

Jack Bauer

Bfiction

Indice	
Bocconi	5
S2ES	9
Quattro mesi prima in Melting Pot	10
Webmaster 00	17
Webmaster 01	20
Save the Earth!	21
Webmaster 02	26
B2	28
Webmaster 03	40
Al Bradshaw	43
Webmaster 04	46
Cyberstone	49
Webmaster 05	59
MoonRay	61
Webmaster 06	67
Giuseppe Tartini	68
Webmaster 07	87
Fallingwater	91
Webmaster 08	97
Lubishagov	98
Webmaster 09	108
In Bocconi	109
Webmaster 10	126
Ross	127
Webmaster 11	135
RayCube	136
Webmaster 12	143
Katana-zutsu	144
Webmaster 13	157
Hit the road, Lazlo!	158
Webmaster 14	170
Issyk-Kul	171
Webmaster 15	179
Ghumbez of Manas	180
Webmaster 16	196
The Webmaster	197
Webmaster 17	206

Akira	207
Raycube! Raycube! Raycube!	213
Il predatore di aquiloni	224

Bocconi

Quello di Bocconi non è il tipico Campus universitario anglosassone con austeri edifici di pochi piani immersi in grandi spazi verdi, com'è vero che Milano non è New York e la promiscuità degli edifici dell'ateneo con le abitazioni civili, i bar e i negozi è la stessa dei suoi cittadini con gli immigrati di antica e nuova generazione, come le sue strade troppo strette per auto cresciute a dismisura in quantità e dimensioni, così gli studenti che arrivano da ogni parte del mondo faticano a trovare una stanza dove dormire, come le aule dell'università, attrezzate, linde e professionali ma sparse in ogni dove - anche nella vecchia Centrale del Latte e in un ex convento di suore dove adesso si frequentano i corsi MBA, così le dozzine di lingue e dialetti che s'incrociano fra i leoni del foyer del vecchio edificio di via Sarfatti e le centinaia di convegni che ogni anno parlano di economia, giurisprudenza, finanza, informatica, robotica ma anche dell'Antico Testamento, di Schomberg e Alban Berg, come le parole, a milioni, racchiuse nei libri della più grande biblioteca economica d'Europa sciamano nelle menti dei professori e degli studenti per poi uscire vive e tonanti nelle aule durante le lezioni o lente, balbettanti e impaurite nel corso degli esami e come i cancelli trasformati in enormi bacheche a cielo aperto dove si offrono dispense, letti in camere doppie, biciclette usate, corsi di lettura veloce e concerti rock in ex laboratori e officine sui Navigli, come migliaia sono le offerte di stage a Londra, in Uganda, a Cernusco sul Naviglio o a New York alle Nazioni Unite, come le amicizie e gli amori che nascono fra i banchi e le postazioni di lavoro che danno sulle vetrate del Velodromo e le toghe svolazzanti degli ormai ex studenti durante la cerimonia di laurea e gli abiti della festa diventati stretti che parenti intimoriti non indossavano da anni e come i pensieri, le idee, le preoccupazioni, i modelli econometrici, gli assiomi matematici, le storie di tutti i giorni, vanno a incrementare l'entropia del non-fatto-che-avrei-voluto-fare-ma-non-ne-ho-avuto-il-coraggio, come i suoi professori diventano editorialisti delle più autorevoli testate, Ministri, Amministratori Delegati e Commissari Europei, così gli alumni diventano a loro volta editorialisti delle più autorevoli testate, Ministri e

Amministratori Delegati e come le corse nel parco e gli esercizi nel percorso attrezzato con gli anelli e le corde cercando di evitare le castagne matte che in autunno cadono a migliaia dagli ippocastani e i litri di sudore versati nella palestra vicina al pensionato, così come i sorrisi delle ragazze della Scuola d'Arte Drammatica Grassi che fanno colazione con i bocconiani sulle panchine e ridono delle loro stupide battute, così come gli studenti che si fingono ammaliati dai loro monologhi teatrali solo per poterle strappare un appuntamento la sera dopo o quella dopo ancora, come i professori che fermano uno studente per strada e gli chiedono a che punto è con la tesi e lui, che ha appena prenotato un week end last minute in Tunisia già si vede con il portatile sulle ginocchia in aeroporto che cerca di recuperare il tempo irrimediabilmente perduto mentre la sua ragazza gli dà dell'imbecille perchè non ha saputo ottenere una dilazione, come il flusso incessante di e-mail che avvisano che sulla piattaforma di e-learning il solito assistente saccente ha uploadato un nuovo documento pdf sul quale passare l'ennesima notte di studio, come i venditori africani ambulanti che, nessuno sa come diavolo facciano, sono sempre sorridenti mentre cercano di vendere il loro inutile ciarpame, come gli infiniti minuti passati ad aspettare lei, seduto sulle panche sotto i Papiri di Pomodoro che chiunque si porterebbe volentieri a casa anche se non saprebbe dove metterli, come i torrenti di bit processati dal computer di Lazlo mentre simulava scenari macroeconomici futuribili nei quali di analogico era rimasto solo il risotto allo zafferano, come i suoi studi sempre in ritardo, non certo al centro delle sue giornate ma relegati ai ritagli di tempo quando Giangi se ne era andata e lui era rimasto solo nel letto disfatto dalla passione e allora prendeva i libri e gli appunti e dopo poche righe si addormentava e sognava di aver già dato la tesi ma al risveglio l'unica cosa che aveva fatto era stato aggiungere nuove spiegazzature a quelle che aveva già causato loro nelle notti precedenti.

Questa era la Bocconi di Lazlo Wishinsky.

Gli amici italiani credevano che il suo cognome fosse stato preso dall'ultima riga di lettere alla rinfusa di un tabellone di un oculista. Lazlo era arrivato da Varsavia cinque anni addietro, grazie a una borsa di studio e a indubbie doti matematiche.

Parlava un buon italiano, inglese con accento bostoniano ma anche francese e un po' di tedesco. Era un apolide. I suoi genitori l'avevano scarrozzato per l'intero pianeta alla ricerca di una patria che avevano ritrovato da poco, giusto in tempo perchè finisse il liceo nella città da dove erano partiti e lui, che non aveva mai conosciuto la stanzialità, ne era ripartito subito dopo per venire a Milano. Gli mancavano, ma aveva imparato col tempo a credere che la sua casa, la sua patria, fosse solo dentro sé stesso. Non era un egocentrico o un egoista, ma solo così era riuscito a sopravvivere a una dozzina di traslochi e alle conseguenti separazioni da nazioni, culture, affetti, città e amicizie. Non era nemmeno un introverso o un asociale. In genere era simpatico a tutti, soprattutto alle ragazze che interpretavano a loro modo i suoi occhi azzurri, i capelli biondi perennemente arruffati e il suo metro e novanta d'altezza, cosa che naturalmente mandava su tutte le furie Giangi, la sua ragazza. Che lui fosse la sua casa e la sua patria era una cosa tutta sua, inventata per tenere lontane le brutture della vita. Giangi non avrebbe capito e, probabilmente, non avrebbe capito nemmeno sua madre. Ma questo escamotage interiore gli consentiva di affrontare a cuor leggero qualsiasi affanno, qualsiasi vuoto.

Giangi, invece, affondava la sua esistenza in radici profonde. Di cognome faceva Sforza, i signori di queste terre ai tempi di Leonardo, e nonostante i titoli nobiliari non avrebbero dovuto contare più nulla, lei era per davvero una Signora. Lazlo non sapeva se fosse per il censo, e comunque la ricchezza della sua famiglia aveva delle inevitabili influenze sul suo stile di vita, o per le tradizioni e le frequentazioni, ma era il suo modo di sfidare la vita a renderla tale. Leggerezza. Qualunque cosa lei stesse facendo, che si trattasse di sostenere un esame per il quale era impreparata oppure decidere cosa mettersi a una serata importante alla Scala o affrontare a faccia dura una ragazza che secondo lei sta flirtando con lui, era la leggerezza a contraddistinguerla fra mille altre. Nessuno l'aveva mai sentita alzare la voce, i suoi giudizi così tranchant sibilavano silenziosi, leggeri ma dirompenti addosso a chi aveva avuto la malaugurata idea di mettersi di traverso e a chi, come era capitato di assistere, oltrepassava il limite verbale e allungava una mano verso uno dei suoi costosissimi abiti firmati, riservava una fulminante, ma leggera - per lei s'intende -

mossa di Ju-Jitsu. Poi, sempre con signorile leggerezza, osservava sorridendo per un paio di secondi la sua avversaria distesa per terra, scuoteva la testa come per dire poverina e se ne andava. Giangi era così ed è per questo che Lazlo ne era innamorato. A dire il vero amava anche i suoi incredibili occhi verdi, i lunghi capelli castani, le gambe affusolate che spesso apparivano dalla piega delle sue gonne a portafoglio e tutte le altre curve del suo corpo. Lazlo era convinto di essere ricambiato, anche se, ogni tanto si chiedeva - soprattutto quando era invitato a cena a casa Sforza in via Francesco Sforza circondato da mobili d'epoca, quadri di Picasso e Pollock, sculture di Boccioni, camerieri in livrea e dodici-portate-dodici - se il suo affetto per un disgraziato come lui non fosse un altro dei suoi tanti atteggiamenti radical chic, come indossare jeans sfondati con una giacca Armani e la parure di Tiffany della madre o pranzare assieme ai barboni il primo dell'anno o passare il week end di Sant Ambrogio a Varigotti invece che nello chalet di famiglia a Saint Moritz. Ma tutti questi dubbi sparivano, quando lei gli sedeva sulle ginocchia perchè aveva bisogno di coccole e gli chiedeva di giurarle amore eterno e lui sentiva che non stava mentendo e allora, allora la sua casa, la sua patria non era più solo lui ma diventava loro, così impossibilmente diversi, così realmente vicini.

Lazlo frequentava il secondo anno della laurea magistrale in Economics & Social Sciences, mentre Giangi era al secondo anno del corso di Laurea in Economia per le Arti, la Cultura e la Comunicazione, anche lei, in Bocconi.

Lei voleva diventare produttore cinematografico, mentre Lazlo non aveva ancora idea di cosa volesse fare da grande.

Anche se passava buona parte del suo tempo a studiare come sarà, o meglio, come potrebbe essere il futuro dell'economia planetaria, avesse già finito gli esami e stesse già lavorando sulla tesi, Lazlo non si preoccupava affatto del proprio futuro, nemmeno di quello più prossimo. Quando andavano su questo argomento Giangi lo fulminava con un laconico "Datti una mossa a decidere perchè io non ti mantengo di sicuro".

Non c'era malanimo nelle sue parole. Lei si sarebbe buttata nel fuoco per lui, ma in qualche modo doveva reagire alle pressioni di parenti e amici che in Lazlo vedevano solo un potenziale parassita polacco.

"Non puoi passare il resto della tua vita davanti a uno stupido computer a sviluppare quel come-diavolo-si-chiama?"

"S2ES"

"Cosa?"

"S2ES è l'acronimo di Strategic Scenarios Expert System..."

"E a chi vuoi che freggi di quella cosa lì? Pensa piuttosto a rispondere alle offerte di stage che ti hanno mandato quelli della JP Morgan, quella sì che è roba seria".

S2ES era il sogno a occhi aperti di Lazlo. Da buon matematico, bravo programmatore e grande appassionato di futuro, credeva che per uno studente di scienze economiche e sociali lo studio del futuro fosse uno sbocco naturale, anche se doveva ammettere, di essere l'unico a pensarla così. I suoi compagni di studio, quando ne parlava, cominciavano a sbuffare e anche i professori erano piuttosto tiepidi su questo argomento.

Lazlo invece ci aveva già investito qualche decina di migliaia di righe di codice e da un paio di mesi, aveva messo il sistema online, a grabbare informazioni sulla rete. Si trattava di un aggeggio piuttosto complicato e i primi risultati erano più che confortanti. S2ES raccoglieva costantemente informazioni da Internet e dopo averle classificate sulla base di centinaia di parametri predefiniti, elaborava delle previsioni. Fin qua niente di speciale, non era molto diverso da quello che fanno i meteorologi quando sbagliano le previsioni del tempo, ma in realtà lo scopo di S2ES era molto ma molto più ambizioso. Non si trattava di prevedere una tendenza, ossia estendere al futuro ciò che era già occorso statisticamente nel passato, ma di prevedere quali eventi avrebbero influenzato il futuro.

Non più numeri ma accadimenti. Non più curve matematiche ma fatti.

A chi è appassionato di fantascienza sarà di certo venuto in mente la psico-storia dell'Asimov della Fondazione, una scienza in grado di prevedere con grande precisione le tendenze collettive anche con anticipi di migliaia di anni.

La conseguenza più straordinaria di tutte queste complesse elaborazioni non è quello di azzeccare le previsioni ma di riuscire a modificare il futuro stesso, quando quello previsto risulti essere inaccettabile. È quanto sta accadendo a livello planetario con il buco nell'ozono e l'effetto serra. Al di là dell'accuratezza e della plausibilità di quanto previsto, gli scenari apocalittici disegnati dagli scienziati, probabilmente e fortunatamente, non si realizzeranno mai proprio grazie all'effetto che queste catastrofiche profezie stanno avendo a livello mondiale su tutte le nazioni che, in maggiore o minore misura, stanno operando al fine di ridurre l'impatto negativo dell'operato dell'uomo sul pianeta. Eric Hofer ha detto: "L'unico modo di prevedere il futuro è di avere potere sul futuro". Niente di più vero, visto che una certa scuola di pensiero non parla più di previsione del futuro, ma di programmazione del futuro, rendendo implicito il concetto che l'atto previsivo accurato è impossibile visto che ogni previsione tende ad essere smentita da sé stessa e che il miglior modo per evitare futuri spiacevoli e di operare bene, ora per allora.

Ma il più grande problema delle previsioni non è tanto immaginare una tendenza, cosa che riesce a molti studiosi di uno specifico settore, ma determinare il quando questa cosa avverrà. Che il comunismo fosse un sistema politico destinato a fallire per motivi economici, era noto a tutto l'Occidente, ma nessuno ne aveva previsto il collasso in un tempo così breve.

Follia? Può darsi, ma intanto S2ES stava cominciando a dare i primi, modesti ma nemmeno tanto, risultati. Nelle ultime due settimane Lazlo aveva vinto oltre novemila euro al totocalcio, grazie alle previsioni elaborate dal sistema e Giangi aveva smesso di menarla in continuazione con le varie Goldman Sachs di turno che tentavano di invischiarlo nel loro business.

"Novemila euro? E come hai fatto?"

"Ho usato S2ES ..."

"Il tuo software?"

"Sì, il mio come-diavolo-si-chiama".

"Ah. E ti ha sparato fuori la schedina vincente in diretta?"

"Beh, non proprio..."

"Sarebbe a dire?"

"Lui ha previsto gli infortuni dei giocatori del turno a venire e io sulla base di quelli ho giocato la schedina".

"Vuoi dire che quel coso porta sfiga ai calciatori ed è per colpa sua se Adriano (N.d.A. giocatore della nazionale Brasiliana ma soprattutto dell'Inter, uno dei due team di calcio milanesi e squadra del cuore di Giangi) si è sfracellato al 22° del primo tempo contro il Milan e noi abbiamo perso?!"

"Veramente non porta sfiga ma..."

"Come non porta sfiga? Se ha previsto con una settimana di anticipo che Adriano si sarebbe fatto male!"

"Ma cara... non è così. S2ES ha semplicemente..."

"Non nominare proprio oggi quel cazzo di un coso. Stasera ci sono le partite della Champion League e noi siamo a Monaco contro il Bayern e se qualcuno si fa male e noi perdiamo, giuro che..."

Giangi era una persona intelligente e credeva nelle jatture tanto quanto un milanista credeva che l'Inter avrebbe vinto il prossimo campionato, ma sul calcio, da buona tifosa colpita da cecità irreversibile, credeva a qualsiasi cosa giustificasse la sconfitta della sua squadra e siccome era interista, visti i risultati degli ultimi vent'anni, credeva ormai a quasi tutto.

Lazlo aveva dovuto investire un paio di giorni per convincerla che S2ES non era un generatore di sfiga.

"Va beh, ti voglio credere".

E sogghignava. Sapeva già dove voleva andare a parare. Voleva metterlo alla prova.

"Allora, adesso dimmi se passerò l'esame di Statistica della prossima settimana".

"Ma Giangi, tu non sei un elemento statisticamente significativo e..."

"Io non sarei statisticamente significativa?"

Donne.

Come avrebbe fatto a passare l'esame di statistica se ancora non capiva questo concetto elementare?

S2ES

Erano le tre del mattino o di notte, a secondo che uno sia un tiratardi o un tirapresto come Lazlo. Non stava studiando e nemmeno era appena rientrato da una notte brava con gli amici. Da quel pomeriggio S2ES si era messo a fare le bizze e invece di previsioni si era messo a sparare puttanate. In questo caso non si trattava degli infortuni ai giocatori, che grazie a Dio continuavano a farsi male secondo le previsioni (la settimana precedente aveva aumentato la posta è aveva vinto qualcosa come 23.000), ma di una previsione a lungo termine seria, importante, la prima probante della bontà scientifica del suo lavoro.

Da oltre tre mesi stava raccogliendo informazioni sul mondo dell'Information Technology. Lazlo si era messo in testa di sapere se alla fine il grande Bill, il Gates della Microsoft, l'avrebbe spuntata ancora o se Linux, e tutto il movimento open source che vi gira attorno, avrebbero avuto la meglio.

L'imbecille, non il grande Bill ma il software, dopo ventidue giorni di elaborazione ininterrotta aveva dato il suo responso. Si era trattato di un momento emozionante per Lazlo. Era a lezione in Bocconi, ma sapeva che il sistema stava per finire i calcoli, e così si era collegato con il Communicator 9300 nuovo di zecca (adesso che vinceva al totocalcio poteva permettersi sia il 9300, sia i costi del collegamento GPRS) al suo sito personale e dopo avere inserito user ID e password era entrato nelle pagine della reportistica dove S2ES pubblicava i risultati delle sue meditazioni.

Quel che si aspettava di trovare era una tabella che riportasse, da l'anno in corso fino al 2020, le quote di mercato dei tre principali sistemi operativi concorrenti nel mondo del personal computing, ossia Windows, Linux e Apple. La tabella c'era, compilata anno per anno, ma con numeri più ridicoli che sorprendenti.

A parte per Apple, la cui quota di mercato oscillava costantemente tra il cinque e il dieci per cento (tipico della nicchia storicamente riservata agli adepti di Steve Jobs), Windows e Linux crollavano rapidamente a percentuali di una sola cifra, mentre più dell'ottanta per cento del mercato era assegnato a un fantomatico B2.

B2? E che cos'è?

Ed era su questa domanda che aveva passato il resto della giornata maledicendo se stesso per il disordine in cui aveva lasciato la documentazione di S2ES. Voleva capire dove diavolo era andato a pescare un nome come quello e per farlo si era costretto a navigare tra centinaia di file di log che avendo registrato le fonti originali da cui il sistema aveva tratto le informazioni che l'avevano portato a quell'assurda previsione. Quindi aveva dato in pasto a un motore di ricerca le migliaia di pagine Internet processate da S2ES, nel tentativo di capire dove il sistema aveva sbagliato.

E adesso stava aspettando. Sarebbe potuto andare a dormire, ma non riusciva a staccare gli occhi dal monitor dove la clessidra continuava imperterrita a girare.

www.meltingpot.com

"Finalmente hai sputato fuori qualcosa, maledetto bastardo!"

Un paio di click, e adesso che aveva la DSL era davvero questione di un attimo, e... si ritrovò in un sito di videogame!

Quattro mesi prima in Melting Pot

Jack Stock era stravolto. Da diciotto ore non mangiava, non beveva e non dormiva. Chiuso nella fumosa penombra del suo ufficio, con gli occhi sbarrati sul monitor da diciannove pollici del suo computer, stava tentando di trovare il maledetto baco che continuava a mandare in crash il sistema. Una piccola finestra, in alto a destra sul monitor, continuava a lampeggiare lanciando ogni minuto una serie di tre irritanti "oink". Jack si arrese e vi cliccò sopra. Apparve un messaggio: ore 18 riunione! "Cazzo! Non adesso!" ringhiò con voce impastata dal fumo e dal prolungato silenzio. Con una cliccata nervosa disabilitò il Post It Software Notes definitivamente. Poi rilanciò la procedura automatica del debugger e continuò a fissare sullo schermo, mordicchiandosi il labbro inferiore, le operazioni che scorrevano rapidamente. Non poteva e non voleva mollare. Lo sviluppo era in ritardo di due mesi e il distributore, la MMD, aveva già aperto, presso il proprio studio legale, la pratica per la restituzione dell'anticipo. Gli avevano concesso 30 giorni di proroga e lui sapeva che non sarebbero bastati.

"Bill aiutami! Dammi un po' della tua fortuna!" bofonchiò ancora più rauco. Jack, quando era disperato, invocava sempre il nome del suo padre padrone spirituale, quel Bill Gates che era diventato, grazie al software, l'uomo più ricco del pianeta. Anche se ora la sua stella appariva un po' appannata per colpa delle continue cause intentate contro la sua società dall'antitrust americano e europeo e dal movimento dell'open source, nutriva per lui una sconfinata e fanatica ammirazione, cosa che suscitava nei suoi soci reazioni che andavano dal dileggio, ai veri e propri attacchi d'ira.

Jack era americano di nascita e di fatto, ma si era trasferito a Milano direttamente da Redmond che, per chi non lo sapesse, è la sede centrale della Microsoft di Bill Gates. Dopo oltre sette anni di permanenza in Italia, aveva deciso di abbandonare il ricco alveo della società fondata dal suo idolo, per cominciare quella folle avventura di sviluppare un videogame che potesse avere un successo pari a quello di Tomb Raider, GTA, Max Payne. In cuor suo poi, oltre a quello di fare una valanga di

soldi, aveva un grande e segreto desiderio: essere notati da Bill e venire acquisiti a peso d'oro, come era solito lui fare quando una qualsiasi cosa lo interessava e tornare in Microsoft come Direttore della Divisione Entertainment, piazzandolo in quel posto a tutti quegli stronzi che non avevano creduto in lui e nelle sue idee. Naturalmente di questi suoi deliri Jack non ne parlava ai soci e mai l'avrebbe fatto visto che si trattava di un gruppo di miscredenti che usava Netscape invece di Explorer, Open Office al posto di Winword, il C++ della Borland invece di quello della Microsoft e che, se non fosse stata per la sua vigile sorveglianza sarebbero già da tempo migrati verso l'eresia di Apple o peggio ancora di Linux. L'unica cosa che a loro non faceva schifo di Bill erano i soldi che Jack aveva incassato vendendo le stock option della Microsoft e che avevano consentito a tutti di sopravvivere senza altre entrate, a parte il misero anticipo di 50.000 dollari che aveva dato loro il distributore, per tutti quei mesi.

Jack era il creatore e l'anima della Melting Pot - e come altro avrebbe potuto chiamarsi la loro società visto che era costituita da quanto di più variopinto ed etnicamente multirazziale si potesse trovare in una comunità così piccola? - che aveva sede nella sua abitazione, un grande loft ricavato in una vecchia officina meccanica. Lo stabile, che era stato rinnovato soltanto in parte, era un vero dedalo di corridoi che si dipanavano lungo ambienti delle più svariate pezzature.

Al piano terra erano stati ricavati gli uffici, uno per ogni socio, il CED (Centro Elaborazione Dati) e la sala riunioni. Sempre al piano terreno esistevano altri locali adibiti a magazzino e che, per divenire utilizzabili, avrebbero richiesto ulteriori interventi edili.

Il primo piano invece era stato completamente ristrutturato: quattro camere da letto, la cucina, un grande salone comune, l'appartamento privato di Jack ed un altro monolocale autonomo.

Gli ampi spazi a disposizione e il parziale stato di abbandono dei locali non ancora ristrutturati, conferivano alla sede della Melting Pot un particolare fascino. Chi vi lavorava e, soprattutto, chi vi viveva, aveva sempre la sensazione di trovarsi in un luogo ancora indefinito, in cui tutto e il contrario di tutto erano ancora possibili. Era

un po' come vivere in una comune degli anni Sessanta dove però vigevano le ferree regole del business e tutti si autoconstringevano a lavorare come dei pazzi.

In questo luogo, disordinato ed esuberante come il proprietario, regnavano sovrani Jack e il suo sogno.

L'idea del videogioco era sua e di tutti, era quello che aveva più rischiato lasciando la Microsoft e la relativa tranquillità di appartenere ad una delle più grandi corporation della Terra. In Microsoft, Jack seguiva il settore dell'entertainment e Save the Earth!, così si chiamava il videogame per il quale stava rischiando le palle e tutto il resto, l'aveva dapprima proposto alla Microsoft stessa. Era tornato perfino a Redmond per presentare il progetto, ma la cosa era stata bocciata come tecnicamente troppo complessa e di nessun interesse marketing. Dopo avere strepitato a lungo con il suo capo, si era deciso a scrivere a Bill. Lui aveva trovato anche il tempo di rispondergli rimandandolo però alla stessa persona con la quale si era già scontrato. Anche in quell'occasione non aveva provato alcun risentimento verso il suo idolo, sapeva che era un uomo molto occupato e che non poteva certo seguire tutto quanto accadeva nel suo impero. Quella mail era stata interpretata dal suo capo come una dichiarazione di guerra e lui se ne era tornato in Italia con la netta sensazione di avere ormai i giorni contati in Microsoft.

Jack ne aveva parlato allora ai suoi quattro futuri soci che avevano subito aderito all'iniziativa. Nonostante avessero per mesi tentato di dissuaderlo dall'abbandonare la Microsoft, alla fine Jack se ne era andato e aveva cominciato a lavorare a tempo pieno al progetto. Jack non era un gran programmatore, anzi era un vero disastro, e per questo era stato relegato alle fasi di test. I suoi principali compiti riguardavano l'ideazione del gioco e relativa sceneggiatura, e tutte le attività che avevano a che fare con il marketing e la comunicazione, sito WEB compreso.

Il sito! Era l'unica cosa che gli desse soddisfazione in quel periodo. In soli tre mesi, da quando avevano pubblicato la demo del gioco, si erano registrati più di tre milioni di utenti per altrettanti download, quasi un record mondiale per una demo realizzata da una sconosciuta software house residente in Italia. Quel numero era

impressionante ma non abbastanza per il distributore, la MMD di Londra, che forse si era troppo esposto con una rete di vendita affamata di ordini.

Eppure tutti sapevano come andavano le cose nel mondo del software! Le date di consegna venivano spesso disattese, gli annunci si inseguivano l'un l'altro, eccetera. Tutti lo sapevano, tutti tranne la MMD, che ora voleva anche fargli causa!

Il programma di debug intanto continuava a fargli scorrere davanti righe e righe di codice senza trovare nulla. Poi di colpo tutta quell'intensa attività si fermò su di una riga.

"Ti ho trovato finalmente!" urlò Jack, ma le parole gli si smorzarono in gola perché, un attimo dopo, lo schermo era diventato blu ed era apparsa la schermata tipica dell'errore irreversibile di sistema.

"Eh no, che cazzo! Non è possibile! Dopo diciotto ore di elaborazione non puoi farmi questo, brutto figlio di puttana! Adesso devi riavviarti e tornare al punto di prima!".

Il PC era piantato e non c'era verso di schiodarlo.

"Jack, scusa, ma è ora" era la voce di Swatch "son le 18 e 03 e..."

"Lo so. Sono in ritardo. Arrivo tra cinque minuti!"

Swatch richiuse la porta e se ne andò senza ribattere.

Jack, nonostante la rabbia che aveva in corpo per quanto gli era appena capitato, sorrise. Swatch si era veramente meritato quel nomignolo: era più puntuale di una rata d'affitto. Marco Crippa, il vero nome di Swatch, era l'unico italiano del gruppo. Milanese purosangue era un grandissimo matematico votato all'economia e all'informatica. I suoi ragionamenti erano così raffinati e complessi che tutti si limitavano ad annuire mentre continuavano a pensare ad altro. Che fosse un ricercatore lo si capiva fin dal suo aspetto: i capelli costantemente arruffati, il viso emaciato di chi ha passato troppe ore chiuso in una biblioteca e la magrezza impressionante di chi è così preso dalla sue ricerche da dimenticarsi spesso di mangiare. In compenso la sua programmazione era ineccepibile ed era l'unico a documentare meticolosamente il proprio lavoro. Ricercatore presso l'Istituto di Metodi Quantitativi della Bocconi, abitava ancora con i genitori e, nonostante il

videogame fosse un secondo lavoro, era l'unico a rispettare la tempistica di progetto. Ben per questo motivo e per la sua ossessiva mania della puntualità era da tutti chiamato Swatch.

Jack riavviò il PC e il programma di debug, spense la luce e trattenendosi dal bestemmiare perché intanto era inciampato in una dei tanti mucchietti di riviste cui era solito disseminare sul pavimento, uscì dal suo ufficio e si diresse verso la sala riunioni.

Mentre attraversava il corridoio venne investito dall'onda d'urto jazzata che proveniva dall'ufficio di MoonRay, cosa che normalmente mandava su tutte le furie il suo dirimpettaio Swatch che, da buon matematico, ascoltava quasi esclusivamente Bach.

MoonRay era troppo intento a manipolare con il mouse un modello tridimensionale di un astronave per accorgersi che Jack si era fermato sulla soglia del suo ufficio.

Juha Mykland era lo stereotipo del norvegese: biondo, occhi azzurri, un metro e novantacinque di altezza, la carnagione bianca come un raggio di luna, grande appassionato di Man Ray dalle cui opere traeva ispirazione per creare gli scenari e la grafica del videogame. Da tutti chiamato MoonRay proprio per i suddetti motivi, era il creativo del gruppo. Le sue visioni lasciavano attonito chiunque cercasse di trovarvi un bandolo per scoprirne il razionale. Surrealismo, dadaismo, iperrealismo, futurismo, una cascata armoniosa di stili che si andava a infrangere contro la levigata e asettica superficie del monitor. MoonRay era di tutti e cinque il meno informatico, anche se di programmazione ne masticava parecchia. Era un artista che aveva scelto l'informatica come strumento espressivo e visto che doveva vivere e le sue creazioni le pubblicava gratuitamente su Internet, aveva accettato di buon grado quel lavoro in cambio di un tetto, due pasti caldi al giorno, una stecca di Pall Mall alla settimana e dei futuribili proventi.

Jack entrò nell'ufficio. La stanza era tappezzata di affiches di Man Ray e anche quadri, foto, manifesti di esposizioni a lui dedicate in mezzo mondo, perfino semplici articoli di riviste. Ogni volta che vi entrava Jack rimaneva per alcuni secondi

estasiato a guardare quell'incredibile esplosione d'immagini che arrivava a coprire perfino il soffitto.

"Non ti va mai insieme la vista, qua dentro?" gli chiese.

MoonRay, mentre si strofinava gli occhi, sorrise.

"No, anzi. Quando voglio rilassarmi un attimo, spengo il monitor, mi sdraio sullo schienale della mia poltroncina e guardo. Lui, è sempre una grande fonte d'ispirazione..."

Jack rise ancora una volta di quella risposta che aveva sentito ormai almeno un centinaio di volte e trascinò il suo socio e amico fuori dal suo antro.

Quando arrivarono in sala riunioni era in corso una discussione per niente accademica sui tool di sviluppo e Mandrake, dall'alto del suo metro e ottanta di muscolosa negritudine, stava tenendo banco, distruggendo tutte le tesi che si opponevano alla sua. Jack, mentre ascoltava quella dotta e imprecante dissertazione, riflettè su quanto avesse avuto fiuto nel dare fiducia a Hyginys Obiekwu. Nigeriano, poco meno di trent'anni, un sorriso disarmante sempre stampato sul volto che derivava dalla sua irrefrenabile voglia di vivere, era arrivato in Italia come lavavetri ma era riuscito ad iscriversi all'università, dove gli mancavano tre esami per conquistare la laurea in ingegneria. Programmatore raffinatissimo, era da tutti chiamato Mandrake per la capacità di risolvere con poche linee di codice algoritmi di programmazione che avevano bloccato altri per intere settimane. La sua era un programmazione "jazz", molto sincopata e per niente intelligibile: il codice che generava era comprensibile solo a lui e a nessun altro. Questo naturalmente era il suo principale difetto. Senza di lui molto del loro lavoro sarebbe diventato oscuro e senza di lui molto non sarebbe nemmeno esistito. Anch'egli, come MoonRay, aveva accettato di collaborare alle stesse condizioni con delle gomme da masticare al posto delle Pall Mall.

La stanza in cui si riunivano tutti i pomeriggi a quell'ora era lunga e stretta e perennemente invasa dal fumo. Le pareti erano semplicemente imbiancate e gli unici arredi erano un vecchio tavolo da cucina rettangolare, sei sedie, una scompagnata dall'altra e il proiettore video. I suoi quattro amici si erano disposti due per lato e gli

avevano riservato l'unico posto sul lato più corto del tavolo. Di colpo l'unico rumore udibile fu il gorgoglio del condizionatore.

"Cominciamo?" chiese Swatch che data la sua natura detestava i ritardi "propongo di fare il solito giro di tavolo a partire da Storm. Oggi vorrei essere l'ultimo a parlare. Ho una novità molto interessante da raccontarvi".

Gli altri quattro si guardarono in faccia sbalorditi: era la prima volta che Swatch prendeva l'iniziativa in una riunione. Di solito era Jack a tenere le fila ed era ancora più anomalo che avesse delle novità da raccontare, lui che fino a quel momento aveva svolto unicamente il ruolo del bravo esecutore.

Il giro di tavolo fu piuttosto rapido e, a parte qualche incazzatura di Jack perché nessuno era riuscito a recuperare il ritardo accumulato nello sviluppo, tutti si limitarono ad enunciare lo stretto indispensabile senza polemizzare gli uni con gli altri come invece accadeva di solito.

Jack notò con piacere come quel giorno fosse presente all'incontro anche Storm. Era da tre giorni che mancava all'appello e lui cominciava ad essere preoccupato.

Soo Kim, infatti, era il più irrequieto dei cinque soci. Dotato di un buon polmone finanziario paterno, era un vero fanatico sportivo: nonostante fosse all'apparenza mingherlino e alto poco più di un metro e sessanta, praticava con assoluta perizia qualsiasi sport che includesse un minimo di violenza o di pericolo. Giunto in Italia direttamente dalla Corea del Sud come responsabile dei sistemi informativi della filiale italiana di una grossa corporation coreana della quale non aveva mai voluto fare il nome, aveva uno stile di programmazione consono al suo personaggio: poteva passare anche ventiquattro ore davanti al computer senza interruzione alcuna per poi sparire per le successive ventiquattro nessuno-sapeva-dove. Naturalmente questa sua indole gli aveva valso due cose: il licenziamento dal posto di responsabile EDP e il soprannome di Storm. Per il resto era un ottimo programmatore ed un amico fedele. Era anche l'unico a potersi permettere un appartamento tutto per sé, enorme e in pieno centro.

Jack, invece che fisicamente assomigliava ad un Harrison Ford un po' appesantito e precocemente incanutito, non aveva alcun soprannome, anche se quando volevano

adularlo lo chiamavano Trey, il soprannome del suo idolo, mentre quando volevano farlo incazzare lo chiamavano The Kid, assumendo implicitamente che Bill era la reincarnazione del famoso bandito tornato tra i vivi per assassinare le altre software house.

Anche Jack, quel giorno, perse meno tempo del solito nel predicozzo finale e siccome era stanco, accolse di buon grado quella divagazione offerta dall'asettico matematico.

Quand'ebbe finito, lo guardò un attimo, per vedere se tradiva la minima emozione, ma Swatch aveva assunto l'atteggiamento sfingeo delle grandi occasioni e non lasciava trasparire nulla.

"Allora Swatch, cosa ci devi raccontare di bello? Stai forse per sposarti e ci stai per annunciare che mancherai per 17 giorni, 3 ore, 25 minuti e 3 secondi dal lavoro?" Tutti risero della battuta, anche il matematico, che non si risentiva mai quando lo prendevano in giro per la sua mania dell'ordine e della precisione.

"No amici, niente di tutto questo, è che ho fatto..." Swatch si interruppe e si schiarì la gola in uno dei suoi rari momenti di visibile emozione, mentre accendeva il proiettore e sullo schermo appariva la videata del suo portatile "...una grande scoperta. Una scoperta straordinaria, una di quelle cose che capita ad un solo matematico nel corso di un intero secolo".

"Ehi Swatch" intervenne MoonRay "adesso non vorrai mica menarcela con una dimostrazione della tua teoria della quale non capiremmo assolutamente nulla, perché io ho da fare e non ho bisogno di fare un ripasso di matematica..."

"Non preoccuparti, non tenterò di risvegliare dal letargo il tuo emisfero raziocinante con qualcosa di scientifico, voglio solo parlare di un nuovo business".

Intanto, sulla parete che faceva da schermo, era apparsa una pagina fitta di formule e Swatch si stava dando da fare per ingrandire l'immagine in modo che i suoi colleghi potessero apprezzarne almeno la complessità.

"No, per davvero Swatch" disse a sua volta Mandrake "non puoi fracassarci le palle con questa roba! E' troppo complicata per noi... non siamo mica dei Bocconiani..."

"Lo so, lo so... State calmi e lasciatemi parlare, poi giudicherete voi se si tratta di una cosa che fa al caso vostro o meno. Se posso aver un po' silenzio, comincerò. Grazie... Quella che vedete non è una dimostrazione, ma è solo la formula base. Non pretendo che voi capiate il suo significato, né tanto meno che possiate apprezzarne l'eleganza. L'ho proiettata solo per farvi vedere che quello che quanto sto per enunciare non è una semplice intuizione, ma è una teoria fondata su di una solida base scientifica. Quello che vedete, e voi-siete-i-primi a vederlo, è il modello matematico del più raffinato e potente algoritmo di compressione finora inventato da mente umana".

Swatch lasciò passare alcuni secondi per valutare, dall'espressione dei volti, soprattutto da quella di Jack, l'interesse che l'argomento stava suscitando nei propri compagni.

Jack Stock aveva già aggrottato le ciglia, la sua tipica espressione di concentrazione. Mandrake si era inforcato gli occhiali, Storm si era portato in posizione eretta da semi sdraiato che era sulla sedia, mentre MoonRay era l'unico ad aver mantenuto l'atteggiamento annoiato tipico di chi non è per niente interessato all'argomento. "Raffinato" proseguì Swatch "perché potete vedere il livello di complessità a cui sono giunto, anche se questo parametro da solo non è sufficiente, per definirlo tale. Guardatelo, è l'algoritmo più potente esistente in questo momento".

"Siamo contenti per te "intervenne Jack che si era già pentito di aver pensato, soltanto per un attimo, che Swatch potesse avere qualcosa di divertente da raccontare "così potrai fare un'altra pubblicazione, aumentare il tuo prestigio accademico in Bocconi e..."

"Non ho intenzione di pubblicare un bel niente." rispose serio in volto il matematico, mentre tornava a sedersi al suo posto. "Questo algoritmo deve rimanere segreto, perché vale un mucchio di soldi, molti più di quanti ne possiate immaginare. Se a voi non interessa lo proporrò a qualcun altro, ma certo non lo regalerò alla scienza".

Jack si rizzò sulla sedia. Era la prima volta che sentiva Swatch parlare di business. La faccenda riprese ad interessarlo. Gli fece cenno di proseguire.

Swatch cominciò con il ricordare a tutti che i file di testo potevano in genere essere compressi del 40%, mentre la compressione di immagini variava dal 20 al 90% delle loro dimensioni originali. Ciò nel caso di compressione di tipo lossless, ossia senza perdita di informazioni. Questi erano i risultati a cui potevano portare algoritmi come quelli di Huffman e Lempel-Ziv-Welch solo per fare due esempi di un metodo statistico e di uno cosiddetto di dictionary compression.

Swatch pensava di aver trovato un algoritmo rivoluzionario che poteva portare ad un tasso di compressione molto superiore.

"Diciamo che non ho ancora trovato il limite teorico esatto e che per il momento sono arrivato a un rate di circa un milione a uno..."

"Che cosa?!" urlò Mandrake "ci stai forse prendendo per dei deficienti? E' impossibile! Già se mi dicevi 300 a 1 sarei rimasto sbalordito. Comprimere 300 mega byte in un solo mega byte sarebbe una cosa straordinaria, ma tu ci stai raccontando che puoi comprimere 1 Giga byte in un solo, misero mega byte! E con quale tipo di dati?"

"Con qualunque tipo di dati, diciamo che l'algoritmo appare essere del tutto insensibile alla natura dei file".

"Cazzo! Non può essere vero!" fece eco Storm alzandosi in piedi. "Se così fosse saresti un genio e noi potremmo diventar ricchi, altro che Win Zip e tutti gli altri tool che si trovano sulla Rete!"

Swatch pregò i suoi amici di dargli ancora qualche minuto perché non aveva ancora finito. C'è un'altra caratteristica dell'algoritmo che ancora non aveva detto loro e riguardava il tempo teorico di esecuzione della compressione e della successiva decompressione. Prima di proseguire, Swatch ricordò a tutti che stava parlando solo di una teoria e che pertanto erano necessarie delle verifiche di tipo empirico sulla sua applicabilità al mondo reale dell'informatica. Ma l'algoritmo che stava mostrando loro aveva una caratteristica ancora più straordinaria della precedente. Osservando la sua struttura si poteva notare come fosse aperta: era infatti possibile intervenire in un qualsiasi punto del processo e manipolare l'informazione mentre la compressione era in atto. Non era quindi necessario prima comprimere l'informazione e poi

decomprimerla per poterla utilizzare. In altre parole, rimanendo all'interno dell'algoritmo si poteva operare in tempo reale sull'informazione stessa ed elaborarla a proprio piacimento.

"Questo non vi fa venire in mente niente?"

Jack, che non era mai stato un brillante tecnico, ma che era dotato di una grande intuizione marketing, balzò in piedi e urlò:

"Ma tu... tu stai descrivendo il modello di un sistema operativo!"

"Bravo Jack! Certo. Questo potrebbe diventare il modello del più efficiente sistema operativo mai inventato dalla macchina di Von Neumann in poi!"

"Allora potremmo anche fottere la Microsoft! " urlò in preda all'eccitazione MoonRay che da ex Mac user qual era non aveva mai sopportato Windows e i suoi continui crash.

"Non toccatemi Bill!" urlò Jack. "E soprattutto non diciamo cazzate. Come possiamo noi cinque, competere con chi ha inventato DOS e Windows? Non diciamo eresie!"

"Jack, lascia perdere la religione e ascolta. Come ha fatto il tuo grande Bill a diventare quello che era? Fottendo l'IBM. E noi faremo lo stesso con lui! D'altra parte ci stanno provando in tanti, compreso il Governo degli Stati Uniti e l'Unione Europea..." disse Storm che quando si trattava di lottare e menare le mani si risvegliava di colpo.

"Argh! Blasfemo! Traditore! Eretico!" si mise a strillare Jack, mentre faceva gli scongiuri con entrambe le mani. "Nessuno riuscirà a fregare Gates e tanto meno a fare di Microsoft uno spezzatino..."

"Piantatela tutti quanti e non cominciate a sognare ad occhi aperti! La teoria deve essere prima provata empiricamente e sviluppare un sistema operativo da zero è una cosa che nessuno di noi ha mai fatto e poi... non ho ancora finito".

"Perché" mormorò Jack esausto "quale altra disgrazia ci vuoi annunciare?"

"C'è un ultimo dettaglio molto interessante. Però prima di proseguire voglio ricapitolare le mie scoperte. Primo: è un algoritmo che ho calcolato potrebbe comprimere fino ad un milione di volte. Secondo: è un algoritmo "aperto" che può

fungere da modello per un sistema operativo molto performante. Ma se io ipotizzo di parallelare due algoritmi identici e di far fluire attraverso questa nuova entità la mia informazione, succede una cosa sconvolgente. Voi cosa pensereste che accada?"

"Che comprime di più?"

"No, il fattore di compressione non cambia".

"Si raddoppia la velocità di elaborazione".

"Bravo questo è quanto accadrebbe con un sistema normale. Nel nostro caso invece la velocità di elaborazione decuplica e se ne metto tre in parallelo, la velocità centuplica e così via!"

"Va bene, va bene" intervenne Jack che sembrava essersi ripreso dall'incombente anatema che lui sapeva stava ormai aleggiando sulle loro teste. "Sei stato molto bravo e forse un giorno vincerai anche il Nobel per la matematica, ma tutto ciò, cosa c'entra con il nostro videogame? Un fico secco! E quindi perché dobbiamo perdere tempo a trastullarci con queste fantasie quando di là ci aspetta il business, quello vero?"

"Perché la mia proposta" proseguì Swatch, che nessuno fino ad allora aveva mai visto così propositivo "è di dichiarare terminato lo sviluppo di Save the Earth! e di buttarci tutti quanti a capofitto nelle verifiche computazionali della mia teoria..."

"Che cosa!? Che cosa!?" urlò Jack, ormai fuori dalla grazia di Dio, picchiando i pugni sul tavolo per tacitare lo strepito di approvazione che era esploso di colpo nella sala. "Non è finito un cazzo di niente! Siamo in ritardo di due mesi sullo sviluppo della scena finale..."

"Balle! La scena finale c'è già!" Storm, si era alzato in piedi e si vedeva che stava parlando anche a nome degli altri tre. "E' a te che non va mai bene niente! Sono due mesi che continuiamo a rifarla perché non è proprio come te l'eri immaginata. E adesso per le tue fisse stiamo anche rischiando di finire in causa con il distributore!"

"Ah, è così. Sarei io allora il perditempo, non voi che avete riempito il programma di banchi e avete cambiato il gioco, perché non riuscivate a svilupparlo così com'era a specifica! Bravi, e così si trama alle mie spalle. Siete tutti d'accordo, eh? Ma lo volete

capire che al distributore l'abbiamo raccontata in un certo modo e che non possiamo cambiare le cose solo perché non siamo capaci? "

"Fermati un momento!" disse MoonRay. "Hai detto giusto, l'abbiamo raccontata, mica gliela avevamo simulata! Gli avevamo dato solo qualche snapshot! Perché non lo invitiamo qua e gli facciamo vedere quello che abbiamo fatto e sentiamo cosa ne pensa lui? Potremmo lavorare come disperati per qualche giorno, aiutarti a trovare i banchi rimanenti e metterlo subito sotto alfa test con la solita banda di ragazzini".

"Dai Jack" intervenne Mandrake, con il suo disarmante sorriso "Siamo tutti stanchi, tu per primo. Abbiamo fatto un buon lavoro. Con tre milioni di download e migliaia di mail di sollecito ricevute dai potenziali clienti, perché dovrebbe andare male?

Telefona al distributore e digli di venire settimana prossima, ti prego..."

Jack era veramente stanco e non ne poteva più nemmeno lui di quel maledetto gioco. Forse i suoi amici avevano ragione e lui aveva preteso troppo da se stesso e da loro.

"OK" disse alla fine alzandosi "vado di là, lo chiamo e lo invito qui per mercoledì prossimo per le 16. Fatevi trovare pronti!"

Jack uscì sull'onda di grandi pacche sulle spalle. Era la prima volta che il gruppo si opponeva alla volontà del suo capo carismatico e riusciva ad imporgli le sue idee. Swatch si versò un po' d'acqua. Sentiva la gola arsa per l'emozione di quello che era riuscito ad ottenere. Una sua intuizione stava per trasformarsi in realtà. Aveva riflettuto a lungo sul fatto se era eticamente più corretto donare la sua idea alla scienza oppure costruirci sopra un lucroso business. Poi aveva pensato a quanto in Bocconi si parlasse di business e non di scienza fine a se stessa, all'entusiasmo dei suoi quattro amici della Melting Pot e i suoi dubbi si erano sciolti come neve al sole. Il mondo vero era quello, a volte divertente altre volte spietato, del business. E l'informatica era diventata il business per eccellenza. Quale altra tecnologia aveva caratteristiche di pervasività equivalenti? Non c'era branca del sapere o delle attività dell'uomo che non ne fosse influenzata... Quando fu certo che Jack si fosse allontanato abbastanza da non poterli più sentire, ricominciò a parlare.

"Bene ragazzi, sembra che ce l'abbiamo fatta. Abbiamo convinto Jack a chiudere questo maledetto progetto! Forse tra un po' comincerà a girarci un po' di grana nelle tasche e poi..."

"Potremo dedicarci a... a proposito come lo chiamiamo questo nuovo progetto? Diamogli un nome in codice..."

"Io lo chiamerei B2" propose Storm.

"B2? E cosa vorrebbe dire?"

"Beat Bill!"

Webmaster 00

La vita, a volte, appare da una prospettiva inattesa, come quando, passando per una via notiamo lo scorcio di un palazzo che solo da quell'unica posizione si mostra nella sua vera bellezza. Eppure, in quella via ci abitiamo o lavoriamo da anni. Scherzi della prospettiva...

Steven Kaukonen aveva stampigliato sul volto quella stessa sorpresa, mentre la sua segretaria gli era seduta a cavalcioni sul torace e gli premeva la canna di una Glock sotto la mandibola. Sdraiato sulla moquette del suo ufficio, le apparve da una prospettiva davvero sorprendente.

Conosceva Elizabeth Hurley da almeno cinque anni ed era sempre stata premurosa ed efficiente nei suoi confronti. Oltretutto sembrava non avere una vita privata, cosa che agli occhi di un capo è quanto di meglio si possa chiedere ad un'assistente.

Bruttina, con gli occhi resi goffamente enormi da un paio di robuste lenti da miope, Elizabeth non era mai stata causa di un problema, almeno non fino a cinque minuti addietro quando, con una ginocchiata all'inguine, l'aveva atterrato e gli era saltata addosso.

"La password del server" gli stava chiedendo con la voce resa stridula dalla tensione, mentre aumentava la pressione della Glock sotto il mento "dammela subito o ti ammazzo, brutto... pezzo di merda".

"Ma Elizabeth..."

Le parole gli finirono in un fiotto di sangue perchè lei, senza provare alcun orrore per quello che stava facendo, gli aveva fracassato il labbro inferiore con il calcio della pistola.

"La password" ripeté accompagnando le parole con un sorrisetto di soddisfazione. Kaukonen, che aveva passato gli ultimi trent'anni, seduto davanti a spettrografi e microscopi elettronici, non era preparato alla fisicità di quella situazione e, farfugliando per il sangue e il dolore che gli stavano riempiendo la bocca, gliela diede. Elizabeth, senza staccare la pistola dalla gola di Kaukonen, si alzò e con il braccio sinistro proteso verso la scrivania digitò il codice alfanumerico sulla tastiera

del PC. Non appena sul video apparve la schermata dell'applicazione di Project Management, Elizabeth affondò ancor più la Grock nel collo di Steve e, senza tradire la minima emozione, tirò il grilletto.

Quando il suono dello sparo attutito dal silenziatore ebbe finito di percuoterle le orecchie, della faccia di Kaukonen era rimasto poco. Il proiettile era uscito dalla protuberanza metafisica sinistra, trascinando con sé il bulbo oculare del lato opposto, uno di quegli strani giochetti che solo la balistica applicata all'anatomia è in grado di creare.

Elizabeth, che prima di allora non aveva mai sparato un colpo nemmeno ad un baraccone del Luna Park, si alzò e andò a vomitare nel cestino della carta straccia. Poi girò attorno alla scrivania e, tentando di non guardare più in direzione del cadavere, si sedette davanti al computer.

Le mani le tremavano così tanto che faticò a lungo prima di riuscire a costringere il puntatore del mouse a raggiungere il menu dei file.

L'Organizzazione le aveva detto di copiare e cancellare dal sistema solo i file relativi a RX28CGI, quello che lei aveva sempre pensato essere il principio attivo di una nuova, straordinaria molecola antitumorale, ma che invece Akira, l'agente con la quale era in contatto, le aveva spiegato essere una micidiale arma batteriologica. Elizabeth guardò l'ora. Le rimanevano solo pochi minuti, poi sarebbe passata la guardia per la consueta ispezione.

Che Steve Kaukonen e la società per la quale lei stessa lavorava fossero al servizio dei terroristi islamici, era stata una rivelazione che le aveva sconvolto la vita. Per fortuna sua e del mondo intero, Akira le aveva aperto gli occhi.

Nauseata e terrorizzata, non si era presentata al lavoro per un'intera settimana e, probabilmente, non vi avrebbe più fatto ritorno se il suo amante non le avesse offerto quell'opportunità per salvare se stessa e il mondo da l'ennesimo orrore. Per questo Steve Kaukonen era morto: per non lasciare traccia alcuna di quella mostruosità.

Elizabeth infilò i due CD nella tasca della giacca e uscì dall'ufficio di Kaukonen riuscendo ad evitare che il suo sguardo cadesse nuovamente sul cadavere. Spense le luci e socchiuse la porta che dava sul corridoio.

Sentì subito il rimbombo dei passi della guardia che stava percorrendo il suo solito giro d'ispezione. Le dita della mano destra strinsero ancora più forte il calcio della Glock. Akira l'aveva preparata anche a quell'evenienza: anche se sapeva che si trattava di un'innocente che con tutta quella sporca faccenda centrava tanto quanto lei, non avrebbe esitato ad ucciderlo. Richiuse la porta e si nascose dietro ad un armadio. Pochi secondi dopo vide la porta aprirsi e la mano della guardia tastare il muro alla ricerca dell'interruttore.

Lo sguardo corse alla porta che divideva il suo ufficio da quello di Kaukonen: l'aveva lasciata spalancata! La guardia avrebbe visto subito il cadavere. In quello stesso momento seppe che avrebbe commesso il suo secondo omicidio.

La luce si accese e l'uomo, per fortuna uno che non aveva mai visto, entrò nella stanza. Elizabeth uscì dal nascondiglio con la pistola tesa davanti a sé. Si trovava a meno di mezzo metro dalla testa della guardia: non poteva sbagliare. Mentre premeva il grilletto vide il terrore dipingersi sul volto dell'uomo, anche se non riuscì a capire se era dovuto alla vista del corpo esamine di Steve o della Glock puntata verso la sua tempia. Ancora una volta i suoi sensi si saturano della detonazione soffocata dal silenziatore e dell'odore della polvere da sparo.

La prima reazione di Elizabeth fu quella di spegnere la luce, non perché qualcuno la potesse vedere, ma perché era lei a non voler più vedere.

Un rantolo. La guardia era ancora viva.

Il corpo ostruiva la porta ed Elizabeth, per la prima volta in tutta quella lunga serata, non sapeva cosa fare. Prima di essere colpito era riuscito a vederla in faccia? Stava morendo oppure la sua era soltanto una ferita grave, ma pur sempre solo una ferita?

Incominciò di nuovo a tremare. Non era più sicura di niente. In preda al panico si avvicinò alla porta e trattenne il respiro. Silenzio. Anche la guardia aveva smesso di rantolare. Forse era morta. Trattenendosi a stento dal mettersi a correre scavalcò il

corpo con il piede destro e sbirciò fuori della porta. Nessuno: il corridoio era deserto.

Si diede una spinta con la gamba sinistra, facendo attenzione a non incespicare nella guardia. Prima di mettersi a correre verso la scala antincendio, si tolse le scarpe. Non voleva che l'altra guardia che sapeva, sarebbe passata da lì a poco, potesse sentirla. Aveva già mosso il primo passo verso la sua via di fuga quando si sentì trattenere per una gamba. Ad Elizabeth sfuggì un urlo. Tentò di divincolarsi ma la mano della guardia era avvinghiata alla sua caviglia e l'uomo aveva cominciato a rantolare qualcosa.

Terrorizzata si voltò, abbassò la pistola e sparò più volte verso in direzione corpo fin quando non si sentì libera dalla stretta.

Subito dopo sentì dei passi concitati provenire dalle scale e la voce di un uomo, di certo l'altra guardia, che urlava qualcosa.

Raggiunse la scala antincendio e senza voltarsi indietro cominciò precipitosamente a scendere. Le urla erano sempre più vicine.

Elizabeth percorse le tre rampe senza nemmeno accorgersi dei tagli che il metallo dei gradini stava infliggendo ai suoi piedi scalzi. Quando arrivò in cortile, la guardia si era appena affacciata sulla scala.

Come la vide, le intimò di fermarsi. Elizabeth si mise a correre verso la via di fuga prestabilita, una porta di metallo ormai in disuso che dava sul retro della fabbrica. Nei giorni precedenti se ne era procurata la chiave e Akira, una notte, ne aveva verificata l'apertura.

Uno sparo. Sentì la pallottola che andava a conficcarsi nel muro, pochi metri avanti da dove si trovava. Lei continuò a correre, senza nemmeno seguire l'istinto di abbassare la testa. Akira era lì fuori che l'aspettava con il motore acceso. La porta si spalancò e apparve la figura del suo amante. Mancavano ormai pochi passi ed Elizabeth, nonostante un'altra pallottola le fosse passata a meno di un metro dalla spalla, gli sorrise. Era il primo uomo che l'aveva davvero amata, era la sua vita, il suo futuro...

Akira allungò il braccio e lei fece lo stesso. Ancora un passo, le due mani si sarebbero congiunte e lui l'avrebbe tratta a sé.

Elizabeth si sentì spingere per le spalle, come se qualcun altro fosse giunto ad aiutarla. Quando rovinò addosso ad Akira, il proiettile sparato dalla guardia le aveva spezzato la colonna vertebrale ed era già penetrato nel cuore.

L'ultima cosa che avvertì fu la mano di Akira che le frugava nelle sue tasche alla ricerca dei CD.

Il giapponese adagiò il corpo esangue della sua amante sul selciato, prese la Glock che lei stringeva ancora fra le mani, la alzò in direzione della guardia e, senza nemmeno fermarsi per prendere la mira, sparò un colpo solo che raggiunse l'uomo alla testa. Lo guardò precipitare dalla scala antincendio, finché non sentì il tonfo del corpo sull'asfalto del cortile.

"Questo" pensò " per avermi tolto il piacere di ucciderla con le mie mani".

Webmaster 01

Le dita del WebMaster si muovevano agili sulla tastiera. Ad ogni comando corrispondeva un evento nel mondo reale. Una dozzina di agenti erano in quel preciso momento operativi sulle missioni che aveva loro assegnato. Ogni missione avrebbe portato sui suoi conti correnti, fossero essi in Svizzera o alle isole Cayman, delle cifre astronomiche.

L'ultima operazione, condotta a Londra da Akira, aveva fruttato un centinaio di milioni di dollari. Non era stato un lavoro pulito, come sempre quando c'era di mezzo quel pazzo di giapponese, ma efficace e lucroso. Era molto soddisfatto: l'Organizzazione era una macchina formidabile che lui dominava dalla tastiera del suo PC. Questo gli dava una sensazione di potenza infinita. Era riuscito a costruire la più efficiente e proficua impresa criminale del secolo.

E nessuno sarebbe mai riuscito a risalire a lui.

Save the Earth!

Nei giorni successivi, alla Melting Pot, nessuno ebbe più tempo per pensare a B2. Jack era stato esautorato da qualsiasi compito di programmazione per permettergli di concentrarsi sui preparativi dell'incontro. Gli ospiti sarebbero stati una decina, tutti provenienti da Londra. Jack aveva fatto allestire a forma di anfiteatro una delle aree del piano terra non ancora ristrutturato. Aveva chiamato una società specializzata in stand fieristici, che nel giro di un paio di giorni aveva trasformato, quello che prima era un lugubre magazzino abbandonato, in una splendida sala a pianta circolare. Il pavimento era stato ricoperto con un materiale plastico molto resistente sul quale era rappresentata un'immagine stilizzata della Terra. Le pareti e il soffitto erano state tinteggiate di blu scuro e cosparse di piccoli punti realizzati con una speciale vernice fosforescente. A luci spente l'intera stanza prendeva a brillare come un cielo stellato. L'effetto era straordinario. Aveva anche affittato un telone da retroproiezione, un impianto stereo con sensurround, delle comode poltroncine e aveva prenotato una società di catering per il welcome coffee e il successivo cocktail. Mentre coordinava queste attività, passava ogni momento libero con MoonRay a preparare la rolling demo che doveva intrattenere gli ospiti durante le fasi di attesa e lo spot iniziale del videogame, cui nessuno aveva ancora avuto il tempo di pensare. Intanto Swatch, che come sempre era il più calmo, stava coordinando l'alfa test con uno stuolo di ragazzini assatanati che stavano mettendo a dura prova tutto il codice che avevano scritto in quei mesi. Ogni tanto lo si vedeva schizzare fuori dal magazzino dove erano in corso i test e correre da Mandrake a segnalare un nuovo bug o un qualche errore di sistema che poteva essere imputato al gioco.

Storm invece stava terminando il codice del finale che Jack aveva voluto comunque revisionare integralmente sotto l'aspetto grafico e che diventava di ora in ora sempre più bello.

"Devi riuscire ad aumentare la velocità delle astronavi! Lo so, lo so che il sistema è al limite del crash con tutta la grafica che gli abbiamo caricato sopra, ma devi riuscirci lo stesso".

"Ma Jack, è impossibile..."

"Elimina qualche meteorite o qualche altro oggetto 3D e ce la farai. Ti prego, provaci almeno".

Jack era instancabile, sollecitava tutti e poi si rifiondava a preparare la presentazione che lui stesso avrebbe tenuto agli ospiti. Prima di effettuare la demo, era stato deciso, infatti, di sottolineare gli aspetti innovativi del gioco e di raccontarne la trama.

In quel genere di cose Jack era imbattibile e quando, la sera prima del tanto atteso evento, si tenne la prova generale della presentazione, la demo terminò tra gli applausi dei suoi soci, dei ragazzini che avevano interrotto l'alfa test e perfino dagli addetti al catering che stavano allestendo gli spazi per il cocktail. Tutti avevano avuto la netta sensazione di navigare per davvero nello spazio, circondati dalle stelle. Storm, che era ai comandi del PC, fu costretto, dall'orda dei ragazzini, a ripetere più volte le schermate più spettacolari del gioco.

Alla fine, Jack invitò tutti al Quick & Dirty, la pizzeria più veloce dell'intera città.

Gli ospiti erano una decina, tutti rigorosamente vestiti da pinguini.

Jack, che era l'unico della Melting Pot a possedere un completo simile al loro, allargò le braccia e andò ad abbracciare quello che indubbiamente doveva essere il capo. Ci fu uno scambio di convenevoli, strette di mano, presentazioni e, preso sotto braccio il boss della delegazione, si avviò verso il tavolo del rinfresco.

Sotto gli occhi atterriti di tutta la Melting Pot, si scolò un paio di bicchieri di champagne e un Negroni, mentre il suo interlocutore, Mr. Gibbs, ingurgitava delle abbondanti dosi di Chivas.

Quando entrambi furono sazi di alcool, Jack entrò nella sala demo e fece accomodare il suo ospite sulla poltroncina centrale della prima fila. In pochi secondi la sala si riempì e lo show ebbe inizio.

"Benvenuti nella sede della Melting Pot: ossia al centro dell'universo." disse mentre allargava le braccia a mostrare la sala ai suoi ospiti. "So che avete fatto un buon viaggio e che siete ansiosi di sapere se avete investito bene i vostri soldi oppure se ce li siamo spesi tutti nel rinfresco che vi abbiamo appena offerto".

Swatch, Storm e MoonRay tirarono un sospiro di sollievo. Jack era partito alla grande. Gli ospiti stavano ridendo, e avevano l'espressione stupita e fremente di chi sta per assistere ad un grande evento.

Nel frattempo si accese il proiettore, le luci si abbassarono e un rombo della stessa potenza di un 747 inondò la stanza annunciando che lo show era iniziato.

Sullo schermo apparve un meteorite grigio che, ingrandendosi a vista d'occhio, si avvicinava rapidamente al punto di vista dell'osservatore. Il suo realismo era tale che, quando s'ingrandì fino ad occupare l'intera superficie dello schermo, qualcuno del pubblico s'irrigidì sulla propria poltroncina nel tentativo di evitare l'impatto.

Nonostante si trattasse di un pubblico di scafati uomini d'affari si sentirono numerosi fischi di approvazione e anche qualche sonoro wow. La scenografia stava funzionando a dovere.

Poi il filmato, che era il medesimo che avrebbe introdotto il videogame nella sua edizione commerciale, proseguiva mostrando il pianeta Terra che dotatosi di razzi propulsori abbandonava la propria orbita per evitare di venire distrutto da altri enormi meteoriti.

"Ecco signori" intervenne Jack, non appena le immagini si dissolsero nel più rassicurante desk top del computer. "Questo è quello che intendevamo quando abbiamo parlato del primo videogame dotato di grafica a livello cinematografico. Il PC che sto usando è un normalissimo computer e non ha dotazioni hardware particolari che vadano al di là di quanto necessario per far girare le normali applicazioni di ufficio. Lo sforzo di programmazione per ottenere questo risultato su di un PC standard è stato enorme. Save the Earth! non necessita di schede acceleratrici 3D, né di altro hardware particolare e quindi l'attesa è di potere accedere ad una fetta di mercato decisamente più ampia rispetto ad altri videogame di ultima generazione. Abbiamo ottimizzato tutto il codice, lavorando con un nostro esclusivo programma di sviluppo e siamo riusciti ad ottenere un rapporto qualità/prestazioni eccellente".

Sullo schermo intanto cominciavano a scorrere le slide della presentazione: numero delle ore di sviluppo, spazio occupato sul DVD, numero di oggetti 3D, di livelli, di scenografie, eccetera.

Dopo quella prima sezione numerica, Jack cominciò a raccontare la trama del gioco, mentre Storm, da un'altra postazione, avviava una versione del videogame, opportunamente facilitata in modo da consentirgli di superare agevolmente i vari livelli. Jack cominciò a commentare le immagini, raccontando la trama del videogame.

Ogni volta che Storm superava un livello di gioco e faceva apparire un nuovo schermo, Jack era costretto a fermarsi, per lasciare che i suoi ospiti potessero liberamente commentare la bellezza degli sfondi e degli oggetti 3D che li popolavano. Jack allora ne approfittava per scambiare sguardi d'intesa con MoonRay che dal canto suo sprizzava gioia e orgoglio da ognuno dei pori della sua cerulea pelle.

La demo durò un paio d'ore abbondanti durante le quali, Jack non mollò la sua platea nemmeno per un attimo, tenendola avvinghiata a quanto il PC di Storm proiettava sullo schermo. La cosa gli riuscì perfettamente, tanto che nessuno dei suoi interlocutori distolse mai lo sguardo, nemmeno per un secondo.

Quando poi cominciarono a scorrere le immagini dell'epico finale in cui la Terra entrava in un Buco Nero, Mr Gibbs si dovette addirittura aggrappare ai braccioli della propria poltrona per superare la sensazione di capogiro che inevitabilmente prendeva chiunque si accostava per la prima volta a quel livello. Le immagini, la musica e la scenografia della sala in cui si trovavano, avevano trasformato una demo in una straordinaria esperienza degna del migliore dei simulatori di volo.

Nel momento in cui sullo schermo cominciarono ad apparire le immagini delle opere multimediali di MoonRay che facevano da sfondo ai titoli di coda, Mr Gibbs si alzò in piedi, si diresse verso lo schermo e dopo essersi voltato verso i componenti della Melting Pot, cominciò ad applaudire nella loro direzione, invitando i suoi a fare altrettanto.

Era un successo di dimensioni inaspettate. Mr Gibbs, infatti, era uno dei più seri e preparati professionisti della distribuzione di videogame in Europa ed era famoso per le sue feroci stroncature. Ricevere da lui in persona una standing ovation, equivaleva ad essere premiati con un Grammy Awards.

Jack, nonostante fosse stravolto dalla stanchezza era raggianti. Tutti i suoi sforzi e la sua determinazione l'avevano portato sulla strada di un imminente probabile successo, alla faccia di tutti quegli stronzi della Microsoft (scusami Bill! Ma mi è scappata...) che gli avevano sbattuto la porta in faccia.

Mr Gibbs fece cenno di fare silenzio.

"Mr. Stock, ho un importante annuncio da fare a lei e ai suoi soci. Io e il mio staff non lasceremo Milano senza il master del DVD di Save the Earth! Quindi se non volete averci ospiti per colazione, pranzo e cena per i prossimi giorni, vi consiglio di consegnarmelo subito e di inviarci via Internet le ultime rifiniture".

La battuta di Mr Gibbs venne accolta da applausi e fischi di approvazione e Jack gli consegnò seduta stante una copia del DVD.

Subito dopo Mandrake e Storm insieme allo staff tecnico della MMD si ritirano in sala riunioni per stabilire le modalità di trasferimento delle modifiche e per definire una procedura comune per la risoluzione di eventuali problemi. Il programma nelle due settimane successive sarebbe stato sottoposto ad una serie di test di compatibilità su numerose macchine, al fine di evitare la maggior parte possibile dei problemi durante la distribuzione.

Intanto Jack prese gli ultimi accordi con Mr Gibbs per quanto riguardava la data di lancio del videogame, sui mezzi pubblicitari che sarebbero stati impiegati e su numerosi altri dettagli promozionali.

Venne deciso di effettuare un mirroring del sito WEB anche negli States e in Giappone. La conferenza stampa era prevista a Londra e grosso modo avrebbe ricalcato la demo, anche se il tutto non doveva durare più di trenta minuti per lasciare spazio alle domande dei giornalisti.

Gli accordi economici erano già stati presi in precedenza e non erano più discutibili. La giornata terminò al Savini, dove Swatch, quale unico indigeno dell'intero gruppo, fece da guida e da anfitrione alle delizie della cucina milanese.

Jack partì alcuni giorni dopo per Londra. Mr Gibbs ne aveva richiesto la presenza per approntare la campagna promozionale. Con lui partì anche MoonRay, le cui capacità grafiche erano state talmente apprezzate che la MMD aveva deciso di assegnargli un contratto per tutto il materiale promozionale (copertina del DVD, pubblicità, cartellonistica, spot televisivi, ecc.) necessario al completamento e alla promozione del gioco.

Storm, Mandrake e Swatch rimasero invece a Milano, occupati ad allineare il sito WEB all'ultima versione del videogame e a replicarlo negli States e in Giappone. Naturalmente dovettero risolvere alcuni piccoli problemi sorti durante i test di compatibilità che si stavano svolgendo a Londra, apportando modifiche al codice oppure editando delle istruzioni su come risolverli durante la procedura d'installazione.

All'incirca una settimana prima della conferenza stampa le richieste da Londra scemarono fino a scomparire e ai tre non rimase quasi più nulla da fare se non rispondere alle mail di qualche utente che non aveva letto attentamente la home page del sito sul quale troneggiava la data ufficiale di rilascio del programma.

Ma la noia durò meno di una mezza giornata, poi i tre quinti della Melting Pot, mentre gli altri due quinti - del tutto ignari - stavano lavorando a quello che Jack aveva definito il loro concreto futuro, cominciarono quella che poi si sarebbe rivelata essere una grande, magnifica, pericolosa ed emozionante avventura.

Ci vollero quasi due giorni perché Swatch riuscisse a spiegare loro, a grandi linee, il funzionamento del suo modello.

In quei due giorni Swatch, con la pazienza e la perizia di un professore universitario, riempì lavagne e lavagne di formule. Dimostrò matematicamente il modello. Dissertò a lungo su alti concetti di matematica prima di allora sconosciuti ai suoi due amici.

Fino a quando, la sera del secondo giorno, Storm si alzò in piedi e disse:

"Finalmente ho capito cosa intendi per modello aperto! Adesso vedo qual è la similitudine con il sistema operativo di un computer. E' davvero rivoluzionario! Siamo per generare una macchina mostruosa. E se ci riusciamo, batteremo di sicuro Bill! Sempre che non ci riesca prima qualcun altro..."

"Vi rendete conto di quello che stiamo dicendo, spero" intervenne Mandrake.

"Stiamo parlando della più grande società d'informatica del mondo, del grande Bill come direbbe Jack. Lo sapete quanti sviluppatori hanno, quelli là? Noi siamo solo in cinque, anzi con tutto il rispetto per Jack e MoonRay, siamo solo in tre. Cosa volete che facciamo in tre contro la Microsoft?"

"Io comincerei, prima di partire con dei voli pindarici, a verificare se il modello è davvero applicabile al mondo informatico, poi potremo pensare ad un'eventuale strategia. Avrei già pronto un piano di lavoro per tutti e tre. Se siete d'accordo, possiamo anche cominciare".

Stabilirono dei turni per la gestione del sito WEB, della posta elettronica e dei telefoni in modo che due di loro potessero sempre lavorare indisturbati a B2.

Si divisero poi i compiti secondo competenza. Swatch, con l'aiuto di Mandrake, cominciò a sviluppare uno schema a blocchi di dettaglio del modello in modo da renderlo funzionalmente il più simile possibile all'architettura di un computer. Storm invece, che era l'unico ad avere una discreta competenza hardware, cominciò a sviluppare i singoli blocchi funzionali in circuiti hardware equivalenti.

Non ci volle molto perché i tre giungessero alla medesima conclusione: il modello era così rivoluzionario che, per diventare realizzabile, necessitava di un hardware completamente diverso da quello standard di un computer.

Si trattava di un problema non banale. Il modello oltre ad andare contro gli interessi di Microsoft, andava contro anche quelli di Intel! La cosa cominciava a spaventare anche Storm, che era famoso per non avere mai paura di niente e di nessuno.

Affrontare un colosso informatico era già una follia, ma due... Swatch invece, che più passava il tempo a verificare il modello e più si eccitava, incitò i suoi due colleghi a non demordere.

"Stiamo facendo una scoperta epocale. Una scoperta che potrebbe cambiare il mondo e voi vi spaventate davanti alla prima difficoltà! Che ne è del vostro spirito imprenditoriale, della vostra voglia di avventura?"

"I Bocconiani non si smentiscono mai, eh? Faresti a testate anche con un TGV, pur di dimostrare che hai ragione..."

Comunque a tutti era chiaro che si trattava di un'impresa quasi impossibile. Le possibilità di riuscita erano minimali. Si trattava di rompere uno standard mondiale che poteva vantare una base installata colossale. Era impensabile scalzare le due società dalla loro posizione dominante!

Ma anche per questo Swatch, aveva pronta una soluzione.

"B2 sarà Windows compatibile al cento per cento. Ossia qualsiasi programma scritto per Windows funzionerà anche sotto B2! Si tratta "solo" di sviluppare un programma che emuli Windows. Niente di nuovo, naturalmente, c'è chi ci ha già provato, in ambiente Apple ad esempio, ma con prestazioni così deludenti da demotivare la maggior parte degli utenti. Nessuno però ha mai avuto in mano una macchina così potente. Se ipotizziamo che B2 sia conservativamente almeno 100.000 più veloce del migliore degli attuali PC, chi si accorgerà se gli applicativi originariamente sviluppati per Windows saranno "solo" 99.000 volte più veloci di prima? Nessuno, perché sarebbe una cosa assolutamente non apprezzabile dai sensi umani".

Restava sempre però il problema dell'hardware. Tutti avevano idea di quali investimenti erano necessari per sviluppare e produrre, ad un prezzo competitivo, un aggeggio equivalente ad un processore di un PC. Si trattava di una cifra con così tanti zeri da essere impronunciabile. Ma d'altro canto l'architettura che stavano disegnando era caratterizzata da un'enorme semplicità logica. Di conseguenza ci si aspettava che i componenti necessari fossero davvero molto pochi, rispetto a quelli di un microchip attuale e che quindi la macchina fosse progettabile e riproducibile da diverse società sparse qua e là sul pianeta. La potenza di calcolo necessaria a B2 era un infinitesimo rispetto a quella che serviva per far girare Windows e quindi,

l'hardware risultante avrebbe dovuto essere molto competitivo sotto l'aspetto economico.

Probabilmente il livello d'integrazione circuitale necessario avrebbe potuto essere anche inferiore a quello di un vecchio XT, il primo PC prodotto da IBM...

Stabilirono anche delle procedure di sicurezza per quanto riguardava l'uso del telefono. Era poi necessario migliorare il sistema di sicurezza del CED e di tutti gli accessi fisici dell'edificio. Ma soprattutto era indispensabile convincere Jack a intraprendere il progetto.

Quel giorno stesso arrivò una telefonata di Jack che annunciava il grande successo avuto durante la conferenza stampa ed il suo ritorno per il pomeriggio del giorno dopo.

I tre decisero di strappargli l'approvazione immediatamente, approfittando del suo momentaneo stato di eccitazione.

Webmaster 02

Francois Delclaux lavorava come consulente organizzativo presso una piccola società parigina. Per essere un laureato della Sorbona, con master a Stanford e primo impiego presso la McKinsey, non era certo gran cosa. Il suo stipendio era poco più di quello di un impiegato comunale e il proprietario della società di consulenza, un vecchio marsigliese mezzo rincoglionito, lo spremeva come un limone. Ma lui non poteva che fare buon viso a cattivo gioco. Era già tanto se aveva trovato quell'impiego e doveva ringraziare il cielo se il suo capo era un grandissimo figlio di puttana. Chi altri avrebbe assunto un ex- senior consultant della McKinsey che si era macchiato del reato di truffa ai danni di un cliente? Soltanto un bastardo come Marcel Bedard che, oltretutto, andava in giro a raccontare d'averlo assunto solo per il suo aspetto di trentacinquenne affascinante e rispettabile e non di certo per le sue doti professionali.

Ma le cose ora sembravano volgere per il meglio. Qualcuno, anche se non sapeva chi fosse, l'aveva contatto via e-mail per conto di una fantomatica Organizzazione e gli aveva offerto un lavoro strapagato del tipo cinque minuti di paura, altresì detto prendi i soldi e scappa. Spionaggio industriale! Il suo contatto non aveva usato mezzi termini. Nella sua mail aveva elencato con dovizia di particolari, (chissà come aveva fatto a sapere tutte quelle cose su di lui!) i principali eventi della sua vita, soprattutto quelli relativi alla sua disgraziata e unica esperienza di malversazione. Oltretutto era molto ben informato e aveva fornito dei dettagli che nemmeno la Gendarmerie era mai venuta a sapere. Sorpreso da tale potenza informativa, Delclaux aveva accettato il primo incarico: trovare un nuovo tipo di concime chimico di straordinaria efficacia, privo di effetti inquinanti e in grado addirittura di rigenerare terreni ritenuti ormai inutilizzabili.

La sua missione consisteva nel verificare che una certa multinazionale chimica stesse davvero effettuando una ricerca in tale campo. Successivamente avrebbe dovuto rubare il progetto e in caso di successo, avrebbe ricevuto istruzioni su come e a chi rivenderlo.

Le indicazioni successive le aveva trovate su un sito WEB, nascoste fra le righe di una ricetta per cucinare un dolce al cioccolato, mentre sul suo conto corrente era arrivato un congruo anticipo per coprire le spese di trasferta.

Prese una settimana di ferie, che Marcel Bedard gli concesse soltanto dopo una furibonda litigata, prenotò un volo per Denver e senza dire a nessuno il motivo del suo viaggio e senza lasciare alcun recapito, partì. Atterrato nella capitale del Colorado, si infilò in un albergo del centro e si concesse un po' di riposo. Dormì oltre dodici ore, poi dopo una rapida colazione, affittò un fuoristrada e lasciò la città. L'idea era pazzesca ed estremamente rischiosa, ma ne andava del suo futuro: doveva dimostrare al suo nuovo potenziale datore di lavoro di essere in grado di portare a termine la missione. Il tutto scaturiva da un misero trafiletto comparso su di uno sconosciuto quotidiano di provincia che affermava che il locale laboratorio di ricerca, di una nota multinazionale chimica, aveva scoperto il principio di un nuovo concime chimico molto efficace e poco inquinante e che il suo contatto aveva pubblicato sempre sul sito della ricetta per la torta al cioccolato

Il laboratorio dov'era diretto non era molto grande per la metrica americana, ma contava comunque su circa trecento tra ricercatori e personale addetto ai servizi generali e oltre settemila metri quadri di insediamento. I problemi erano più d'uno: come entrarvi, come trovare quello che cercava, come uscire una volta conclusa la missione, eccetera. Le uniche cognizioni di base che Francois Delclaux possedeva su una simile impresa erano desunte da libri e film di spionaggio. Troppo poche, confuse e irreali per potervi fare conto. Alla fine Francois ebbe la classica fortuna del principiante e una sera incrociò in un bar un ricercatore del laboratorio che, per qualche suo motivo, stava bevendo come una damigiana. Delclaux naturalmente assecondò quel suo proposito e si fece dire e dare tutto, nel senso che oltre all'ubicazione della documentazione del progetto, riuscì a sottrargli anche il badge che consentiva l'accesso all'area riservata dove era archiviato il fascicolo. La mattina dopo, contando sul fatto che il ricercatore non avrebbe certo potuto andare in ufficio, avendolo riportato a casa verso le cinque di quella stessa mattina più annegato che ubriaco, si presentò alla reception travestito da operaio dei telefoni.

Era ancora molto presto, i laboratori erano semi deserti e l'addetto alla sicurezza aveva da fare e così venne lasciato da solo a pochi metri dall'area riservata. Un quarto d'ora di paura dopo era già fuori dall'edificio con tutte le pagine del fascicolo impressionate sul rullino della sua macchina fotografica.

Ce l'aveva fatta! Ora era una spia! Ma il bello doveva ancora venire. Tornato a Parigi, l'Organizzazione gli indicò come e a chi rivolgersi per la tentata vendita del segreto industriale. Si trattava di un grosso dirigente della multinazionale concorrente della società alla quale aveva fregato il progetto. Con sua grande sorpresa, quest'ultimo, contattato via mail, si disse subito interessato alla transazione. La trattativa durò pochissimo, grazie anche al fatto che lui usava la stessa terminologia a cui era abituato il dirigente. Le sue mail infatti parlavano di ritorno degli investimenti, time to market e molte altre argomentazioni tipiche del mondo industriale. Fu molto convincente e, quando la multinazionale accreditò sul conto svizzero la cifra pattuita (cinquanta milioni di dollari di cui la metà era destinata a lui!), Francois lasciò copia della documentazione nascosta sotto una panchina della sala d'attesa della Gare de Lyon e sparì definitivamente dalla circolazione.

Non perse nemmeno tempo a mandare a fare in culo quello stronzo del suo capo. Attese che l'Organizzazione accreditasse sul suo conto personale svizzero i venticinque milioni di dollari che gli spettavano e partì alla volta della Costa Azzurra dove aveva deciso di andare a godersi il suo patrimonio. Fece però un errore: non avvisò l'Organizzazione di quel suo improvviso cambio di residenza. La cosa venne mal interpretata dal WebMaster e così una sera, rientrato nella sua camera d'albergo, trovò ad attenderlo un orientale.

Delclaux non fece nemmeno in tempo a chiedere chi fosse e cosa facesse nella sua stanza, che l'uomo aveva già impugnato una spada e gli aveva troncato di netto il braccio destro. Prima ancora che il dolore e l'orrore fossero percepiti dal suo sistema nervoso, l'orientale, con un colpo netto gli aveva già reciso le corde vocali, senza però ledergli altri organi vitali. Poi lo aveva privato dell'altro braccio e di entrambe le gambe.

Infine l'aggressore con gesti misurati e calmi, usando le lenzuola del suo letto, aveva pulito la lama dal sangue, l'aveva riposta in uno strano fodero laccato e, senza più degnarlo di uno sguardo, se ne era uscito chiudendo la porta a chiave.

Riverso a terra, ormai incapace di muoversi e di parlare, il corpo percosso da atroci dolori, Francois non aveva potuto fare altro che attendere il sopraggiungere della morte per dissanguamento.