

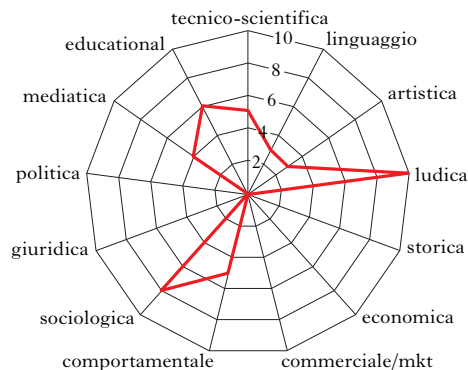


**GAME BOY**  
Uno dei primi modelli di Nintendo Game Boy

**Galactica** Costituita nel 1989 da Lorenzo Podestà, uno studente dell'Università Bocconi, è stata la prima BBS (→) a pagamento in Italia, il primo ISP (→) a fornire una connessione flat su linea commutata (inclusiva di TUT o *Tariffa Urbana a Tempo*) e l'ADSL (→) in Italia. Nata come BBS e divenuta rapidamente un punto di riferimento in Italia per la sua innovatività, nell'ottobre del 1993 iniziò l'offerta di servizi internet (mail, FTP e Telnet) per il mercato consumer, quando ancora non esisteva la possibilità di navigare con un browser. Con un'offerta flat, esclusa la TUT, nel 1999 raggiunse i 25.000 utenti, di cui 17.000 paganti, suscitando l'interesse degli investitori. Trasformata in SpA dalla Sopaf di Jody Vender che ne aveva precedentemente acquistato il 37,5%, dopo aver registrato l'offerta di un ISP americano, sempre nel 1999, fu rilevata all'87,3% dall'imprenditore Alessandro Spaggiari della Spal di Correggio con valutazione dell'asset di 18 miliardi di lire. Secondo un programma di investimenti e crescita, G. acquisì dimensione ancora più consistente, passando da 40 a 120 dipendenti in poco più di un anno e lanciando in aprile del 2000 Galaflat (una tariffa per l'accesso a internet dial-up inclusiva della TUT) e poco dopo la prima ADSL in Italia. Raggiunto il traguardo di più di 70.000 utenti, con un fatturato di 17 miliardi di lire in rapido aumento tendenziale e prospettive di quotazione, G. si trovò a dover fronteggiare la richiesta di Telecom Italia di rivedere e chiudere il contratto flat per la TUT. Apertasi su questo argomento una diatriba tra soci che si concluse nel maggio 2001 con l'uscita di Podestà, per divergenze sull'opzione di migrare su ADSL gli utenti flat, in giugno Telecom Italia determinò il distacco delle linee e a settembre G., avviando una causa risarcitoria contro Telecom Italia ancora in corso dopo 10 anni, entrò in liquidazione.

**Game Boy** Console portatile progettata da Gunpei Yokoi e sviluppata da Nintendo nel 1989. Uscì sul mercato al prezzo di lancio di 109 dollari ed ebbe un successo di vendite calcolabile in circa 120 milioni di pezzi. Nintendo riuscì nell'intento di rendere il divertimento trasportabile grazie alle ridotte dimensioni del dispositivo e alla sua capacità di funzionare con un'alimentazione a batterie. A questo va aggiunto un vasto catalogo di giochi che già a poteva contare su titoli del calibro di *Pokémon*, *Tetris* e *Super Mario*, commercializzati in cartucce da inserire nel Game Boy. La console disponeva di uno schermo a cristalli liquidi di 66 mm di diagonale e le immagini venivano mostrate in varie tonalità di grigio su sfondo verde. Gli unici comandi erano i

**GALACTICA**  
L'immagine di connessione a Galactica quando ancora non esistevano i browser internet



**GAME BOY** - Grafico delle aree d'uso del lemma

due tasti A e B, la croce direzionale e i pulsanti Start e Select. Questa impostazione è stata mantenuta anche nei successivi modelli (GameBoy Advance, Game Boy Advance Sp, GameBoy Light, Game Boy Pocket e Game Boy Color e GameBoy Micro), con l'aggiunta dei due tasti dorsali L e R. Tra i punti di forza della console, oltre all'immenso parco titoli che contiene molte gemme come i giochi della serie *Zelda*, c'è la capacità di rinnovarsi nel tempo pur mantenendo un forte legame con il passato. Fino a dove è stato possibile, Nintendo ha garantito la retrocompatibilità con i giochi delle console precedenti, che potevano quindi funzionare sui modelli più recenti. Lo sviluppo del Game Boy è terminato nel 2003 con la versione Advance SP, ma di fatto la sua filosofia continua con la successiva Nintendo DS.

**Game.com** Prodotta da Tiger Electronics, è una console portatile che fu distribuita a partire dal 1997 come alternativa al Game Boy della Nintendo, allora leader indiscusso del mercato. Non ebbe successo e il progetto fallì nel 2000 a soli quattro anni dalla nascita, nonostante diverse caratteristiche innovative la differenziassero di molto dalle console prodotte all'epoca: monitor touch screen, modem da 14.4 Kbps, e un ISP dedicato a cui collegarsi per condividere classifiche di gioco e utilizzare le e-mail. I videogiochi venivano caricati attraverso cartucce di plastica da inserire nell'apposito slot. Vennero prodotti diversi titoli, sia esclusivi che su licenza di giochi presenti anche in altre console, come *Mortal Kombat*, *Duke Nuken* e *Indy 500*, ma la resa grafica degli stessi era di molto inferiore a quella offerta dalle console rivali.

**gamepad** Periferica di controllo dedicata ai videogiochi, diventata simbolo del gioco su console e non solo. Il g. come periferica ha la caratteristica di poter essere tenuto completamente nelle mani senza bisogno di appoggi, pertanto con una migliore portabilità rispetto al joystick. Parte fondamentale nel processo di nascita del g. è la croce direzionale, la quale ha origine nei progetti di Gunpei Yokoi per i Game & Watch di Nintendo. La croce direzionale viene implementata in quello che può essere definito il primo g. commerciale al mondo, quello della console Nes o Famicom sempre di Nintendo. La struttura del g. è pensata perché sia possibile gestire i movimenti della croce direzionale con il pollice sinistro e premere i pulsanti di comando con il pollice destro reggendo il peso del pad con le restanti dita delle mani. L'evoluzione del g. segue quella delle console, aggiungendo un sempre maggiore numero di tasti per eseguire più azioni con il