


Quando il complotto incontra il videogame

Se siete frequentatori abituali del web, sarete sicuramente incappati nelle numerose “**teorie del complotto**” che infestano la rete in ogni argomento, dalla musica (dove danno per morto a **Paul McCartney**) alla scienza (vedi la teoria del finto allunaggio) alla fantapolitica dell’11 settembre alle teorie su **Cicada 3301**. I videogame non potevano non essere un campo fervido per i complottisti di tutto il mondo, e qui di seguito raccogliamo, fra più e meno note, le ipotesi cospirazioniste più interessanti:

Polybius: il videogame che non esiste



U.S. Department of Justice

Federal Bureau of Investigation
Washington, D.C. 20535

November 3, 2017

MR. [REDACTED]
Name & Address [REDACTED]

FOIPA Request No.: 1388100-000
Subject: Polybius Arcade Game

Dear Mr. [REDACTED]

This is in response to your Freedom of Information Act (FOIA) request. The FBI has completed its search for records responsive to your request. Below you will also find informational paragraphs relevant to your request. Please read each item carefully.

Based on the information you provided, we conducted a search of the Central Records System. We were unable to identify any file records responsive to your request. If you have additional information pertaining to the subject of your request, please provide us with such details, and we will conduct an additional search.

Since no responsive main files were located, it is unnecessary to adjudicate your request for a public interest fee waiver.

For your information, Congress excluded three discrete categories of law enforcement and national security records from the requirements of the Freedom of Information Act (FOIA). [See 5 U.S. C. § 552\(c\) \(2006 & Supp. IV \(2010\)\)](#). This response is limited to those records subject to the requirements of the FOIA. This is a standard notification that is given to all our requesters and should not be taken as an indication that excluded records do, or do not, exist.

For questions regarding our determinations, visit the www.fbi.gov/foia website under "Contact Us." The FOIPA Request Number listed above has been assigned to your request. Please use this number in all correspondence concerning your request.

Videogame sviluppato nel 1981 da **Sinneslösch**, presunta software house tedesca, i suoi cabinati spuntarono dal nulla e furono presenti in molte sale giochi di **Portland**. Questo videogame, apparentemente innocuo, avrebbe provocato casi di allucinazioni, follia e amnesie varie, il suo gameplay si presenterebbe come una sorta di **Space Invaders**, con forme geometriche tridimensionali dinamiche che ipnotizzavano il giocatore; a intervalli regolari faceva la comparsa inoltre trasparenza un messaggio subliminale che recitava “**Suicide Yourself**”. Dopo appena un mese dalla sua uscita, e una serie di casi sospetti, **Polybius** sarebbe scomparso da tutte le sale giochi, e i cabinati sarebbero stati sequestrati da misteriosi “men in black”. Molti sono i dubbi sull’esistenza di un simile gioco maledetto, creato dalla **Central Intelligence Agency** per condurre

un esperimento sul controllo mentale, ma è certo che di recente il visionario **Jeff Minter** ne ha fatto una realtà, realizzandone una versione in VR, ripresa perfino dai **Nine Inch Nails** per il videoclip di [Less Than](#).

Lavandonia



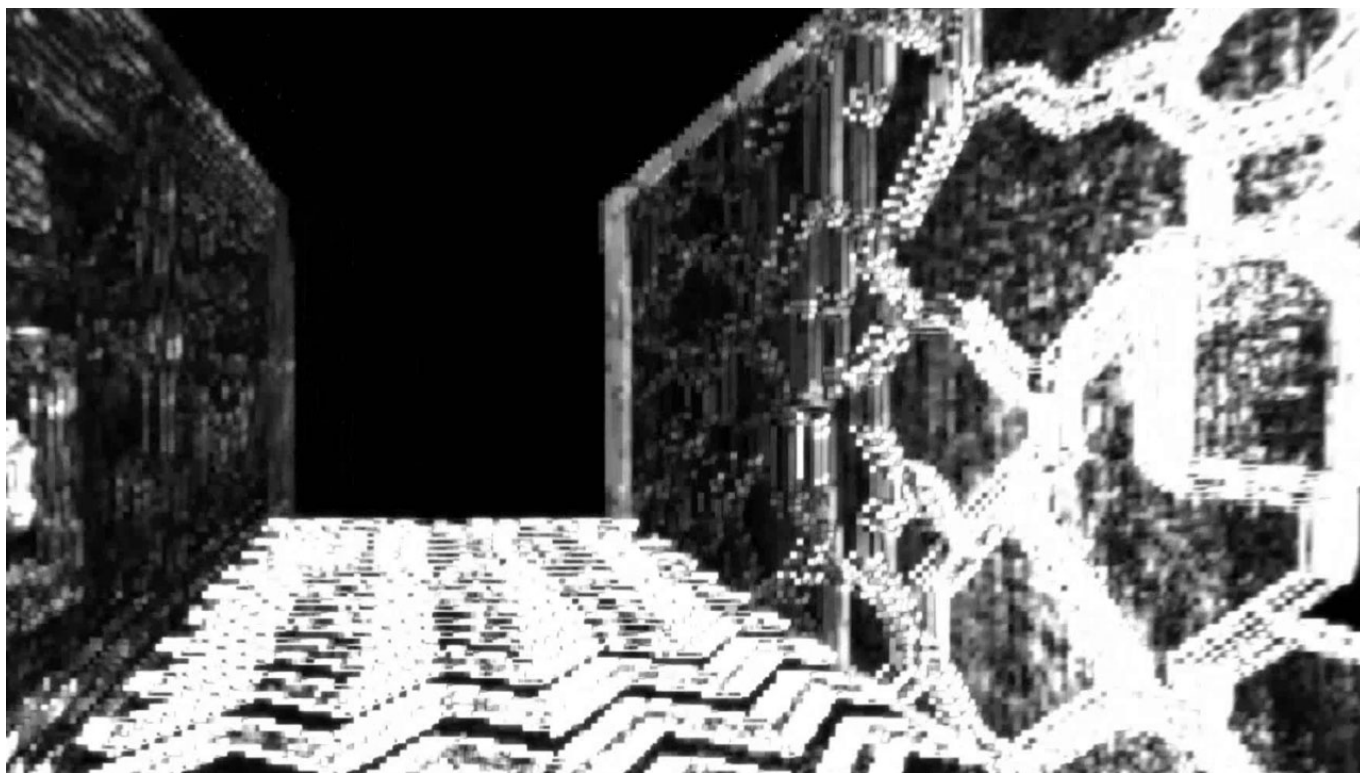
Chiunque abbia mai giocato a qualsiasi titolo della serie **Pokémon** sarà sicuramente a conoscenza di **Lavandonia**, piccola città all'interno del gioco. Quello che ha lasciato più discutere della mite cittadina, è la musica, che accompagna il giocatore sin dall'ingresso in città: una colonna sonora inquietante, specie se consideriamo che in Giappone vi sono accostati centinaia di casi di suicidi di ragazzini. L'accostamento si è diffuso, e così la leggenda metropolitana ha generato storie e creepypasta, e molti temono ancora oggi quella melodia così sinistra e singolare.

Console Wars



Non solo i videogame maledetti, ma anche le console. Nei primi anni 2000, in concomitanza con l'uscita di **PlayStation 2**, uscì una notizia sui maggiori giornali mondiali, rivelatasi poi una bufala ben pensata. La notizia additava il governo giapponese come responsabile della riduzione delle esportazioni della console di casa **Sony**, motivando la decisione con il possibile uso della tecnologia (allora avanzata) di PS2 per scopi militari, in particolare si poteva riuscire a **deviare le traiettorie dei missili sovietici**. Questa notizia fu avvalorata da una strana coincidenza, uno sconosciuto non meglio identificato acquistò ben 4.000 console, per poi spedire il tutto in Iraq, allora roccaforte dell'impero dittatoriale firmato Hussein. Si ipotizzò appunto che Saddam, presunto destinatario dell'insolita spedizione, stesse cercando di assemblare un supercomputer utilizzando le CPU delle console, per riuscire a controllare i lanci dei propri missili e deviare invece quelli nemici. Ipotesi smentita dal fatto certo che per deviare un sistema di guida missilistica servono migliaia di watt di potenza, mentre una PS2 ne assorbe meno di una decina. Ma la domanda è rimasta senza una risposta: che fine hanno fatto quelle 4.000 console?

I'm on a highway to hell!!!



Comparso sul **Deep Web** dal nulla, senza dubbio uno dei videogiochi più discussi e enigmatici sulla rete è **Sad Satan**, portato alla luce del web da una canale YouTube ormai rimosso, ma di cui si possono trovare [alcuni remake](#). Il videogame è ambientato all'interno di un labirinto monocromatico, con sfumature e contrasti che rendono l'atmosfera tetra e cupa, il tutto accompagnato da una serie di suoni inquietanti che sarebbero registrati da torture, omicidi, e alcune canzoni famose riprodotte al contrario, le quali nascondono dei messaggi subliminali. Il gioco si svolge in **5 livelli**, nessun pericolo di morte, quasi un walking simulator con alcuni fantasmi pallidi che vagano per il labirinto, in determinati punti della mappa appaiono immagini di personaggi famosi collegati a episodi di abusi su minori, per poi mostrare corpi mutilati o dati alle fiamme. Il suo creatore si firma **ZK**, utente del Deep Web, che consegnò il file di gioco ad un certo Jamie. Le autorità hanno ipotizzato che ZK sia in realtà un serial killer intento a vendicarsi di abusi subiti. Terminato il videogame, un file di testo comparirebbe sul desktop dell'utente, con all'interno varie frasi cifrate: queste sarebbero state decodificate da un utente di Reddit, e reciterebbero messaggi inquietanti come "You're in my list" o "Kill kill kill and kill again". A oggi i misteri intorno a questo videogame sono ancora tanti e irrisolti.

Lezioni di cucina con Mr. Mix



Se non avete mai sentito parlare di **Mr. Mix**, state pure tranquilli: siete ancora sani di mente. Uscito su PC nei primi anni '90, **Mr. Mix** sarebbe un semplice **typing game**, dove si dovrebbero digitare le parole visualizzate, in modo da far aggiungere gli ingredienti in una ciotola allo chef, l'affabile **Mr. Mix**. Oltre alle ormai classiche colonne sonore discutibili (un must-have tra i videogiochi occulti), il gioco presenta un minimo di parole scritte entro un minuto per accedere al livello successivo, nel particolare 10 parole per il 1° livello e 85 per il 3° livello, fino alle 500 parole del 5° livello, un'operazione fisicamente oltre i limiti dell'umano. Per anni questo livello pare sia rimasto imbattuto, fino a quando un gruppo di hacker avrebbe bypassato il blocco. Accedendo al livello, molti di loro si sarebbero ritirati subito dopo aver visto il gioco crashare e aver creato dei file di testo all'interno della cartella "System32" del PC, file farciti con immagini di corpi deformi o sanguinanti simili a quelle già viste in *Sad Satan*. Superando il 5° livello, gli hacker avrebbero visto cosa li stesse attendendo nel stage finale, ma di questo non si sa nulla: tutti i componenti del gruppo sarebbero diventati asociali, paranoici e avrebbero smesso di parlare in breve tempo, molti hanno scelto il suicidio. Due anni dopo il fatto, un uomo sarebbe stato arrestato per tentato rapimento di un bambino e di una ragazza, vestito con cappello da chef bianco e uno sguardo da folle maniaco: pare fosse uno degli hacker. Le uniche parole pronunciate durante il suo interrogatorio pare siano state "I'm Mr. Mix. Shhh..."

[Nintendo e i recenti sviluppi sull'emulazione](#)

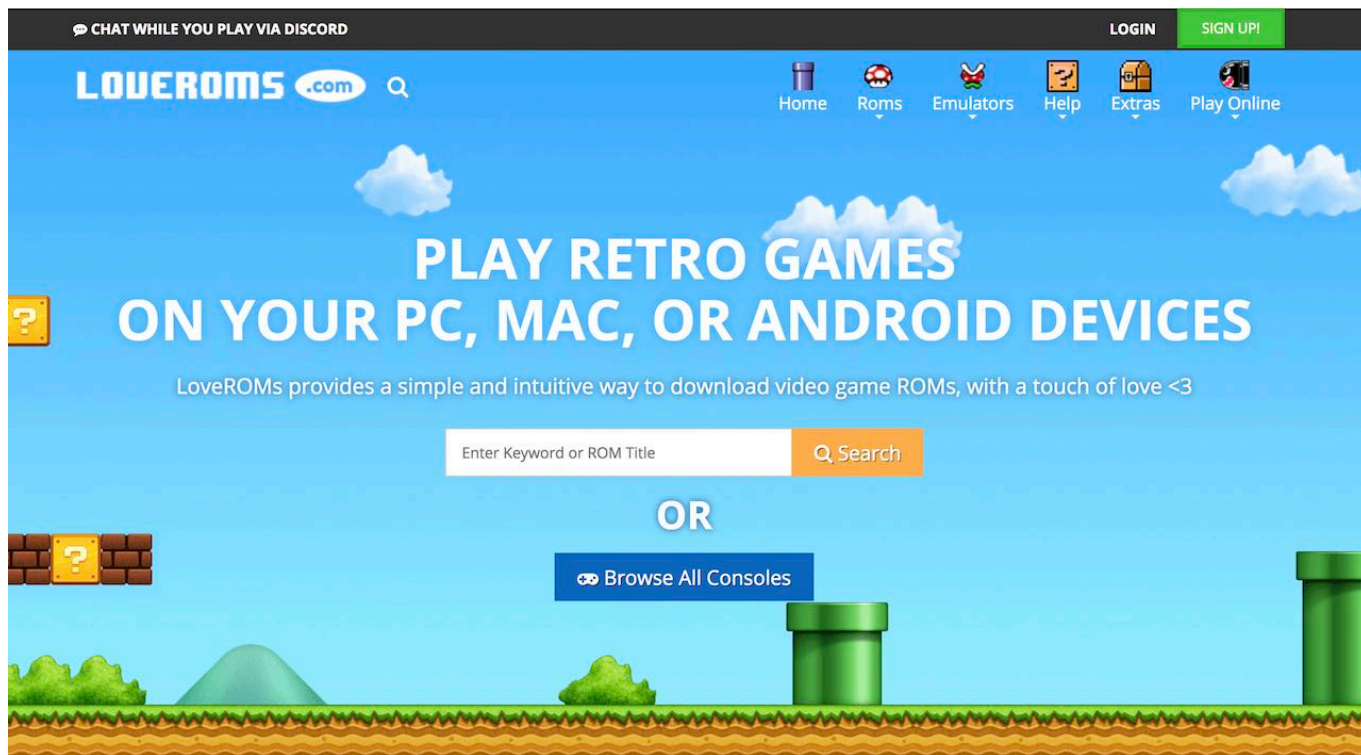
In queste settimane il mondo del retrogaming ha subito una scossa tellurica senza precedenti; il più grande sito di emulazione, emuparadise.me, ha rimosso l'intera sezione download di **ROM**, **ISO** e **emulatori**, decretando così la fine della sua storia, preziosissima nel recupero di titoli che 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: ROMs, ISOs, Games; Popular Emulators; Gamer Goodies!; Community. A search bar is in the top right. Below the navigation, there's a banner for 'RETRO GAME OF THE DAY'. The main content area has a welcome message, social media sharing options (Like, Tweet, +1, 6.6k), and a search bar. Below that, there are sections for 'Quick Links' and 'Popular ROM Sections'. A sidebar on the left contains 'What's New', 'Featured Sections', and 'Stay Updated!'.

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 matching controller, set against a dark blue space background with white stars. To the left, a yellow starburst contains the text '30 CLASSIC NES GAMES'. To the right, a pink circular badge displays the price 'SOLO €59.99' and availability 'DISPONIBILE DAL 11/11'. Below the console, an 'Official Nintendo Seal' is visible. 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. Pixelated characters like Kirby and Link are also scattered around the console.