico.