

Nintendo contro le ROM e gli emulatori

Nintendo, nel corso di quest'anno, ha intentato una causa contro due grandi pagine web che distribuivano **emulatori** e **ROM** dei loro prodotti. Quest'ultima è stata eseguita presso il **Tribunale Federale dello stato americano dell'Arizona**, con l'accusa di violazione del copyright e del marchio. Secondo l'ultime notizie, la coppia che gestiva gli ormai defunti negozi "neri" sarà costretta a pagare ben **12 milioni di dollari**.

Ad Agosto era stato rivelato che entrambe le parti in causa volevano un processo rapido così da evitare un inutile aggravio di costi. Infatti, i proprietari delle pagine ammettono subito d'aver violato direttamente e indirettamente sia il copyright e il marchio, causando quindi un danno irreparabile per la società giapponese.

Molto probabilmente, la causa che ha portato a una somma del genere è che gli imputati siano stati usati come capro espiatorio, così che gli altri proprietari di siti web sapessero cosa potrebbe succedere se cadessero nelle grinfie degli avvocati della grande **N**. Infine, l'ingiunzione impedisce alla coppia di violare i diritti di **Nintendo** in futuro, imponendogli di consegnare i domini dei loro siti e tutti i giochi ed emulatori in loro possesso.

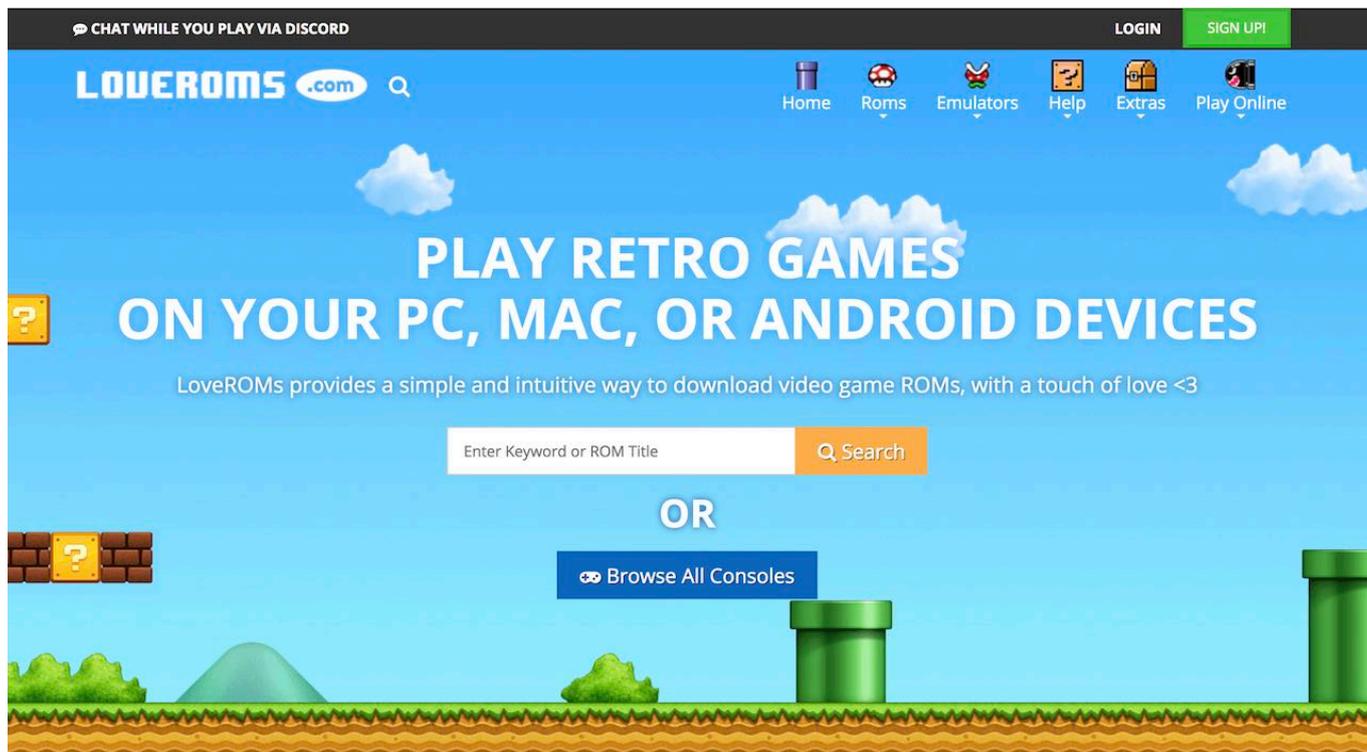
Nintendo e i recenti sviluppi sull'emulazione

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?

The screenshot shows the Emuparadise website homepage. At the top, there's a navigation bar with links for 'ROMs, ISOs, Games', 'Popular Emulators', 'Gamer Goodies!', and 'Community'. A search bar is located at the top center. A banner on the right side says 'RETR0 GAME OF THE DAY'. Below the navigation bar, there's a message about bandwidth and ad blockers. The main content area features a welcome message, social media sharing options (Like, Tweet, +1, 6.6k), and a search bar. The left sidebar contains sections for 'What's New', 'Featured Sections', 'Stay Updated!', 'Sponsor Message', 'Community', and 'Music'. The bottom right section lists 'Quick Links' and 'Popular ROM Sections'.

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.

NES CLASSIC EDITION
A RETRO BLAST FROM THE PAST!

SOLO €59.99
DISPONIBILE DAL 11/11

30 CLASSIC NES GAMES

Official Nintendo Seal

SUPER MARIO BROS. METROID PAC-MAN THE LEGEND OF ZELDA KIRBY'S ADVENTURE

The advertisement features a central image of the white NES Classic Edition console and its grey controller with red buttons. The background is a dark blue space with white stars. Various game characters and logos are scattered around the console, including Kirby, Link, and Pac-Man. A pink circular badge in the top right corner displays the price and availability date. A yellow starburst in the bottom left corner highlights the number of games included. An 'Official Nintendo Seal' is located near the controller. At the bottom, logos for several classic NES games are shown: Super Mario Bros., Metroid, Pac-Man, The Legend of Zelda, and Kirby's Adventure.

La PUBG Corp. cita in giudizio Epic Games per Fortnite

Per l'ennesima volta, sulla scena si scontrano **due dei colossi virtuali più giocati sul web** su cui, solo nel loro primo anno solare di vita, si sono aperte centinaia di accese discussioni riguardo la loro somiglianza.

Sin dal principio **PUBG Corp.**, avanzò l'accusa che **Fortnite** fosse una copia carbone del loro prodotto **Playerunknown's Battlegrounds**. Per quanto possa sembrare assurda l'accusa, la **PUBG Corp.** sta adesso impugnando un'azione legale nei confronti di **Epic Games** per "**violazione di copyright**", chiedendo in sede di udienza se **Fortnite** abbia o meno, copiato da **PUBG**.

La news arriva direttamente dal **Korea Times**, che riporta anche le parole di un funzionario di **PUBG Corp.**, il quale afferma:

«**Abbiamo depositato i diritti a Gennaio per preservarne il copyright.**»

Nello specifico, tali accuse, sono state indirizzate alla **divisione coreana di Epic Games**, la quale si sta preparando a lanciare sul mercato una versione asiatica del gioco, in collaborazione con la **Neowiz Games**, produttori e sviluppatori di un celebre MMO in Corea. In effetti, questa avventata azione legale, potrebbe lasciar pensare più che altro che la **PUBG Corporation**, voglia gambizzare **Epic Games** minando in questo modo la probabile espansione della concorrenza sul territorio asiatico.

La tutela degli abandonware online

Dopo il baratro nel quale sono sprofondati svariati giochi (vedi **Grand Theft Auto Online** per PS3 e Xbox 360), lo **U.S. Copyright Office** sta valutando se aggiornare o meno le disposizioni antielusione del **DMCA (Digital Millennium Copyright Act)**, che impediscono al pubblico di utilizzare liberamente contenuti e dispositivi protetti dal **DRM (Digital Rights Management)**, il cui significato letterale è "gestione dei diritti digitali".

I file audio o video vengono codificati e criptati in modo da garantire una diffusione più controllata e renderne più difficile la duplicazione, consentendone l'utilizzo più adeguato possibile. Questi aggiornamenti avvengono ogni tre anni attraverso una consultazione pubblica, dove vengono prese in esame svariate richieste.

Una su tutte, riguarda l'abbandono dei giochi online datati e lasciati ormai al loro corso. Infatti, fino a ora, per preservare questi titoli per le generazioni future e per i giocatori nostalgici, **l'Ufficio** ha adottato norme specifiche, che permettono a biblioteche, archivi e musei di utilizzare emulatori e altri strumenti analoghi per rendere giocabili i vecchi classici. Tuttavia, queste norme sono molto restrittive e non possono essere applicate a giochi che richiedono una connessione a un server

online e, di fatto, quando i server vengono chiusi, il gioco scompare per sempre.

Proprio per queste ragioni il **MADE (Museum of Art and Digital Entertainment)** ha recentemente chiesto allo **U.S. Copyright Office** di estendere le norme correnti e includere giochi che richiedono una connessione online. Ciò consentirebbe alle biblioteche, agli archivi e ai musei di gestire tali server e mantenere così in vita questa tipologia di giochi.

Questo problema è più che mai attuale, poiché centinaia di giochi multiplayer online sono già stati abbandonati. Difatti, si tratta di circa 319 titoli, molti dei quali sono i noti *FIFA* e *The Sims*. Purtroppo, proprio nell'ultima settimana, la **Entertainment Software Association (ESA)**, che agisce per conto di membri di spicco, tra cui **Electronic Arts, Nintendo** e **Ubisoft**, si è opposta alla richiesta, affermando che le modifiche proposte consentirebbero e faciliterebbero un uso illecito dei software in questione e che se questi, ormai datati, venissero supportati ancora al pieno delle loro possibilità, il mercato diventerebbe troppo statico, rallentando la vendita dei nuovi titoli.

Qual è, quindi, la strada giusta da percorrere? È difficile rispondere ma per quanto i nuovi titoli abbiano bisogno della massima attenzione e pubblicità per poter far andare avanti il mercato, non possiamo dimenticare i loro "antenati" dai quali, probabilmente, sono nati.