

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

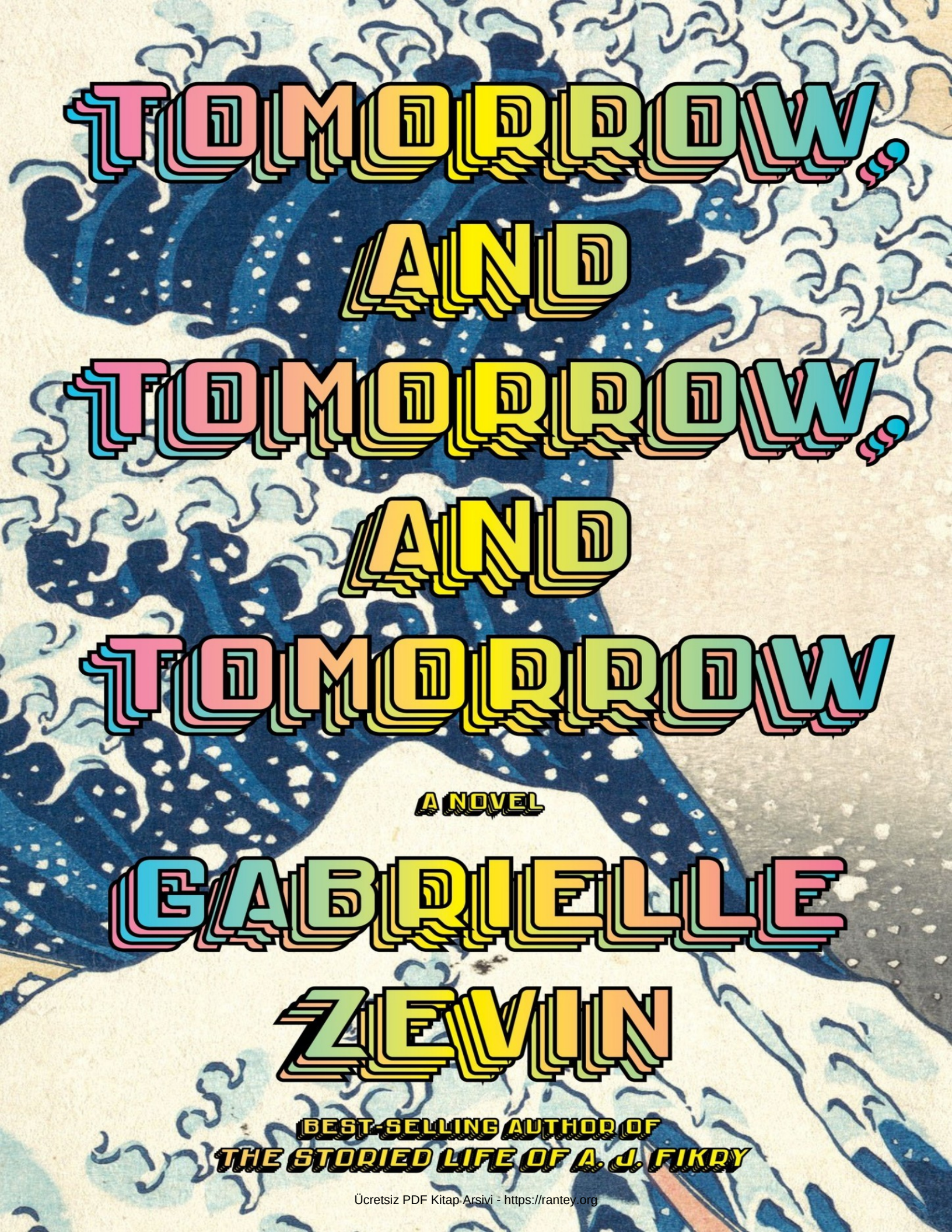
RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>



TOMORROW,

AND

TOMORROW,

AND

TOMORROW

A NOVEL

GABRIELLE

ZEVIN

**BEST-SELLING AUTHOR OF
THE STORIED LIFE OF A. J. FIKRY**

ALSO BY GABRIEL LEZEVIN

Margarettown
İçinde
Bulunduğumuz
Delik
A. J. Fikry Young'ın Öykülü
Yaşamı Jane Young

GENÇ READERLERİÇİN

Başka bir yerde
Bir Genç Hafızasızın Anıları
Yaptığım Tüm Bu Şeyler
Çünkü O Benim Kanım
Aşk ve Çikolata Çağında

TOMORROW,

—

AND TOMORROW,

—

AFD TOMORROW

GABRIELLE ZEVIN

ALFRED A. KNOP F NEW YORK K 2022

BU BİR BORZOI KİTABI
ALFRED A. KNOPF TARAFINDAN YAYIMLANMIŞTIR

Telif Hakkı © 2022 Gabrielle Zevin

Tüm hakları saklıdır. Amerika Birleşik Devletleri'nde Alfred A. Knopf, a division of Penguin Random House LLC, New York tarafından yayımlanmıştır.

www.aaknopf.com

Knopf, Borzoi Books ve kolofon Penguin Random House LLC'nin tescilli ticari markalarıdır.

"That Love is all there is" J 1765/F 1747'nin yeniden basımına izin verdiği için Harvard University Press'e teşekkür ederiz Kaynak: *The Poems of Emily Dickinson: Reading Edition*, edited by Ralph W. Franklin, Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press, Copyright © 1998, 1999 by the President and Fellows of Harvard College. Telif Hakkı © 1951, 1955, 1979, 1983 Harvard College Başkanı ve Üyeleri tarafından.

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data

İsimler: Zevin, Gabrielle, yazar.

Başlık: Yarın, ve yarın, ve yarın: bir roman / Gabrielle Zevin.

Açıklama: New York: Alfred A. Knopf, [2022]

Tanımlayıcılar: LCCN 2021032441 (basılı) | LCCN 2021032442 (e-kitap) | ISBN

9780593321201 (ciltli) | ISBN 9780593466490 (ticari ciltlessiz) | ISBN 9780593321218 (e-kitap) | ISBN 9781524712228 (ihraç baskı) Sınıflandırma:

LCC PS3626.E95 T66 2022 (basılı) | LCC PS3626.E95 (e-kitap) | DDC 813/.6-dc23

LC kaydı <https://lcn.loc.gov/2021032441> adresinde mevcuttur

LC e-kitap kaydı <https://lcn.loc.gov/2021032442> Ebook

ISBN adresinde mevcuttur 9780593321218

Bu bir kurgu eseridir. İsimler, karakterler, yerler ve olaylar ya yazarın hayal gücünün ürünüdür ya da hayali olarak kullanılmıştır. Yaşayan veya ölmüş gerçek kişilerle, olaylarla veya yerlerle olan benzerlikler tamamen tesadüfidir.

Kapak resmi: Katsushika Hokusai'ye ait *Büyük Dalga* (detay). Metropolitan Sanat Müzesi, New York

Kapak tasarımı John Gall

ep_prh_6.0_140348895_c0_r0

Yine, H.C. için -işte ve oyunda

Sevginin var olan her
şey olduđu, Sevgi
hakkında bildiđimiz tek
şeydir;
Bu yeterlidir, navlun olukla orantılı
olmalıdır.

- EMİL Y D İ C K İ N S O N

İÇİNDEKİLER

I
SICKKIDS

II
İNFLUENCES

III
UNFAIRGAMES

IV
BOTHSIDES

V
PIVOTS

VI
MARRIAGES

VII
THENPC

VIII
İÇİŞLERİ BAKANLIĞI

IX
PIONERS

X
FREIGHTSVEGROOVES

I



SICKKIDS

Mazer kendini Mazer olarak icat etmeden önce Samson Mazer'di ve Samson Mazer olmadan önce Samson Masur'du -iki harf değişikliği onu iyi, görünüşte Yahudi bir çocuktan Profesyonel Dünyalar Kurucusuna dönüştürdü- ve gençliğinin çoğunda Sam'di, büyükbabasının *Donkey Kong* makinesinin şeref listesinde S.A.M.'di, ama esas olarak Sam'di.

Yirminci yüzyılın sonlarında, Aralık ayının sonlarında bir öğleden sonra Sam bir metro vagonundan çıktı ve yürüyen merdivene giden arterin, istasyon reklamına ağzı açık bakan hareketsiz bir insan kitlesi tarafından tıklandığını gördü. Sam geç kalmıştı. Akademik danışmanıyla bir ayı aşkın süredir ertelediği ama herkesin kış tatilinden önce mutlaka yapılması gerektiği konusunda hemfikir olduğu bir toplantısı vardı. Sam kalabalıkları, onların içinde olmayı ya da toplu halde zevk almaya meyilli oldukları her türlü aptallığı umursamazdı. Ama bu kalabalıktan kaçınmak mümkün değildi. Eğer yerüstü dünyasına teslim edilecekse, bu kalabalığın içinden zorla geçmesi gerekecekti.

Sam'in üzerinde birinci sınıfta Ordu Donanma Fazlası Mağazası'ndan satın almış olan oda arkadaşı Marx'tan miras kalan fil rengi lacivert yün bir ceket vardı. Sam ödünç alıp alamayacağını sormadan önce Marx onu plastik alışveriş poşetinin içinde bütün bir sömestr boyunca çürümeye bırakmıştı. O kış çok acımasız geçmişti ve

Nisan poyrazı (Nisan! Bu Massachusetts kışları ne çılgınlık!) sonunda Sam'in gururunu Marx'tan unuttuğu paltoyu isteyecek kadar kırdı. Sam paltonun tarzını beğenmiş gibi yaptı ve Marx da Sam'in alabileceğini söyledi ki Sam de Marx'ın böyle diyeceğini biliyordu. Ordu Donanma Fazlası Mağazası'ndan satın alınan çoğu şey gibi, palto da küf, toz ve ölü çocukların terini yayıyordu ve Sam giysinin neden fazlalık olduğunu tahmin etmemeye çalıştı. Ama palto, birinci sınıfta Kaliforniya'dan getirdiği rüzgârlıktan çok daha sıcaktı. Ayrıca büyük paltonun bedenini gizlemek için işe yaradığına inanıyordu. Palto, gülünç ölçüleriyle onu sadece daha küçük ve çocuksu gösteriyordu.

Yani, yirmi bir yaşındaki Sam Masur itişip kakışmaya uygun bir yapıya sahip değildi ve bu yüzden mümkün olduğunca kalabalığın arasından sıyrılarak kendini *Frogger adlı* video oyunundaki lanetli amfibi gibi hissetti. Kendini, kastetmediği bir dizi "pardon" derken buldu. Sam, beynin kodlanma şekliyle ilgili gerçekten muhteşem bir şeyin, "Canın cehenneme" anlamına gelirken "Affedersiniz" diyebilmesi olduğunu düşündü. Güvenilmez olmadıkları ya da deli veya alçak oldukları açıkça belli olmadığı sürece, roman, film ve oyunlardaki karakterler, yaptıkları ya da söylediklerinin toplamı olarak kabul edilmeliydi. Ancak insanlar - sıradan, iyi ve temelde dürüst olanlar - bir şey söyleyip başka bir şey kastetmenize, hissetmenize ve hatta yapmanıza izin veren o vazgeçilmez programlama parçası olmadan günü atlatamazlardı.

Siyah ve yeşil makrome şapkalı bir adam Sam'e "Etrafından dolaşamaz mısın?" diye bağırdı.

"Affedersiniz," dedi Sam.

Sam önünden geçerken, askıda bebeği olan bir kadın, "Kahretsin, neredeyse yakalıyordum," diye mırıldandı.

"Affedersiniz," dedi Sam.

Arada sırada birileri aceleyle ayrılıp kalabalıkta boşluklar yaratıyordu. Bu boşluklar Sam için bir kaçış fırsatı olmalıydı ama nasıl olduysa hemen yeni insanlarla doldu.

Kalabalığın neye baktığını görmek için arkasını döndüğünde neredeyse metronun yürüyen merdivenine varmak üzereydi. Sam tren istasyonundaki sıkışıklığı rapor ettiğini ve Marx'ın şöyle dediğini hayal edebiliyordu: "Ne olduğunu hiç merak etmedin mi? İnsanlardan ve nesnelerden oluşan bir dünya var, eğer bir saniyeliğine insan düşmanı olmayı bırakmayı başarabilirsen." Sam, Marx'ın, öyle olsa bile, kendisini insan düşmanı olarak görmesinden hoşlanmamıştı ve bu yüzden döndü. İşte o zaman eski yoldaşı Sadie Green'i gördü.

Aradan geçen yıllarda onu hiç görmemiş gibi değildi. Bilim fuarlarının, Akademik Oyunlar liginin ve sayısız başka yarışmanın (hitabet, robotik, yaratıcı yazarlık, programlama) müdavimleriydiler. Çünkü ister doğuda vasat bir devlet lisesine (Sam), ister batıda lüks bir özel okula (Sadie) gidin, Los Angeles'ın zeki çocuk çevresi aynıydı. İneklerle dolu bir odada bakışıp dururlardı - bazen, sanki aralarındaki yakınlaşmayı teyit etmek istercesine Sadie ona gülümserdi bile- ve sonra Sadie her zaman etrafını saran çekici, zeki çocuklardan oluşan o kült çemberin içine çekilirdi. Kendisi gibi ama daha zengin, daha beyaz, daha iyi gözlükleri ve dişleri olan oğlanlar ve kızlar. Ve Sadie Green'in etrafında dolaşan çirkin, inek bir insan daha olmak istemiyordu. Bazen onu kötü biri olarak görüyor ve kendisini nasıl küçümsediğini hayal ediyordu: o zaman ona sırtını dönmüştü; o zaman gözlerini kaçırmıştı. Ama bunları yapmamıştı - yapsaydı neredeyse daha iyi olurdu.

Onun MIT'ye gittiğini biliyordu ve Harvard'a girdiğinde onunla karşılaşp karşılaşmayacağını merak ediyordu. İki buçuk yıl boyunca böyle bir fırsatı zorlayacak hiçbir şey yapmamıştı. Kız da öyle.

Ama işte oradaydı: Sadie Green, kanlı canlı. Ve onu görmek neredeyse ağlamasına neden olacaktı. Sanki Sadie yıllardır çözemediği matematiksel bir kanıttı, ama bir anda, taze ve dinlenmiş gözlerle kanıtın tamamen açık bir çözümü olduğunu gördü. *İşte Sadie*, diye düşündü. *Evet, Sadie*. Adını söylemek üzereydi ama sonra yapmadı. Onunla tanıştığından

beri ne kadar çok zaman geçtiğini Sadie vardı son olmuştur tek başına Birlikte. Nasıl olabilir bir kişi hala nesnel olarak kendini bildiği kadar genç olabilir ve var vardı Yani çok zaman Geçmek mi? Veneden oldu onu hor gördüğünü unutmak birden bu kadar kolay mı olmuştur? Sam zamanın bir gizem olduğunu düşündü. Ama bir an düşününce böyle bir düşünceye kapılmaktan vazgeçti.

Zaman matematiksel olarak açıklanabilirdi; o oldu ve kalp-parça . ve Beyin Kalp tarafından temsil edilen gizem buydu.

Sadie kalabalığın baktığı şeye bakmayı bitirdi ve şimdi gelen Kırmızı Hat trenine doğru yürüyordu.

Sam ona seslendi, "SADIE!" Gelen trenin gürültüsüne ek olarak istasyon her zamanki insan kalabalığıyla dolup taşıyordu. Genç bir kız bahşış için çellosuyla Penguen Kafe Orkestrası'nı çalışıyordu. Elinde pano olan bir adam yoldan geçenlere Srebrenitsa'daki Müslüman mülteciler için bir dakikalarını ayırıp ayıramayacaklarını soruyordu. Sadie'nin bitişiğinde altı dolarlık meyveli shake satan bir stand vardı. Sam, Sadie'nin adını ilk kez söylediğinde, blender çalışmaya başlamış, küflü, yeraltı havasına narenciye ve çilek kokuları yaymaya başlamıştı. "Sadie Green!" diye tekrar seslendi. Kız hâlâ onu duymuyordu. Adımlarını hızlandırdı.

olabilirdi. Hızlı yürüdüğünde, mantıksız bir şekilde kendini üç bacaklı bir yarıştaki bir insan gibi hissediyordu.

"Sadie! SADIE!" Kendini aptal gibi hissetti. "SADIE MIRANDA GREEN! DİZANTERİDEN ÖLDÜN!"

Sonunda döndü. Kalabalığı yavaşça taradı ve Sam'i gördüğünde yüzüne, Sam'in bir zamanlar lisede fizik dersinde gördüğü, çiçek açmış bir gülün hızlandırılmış videosu gibi bir gülümseme yayıldı. Sam bunun çok güzel olduğunu düşündü ve belki de biraz sahte olduğundan endişelendi. Kız ona doğru yürüdü, hâlâ gülümsüyordu -sağ yanağında bir gamze, üstteki iki orta diş arasında neredeyse fark edilmeyecek kadar geniş bir boşluk- ve Sam kalabalığın, dünyanın kendisi için hiç hareket etmediği bir şekilde onun için ayrıldığını düşündü.

"Dizanteriden ölen kız kardeşim Sam Masur," dedi Sadie. "Ben yılan ısırığının ardından yorgunluktan öldüm."

"Ve bizonları vurmamak istememenin de," dedi Sam.

"İsraf olur. Bütün o etler çürüyor."

Sadie kollarını ona doladı. "Sam Masur! Seninle karşılaşmayı umuyordum."

"Rehberdeyim," dedi Sam.

"Belki de organik olmasını umuyordum," dedi Sadie. "Ve şimdi öyle."

"Sizi Harvard Meydanı'na getiren nedir?" Sam sordu.

"Sihirli Göz tabii ki," dedi şakacı bir tavırla. O Önündeki ilana doğru işaret etti. Sam ilk kez işe gidip gelenleri bir zombi sürüsüne dönüştüren 60'a 40 inç boyutlarındaki afişi fark etti.

DÜNYAYI YEPYENİ BİR ŞEKİLDE GÖRMEK.
BU YILBAŞINDA HERKESİN İSTEDİĞİ HEDİYE SİHİRLİ GÖZ.

Posterdeki görüntü zümrüt, yakut ve altının Noel tonlarında psychedelic bir desendi. Eğer desene yeterince uzun süre bakarsanız, beyniniz kendini

gizli bir 3D görüntü görmek. Buna otostereogram deniyordu ve eğer biraz yetenekli bir programcıysanız bunu yapmak çok kolaydı. *Bu mu?* Sam düşündü. *İnsanların eğlenceli bulduğu şeyler.* İnledi.

"Onaylamıyor musun?" Sadie söyledi.

"Bu, kampüsteki herhangi bir yurdun ortak odasında bulunabilir."

"Bu özel değil, Sam. Bu benzersiz-" "Boston'daki her tren istasyonu."

"Belki ABD'de?" Sadie güldü. "Peki Sam, dünyayı sihirli gözlerle görmek istemiyor musun?"

"Dünyayı her zaman sihirli gözlerle görüyorum," dedi.

"Çocuksu bir merakla dolup taşıyorum."

Sadie altı yaşlarında bir çocuğu işaret etti: "Bakın ne kadar mutlu! Şimdi aldı! Aferin!"

"Onu gördün mü?" Sam sordu.

"Henüz görmedim," diye itiraf etti Sadie. "Ve şimdi, bir sonraki trene yetişmek zorundayım, yoksa derse geç kalacağım."

Sam, "Elbette, dünyayı sihirli gözlerle görebilmen için beş dakikan daha var," dedi.

"Belki bir dahaki sefere."

"Hadi ama Sadie. Her zaman başka bir sınıf olacaktır. Kaç kez bir şeye bakıp etrafınızdaki herkesin aynı şeyi gördüğünü ya da en azından beyinlerinin ve gözlerinin aynı olguya tepki verdiğini bilebilirsiniz? Hepimizin aynı dünyada olduğuna dair ne kadar kanıtınız var?"

Sadie pişmanlıkla gülümsedi ve Sam'in omzuna hafifçe vurdu. "Bu söyleyebileceğin en Sam'ce şeydi."

"Sam benim."

Trenin istasyondan ayrılışının gürültüsünü duyunca içini çekti. "Eğer Bilgisayarda İleri Konular dersinden kalırsam

Grafikler, bu senin hatan." Yeniden postere bakacak şekilde kendini yeniden konumlandırdı. "Bunu benimle yap, Sam."

"Evet, hanımefendi." Sam omuzlarını dikleřtirdi ve dümdüz önüne baktı. Yıllardır Sadie'ye bu kadar yakın durmamıřtı.

Posterdeki talimatlar, kiřinin gözlerini gevřetmesini ve gizli bir görüntü ortaya ıkana kadar tek bir noktaya odaklanmasını söylüyordu. Bu iře yaramazsa, postere yaklařıp sonra yavaşa geri çekilmeyi öneriyorlardı ama tren istasyonunda buna yer yoktu. Her halükârda Sam gizli resmin ne olduėunu umursamıyordu. Bir Noel ağacı, bir melek, muhtemelen Davut Yıldızı olmasa da bir yıldız, mevsimlik, basmakalıp ve genel olarak çekici bir řey, daha fazla Magic Eye ürünü satmaya yönelik bir řey olduėunu tahmin edebiliyordu. Otostereogramlar Sam için hi iře yaramamıřtı. Bunun gözlükleriyle ilgili bir řey olduėunu düşündü. Belirgin bir miyopluėu düzelten gözlükleri, beyninin illüzyonu algılaması için gözlerinin yeterince rahatlamasına izin vermiyordu. Ve böylece, hatırı sayılır bir süre sonra (on beř saniye), Sam gizli görüntüyü görmeye alıřmayı bıraktı ve onun yerine Sadie'yi inceledi.

Saçları daha kısa ve daha modaydı, diye tahmin etti, ama her zaman sahip olduėu maun dalgalarıydı. Burnundaki hafif iller aynıydı ve teni hâlâ zeytindi ama Kaliforniya'da ocukken olduėundan ok daha solgundu ve dudakları atlamıřtı. Gözleri aynı kahverengiydi ve altın rengi benekleri vardı. Annesi Anna'nın da benzer gözleri vardı ve Sam'e bu tür renklenmelere heterokromi dendiėini söylemiřti. O zamanlar bunun kulaėa bir hastalık, annesinin ölebileceėi bir řey gibi geldiėini düşünmüřtü. Sadie'nin gözlerinin altında zar zor algılanabilen hilaller vardı ama o da ocukken bunlara sahipti. Yine de onun yorgun göründüğünü hissetti. Sam Sadie'ye baktı,

"İşte zaman yolculuğu budur." diye düşündü. Bir insana bakmak ve onu aynı anda hem şimdiki zamanda hem de geçmişte görmek. Ve bu ulaşım şekli sadece kişinin önemli bir süredir tanıdığı kişilerde işe yarıyordu.

"Onu gördüm!" dedi. Gözleri parlıyordu ve yüzünde on bir yaşından hatırladığı bir ifade vardı.

Sam bakışlarını hızla postere geri çevirdi. "Gördün mü?" diye sordu.

"Evet," dedi. "Onu gördüm."

Sadie ona baktı. "Ne gördün?"

"O," dedi Sam. "İnanılmaz derecede harikaydı. Korkunç derecede şenlikliydi."

"Gerçekten gördün mü?" Sadie'nin dudakları yukarı doğru seğiriyordu. Heterokromik gözleri ona neşeye bakıyordu.

"Evet, ama bilmeyenler için bunu mahvetmek istemem." Sürüye doğru eliyle işaret etti.

"Tamam Sam," dedi Sadie. "Çok düşüncelisin."

Onun görmediğini bildiğini biliyordu. Ona gülümsedi, o da ona gülümsedi.

"Tuhaf değil mi?" Sadie dedi ki. "Sanki seni görmeyi hiç bırakmamışım gibi hissediyorum. Sanki her gün bu postere bakmak için bu T istasyonuna geliyormuşuz gibi hissediyorum."

"Anlıyoruz," dedi Sam.

"Anlıyoruz. Ve daha önce söylediklerimi geri alıyorum. Bu söyleyebileceğin en Samimi şeydi."

"Sammest I Ammest. Sen-" O konuşurken, blender yeniden vızıldamaya başladı.

"Ne?" dedi.

"Yanlış meydandasın," diye tekrarladı.

"Yanlış meydan' nedir?"

"Central Square ya da Kendall Square'de olman gerekirken Harvard Square'desin. Sanırım senin

MIT'ye gitti."

"Erkek arkadaşım bu civarda yaşıyor," dedi Sadie, bu konuda söylemek istediği başka bir şey olmadığını belli eder bir şekilde. "Bunlara neden kare dendiğini merak ediyorum. Gerçekte kare değiller, değil mi?" Gelen bir başka tren yaklaşıyordu. "Bu benim trenim. Yine."

"Trenler böyle çalışır," dedi Sam.

"Bu doğru. Bir tren var, bir tren var ve bir tren var."

"Bu durumda, şu anda yapabileceğimiz tek uygun şey kahve içmek," dedi Sam. "Ya da kahve sizin için çok klişe ise ne içerseniz. Chai çayı. Matcha. Snapple. Şampanya. Başımızın üzerinde sonsuz içecek olanaklarına sahip bir dünya var, biliyor musunuz? Tek yapmamız gereken o yürüyen merdivene binmek ve her şey bizim olacak."

"Keşke yapabilsen ama derse gitmem gerekiyor. Okumanın belki yarısını yaptım. Benim için geçerli olan tek şey dakikliğim ve derse devamlılığım."

"Bundan şüpheliyim," dedi Sam. Sadie tanıdığı en zeki insanlardan biriydi.

Sam'e hızlıca bir kez daha sarıldı. "Sana rastlamak güzeldi."

Trene doğru yürümeye başladı ve Sam onu durdurmanın bir yolunu bulmaya çalıştı. Eğer bu bir oyun olsaydı, duraklatabilirdi. Yeniden başlatabilir, farklı şeyler söyleyebilirdi, bu sefer doğru şeyler. Envanterinde Sadie'nin gitmemesini sağlayacak bir eşya arayabilirdi.

Telefon numaralarını bile değiştirmemişlerdi, diye düşündü umutsuzca. Zihni 1995 yılında bir insanın başka bir insanı bulabileceği yolları gözden geçirdi. Eskiden, Sam çocukken, insanlar sonsuza dek kaybolabilirdi ama artık insanlar eskisi kadar kolay kaybolmuyordu. Giderek artan bir şekilde, ihtiyacınız olan tek şey bir insanı bir başkasına dönüştürme arzusuuydu.

Dijital varsayım, asi bedene karşı. Bu yüzden, eski arkadaşının tren istasyonundaki figürü gittikçe küçülse de, dünyanın aynı yönde ilerlediğini düşünerek kendini teselli etti - küreselleşme, bilgi otoyolu ve benzerleri. Sadie Green'i bulmak kolay olacaktı. E-postasını tahmin edebilirdi - MIT e-postaları aynı kalıbı izliyordu. MIT rehberini internetten araştırabilirdi. Bilgisayar Bilimleri Bölümü'nü arayabilirdi - bilgisayar bilimleri olduğunu varsayıyordu. Ailesini arayabilirdi, Steven Green ve Sharyn Friedman-Green, Kaliforniya'da.

Yine de kendini tanıyordu ve hoş karşılanacağından kesinlikle emin olmadıkça kimseyi aramayan biri olduğunu biliyordu. Beyni haince negatifti. Kızın ona karşı soğuk davrandığını, o gün dersi bile olmadığını, sadece Sam'den uzaklaşmak istediğini uyduracaktı. Beyni, eğer onu görmek isteseydi, kendisiyle iletişim kurması için ona bir yol göstereceği konusunda ısrar ederdi. Sadie için Sam'in hayatının acı dolu bir dönemini temsil ettiği ve bu yüzden de elbette onu bir daha görmek istemediği sonucuna varırdı. Ya da belki de, sık sık şüphelendiği gibi, Sam onun için hiçbir şey ifade etmiyordu - Sam zengin bir kızın iyilik meleği idi. Harvard Meydanı'nda bir erkek arkadaştan bahsedilmesi üzerinde duracaktı. Kızın numarasını, e-posta adresini, fiziksel adresini bulacak ve hiçbirini kullanmayacaktı. Ve böylece, fenomenolojik bir ağırlıkla, bunun Sadie Green'i son görüşü olabileceğini fark etti ve Aralık ayının acı soğuk bir gününde bir tren istasyonunda uzaklaşırken nasıl görüldüğünün ayrıntılarını ezberlemeye çalıştı. Bej kaşmir şapka, eldivenler ve atkı. Deve renginde, üç çeyrek boyunda, kesinlikle Ordu Donanma Fazlası Mağazası'ndan alınmamış bir ceket. Mavi

kot pantolon, oldukça yıpranmış, alt kısmı düzensiz bir şekilde yıpranmış. Beyaz çizgili siyah spor ayakkabılar. Konyak derisi çapraz askılı postacı çantası, kendisi kadar geniş ve aşırı doluydu, ekru bir kazağın kolu yan taraftan dışarı çıkıyordu. Saçları parlak, hafif nemli ve kürek kemiklerini geçiyordu. Bu manzarada echt Sadie olmadığına karar verdi. Tren istasyonundaki akıllı, bakımlı üniversiteli kızlardan ayırt edilemez görünüyordu.

Kaybolmanın eşiğindeyken döndü ve ona doğru koştu. "Sam!" dedi. "Hâlâ oyun oynuyor musun?"

Sam büyük bir hevesle, "Evet," diye cevap verdi. "Kesinlikle. Her zaman."

"İşte." Ellerine 3,25 inçlik bir disk sıkıştırdı. "Bu benim oyunum. Muhtemelen çok meşgulsünüzdür ama vaktiniz varsa bir oynayın. Ne düşündüğünü bilmek isterim."

Trene doğru koştu ve Sam de peşinden gitti. "Bekle! Sadie! Sana nasıl ulaşabilirim?"

"E-postam diskin üzerinde," dedi Sadie. "Beni Oku bölümünde." Trenin kapıları kapandı ve Sadie kendi meydanına döndü.

Sam diske baktı: oyunun adı *Solution*'dı. Etiket el yazısıyla yazmıştı. Onun el yazısını nerede olsa tanırdı.

-

O gece eve döndüğünde *Solution*'ı hemen kurmadı ama bilgisayarının disk sürücüsünün yanına yerleştirdi. Yine de Sadie'nin oyununu *oynamamanın* büyük bir motivasyon kaynağı olduğunu fark etti ve zaten bir ay gecikmiş olan ve o noktada tatil sonrasına kadar beklemesi gereken bitirme ödevi önerisi üzerinde çalıştı. Uzun uğraşlardan sonra konusu, "Türkiye'de ve Dünyada

Seçim Aksiyomunun Yokluğunda Banach-Tarski Paradoksu" başlıklı bir makale yazdı ve öneriyi yazarken oldukça sıkıldığı için, makaleyi yazmanın getireceği angarya işlerden korkuyordu. Matematiğe karşı bariz bir yeteneği olmasına rağmen matematikten pek de ilham almadığından şüphelenmeye başlamıştı. Matematik Bölümü'ndeki danışmanı, daha sonra Fields Madalyası kazanacak olan Anders Larsson, o öğleden sonraki toplantıda da aynı şeyi söylemişti. Veda sözleri: "İnanılmaz derecede yeteneklisin Sam. Ancak bir şeyde iyi olmanın onu sevmekle aynı şey olmadığını belirtmekte fayda var."

Sam, Marx'la birlikte paket İtalyan yemeği yedi-Marx fazla sipariş verdi, böylece Marx şehir dışındayken Sam'in yemek artıkları olacaktı. Marx, tatil boyunca Telluride'da onunla kayak yapmaya gelmesi için davetini yineledi: "Gerçekten gelmelisin ve eğer kaymaktan endişeleniyorsan, zaten herkes çoğunlukla kulübede takılıyor." Sam'in tatillerde eve gidecek kadar parası nadiren oluyordu ve bu yüzden bu davetler düzenli aralıklarla uzatılıyor ve reddediliyordu. Akşam yemeğinden sonra Sam Ahlaki Akıl Yürütme dersi için okumaya başladı (sınıf, her konuda yanıldığına karar vermesinden önceki dönem olan genç Wittgenstein'in felsefesini inceliyordu) ve Marx tatil için uzaklara gitmek üzere kendini organize etti. Marx eşyalarını toplamayı bitirdiğinde Sam'e bir tatil kartı yazıp masasına bıraktı, yanında da birahaneden aldığı elli dolarlık bir hediye çeki vardı. İşte o zaman Marx diski buldu.

"Çözüm nedir?" diye sordu Marx. Yeşil diski aldı ve Sam'e uzattı.

"Bu arkadaşımın oyunu," dedi Sam.

"Ne arkadaşı?" dedi Marx. Üç yıldır birlikte yaşıyorlardı ve Marx, Sam'in herhangi bir arkadaşından bahsettiğini nadiren duymuştu.

"Kaliforniya'dan
arkadaşım." "Çalacak
mısın?"

"Sonunda. Muhtemelen berbat olacak. Ben sadece bir iyilik olarak bakıyorum." Sam bunu söyleyerek Sadie'ye ihanet ediyormuş gibi hissetti ama muhtemelen berbat olacaktı.

"Ne hakkında?" Marx
söyledi. "Hiçbir fikrim yok."

"Yine de güzel başlık." Marx Sam'in bilgisayarının başına oturdu. "Birkaç dakikam var. Açalım mı?"

"Neden olmasın?" Sam tek başına oynamayı planlasa da, Marx ve o düzenli olarak birlikte oyun oynuyorlardı. Dövüş sanatları video oyunlarını tercih ediyorlardı: *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*. Ayrıca zaman zaman ellerine aldıkları bir Dungeons & Dragons kampanyaları vardı. Sam'in zindan yöneticisi olduğu bu kampanya iki yılı aşkın bir süredir devam ediyordu. İki kişilik bir grupta Dungeons & Dragons oynamak tuhaf, samimi bir deneyimdir ve kampanyanın varlığı tanıdıkları herkesten bir sır olarak saklanırdı.

Marx diski makineye yerleştirdi ve Sam diski kendi sabit
d i s k i n e yükledi.

Birkaç saat sonra, Sam ve Marx *Solution'ı* ilk kez oynamayı bitirmişlerdi.

"Bu da *neydi* böyle?" Marx dedi ki. "Ajda'nın evine gitmekte çok geç kaldım. Beni öldürecek." Ajda, Marx'ın son sevgilisiydi - beş on birlik bir squash oyuncusu ve ara sıra Türkiye'den gelen bir model, Marx'ın aşk maceralarından biri için ortalama bir özgeçmiş. "Gerçekten beş dakika oynayacağımızı düşünmüştüm."

Marx, Sadie'ninki gibi deve tüyü rengindeki paltosunu giydi. "Arkadaşın çok hasta. Ve belki de bir dahi. Onu nereden tanıyordun?"

Sadie Sam'le ilk tanıştığı gün, ablası Alice'in hastane odasından sürgün edilmişti. Alice on üç yaşındaki çocuklar gibi huysuzdu ama aynı zamanda kanserden ölmek üzere olan insanlar gibi de huysuzdu. Anneleri Sharyn, Alice'e büyük bir müsamaha gösterilmesi gerektiğini, ergenlik ve hastalık gibi iki fırtınanın bir beden için çok fazla olduğunu söylüyordu. *Büyük bir hoşgörü*, Alice artık ona kızgın olmayana kadar Sadie'nin bekleme alanına gitmesi gerektiği anlamına geliyordu.

Sadie bu kez Alice'i kıışkırtmak için ne yaptığından tam olarak emin değildi. Alice'e *Teen* dergisinde kırmızı bereli bir kızın resmini göstermiş ve "*Bu şapka sana çok yakışır*," gibi bir şey söylemişti. Sadie ne dediğini zar zor hatırlıyordu ama her ne dediyse, Alice bunu iyi karşılamamıştı ve saçma bir şekilde bağırmıştı: *Los Angeles'ta kimse böyle şapkalar takmıyor! İşte bu yüzden hiç arkadaşın yok, Sadie Green!* Alice banyoya gidip ağlamaya başlamıştı, sesi boğuluyormuş gibi geliyordu çünkü burnu tıkanmış ve boğazı yaralarla kaplanmıştı. Yatağın başucundaki sandalyede uyumakta olan Sharyn, Alice'e sakin olmasını, kendini hasta edeceğini söyledi. *Ben zaten hastayım*, dedi Alice. Bu noktada Sadie de ağlamaya başladı - hiç arkadaşı olmadığını biliyordu ama yine de Alice'in bunu belirtmesi çok kabaydı. Sharyn Sadie'ye bekleme alanına gitmesini söyledi.

Sadie annesine, "Bu hiç adil değil," demişti. "Ben yapmadım

hiçbir şey. Tamamen mantıksız davranıyor."

Sharyn, "Bu hiç adil değil," diye aynı fikirdeydi.

Sürgündeyken Sadie ne olduğunu anlamaya çalıştı - gerçekten de Alice'in kırmızı bir şapkayla iyi görüneceğini düşünmüştü. Ama düşününce, Alice'in şapkadaki bahsederek Sadie'nin Alice'in kemoterapi yüzünden seyrelen saçları hakkında bir şeyler söylediğini düşünmüş olması gerektiğine karar verdi. Ve eğer Alice böyle düşündüyse, Sadie en başta o aptal şapkadaki bahsettiği için üzüldü. Özür dilemek için Alice'in hastane kapısını çalmaya gitti. Sharyn penceredeki cam panelin arkasından, "Sonra gel. Alice uyuyor."

Öğle yemeğine doğru Sadie acıktı ve Alice için biraz daha az üzgün ve kendisi için daha çok üzgündü. Alice'in bir pislik gibi davranması ve cezalandırılanın Sadie olması sinir bozucuydu. Sadie'ye defalarca söylendiği gibi, Alice hastaydı ama ölmüyordu. Alice'in lösemi türünün remisyon oranı oldukça yüksekti. Tedaviye iyi yanıt veriyordu ve muhtemelen sonbaharda liseye bile başlayabilecekti. Alice'in bu kez hastanede sadece iki gece kalması gerekecekti ve annesine göre bu sadece "tedbirin bolluğundan" kaynaklanıyordu. Sadie "tedbirin bolluğu" deyimini sevmişti. Bu ona bir karga sürüsünü, bir martı sürüsünü ya da bir kurt sürüsünü hatırlatıyordu. "Dikkat "in bir tür yaratık olduğunu hayal etti - belki de Saint Bernard ile fil arası bir şey. Yeşil kardeşleri varoluşsal ya da başka türlü tehditlerden koruyacağına güvenilebilecek büyük, zeki, dost canlısı bir hayvan.

Bekleme odasındaki sahipsiz, dikkat çekici derecede sağlıklı on bir yaşındaki çocuğu fark eden bir hemşire Sadie'ye bir vanilya verdi

puding bardağı. Sadie'yi hasta çocukların ihmal edilmiş kardeşlerinden biri olarak tanıdı ve oyun odasını kullanmak isteyebileceğini söyledi. Söz verdiği gibi, hafta içi öğleden sonraları nadiren kullanılan bir Nintendo konsolu vardı. Sadie ve Alice'in zaten bir Nintendo'su vardı ama Sharyn onu eve bırakana kadar Sadie'nin önümüzdeki beş saat boyunca yapacak başka bir şeyi yoktu. Yaz mevsimiydi ve o gün yanında getirdiği tek kitap olan *The Phantom Tollbooth*'u ikinci kez okumayı çoktan bitirmişti. Alice sinirlenmemiş olsaydı, gün her zamanki aktiviteleriyle geçecekti: en sevdikleri sabah yarışma programları olan *Press That Button!* ve *The Price Is Right*'ı izlemek; *Seventeen* dergisini okumak ve birbirlerine kişilik testleri yapmak; *Oregon Trail* ya da Alice'e bütünleme ödevlerini yapması için verilen yirmi kiloluk dizüstü bilgisayara önceden yüklenmiş olarak gelen diğer eğitici oyunlardan birini oynamak; ve kızların birlikte vakit geçirmek için her zaman buldukları sayısız sıradan yol. Sadie'nin fazla arkadaşı olmayabilirdi ama hiçbir zaman onlara ihtiyacı olduğunu hissetmemişti: Alice ne plus ultra idi. Hiç kimse Alice'ten daha zeki, daha cüretkâr, daha güzel, daha atletik, daha komik, seçtiğin sıfatı daha iyi dolduran biri değildi. Alice'in iyileşeceği konusunda ısrar etseler de Sadie kendini sık sık Alice'in olmadığı bir dünya hayal ederken buluyordu. Ortak şakaların, müziğin, kazakların, fırında pişmiş keklerin, battaniyelerin altında, karanlıkta kardeş teninin kardeş tenine rahatça değdiği ve en önemlisi de Sadie'nin masum kalbinin en mahrem sırlarının ve utançlarının koruyucusu Alice'in olmadığı bir dünya. Sadie'nin Alice'ten daha çok sevdiği kimse yoktu, ne anne babası ne de büyükannesi. Alice'in olmadığı dünya, Neil Armstrong'un aydaki grenli bir fotoğrafı gibi kasvetliydi ve

On bir yařındaki çocuk gece ge saatlere kadar uyanık. Bir sreliđine Nintendo dnyasına kamak rahatlatıcı olurdu.

Ama oyun odası boş deđildi. Bir çocuk *Super Mario Bros* oynuyordu. Sadie onun hasta bir çocuk olduđunu, kardeři ya da kendisi gibi bir ziyareti olmadıđını anladı: Gn ortasında pijama giyyordu, sandalyesinin yanında yerde bir ift koltuk deđneđi duruyordu ve sol ayađı ortaađdan kalma kafes benzeri bir dzenekle evriliydi. ocuđun kendi yařında, on bir ya da biraz daha byk olduđunu tahmin ediyordu. Karmakarışık kıvrıcık siyah saları, tıknaz bir burnu, gzlkleri ve karikatr gibi yuvarlak bir kafası vardı. Sadie'nin okuldaki resim dersinde, ona nesneleri temel řekillere ayırarak izmeyi đretmiřlerdi. Bu ocuđu resmetmek iin ođunlukla dairelere ihtiyaı olacaktı.

Onun yanında yere oturdu ve oynamasını izledi. Yetenekliydi - seviyenin sonunda Mario'nun bayrak diređinin tepesine inmesini sađlayabiliyordu, Sadie'nin asla ustalařamadıđı bir řeydi bu. Her ne kadar Sadie oyuncu olmayı sevse de, hnerli bir oyuncuyu seyretmek de ayrı bir zevkti - bir dansı seyretmek gibiydi. Ona hi bakmadı. Hatta onun orada olduđunu bile fark etmemiř gibiydi. İlk boss savařını geti ve "AMA PRENSESİMİZ BAřKA BİR KALEDE" yazısı belirdi ekranda. Ona bakmadan, "Bu hayatın geri kalanını oynamak ister misin?" dedi.

Sadie bařını salladı. "Hayır. Gerekten iyi gidiyorsun. Sen lene kadar bekleyebilirim."

ocuk bařıyla onayladı. O oynamaya devam etti ve Sadie de izlemeye devam etti.

"Daha nce. Bunu sylememeliydim," diye zr diledi Sadie. "Yani, gerekten lyor olma ihtimaline karřı. Burası bir çocuk hastanesi."

Mario'yu kullanan çocuk, bulutlu, bozuk para dolu bir alana giden bir sarmaşığa tırmandı. "Burası dünya, herkes ölüyor," dedi.

"Doğru," dedi Sadie.

"Ama şu anda ölmüyorum." "Bu iyi bir şey."

"Ölüyor musun?" diye sordu çocuk. "Hayır," dedi Sadie. "Şu anda değil." "Neyin var o zaman?" "Kız kardeşim. O hasta."

"Onun nesi var?"

"Dizanteri." Sadie, doğal konuşmanın yok edicisi olan kanseri çağırmak istemedi.

Çocuk sanki başka bir soru soracaktı gibi Sadie'ye baktı. Ama bunun yerine kumandayı ona uzattı. "Al bakalım. Başparmaklarım zaten yorgun."

Sadie, Mario'yu güçlendirerek ve bir can daha ekleyerek seviye boyunca kendini iyi gösterdi.

"O kadar da kötü değilsin," dedi çocuk.

"Evde bir Nintendo'muz var ama haftada sadece bir saat oynamama izin veriliyor," dedi Sadie. "Ama kardeşim Al hastalandığından beri artık kimse benimle ilgilenmiyor..."

"Dizanteri," diye tamamladı çocuk.

"Evet. Bu yaz Florida'daki Uzay Kampı'na gitmem gerekiyordu ama ailem Al'a eşlik etmem için evde kalmam gerektiğine karar verdi." Sadie, Super Mario'da bolca bulunan mantar benzeri yaratıklardan biri olan bir Goomba'yı yere vurdu. "Goomba'lar için üzülüyorum."

"Onlar sadece uşak," dedi çocuk.

"Ama sanki kendileriyle hiç ilgisi olmayan bir işe karışmışlar gibi hissediyorum."

"Bu bir uşağın hayatıdır. Şu borudan aşağı in," diye talimat verdi çocuk. "Aşağıda bir sürü sikke var."

"Biliyorum! Anlamaya başlıyorum," dedi Sadie. "Al çoğu zaman bana kızgın görünüyor, bu yüzden Uzay Kampı'na neden gidemediğimi bilmiyorum. İlk kez bir gece kampına katılacaktım ve ilk kez tek başıma uçağa binecektim. Zaten sadece iki hafta sürecekti." Sadie seviyenin sonuna yaklaşıyordu. "Bayrak direğine yüksek iniş yapmanın sırrı nedir?"

"Koşma düğmesine basabildiğin kadar basılı tut, sonra çömel ve düşmeden hemen önce zıpla," dedi çocuk.

Sadie/Mario bayrak direğinin tepesine indi. "Hey, işe yaradı. Ben Sadie, bu arada."

"Sam."

"Sıra sende." Kumandayı ona geri verdi. "Neyin var senin?" diye sordu.

"Bir araba kazası geçirdim," dedi Sam. "Ayağım yirmi yedi yerden kırıldı."

"Bu a çok . yerler," Sadie dedi. "Siz Abartıyor musun, yoksa sayı bu mu?"

"Sayılar yüzünden. Sayılar konusunda çok titizimdir."

"Ben de."

Sam, "Ancak bazen sayı biraz artıyor çünkü sıfırlamak için diğer parçalarını kırmaları gerekiyor," dedi. "Kesmek zorunda kalabilirler. Üzerinde hiç duramıyorum. Şimdiden üç ameliyat geçirdim ve bu bir ayak bile değil. İçinde kemik parçaları olan bir et torbası."

"Kulağa çok lezzetli geliyor," dedi Sadie. "İğrenç olduysa özür dilerim. Tarifiniz bana patates cipsini çağrıştırdı. Kız kardeşim hastalandığından beri pek çok öğünü atlıyoruz ve açlıktan ölsem bile kimsenin fark edeceğini sanmıyorum. Bugün sadece bir fincan puding yedim."

"Tuhafsın, Sadie," dedi Sam, sesinde ilgiyle.

"Biliyorum," dedi Sadie. "Umarım ayağını kesmek zorunda kalmazlar Sam. Bu arada kız kardeşim kanser hastası."

"Dizanteri olduğunu sanıyordum."

"Kanser tedavisi ona dizanteri yapıyor. Dizanteri olayı aramızda bir şaka gibi. *Oregon Trail* adlı bilgisayar oyununu biliyor musun?"

"Muhtemelen." Sam cehaletini doğrudan itiraf etmekten kaçındı.

"Muhtemelen okulunuzdaki bilgisayar laboratuvarındadır. Biraz sıkıcı olsa da belki de en sevdiğim oyundur. 1800'lerde Doğu Yakası'ndan Batı Yakası'na bir çift öküzle bir vagonda gitmeye çalışan insanlarla ilgili ve amaç partinizdeki herkesin ölmemesini sağlamak. Onları yeterince beslemeli, çok hızlı gitmemeli, doğru malzemeleri satın almalı ve bunun gibi şeyler yapmalısınız. Ama bazen birileri, hatta siz bile ölüyorsunuz, mesela çingiraklı yılan ısırığından, açlıktan ya da-

"Dizanteri."

"Evet! Kesinlikle. Ve bu beni ve Al'i her zaman güldürür." "Dizanteri nedir?" Sam sordu.

"İshal olmuş," diye fısıldadı Sadie. "Başta biz de bilmiyorduk."

Sam güldü ama aynı anda gülmeyi bıraktı. "Hâlâ gülüyorum," dedi. "Ama güldüğümde canım acıyor."

"Bir daha komik bir şey söylemeyeceğime söz veriyorum o zaman," dedi Sadie tuhaf, duygusuz bir sesle.

"Dur! Bu ses beni daha da güldürecek. Ne olmaya çalışıyorsun ki?" "Bir robot."

"Bir robotun sesi böyle çıkar." Sam robot taklidi yaptı, bu da onları bir kez daha gülmekten kırdı geçirdi.

"Gülmemen gerekiyor!" Sadie söyledi.

"*Beni* güldürmemen gerekiyor. İnsanlar gerçekten dizanteriden ölüyor mu?" Sam sordu.

"Eski günlerde, sanırım öyleydi."

"Sence bunu insanların mezar taşlarına mı koyuyorlar?"

"Mezar taşlarına ölüm nedenini yazdıklarını sanmıyorum, Sam."

"Disneyland'deki Perili Köşk'te öyle yapıyorlar. Umarım dizanteriden ölürüm. *Duck Hunt* oynamaya geçelim mi?"

Sadie başını salladı.

"Silahları kurmanız gerekecek. Hemen şuradalar." Sadie hafif silahları aldı ve konsola taktı. Önce Sam'in ateş etmesine izin verdi.

"Fevkalade iyisin," dedi. "Evde Nintendo'nuz var mı?"

"Hayır," dedi Sam, "ama büyükbabamın restoranında bir *Donkey Kong* makinesi var. İstedğim kadar bedava oynamama izin veriyor. Ve oyunlarla ilgili bir şey var, eğer bir oyunda iyi olursan, her oyunda iyi olabilirsin. Ben de öyle düşünüyorum. Hepsi el-göz koordinasyonu ve kalıpları gözlemlene üzerine."

"Katılıyorum. Ve *ne*? Büyükbabanın bir *Donkey Kong* makinesi mi var? Bu çok havalı! O eski makinelere bayılırım. Ne tür bir restoran?"

"Burası bir pizzacı," dedi Sam.

"*Ne*? Pizzaya bayılırım! Dünyada en sevdiğim yemektir. İstedğin kadar pizzayı bedavaya yiyebilir misin?"

Sam iki ördeği ustalıkla yok ederken başını salladı. "Bu benim hayalim. Sen benim gerçek rüyamı yaşıyorsun. Seninle gelmeme izin vermelisin Sam. Restoranın adı neydi? Belki daha önce gitmişimdir."

"Dong ve Bong'un New York Tarzı Pizza Evi. Dong ve Bong büyükannemle büyükbabamın isimleri. Korece'de komik bile değil. Jack ve Jill diye çağrılmak gibi bir şey," dedi Sam. "Restoran K-town'da Wilshire'da."

"K-town nedir?"

"Bayan, siz Los Angeles'lı mısınız? K-town Koreatown'dır. Bunu nasıl bilmezsiniz?" Sam söyledi. "K-town'ı herkes bilir."

"Koreatown'ın ne olduğunu biliyorum. İnsanların oraya K-town dediğini bilmiyordum."

"Nerede yaşıyorsun?" Sam sordu.

"Dairelerde."

"Daireler nedir?"

"Beverly Hills'in düzlük kısmı," dedi Sadie. "K-town'a oldukça yakın. Gördün mü, düzlüklerin ne olduğunu bilmiyordun! Los Angeles'taki insanlar şehrin sadece kendi yaşadıkları kısmını bilirler."

"Sanırım haklısın."

Öğleden sonra Sam ve Sadie birkaç nesil sanal ördeği katleiderken dostça sohbet ettiler. "Ördekler bize ne yaptı ki?" Sadie yorum yaptı.

"Belki de onları dijital yemek için vuruyoruz. Sanal ördekler olmadan dijital kullanıcılar açlıktan ölecek."

"Yine de ördekler için üzülüyorum."

"Goombalar için kötü hissediyorsun. Aslında herkes için kötü hissediyorsunuz," dedi Sam.

"Öyle," dedi Sadie. "Ayrıca bizonlar için de üzülüyorum. *Oregon Trail*."

"Neden?" Sam sordu.

Sadie'nin annesi kafasını oyun odasına soktu: Alice'in Sadie'ye söylemek istediği bir şey vardı, bu da Sadie'nin affedildiği anlamına geliyordu. "Bir dahaki sefere söyleyeceğim."

Bir dahaki sefere," dedi Sadie Sam'e. Bir dahaki seferin olup olmayacağını bilmiyordu.

"Görüşürüz," dedi Sam.

"Küçük arkadaşın kim?" Sharyn onlar ayrılırken sordu.

"Ne çocuk ama." Sadie dikkatini çoktan oyuna vermiş olan Sam'e baktı. "Hoş biriydi."

Alice'in odasına giderken Sadie kendisine oyun odasını kullanmasını söyleyen hemşireye teşekkür etti. Hemşire Sadie'nin annesine gülümsedi; bugünlerde çocuklarda bu tür davranışlara pek rastlanmıyordu. "Söylediğim gibi boş muydu?"

"Hayır, içeride bir çocuk vardı. Sam..." Henüz soyadını bilmiyordu.

"Sam'le tanıştınız mı?" Hemşirenin ani ilgisi Sadie'nin, hasta bir çocuk oyun odasını kullanmak istediğinde orada bulunarak gizli bir hastane kuralını çiğneyip çiğnemediğini merak etmesine neden oldu. Alice kansere yakalandığından beri o kadar çok kural vardı ki.

"Evet," diye açıklamaya çalıştı Sadie. "Konuştuk ve Nintendo oynadık. Orada olmamı umursamıyor gibiydi."

"Sam, kıvrıkcık saçlı ve gözlüklü olan. O Sam mi?" Sadie başıyla onayladı.

Hemşire Sharyn'le yalnız konuşmak istedi ve Sharyn Sadie'ye Alice'in yanına gitmesini söyledi.

Sadie Alice'in odasının kapısını açtığında kendini huzursuz hissetti. "Sanırım başım belada," diye açıkladı.

"Şimdi ne yaptın?" dedi Alice. Sadie teorik suçunu açıkladı. "Sana onu kullanmanı *söylediler*," diye mantık yürüttü Alice, "yani yanlış bir şey yapmış olamazsın."

Sadie Alice'in yatağına oturdu ve Alice onun saçlarını örmeye başladı.

"Eminim hemşirenin annemle konuşmak istemesinin nedeni bu bile değildir," diye devam etti Alice. "Benimle ilgili olabilirdi."

Hangi hemşireydi?"

"Bilmiyorum."

"Merak etme evlat. Başının belada *olduğu* ortaya çıkarsa ağla ve kız kardeşinin kanser olduğunu söyle."

"Şapka meselesi için özür dilerim," dedi Sadie.

"Ne şapkası? Ah, doğru ya. Benim hatam. Neyim var bilmiyorum."

"Muhtemelen lösemi," dedi Sadie.

"*Dizanteri,*" diye düzeltti Alice.

Eve dönmek üzere yola çıktıklarında Sharyn hâlâ oyun odasından bahsetmemişti ve Sadie olayın unutulduğundan oldukça emindi. Özgürlük Heykeli'nin yüzüncü yıldönümüyle ilgili bir NPR haberi dinliyorlardı ve Sadie Özgürlük Heykeli'nin gerçek bir kadın olmasının ne kadar korkunç olacağını düşünüyordu. İçinizde insanların olması ne kadar tuhaf olurdu. İnsanlar kendilerini istilacı gibi, bir hastalık gibi, bit ya da kanser gibi hissederlerdi. Bu düşünce onu rahatsız etti ve annesi radyoyu kapattığında Sadie rahatladı. "Bugün konuştuğun çocuk vardı ya?"

İşte burada, diye düşündü Sadie. "Evet," dedi Sadie sessizce. K-town'dan geçtiklerini fark etti ve Dong and Bong's New York Style House of Pizza'yı görmeye çalıştı. "Başım belada değil, değil mi?"

"Hayır. Neden başın belada olsun ki?"

Çünkü son zamanlarda Sadie'nin başı neredeyse hep beladaydı. Hasta bir kız kardeşle on bir yaşında olmak ve insanların davranışlarını kınanamaz bulması imkansızdı. Her zaman yanlış bir şey söylüyor, çok gürültü yapıyor ya da daha önce özgürce verilenden fazlasını talep etmemiş olsa bile çok fazla şey (zaman, sevgi, yemek) talep ediyordu. "Sebebi yok."

"Hemşire bana korkunç bir araba kazası geçirdiğini söyledi," diye devam etti Sharyn. "Yaralandığından bu yana geçen altı hafta boyunca kimseyle iki kelimedenden fazla konuşmadı. Çok acı çekiyor ve muhtemelen çok uzun bir süre hastaneye girip çıkması gerekecek. Sizinle konuşması büyük bir olaydı."

"Gerçekten mi? Sam bana gayet normal göründü."

"Onu açmak için her şeyi deniyorlar."

Terapistler, arkadaşlar, aile. Siz ikiniz ne hakkında konuştunuz?" "Bilmiyorum. Pek bir şey konuşmadık."

Hatırlamaya çalıştı

konuşmaları. "Oyunlar, sanırım?"

Sharyn, "Bu tamamen size kalmış bir şey," dedi. "Ama hemşire yarın Sam'le tekrar konuşmak için gelip gelemeyeceğini merak etti." Sadie'nin cevap vermesine fırsat vermeden Sharyn ekledi: "Gelecek yıl Bat Mitzvah için kamu hizmeti yapman gerektiğini biliyorum ve eminim bu da sayılır."

Başka biriyle oynamanıza izin vermek küçük bir risk değildir. Kendinize açık olma, maruz kalma ve incinme izni vermeniz anlamına gelir. Bu, *sırt* üstü yuvarlanan bir köpeğin insandaki karşılığıdır - *yapabilecek olsan bile bana zarar vermeyeceğini biliyorum*. Köpeğin ağzını elinizin etrafına koyması ve asla ısırmasıdır. Oyun oynamak güven ve sevgi gerektirir. Yıllar sonra Sam, *Kotaku* adlı oyun sitesine verdiği bir röportajda tartışmalı bir şekilde "Oyundan daha mahrem bir eylem yoktur, hatta seksten bile" diyecekti. İnternet buna tepki gösterdi: İyi seks yapan hiç kimse böyle bir şey söylemezdi ve Sam'de ciddi bir sorun olmalıydı.

Sadie ertesi gün hastaneye gitti, ertesi gün, ertesi gün ve sonra Sam'in oyun oynayacak kadar iyi ama hastanede olacak kadar hasta olduğu günler. Harika oyun arkadaşları olurlardı. Bazen rekabet ederlerdi ama en büyük zevki

Tek bir oyuncu karakterini birlikte yönetiyor, bu sanal kişinin kaçınılmaz olarak tehlikeli bir oyun dünyasındaki yolculuğunu kolaylaştırmanın yollarını tartışırken aralarında bir klavye veya bir kontrol cihazı dolaştırıyorlardı. Oyun oynarken birbirlerine nispeten kısa hayatlarının hikayelerini anlattılar. Sonunda Sadie Sam hakkında, Sam de Sadie hakkında her şeyi biliyordu. En azından bildiklerini sanıyorlardı. Sadie ona okulda öğrendiği programlamayı (BASIC, biraz Pascal) öğretti ve Sam onun çizim tekniğini daire ve karelerin ötesine taşıdı (çapraz tarama, perspektif, chiaroscuro). On iki yaşında bile mükemmel bir ressamdı.

Kazadan beri, Sam karmaşık şeyler yapmaya başlamıştı, M.

C. Escher tarzı labirentler. Psikoloğu labirentlerin Sam'in önemli fiziksel ve duygusal acılarıyla başa çıkmasına yardımcı olabileceğine inanarak onu cesaretlendirdi. Labirentleri Sam'in mevcut durumunun ötesinde bir yol planladığına dair umut verici bir gösterge olarak yorumladı. Ama doktor yanılıyordu. Sam'in labirentleri hep Sadie içindi. Gitmeden önce bir tanesini onun cebine koyardı. "Bunu senin için yaptım," derdi. "Fazla bir şey değil. Bir dahaki sefere geri getir ki çözümü görebileyim."

Sam daha sonra insanlara bu labirentlerin oyun yazmaya yönelik ilk denemeleri olduğunu söyleyecekti. "Labirent," derdi, "en saf haliyle damıtılmış bir video oyunudur." Belki öyleydi ama bu revizyonist ve kendini yücelten bir yaklaşımdı. Labirentler Sadie içindi. Bir oyun tasarlamak, sonunda onu oynayacak kişiyi hayal etmektir.

Her ziyaretin sonunda Sadie gizlice hemşirelerden birine imzalaması için bir zaman çizelgesi sunuyordu. Arkadaşlıkların çoğu ölçülemez ama bu form Sadie'nin Sam'le arkadaş olarak geçirdiği saatlerin tam sayısını gösteriyordu.

Sadie'nin büyükannesi Freda, Sadie'nin gerçekten kamu hizmeti yapıp yapmadığı konusunu ilk açtığında Sam ve Sadie'nin arkadaşlığının üzerinden birkaç ay geçmişti. Freda Green sık sık Sadie'yi Sam'i görmesi için hastaneye götürürdü. Kırmızı, Amerikan yapımı üstü açık bir araba kullanırdı, hava müsaitse (Los Angeles'ta genellikle müsaitti) üstü açıktı ve saçında ipek baskılı bir eşarp vardı. On bir yaşındaki Sadie'den sadece bir santim daha uzundu ama yılda bir kez Paris'ten aldığı ısmarlama kıyafetleri her zaman kusursuz bir şekilde giyerdi: bembeyaz bluzlar, yumuşak gri yün pantolonlar, bukle veya kaşmir kazaklar. Altıgen silahı deri el çantası, kırmızı ruj, narin altın kol saati, sümbülteber kokulu parfümü ve incileri yanından hiç eksik olmazdı. Sadie onun dünyanın en şık kadını olduğunu düşünüyordu. Sadie'nin büyükannesi olmasının yanı sıra, Freda aynı zamanda Los Angeles'lı bir emlak kralıydı, iş görüşmelerinde korkunç ve şaşmaz bir titizliğe sahip olmasıyla ün salmıştı.

"Benim Sadie'm," dedi arabayı batıdan doğuya doğru sürerlerken. "Seni hastaneye götürmekten büyük mutluluk duyduğumu biliyorsun."

"Teşekkürler, Bubbe. Minnettarım."

"Ancak, bana anlattıklarınıza dayanarak, çocuğun daha çok bir arkadaş olabileceğini düşünüyorum."

Suya batmış kamu hizmeti formu matematik kitabının arasından çıkmıştı ve Sadie onu içine soktu. "Bu annemin fikriydi," diye kendini savundu Sadie. "Hemşireler ve doktorlar yardımcı olduğumu söylüyorlar. Geçen hafta büyükbabası bana sarıldı ve bir dilim mantarlı pizza verdi. Bunda yanlış olan ne anlamıyorum."

"Evet, ama çocuğun bu anlaşmadan haberi yok, haksız mıyım?"

"Hayır," dedi Sadie. "Hiç gündeme gelmedi."

"Peki bu konuyu açmamanın bir nedeni olabileceğini düşünüyor musun?"

"Sam'le birlikteyken meşgul oluyoruz," dedi Sadie güçl kle. "Hayatım, daha sonra ortaya  ıkabilir ve bu seni incitebilir.

ger ek bir dostluk deėil de bir hayır i i olduėunu d   n yorsa, arkadaşının duygularını incitmi  olur."

" kisi birden olamaz mı?" Sadie s yledi.

"Dostluk dostluktur ve hayırseverlik hayırseverliktir," dedi Freda. " ocukken Almanya'da bulunduėumu  ok iyi biliyorsunuz ve hikayeleri duydunuz, bu y zden size tekrar anlatmayacaėım. Ama size  unu s yleyebilirim ki, size sadaka veren insanlar asla dostunuz deėildir. Bir arkada tan sadaka almak m mk n deėildir."

"Bu  ekilde d   nmemi tim," dedi Sadie.

Freda Sadie'nin elini ok adı. "Benim Sadie'm. Bu hayat ka ınılmaz ahlaki uzla malarla dolu. Kolay olanlardan ka ınmak i in elimizden geleni yapmalıyız."

Sadie, Freda'nın haklı olduėunu biliyordu. Yine de imza i in zaman  izelgesini sunmaya devam etti. Bu rit eli ve aldıėı  vg leri seviyordu - hem irelerden ve bazen doktorlardan, ama aynı zamanda ailesinden ve tapınaėındaki insanlardan. G nl ė  doldurmanın kendisi bile k   k bir zevkti. Bu onun i in bir oyundu ve oyunun Sam'in kendisiyle pek bir ilgisi olduėunu d   nm yordu. Bu bir aldatmaca deėildi. Kamu hizmeti yaptıėı ger eėini Sam'den saklamıyordu ama bu i  uzadı a ona s yleyebileceėini daha az hissediyordu. Zaman  izelgesinin varlıėının gizli bir amacı varmı  gibi g r nmesine neden olduėunu biliyordu, ancak ger ek onun i in  ok a ıktı: Sadie Green    lmeyi seviyordu ve Sam Masur sahip olduėu en iyi arkada tı.

Sadie'nin toplum hizmeti projesi on dört ay boyunca devam etti. Tahmin edilebileceđi gibi, Sam'in varlıđını keřfettiđi gn sona erdi. Arkadařlıkları 609 saat, artı İlk gnn 4 saati eteleye dahil edilmemiřti. Beth El Tapınađı'nda Bat Mitzvah iin sadece 20 saat toplum hizmeti gerekiyordu ve Sadie'ye Hadassah'ın iyi kadınları tarafından olađanst iyi alıřmalarından dolayı bir dl verildi.

İleri Düzey Oyunlar semineri haftada bir kez, Perşembe öğleden sonraları ikiden dörde kadar sürüyordu. Sadece on kişilik kontenjan vardı ve öğrenciler başvuru ile kabul ediliyordu. Seminer, kurs kataloğunda soyadı yer alan ancak oyun çevrelerinde sadece kendi adıyla bilinen yirmi sekiz yaşındaki Dov Mizrah tarafından yönetiliyordu. Dov için, *Commander Keen* ve *Doom*'u programlayan ve tasarlayan Amerikalı çocuk harikalar olan iki John'un (Carmack, Romero) bir araya gelmiş hali gibi olduğu söylenirdi. Dov, koyu kıvrırcık saçları, oyun kongrelerinde giydiği dar deri pantolonları ve evet, *Dead Sea* adında bir oyunla ünlüydü; suda fotogerçekçi ışık ve gölge oluşturmak için çığır açan bir grafik motoru olan Ulysses'i icat ettiği, orijinali PC için olan bir su altı zombi macerası. Sadie ve yaklaşık beş yüz bin inek daha önceki yaz *Ölü Deniz'i* oynamıştı. Dov, dersi aldığı için değil, dersi almadan önce çalışmalarından keyif aldığı ilk profesördü. Kendisi gibi oyuncular da *Ölü Deniz'in* devam oyununu merakla bekliyordu ve Dov'un adını kurs kataloğunda gördüğünde, onun gibi birinin neden oyun tasarlayarak parlak bir kariyeri yarıda kesip ders vermek istediğini merak etmişti.

"Bakın," dedi Dov seminerin ilk gününde, "buraya size programlamayı öğretmeye gelmedim. Bu ileri düzey bir

MIT'de oyun semineri. Nasıl programlanacağını zaten biliyorsun, bilmiyorsan da..." Kapıya doğru işaret etti.

Sınıfın formatı yaratıcı yazarlık derslerinden farklı değildi. Her hafta öğrencilerden ikisi bir oyun getiriyordu, basit bir oyun ya da daha uzun bir oyunun bir parçası, zaman kısıtlamaları göz önüne alındığında ne programlanabilirse. Diğerleri oyunları oynayacak ve sonra onları eleştireceklerdi. Öğrenciler dönem boyunca iki oyun yapmaktan sorumluydu.

Seminerde Sadie'den başka tek kız olan Hannah Levin (gerçi bu MIT'de sıradan bir erkek-kadın sınıf oranıydı), Dov'un hangi programlama dilini kullandıklarını önemseyip önemsemediğini sordu.

"Neden umurumda olsun ki? Hepsi birbirinin aynısı. Hepsi sikimi yalayabilir. Bunu gerçek anlamda söylüyorum. Kullandığınız programlama dili ne olursa olsun size hizmet etmeli. Sana hizmet etmesi gerekir." Dov Hannah'ya baktı. "Senin sakin yok, yani klitorisin, her neyse. Seni boşaltacak programlama dilini seç."

Hannah endişeyle güldü ve Dov'un gözlerinden kaçındı. "Yani Java iyi mi?" Hannah sessizce söyledi. "Tanıdığım bazı insanlar Java'ya saygı duymuyor ama-"

"Java'ya *saygı* mı? Cidden, bunu kim söylediye sikeyim. Her neyse. *Beni boşaltacak* programlama dilini seçin," diye ekledi Dov.

"Evet, ama tercih ettiğin biri varsa."

"Dostum, adın ne?" "Hannah Levin."

"Dostum, Hannah Levin. Sakin olmalısın. Sana oyununu *nasıl* yapacağını söylemekle ilgilenmiyorum. İstersen üç programlama dili kullan, umurumda değil. Ben böyle yapıyorum. Biraz yazıyorum ve tıkanırsam bazen

bir süreliğine başka bir dil. Derleyiciler bunun için var. Başka sorusu olan var mı?"

Sadie, Dov'u kaba, itici ve biraz da seksi buluyordu.

"Amaç birbirimizin aklını başından almak," dedi Dov. "I oyunlarımın ya da daha önce oynadığım diğer oyunların versiyonlarını görmek istemiyorum. Arkasında hiçbir düşünce olmayan güzel resimler görmek istemiyorum. İlgi çekici olmayan dünyalara hizmet eden kusursuz bir kodlama görmek istemiyorum. Sıkılmaktan nefret etmekten nefret etmekten nefret ediyorum. Şaşırt beni. Rahatsız et. Rencide edin. Beni gücendirmek mümkün değil."

Dersten sonra Sadie, Hannah'nın yanına gitti. "Hey, Hannah, ben Sadie. İçerisi biraz sert, değil mi?"

"İyiymiş," dedi Hannah.

"*Ölü Deniz'i* oynadın mı? Muhteşemdir."

"*Ölü Deniz* nedir?"

"Bu onun oyunu. Bu sınıfta olmamın tek sebebi bu. Ana POV, bu küçük kız, hayatta kalan tek kişi-"

Hannah araya girdi. "Sanırım kontrol etmeliyim."

"Bakmalısın. Ne tür oyunlar oynuyorsunuz?" Sadie dedi.

Hannah kaşlarını çattı. "Evet, üzgünüm, gitmem gerek. Tanıştığımıza memnun oldum!"

Sadie neden rahatsız olduğunu bilmiyordu. O kadar çok olmadıklarında kadınların bir arada kalmak isteyeceklerini düşünürdünüz, ama asla yapmadılar. Sanki kadın olmak, yakalanmak istemeyeceğiniz bir hastalık gibiydi. Diğer kadınlarla ilişki kurmadığınız sürece, çoğunluğa, erkeklere ima edebilirdiniz: *Ben diğerleri gibi değilim*. Sadie doğası gereği yalnız biriydi, ama o bile MIT'ye bir kadın bedeninde gitmeyi izole edici bir deneyim olarak gördü. Sadie'nin MIT'ye kabul edildiği yıl, kadınlar

sınıfının üçte birinden biraz fazlaydı, ama nedense bundan daha da azmış gibi geliyordu. Sadie bazen bir kadın görmeden haftalar geçirebileceğini hissediyordu. Erkeklerin, en azından çoğunun, kadınsanız aptal olduğunuzu düşünmelerinden kaynaklanıyor olabilirdi. Ya da aptal değillerse bile kendilerinden daha az akıllı olduklarını. Kadınsanız MIT'ye girmenin daha kolay olduğu varsayımıyla hareket ediyorlardı ve istatistiksel olarak da öyleydi - kadınların kabul oranı erkeklerden yüzde 10 daha fazlaydı. Ancak bu istatistiğin pek çok nedeni olabilirdi. Muhtemel nedenlerden biri kendi kendini elemekti: MIT'ye başvuran kadınlar kendilerini erkek adaylardan daha yüksek standartlara tabi tutmuş olabilirler. Sonuç, MIT'ye giren kadınların daha az yetenekli, yerlerine daha az layık oldukları olmamalıydı ama yine de öyle görünüyordu.

Sadie o dönem bir oyun sunacak yedinci öğrenci olma şansına ya da şanssızlığına sahipti. Ne programlayacağı konusunda çok zorlanmıştı. Nasıl bir tasarımcı olacağına dair bir açıklama yapmak istemişti. Klişe, fazla türsel ya da grafiksel veya gülünç anlamda fazla basit görünen bir şey sunmak istememişti. Ancak seminer arkadaşlarının Dov tarafından içlerinin boşaltıldığını gördükten sonra, ne sunduğunun pek de önemli olmadığını biliyordu. Dov her şeyden nefret ederdi. *Dungeons & Dragons* ve sıra tabanlı RYO'ların çeşitlemelerinden nefret ederdi. *Super Mario* dışında platform oyunlarından nefret ederdi ama oyun konsollarından da nefret ederdi. Spordan nefret ederdi. Sevimli hayvanlardan nefret ederdi. Fikri mülkiyete dayalı oyunlardan nefret ederdi. Pek çok oyunun kovalayan ya da kovalanan fikrine dayanmasından nefret ederdi. Ama hepsinden önemlisi, nişancı oyunlarından nefret ediyordu; bu da profesyoneller veya öğrenciler tarafından yapılan oyunların çoğundan ve başarılı olan oyunların önemli bir kısmından nefret ettiği anlamına geliyordu.

"Çocuklar," dedi Dov. "Orduda görev yaptığımı biliyorsunuz, değil mi? Silahlar siz Amerikalılar için çok romantik, çünkü savaşta olmanın ve sürekli kuşatma altında olmanın ne demek olduğunu bilmiyorsunuz. Bu gerçekten acınası bir durum."

Oyunu şu anda doğrama tahtasında olan sıska mühendislik öğrencisi Florian, "Dov, ben Amerika'dan bile değilim" dedi. Florian'ın oyunu da bir atıcılık oyunu değildi: Polonya'da genç bir okçu olarak yarışırken ilham aldığı bir okçuluk oyunuydu.

"Doğru, ama onun değerlerini özümsemişsiniz." "Ama *Ölü Deniz*'de ateş ettiniz."

Dov, *Ölü Deniz*'de ateş edilmediği konusunda ısrar etti.

"Sen neden bahsediyorsun?" Florian dedi ki. "Kız bir adamı kütükle dövüyor."

"Bu ateş etmek değil," dedi Dov. "Bu şiddettir. Küçük bir kızın şiddet yanlısı bir avcıya kütükle vurması göğüs göğüse çarpışmadır ve bu *dürüstlüktür*. Bir el tarafından temsil edilen bir adamın kimliği belirsiz bir dizi uşağı vurması ise *sahtekârlıktır*. Zaten nefret ettiğim şey şiddet değil. Sanki hayatta yapabileceğiniz tek şey bir şeye ateş etmekmiş gibi davranan tembel oyunlar. Bu tembellik, Florian. Ve oyununuzdaki sorun bir nişancı oyunu olması değil, oyununuzu oynamanın eğlenceli olmaması. Sana bir soru sorayım: Oynadın mı?"

"Evet, tabii ki oynadım."

"Eğlenceli olduğunu düşündün mü?"

Florian, "Okçuluğu eğlence olarak görmüyorum," dedi.

"Tamam, siktir et, eğlenceli olması kimin umurunda? Sana okçuluk gibi geldi mi?"

Florian omuz silkti.

"Çünkü bana okçuluk gibi gelmedi."

"Bunun ne anlama geldiğini bilmiyorum."

"Size söyleyeyim. Atış mekaniğinde bir gecikme var. Nişangahın nereye dönük olduğunu anlayamıyorum. Ve bildiğinizden emin olduğum gibi, bir yayı geri çekme hissini hiç taklit etmiyor. Gerilim yok ve baş üstü ekranı yardımcı olduğundan çok daha fazlasını gizliyor. Bu sadece yay ve bullseye resimleri olan bir oyun. Herhangi bir şey hakkında, herhangi biri tarafından yapılmış bir oyun olabilir. Ayrıca, herhangi b i r hikaye de yaratmamışsınız. Oyununuzdaki sorun bir nişancı oyunu olması değil, kötü bir nişancı oyunu olması ve karakterinin olmaması."

"Bu saçmalık, Dov," dedi Florian. Çok solgundu ve teni saykodelik bir pembeye bürünmüştü.

"Dostum, dostum." Dov, Florian'ın omzuna şefkatle vurdu ve sonra onu agresif bir ayı kucaklamasına çekti. "Bir dahaki sefere daha başarısız oluruz."

Sadie ilk oyununu yapmaya gittiğinde, Dov'un neyi seveceği hakkında hiçbir fikri yoktu. Ve amacın bu olup olmadığını merak etmeye başladı. Dov'u memnun etmek mümkün değildi, o yüzden en azından eğlendirecek bir şey yapabilirdi. Çaresizlikten ve neredeyse hiç zamanı kalmadığından, Sadie Emily Dickinson'ın şiirleri hakkında bir oyun yaptı. Adını da *EmilyBlaster koydu*. Şiirsel parçalar ekranın üst kısmından düşüyordu ve oyuncu ekranın alt kısmı boyunca ilerlerken mürekkep püskürten bir tüy kalem kullanarak Emily Dickinson'ın şiirlerinden birini oluşturan parçaları vurmaya zorundaydı. Ve sonra oyuncu Emily'nin birkaç dizesini vurarak seviyeyi başarıyla temizlediğinde, Emily'nin Amherst'teki evindeki bir odayı dekore etmek için puan kazandınız.

Çünkü SHOOT

Ateş

edemedim.

SHOOT için
dur
Ölüm

Sınıf bundan nefret etti. İlk geri bildirim Hannah Levin'den geldi. "Yani... Bazı grafiklerin güzel olduğunu düşünmüştüm, ama asıl mesele oyunun berbat olmasıydı. Garip bir şekilde şiddet içeriyordu ve aynı zamanda garip bir şekilde pastoralı. Dov bize nişancı oyunu yapmamamızı söyledi ama mürekkep atan bir kalem de silahtır, değil mi?" Geri bildirimin geri kalanı aynı çizgide devam edecekti.

Florian'ın hafif olumlu bir yorumu vardı: "Kelimeleri vurduğunuzda, küçük siyah bir mürekkep lekesine dönüşmesini ve mürekkep ekrana çarptığında eklediğiniz plosive sesi seviyorum."

Hannah Levin, "Sesi - kabalık olacaksa kusura bakmayın - osuruk gibi geldi bana," diye karşılık verdi. Hannah Levin sanki kendisi osurmuş gibi ağzını kapattı.

İngiltere'den Nigel, "Ama bence teknik olarak daha çok fortlamaya benziyordu" diye ekledi.

Sınıf yuhaladı.

"Bekle," dedi Hannah, "*fortlak* ne demek?"

Sınıf daha da çok güldü ve Sadie de güldü.

"Ses üzerinde biraz daha çalışmak istedim ama zamanım kalmadı," diye özür diledi Sadie ama kimse onu duymuyor gibiydi.

"Çocuklar, sakın olun. Bundan ben de nefret ediyorum," dedi Dov, "ama aslında diğer bazıları kadar nefret etmiyorum." Dov, Sadie'ye sanki onu ilk kez görüyormuş gibi baktı. (Dersin dördüncü haftasıydı.) Listesine bir göz attı ve Sadie onun adını öğrendiğini anlayabildi ve dersin DÖRDÜNCÜ haftası olmasına rağmen gururunun okşandığını hissetti. "Bu bir

Space Invaders'ın kopyası, ama silah yerine kalem var. En azından, daha önce bu oyunu oynamadığımı söyleyebilirim, Sadie Green."

Dov bir tur daha *EmilyBlaster* oynadı ve Sadie kendisine bir iltifat daha yapıldığını anladı. "Eğlenceli," dedi sessizce ama herkesin duyabileceği kadar yüksek sesle.

İkinci oyunu için Sadie daha hırslı olabileceğini ve olması gerektiğini hissetti. Bu kez, bir kavramla mücadele etmedi.

Sadie'nin oyunu, belirsiz aletler üreten siyah-beyaz bir fabrikada geçiyordu. Birleştirdiğiniz her bir alet için puan veriliyordu. Sadie oyunun mekaniğini, Dov'un sık sık hayranlığını dile getirdiği *Tetris* oyununa benzetmişti. (*Tetris*'i severdi çünkü temelde yaratıcı bir oyundu - inşa etmek ve parçaları nasıl birleştireceğini bulmakla ilgili bir oyun). Oyunun her seviyesinde, daha fazla parçaya ve daha karmaşıklığa sahip widget'ları bir araya getiriyordunuz ve montajları tamamlamak için giderek daha az zamanınız oluyordu. Oyunun çeşitli zamanlarında, fabrika ve ürettiği ürün türleri hakkında bilgi almak için puan takası yapmak isteyip istemediğinizi soran bir metin balonu belirliyordu. Oyun, fabrika hakkında bilgi alırsanız, bunun yüksek puanınızda küçük bir düşüşe neden olacağı konusunda uyarıyordu. Oyuncu bu bilgiyi istediği kadar çok ya da az atlama seçeneğine sahipti.

Prosedür gereği Sadie, 3.25 inçlik Sunum yapacağı sınıfa diskler gönderdi, böylece grup gelecek hafta boyunca oyununu oynayabilecekti. Oyununu anlatırken şöyle dedi: "Oyunumun adı *Çözüm*. Büyükannemden ilham aldım. Sizler oynayabilirsiniz ve eminim bana ne düşündüğünüzü söyleyeceksiniz."

Sadie hafta sonunda Hannah Levin'den bir e-posta aldı. *Sevgili Sadie, "oyununu" oynadım ve gerçekten ne diyeceğimi bilemiyorum. Bu iğrenç ve saldırgan bir şey ve sen hasta bir insansın. Bu e-postayı Dov'a da gönderiyorum. Derse katılıp katılamayacağımdan emin değilim, çünkü çok rahatsızım. Bu sınıf artık benim için güvenli bir alan değil.-*
Hannah

Sadie bu e-postayı okuduğunda gülümsedi. Cevap hazırlamak için zaman ayırdı: *Sevgili Hannah, oyunumdan rahatsız olduğun için tam olarak üzgün değilim. Oyunun rahatsız edici olması gerekiyordu ve sınıfta da belirttiğim gibi büyükannemden e s i n l e n d i m .*

Hannah, *"Siktir git Sadie"* diye cevap verdi.

Dov birkaç saat sonra sadece Sadie'ye cevap verdi: *Sadie, henüz oynamadım. Dört gözle bekliyorum, Dov.*

Dov ertesi gün Sadie'yi aradı. "İkimiz de Hannah Levin'in imkânsız bir aptal olduğunu biliyoruz, değil mi?"

Dov son bir saatini telefonda Hannah ile konuşarak geçirmişti ve Hannah Dov'dan Sadie'yi MIT Disiplin Komitesi'ne şikâyet etmesini istemişti. Hannah, *Çözüm'ün* nefret söylemini yasaklayan öğrenci davranış kurallarını ihlal ettiğini düşünüyordu. Dov, "Sanırım onu ikna ettim," dedi. "İnanılmaz derecede can sıkıcı bir insan. Kimin böyle insanlara ayıracak zamanı var ki? Ama tebrikler Sadie Green, oyununuz onu derinden rahatsız etti."

"Bu çılgınlık," dedi Sadie.

"Sanırım kendisine Nazi olduğunun söylenmesinden hoşlanmadı," dedi Dov.

"Oyunu oynadın mı?"

"Elbette," dedi Dov. "Yapmak zorundaydım." "Kazandın mı?"

"Herkes kazanır," dedi Dov. "İşin dahiyane yanı da bu, değil mi?"

"Herkes kaybeder," dedi Sadie. "Bu oyun suç ortağı olmakla ilgili." *Dahice*. Dov *dahi* demişti.

Solution'ın fikri şuydu: Eğer sorular sorar ve akılsızca alet yapmaya devam etmezseniz, puanınız daha düşük olacaktı, ancak Üçüncü Reich'a makine parçaları tedarik eden bir fabrikada çalıştığınızı öğrenecektiniz. Bu bilgiye sahip olduğunuzda, potansiyel olarak üretiminizi yavaşlatabilirdiniz. Reich tarafından tespit edilmemek için gereken sayıda parça üretebilir ya da parça üretimini tamamen durdurabilirdiniz. Soru sormayan oyuncu, yani İyi Alman, kayıtsızca mümkün olan en yüksek puanı alırdı, ancak sonunda fabrikasının ne yaptığını öğrenirdi. Fraktur tarzı yazılar ekranda parlıyordu: *Tebrikler, Nazi! Üçüncü Reich'ın zafere ulaşmasına yardım ettin! Sen gerçek bir ustasın*. Cue MIDI Wagner. *Solution*'ın fikri, oyunu puan olarak kazanırsanız, ahlaki olarak kaybetmenizdi.

"Dinle, oyuna bayıldım. Bence çok komikti." "Komik mi?" Sadie bunun ruh kırıcı olduğunu kastetmişti, rahatsız edici.

"Benim mizah anlayışım çok karanlıktır," dedi Dov. "Boş ver."

Kahve içmek ister misin?"

Harvard Meydanı'nda, Dov'un dairesinin yakınındaki bir kahveciye gittiler. Sadie görüşmenin Hannah'nın şikâyetiyle ilgili olup olmayacağını bilmiyordu ama aslında Hannah'dan hiç bahsetmediler. Sadie ona *Ölü Deniz*'i ne kadar çok sevdiğini söyledi ve Ulysses motoruyla ışık oluşturma hakkında oldukça teknik sorular sorabildi. Dov onun sorularını yanıtladı ve ona *Ölü Deniz*'i nasıl tasarladığını ve boğulma korkusundan nasıl ilham aldığını anlattı. Sadie şunları anlattı

büyükannesi, Los Angeles'ta büyümesi, kız kardeşinin hastalığı. Çocukken ve şimdi en sevdikleri oyunlardan bahsettiler. Dov onunla sanki meslektaşlarmış gibi konuşuyordu ve bu Sadie için heyecan vericiydi. *Çözüm* ürettiği için Disiplin Komitesi'nin önüne çağrılrsa bile umurunda değildi. Bu an için, Dov gibi biriyle, buna değerci.

Dov masanın öbür ucuna uzandı ve dudağındaki kahve köpüğünü sildi.

"Sanırım başım ciddi bir belada," dedi

Dov. "Hannah yüzünden mi?" dedi

Sadie.

"Hannah kim?" Dov söyledi. "Ah, doğru. O. Sanırım başım belada çünkü daireme geri gelmeni istiyorum ve bunu yapmamam gerektiğini biliyorum."

"Neden yapmayasın ki?" Sadie söyledi. "Nerede yaşadığınızı görmek isterim."

Bu Sadie'nin yaşadığı ilk yetişkin ilişkisiydi, gerçi adam aynı zamanda onun öğretmeni idi. Ama sevgilisi olarak, sadece öğretmeni olduğu zamankinden çok daha iyi bir öğretmendi. Ond an çok şey öğrenmişti. Sanki her zaman seminer veriyormuş gibiydi. Onu *Çözüm*'ü geliştirmesi için cesaretlendiriyordu. Ona oyun motoru yapmak için kullandığı teknikleri gösterdi. Dov, "Elinden geliyorsa asla başkasının motorunu kullanma," diye uyardı. "Onlara çok fazla güç devrediyorsun." Onunla oyun oynamayı, seks yapmayı ve fikirlerini ona anlatmayı seviyordu. Onu seviyordu.

Dört yaşına kadar evli olduğunu öğrenememiş. aylar sonra, ikinci yılı biterken. İşler daha da ciddileşmeden önce ona bir şey söylemesi gerektiğini söyledi. Sadie'nin yazı onun dairesinde geçirmesini planlıyorlardı.

Karısının İsrail'e döndüğünü söyledi. Ayrılmışlardı. Bu yüzden MIT'ye gelmişti. İkisinin de evliliğe ara vermeye ihtiyacı vardı.

"Yani beni biliyor mu?" Sadie sordu.

Dov, "Çok fazla kelimeyle değil ama senin gibi birinin olma ihtimalini biliyor," dedi. "Merak etmeyin. Bu konuda karanlık bir şey yok."

Yine de Sadie bu konuda kendini şüpheli hissediyordu. Dov'a tam olarak inanmıyordu ve Sadie kendini ahlaksızca davranması için kandırılmış gibi hissediyordu. İstemedenden de olsa evli bir adamla ilişki yaşamaya başlamıştı ve başlangıçta bunu bilmesede de şimdi biliyordu. Ve belki de, kendine karşı dürüst olsaydı, biliyordu. Belki de *Solution*'daki oyuncu gibi davranmıştı. Belki de doğru ya da yeterli soruları sormamıştı çünkü cevapları bilmek istememişti.

Yine de yazı Dov'la geçirdi. Onu seviyordu ve Bu noktada, onunla birlikte olmaya biraz bağımlıydı. Boston'daki Cellar Door Games'te staj yaptı ve şirketteki hiç kimseye erkek arkadaşının kim olduğunu söylemedi. Oyun tasarımcıları arasında Dov ünlüydü ve bunun Dov'un karısının kulağına gitmesini istemiyordu. Dov ile ilişkisini gizlemekle (ve yaşamakla) o kadar meşguldü ki Cellar Door'da pek bir etki yarattığını düşünmüyordu. Kendini yaratıcı hissetmiyordu ve her zaman ilk ayrılan o oluyordu.

Belki de Sadie'nin Cellar Door'daki iş arkadaşlarına erkek arkadaşının kim olduğunu açıklamayarak sadece Dov'u korumadığını söylemeye gerek yok. Aynı zamanda kendini de koruyordu. Profesyonel oyunlarda MIT'dekinden bile daha az kadın vardı ve Sadie kariyerine başlamadan önce kendini engellemek istemiyordu. Bu haksızlıktı ama güçlü erkeklerle yatarak ünlenen çekici genç kadınlar mesleki yükler ediniyorlardı. Bazen kariyerlerine devam ettiklerinde ciddiye alınmakta zorlanıyorlardı.

o adamlardan. Oyun dünyasındaki gayri resmi özgeçmişinin "Dov Mizrah'ın genç metresi" sözleriyle başlamasını istemiyordu. Dov'a ne kadar aşık olsa da Sadie şimdiden onun olmadığı bir gelecek hayal etmeye başlamıştı.

Üçüncü sınıfın sonbaharında Yapay Zeka dersine girmişti ve Dov'un seminerinden beri görmediği Hannah Levin de onunla aynı dersteydi. Sadie dersin sonunda, "Umarım kırgınlık yoktur," dedi. "Sizi kırmak gibi bir niyetim yoktu."

"Lütfen. Böyle bir oyun yapmanın tek nedeni rencide etmek," diye cevap verdi Hannah. "Bunun peşine düşmedim çünkü *erkek arkadaşın* beni bundan vazgeçirdi ve bir gün geri dönüp beni kışkımdan ısırmasını istemedim."

Sadie, "Ben sınıftayken o benim erkek arkadaşım değildi," dedi ama Hannah çoktan kapıdan çıkmıştı.

Sadie, Dov'la birlikte olduğundan beri kendi oyunu üzerinde çalışmamıştı, gerçi ara sıra Dov'a yardım ediyordu. Dov'la birlikte ve onun için çalışmak bazı açılardan kendi işini yapmaktan daha kolaydı. Dov'un yaptığı işle kıyaslandığında onun işi basit ve ilgi çekici görünmüyordu. Onun işi basit ve ilgi çekiciydi. Yirmi yaşına yeni girmişti. Yirmi yaşında herkesin işi basit ve ilgi çekici değildir. Ama Dov'un etrafında olmak, yirmi yaşındaki beynine ve fikirlerinin kalitesine karşı sabırsız hissetmesine neden oluyordu.

Dov ile karşılaştığında on aydır birlikteydi. Sam tren istasyonunda. Sam onu görmeden çok önce o onu görmüştü. İşte oradaydı: çocuksu bedenine büyük gelen paltosu, yalpalayarak ama kararlı yürüyüşü, ileriye odaklanmış gözleri... Sam'in asla arkasına bakıp onu fark etmeyeceğinden emindi ve bundan memnundu. O değişmemişti, saftı. Onun yaptığı şeyleri o yapmamıştı. Onunla kıyaslandığında kendini yaşlanmış ve solmuş hissediyordu ve eğer konuşturlarsa adamın onun çürümüşlüğüne hissedebileceğini düşünüyordu. Ama ne olursa olsun

geri döndü. Ve ona seslendiğinde, yürümeye devam etti.

Ama sonra bir kez daha seslendi: "SADİE MİRANDA GREEN, SEN DİSENTRİDEN ÖLDÜN!"

Sam görmezden gelinebilirdi ama çocukça ortak referans görmezden gelinemezdi. Bu bir oyun davetiydi.

Döndü.

-

Kış tatili için İsrail'e dönmeden önce Dov, Sadie'yi fazla görüşemeyeceği konusunda uyarmıştı. "Aile meseleleri," demişti. "Nasıl olduğunu bilirsin." Sadie sorun olmadığını söyledi ama bunu söylerken bile sorun olup *olmadığından* emin değildi. Havalı olmaktan başka çaresi olmadığını biliyordu. Ve havalı kızlar kesinlikle sevgililerine, sözde ayrı yaşadıkları eşlerini kış tatilinde görmeyi planlayıp planlamadıklarını sormazlardı. Eğer havalı olmazsa, Dov ilişkiyi bitirebilirdi ve Sadie buna katlanamazdı. Dov'a bağımlı hale gelmişti. Geriye dönüp baktığında, Dov'la tanışmadan önce MIT'de geçirdiği bir buçuk yılın inanılmaz derecede yalnız olduğunu fark etti. Hiç gerçek arkadaş edinmemişti. Ve hiç arkadaşı yokken Dov'un arkadaşı olması çok yoğun bir deneyimdi. Dov hayatındaki her şeyin üzerinde parlak, sıcak bir ışık gibiydi. Kendini aydınlanmış, açılmış hissediyordu. Oyunlar hakkında konuşabileceği daha iyi biri yoktu. Fikirlerini danışabileceği daha iyi biri yoktu. Evet, onu seviyordu ama aynı zamanda ondan hoşlanıyordu da. Onunlayken kendini seviyordu.

Son zamanlarda, onun kendisine olan ilgisini kaybettiğinden şüphelenmişti. Bu yüzden kendini daha ilgi çekici hale getirmeye çalışmıştı. Daha iyi giyinmeye çalışmış, saçlarını kestirmiş ve dantelli iç çamaşırları almıştı. Akşam yemeğinde bilgili olabilmek için şarap hakkında bir kitap okumuştı,

Yaşlı bir sevgilinin nasıl olacağını hayal ettiği gibi. Bir keresinde, laf arasında, Amerikalı Yahudilerin İsrail hakkında bu kadar az şey bilmesinin şaşırtıcı olduğunu söylemişti ve o da İsrail'in kuruluşu hakkında bir kitap okumuştı. Ama bunun bir önemi yokmuş gibi görünüyordu.

Bazen onun kendisinde bir kusur bulmaya çalıştığını hissediyordu. Sadie gününü roman okuyarak geçirdiğinde, "Ben senin yaşındayken sürekli program yapardım," derdi. Ya da Sadie, Dov'un kendisine verdiği bir görevi tamamlamakta çok yavaş davrandığında, "Zekisin ama tembelsin" derdi. Dov'un oyunları üzerinde çalışmanın yanı sıra Sadie'nin tam bir ders yükü vardı. Sadie bundan Dov'a bahsettiğinde, Dov "Asla ama asla şikayet etme" derdi. Ya da "İşte bu yüzden öğrencilerle çalışmıyorum" derdi. Sadie ona hayran olduğu ama pek de beğenmediği bir oyundan bahsetse, Dov ona oyunun neden berbat olduğunu anlatırdı. Ve bu sadece oyunlar için geçerli değildi; filmler, kitaplar ve sanat için de geçerliydi. Öyle bir noktaya gelmişti ki, hiçbir şey hakkında fikrini açıkça söylemiyordu. Konuşmalara "Ne düşünüyorsun Dov?" diye başlamak için kendini eğitmişti.

Ve böylece havalı olacaktı, çünkü metresler böyleydi. *Metres, diye* düşündü Sadie. Sadie kendi kendine biraz güldü, başkasının oyununu oynamanın böyle bir şey olduğunu düşündü: gerçek bir seçim yapmadan seçim yanılsamasına sahip olmak.

"Zeki olan neden bu kadar hüzünlü gülüyor?" Dov sordu.

"Sebebi yok. Döndüğünde beni ara," dedi. Sadie içeride kaldığı süre boyunca huysuz ve sessizdi.

Tatil için Kaliforniya'ya gitmişti. Kendini grip gibi, sürekli jet-lag olmuş ve bitkin hissediyordu. Tatilin çoğunu çocukluk yatağında, solmuş gül desenli çarşafların altında uyuyarak ve gençliğinin eskimiş kitaplarını okuyarak geçirdi. "Ne var

Senin neyin var?" Alice sordu. "Herkes endişeli." Alice UCLA'da tıp fakültesinin ilk yılındaydı.

"Ben iyiyim," dedi Sadie. "Sanırım uçakta bir şey kapmış olabilirim."

"Beni hasta etme. Buna gücüm yetmez." Alice hayatının bir gününü daha hastalık yüzünden kaybetmeyi reddetti.

Sadie ailesinden kimseye, hatta Alice'e, belki de özellikle Alice'e Dov'dan bahsedebileceğini düşünmüyordu. Alice, büyükanneleri gibi, hayatın kaçınılmaz gri alanlarına karşı güçlü bir hoşnutsuzluğa sahipti.

Alice Sadie'yi inceledi. Elini alnına koydu ve sonra Sadie'nin gözlerinin içine baktı. "Sıcak hissetmiyorsun ama iyi *olduğunu da* sanmıyorum," dedi Alice.

Sadie konuyu değiştirdi. "Harvard Meydanı'nda kime rastladığımı asla tahmin edemezsin."

Sonunda, Sam'e Sadie'nin toplum hizmeti projesinden bahseden Alice olmuştu. Alice her zaman kıskançlığın bir motivasyon kaynağı olmadığını iddia ederdi ve Sadie de öyle olmadığına inanmaya başlamıştı. Ancak Alice'in Sadie'nin hastanede toplum hizmeti yapması fikrinden hiç hoşlanmadığı bir sır değildi ve Sadie tapınaktan toplum hizmeti ödülü aldığı anda Alice iğrenmişti.

Sadie'nin Bat Mitzvah töreninden yaklaşık üç ay önce Alice hastanede Sam'e rastlamıştı. Alice rutin bir kan testi için oradaydı - yaklaşık bir yıldır remisyondaydı; Sam ise ayağındaki başka bir ameliyat revizyonu için oradaydı. Birbirlerini pek iyi tanımıyorlardı ve Alice'in Sam hakkında bildikleri de pek hoşuna gitmiyordu. Sadie'nin Sam ile olan ilişkisini tuhaf buluyordu. Bunun bir kısmı Sadie'nin suçuydu. Alice yeni arkadaşıyla tanışmak istediğini söylediğinde, Sadie Sam'in gerçek arkadaşı olmadığını iddia etmişti. İlişkinin gönüllülük yönünü vurgulamış ve Sam'i şöyle tanımlamıştı

"oldukça acınası." Sadie'nin bir yanı Alice'in Sam'i tanımasını, onun hakkındaki görüşlerini Alice'in Sadie'nin diğer arkadaşları ve sınıf arkadaşları hakkındaki görüşleri kadar açık yüreklilikle dile getirmesini istemiyordu. Alice zekiydi, ama zalimliğe varan bir zekâsı vardı ve lösemi teşhisi konduktan sonraki yıllarda bu durum daha da kötüleşmişti. Sadie, Sam'in kız kardeşinin keskin ve çoğu zaman affetmeyen merceğinden görülmesini istemiyordu.

Bu yüzden, Alice hastanede Sam'i gördüğünde ilk içgüdüğü onu görmezden gelmek oldu.

"Sen Sadie'nin kız kardeşisin, değil mi?" Sam söyledi. "Ben Sam." "Kim olduğunu biliyorum," dedi Alice.

Sam'in birçok doktorundan biri, bir pediatrik ortopedist, iki çocuğu birlikte gördü ve Alice'i her zaman hastanede olan Sadie ile karıştırdı. "Merhaba Sam! Selam, Sadie!"

"Dr. Tybalt," dedi Sam, "bu Sadie değil; kız kardeşi Alice."

"Elbette!" dedi doktor. "Birbirinize çok benziyorsunuz."

"Evet," dedi Alice. "Ama ben iki yaş büyüğüm ve saçlarım daha düzgün. Ama kız kardeşimi benden ayırmanın en kolay yolu, yanımda bir zaman çizelgesi olmamasıdır."

Hemşire Alice'in adını söylediğinde konuşma sona erdi. Kanını almaya hazırıldılar.

"Görüşürüz Sam," diye seslendi Alice.

Sam o gece Sadie'yi evden aradı. "Hastanede kız kardeşinle karşılaştım," diye haber verdi Sam.

"Evet, Alice oradaydı," dedi Sadie. "Üzgünüm, gitmeye çalışacaktım ama Bat Mitzvah dersim vardı. Tahmin et şu anda hangi oyuna bakıyorum?"

"Ne?"

"*King's Quest IV*. Bubbe beni Babbage's'a götürdü ve rafta tam bir ay erken duruyordu. Çılgılık attım.

gördüğümde. Sam, grafikler bir öncekinden çok daha iyi. *Zelda'dan* bile daha iyi olabilirler."

"Başlamamı bekleyeceğini söylemiştin."

"Aslında ben başlamadım. Kurdum, hepsi bu. Dinle, müzik de daha iyi hale geldi."

Sadie, MIDI parçasını duyabilmesi için telefonu bilgisayara doğru tuttu.

"Pek iyi anlaşılmıyor," dedi Sam. "Sadie, Alice şu garip şeyi söyledi..."

"Ona aldırma, o sadece Alice. O TANIDIĞIM EN KABA KİŞİ." Sadie bunu Alice'in duyabileceği kadar yüksek sesle bağırdı. "Ayağın çok ağrıyorsa ve hastaneden çıktıysan, Dong Hyun seni Pazar günü evime bırakabilir mi, böylece *KQIV* oynayabiliriz? Eğer Dong Hyun seni götürürse, eminim babamı da seni geri getirmesi için ikna edebilirim."

"Bilmiyorum. Sanırım bu sefer en az bir hafta, belki de daha uzun süre burada olacağım."

"Çok güzel. Belki diskleri getirebilirim ve kurarız."

"Sadie, senin bir zaman çizelgen ya da onun gibi bir şeyin olduğunu söyledi."

Sadie bir an durakladı. Bugünün geleceğini bilse de ne söyleyeceğini hazırlamamıştı.

"Sadie?"

"Büyük bir şey değil," dedi Sadie. "Hastaneye gittiğimde doldurduğum bir form. Sanırım herkeste var."

"Elbette," dedi Sam. "Doğru... Ama büyükannem ve büyükbabamda yok."

"Oh, bu garip. Belki de vardır da sen fark etmemişsindir? Ya da belki... *Belki de* çocuklar hastanedeki diğer çocukları ziyaret edebilsin diye vardır."

"Bu mantıklı."

"Güvenlik için," diye doğaçlama yaptı Sadie. "Sharyn beni yemeğe çağırıyor. Seni sonra arayabilir miyim?" Sadie onu geri aramadı. Evini aramasına izin verilen en son saat olan dokuz beş kala onu tekrar aradı. Bir an için babasına evde olmadığını söylemeyi düşündü.

"Ama Sadie, Alice buna zaman çizelgesi dedi," dedi Sam. "Tabii, o da bir zaman çizelgesi. Kaç saat çalıştığını yazıyor.

hastanedeydi. Neden buna takılıyorsun? Dong Hyun'a bu hafta sonunu sordun mu?"

"Ama neden bunu bilmeniz gerekiyor?"

"I..." Sadie dedi ki. "Bir şeyleri takip etmek için sanırım." Uzun bir duraklama. "Bir çeşit şeker soyguncusu falan mısın?"

"Eğer bir striptizci olsaydım, bu elbiseyi giymek zorunda kalırdım ve bu elbiseyi asla giymezdim."

"Elbise dışında mı?"

"Samson, inanılmaz derecede sıkıcı oluyorsun. Başka bir şey hakkında konuşabilir miyiz?"

"Ben senin için bir tür toplum hizmeti projesi miydim?" Sam sordu.

"Hayır, Sam."

"Arkadaş mıydık, yoksa benim için üzülüyor muydun, ya da ben bir ev ödevi miydim, ya da ne, Sadie? Ne oldu? Bilmem gerek."

"Arkadaşlar. Aksini nasıl düşünebilirsin? Sen benim en iyi arkadaşımsın." Sadie ağlamak üzereydi.

"Sana inanmıyorum," dedi Sam. "*Sen* asla benim arkadaşım olmadın. Sen Beverly Hills'ten zengin bir gönüllüsün, bense bacağı sakat, akıl hastası fakir bir çocuğum. Artık senin himayene ihtiyacım yok."

"Sam, açıklaması zor ama bunun seninle hiçbir ilgisi yoktu. Form benim için bir oyundu. Ben... Sanırım saatlerin biriktiğini görmek hoşuma gitti." Birden aklına bir fikir geldi.

Sam'in cevap vereceğini düşündü. "En yüksek skora ulaşmaya çalışıyordum. Altı yüz dokuz kadar çıktım ama sanırım daha fazla-"

"Sen bir yalancısın ve gerçekten kötü bir insansın ve..." Bunların hiçbirisi yeterince güçlü görünmüyordu. "Sen bir...bir..." Zihninde o güne kadar duyduğu en kötü kelimeyi aradı. "Amcık," diye fısıldadı. Bu kelimeyi daha önce hiç söylememişti ve sanki yabancı bir dil konuşuyormuş gibi egzotik hissettiriyordu.

"Ne?" Sadie söyledi.

Sam "amcık" kelimesinin bir Rubicon olduğunu biliyordu. Bir keresinde annesinin erkek arkadaşının bir tartışma sırasında ona bu kelimeyi söylediğini duymuş ve Anna bir kadından bir dikilitaşa dönüşmüştü. O geceden sonra erkek arkadaşını bir daha hiç görmemişti ve bu yüzden bu dört harfin derin, büyümlü özelliklere sahip olduğunu biliyordu. "Amcık" bir insanı hayatınızdan sonsuza dek çıkarabilirdi ve istediğı şeyin gerçekten de bu olduğuna karar verdi: Sadie Green'le tanıştığını ve onun arkadaşı olduğunu düşünecek kadar zavallı ve ahmak olduğunu unutmak. "Sen bir *amcıksın*," diye tekrarladı. "Seni bir daha asla görmek istemiyorum." Sam telefonu kapattı.

Sadie gül desenli yorganının üzerine oturmuş, telefonu yanağından tutuyordu. "Amcık" Sam'in tipik diksiyonu değildi ve bunu söylediğinde, kısık sesi Sadie'ye komik gelmişti. İçinden gülmek gelmişti. Okulunda popüler değildi ama sağlam, hava koşullarına dayanıklı bir bireydi ve çoğu hakaret ona hiçbir şey hissettirmiyordu. Çirkin, sinir bozucu, inek, kaltak, kendini beğenmiş, her neyse. Ama Sam'in sözlerini hissetmişti. Telefon inatla cıvıldamaya başladı ama bir türlü kapatmaya cesaret edemiyordu. Amcığın ne olduğundan bile tam olarak emin değildi. Tek bildiğı Sam'i incitmiş olduğu ve muhtemelen bir amcık olduğuydu.

Ertesi gün Sadie'nin babası Sadie'yi hastaneye götürdü. Sadie danışmaya gitti ve hemşire Sam'i çağırmaya gitti ama Sam onu görmeyi reddetti. Hemşire, "Üzgünüm Sadie," dedi. "Keyfi yerinde değil." Sadie bekleme salonunda oturdu ve annesinin onu iki saat sonra almasını bekledi. Sam'e bir not yazdı, hem kendisinin hem de Sam'in öğrenmekte olduğu ilkel programlama dili olan BASIC'in birkaç satırını kullanarak:

```
10 HAZIR
20 X İÇİN = 1 ila 100
30 PRINT "ÜZGÜNÜM, SAM ACHILLES MASUR"
40 SONRAKİ X
50 PRINT "LÜTFEN LÜTFEN LÜTFEN BENİ AFFET.
SEVGİLER, ARKADAŞINIZ SADIE MIRANDA
GREEN" 60 NEXT X
70 PRINT "BENİ AFFEDİYOR MUSUN?"
80 SONRAKİ X
90 PRINT "Y VEYA N"
100 SONRAKİ X
110 LET A = GET CHAR ()
120 IF A = "Y" OR A = "N" THEN GOTO 130
130 IF A = "N" THEN 20
140 IF A = "Y" THEN 150
150 PROGRAM SONU
```

Notu ikiye katladı ve kağıdın dışına *README* yazdı. Eğer programı bilgisayara yüklerse, ekran *ÖZÜR DİLERİM, SAM'lerle* dolacaktı. Özrünü kabul ederse program sona erecekti. Ama özrü kabul etmezse, kabul edene kadar program tekrar ediyordu.

Hemşire notu Sam'in odasına götürdü ve birkaç dakika sonra geri geldi: Sam notu reddetmişti. Ve

O gece Sadie programı kendi bilgisayarına girdiğinde, yine de sözdizimsel bir hata yaptığını fark etti.

Bir hafta sonra, Sadie'yi hastaneye götürme sırası Freda'daydı. Sadie olanları büyükannesine itiraf etmek istemiyordu. Freda'nın haklı olduğunu kabul etmek istemedi. Freda'nın onu Çocuk Hastanesi'ne kadar götürmesine izin verdi, ancak oraya vardıklarında Sadie arabadan inmedi.

"Ne oldu, benim Sadie'm?" Freda sordu.

"Her şeyi berbat ettim," dedi Sadie perişan bir halde. "Ben berbat bir insanım." Freda'nın ona bağırıp çağıracağından, ben sana söylemiştim diyeceğinden, Sadie'nin içeri girip Sam'den özür dilemeye çalışmasında ısrar edeceğinden endişeleniyordu ki Sadie bunun anlamsız olacağını biliyordu. Yetişkinler her zaman çocukların sorunlarını çözebileceklerini düşünürlerdi.

Freda sadece başını salladı ve Sadie'yi kollarına aldı. "Ah, aşkım, bu çok büyük bir kayıp olmalı." Devasa cep telefonunu açtı, öğleden sonraki randevusunu iptal etti ve Sadie'yi en sevdiği restoranda, Beverly Hills'te tüm garsonların Freda'yla flört ettiği salaş bir İtalyan restoranında öğle yemeğine götürdü. Sadie'nin en sevdiği tavuk parmigiana ve dondurma sipariş ettiler. Freda bu durumdan sadece hesabı öderken bahsetti. "Senin ve benim gibi insanlar var. Başımıza kötü şeyler geliyor ve biz bunları atlatıyoruz. Sağlamızdır. Ama arkadaşınız gibi insanlara karşı son derece nazik olmalısınız, yoksa kırılabilirler."

"Şimdiye kadar neyi atlattım, Bubbe?"

"Kız kardeşin kanser oldu. Annen ve baban bundan gerektiği kadar bahsetmemiş olsalar da sen bu süreçte çok güçlüydün. Ama ben fark ettim ve seninle gurur duyuyorum."

Sadie utandığını hissetti. "Bu senin yaşadıklarına hiç benzemiyor."

"Küçük kız kardeş olmak kolay değil, bunu biliyorum. Ayrıca o çocukla arkadaş olduğun için seninle gurur duyuyorum. Her şey kötü sonuçlansa bile, hem onun hem de kendin için yaptığın iyi bir şeydi. O çocuk tamamen arkadaşsız, yaralı ve yalnızdı. Mükemmel bir arkadaş değildin ama onun arkadaşydın ve bir arkadaşaya ihtiyacı vardı."

"Bana ne olacağını söylemiştin."

"Meh," dedi Freda. "Bubbe-meise. Yaşlı bir kadının tahmini."

"Asıl mesele, onu gerçekten özleyeceğim." Sadie gözyaşlarını tutamadı.

"Belki onu tekrar görürsün."

"Hiç sanmıyorum. Artık benden nefret ediyor, Bubbe."

"Her zaman hatırla, Sadie'ciğim: hayat çok uzundur, eğer öyle değilse." Sadie bunun bir totoloji olduğunu biliyordu ama aynı zamanda doğrudu da.

∴

Dov Cambridge'e döndüğünde onu aramadı. Planlanan varış günü gelip geçmişti ve neredeyse Ocak ayının ortasıydı ve dersler başlamak üzereydi. Onu aramak istememişti ve dairesine gitmenin kabalık olacağını düşündü. Ona bir e-posta göndermeye karar verdi ve bunu kapsamlı bir şekilde gözden geçirdi. Sonunda, revizyonlar parlak bir sonuca yol açmadı: *Merhaba Dov, Chrono Trigger oynamaya başladım. Bazı ilginç unsurlar var.*

Bütün gün cevap vermedi: *Ben çoktan oynadım. Yine de konuşmalıyız. Bu gece gelmek ister misin?*

Sadie cenaze töreni için giyindiğini biliyordu, bu yüzden siyah giydi: elbise, tayt, Doc Martens. Seksi görünmek istiyordu. Sadie'nin ne olacağı hakkında kötü hissetmesini istiyordu.

ama bunu belli etmek istemedi. Harvard Meydanı'na giden trene bindi ve oraya vardığında Sihirli Göz reklamının hâlâ asılı olduğunu gördü, ancak hafifçe grafitiyle kaplanmış ve yanları soyulmuştu. Görünüşe göre dünyanın geri kalanı Noel'den beri ona olan ilgisini kaybetmişti. İlane tekrar bakarak Dov'un evine varışını ertelemeye karar verdi: *Yaklaş ve geri çekil. Bırak gözlerin rahatlasın.*

Sihirli yere gitti ve zihninin berraklaştığını hissetti. Kendi kendine, Dov ne derse desin tartışmayacağını, ağlamayacağını ya da şikâyet etmeyeceğini söyledi.

Dov'un dairesine vardığında, anahtarı olmasına rağmen kendini içeri almadı. Zili çaldı ve Dov onu almak için aşağı indi. Onu yanağından öptü ve paltosunu çıkarmasına yardım etmeye başladı. Ama o paltosunu çıkarmak istemedi. Birinci sınıfın sonbaharında Freda'nın ona Filene's Basement'tan aldığı kaşmir yün karışımının zırhına sahip olmak istiyordu. O zamanlar Sadie paltonun çok hantal olduğundan endişelenmişti ama Freda ona şu tavsiyede bulunmuştu: "Kış düşündüğünden daha soğuk olacak Sadie'ciğim. Sana söz veriyorum."

"Bırak ben alayım," dedi Sadie. Onun gözlerinin içine baktı ve kollarını göğüslerinin üzerinde kavuşturdu. *Cesurum*, diye düşündü.

"Batia ve ben bu işi yürütmeye çalışacağız," dedi Dov. "Çok üzgünüm." MIT'den izin alıyordu, eşyalarını topluyordu.

-Birden kutuların farkına vardı ve dairesini kiraya verdi; anahtara ihtiyacı olacaktı. *Ölü Deniz II* üzerinde çalışmak için İsrail'e geri dönüyordu.

Sadie ağlamayacaktı. "Senden haber alamadığımda böyle bir şey olduğunu düşünmüştüm," dedi rahat, alıştırılmış bir sesle. *Sakin ol*, diye düşündü. Beyni öfkeyle *soğukkanlı olmak* için tüm nedenleri gözden geçirdi. Belki de bir

Eğer yüksek lisansa gitmeye karar verirse, bir gün ondan tavsiye mektubu alabilir. Onun çalıştığı bir şirkette çalışmak isteyebilir. Onunla birlikte bir oyun tasarlamak isteyebilir. Onunla birlikte bir panele katılabilir ya da bir oyun ödülü için jüri olabilirdi. Sam gibi Sadie de kendini gelecekte hayal etme yeteneğine sahipti. Dov'un sevgilisi olmayacağı bir gelecek görüyordu ama yine de onun meslektaşı, çalışanı, arkadaşı olabilirdi. Eğer sakın olursa, bu zaman boşa gitmemiş olacaktı. *Hayat çok uzun, diye düşündü, öyle olmadığı sürece.*

"Bu konuda çok iyi davranıyorsun," dedi Dov. "Bu beni çok kötü hissettiriyor. Sanırım bağırıp çağırmanı tercih ederdim."

Sadie omuz silkti. "Evli olduğumu biliyordum." Biliyor muydu? Evet, kendine ve Dov'a bilmiyormuş gibi davranmaya çalışsa da biliyordu. Dersi almadan çok önce, yeni yeni gelişmekte olan bir oyun sitesinde onun biyografisini görmüştü. İkinci sınıftan önceki yaz *Ölü Deniz'i* oynadıktan sonra onu internette araştırmıştı. Bir eşinden ve bir oğlundan bahsediliyordu. İsimleri yoktu ve bu yüzden onun için karakter değillerdi, ama bu var olmadıkları anlamına gelmiyordu. Kendisine onlardan hiç bahsetmemişti ve bu yüzden onunla olan ilişkisini şöyle düşünerek rasyonalize etti: *O bana söyleyene kadar, bu beni ilgilendirmez.* "Bu benim hatam," dedi.

"Buraya gel," dedi.

Sadie başını salladı. Onun kendisine dokunmasını istemiyordu. "Lütfen, Dov."

Artık Dov, Sadie'nin işleri onun için zorlaştırmayacağını bildiğinden, gözlerinin yumuşadığını görebiliyordu. Onun için duyduğu sevgi ve pişmanlıkla dolduğunu görebiliyordu. Sadie, Dov'un yüzünü böyle hatırlamak istiyordu. Kapıya doğru ilerlemeye başladı.

"Sadie, gitmek zorunda değilsin. Bizim için biraz Tayland yemeği sipariş edeyim. Bir meslektaşım bana yeni Hideo Kojima'nın basın kopyasını gönderdi. En az bir yıl, belki de daha uzun süre burada olmayacak."

"Metal Gear III?"

"Ona *Metal Gear III* demiyorlar. *Metal Gear Solid* diyorlar. Kojima önceki *Metal Gear*'ların Amerika'daki satışlarından hayal kırıklığına uğradı, bu yüzden bunun bir devam filmi olmasını istemiyor."

"Ama o oyunlar harikaydı," dedi Sadie.

Dov, "Elinde bir başarı olduğunu düşünüyorsa aslında akıllıca davranıyor," dedi. "Mesele sadece iyi bir programcı ya da iyi bir tasarımcı olmak değil Sadie. Bir pazarlamacı ve şovmen de olmalısın. Bunu eninde sonunda öğreneceksin."

Her ne kadar ders alacak havada olmasa da Sadie kendini paltosunu çıkarırken buldu.

"Elbiseyi beğendim," dedi Dov.

Elbise giydiğini unutmuştu ve şimdi bir saat önce olduğu Sadie'nin elbise giyerek kendini nesneleştirmeye karar vermesine üzülüyordu. Dov'un masasına oturdu. Oyunu yükledi ve sonra kumandayı ona verdi.

Metal Gear Solid bir gizlilik oyunuydu, yani görünmekten kaçınmak, biriyle çatışmaya girmekten daha stratejik bir avantajdı. Oyuncu oyunun büyük bir bölümünü sıkılarak, saklanarak ve bekleyerek geçiriyordu. Sadie *Metal Gear Solid*'in göreceli sıkıcılığını rahatlatıcı buluyordu. Sadie karakterini çömelip kutuların, duvarların ya da kapıların arkasına saklanırken, gizliliğin şu anda kendisi için iyi bir strateji olacağını fark etti. Burada, bu odada Dov'la birlikte olacaktı ama kesinlikle mecbur kalmadıkça onu kışkırtmayacak ya da onunla çatışmayacaktı.

Sadie, *Metal Gear Solid*'de oyuncu karakterin iç çamaşırlarıyla egzersiz yapan oyuncu olmayan bir kadın karakteri gözetlediği bir bölüme ulaşmıştı. NPC'nin adı Meryl Silverburgh'du ve bu da Sadie'ye saçma gelmişti.

"Hadi ama," dedi Sadie. "Meryl Silverburgh'u iç çamaşırlarıyla sikiyor."

"Belki Kojima Yahudi kadınlardan hoşlanıyordur?"

Sadie çoğu oyuncunun bundan tahrik olup olmayacağını merak ediyordu. Bir oyunu anlayabilmek için bile çoğu zaman kendini erkek bakış açısına sokmak zorunda kalıyordu. Dov'un ona söylemekten hoşlandığı gibi, "Artık oyun oynadığında sadece bir oyuncu değilsin. Sen bir dünya kurucususun ve eğer bir dünya kurucusuysan, senin duyguların oyuncularının hissettikleri kadar önemli değildir. Onları her zaman hayal etmelisiniz. Oyun tasarımcısından daha empatik bir sanatçı yoktur." Oyuncu Sadie bu sahneyi cinsiyetçi ve tuhaf buldu. Aynı zamanda, dünya kurucusu Sadie, oyunun oyun dünyasındaki en yaratıcı beyinlerden biri tarafından yapıldığını kabul etti. Ve o günlerde Sadie gibi kızlar, sadece oyunlarda değil, genel olarak cinsiyet ayrımcılığını görmezden gelmeye şartlandırılmıştı - böyle şeylere dikkat çekmek *hoş* değildi. Erkeklerle oynamak istiyorsanız, yanınızda bir şeyler söylemekten korkamazlardı. Biri oyununuzdaki ses efektinin fortlamaya benzediğini söylerse, gülmek sizin işinizdi. Ama bu akşam Sadie gülme havasında değildi.

Sadie, "Bir adamın fetişlerinin bir koleksiyonu olan bir oyun oynamak istemiyorum," dedi.

"Dostum, Sadie, tüm oyunların yüzde doksan dokuzunu tarif ettin. Ama göğüsler biraz fazla, hakkını vereyim. Nasıl devrilmiyor?" Dov dedi ki. "Kojima yine de harika."

"Evet," dedi Sadie, karakterini bir havalandırma deliğine sıkıştırarak.

Tayland yemeği geldi. Dov sanki son akşam yemekleri değil de normal bir geceymiş gibi sohbet etti. Pek iştahı yoktu. Dov'un ona doldurduğu şaraptan biraz içti -asla pek içki içmezdi- ve kendini sersemlemiş hissetti, uzaktan midesi bulanıyordu ama sarhoş değildi. Şarap hakkında öğrendiği zekice yorumlardan herhangi birini yapamayacak kadar sersemlemiş hissediyordu.

"Çok güzel görünüyorsun," dedi Dov. Masaya doğru eğildi ve onu öptü ve kız, eğer ondan ayrılıyorsa, en azından son bir sevişme olmadan gitmesine izin vermesi konusunda ısrar edemeyecek kadar yorgun hissediyordu. Çünkü havalıydı ama *o kadar da havalı olduğundan* emin değildi. Ama Sadie için kızgın ya da üzgün olmadan konuşmak zordu ve buraya kadar bu ikisini de yapmadan gelmişti.

"Dov," dedi. Hayır demek istedi. Ama ağzından kelimeler çıkmıyordu ve sonunda karar verdi, ne fark ederdi ki? Onunla daha önce birçok kez seks yapmıştı. Ve Dov'la seks yapmaktan hoşlanmıştı.

Taytını, elbisesini ve iç çamaşırını çıkardı ve elini, satmak üzere olduğu araziye inceleyen bir çiftçi gibi değer biçercesine vücudunda bir aşağı bir yukarı gezdirdi. "Seni özleyeceğim," dedi. "Bunu özleyeceğim." Kendi bedeninde değil de *Metal Gear Solid* dünyasında olduğunu hayal etti. *Metal Gear Solid*'de oynadığınız karakterin adı Solid Snake, ana düşmanı ise sizinle aynı genetik materyalden üretilmiş Liquid Snake. Bunun derinliği Sadie'yi o anda etkiledi-evet, insanın kendisinden daha büyük düşmanı olabilir mi? Ve tüm bunların suçlusu Dov'dan çok kendisi değil miydi? Gelmesinin sorun olacağını söylemişti.

ve o hala gitmişti. Biri size sorun ıkacađını sylerse, ona inanın.

Taksi geldiđinde, adam onu sokađa kadar geirdi.

"Arkadař mıyız?" dedi.

"Elbette," dedi Sadie. Anahtarını istemesini beklemeden ona uzattı.

Ona sarıldı, taksiye bindirdi ve kapıyı kapattı.

Taksi Massachusetts Caddesi'nde ilerlerken, kışlık paltosunun içinde sıcaktan nefes alamadığını hissetti ve şofre camı açıp açamayacağını sordu. Pencereden New England Şekerleme Şirketi'nin fabrikasının su kulesini görebiliyordu; bu kule kısa süre nce Necco gofret rulolarına benzeyecek şekilde boyanmıştı, řu az aromalı, pastel renkli, belli belirsiz dini görünml kireli diskler. Fabrikaya yaklaştıka hava giderek daha fazla şeker kokmaya başladı ve bu koku Sadie'nin daha nce hiç tatmadığı bir şekere özlem duymasına neden oldu.

Noel'in ertesi günü Sam, Sadie'ye bir e-posta gönderdi: *Merhaba Yabancı, oyununu iki kez oynadım ve seninle bu konuda konuşmak istiyorum! Tatilden döndüğünde bir araya gelelim. Eski dostumuz California'ya benden selam söyle.-S.A.M. Not: Karşılaştığımıza sevindim.*

Hemen cevap vermedi, bu gerçek Sam'i rahatsız etmedi. O günlerde bir insan okuldan uzakta olduğu zamanlarda e-postalarını kontrol edemeyebilirdi.

Ocak ayının ortasına gelindiğinde, kadın hala cevap vermemişti ve adam e-postasının alınmadığından endişelenmeye başladı. Bir tane daha göndermeye karar verdi.

Onun cevabını beklerken tekrar *Solution* oynadı. O noktada, oyunu tek başına üç kez oynamıştı. İlk oynadığında hiçbir bilgi almamış, sadece puan kazanmaya çalışmış ve Büyük Nazi İşbirlikçisi rütbesini almıştı. İkinci kez oynadığında, tüm bilgileri aldı ama yine de seviyeleri olabildiğince çabuk çözdü. Kendisine Kolaylaştırıcı rütbesi verildi. Son kez oynadığında, tüm bilgileri aldı ve seviyeleri olabildiğince yavaş oynayarak seviye atlamaya devam etti. Vicdani Retçi rütbesini aldı. Sam, Vicdani Retçi'nin *Çözüm*'de elde edilebilecek en iyi rütbe olduğuna inanıyordu, ancak bunu doğrulamak için koda girmemişti.

Sam oynarken, oyun hakkında notlar almaya başladı. Oyunun zekice olduğunu düşünüyordu ama geliştirebileceği küçük şeyler olduğunu da düşünüyordu. Aynı zamanda, o kadar iyi yapılmış başka küçük şeyler de vardı ki, bir zamanlar en iyi arkadaşı olan Sam'in onun emeklerini fark ettiğini bildiğinden emin olmak istedi. Mikro geri bildirimleri *sesler, gecikmeler, mekanikler, düzyazı, grafikler, hız, HUD, kontroller, genel ludik düşünceler* gibi kategorilerle bir elektronik tablo halinde düzenledi. Bu dosyayı ona verip vermeyeceğine karar vermemiştir.

Onunla en çok konuşmak istediği şey makro düzeyde bir oyun. En büyük notu oyunun daha karmaşık olması gerektiği idi. *Çözümün* akademik bir egzersiz olarak harika olduğunu düşünüyordu. Ancak ahlaki yolu seçerseniz oyunun başka bir bölümünü açabilseydiniz daha iyi olmaz mıydı? Bir süre sonra, puanlarınızı *herhangi bir* bilgi için kullanırsanız, gizem açıldı ve oyun tekrara düşüyordu. Yeterince iyi ve ahlaklı oynayanlar fabrikanın üretimini nasıl yeniden yönlendireceklerini bulabilseler daha iyi olmaz mıydı? Sam'e göre simülasyon eksikti ve bu nedenle de tam anlamıyla tatmin edici değildi. Simülasyon eksikti çünkü bir eylem çağrısı yoktu. Sadie'nin oyununun sonunda bir oyuncunun hissedebileceği tek duygu nihilizmdi. Sam, Sadie'nin yapmaya çalıştığı şeyi tamamen anlıyordu, ancak Sadie'nin sadece insanların hayranlık duyduğu oyunlar değil, insanların sevdiği oyunlar yapmak istiyorsa daha fazlasını yapması gerektiğine de inanıyordu.

Bunları bulurken heyecanlandığını hissetti Sadie için düşünceler. "Banach- Tarski Paradoksuna Alternatif Yaklaşımlar..." üzerinde çalışırken hissetmediği bir heyecan hissetti. Anders Larsson'un sözleri aklına geldi: "Bir şeyde iyi olmak, onu sevmekle aynı şey değildir." *Solution* oynadıktan sonra ne yapacağını biliyordu

(ve iyi olacağını düşündüğü şey): Sadie Green ile bir oyun yapmak istiyordu. Ve o cevap yazar yazmaz, onu yapmaları gerekenin bu olduğuna ikna edecekti.

Bir hafta daha geçti ve Sam hâlâ cevap vermemişti. Harvard'ın okuma dönemi sona ermişti; Sam tüm sınavlarını bitirmişti ve yeni dönem başlamak üzereydi. Normalde Sam ipucunu alır ve metro istasyonunda Sadie Green'le karşılaştığını unuturdu. Ama *Solution* buna izin vermedi. Oyunu ona vermesinin bir nedeni olduğunu düşünüyordu ve son kez de olsa onunla konuşması gerekiyordu. Readme dosyasında e-posta adresinin yanı sıra Kendall ve Central Squares arasında Columbia Caddesi'nde bir apartman dairesi gibi görünen fiziksel bir adres (telefon numarası yok) de yer alıyordu. Yani Sadie'nin dairesine en yakın T durağından ulaşmanın kolay bir yolu yoktu. Sam'in istasyondan yaklaşık çeyrek mil yürümesi gerekecekti ve bu da kışın ortasında Cambridge'in buzlu, düzensiz sokaklarında Arnavut kaldırımli sol ayağıyla onun için zordu. Bir taksiye binmeyi düşündü ama parası yoktu. Hava soğuk ama güzeldi ve hiçbir zorunluluğu yoktu, bu yüzden yürümeye cesaret etmeye karar verdi. Bastonunu nadiren kullanırdı -tıbbi olarak gerekli olsa da, onu yirmi bir yaşındaki Bay Monopoly gibi etkilenmiş gösterdiğini düşünüyordu- ama bu vesileyle bastonunu kullandı. Bunun bir iş olduğunu düşünüyordu.

Sadie'nin dairesine vardı ve zili çaldı. Son saniyede, Sadie'nin Readme'ındaki eski bir adres olduğunu ve bunca yolu boşa gelmiş olacağını düşünerek endişelendi.

Yaklaşık beş dakika sonra bir oda arkadaşı telefonu açtı. Sam, Sadie'yi aradığını söyledi ve oda arkadaşı bir süre Sam'e şüpheyle baktıktan sonra onun

Zararsız. "Sadie!" diye seslendi oda arkadaşı. "Dışarıda seni görmek isteyen bir çocuk var."

Sadie yatak odasından çıktı. Saat öğleden sonra ikeydi ve Sam onu uyandırdığını anlayabiliyordu.

"Sam," dedi uykulu bir sesle. "Selam."

Traş olmamış görünüyordu. MIT tişörtünün üzerinde kırmızımsı ve beyazımsı lekeler vardı. Eşofman bol olmasına rağmen, altında alışılmadık derecede zayıf olduğu anlaşıyordu. Saçları uzun süre vahşi doğada kalmış bir hayvan gibi keçeleşmiş ve kirlenmişti. Söylenmesi gereken bir kokusu vardı. Sam bunun bir gün boyunca uyumanın sonucu olmadığını tahmin etti.

"Sen iyi misin?" Sam sordu. Altı hafta önce iyi görünüyordu.

"Elbette," dedi Sadie. "Neden buradasın?"

"I..." Sadie'den o kadar rahatsız olmuştu ki neden geldiğini unutmuştu. "Sana e-posta göndermeye çalıştım. *Çözüm* hakkında konuşmak istedim. Hatırlıyor musun? Bana diski vermiştin-"

Sadie ağır bir iç çekişle onun sözünü kesti. "Dinle Sam, iyi bir zaman değil."

Gitmek üzereydi ama sonra gitmedi. "Acaba-? Central Square'den buraya kadar yürüdüm ve bir dakika oturabilirsem harika olur."

Adamın bastonuna ve ayağına baktı. "İçeri gel," dedi yorgun bir sesle.

Sam, Sadie'yi yatak odasına kadar takip etti. Perdeler çekiliydi ve her yerde giysiler ve diğer döküntüler vardı. Bu tanıdığı Sadie'ye hiç benzemiyordu. Bir şey olup olmadığını sordu.

"Neden umursuyorsun ki? Biz *gerçek* arkadaş değiliz, unuttun mu?" Sadie Sam'in bakışlarıyla karşılaştı. "Ve birinin evine gitmeden önce aramamak kabalıktır."

"Özür dilerim. Numaran bende yoktu. Ve sen de bana e-posta göndermiyordun," dedi Sam.

"Sanırım e-posta yazışmalarımın gerisinde kaldım, Samson." Sadie yatağına geri döndü ve başını yorganın altına soktu. "Biraz uyumam gerek." Sesi çarşaflar tarafından boğuklaştırılmıştı. "Kendini göster."

Sam masasındaki sandalyenin üzerindeki giysileri kaldırdı ve sandalyeye oturdu.

Battaniyelerin arasından çıkmadan, "Bu palto çok saçma," dedi. Birkaç saniye sonra Sam, Sadie'nin uykulu nefes alışının düzenli sesini duyabildi.

Sam Sadie'nin odasına baktı. Yatağın üzerinde Duane Hanson'ın "Turistler" posterini ve şifonyerinin üzerinde bir Hokusai dalgası vardı. Masanın üzerinde çerçeveli küçük bir çizim dikkatini çekti. Los Angeles şehrini tasvir eden bir labirentti bu. Narin bir bambu oyması olan çerçeve sola doğru yatıktı, bu yüzden onu düzeltilti. Masanın üzerinde, üzerinde Sadie'nin el yazısı olan bir disk fark etti: *EmilyBlaster*. Sam diski ceketinin cebine koydu ve çıktı.

-

Davetiye Eylül ayında, Sam'in Sadie'nin toplum hizmeti projesini öğrenip ona amcık demesinden bir ay kadar sonra gelmişti. *Bay Samson A. Masur*, zarfın üzerine el yazısıyla. *Sharyn Friedman-Green ve Steven Green sizi kızları Sadie Miranda'nın Bat Mitzvah törenine davet ediyor... Tören saat 10'da, ardından öğle yemeği... Yanıtınız bekleniyor...*

Davetiye oldukça açıktı, yani şöyleydi
Belli ki süslü değil. Ağır krem rengi kart stoğu, kabartmalı yazı, parşömen kaplı zarf. Ama Sam basit şeylerin genellikle en pahalı şeyler olduğunu fark edecek kadar yaşlıydı.

Davetiyeyi burnuna götürdü ve güzel kâğıt kokusundan belli bir zevk aldı. Sam bunun para gibi koktuğunu düşünmüyordu, çünkü para kirliydi. Zengin ve temiz kokuyordu, bir kitapçıdan alınmış ciltli bir kitap gibi, Sadie'nin kendisi gibi.

Sam davetiyeyi masasının arkasına koydu ve zarfı ayrı olarak değerlendirdi. Kâğıt karşı konulmaz bir cazibeye sahipti. Musluktan gelen buharla dikişlerini gevşetti ve zarfı düz bir kâğıda dönüştürdü. En sevdiği Staedtler Mars Lumograph kalemını çıkardı ve kurtarılmış kâğıda bir labirent çizmeye başladı. Sam bir labirente başladığında her zaman ne çizdiğini bilmezdi ama bu kez kendini bir dizi daire ve eğri çizerken buldu ve bu daireler bir şekilde Los Angeles oldu. Labirent Doğu Yakası'nda, Sam'in yaşadığı Echo Park'ta başladı ve Batı Yakası'nda, Sadie'nin yaşadığı Beverly Hills apartmanlarında sona erdi. Batı Hollywood'dan geçerek Hollywood tepelerinden Studio City'ye çıkıyor, tepelerden Doğu Hollywood, Los Feliz ve Silver Lake'e iniyor ve sonunda Koreatown ve Mid-City'ye dönüyordu. Labirenti çizmeye o kadar dalmıştı ki Dong Hyun'un odaya girdiğini fark etmedi bile. Saat geç olmuştu ve Dong Hyun her zamanki gibi pizza kokuyordu.

"Bu iyi bir fikir," dedi Dong Hyun. Elini Sam'in masasındaki davetiyeye doğru uzattı: "Alabilir miyim?" Sam'in büyükannesi Bong Cha'nın aksine Dong Hyun, Sam'in eşyalarına dokunmadan önce her zaman izin isterdi.

Sam iç çekti. "Eğer mecbursan."

Dong Hyun davetiyeyi okuduktan sonra, "Bir yerlere davet edilmek çok güzel," dedi. O ve Sam'in büyükannesi, Sadie'yle görüşmeyi bıraktığından beri Sam'in ruh hali konusunda endişeliydiler. Sam onlara ne olduğunu anlatmıyordu.

olduğunu düşündüğü kişi olmadığını söylemekten alıkoydu.

Sam kalemini bıraktı ve Dong Hyun'a baktı. "Dürüst olmak gerekirse gitmek istemiyorum. Sadie'nin hiçbir arkadaşını tanımıyorum."

Dong Hyun, "Sen Sadie'nin arkadaşısın," dedi.

Sam başını salladı, hayır. "Öyle değildi. Sadece nazik davranıyordu."

Birkaç hafta sonra Sadie Sam'i telefonla aradı. İki aydır konuşmamışlardı ve sesi tiz ve tuhaf geliyordu. "Babam gelip gelmeyeceğini bilmek istiyor. Cevap kartını geri göndermemişsin."

"Bilmiyorum," dedi Sam. "O gün elimde bir şey olabilir."

"Peki, öğrendiğinizde bana haber verir misiniz? Yemek sayısını ya da her neyse onu planlamamız gerekiyor," dedi Sadie.

"Tamam."

"Sam, bana sonsuza kadar kızgın kalamazsın." Sam telefonu kapattı.

Bong Cha mutfaktaki telefonda Sam'in telefon konuşmasını dinlemiş ve ertesi gün yanıt kartını olumlu olarak geri göndermişti. Sam'e yeni bir çift haki pantolon, mavi bir oxford gömlek, üzerinde çiçekler olan pamuklu bir kravat ve Bass mokasen ayakkabılar aldı. Diğer torunu Albert ona on dört yaşındaki erkeklerin şık partilerde böyle giyindiğini söylemişti. Parti sabahı Sam'e yeni kıyafetlerini verdi ve Bat Mitzvah'a gitmek için hazırlanması gerektiğini söyledi.

"Bunu yapmamalıydın!" Sam bağırdı. "Ben gitmiyorum!"

"Ama bak Sam, Sadie için bir hediye yaptım." Bong Cha bir hediye çantası açtı. Sam'in Sadie'nin evinden kendi evlerine kadar çizdiği labirenti çerçeveletmiş ve matlaştırmıştı.

Sam elini duvara vurdu. "Bunu yapmaya hakkın yoktu! Bunlar benim özel eşyalarım! Ve Sadie böyle bir saçmalığı istemiyor!"

"Ama bunu onun için çiziyordun, değil mi? Çok güzel bir resim Sam," dedi Bong Cha. "Eminim Sadie bunu çok beğenecek."

Sam çerçeveyi aldı ve havaya kaldırdı. Tam yere çarpacaktı ki fikrini değiştirdi ve çerçeveyi masanın üzerine koydu.

Sam merdivenlerden yatak odasına doğru yürüdü - henüz merdivenleri koşarak çıkmayı beceremiyordu. Kapıyı çarptı.

Bir süre sonra Dong Hyun kapıyı çaldı. "Büyükannen sadece yardım etmek istiyor," dedi. "Senin için endişeleniyor."

"Gitmek istemiyorum," dedi Sam. "Lütfen beni gitmek zorunda bırakma." Ağlayabileceğini hissediyordu ama ağlamamaya kararlıydı.

"Neden?" Dong Hyun sordu.

"Bilmiyorum." Sam, Dong Hyun'a tek arkadaşının aslında hiç de arkadaşı olmadığını söylemekten utanıyordu.

Dong Hyun, "Büyükannenin yaptığı şeyi yapmakta haklı olduğunu sanmıyorum," dedi. "Ama artık olan oldu ve gitmezsen Sadie'nin duyguları incinebilir."

"Duygularını incitip incitmediğim umurumda değil, zaten incitmeyeceğim de. Bu büyük bir parti. Tüm zengin arkadaşları ve ailesinin zengin arkadaşları orada olacak. Orada olmazsam farkına bile varmaz."

Dong Hyun, "Sanırım fark edecektir," dedi.

Sam başını salladı. Dong Hyun hayat hakkında ne biliyordu ki? "Ayağım ağrıyor." Sam ağrılarından hiç şikâyet etmezdi ve etse bile Dong Hyun'un ona bir şey yapması için baskı yapmayacağını biliyordu. "Her zaman ağrıyor. Yapamıyorum işte."

Dong Hyun başını salladı. "Senin için de uygunsa, hediyeyi partide bırakırım. Sanırım hediyeni beğenecek.

ve büyükannen yaptı."

"Ailesi ona istediđi her řeyi alabilir. Neden benim bir zarfın arkasına çizdiđim aptalca bir řeyi istesin ki?" Sam öyle dedi.

"Sanırım," dedi Dong Hyun, "çünkü ailesi ona istediđi her řeyi alabiliyor."

∴

Bu Aşk SHOOT
tek var olan
SHOOT
bildiđimiz tek řey

Sam tam *Love'ı* vurmak üzereydi ki Marx odasına gelip ona yemeđe gitmek isteyip istemediđini sordu. "O da ne?" Marx sordu.

"Arkadařımın oyunlarından bir diđer. *Solution* kadar iyi deđil ama yine de biraz eđlenceli," diye bildirdi Sam.

Marx Sam'in yanına oturdu ve Sam ona bir tur çalabilmesi için klavyeyi uzattı.

Çünkü SHOOT
Ateř
edemedim.
SHOOT için
dur
nazikçe

Ekranda yanan bir mürekkep kabı, Marx'ın yanlış ifadeyi vurarak bir can kaybettiđini gösteriyordu. "Bu

şimdiye kadar oynadığım en şiddetli şiir oyunu" dedi Marx. "Başka şiir oyunları da oynadın mı?"

"Teknik olarak hayır," dedi Marx. "Arkadaşın yetenekli. Ve tuhaf."

Marx Watanabe ve Sam 1974'te doğmuşlardı, bu da onları 1997 sınıfının çoğundan bir yaş büyük yapıyordu. Marx babasının yatırım şirketinde çalışarak bir yıl ara vermişti; Sam ise hastanede geçirdiği süre nedeniyle geri kalmıştı. İlk bakışta pek fazla ortak noktaları yoktu ve büyük olasılıkla, her ikisinin de birinci sınıf oda arkadaşı olarak atanmalarının nedeni ortak doğum yıllarıydı.

Wigglesworth çift kişilik odalarının düzeni, odanın ya iki tek kişilik oda olarak kurulabileceği, bir tanesinin geçişli olabileceği ya da ortak bir alana sahip ortak bir tek kişilik oda olabileceği şeklindeydi. Marx oldukça sosyal biriydi ve Sam'le tanışmadan önce için için ikna etmek onu için set yukarı ve oda ile Ortak alan, misafir ağırlamak için en uygun yerdi. Sam odaya Marx'tan önce gelmişti ve bu yüzden Marx Sam's eşyalar önce o met Sam: bir yüzünde Doctor Who, diğer yüzünde Dungeons & Dragons çıkartması olan eskiyen masaüstü bilgisayar; bir büyük, seyahatte yıpranmış, Sert yüzü, bebek mavi Amerikan Tourister bavul (pratik olmayan hafif kıyafetlerle dolu olduğu ortaya çıkacak); siyah bir baston; saksıda küçük bir bambu Fil şeklinde. Marx'ın aldığı his *tekti*.

Sam nihayet odaya döndüğünde Marx gülümsemekten kendini alamadı. Tatlı, yuvarlak yüzü, açık renkli gözleri, beyaz ve Asyalı özelliklerinin karışımıyla Sam neredeyse tam bir anime karakterine benziyordu. Astro Boy ya da mangalardaki esprili küçük kardeşlerden biri. Kişisel tarzına gelince: Sam, Artful Dodger yıllarındaki Oliver Twist'e benziyordu, eğer Oliver Twist

Güney Kaliforniya ve yankesici yerine düşük seviyeli bir esrar satıcısı. Sam'in ortadan ayırdığı koyu kıvrık saçları vardı ve omuzlarının hemen üzerinde küt kesilmişti. John Lennon tarzı tel çerçeveli ucuz bir gözlük ve Meksika'da satılan kaba kenevir çizgili parkalardan giymişti. Mavi kot pantolonunun rengi solmuş ve neredeyse beyaza dönmüştü; Teva sandaletlerini kalın beyaz spor çoraplarıyla eşleştirmişti. "Ben Sam," dedi, sesi sanki yeterince hava alamıyormuş gibi biraz cılızdı. "Sen Marx olmalısın? Ucuza çarşaf ve havlu alabileceğiniz en iyi yeri biliyor musunuz?"

"Merak etme," dedi Marx, canlanan çizgi film çocuğuna gülümseyerek. "Her şeyden fazladan var bende."

"Ciddi misin? Emin misin?" Sam söyledi. "Zorlamak istemiyorum."

"Biz oda arkadaşlarıyız. Benim olan senindir," dedi Marx.

Ve böyle devam etti. Marx Sam'e her konuda yardım ederken, Sam'e hiç yardım ediyormuş gibi görünmüyordu. Böylece paltolar mucizevi bir şekilde plastik poşetlerin içinde Sam'in onları sormasını bekliyordu. Ve Sam'in eve gidemediği tatillerden önce her zaman restoranlar için hediye çekleri bırakılıyordu. Ve Sam'in atandıkları yatakhane merdivenleri çıkmakta zorlandığı ve asansörün de sadece aralıklı olarak çalıştığı ortaya çıkınca, Marx kampüs dışında yaşama niyetini açıkladı. Harvard'da neredeyse hiçbir lisans öğrencisi kampüs dışında yaşamıyordu ve Marx, Sam'in kendisine katılmak istememesini anlayışla karşıladığını söyledi. Asansörlü yeni evin kirası yurttaki kalmanın maliyetinden çok daha fazla olunca Marx büyük yatak odasını alacağını söyledi (bu arada yatak odası pek de büyük değildi) -Sam yurt için ödediği parayı ödemeye devam edebilirdi. (Küçük yatak odası Charles'a bakıyordu.) Sam evi yeterince sık aramayınca da

Los Angeles'taki Lee'leri aramak için zaman ayıran Marx'tı. "Halmeoni ve Halabeoji," diye Korece selamlıyordu onları. "Oğlumuz iyi gidiyor." (Marx'ın babası Japon, annesi ise Kore kökenli bir Amerikalıydı).

Marx bunu neden çoğu insanın belli belirsiz sevimsiz bulduğu bu tuhaf çocuk için yapmıştı? Sam'den *hoşlanıyordu*. Çocukluğunu zengin ve sözde ilginç insanlar arasında geçirmişti ve gerçekten sıra dışı zihinlerin nadir olduğunu biliyordu. Harvard onları oda arkadaşı olarak atadığında, Sam'in kendi sorumluluğu haline geldiğini hissetmişti. Bu yüzden Sam'i korudu ve Sam için dünyayı biraz daha kolaylaştırdı ve bunu yapmak ona neredeyse hiçbir şeye mal olmadı. Marx'ın hayatı o kadar bolluk içinde geçmişti ki, etrafındakilerle ilgilenmeyi doğal bulan insanlardan biriydi. Bu durumda Marx'ın karşılığında aldığı şey Sam'in arkadaşlığından duyduğu zevkti.

Sam, Marx'ın yardımına o kadar alışmıştı ki, muhtemelen olması gerekenden daha fazla kabul görmemişti ve Sam'in Marx'tan herhangi bir şey istemesi, hele hele tavsiye istemesi nadir, belki de görülmemiş bir şeydi.

Sam, Marx'ın Emily Dickinson'ın şiirini öldürmesini izlerken, "Her zaman yapılacak doğru şeyleri biliyorsun," dedi. "Konu insanlar olduğunda yani."

"Başka şeyler söz konusu olduğunda yapılacak doğru şeyi bilmediğimi mi söylüyorsunuz?" Marx şaka yaptı.

Sam, Sadie'nin dairesinde gördüklerini anlattı.

Marx, Sam'in zaten bildiği bir şeyi söyledi: "Arkadaşın depresyonda gibi görünüyor."

"Peki, bunun için ne yapıyorsun?"

Marx oyunu durdurdu, arkadaşına ciddiyet ve eğlence karışımı bir duyguyla baktı. Sam bazen yirmi bir yaşından çok daha genç görünüyordu. "Ailesini arayabilir ya da üniversitesinden birine söyleyebilirsin."

Sam klavyeyi Marx'tan aldı ve oyuna devam etti. Nişangâhını Hope'un üzerine yerleřtirdi. "O kadar kötü olup olmadığından emin deęilim ve bunun onun mahremiyetine bir saldırı olacağını düşünüyorum."

Marx bu bilgiyi deęerlendirdi. "Bu senin iyi arkadařın, deęil mi?"

"Eskiden en iyi arkadařımdı ama aramız bozuldu."

Marx, "O zaman sana tavsiyem onun evine gelmeye devam etmen," dedi. "Benim arkadařım olsaydı ben de öyle yapardım."

"Beni orada istediğini sanmıyorum." Sam durakladı. "İstenmediğim yerlere gitmekte iyi deęilimdir."

"Bunun bir önemi yok," dedi Marx. "Bu seninle ilgili deęil."

Sadece her gün gelip onu kontrol edin." "Ya benimle konuşmazsa?"

"Orada olduğunuzu bilmesini sağlayın. Ve eęer başarabilerseniz, ona bir kurabiye, bir kitap ya da izlemesi için bir film götürün. Arkadařlık," diyor Marx, "bir Tamagotchi'ye sahip olmak gibidir." Dijital evcil hayvan anahtarlıkları olan Tamagotchiler o yıl her yerdeydi. Marx kısa süre önce bir kız arkadařından tatil hediyesi olarak aldığı bir tanesini öldürmüřtü. Kız arkadařı bunu Marx'ın karakterindeki daha derin kusurların bir işareti olarak almıřtı. "Duř almasını sağla, biraz konuş, yürüyüşe çık. Yapabilirsen pencereleri aç. Ve eęer işler düzelmezse, bir profesyonele görünmesini sağlayın. Ve eęer *hala* düzelmezse, o zaman ailesini aramalısınız."

Bunlardan herhangi birini yapma fikri Sam'i son derece rahatsız ediyordu ama ertesi gün dersten sonra Sadie'nin evine doęru yürüdü, vardığında ayağı ağrıyordu. Merdivenlerden çıktı ve kapıyı çaldı. "Sadie, yine o çocuk," diye seslendi ev arkadařı.

Sadie, "Ona burada olmadığımı söyle." diye bağırdı.

Sadie için de endişelenen oda arkadaşı Sam'e kapıyı açtı ve Sam Sadie'nin yatak odasına geri döndü. Çünkü gibi görünüyordu ama üzerinde farklı bir sweatshirt vardı. Sadie kısa bir süreliğine ona baktı. "Sam, gerçekten, git buradan," dedi. "Ben iyi olacağım. Sadece biraz uyumam gerek." Başını yorganın altına soktu.

Sam, Sadie'nin masasındaki sandalyeye oturdu. Amerika'daki Asyalıların tarihi üzerine aldığı temel tarih dersi için okumalarını çıkardı.

Birkaç saat sonra, on dokuzuncu ve yirminci yüzyıllarda Çinlilerin Amerika'ya göçü ve Çinli göçmenlerin yemek ya da temizlik gibi sadece belirli işleri yapmalarına izin verildiği ve bu yüzden bu kadar çok Çin restoranı ve Çin çamaşırhanesi olduğu, yani sistematik ırkçılıkla ilgili olan okumayı bitirmişti. Bu ona K-town'daki kendi Koreli büyükanne ve büyükbabasını ve Harvard'a girdiğinde ne kadar gururlandıklarını düşündürdü. Her yere Harvard ürünleri koymuşlardı: her iki eski arabalarına da tampon çıkartmaları; bir TEBRİKLER TORUNUMUZ SAMSON,

Bong Cha'nın elleriyle kapitone yaptığı HARVARD, 1997 SINIFI pankartı bütün yaz boyunca pizzacıda asılı kalmıştı; Dong Hyun işe giderken Harvard tişörtünü o kadar sık giyyordu ki tişörtünde delikler oluşmuştu - sonunda Sam'in büyükbabasına yenisini gönderen Marx olmuştu. Sam onları aramadığı için kendini suçlu hissetti ve sonra da Harvard'a girdiğinden beri Matematik Bölümü'nde ya da başka bir şekilde kendini gösteremediği için kendini suçlu hissetti.

"Hâlâ burada mısın?" Sadie sordu. "Buradayım," dedi Sam.

Sırt çantasından kese kâğıdı içinde bir simit çıkardı ve masasının üzerine, labirentinin altına koydu, sonra da gitti. Kendine karşı dürüst olsaydı, geri gelmesini sağlayan şey labirentin varlığıydı. Bunca yıl onu saklamış, sonra da ülkenin öbür ucuna yanında götürmüş ve yurt odasından apartman dairesine taşımıştı. Bir dahaki sefere evi aradığında, büyükanne ve büyükbabasına, "*Evet, haklıymışsınız*" diyecekti. *Sadie hediye beğenmişti.*

Üçüncü gün, kütüphaneden bir roman kopyası getirdi. *Galatea 2.2*, yakın zamanda keyif aldığı.

Dördüncü gün, Marx'ın bir zamanlar ona tatil hediyesi olarak verdiği orijinal *Donkey Kong*'un elde taşınan bir versiyonunu getirdi.

"Neden gelmeye devam ediyorsun?" diye sordu.

"Çünkü" dedi. *Bu kelimeye tıklayın, diye düşündü, anlamına geldiği her şeyle ilgili bağlantılar bulacaksınız. Çünkü sen benim en eski arkadaşımsın. Çünkü bir keresinde, en kötü zamanımda beni kurtardın. Çünkü sen olmasaydın ölebilirdim ya da kendimi bir çocuk psikiyatri hastanesinde bulabilirdim. Çünkü sana borçluyum. Çünkü bencilce, eğer yataktan kalkmayı başarabilirsen, birlikte fantastik oyunlar yapacağımız bir gelecek görüyorum.* "Çünkü" diye tekrarladı.

Beşinci gün gelmedi. Sam oda arkadaşına nerede olduğunu sordu. Oda arkadaşı "Revire gitti," diye bildirdi. Oda arkadaşı Sam'e sarıldı. "Yine de biraz daha iyi görünüyordu."

Lamont Kütüphanesi'ndeki vardiyasında çalıştığı gün hariç, sonraki hafta boyunca her öğleden sonra onu görmeye gitti. Marx'ın önerisi üzerine ona küçük bir hediye bırakıyor, sonra da dairesine dönmeden önce bir süre daha kalıyordu.

Açık ve ONİKİNCİ Gün, o sorduOnu,
"Yaptı mı sen çalmak
EmilyBlaster?"

"Ödünç aldım," dedi Sam.

"Alabilirsin," dedi. "Başka kopyalarım da var."

On üçüncü gün, onun masasına oturdu. Bir labirent çizmeyi uzun yıllar olmuştu ama ona yeni bir tane yapmaya karar vermişti. Son çizdiği labirentten bu yana geçen yıllar içinde daha iyi bir ressam olmuştu ve son çalışmalarından bir örnek almasını istiyordu. Yeni labirent Sam'in Charles Nehri kıyısındaki dairesinden Sadie'nin Necco fabrikasının yanındaki dairesine giden yolu gösterecekti.

Sadie yataktan kalktı ve Sam'in omzunun üzerinden çizdiği resme baktı. "Buraya gelmen uzun zaman aldı, değil mi?"

"Ortalama bir süre," dedi.

"Yarın dışarıda olabilirim," dedi. "Bu hafta derslerime gitmeye ve ödevlerimi yapmaya başlarsam, dekan hala dönemi kurtarabileceğimi söylüyor."

Sam ayağa kalktı, labirenti ve çizim kalemlerini dikkatle sırt çantasına yerleştirdi. "Artık gelip seni görmemi istemediğini mi söylüyorsun?"

Sadie güldü. Sam, Sadie'nin gerçekten güldüğünü duymayalı uzun zaman olmuştu. Onunla ilgili pek çok şey değişmişti ama kaçınılmaz, hafif bir ton değişikliği dışında temel gülüşüne dokunulmadığını keşfetmekten memnun olmuştu. Onun dünyanın en güzel kahkahalarından birine sahip olduğunu düşündü. İnsanın kendisine gülündüğünü hissetmediği türden bir gülüş. Bu tür bir gülüş bir davetti: *Sizi eğlenceli bulduğum bu konuya katılmaya içtenlikle davet ediyorum.* "Hayır, seni aptal, birbirimizi görmemiz için bir zaman ayarlamak istiyorum. Gelip de beni burada bulamamanızı istemedim.

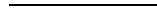
"Bana söz ver, bunu bir daha asla yapmayacağız," dedi Sadie. "Bana söz ver, ne olursa olsun, birbirimize hangi aptalca şeyi yaparsak yapalım, birbirimizle konuşmadan altı yıl geçirmeyeceğiz. Beni her zaman affedeceğine söz ver, ben de seni her zaman affedeceğime söz veriyorum." Elbette bunlar, hayatın onlara neler hazırladığına dair hiçbir fikirleri olmayan gençlerin kendilerini rahat hissettikleri türden yeminler.

Sadie Sam'e sıkması için elini uzattı. Sadie'nin sesi güçlüydü ama Sam onun gözlerinin kırılgan ve yorgun göründüğünü düşündü. Aynı anda hem buz gibi hem de terli olan elini tuttu. Hastalığı her neyse, Sam tamamen geçmediğini söyleyebilirdi.

"Labirentimi saklamışsın," dedi.

"Yaptım. Şimdi, *Çözüm* hakkında ne düşündüğünü duyalım," dedi Sadie. Ayağa kalkıp odasının penceresini açtı ve içeri giren temiz hava o kadar berrak ve serindi ki, neredeyse bir ilaç gibi geldi. "Bana fazla yüklenme Sammy. Biraz depresif olduğumu fark etmiş olabilirsin."

II



INFLUENCES

Ichigo, henüz adı *Ichigo* olmasa da, kolay olması gerekiyordu. Sam ve Sadie'nin ilk ve son sınıfları arasındaki yaz boyunca başarabilecekleri bir şey.

İkisinin birlikte bir oyun yapması fikri Aralık ayında *Solution* oynadığından beri aklının bir köşesinde olmasına rağmen, Sam Mart ayına kadar bu konuyu ona açmamıştı. Bu kadar ketum davranmak Sam'e yakışmıyordu ama yavaş ilerlemesi gerektiğini sezmişti. Okul ödevleriyle meşguldü, nedeni Sam için hâlâ bir sır olan o karanlık ay yüzünden derslerinden geri kalmıştı. Depresyonu için verdiği kısa açıklama "kötü bir ayrılık" olmuştu. Sam bundan daha fazlası olması gerektiğini hissetti ama ona duyduğu saygıdan dolayı detaylandırması için onu zorlamadı. Aralarında büyük ölçüde mahremiyete izin veren nadir türden bir dostluk vardı. Başlangıçta bu kadar iyi arkadaş olmalarının nedenlerinden biri, kendi merakını tatmin etmek için üzücü hikayelerini anlatması konusunda ısrar etmemiş olmasıydı. En azından o da bu iyiliğe karşılık verebilirdi.

Onu durduran bir diğer şey de Sadie'nin arkadaşlığından tekrar ne kadar keyif aldığıydı. İkisi de arkadaşlıklarının ritmine kolayca geri dönmüşlerdi ve haftada birkaç kez sinemaya, yemeğe, oyuna gidiyorlardı. Onun varlığında kendini güçlenmiş hissediyordu. Tartışmaları ve gözlemleri daha keskindi. Daha az

New England'ın acımasız soğğunun Sadie olmadan geçirdiđi iki kıştan daha fazla farkındaydı ve ayağındaki sürekli, düşük seviyeli ağır düşüncelerinin merkezinde daha az yer alıyordu. Onunla birlikte yürürken kaldırım taşlarından bile daha az korkuyordu. Sam çođu zaman kendini engelli olarak hissetmiyordu ama kaldırım taşları, buz ve bunları aşmak zorunda olduđu buzul hızı aksini gösteriyordu. Eğer kar yağmıssa ve sınıfın bulunduđu yere bađlı olarak, Sam bazen sınıftan kırk beş dakika erken çıkmak zorunda kalıyor, kampüs boyunca emeritus bir profesör gibi topallayarak ilerliyordu. Kendisini engelli olarak görmediđi için, Kaliforniyalı çocuk Kuzeydođu'da okula gitmeye karar verdiđinde bunların hiçbirini hesaba katmamıştı.

Geriye dönüp baktığında, Sadie'yle arkadaşlığını bitirdiğinde büyük bir hesap hatası yaptığını fark etti. Yaptığı hata, dünyanın Sadie Green'lerle, onun gibi insanlarla dolu olacağını düşünmesiydi. Ama öyle değildi. Okuduđu lise de kesinlikle öyle değildi. Harvard'ın öyle olabileceğine dair biraz umut beslemişti ama üniversite bu konuda özellikle hayal kırıklığı yaratmıştı. Zeki insanlar vardı, evet. Yirmi dakika boyunca iyi bir sohbet edebileceğiniz insanlar vardı. Ama 609 saat boyunca konuşmak isteyeceğiniz birini bulmak çok nadirdi. Marx-Marx bile kendini işine adanmış, yaratıcı ve zeki biriydi ama Sadie değildi.

Sam, Sadie'yi bir oyun oynamaya ikna etmek için Mart ayının son nokta olduğuna karar verdi. Harvard ve MIT'ye giden yüksek başarılı öğrenciler genellikle yaz planlarını daha erken olmasa da Mart ayına kadar yapmışlardı. Sam kişisel olarak o yaz için bir aciliyet hissediyordu. Aşağı yukarı bir yıl içinde öğrenci kredilerinin vadesi gelecekti - Harvard ihtiyaç körü bir okuldu (bu yüzden orayı seçmişti) ama cömert mali yardım paketi bile her şeyi kapsamıyordu. O yapmadı

Çok şey borçluydu ama Dong Hyun ve Bong Cha'dan borçları için yardım istemeyi düşünemiyordu ve Harvard'a fakir biri olmak için gitmemiştir. Anders Larsson'un ona söylediklerinin doğruluğunu yavaş yavaş kabul etmeye başlamıştır. Sam yüksek matematiği *sevmiyordu*, geleceğinde Fields Madalyası yoktu ve Sam'in matematik alanında yüksek lisans derecesi almak için daha fazla borçlanmasının bir anlamı yoktu. Büyük olasılıkla teknoloji, finans ya da ilgili danışmanlık şirketlerinde bir işe girmesi gerekecekti - akranlarının çoğu böyle yapıyordu. Marx'a söylediği gibi: "Bu yaz gerçekten büyük bir şey yapmak için son şansım."

Sam'in bir sanatçı ve bir işadamı olarak en güçlü yanlarından biri dramanın, sahneyi kurmanın önemini bilmesiydi. Ona kendisiyle özel bir yerde çalışmasını teklif etmek istiyordu - muhtemel yaratıcı birlikteliklerinin unutulmaz olması gerekiyordu. O zaman bile, eğer bir oyun yaparlarsa ve oyun bildiği gibi olursa, Sam Masur ve Sadie Green'in birlikte çalışmaya karar verdikleri günle ilgili bir hikaye olmasını isteyeceğini hissetti. Daha şimdiden Sam ve Sadie'nin hikayesini hayal etmeye başlamıştır ve henüz oyun için kesin bir fikri bile yoktu. Ama bu klasik Sam'di - gelecekte yaşayarak bazen acı veren şimdiki zamana tahammül etmeyi öğrenmişti.

Ona göre, Sadie'ye evlenme teklif edecekti. Dizlerinin üzerine çöküp şöyle diyecekti: "Benimle çalışır mısın? Bana zaman ayırır mısın ve bu zamanın iyi harcanacağına dair önsezime güvenir misin? Birlikte harika şeyler yapabileceğimize inanır mısın?" Tüm doğal kibrine rağmen, onun evet diyeceğini varsayıyordu.

Cam Çiçekleri'ni öneren Marx'tı. Sam, Marx'a Harvard'daki en ilginç yeri sormuştu. Marx Harvard Yard'da tur rehberliği yapmıştı ama yapmasaydı bile

Her zaman bir şehrin en iyi yerlerini bilen, iyi seyahat eden bir cicerone idi.

Blaschka Camdan Bitki Modelleri Ware Koleksiyonu, yaklaşık dört bin adet özenle yapılmış ateşte üflenmiş cam ve elle boyanmış örnekten oluşmaktadır. Alman bir baba-oğul ekibi, on dokuzuncu yüzyılın başlarında üniversitenin siparişi üzerine bunları yapmıştı. Bunlar bir sorunun cevabıydı: Korunması imkânsız olanı nasıl korursunuz? Ya da başka bir deyişle, zamanı ve ölümü nasıl durdurursunuz? Unfair Games'e dönüşecek olan şirkete başlamak için daha uygun bir yer olabilir miydi? Ne de olsa bir video oyununun alt metinsel kaygısı ölümlülüğün silinmesi değil de nedir?

Sadie'nin 2011 yılında verdiği bir röportajda anlattığı gibi *Lovelace'ın torunları* blogu:

s.G.: Mazer, MIT'de birkaç oyun yaptığımı biliyordu, o noktada mini oyunlardan başka bir şey değildi. *Solution* adlı bu oyun biraz dikkatimi çekti.

Bu Holokost'la ilgili olan, değil mi? Neredeyse okuldan atılmana neden oluyordu.

s.G.: [Gözlerini devirir.] Sam hikayeyi bu şekilde anlatmayı seviyor. Dramatik olmasını seviyor, ama dürüst olmak gerekirse bir kişi şikayet etti, o kadar da büyük bir şey değildi... Ama Sam-özür dilerim Sam Mazer demem gerektiğini biliyorum, ama hep unutuyorum. Mazer *Çözüm'ü* sevdi. Mazer bunun benim için bir atılım olduğunu düşünüyordu. Dürüst olmak gerekirse, *Solution'dan* sonra başka bir oyun yapıp yapmayacağımdan emin değildim. Kendimi tükenmiş hissediyordum. Ama üçüncü yılımın sonuna doğru Sam, "Glass Flowers'a gitmek ister misin?" dedi. Ve gerçek şu ki, gerçekten istemedim! Hiç de öyle bir şey gibi gelmemiştir.

Bunu yapmak isterdim ve MIT'de yaşadığım yerden Harvard Doğa Tarihi Müzesi'ne gitmek oldukça zahmetliydi. Ama oraya gittim çünkü Sam-Mazer!- Mazer bir şey istediğinde biraz ısrarcı olabiliyor. Ve muhtemelen bildiğiniz gibi, Mazer her zaman bir şeyler ister. [Gülüyor.]

Sergiye doğru yürüdük ama *kapalıydı*. Müze envanter günü ya da temizlik gibi bir şey. Ön tarafta Cam Çiçekler için bir poster var ve bu gözlemi yapan ilk kişi ben değilim, ama Cam Çiçeklerin resmini koymak oldukça anlamsız, çünkü modeller çok iyi, *gerçek* çiçekler gibi görünüyorlar.

Biraz sinirliyim, çünkü buraya kadar geldim ve en başta görmek istemediğim Cam Çiçekleri'ni göremeyeceğim ve Sam'e önce müzeyi aramadığı için kızgınım. Sam bir banka oturdu, yürüyüşten nefes nefese kalmış gibiydi ve "Bu yaz ne yapıyorsun?" diye sordu.

Ben de "Neden bahsediyorsun?" dedim. O da "Burada kal, üç ay dinlen, ve benimle bir oyun yap. Carmack ve Romero *Wolfenstein 3D* ve *Commander Keen*'i yaptıklarında bizimle aynı yaşıydılar. Marx'ın [Watanabe, yapımcı, *Ichigo*] dairesini ücretsiz kullanabiliriz. Sordum bile."

Çocukluğumuzdan beri hep birlikte oyun oynardık ama o bunu söyleyene kadar oyun yapmak istediğinden bile haberim yoktu. Sam her zaman her şeyi gizli tutardı. Ama ben kendi tasarımımla ilgili bir yol ayrımına gelmiştim.

Sam de harika bir adam ve benim en eski arkadaşım, neden olmasın diye düşündüm. İşe yararsa, harika. Olmazsa, yazı arkadaşımınla geçiririm. Marx'ın dairesi de oldukça güzeldi - Harvard Meydanı'nın hemen batısında, Kennedy Caddesi'nde, Charles manzaralı panoramik pencereler.

Ben de ona düşüneceğimi söyledim ama bunu yapacağımı bildiğini söyleyebilirim.

Kasabaya geri döndüğümüzde bana ciddi bir şekilde baktı ve şöyle dedi: "Sadie, bu hikayeyi anlattığında sana cam çiçek sergisinde sorduğumu söyle. Kapalı olduğunu söyleme." Efsane, anlatı, adına ne dersiniz deyin, Sam için her zaman çok önemliydi. Sanırım bu hikayeyi anlatarak bile ona ihanet ediyorum.

Sadie otuzlu yaşlarının ortasındaiken ve aradan birçok hayat geçmiş gibi hissettiğinde, nihayet Cam Çiçekleri'ni ziyaret edecek ve onları beklenmedik bir şekilde etkileyici bulacaktı. Çiçekler elbette muhteşemdi ama onu daha da etkileyen şey, Blaschkalar'ın çürümekte olan meyveler için yaptığı modellerdi; çürükleri ve renk bozuklukları, sonsuza kadar korunmuş bir şekilde, orta çözünürlükte. *Ne dünya ama, diye düşündü Sadie. İnsanlar bir zamanlar çürümenin camdan heykellerini yapmışlar ve bu heykelleri müzelere koymuşlardı. İnsanoğlu ne kadar tuhaf ve güzel. Ve ne kadar kırılgan.* Ona iki yıl önce ölen Freda'yı hatırlatan zarif, yaşlı bir kadın o sabah galerideki diğer tek kişiydi. Kadın (kaşmir hırkalı; kendine özgü sümbülteber notalarıyla Fracas kokan) tüm zaman boyunca Sadie'nin hafifçe arkasından gelmişti. İşleri bittiğinde kadın Sadie'ye sordu: "Bunlar çok güzeldi ama *camlar* nerede?"

çiçekler?" Modellerin gerçekçiliđi o kadar ikna ediciydi ki, kadın onların gerçek olduğunu düşünmüştü.

Sadie'nin içgüdüğü Sam'e söylemekti ama o sırada konuşmuyorlardı.

Ichigo ile ilk kez Ichigo'nun başındaki bir ara sahnede tanışırız: A Child of the Sea'nin başındaki bir ara sahnede, Sadie ve Sam'in Ichigo'nun cinsiyeti olmadığını düşündükleri Ichigo, birkaç kelime bilen ve okuyamayan küçük bir çocuktur. Ichigo sahilde, ailelerinin uzak bir balıkçı köyüne benzeyen mütevazı sahil evinin yanında oturmaktadır. Herhangi bir cinsiyetten Asyalı bir çocuğun sahip olabileceği türden parlak siyah bir çanak saç kesimi var ve üzerinde sadece bir elbise gibi dizlerine kadar inen en sevdiği spor forması (15 numara) ve tahta parmak arası terlikler var. Tsunami vurduğunda Ichigo küçük bir kova ve kürekle oynamaktadır.

Ichigo denize sürüklenir ve oyun burada başlar. Kısıtlı bir kelime dağarcığı ve tek aletleri olan kova ve kürekle Ichigo eve dönüş yolunu bulmalıdır.

Yaratıcı süreçle ilgili bir özdeyiş, bir sanatçının ilk fikrinin genellikle en iyi fikir olduğudur. *Ichigo*, Sam ve Sadie'nin ilk fikri değildi. Belki de bininci fikirleriydi.

İşte zorluk burada. Sam ve Sadie bir oyunda neyi sevdiklerini biliyorlardı ve iyi bir oyunu kötü bir oyundan kolayca ayırt edebiliyorlardı. Sadie için bu bilgi pek de yardımcı olmuyordu. Dov ile geçirdiği zaman ve genel olarak oyunlar üzerinde çalıştığı yıllar onu her şeye karşı eleştirel yapmıştı. Size herhangi bir oyunda tam olarak neyin *yanlış* olduğunu söyleyebilirdi, ancak kendisi nasıl harika bir oyun yapacağını bilmiyordu. Her acemi sanatçı için bir zaman vardır

kişinin zevkinin yeteneklerini aştığı bir dönemdir. Bu dönemi atlatmanın tek yolu yine de bir şeyler yapmaktır. Ve Sam (ya da onun gibi biri) onu bu dönemden geçmeye zorlamasaydı Sadie'nin oyun tasarımcısı olamaması mümkündü. Belki de hiç tasarımcı olamayacaktı.

Sadie bir tetikçi yapmak istemediğini biliyordu, ancak yine de popüler olan buydu. (Kendisi *asla* bir nişancı yapmak istemezdi - Dov'un öğrencisi olarak onları iğrenç, ahlaksız ve olgunlaşmamış bir toplumun hastalığı olarak görüyordu; Sam ise nişancılardan hoşlanıyordu). Ve yaz aylarında, sadece iki kişilik bir ekiple, başarabileceklerini düşündüğü şeylerin sınırı vardı. Konsollar için çalışmıyorlardı ve N64 dönemi *Zelda* ya da *Mario* gibi tamamen 3D bir aksiyon oyunu yapmak için kaynakları yoktu. Oyun PC için olacaktı ve eğer başarabilirse 2D ya da 2½D olacaktı. Uzun bir süre boyunca, oyunları hakkında bildikleri bu kadardı.

Okul yılının sonuna yaklaştığımız şu haftalarda, Sadie ve Sam, Sam'in Bilim Merkezi'nden çaldığı beyaz tahta üzerinde uzun bir fikir listesi üzerinde beyin fırtınası yaptılar. Ayağı kötü olsa da Sam başarılı bir hırsızdı ve zaman zaman küçük hırsızlıklar yapmaktan hoşlanıyordu. Larsson'la vedalaşmak için Bilim Merkezi'ne girmişti. Çıkarken koridorda sahipsiz bir beyaz tahta görmüş ve onu yuvarlayarak binanın dışına çıkarmış, sonra da yuvarlamaya devam etmişti - Harvard Yard'dan geçmiş, geçerken de öğrenci adaylarına el sallamış, Harvard Meydanı'ndan geçmiş, Kennedy Caddesi'nden aşağı inmiş ve doğruca binalarının asansörüne girmişti. Sam'e göre iyi bir hırsız olmanın anahtarı her zaman tam bir yüz­süz­lük­tü. Haftanın ilerleyen günlerinde Harvard Coop'tan bir paket çok renkli kuru silme kalemi çaldı. Onları binanın

Marx'ın ona verdiği kocaman paltosunun kocaman cebine girdi ve kapıdan çıkıp gitti.

Uzun bir süre boyunca beyaz tahtaya yazdıkları hiçbir şey onlar için önemli değildi. Daha önce hiç oyun yapmamış olabiliyorlardı. Ofisleri Sam'in zengin oda arkadaşının dairesinde olabiliyordu ama yaptıkları her şeyin bir klasik olabileceğine inanacak kadar gençtiler. Sam'in Sadie'ye sık sık söylediği gibi, "Harika olacağına inanmıyorsan neden bir şey yapasın ki?"

Sam ve Sadie için büyüklüğün farklı anlamlara geldiğini belirtmek gerekir. Basitleştirmek gerekirse: Sam için büyüklük *popüler olmak* demektir. Sadie içinse *sanat*.

Mayıs ayına gelindiğinde, Sam'in çalınan kuru silgi kalemleri çoktan gıcırdamaya ve kurumaya başlamıştı, Sadie bir fikir üzerinde asla uzlaşamayacaklarından ve oyunu yapmak için zamanlarının kalmayacağından endişeleniyordu. Onun bakış açısına göre, zaten inanılmaz, hatta imkânsız derecede sıkışık bir programa sahiptiler.

Gökkuşağı gibi beyin fırtınalarıyla kaplı beyaz tahtanın önünde durdular. "Burada bir şey var, biliyorum," dedi Sam.

"Ya yoksa?" Sadie söyledi.

"O zaman başka bir şey buluruz," dedi Sam. Sadie'ye sırtıttı.

"Bu kadar mutlu olmaya hakkın yok," dedi Sadie.

Sadie bu kararsızlık dönemini stresli olarak yaşarken, Sam hiç de öyle hissetmiyordu. *Bu anın en güzel yanının her şeyin hâlâ mümkün olması olduğunu* düşündü. Ama o zaman Sam de böyle hissedebilirdi. Sam iyi bir sanatçıydı ve ileride iyi bir programcı ve seviye tasarımcısı olacaktı ama unutmayın, daha önce tek bir oyun bile yapmamıştı. Bir oyun yapmak için ne gerektiğini bilen Sadie'ydi -Kötü bir oyun olsa bile.

programlama, motor yapımı ve diğer her şey söz konusu olduğunda ağır işleri üstlendi.

Sam fiziksel olarak sevecen bir insan değildi - hastanede geçirdiği yıllar boyunca çok fazla dokunulmuş olmasıyla ilgili bir şeydi bu. Ama Sadie'nin omuzlarını ellerinin arasına aldı - Sadie ondan bir santim daha uzundu - ve gözlerinin içine baktı. "Sadie," dedi. "Neden bir oyun yapmak istediğimi biliyor musun?"

"Tabii ki. Çünkü aptalca bir şekilde bunun sizi zengin ve ünlü yapacağını düşünüyorsunuz."

"Hayır. Çok basit. İnsanları mutlu edecek bir şey yapmak istiyorum."

Sadie, "Bu çok klişe görünüyor," dedi.

"Öyle olduğunu sanmıyorum. Çocukluğumuzu ve bütün öğleden sonrayı bir oyun dünyasında geçirmenin ne kadar eğlenceli olduğunu hatırlıyor musun?"

"Elbette," dedi Sadie.

"Bazen çok acı çekiyordum. Beni ölmek istemekten alıkoyan tek şey, bedenimi terk edebilmem ve kendime ait olmayan bir dizi sorunla bir süreliğine mükemmel -aslında mükemmelden de iyi- çalışan bir bedende olabilmemdi."

"Sen bir direğin tepesine inemezsin ama Mario inebilir."

"Aynen öyle. Yataktan zar zor kalkabildiğim zamanlarda bile prensesi kurtarabiliyordum. Yani, zengin ve ünlü olmak istiyorum. Bildiğiniz gibi ben dipsiz bir hırs ve ihtiyaç çukuruyum. Ama aynı zamanda tatlı bir şeyler yapmak istiyorum. Bizim gibi çocukların dertlerini bir süreliğine unutmak için oynamak isteyeceği bir şey."

Sadie Sam'in sözlerinden etkilendi - Sam'i tanıdığı yıllar boyunca kendi acısından çok nadiren söz etmişti. "Tamam," dedi. "Tamam."

"Güzel," dedi Sam, sanki bir şeyi halletmişler gibi. "Artık tiyatroya gitmeliyiz."

Amerikan Repertuar Tiyatrosu'nun ana sahnesinde *On İkinci Gece*'nin öğrenci prodüksiyonunda Marx'ı izlemeye gitmek için izin almışlardı. Ana sahnedeki gösteride rol almak büyük bir olaydı. Marx yaz için onlara dairesini ödünç verdiğinden, Sam ikisinin de gitmesinin iyi bir fikir olacağını düşünmüştü.

Sam nedenini bilmeden Sadie ve Marx'ı ayrı tutmaya çalışmıştı. Bu ikisinin de birey olmasıyla ilgili değildi. Ama Sam paranoyaklığa varan bir ketumluk sergileyebilirdi ve bilgi akışını kontrol etmekten hoşlanırdı. Onların notlarını karşılaştırmalarından ve bir şekilde kendisine karşı birleşmelerinden korkuyordu. Bir başka gizli yanı da birbirlerini kendisine *tercih* edeceklerinden korkuyordu - Sam'in tahminine göre herkes Sadie ve Marx'ı seviyordu. Sam'e göre onu sevmek zorunda olanlar dışında hiç kimse onu sevmemişti: annesi (ölmeden önce), büyükanne ve büyükbabası, Sadie (tartışmalı hastane gönüllüsü), Marx (atanmış oda arkadaşı). Ama şimdi, Marx'ın onlara daireyi ödünç vermesiyle, Sadie ve Marx kaçınılmaz olarak birbirlerini tanıyacaklardı. Orsino'nun başrolünü oynayan Marx, Sam'in Sadie'yi gösteriye getirmesini ve daha sonra Marx'ın oyunu izlemek için şehirde bulunan babasıyla birlikte Charles Hotel'de akşam yemeği yemelerini önermişti. "Gelecek hafta buraya taşınıyor," dedi Marx. "Gitmeden önce onunla ekmeğimi bölüşmek istiyorum." Marx yazın büyük bir bölümünü Londra'da bir yatırım bankacılığı firmasında staj yaparak geçirmeyi planlıyordu.

Marx dört yılının üçünde üniversite tiyatrosuna katılmış olsa da oyuncu olmak istemiyordu. Bir aktörün görünüşüne sahipti; 1.80 boyu, geniş omuzları, ince beli ve kıyafetler içinde zarif görünen kalçaları, güçlü çenesi ve

sesi, iyi bir duruşu ve cildi, gür, siyah saçlarından oluşan görkemli bir pompadour'u vardı. Üniversitedeki tiyatro kariyeriyle ilgili bir şikâyeti varsa, o da kendisine hep tahta diktatörler ya da ukala dükler rolünün verilmesiydi. Hayatta Marx hiç de odun ya da ukala değildi. Çabuk gülerdi, sıcak ve enerjikti, şapşallığın sınırlarındaydı ve bu yüzden bu şekilde rol alması, insanların onu bu şekilde görmesi ona garip geliyordu. Kendisiyle ilgili ne olduğunu merak ediyordu. *Hamlet* için düzenlenen bir oyuncu partisinde birkaç cigara içtikten sonra bir yönetmen arkadaşına şöyle sormuştu: "Benim neyim var? Neden bir Hamlet değil de Laertes'im?"

Marx soruyu yönelttiğinde arkadaşısı rahatsız olmuş görünüyordu. "Bu senin kaliten," demişti.

"Peki ya benim kalitem?" Marx ısrar etmişti.

"Karizman ya da onun gibi bir şey."

"Peki ya benim karizmam?"

Arkadaşısı kıkırdamıştı. "Abi, şimdi bana bunu sorma. Çok sarhoşum."

"Ciddiyim," dedi Marx. "Bilmek istiyorum."

Arkadaşısı işaret parmaklarını gözlerinin yan köşelerine koyup genişçe çekti. Asyalı gözleri yapıyordu. Arkadaşısı bu pozu sadece bir saniye verdi ve sonra kayboldu. Arkadaşısı özür dileyerek kıkırdadı. "Affet beni, Marx. Kafam çok güzel. Ne yaptığımı bilmiyorum."

"Hey," dedi Marx. "Bu hiç hoş değil."

"Çok güzelsin," dedi yönetmen Marx'ı dudaklarından öperek.

Ama Marx bir bakıma arkadaşının bu ırkçı jestine minnettardı. Bu onun için açıklayıcı olmuştu. Onunla ilgili anlaşılmaz, erişilmez, gizemli, egzotik şey -duh- onun Asyalılığıydı ve bu kalıcıydı. Ve *üniversite* tiyatrosunda bile Asyalı bir aktörün oynayabileceği çok fazla rol vardı.

Marx'ın annesi Amerika doğumlu bir Koreli, babası ise Japon'du. Annesinin ısrarı üzerine Tokyo'da, dünyanın dört bir yanından gelen çocukların okuduğu uluslararası bir okula gitmişti. Bu okul onu çoğunlukla kendi ülkesindeki ırkçılıktan korumuştı. Yine de Japonların özellikle Korelilere ve genel olarak yabancılara karşı hissettikleri ırkçılığın belli bir miktarının farkındaydı. Örneğin, Tokyo Üniversitesi'nde tekstil tasarımı dersleri veren Koreli Amerikalı annesi Tokyo'da yaşadıkları yıllar boyunca çok az arkadaş edinmişti ama bunun yabancı düşmanlığından mı, annesinin çekingen yapısından mı yoksa kusurlu Japoncasından mı kaynaklandığını bilemiyordu. Ama çoğunlukla Asya'da büyüdüğü için, Asyalıların Amerika'da yaşadığı türden ırkçılıktan tamamen korunmuştu. Harvard'a kadar, Amerika'da -sadece üniversite tiyatrolarında değil- bir Asyalının oynayabileceği çok fazla rol olduğunu fark etmemişti.

O partiden bir hafta sonra Marx ana dalını İngilizce'den (Harvard'ın tiyatro ana dalına en yakın olduğu dönemdi) ekonomiye çevirdi.

Ancak Sam matematiği sevmese de Marx üniversite tiyatrosunu seviyordu. Sevdiği şey sahnede olmak değil, prodüksiyonların kendisiydi. Sanat yapmak amacıyla mucizevi bir şekilde kısa bir süre için bir araya gelen sıkı bir insan grubunun içinde olmanın samimiyetini seviyordu. Bir yapım sona erdiğinde yas tutar, yeni bir yapımda rol aldığı anda ise sevinirdi. Üniversite hayatının kısa mevsimlerine, rol aldığı oyunlar damgasını vurdu. Birinci sınıfta: *Macbeth*, *The Marriage of Bette and Boo*. İkinci yıl: *Mikado*, *Hamlet*. Üçüncü yıl: *Kral Lear*, *Onikinci Gece*.

On İkinci Gece bir gemi kazasıyla başlar, ancak metinsel olarak bu olay sahne dışında gerçekleşir. Ama yönetmen, ki kendisi

Bir öğrenci değil de bir profesyonel olarak, üniversitenin kendisini öğrencilerle çalışmaya ikna etmek için verdiği geniş bütçenin büyük bir kısmını kullanarak gemi enkazını özenle sahnelemeye karar vermişti. Programlanmış lazer ışığı ve dumanın dalgalı katmanları; dalgaların çarpma sesleri, gök gürültüsü ve yağmur; ve hatta seyircilerin nefesini kesen ve sevinçli çocuklar gibi alkışlamalarına neden olan hafif bir soğuk su buğusu. Oyuncular, Jules'un önemseydiği tek şeyin gemi enkazı olduğunu ve *On İkinci Gece* yerine *Fırtına*'yı yönetmeyi dilediğinin açık olduğunu söylediler.

Bu dedikodular hakkında hiçbir şey bilmeyen Sadie gemi enkazı büyüleyiciydi. Sam'in kulağına fısıldadı, "Oyunumuz bir gemi enkazıyla başlamalı. Ya da belki bir fırtınayla." Bunu söylerken bile "gemi enkazı"nın ve bir gemi enkazının gerektirebileceği tüm unsurların oyunun Eylül'e kadar bitmeyebileceği anlamına geldiğini biliyordu.

"Evet," diye fısıldadı Sam. "Bir çocuk denizde kayboldu."

Sadie başını salladı ve fısıldayarak cevap verdi, "Küçük bir kız - belki iki ya da üç yaşında - denizde kayboluyor ve soyadını, telefon numarasını ya da ondan sonra pek çok kelimeyi veya sayıyı bile bilmemesine rağmen ailesine geri dönmek zorunda."

"Neden küçük bir kız?" Sam sordu. "Neden küçük bir oğlan değil?"

"Bilmiyorum. *On İkinci Gece*'de bir kız olduğu için mi?" Sadie söyledi.

Yakınlarda oturan biri onları susturdu.

Sam daha yumuşak bir fısıltıyla, "Karakteri öyle bir tasarlayalım ki cinsiyeti olmasın," dedi. "O yaşta cinsiyetin pek bir önemi yok. Ve bu şekilde her oyuncu onda kendini görebilecek."

Sadie başıyla onayladı. "Harika," dedi Sadie. "Bununla yaşayabilirim."

Marx, oyunun açılış konuşmasını yapmak üzere Orsino rolünde sahneye çıktı: "Eğer müzik aşkın gıdasıysa, çalmaya devam edin." Ama o sırada Sadie ne Marx'a, ne hayırseverlerine ne de oyuna dikkat ediyordu. Yaratacağı fırtınanın hayalini kuruyordu.

-

Gösteriden sonra Marx'ın babasıyla birlikte otelin restoranında akşam yemeğine gittiler. Marx onları "Sam'i zaten tanıyorsun, bu da Sam'in ortağı Sadie Green," diye tanıştırdı. "Video oyununun yapımcılığını üstlendiğim kişiler onlar."

Sam, Sadie'ye Marx'ın oyunda yapımcı olacağından hiç söz etmemişti; tabii ki oyunun henüz ne bir adı ne de tek bir satır kodu vardı. Sadie, Sam'in mantığını sezmişti - Marx onlara daireyi veriyordu ve daire kesinlikle bir tür sermaye yatırımıydı. Yine de Sam'le bu konuyu hiç konuşmamış olmalarına içerledi ve sonraki birkaç dakika boyunca konuşmaya konsantre olamadı.

Ryu Watanabe, oğlunun oynadığı oyunla ilgilendiğinden çok daha fazla yeni ortaya çıkan oyunla ilgilenmeye başlayacaktı. Marx'ın doğduğu sıralarda, Princeton mezunu bir ekonomist olan Watanabe-san, zengin olmak için akademik dünyayı terk etmişti. Başarılı da olmuştu. Portföyünde bir marketler zinciri, orta ölçekli bir cep telefonu şirketi ve çeşitli başka uluslararası yatırımlar vardı. Onlara 1970'lerde Nintendo'ya yatırım yapma fırsatını erken kaçırdığı için pişman olduğunu söyledi. Watanabe-san kendini küçümseyen bir kahkaha atarak, "Onlar sadece bir oyun kartı şirketi," dedi. "Hanafuda. Teyzeler ve küçük çocuklar için, bilirsiniz?" Nintendo'nun en başarılı ürünü

Donkey Kong'u yapmadan önce gerçekten de bir deste hanafuda iskambil kağıdı vardı.

"Hanafuda nedir?" Sam sordu.

"Plastik kartlar. Oldukça küçük ve kalın, üzerinde çiçekler ve doğa manzaraları var," dedi Watanabe-san.

"Oh!" Sam dedi ki. "Bunları biliyorum! Büyükannemle oynardık ama onlara hanafuda demezdik. Sanırım oynadığımız oyunun adı Stop-Go'ydu?"

"Evet," dedi Watanabe-san. "Japonya'da çoğu insanın hanafuda ile oynadığı oyuna Koi Koi denir, yani..."

"Gel gel," diye söze girdi Marx.

"Aferin oğlum," dedi Watanabe-san. "Tüm Japoncanı unutmamışsın."

"Bu çok komik," dedi Sam. "Ben hep oyunun Korece olduğunu sanırdım." Sadie'ye döndü. "Bong Cha'nın hastaneye getirdiği şu küçük çiçek kartlarını hatırlıyor musun?"

"Evet," dedi, dikkati dağılmıştı. Hâlâ Marx'ı ve yapımcı kredisini düşünüyordu, bu yüzden neye evet dediğini bile bilmiyordu. Konuyu değiştirmeye karar verdi. Marx'ın babasına döndü. "Bay Watanabe, oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?"

"Fırtına," dedi Watanabe-san, "müthişti."

"Dükten çok daha iyiydi," dedi Marx.

"Ben de çok sevdim," dedi Sadie.

"Bana çocukluğumu hatırlattı," dedi Watanabe-san. "Ben burada Marx gibi değilim. Ben bir şehir çocuğu değilim. Japonya'nın batı kıyısında küçük bir kasabada doğdum ve her yıl, her zaman yaz aylarında gelen büyük yağmurları beklerdik. Çocukken en büyük korkum, benim ya da küçük bir balıkçı teknesi filosuna sahip olan babamın denize sürüklenmesiydi."

Sadie başını salladı ve Sam'le bakıştı.

"Ne komplosu bu?" Watanabe-san gülümseyerek konuştu. "Şey," Sam dedi. "Bu nasıl bizim oyun başlar, Aslında."

"Bir çocuk denize sürüklendi," dedi Sadie. Bunu söyledikten sonra, bunu yapmak zorunda olduğunu biliyordu. "Ve oyunun geri kalanı çocuğun eve nasıl döneceği ile ilgilidir."

"Evet." Watanabe-san başını salladı. "Bu klasik bir hikâye." Sam, bir kadınla bir erkek arasındaki ilişkiyi anlattığında Marx ve babası arasında gerginlik olduğunu, Watanabe-san'ın Marx'a karşı talepkâr, hatta bazen aşağılayıcı davrandığını söylemişti. Sadie buna dair hiçbir kanıt görmemişti. Marx'ın babasını zeki, ilginç ve ilgili buluyordu.

Diğer insanların ebeveynleri çoğu zaman bir zevktir.

-

Ertesi gün Sam, Sadie'nin toplanmasına yardım etti. Sadie para biriktirmek için Marx'ın odasında yaşayacak ve onun dairesini kiraya verecekti. "Sanat eserlerini depoya mı koyacaksın?" Sam sordu. Ne zaman Sadie'nin odasına girse, Sadie'nin sanatını rahatlatıcı, Sadie'nin bir uzantısı olarak görüyordu: Hokusai dalgası, Duane Hanson "Turistler", Sam Masur labirenti.

Sadie toplanmayı bıraktı ve elleri kalçalarında, Hokusai dalgasının önünde durdu. Bu işe başladıklarından beri geçen üç saat içinde Sam, Sadie'nin harika bir insan olmasına rağmen berbat bir bavulcu olduğunu fark etmişti. Her karar uzun uzun düşünmeyi gerektiriyordu -hangi giysiler? Hangi kablolar? Hangi bilgisayar donanımı? Nispeten küçük kitaplığını gözden geçirmek doksan dakika sürmüştü: Sam nihayet bu yaz *Kaos'u* okumaya vakit bulabileceğini düşünüyor muydu? Sam onu okumak istiyor muydu? Oh,

çoktan okumuştı. O zaman kitabı almalıydı, tabii Sam'de bir kopyası yoksa, bu durumda onunkini okuyup kendininkini saklayabilirdi. Ve

Sonra *Zamanın Kısa Tarihi'ni* eline alır ve kapağını sevgiyle okşardı. *Belki bu yaz tekrar okurum?* Ve sonra, *Hackers. Bunu okudun mu Sam? Çok güzeldir. Hackers'da Williams'larla ilgili koca bir bölüm var. Sierra oyunlarını biliyor musun?* King's Quest. Leisure Suit Larry. *O oyunlara bayılırdık.* Sam her şeyi alsaydı daha kolay olurdu diye düşünmeye başlamıştı.

"Sadie," dedi Sam nazikçe. "Sanat eserlerini alabilirsin. biliyor musun? Marx onu asmana aldırılmaz."

Sadie Hokusai dalgasına bakmaya devam etti.

"Sadie," diye tekrarladı Sam.

"Sam, şuna bak." Onu biraz iterek kendisiyle aynı bakış açısına sahip olmasını sağladı. "Oyun böyle görünmeli."

Sadie'nin duvarındaki Hokusai baskısı Metropolitan Sanat Müzesi'nden bir sergi posteriydi ve *Kanagawa'daki Büyük Dalga* olarak tanımlanmıştı. (Japonca'da başlık çok daha uğursuz, "*Kanagawa Dalgası Altında*" gibi bir şey). *Büyük Dalga*, tartışmasız dünyanın en ünlü Japon sanat eseridir ve 1990'larda, Sam'i her zaman çok soğuk bırakan Magic Eye baskılarından sadece biraz daha az yaygın olan, kesinlikle bir MIT öğrenci evi zımbasıydı. *Büyük Dalga*, çerçevedeki diğer unsurları, üç balıkçı teknesini ve bir dağı cüceleştiren devasa bir dalgayı tasvir ediyor. Stil, kiraz ağacından bir bloğa oyulmak ve sonsuz sayıda çoğaltılmak üzere tasarlandığı gerçeğine uygun olarak temiz ve grafiktir.

Sadie, bir video oyunu yapmanın anahtarının sınırlı kaynakları, sınırlamaları stilin bir parçası haline getirmektir. (*Solution'ı* siyah-beyaz yapmasının nedeni de buydu.) Baskının 1830'larda yeniden üretilebilir olmasıyla aynı nedenden ötürü (sınırlı paleti ve

biçim dilinin aldatıcı basitliği), Sadie bu görünümü bilgisayar grafiklerinde de yeniden yaratabileceğini biliyordu.

Sam Hokusai dalgasını düşündü. Geri çekildi, gözlüklerini temizledi ve sonra biraz daha düşündü. "Anlıyorum," dedi. İşbirliğinde sürekli olarak birbirlerini anladıkları, neredeyse her konuda hızla fikir birliğine vardıkları o nadir andaydılar. "Çocuk Marx'ın babası gibi Japon mu?"

"Hayır," dedi Sadie. "Açıkça değil. Ya da belki bu doğru kelime değil. Açıkça değil. Üzerinde durduğumuz gibi değil. Ama bir bakıma, çocuğun nereli olduğu önemli değil - sözel değiller, değil mi? Çok fazla konuşamazlar ya da okuyamazlar. Kendi dilleri yabancı bir dildir. Dolayısıyla, oyuncu zaten bilmeyecektir."

Yine de dünyayı Hokusai'den sonra şekillendirme kararı her şeyi Japon yönüne itti. "Çocukları" için karakter tasarımları geliştirirken kendilerini tekrar tekrar Japon referanslarına yönelmiş buldular: Yoshitomo Nara'nın aldatıcı derecede masum resimleri; *Kiki's Delivery Service* ve *Princess Mononoke* gibi Miyazaki animeleri; *Akira* ve *Ghost in the Shell* gibi Sam'in de sevdiği daha yetişkin animeleri; ve tabii ki Hokusai'nin ilki *The Great Wave* olan *Thirty-Six Views of Mount Fuji* serisi.

Yıl 1996'ydı ve "kendine mal etme" kelimesi ikisinin de aklına hiç gelmemişti. Bu referanslara çekildiler çünkü onları sevdiler ve ilham verici buldular. Başka bir kültürden çalmaya çalışmıyorlardı, gerçi muhtemelen yaptıkları da buydu.

DüşünmekMazer içinde a 2017 röportaj ile
Kotaku,

Nintendo Switch portunun yirminci yılını kutluyor

Orijinal *Ichigo*'nun:

KOTAKU: Orijinal *Ichigo*'nun grafiksel açıdan şimdiye kadar yapılmış en güzel düşük bütçeli oyunlardan biri olduğu söyleniyor, ancak eleştirmenler onu kendine mal etmekle de suçluyor. Buna nasıl yanıt veriyorsunuz?

MAZER: Buna yanıt vermiyorum.

KOTAKU: Tamam... Ama şimdi yapıyor olsaydınız aynı oyunu yapar mıydınız?

MAZER: Hayır, çünkü o zaman olduğumdan daha farklı bir insanım.

KOTAKU: Bariz Japon referansları açısından demek istiyorum. Ichigo, Yoshitomo Nara'nın çizebileceği bir karakter gibi görünüyor. Dünya tasarımı Hokusai'ye benziyor, Murakami'ye benzeyen Undead seviyesi hariç. Müzikler Toshiro Mayuzumi gibi...

Sadie ve benim yaptığımız oyun için özür dilemeyeceğim. [Birçok referansımız vardı - Dickens, Shakespeare, Homeros, İncil, Philip Glass, Chuck Close, Escher. [Peki temellük etmenin alternatifi nedir?

KOTAKU: Bilmiyorum.

MAZER: Kendine mal etmenin alternatifi, sanatçıların sadece kendi kültürlerine referans verdiği bir dünyadır.

KOTAKU: Bu meseleyi çok basite indirgemek olur.

MAZER: Kendine mal etmenin alternatifi, beyaz Avrupalıların beyaz Avrupalılar hakkında sanat yaptığı, içinde sadece beyaz Avrupalı referansların olduğu bir dünyadır. Afrika, Asya, Latin ya da istediğiniz herhangi bir kültürü Avrupa ile değiştirin. Herkesin kendine ait olmayan herhangi bir kültür ya da deneyime karşı kör ve sağır olduğu bir dünya. Bu dünyadan nefret ediyorum,

Sen istemiyor musun? O dünyadan dehşete düşüyorum ve o dünyada yaşamak istemiyorum ve melez bir insan olarak kelimenin tam anlamıyla o dünyada yokum. Çok az tanıdığım babam Yahudi'ydi. Annem Amerika doğumlu bir Koreliydi. Los Angeles, Koreatown'da Koreli göçmen büyükanne ve büyükbabam tarafından büyütüldüm. Her melez insanın size söyleyeceği gibi, iki şeyin yarısı olmak hiçbir şeyin tamamı olmamak demektir. Ve bu arada, Yahudilik ya da Korelilik referanslarına sahip değilim ya da bu referanslar hakkında özellikle zengin bir anlayışa sahip değilim çünkü ben de o şeylerden biriyim. Ama Ichigo Koreli olsaydı, bu senin için bir sorun olmazdı sanırım?

-

Sam ve annesi Anna Lee, 1984 yılının Temmuz ayında Los Angeles'a geldiler. Olimpiyatların yazıydı, elli yıl sonra Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılacak ilk Yaz Olimpiyatlarıydı. Umutlu ve manik bir hava vardı. Los Angeles, özellikle de uzaktan bakıldığında, güzel bir şehir değildi, ama sadece iki haftalığına da olsa kendini güzel bulabilirdi. Ne de olsa güzellik, neredeyse her zaman bir açığı ve kararlılık meselesidir. Kentsel yenileme projeleri o kadar çılgınca gerçekleştiriliyordu ki, hızlandırılmış fotoğrafçılık gibi görünüyordu. Stadyumlar inşa edildi, oteller yenilendi, eskimiş binalar patlatıldı, bitki örtüsü dikildi, daha az çekici yerli bitki örtüsü kaldırıldı, yollar asfaltlandı, otobüs güzergahları eklendi, üniformalar oluşturuldu, müzisyenler işe alındı, dansçılar işe alındı, logo alacak herhangi bir yüzeye kurumsal sponsorlar yapıştırıldı, grafitiler boyandı, evsizler gizlice yeniden yerleştirildi, çakallara ötenazi uygulandı, rüşvetler ödendi; ırk ve sınıfla ilgili daha derin ayrılıklar anlık olarak

masaya yatırıldı çünkü şirket geliyordu!

Los Angeles kendini geleceğin parlak, modern ve parti vermeyi bilen bir şehri olarak yeniden keşfetmişti. Sam, çocukluğun narsisizmiyle, "iyileştirmelerin" kendisinin ve Anna'nın yararına yapıldığını hisseder ve Los Angeles'taki o ilk ayları ve şehrin kırmızı halısını sadece onun için serdiğini düşündüğünde her zaman bir şefkat hissederdi.

Anna'nın anne ve babası Dong Hyun ve Bong Cha Lee ile birlikte, hipster bölgesi olmaktan henüz yirmi yıl uzak olan Echo Park'taki sarı Craftsman tarzı evlerinde kaldılar. Dong Hyun ve Bong Cha uyanık oldukları saatlerin çoğunu yakınlardaki Koreatown'da kendi adlarını taşıyan pizzacılarında geçiriyorlardı ve Sam de o yazın çoğunu orada geçirecekti. Anna Sam'e K-town'dan bahsetmişti ama Sam'in K-town'ın gerçekte ne kadar büyük olduğu hakkında hiçbir fikri yoktu. New York'taki Çin Mahallesi gibi, eczacılar, hediyelik eşya dükkanları ve restoranlardan oluşan birkaç blokluk bir yer ya da annesiyle birlikte bazen bir gösteriden sonra bulgogi ve banchan yemek için gittikleri Manhattan'ın Kore restoranları sırası olan Otuz İkinci Cadde gibi bir yer olacağını düşünmüştü. Los Angeles'taki K-town çok büyüktü. Şehrin tam merkezinde kilometrelerce Koreli insan ve eşya vardı. Reklam panolarında Koreli yüzler vardı ve bu Koreli yüzler ünlülerdi ve Sam bu ünlülerin kim olduğunu bilmese bile Koreli ünlüler *olabileceğini* bilmiyordu. Tüm vitrinlerde kabarcıklı Korece yazılar vardı, İngilizceden çok Korece yazılar. Hangul okumuyorsanız, K-town'da okuma yazma bilmeyen biriymisiniz demektir. Kore kitapçıları, gelinlik salonları ve beyazlar kadar büyük marketler vardı - devasa, tek tek paketlenmiş Asya armutları ve aile boyu kimchi kavanozları satan marketler ve dokusuz cilt vaat eden binlerce Kore güzellik ürünü ve kalın ciltsiz kağıtlar

ciltler dolusu floresan ve pastel renkli manhwa. Yıl boyunca her gün farklı bir barbeküde yemek yemeye yetecek kadar Kore barbeküsü vardı. Bong Cha'nın antenine gelen iki Kore televizyon kanalı bile vardı. Ve evet, insanlar vardı. Sam daha önce hiç bu kadar çok Asyalı insanı bir arada görmemişti. Onları görünce dünyayı ve içindeki insanların kim olduğunu tamamen yanlış anlayıp anlamadığını merak etti. Belki de tüm dünya Asyalıydı?

Sam için şaşırtıcı olan ve Sadie'yle birlikte yapacağı oyunların teması haline gelen şey, dünyanın ne kadar hızlı değişebileceğiydi. Bulunduğunuz yere bağlı olarak benlik duygunuz nasıl değişebiliyordu. Sadie'nin *Wired'a* verdiği bir röportajda belirttiği gibi, "Oyun karakteri de benlik gibi bağlamsaldır." Koreatown'da kimse Sam'in Koreli olduğunu düşünmemişti. Manhattan'da hiç kimse onun beyaz olduğunu düşünmemişti. Los Angeles'ta o "beyaz kuzen "di. New York'ta ise "küçük Çinli çocuk "tu. Yine de K-town'da kendini daha önce hiç olmadığı kadar Koreli hissediyordu. Ya da daha ince bir nokta koymak gerekirse, Koreli olduğu gerçeğinin daha fazla farkında olduğunu ve bunun kendisi hakkında ille de olumsuz ya da tarafsız bir gerçek olmadığını hissetti. Bu farkındalık onu duraklattı: belki de komik görünümlü melez bir çocuk dünyanın sadece çevresinde değil, merkezinde de var olabilirdi.

Los Angeles'ta Sam'in birdenbire büyükanne ve büyükbabaları, teyzeleri, amcaları, kuzenleri oldu ve hepsi de Anna ve kendisinin hayatlarının dramına yatırım yaptı. Anna ve Sam nerede yaşayacaktı? Kiliseye nerede gideceklerdi? Sam Kore okuluna kayıt yaptıracak mıydı? Anna bir televizyon programında rol alacak mıydı? New York'u neden terk etmişti? Tüm bu konular ailenin üzerinde memnuniyetle duruyordu. Annesine bir ünlü gibi davranılıyordu. O, beyazlar arasında başarılı olmuş Koreli bir kızdı. *A Chorus Line*'da oynamıştı. Broadway'de! Onun

Büyükannesi Bong Cha onun üzerine titrer, Kore kart oyunu Stop-Go oynarlar, ona mandu yedirir ve annesine onu kiliseye götürmesi için yalvarırdı. "Ama o Tanrı'sız büyüyecek Anna. Kaybolmuş olarak büyüyecek," dedi Bong Cha.

"Sam çok ruhani biri," dedi Anna. "Her zaman evren hakkında konuşuruz."

"Ah, Anna," dedi Bong Cha.

O yaz Sam'in en büyük ruhani deneyimi büyükanne ve büyükbabasının pizzacısındaki *Donkey Kong* makinesiydi. Makine, 80'lerin başındaki atari oyunu çılgınlığı sırasında Dong Hyun'un promosyon fikriydi. Makine geldiğinde, kartpostallar göndermişti:

DONG & BONG'S DONKEY KONG'U ALIYOR. AİLELER, GELİN HEM YİYİN HEM OYNAYIN! ÜNLÜ, NEW YORK USULÜ PİZALARIMIZDAN BİR TANE ALIN! BİR OYUN BEDAVA

ABD! Kartpostalda, Bong Cha'nın çizdiği, havaya pizza hamuru fırlatan Donkey Kong'un Nintendo lisanslı olmayan bir resmi vardı. Dong Hyun 1972'de restorana adını verirken, kendisinin ve eşinin son derece sıradan ve saygın Korece isimlerinden Hyun ve Cha'yı çıkardığınızda Dong ve Bong'un beyazlar için kulağa komik geldiğini biliyordu. *Donkey Kong* promosyonunun isimlerinin komik özelliklerinden daha fazla yararlanacağını ve K-town'ın ötesinden bile -yani iyi beyaz insanlardan- müşteri çekeceğini umuyordu. Bir süreliğine öyle de oldu.

Sam Los Angeles'a vardığında, arcade çılgınlığı geçmişti ve neredeyse hiç kimse Dong Hyun'un makinesini oynamak için onunla yarışmamıştı. Dong Hyun makinenin serbest bırakma tuşunu çevirirdi, böylece Sam istediği kadar oynayabilirdi. Sam, büyükanne ve büyükbabasının pizza salonunda *Donkey Kong* oynarken üzerine bir huzur geldiğini hissetti. Küçük Japon İtalyan tesisatçının zıplamalarını zamanlayabildiğinde ve merdivenleri doğru hızda çıkabildiğinde, sanki

Eğer evren düzene sokulabilseydi. Sanki mükemmel bir zamanlama elde etmek mümkünmüş gibi geldi. Eşzamanlılık gibi hissettirdi. Bir kadının Amsterdam Caddesi'ndeki bir apartmandan atlayıp annesinin ve kendisinin ayaklarının dibine düştüğü o soğuk kış gecesinin tam tersi gibiydi. O kadın, yüzü, boynunun bir şemsiyenin sapı gibi korkunç açısı, annesinin tanıdık sümbülteber parfümüyle karışan kanının topraksı, bakır kokusu - neredeyse her gece rüyalarında ona göründü. Bir ambulansla götürüldükten sonra ona ne olduğunu merak ediyordu. Adının ne olduğunu merak ediyordu. Anna'ya ondan hiç bahsetmemişti. New York'tan ayrılmalarının nedeninin o kadın olduğunu biliyordu. "Kaliforniya'da," diye söz vermişti annesi, "başımıza bir daha asla kötü bir şey gelmeyecek."

Sam, Mary Lou Retton'ın kadınlar tüm dallarda altın madalya kazandığı gün on yaşına girdi. Büyükannesi ve büyükbabasının onun için verdiği partide televizyon açık ama sesi kapalı bırakılmıştı, böylece insanlar Mary Lou'yu izlerken Sam'i kutlayabileceklerdi. Herkesin gözünün televizyonda olması Sam için önemli değildi; o da Mary Lou'nun kazanıp kazanmayacağını bilmek istiyordu. Sam on mum üfledi ve uzaktan Mary Lou Retton'un yer gösterisinde tam 10 puan aldığını gördü. Neredeyse, tam o anda on mumu üfleyerek Mary Lou Retton'un 10 tam puan almasına neden olmuş gibi hissediyordu. Evrenin bir Rube Goldberg makinesi olduğunu hayal etti. Eğer sadece dokuz mum üflemiş olsaydı, belki de Romanyalı kız kazanacaktı.

Ertesi gün Sam ve Anna öğle yemeğine yalnız gittiler. Sam'e, baş başa kalmalarının üzerinden yıllar geçmiş gibi geliyordu ve henüz on yaşındayken bile, terk edilmiş Manhattan Vadisi'ndeki demiryolu dairesine, Çin yemeklerine ve birlikte yaşadıkları hayata karşı elle tutulur bir nostalji hissediyordu.

geride bırakmıştı. Yakındaki bir masada, takım elbiseli iki adam yüksek sesle jimnastik finalini tartışıyordu.

"Ruslar boykot etmeseydi asla kazanamazdı," diye ısrar etti adam. "Eğer en iyi oyuncular orada değilse bu bir zafer sayılmaz."

Sam annesine yüksek sesli adamın haklı olduğunu düşünüp düşünmediğini sordu.

"Hmm." Anna buzlu çayını yudumladı ve sonra çenesini ellerinin arasına aldı, Sam bunu onun felsefe yapma hareketi olarak tanımayı öğrenmişti. Anna çok iyi bir konuşmacıydı ve annesiyle dünyayı ve gizemlerini tartışmak genç Sam'in hayatındaki en derin zevklerden biriydi. Hiç kimse onu ve sorularını onun kadar ciddiye almazdı. "Söyledikleri doğru olsa bile, bence bu yine de bir zafer," dedi. "Çünkü o gün, bu özel insan grubuyla kazandı. Diğer yarışmacılar orada olsaydı başka neler olabileceğini asla bilemeyiz. Rus kızlar kazanabilirdi ya da jet-lag olmuş ve tıkanmış olabilirlerdi." Anna omuz silkti. "Ve bu her oyunun gerçeğidir - sadece oynandığı anda var olabilir. Oyuncu olmak da aynı şey. Sonunda bilebileceğimiz tek şey, bildiğimiz tek dünyada oynanan oyundur."

Sam patates kızartmasını düşündü. "Başka dünyalar da var mı?"

"Bence muhtemelen vardır," dedi Anna. "Ama elimde kesin bir kanıt yok."

"Başka bir dünyada, belki Mary Lou altın madalya kazanamaz. Belki de dereceye bile giremez?"

"Belki."

"Mary Lou'yu sevdim," dedi Sam. "Ç a l ı ş k a n birine benziyor."

"Evet, ama tüm o kızların çok çalıştığını hayal ediyorum. Kazanamayanlar bile."

"Boyunun sadece 1.80 olduğunu biliyor muydun? Benden sadece 5 santim daha uzun."

"Sam, Mary Lou Retton'a aşık mısın?" "Hayır," dedi Sam. "Bir gerçeği ifade ediyordum."

"Senden sadece altı yaş büyük." "Anne, iğrençleşme."

"Şu anda büyük bir yaş farkı gibi görünüyor ama birkaç yıl içinde öyle olmayacak."

O anda takım elbiseli adamlardan biri masalarına yaklaştı. "Anna?" Yüksek sesli adamdı bu.

Anna döndü. "Oh merhaba," dedi.

"Sen olduğunu sanmıştım," dedi gür sesli adam. "İyi görünüyorsun."

"George, nasılsın?" Anna söyledi.

Yüksek sesli adam Sam'e doğru döndü. "Merhaba Sam."

Sam adamın tanıdık olduğunu biliyordu ama yarım saniye boyunca onu tam olarak çıkaramadı. Onu son gördüğünden bu yana üç yıl geçmişti, on yaşında biri için bir ömür. Sonra George'un kim olduğunu hatırladı. "Merhaba George," dedi Sam. George Sam'in elini rahat ve profesyonel bir şekilde sıktı.

"Los Angeles'ta olduğunu bilmiyordum," dedi George.

"Daha yeni geldik," dedi Anna. "Yerleştikten sonra seni aramayı planlıyordum."

"Yani bu kalıcı bir şey mi?" George söyledi.

"Evet, sanırım öyle," dedi Anna. "Menajerim yıllardır pilot sezonuna gelmem için bana yalvarıyor."

George, "Pilot sezonu ilkbaharda açılıyor," dedi.

"Evet," dedi Anna. "Elbette, bunu biliyorum. Ama Sam'in okul yılı bitene kadar beklemek zorundaydım, bu yüzden şimdi buradayız ve gelecek yıl için hazır olacağım."

George başını salladı. "Pekala. Seni görmek güzeldi, Anna." George uzaklaşmaya başladı ve sonra dönüp masaya doğru yürüdü. "Sam," dedi George, "eğer vaktin varsa, öğle yemeği yememizi çok isterim. Sen günü söyle, asistanım Bayan Elliot ayarlasın."

Sam, babası George Masur'la, Los Angeles'ın kulağa olduğundan daha havalı gelen o hoş ve çürümeye yüz tutmuş mekânlarından biri olan La Scala'da tanışmıştı. George'la daha önce sadece yarım düzine kez karşılaşmıştı, o da genellikle George iş için New York'a geldiğinde. Bu durumlarda birlikte New York'ta turistlerin ya da boşanmış babaların yaptığı şeyleri yaparlardı: FAO Schwarz, Plaza'da ikinci çayı, Bronx Hayvanat Bahçesi, Manhattan Çocuk Müzesi, Rockettes, vs. Bu etkinlikler onları birbirlerine bağlamamıştı ve Sam de George ile arasında anlamlı bir bağ hissetmiyordu. Örneğin ona baba demiyordu; George diyordu. George'u düşündüğünde, onu annesinin bir zamanlar seks yaptığı bir kişi olarak düşünüyordu, ancak Sam on yaşında seksin mekaniğini tam olarak bilmiyordu.

Sam, George'un William Morris Ajansı'nın bir temsilcisi olduğunu ve William Morris Ajansı'nın annesini temsil eden ajans olmadığını biliyordu. George'un *Flower Drum Song'un* yeniden sahnelenmesinden sonra kulise gelip annesine "I Enjoy Being a Girl" yorumunun oyundaki en iyi şey olduğunu söylediğini biliyordu. George ve annesinin yaklaşık altı hafta çıktıklarını ve annesinin belirsiz nedenlerle bu ilişkiyi bitirdiğini biliyordu. Bundan altı hafta sonra annesinin hamile olduğunu anladığını biliyordu. Annesinin kürtaj yaptırmayı düşündüğünü ve kürtajın ne olduğunu biliyordu. George'la evlenmeyi hiç istemediğini biliyordu. George'a hamileliğini söylediğinde, George'un ona 10.000 dolarlık bir çek yazdığını biliyordu, ama George'dan hiç para istememişti.

biliyordu. Paranın Sam'in üniversitesi için bir vakıf fonuna yatırıldığını ve George'un o zamandan beri fona herhangi bir katkıda bulunmadığını biliyordu. Sam bunları çoğunlukla Anna'nın oyunculuk sınıfından arkadaşı Gary'den öğrenmişti. Gary, Anna çalışmak zorunda kaldığında bazen ona bakıcılık yapıyordu ve son derece konuşkandı.

George ince, yazlık yün bir takım giyiyordu.

-Sam onun her zaman takım elbise giydiğini düşünürdü. Sam'e sıkması için elini uzattı. "Merhaba Sam. Bu toplantıya zaman ayırdığın için teşekkürler," dedi George.

"Bir şey değil," dedi Sam.

"Bunu gerçekleştirebildiğimiz için çok mutluyum."

Sam, George'a ne sipariş etmesi gerektiğini sordu ve George, Sam'in sulu bulacağı "meşhur doğranmış salatayı" önerdi. Olimpiyatlardan, K-town'daki aileden, New York ve Los Angeles'ta yaşamak arasındaki farklardan konuştular.

"Biliyorsun," dedi George, "ben Yahudiyim, bu da senin de kısmen Yahudi olduğun anlamına geliyor."

"Öyle mi?" Sam söyledi.

"Öyle görünmediğini biliyorum ama sen benim yarımısın."

Sam başını salladı.

"Birbirimizi bu kadar az görmemiz benim tercihim değildi, biliyorsun."

Sam tekrar başını salladı.

"Bunun Anna'nın suçu olduğunu söylemiyorum ama annen işleri her zaman kolaylaştırmıyor. Hamileyken ondan buraya taşınmasını istediğimi biliyor muydun? Reddetti. Los Angeles'ta bir çocuk yetiştiremeyeceğini söyledi. Ve şimdi burada." George omuz silkti. "İnsanlardan daha komik ne olabilir, değil mi?" Beklentiyle Sam'e baktı.

"İnsanlar," dedi Sam, sesi altmış yaşında bir adam gibi çıkıyordu.

George'un aradığı yanıt gibi görünüyordu.

"İnsanlar haklı. Malibu'da bir evim var," dedi George. "Bir ara Bu'ya gelmek ister misin?"

Sam, Malibu'ya gitmek için özel bir istek duymamasına rağmen kibarca, "Evet," dedi. "...Bu'ya gitmek uzun zaman alır."

"O kadar uzun değil. Belki kız arkadaşım ile tanışmak istersin? Çok hoş bir kadındır. Bunu övünmek için değil, size bir resim çizmek için söylüyorum. İnsanlar için bazı şeyleri görsel hale getirmek önemlidir. Eğer bunu yapabilirsen, oyunun önüne geçersin, Sam oğlum. Ama evet, kız arkadaşım çok çekici bir kadın. James Bond filmlerini bilir misin? Son filmde Bond'un ikinci sekreteriydi. Bazı insanlar bir Bond filmde sekreteri oynamanın Bond kızı olmakla aynı şey olmadığını söylüyor ama bence öyle." Sam'e baktı. "Sen ne düşünüyorsun?"

"Hmm," dedi Sam. "Bu konuda gerçekten bir fikrim yok."

George bir onay işareti yaptı ve garson hesabı getirdi. Hesabı ödedi ve Sam'in elini tekrar sıktı. George Sam'e bir kartvizit uzattı: GEORGE MASUR, SİNEMA YETENEK AJANSI, WILLIAM MORRIS AJANSI.

"Bir şeye ihtiyacın olursa bu numarayı arayabilirsin. Bayan Elliot cevap verecektir, ancak beni nerede bulacağını her zaman bilir ve beni bulamazsa, bana mesajı iletir."

Dışarı çıktılar. Bong Cha'nın Sam'i alması gereken saatten birkaç dakika uzaktaydılar.

George saatine baktı.

"Beklemek zorunda değilsin," dedi

Sam. "Hayır, sorun değil."

"Ben her z a m a n yalnızım." Sam bu sözlerle annesine üstü kapalı bir hakarete bulunmuş olabileceğini fark etti

Açıklama. "Yani, her zaman değil."

Saat tam birde, Bong Cha kaldırıma yanaştı ve bordo renkli MG'sini arabanın uzunluğundan ancak yarım adım daha uzun bir boşluğa özenle sıkıştırdı. Bong Cha muhteşem ve agresif bir sürücüydü. Dong Hyun'la birlikte Los Angeles'a ilk geldiklerinde yerel bir nakliye şirketinde şoförlük yapmıştı ve aile içinde efsanevi paralel park yetenekleriyle tanınıyordu. Sam onun *Tetris* oynar gibi araba kullandığını söylerdi.

Sam arabaya binerken George'a el salladı. "Güle güle, George."

"Güle güle Sam."

Sam kapıyı kapattı. Bong Cha kocasının hediyesi olan bir başörtüsü ve profesyonel sürücü eldivenleri giymişti ve arabasının içi her zamanki gibi tertemizdi. Sürücü koltuğunun üzerinde masaj yaptığı ya da kan dolaşımını hızlandırdığı söylenen ahşap boncuklar vardı; zeki misafirperver kedi Maneki Neko arka camdan el sallıyordu; dikiz aynasında Meryem Ana şeklinde bir oda spreyi asılıydı. Kokusu çoktan solmuştu ama bir zamanlar çam çamı olduğunu gösteren bir etiket vardı. Sam'in sık sık söylediği gibi, "Büyükanнемle bir arabada olmak, onun hakkında bilmeniz gereken her şeyi bilmek demektir."

"Annen söyleme diyor. Ama ben ondan hoşlanmıyorum," dedi Bong Cha.

"Onu Malibu'da ziyaret edebileceğimi söyledi."

"Malibu," dedi Bong Cha, sanki bu kelime ona iğrenç geliyormuş gibi. "Annen çok güzel ve yetenekli. Ama erkekler konusunda berbat bir zevki var."

"Ama," dedi Sam, "George onun yarısı olduğumu söyledi. Ve eğer ben onun yarısıysam..."

Bong Cha onun hatasını yakaladı. "Sen yüzde yüz mükemmelsin, sevdiğim iyi Koreli çocuksun."

Kırmızı ışıktaki Bong Cha Sam'in başını okşadı, sonra onu önce alnından, sonra da lezzetli, yuvarlak, Buda yanaklarından öptü ve Sam onun yalanını tartışmadan kabul etti.

Temmuz ayının ilk haftasında Marx, Sam'e bir e-posta göndererek stajdan erken döneceğini söyledi: *Zindan Ustası Masur, bu Cumartesi Londra'dan dönüyorum. Staj tam bir fiyaskoydu, daha sonra açıklayacağım. Siz ve Bayan Green için uygunsa kanepede yatmak istiyorum. İhtiyacınız olan ayak işlerini de yapabilir ve "yapımcı" rolümle size yardımcı olabilirim. Babam ikinizden oldukça etkilendi. Oyunun nasıl gittiğini görmek için sabırsızlanıyorum. Henüz bir ismi var mı? Marx, Seviye 9 Paladin*

Sam, Sadie'ye Marx'ın Cumartesi günü döneceğini bildirdiğinde, Sadie hiç memnun olmadı. "Ona gelmemesini söyleyemez misin?" dedi Sadie.

"Yapamam," dedi Sam. "Burası *onun* dairesi."

"Biliyorum," dedi Sadie. "Bu yüzden yapımcı kredisi alıyor. Eğer bizimle kalırsa, bu artık ona kredi vermek zorunda *olmadığımız* anlamına mı geliyor?"

"Hayır," dedi Sam.

Sadie, "Sonunda iyi bir çalışma ritmi yakaladık," dedi.

"Marx harika biri," dedi Sam. "Eğer buradaysa bize yardım edebilir."

"*Neyle?*" dedi Sadie. Sadie'nin bildiği kadarıyla, Marx çok çeşitli ilgi alanları olan yakışıklı ve zengin bir çocuktur

ve çok az becerisi vardı. Liseye gittiği Crossroads'ta erkek sınıf arkadaşlarının yarısı Marx'tı.

"Yapmadığımız her şeyle birlikte. Göreceksiniz," dedi Sam. "O bir kaynak, eğer onu bu şekilde kullanmayı seçersek."

Konu çoktan karara bağlandığı için Sadie işine geri döndü.

Hâlâ isimsiz olan çocuklarının tasarımı konusunda epey ilerleme kaydetmişlerdi. Sam çocuğun gardırobunu bulmuştu: elbise gibi uzun giyilmiş baba spor forması; tahta parmak arası terlikler. Hem estetik hem de pratik olarak beğendikleri kaygan çanak saç kesiminde karar kılmışlardı. Miğfer benzeri bir saç modeli, Hokusai'den esinlenen karmaşık arka planların içine yerleştirildiğinde en temiz görünüme sahip olacaktı.

Çocuğun tasarımı tamamlandıktan sonra Sadie çocuğun hareketlerini mükemmelleştiriyordu. Yürüyüşün, annesinin peşinden giden yavru bir ördek gibi yüzer ve hafifçe kontrolden çıkmış gibi hissettirmesini istiyordu. Sam'le birlikte yazdıkları tasarım belgesinde: "Çocuğun bedeni, bir bedenin acıyı hissetmeden ya da hatta acı fikriyle karşılaşmadan önce hareket edebileceği şekilde hareket ediyor." Ah, tasarım belgelerinin hırsları!

Sadie birkaç gününü çocuğun yürüyüşü sorununa adadı. Karaktere küçük bir adım uzunluğu verdi ve hızlı adımlarla kuşa benzer, soluk ayak izleri bıraktı. Bu daha iyiydi, ancak sonunda onun için sorunu çözen şey, çocuğun sadece doğrusal olarak hareket etmesini değil, aynı zamanda oyuncu karakteri ileri doğru yönlendirirken bile her zaman yana doğru birkaç garip hızlanan adım atmasını sağlamaktı.

Çalışmasını Sam'e gösterdi. "Çok iyi," dedi Sam. Çocuğu ekranın etrafında hareket ettirdi. "Ama bu benim," dedi. "Ben böyle yürüyorum."

"Hayır, değil," dedi Sadie.

"Ben çok daha yavaşım. Ama ileri gitmek istediğimde kendimi yana doğru giderken buluyorum," dedi Sam. "Okuduğum lisede bir pislik buna Sam'in ayaklarını sürüyerek yürümesi derdi."

"Çocuklardan nefret ediyorum," dedi Sadie. "Asla çocuk sahibi olmayacağım." Sadie klavyeyi Sam'den geri aldı. Çocuklarını ekranda gezdirdi. "Tamam, biraz senden kaynaklanıyor olabilir," diye kabul etti Sadie. "Ama açıkçası bunu yaparken seni düşünmüyordum."

Sadie aniden patlama seslerinin farkına vardı. "Bu da ne?" Sadie yere çömeldi ve Sam pencereye gitti. Uzaktan havai fişekleri görebiliyorlardı. İkisi de bugünün 4 Temmuz olduğunu unutmuştu.

Marx şehre vardığında ona ilk katın bir demosunu gösterdiler. "Bu henüz tamamlanmadı," dedi Sadie. "Işıklılandırma ya da ses yok ama nasıl bir görünüm istediğimizi ve temel oynanışın nasıl olacağını anlamanızı sağlayacak. Henüz fırtınayı yapmaya da başlamadım."

Sam kumandayı Marx'a uzattı. Ekran, çocuğu suyun ortasında, etraflarında yüzen enkazları gösteriyordu. Marx tecrübeli bir oyuncuydu ama alışması biraz zaman aldı ve çocuk onun komutu altında birkaç kez can verdi. "Tanrım, bu çok zor," dedi Marx.

Ichigo'nun ilk seviyesinin zorluğu, kova ve küreğinizi almayı başarırken boğulmadan kıyıya ulaşmaktı. Bu kısmen ritim oyunuydu - çocuğun yüzmesini sağlayan kontrolleri çözmelisiniz - kısmen aksiyon-maceraydı. Dünya tamamen sürükleyiciydi: çok az ipucu vardı ve metin yoktu. Sonunda Marx sahile ulaştı. Çocuğun yürüdüğünü görünce sevinçle "Bu Küçük Sam!" diye haykırdı.

"Lütfen onlara böyle hitap etme," diye yalvardı Sadie. "Sana söylemiştim," dedi Sam Sadie'ye.

Marx karakteri kumsalın etrafında yönlendirdi.

"Henüz ikinci seviye yok," diye uyardı Sadie.

"Hayır, sadece Küçük Sam'in arkadan nasıl görüldüğünü görmek istedim."

Sadie, "Lütfen onlara böyle hitap etmeyi bırakın," dedi.

"Küçük Sam'in formasının arkasındaki on dört ne anlama geliyor?" Marx sordu.

"Hiçbir şey," dedi Sam. "Çocuğun babasının en sevdiği spor yıldızının numarası ya da onun gibi bir şey. Henüz karar vermedik."

"Juu-yon," dedi Marx.

"Juu-yon nedir?" Sam sordu.

"Japonca on dört," dedi Marx. "Çocuğun bir adı olmadığını söylemiştin, değil mi? Belki birisi ona formasının arkasındaki numaradan dolayı Juu- yon diyordur."

"İlginç," dedi Sam.

Sadie, "Onlar erkek değil ve ben *Yahudi* kısmını sevmiyorum," dedi. "Belli nedenlerden dolayı, bu Amerikalı izleyicilere garip gelecektir."

"Ichi Yon'a ne dersin? Bu bir, dört anlamına gelir. Belki çocuk ondan yukarı sayamıyordur, o yüzden henüz on dört kelimesini bilmiyordur," dedi Marx.

Sadie başını salladı. "Bu neredeyse hoşuma gitti. Ama belki de yeterince dinamik değil."

"Bir, dörtten daha iyi ne olabilir biliyor musun? Bir, beşe ne dersin? Ichi, Go. Çocuğun adı Ichigo," dedi Marx. "Oyuna da bu ismi verebilirsiniz. Ichigo aynı zamanda çilek demek."

"Ichigo," Sam kelimeyi denedi. "Git dinamiktir. Git, git, Ichigo, git."

"Bana *Speed Racer* filminin müziğini hatırlattı," dedi Sadie küçümseyerek.

"Doğru. Bu iyi bir şey," dedi Sam.

Marx, "Bu tamamen size kalmış bir şey," dedi. "Tasarımcı ben değilim."

Sadie bunu düşündü. Zaten kızgın olduğu Marx'ın oyunlarına isim vermesinden hiç hoşlanmamıştı. "Ichigo," dedi yavaşça. *Kahretsin*, diye düşündü, *söylemesi eğlenceli*. "Bununla yaşayabilirim."

Sadie'nin bunu Sam'e itiraf etmesi yıllar alsa da, Marx o yaz inanılmaz derecede faydalı olduğunu kanıtladı. Hayır, Marx bir oyun tasarımcısı değildi. Sadie gibi iyi bir programcı değildi ve Sam gibi çizim de yapamıyordu. Ama onlar için neredeyse diğer her şeyi yaptı ve katkıları sıradan ama gerekli olanlardan yaratıcı bir şekilde gerekli olanlara kadar uzanıyordu. Marx iş akışını düzenledi, böylece Sadie ve Sam birbirlerinin ne yaptığının ve ne yapmaları gerektiğinin daha fazla farkında oldular. İhtiyaç duyacakları malzemelerin uzun listelerini yaptı. Kredi kartı konusunda fazlasıyla cömertti - her zaman daha fazla bellek ve depolama alanına ihtiyaç duyuyorlardı ve grafik kartlarını düzenli olarak yakıyorlardı - ve o yaz Central Square'deki büyük bilgisayar mağazasına elli seyahat yapmış olmalı. Bir banka hesabı ve bir LLC açtı, Go, Ichigo, Go. Vergi ödemelerini ayarladı (bu da iş alımlarını vergiden muaf hale getirerek kısa vadede onlara para kazandırdı) ve bir noktada insanları işe almaları gerekirse, ki alacaklarını biliyordu, onları bunun için de ayarladı. Herkesin yemek yediğinden, su içtiğinden ve uyuduğundan (en azından biraz) emin oldu ve çalışma alanlarını temiz ve kaostan uzak tuttu. Deneyimli bir oyuncuydu ve bu nedenle mükemmel bir seviye testçisi ve hata tespitçisiydi. Tüm bunların ötesinde, Marx'ın zevki ve hikaye anlayışı da vardı. Ichigo'daki ünlü "yeraltı dünyası" sekansını öneren Marx'tı ("Ichigo'nun mümkün olduğunca alçakta olması gerekiyor" demişti) ve onları Takashi Murakami ve Tsuguharu Foujita'ya yönlendiren de Marx'tı. Avangart enstrümantal müziğe olan sevgisiyle Marx, Brian Eno, John Cage, Terry Riley, Miles Davis ve Philip Glass'ı CD'sinde çaldı

Sadie ve Sam alışırken. *Odysseia* ve *Vahşetin Çağrısı* ve *Cesaret* adlı kitapları tekrar okumalarını öneren Marx'tı. Ayrıca hikaye yapısı kitabı *Kahramanın Yolculuğu'nu* ve çocuklar ve sözel gelişimle ilgili bir kitap olan *Dil İçgüdü'sü'nü* de okumalarını istedi. Sözel öncesi Ichigo'nun otantik hissetmesini, yaşamdan gelen ayrıntılara sahip olmasını istedi. Marx, Ichigo'yu bir eve dönüş hikayesi, ama aynı zamanda bir dil hikayesi olarak gördü. Dilimizin olmadığı bir dünyada nasıl iletişim kurarız? Bu hikaye Marx'ı kısmen etkiledi çünkü annesi hiçbir zaman tam olarak Japonca konuşamamıştı ve bu yüzden yetişkin hayatının çoğunu yalnız ve bazen depresif geçirdiğine inanıyordu. Oyunu satış düzeyinde anlamaya başlayan da Marx oldu. Harika bir oyun yapmış olmak bir şeydir, ancak kaçınılmaz olarak birilerinin diğer insanlara *bunun neden harika* bir oyun olduğunu ifade edebilmesi gereken bir zaman gelecektir.

Ağustos ayının ortasında Sadie ve Sam, Ichigo'nun nihai on beş seviyesinden altısının kaba versiyonlarına sahipti ve bu büyük ölçüde Marx'ın organizasyonunun bir sonucuydu. Bir bakıma Marx, Sadie ve Sam için üretim yapmayı Sam'in oda arkadaşı olmaktan tamamen farklı bulmuyordu. Kendisine çok fazla dikkat çekmeden, işleri onlar için kolaylaştırdı. Yangınlarla mücadele etti. İhtiyaçları ve engelleri ortaya çıkmadan önce öngördü. Bir yapımcı bunu yapar ve Marx çok iyi bir yapımcı olacaktı.

Ama Marx'ın onlar için yaptığı en iyi şey şuydu: Onlara inandı. Ichigo'yu sevdi. Sam'i sevdi. Sadie'yi de sevmeye başlamıştı.

"Sadie'yle aranızdaki mesele nedir?" Marx, Ağustos ayının başlarında bunaltıcı bir gecede Sam'e sordu. Dairenin kliması çalışmıyordu ve bilgisayar donanımları yüzünden zaten sıcaktı.

koşuyorlardı. Marx ve Sam serinlemeye çalışmak için boxer şortlarından başka bir şey giymiyor ve soğuk şişeleri alınlarına bastırıyorlardı. Üçünün birlikte olmadığı nadirdi ama bu gece Sadie liseden bir arkadaşıyla buluşmak ve muhtemelen bilgisayarların sıcağından bir süreliğine kaçmak için evden ayrılmıştı.

"O benim en iyi arkadaşım," dedi Sam.

"Elbette," dedi Marx, "bunu anlıyorum. Ama bu, bilirsiniz - umarım bunu sormam garip değildir - romantik mi? Ya da hiç romantik oldu mu?"

"Hayır," dedi Sam. "Biz hiç... Bu romantik olmaktan öte bir şey. Romantizmden daha iyi. Arkadaşlık." Sam güldü. "Romantizm kimin umurunda ki zaten?"

"Bazı insanlar yapar," dedi Marx. "Sanırım soruyorum çünkü... şey, ona çıkma teklif etsem sorun olur mu?"

Sam yine güldü. "*Sadie Green'e* çıkma mı teklif edeceksin? Hadi yap. Evet diyeceğinden şüpheliyim."

"Neden?" Marx söyledi.

"Çünkü..." *Senden nefret ediyor*, Sam söylemek istedi. *Çünkü senin bir aptal olduğunu düşünüyor ve burada olmana bile içerliyor.* "Çünkü senin çok sık birileriyle çıktığını biliyor," dedi Sam.

"Nasıl?"

"Yani, bu tam olarak bir devlet sırrı değil. Her zaman biriyle birliktesin ve asla iki haftadan fazla birlikte olmuyorsun. Aslında şimdi düşündüm de, Sadie'ye çıkma teklif etmenin iyi bir fikir olduğunu sanmıyorum. Ona karşı *böyle* hissettiğim için değil, hepimiz iş arkadaşınız, değil mi? Hiçbir şeyin *Ichigo*'nun yoluna çıkmasını istemiyorum."

"Hayır, haklısın," dedi Marx. "Söylediğimi unut."

Sam'in verdiği "iki hafta" rakamı abartılıydı-Marx'ın normal ilişkisi yaklaşık altı hafta sürerdi. Marx bir süreliğine de olsa aşık olma konusunda harikaydı ve kesinlikle hiç kimse Marx'la olan ilişkisinden istismar edilmiş ya da

incinmiř. İnsanların iliřkiyi bitirmenin kendi fikirleri olduėunu düşünmelerine izin verme yeteneėine sahipti, böylece eski sevgililerinin çoėunu arkadařa dönüřtürdü. Marx'ın eski sevgilisi ancak haftalar, aylar, bazen de yıllar sonra "Hmm, sanırım Marx *benden* ayrılmıř olabilir" diye düşünürdü. Bununla birlikte, Marx eski sevgilisine rastlamadan Harvard Meydanı'na adım atamazdı ve genellikle bu kiři onu gördüėüne sevinirdi.

Yirmi iki yařındaki Marx'ın bir sorunu varsa, o da çok fazla řeye ve insana ilgi duymasıydı. Marx'ın en sevdiėi sıfat "ilginç" idi. Dünya okunacak ilginç kitaplar, izlenecek ilginç oyunlar ve filmler, oynanacak ilginç oyunlar, tadılacak ilginç yemekler ve seks yapılacak ve hatta bazen ařık olunacak ilginç insanlarla dolu görünüyordu. Marx'a göre olabildiėince çok řeyi sevmemek aptallıktı. Onu tanıdıėı ilk aylarda Sadie, Sam'e Marx'ı "romantik amatör" diyerek ařaėılamıřtı.

Ancak Marx için dünya, bir Asya ülkesindeki beř yıldızlı bir otelin kahvaltısı gibiydi; bolluk neredeyse bunaltıcıydı. Kim ananaslı smoothie, kızarmıř domuz çöreėi, omlet, sebze turşusu, suři ve yeřil çay aromalı kruvasan istemez ki? Hepsi kendi tarzında lezzetli ve almak için oradaydı.

Harvard'a girdiėinden beri Marx'la çıkan pek çok kiři arasında, bazen acı da olsa, Marx'ın tek gerçek iliřkisinin Sam'le olduėu söylenirdi. Marx Sam'i seviyordu ama onunla seks yapmak istemiyordu. Sam onun küçük kardeři gibiydi. Onu ölümüne korurdu.

Ancak Sadie... Marx onun bařka bir hikâye olduėunu düşünüyordu. Sadie Sam'e *benziyordu* ama Sam deėildi ve bu ona son derece çekici geliyordu. Marx'a göre onda daha zengin, daha *ilginç* ve daha karmařık bir řeyler vardı

tipik olarak ıktığı insanlardan ok daha farklıydı. Aptal değildi - kızın ondan hoşlanmıyor gibi göründüğünü biliyordu - bu Marx için nadir bir durumdu; herkes Marx'tan hoşlanırdı - ama yine de, eğer kız ondan hoşlanıyorsa bunun nasıl bir şey olacağını bilmek istiyordu. Onunla Sam'le konuştuğu gibi konuşmasını istiyordu. Marx müthiş bir okuyucuydu ve Sadie'nin insanın defalarca okuyup her seferinde yeni bir şey bulabileceği türden bir kitap olabileceğini düşünüyordu. Ama Marx o kadar ok insandan etkilenmişti ki, Sam ona Sadie'nin peşinden gitmemesini söylediğinde, bu pek de zoruna gitmemiştir.

Sadie fırtına üzerinde çalışmaya Ağustos ortasına kadar başlamadı. Fırtınanın oyuncuların *Ichigo*'yla ilk deneyimi olacağını biliyordu ve muhteşem olması için üzerinde baskı hissediyordu. Ayrıca, büyük olasılıkla, kendisi ve Sam sonbaharda kendi okullarına dönmek zorunda kalmadan önce tamamlama şansına sahip olduğu son şey olacağını da biliyordu.

Sam ve Sadie henüz bunu birbirlerine söylememişlerdi ama ikisi de oyunu Eylül ayına kadar bitiremeyeceklerini biliyorlardı. Yaptıkları işin iyi olduğunu biliyorlardı.

-Hatta iyiden de iyi. Oyunun yaz aylarında tamamlanamayacağı gerçeğini dile getirirlerse - ki bu Sam'in keyfi son teslim tarihiydi - işbirliklerinin büyüsunü bir şekilde bozacaklarını düşünmüş olabilirler. Marx, her zamanki gibi iyi bir yapımcı olarak, konuyu nazikçe onlara açmaya çalışmıştı. Bir okul yılı çalışma programı yapmalarını önermişti ama ikisi de bunu tartışmak istememişti. Sam ve Sadie hayatlarının gerçeklerini görmezden gelecek ve yapabildikleri sürece çıtırdalayacaklardı.

Yirmi yaşındaki çoğu genç gibi Sadie de daha önce hiç karmaşık bir grafik ve fizik motoru inşa etmemişti ve *Ichigo* için bir tane inşa ederken zorlanması beklenen bir şeydi. Sam ve Sadie grafiklerin şeffaf sulu boyaların hafifliğine sahip olmasını istediler, ancak Sadie ne denerse denesin bu hafifliği elde edemedi. Ne zaman

Örneğin Ichigo koşarken, görünümün daha az katı, neredeyse sulu olmasını istedi. Sam ile birlikte yazdıkları tasarım belgesinde Ichigo'nun koşuşunu (yürüyüşünün aksine) "hareket halindeki suyun hızına, güzelliğine ve tehlikesine" sahip olarak tanımlıyorlardı. Çocuk koşarken bir dalgadan başka bir şeye benzemiyor. Zıpladıklarında ise bir tayfun gibidirler." İlk denemelerinde Ichigo sadece bulanık ve görünmez görünüyordu; "hareket halindeki su" gibi bir şey değildi. İsteddiği görünüme yaklaştığında, oyun çoğu zaman aniden çöküyordu. Ancak Sadie'nin motorunun gerçek zayıflıkları, fırtına yaratmaya zorlanana kadar ortaya çıkmadı.

Fırtına nedir? Sadie düşündü. Su, ışık ve rüzgârdır. Ve bu üç elementin dokundukları yüzeylere nasıl etki ettiğidir. Ne kadar zor olabilir ki?

Sadie ilk ara sahne fırtınası denemesini Sam'e gösterdi. Tartışmaya girmeden önce iki kez izledi.

"Sadie," dedi, "duygularını incitmek istemem ama bu henüz o kadar iyi değil."

Sadie bunun iyi olmadığını biliyordu ama yine de onu kızdırıyordu. "Bunun nesi iyi değil?" diye sordu.

"Hiçbir şey gerçek gibi gelmiyor."

"Manzaralarımız tahta baskı gibi görünürken herhangi bir şey nasıl gerçek gibi hissedilebilir?"

"Belki de 'gerçek' yanlış kelime. Ona baktığımda hiçbir şey hissetmiyorum. Korkmuş hissetmiyorum. Hissetmiyorum..." Sam sahneyi tekrar oynattı. "Sorun ışıktadır," dedi Sam. "Sanırım ışıklandırma kapalı. Ve doku. Su... Su ıslak gibi hissettirmiyor."

"Madem bu kadar kolay, sen de bir fırtına yaratmayı dene!" Sadie odasına girip kapıyı çarptı ve yalnız kaldı ğ ı n d a gözleriyle zahmetsizce bir fırtına yarattı.

Sadie ok yorulmuřtu ve *Ichigo'yu hayal* kırıklığına uğrattığını hissediyordu. Tasarım belgelerindeki fikirler güzeldi ve Sam'in yarattığı iş de güzeldi ve bu işi oyun formuna dönüřtürmek onun işiydi. Sadie kutu resmi muhteřem olan ama gerek oyunu oynamaya gittiğinizde konsept resmine hi benzemeyen oyunlardan nefret ederdi.

Ve sorun sadece Sam'in fırtınasını beğenmemesi ya da eleřtirilerinin oyunun grafiklerinde genel olarak daha büyük sorunlara işaret etmesi değıldi. Ü aydır neredeyse hi uyumamış ya da duř almamıştı ve hâlâ bu oyunu bitiremeyeceklerdi! ok fazla iş yapmışlardı - tüm seviyelerin haritasını ıkarmışlar, tüm hikayeyi yazmışlar, arka planları ve karakterleri tasarlamışlardı ve yine de... hala yapacak OK İř vardı. Paniklemeye başladığını hissetti. Marx'ın komodinine gitti, orada Marx'ın özenle sarılmış bir sürü esrar bıraktığını biliyordu ve bir tane içti.

Sam kapıyı aldı. "İeri girebilir miyim?"

"Elbette," dedi Sadie. Kafası iyice güzelleřmeye başlamıştı.

Sam onun yanındaki yatağı oturdy ve Sam ona esrar teklif etti ama o bunu reddetti. Sadie ya da Marx'ın sigara içmesinden nefret ederdi ve pencereyi açtı. Sam yirmi iki yaşında tam bir içki karřıtıydı. Hi içki içmezdi, aspirin almayı bile sevmezdi. Aldığı tek ilaç hastanede kendisine verilen ağı kesicilerdi ve onların da düşünme yeteneğini köreltmesinden hi hoşlanmamıştı. Sam için sürekli olarak iyi alışan vücut parası beyniydi ve ondan ödün vermeyecekti. Bu deneyim yüzünden Sam sık sık muhtemelen hafifletilmesi gereken ve hafifletilebilecek acılar ekiyordu.

"Bu bir motor," dedi Sadie duygusuzca. "Bu benim ıřıklandırma ve doku motorum. Hiç iyi deęil."

"Nesi var bunun?" Sam sordu.

"Bu..." Sadie dedi ki. "Benim... Henüz bir tane yapacak kadar iyi deęilim."

"Her şeyi yapabilirsin," dedi Sam. "Sana tamamen inanıyorum."

Sam'in inancı ona ağır geliyordu. Yataęa girdi ve yorganı başının üzerine çekti. "Biraz kestirmem lazım."

Sadie dinlenirken Sam oyun motorlarını arařtırmaya koyuldu. Dięer řirketlerden oyun motoru ödünç almanın mümkün olduğunu biliyordu. İstedığınız işe benzeyen bir tane bulursanız, başka bir tasarımcının oyun motorunu kullanmak sizi çok fazla işten ve hatta uzun vadede masraftan kurtarabilirdi. Sadie ile bu konuyu daha önce de tartışmışlardı ve Sadie'nin başka bir tasarımcının motorunu kullanmaya karşı olduğunu biliyordu. Başından beri tüm programlamanın kendilerine ait olmasında ısrar etmişti. Çünkü öyle olmazsa, oyunları daha az orijinal olacak ve gücü (ve çoęu zaman kârı) motorun üreticisine devredeceklerdi. Elbette Dov'un öğretilerini papaęan gibi tekrarlıyordu.

Yine de Sam öğleden sonrasının geri kalanını kendisinin, Sadie'nin ve Marx'ın sahip olduğu tüm oyunları inceleyerek geçirdi. Büyük ölçüde kendi kendini yetiřtirmiş bir programcı olarak Sam, oyunları parçalarına ayırarak bir şeyler yapmayı öğrenmişti. Tersine mühendislik teknoloji alanında yaygın bir uygulama olsa da Sam bu teknięi büyükbabasından öğrenmişti. Restoranda bir şey bozulduğunda - yazar kasadan açık hava projektörlerine, pizza fırınından ankesörlü telefona ve bulařık makinesine kadar - Dong Hyun bozulan şeyi özenle söker, tüm parçaları titizlikle eski bir masa örtüsünün üzerine sırayla dizerdi. Çoęu zaman, ne olursa olsun tamir etmeyi başarırdı. Ařınmış bir contayı tutup

"Ah ha! İşte suçlu! Nalburdan doksan dokuz sente yenisini alabilirim!" Sonra Dong Hyun parçayı değiştirir ve her şeyi yeniden bir araya getirirdi. Sam'in büyükbabasının iki temel inancı vardı: (1) her şey herkes tarafından bilinebilirdi ve (2) Neyin bozuk olduğunu anlamak için zaman ayırırsanız her şey düzeltilebilirdi. Sam de bunlara inanıyordu.

Sam, istedikleri ışıklandırma ve doku efektlerine yakın bir şey bulmak için diğer oyunları incelemeye karar verdi. Sökmek mümkünse oyunu sökecek ve neler öğrenebileceğine/çalabileceğine bakacak, sonra da bulgularını Sadie'ye rapor edecekti.

Sadie'nin yığınının dibinde *Ölü Deniz*'in bir kopyasını buldu. Sam *Ölü Deniz*'i duymuştu ama oynamak için hiç zaman ayırmamıştı.

-

Sadie uyandığında Marx ve Sam, Sam'in bilgisayarının önünde toplanmışlardı. "Şuna bak," dedi Sam. "Fırtına böyle görünmeli, değil mi?"

Sadie Sam'le Dov hakkında hiç konuşmamıştı ve ona *Ölü Deniz*'i oynayıp oynamadığını hiç sormamıştı. Sanki daha önce yüzlerce kez görmemiş gibi eski sevgilisinin oyununa bakmak için bilgisayarın başına geçti. "Düşündüğümünden biraz daha karamsar bir oyun," dedi Sadie.

"Elbette," dedi Sam. "Tam anlamıyla böyle göründüğünü kastetmiyorum. Ama ışığa verdiği nitelik. Suyun içindeki kırılmayı görüyor musunuz? Havadarlığı görüyor musunuz? Atmosferi?"

"İstiyorum," dedi Sadie. Sam'in yanına oturdu. "Şu kütüğü kaldırman gerekecek," dedi Sadie, Sam'in yanında oturan Marx'a.

oyunu oynuyordu. "O zombinin beynini alıřtırmak iin ona ihtiyacın olacak."

"Teřekkürler," dedi Marx.

"Bu arada motorunun adı Ulysses," dedi Sadie. "Ve onu kendisi tasarladı."

"Kim o?" Sam sordu.

"Tasarımcı ve programcı. Adı Dov Mizrah. Eskiden onu biraz tanırdım."

"Nasıl?" Sam söyledi.

"O benim profesörümdü," dedi Sadie.

"Peki, neden onu aramıyorsun?" Sam söyledi. "Eğer hâlâ motoru yapmakla uğraşıyorsan, yani..."

"Doğru," dedi Sadie. "Muhtemelen yapmalıyım."

"Belki bahşıřleri vardır?" Sam ekledi. "Ya da belki onun grafik motorunu bile kullanabiliriz?"

"Bilmiyorum Sam."

"Eğer iinizi rahatlatabilirsem. Bu oyunla zaten pek çok řey yapıyoruz. Programlamanın her bir parasının orijinal olması gerektiğini düşünmüyorum. Saflık gibi bir şeyiniz var ama ciddi, kimsenin umurunda olmayacak. Sanatta saflık yoktur. Bir řeye nasıl ulařtığınızın hiç önemi yok. Oyun tamamen orijinal olacak ünkü onu *biz* yaptık. Eğer size yardımcı olacak bir araca erişiminiz varsa, o aracı kullanmamanız iin hiçbir neden yok. Oyunumuz *Dead Sea* gibi bir řey olmayacak, sonuçta ne fark eder ki?"

Sabah Sadie Dov'a bir e-posta gönderdi ve Dov'un Cambridge'e geri döndüğü, sonbaharda oyun seminerini vereceğı ve *Ölü Deniz II* üzerindeki alıřmalarını tamamlayacağı ortaya ıktı. Onu stüdyosuna davet etmiş ve Sadie de gitmiş.

Dov'un stüdyosuna vardığında, elini sıkması iin ona uzattı ve Dov onu kucakladı. "Bana e-posta gönderdiğine çok sevindim, Sadie Green! Ben de sana gelmeyi planlıyordum.

Sana e-posta gönderdim ama işler çığırından çıktı. *Ölü Deniz II*'yi neredeyse bitirdim. Son kez bir devam filmi yapıyorum. *Sen* nasılsın?" dedi.

Ona *Ichigo'dan* bahsetti.

"Güzel başlık. Yapman gereken şey bu," dedi, belki de sesinde bir parça küçümseme vardı. "Kendi oyunlarını yapmalısın."

Sadie çantasından Sam'in konsept çizimlerinin bir kısmını çıkardı ve ona gösterdi. Dov, "Vay canına, müthiş," dedi. Sonra ilk seviyeyi oynayabilmesi için dizüstü bilgisayarını çıkardı. "Bu harika bir iş," dedi Dov. İçinden gelmeyen iltifatları asla yapmazdı ve Sadie neredeyse ağlayacak gibi hissetti. Onun onayının kendisi için hâlâ ne kadar önemli olduğu açıkçası utanç vericiydi. "Bunu beğendim." Dov Sadie'ye baktı. Konsept çizimi masanın üzerine koydu. Onun gözlerinin içine baktı ve sonra başını salladı. "Ulysses için buradasın, değil mi?"

Sadie ilk başta bunu reddedecek, kendi motorunu yapmakla ilgili bazı ipuçları istediğini söyleyecekti. "Evet," dedi. "Ulysses'i istiyorum."

"Kendi motorlarınızı yapmak konusunda hep ne derim bilirsiniz."

Başını salladı.

"Ama Ulysses'in sizin ve meslektaşınızın -adı neydi?" yaptığı işe ne kadar uygun olduğunu görebiliyorum.

"Sam Masur."

"Sizin ve Bay Masur'un başarmaya çalıştığınız şey. Sadie'm bana ihtiyaç içinde geldiğinde onu nasıl reddedebilirim?"

Bu kadar basitti. Dov ona motoru verdi ve karşılığında *Ichigo*'da yapımcı ve sermaye ortağı oldu ve onu sonsuza dek profesyonel hayatına bağladı.

Dov, Sadie'nin Ulysses'i kurmasına yardım etmek için daireye geldiğinde, Marx ondan hemen nefret etti: deri

pantolon, dar siyah tişört, ağır gümüş takılar, tertemiz keçi sakalı, kalıcı olarak çember şeklinde kaşlar, topuz. "Fakir adamın Chris Cornell'i," diye fısıldadı Marx, grunge grubu Soundgarden'ın solistine atıfta bulunarak.

"Chris Cornell?" Sam söyledi. "Bence o bir satire benziyor."

Ama Marx'ın nefret ettiği şey Dov'un kolonyasıydı. Ucuz bir kolonya değildi, ama odaya girer girmez kokusu her yere yayılıyordu ve o gittikten ve dairedaki tüm pencereleri açtıktan sonra bile Marx hâlâ onun kokusunu alabiliyordu. Oda çam, paçuli ve sedir kokusuyla boğucu, karanlık ve misk kokuluydu. Ona göre bu agresif bir erkek kolonyasıydı, bir kolonyanın roofie'siydi.

Marx ayrıca Dov'un Sadie ile fiziksel olarak çok yakın olduğunu düşünüyordu. Dov Sadie'nin çalışma masasında, eli sürekli ona dokunmak ve alanını işgal etmek için kayıyordu. Elini Sadie'nin omzuna koyuyor, elini kalçasına, klavyesine, faresine götürüyordu. Sadie, garip, kırılğan bir tonla gülüyordu. Dov, saç tellerini gözlerinden uzaklaştırıyordu. Marx bunu eski sevgililerin samimiyeti olarak tanıdı.

Marx Sam'i yatak odasına çekti. Marx Sam'e, "Sadie'nin eskiden Dov'un kız arkadaşı olduğunu söylememiştin," dedi.

Sam omuz silkti. "Bilmiyordum."

"Nasıl *bilmezsin*?"

Sam, "Biz bu tür şeyler hakkında konuşmayız," dedi.

"Yani, o da onun profesörüydü, değil mi? Bu gücü kötüye kullanmaktır. Bizimle birlikte yapımcı olacaksa bunun konuyla ilgili olduğunu düşünmüyor musunuz?"

"Aslında bilmiyorum," dedi Sam. "Sadie bir yetişkin." "Zar zor," dedi Marx.

Marx, Sadie ve Dov'u gözetlemeye devam edebilmek için kafasını odadan dışarı çıkardı.

Konuşmanın çoğunu Dov yapıyordu. "Senin yerinde olsaydım," dedi Dov, "önümüzdeki sömestr izin alırdım."

Sadie başını sallayarak dinliyordu.

"Sen ve ekibin. Burada bir şeyler var," dedi Dov. "Buna gerçekten inanıyorum."

"Ama okul..." Sadie'nin sesi zar zor duyuluyordu. "Ailem..."

"Bunlar kimin umurunda? Artık iyi bir kız olman kimsenin umurunda değil, Sadie. Geleneksel düşüncelerinden sonsuza dek kurtulman için seni güçlendirmek istiyorum. Eğitiminin amacı tam olarak şu anda yaptığın şeyi yapmaktı. Akış içindeyken programlamanın büyük bölümünü tamamla ve sonra bahar ve yaz aylarında okulu bitirebilirsin, bu arada sesi ve hata ayıklamayı bitirirsin."

Daha fazla dinleme, daha fazla kafa sallama.

"Eski profesörün olarak sana emir vermemi mi istiyorsun?" "Belki," dedi.

"Sana yardım edeceğim," dedi Dov. "Teşekkür ederim, Dov."

"Senin için her zaman buradayım, zeki çocuk."

Onu kıllı kollarının arasına aldı ve yüzünü göğsünün derinliklerine bastırdı. Marx onun bu pis kokuya nasıl dayanabildiğini merak ediyordu.

-

İki hafta sonra, fırtına üzerindeki çalışmasını bitirdiği gün Sadie, Marx ve Sam'e oyunu bitirmek için sömestr tatiline çıkacağını bildirdi. Ulysses'i uygulamak, daha önce yaptığı çalışmaların önemli bir bölümünü yeniden yapmak anlamına geliyordu.

zaten bitmişti ve ivmeyi kaybetmek istemiyordu. "Sömestr tatiline çıkmak zorunda değilsiniz," dedi onlara, "ama ben çıkacağım."

"Ben de bunu söylemeni umuyordum," dedi Sam. "Çünkü ben de bunu yapmak istiyorum. Marx?"

"Sam, emin misin?"

Sam başını salladı. "Eminim. Ama asıl soru şu: Daireyi kullanmaya devam edebilir miyiz?"

Sadie, Marx'a "Odanı geri alabilirsin elbette," dedi. "Kalacak başka bir yer bulacağım ama burada çalışmaya devam edebilirsek harika olur."

"Nerede kalacaksınız?" Sam sordu.

"Dov'un evinde," dedi. Sesinde hiç dram yoktu. "Şu anda bizimle birlikte üretim yapıyor ve kullanabileceğim fazladan bir odası olduğunu söyledi." Herkes bunun yalan olduğunu biliyordu.

O sonbahar, Marx içlerinde okula dönen tek kişiydi. Yapımcılık yükümlülükleri nedeniyle, o yıl aynı zamanda hiçbir oyunda yer almadığı tek yıld. Aslında tiyatro, derslerden çok daha fazla, Marx'ın zamanının büyük bir bölümünü alıyordu.

Sam'in Sadie'yle tren istasyonunda karşılaştığı günden neredeyse bir yıl sonra *Ichigo* tamamlanmıştı. Oyun Sam'in söz verdiğinden üç buçuk ay daha uzun sürmüştü.

Dov'un Ulysses motorunun büyük yardımıyla Sadie ve Sam parmakları kanayana kadar durmadan *Ichigo*'yu programladılar. Sam'in durumunda kelimenin tam anlamıyla. Parmak uçları öylesine kurumuş ve su toplamıştı ki klavyesine kan bulaşmasını önlemek için parmaklarına yara bandı yapıştırmak zorunda kalmıştı. Ama yara bantları yazmasını yavaşlatınca onları çıkardı. Çok daha büyük rahatsızlıklara alışkındı.

Ancak aldıkları tek yara bunlar değildi. Cadılar Bayramı'nda Sadie bilgisayar ekranına o kadar uzun süre bakmıştı ki sağ gözündeki bir kan damarı patlamıştı. Doktora bile gitmedi; sadece Marx'ı göz damlası ve Advil alması için eczaneye gönderdi ve hayatına devam etti. Şükran Günü'nden bir hafta önce, Sam yeni bir altılı paket almak için Coop'a yürürken bayılmıştı. Genelde alışverişi Marx yapardı ama Marx dersteydi ve Sam bekleyemedi. Kelimenin tam anlamıyla sokakta, gurme dükkanının önünde sızıp kalmıştı. Büyük paltosuyla insanlar onun evsiz olduğunu düşünmüş olmalı ki, fark edilmedi bile. Uyandığında, eski danışmanı Anders Larsson, North Face giymiş sarışın bir İsa gibi onun başında duruyordu. Anders'in onu bulması mantıklıydı. İsveç'te doğan Anders, tam olarak iyi, kurnaz olmayan bir insandı.

Evsizlik belasıyla karşı karşıya kaldığında gözlerini kaçırmayan bir adam. "Samson Masur, iyi misiniz?"

"Tanrım, Anders, neden buradasın?"

"Sen neden *oradasın*?" Anders söyledi.

Sam'in itirazlarına rağmen Anders onu Üniversite Sağlık Hizmetlerine götürdü ve orada Sam'in yetersiz beslendiğini tespit ettiler. Sam'e serum takıldı.

"Ee, neler yapıyorsun?" Anders sordu. Sıvıları alırken Sam'e eşlik etmekte ısrar etti.

"Bir oyun yapıyorum!" Sam, *Ichigo* ve Sadie hakkında bir şeyler geveledi ve oyuncu olmayan Anders ona boş ama nazik bir şekilde baktı. "Görünüşe göre dostum, aşkı bulmuşsun?"

"Anders, aşk hakkında tanıdığım tüm matematikçilerden daha çok konuşuyorsun."

Kasım ayında Marx, bütün yaz dinledikleri avangart bestecilerden esinlenerek bir müzik yazması için bir besteciyi -Marx'ın pek çok göz alıcı eski sevgilisinden biri olan Zoe Cadogan'ı- işe aldı. Marx, Zoe'nin bir dahi olduğuna söz verdi. Sam'in ona sık sık takıldığı gibi, "Marx yatmak istemediği bir dâhiyle hiç karşılaşmamıştı." On yıl sonra Zoe, sadece kadın seslerini kullanarak yazdığı *Antigone* opera uyarlamasıyla Pulitzer Ödülü kazanacaktı. Ancak *Ichigo*, müziği için aldığı ilk para olacaktı ve özgeçmişinde her zaman bu övgü yer alacaktı.

Müziğin kaydını yeni bitirmişlerdi ve Marx, Zoe'nin Adams House'daki yurt odasına geri dönmüştü. Yemekhanede yemek yediler ve sonra seviştiler. Marx eski sevgiliyle sevişme deneyiminden genellikle keyif alırdı ve bu akşam da bir istisna değildi. Son yakınlaşmanızdan bu yana geçen süre içinde vücudunuzun nasıl değiştiğini ve onun vücudunun nasıl değiştiğini fark etmek ilginçti. İşte

hoş bir Weltschmerz hissi kapladı içini. Bu, eski bir okulu ziyaret eden ve sıraların hatırladığından çok daha küçük olduğunu gören birinin yaşadığı nostaljiydi.

"Neden ayrıldık ki?" Zoe sordu.

"Benden ayrılmıştın, hatırladın mı?" Marx söyledi.

"Öyle mi yaptım? İyi bir nedenim olmalıydı ama artık hatırlayamıyorum." Zoe, Marx'ın göğsünü öptü. "Oyununuzu seviyorum," dedi. "Gördüklerim ve bana anlatılanlar."

İlk kez biri *Ichigo* Marx'ın oyununu böyle adlandırıyordu. "Aslında bu benim oyunum değil," diye karşı çıktı Marx. "Sadie ve Sam'in oyunu."

"Sonundaki sahne," dedi. "Çok dokunaklı. Ichigo çok büyüdüğünde ve ailesi onu tanıyamadığında." Durakladı. "Ya da, pardon, Ichigo bir erkek mi?"

"Sam ve Sadie söylüyor."

"Güzel. Ebeveynler onları tanıyamadığında. O an *Odyseia'dan fırlamış gibi*."

Ichigo'nun tasarımında karşılaşılan en büyük zorluklardan biri Sadie ve Sam'in Ichigo karakterinin hikaye boyunca yaşlanmasına karar vermesiydi. Tipik olarak bir oyun karakteri seri boyunca olmasa bile hikaye boyunca aynı yaşta kalır ve aynı temel tasarıma sahip olur - Mario veya Lara Croft'u düşünün. Bunun nedenleri basittir: markalaşma ve *çok daha az iş*. Ancak Sadie ve Sam, Ichigo'nun yolculuğunun karakterlerine yansımaları istediler. Ichigo yaşlanıyor ve anlatının ve zamanın verdiği hasarı alıyor ve hikayenin sonunda, yaklaşık yedi yıl uzak kaldıktan sonra nihayet eve döndüklerinde, ailesi tarafından tanınmaz hale geliyor. Ichigo eve, okyanusla, şehirle, tundrayla ve hatta denizle savaşmış, bitkin ve yorgun on yaşında bir çocuk olarak döner.

yeraltı dünyası. Evlerinin kapısının eşiğinde dururlar ve kapıyı çalmaya korkarak titreyen ellerini kapının üzerinde tutarlar. Sonunda Ichigo'nun annesi onları içeri alır ama anne onları tanımaz. Ama yine de çocuğun aç ve sevgiye muhtaç görüldüğünü düşünür ve bir zamanlar kendi çocuğunu kaybettiği için onları içeri davet eder. "Adın ne?" diye sorar.

"Ichigo," diyorlar.

"Bu garip bir isim," diyor.

Bu noktada, Ichigo'nun babası odaya girer. "On beş," diyor. "Bu Max Matsumoto. En sevdiğim futbolcudur. Eskiden benim de böyle bir formam vardı ama uzun zaman önce kaybettim."

Müziğin eklenmesi ve Zoe'nin ses tasarımcısı bir arkadaşının işitsel manzarayı iyileştirmek için yaptığı ek katkılarla Kennedy Street'teki his, oyunun seviye atladığı yönündeydi. "Sadie, Marx'a "Bunun bir şey olabileceğini hissediyorum" dedi.

"Öyle olduğunu *biliyorum*," dedi Marx, evanjelik bir coşkuyla. Sadie, Marx'ı her iki yanağından da öptü. Avrupa tarzı. Tam bir hayranıydı. Her işbirliğine bir tane gerekir.

Sonunda oyunu yazmanın sonuna geldiklerinde, hata ayıklama dönemi başladı. Hatalar buldukça -ki çok sayıda hata vardı- bunları, yapmak istedikleri diğer iyileştirmelerle birlikte çalınan beyaz tahtaya yazıyorlardı. Her görev tamamlandıktan sonra siliniyordu. Kış tatilinden yaklaşık bir hafta önce - hala dönemleri anlayacak kadar gençtiler - yaptıkları işi hatırlatan puslu bir pastel palimpsest dışında tahta boştu.

"İşimiz bitti mi?" Sadie Sam'e sordu. Perdeleri açtı. Saat sabahın beşiydi ve hafiften kar yağıyordu.

"Sanırım öyle," dedi Sam.

"Çok yorgunum." Sadie esnedi. "Bu gece için işimiz bitti. Yarın baktığımızda hâlâ bittiğini düşünüyorsak, o zaman bittiğini söyleriz. Ben Dov'a gidiyorum."

"Seni geçireyim," dedi Sam.

"Emin misin? Dışarısı kaygan olacak." Son zamanlarda onu rahatsız ettiğini bildiği ayağı için endişeleniyordu.

"Çok uzun bir yürüyüş değil," dedi. "Benim için iyi olacak."

Sokaklarda kimse yoktu ve hava o kadar sessizdi ki karın yere vuruşunu duyabiliyorlardı. Dov'un dairesine giden en kısa yol Harvard Yard'dan geçiyordu, bu yüzden orayı kestirmeden geçtiler - dönem neredeyse bitmişti ve birinci sınıflar uyuyordu. Şafak öncesi ışıkla karın birleşimi büyülüydü, bir kar küresinin içinde olmak gibiydi, kendilerine ait ayrı bir dünya. Sadie kolunu Sam'in koluna doladı ve Sam de ona doğru biraz eğildi. Yorulmuşlardı ama bu dürüst bir yorgunluktu, bir projeye her şeyinizi verdiğinizde bildiğinizde ortaya çıkan türden bir yorgunluk. Elbette başka oyunları da birlikte bitireceklerdi ve o oyunlardaki ofisler ve kadrolar hayal edilemeyecek kadar büyük olacaktı. Ama Sam ve Sadie bu sabahı hep hatırlayacaklardı.

"Sam," dedi, "bana bir şey söyle ve dürüst ol." Kadının ses tonundan biraz paniklediğini hissetti. "Elbette."

"Geçen Aralık ayında Sihirli Göz'ü *gerçekten* gördün mü?"

"Sadie, nasıl cesaret sen!" o
haykırdı ile alaycı bir öfke.

"Eğer gördüysen bana ne olduğunu söyle."

"Hayır," dedi Sam. "Buna tenezzül etmeyeceğim."

Sadie başıyla onayladı. Dov'un dairesinin dış kapısına ulaşmışlardı. Anahtarını kilide soktu ve sonra

döndü.

"Ne olursa olsun, bana bunu yaptırdığın için teşekkür ederim. Seni seviyorum Sam. Beni sevdiğini söylemene de gerek yok. Bu tür şeylerin seni çok rahatsız ettiğini biliyorum."

"Korkunç," dedi. "Korkunç." Sam gülümsedi, çok genişti, çarpık dişlerden oluşan kocaman ağzını gösteriyordu ve beceriksizce eğildi. Sam ona onu sevdiğini söyleyemeden kız çoktan içeri girmişti. Ama bunu söylemediği için kendini kötü hissetmiyordu. Sam, Sadie'nin onu sevdiğini bildiğini biliyordu. Sadie, Sam'in onu sevdiğini, Sam'in Sihirli Göz'ü görmediğini bildiği gibi biliyordu.

Güneş doğuyor, kar yağışı büyük ölçüde duruyordu ve Sam soğuğa rağmen kendini sıcak hissederek, hayatta olduğu ve Sadie Green o gün o oyun odasına geldiği için şükran duyarak eve doğru yürüyordu. Evrenin adil olduğunu ya da adil değilse bile yeterince adil olduğunu düşünüyordu. Annenizi alabilirdi ama karşılığında size başka birini verebilirdi. Kennedy Caddesi'ni dönerken, bir zamanlar nerede duyduğunu bilmediği bir şiiri kendi kendine söylemeye başladı. "Bu aşk var olan tek şeydir; aşk hakkında bildiğimiz tek şeydir. Yeterli; yük olukla orantılı olmalı." "Yük" nedir? diye merak etti. "Oluk" nedir? Şiirin gizemleri onu eğlendiriyordu ve şiir vezniyle o kadar neşeliydi ki (neredeyse, diye düşündü, raylardan hızla geçen bir trenin sesi gibi) ve kendini alışılmadık derecede hafif ve mutlu hissediyordu ki kendini biraz sıçrarken buldu -Sam Masur! Sıçrarken!- bu yüzden kaldırımından pek de dikkatli olmayan bir adım attı. Ayağı altından kaydı.

Sam acıya çok alışkındı. Neredeyse hiç hissetmiyordu. O kış ikinci kez bayıldı. "Yapmalıyız

Birbirinize böyle rastlamayı bırakın," dedi kimseye.

Sokakta yatarken, morarmış yanağı buzlu bir parke taşı yastığın üzerinde, ayak bileklerine kadar inen kocaman beyaz bir parka giymiş, buzun içinde başında duran annesini hayal etti. Anna Godzilla büyüklüğünde ve parkasının çadırının altında Sam güvende olduğunu biliyor. Koreli Amerikalı annesi Japonca konuşuyor. "Daijoubu, Samu- chan," diyor.

-

Sam'in annesi 1984 kışında batıya gitmeye karar verdi. Sam dokuz, Anna ise otuz beş yaşındaydı. Anna on iki yıldır, yani orada yaşadığı sürece New York'tan ayrılmayı düşünüyordu. Ama bu özlem Sam'in doğumundan bu yana geçen yıllarda daha da artmıştı. İsimsiz, uzak bir şehirde kendileri için daha ucuz, daha temiz, daha sağlıklı, daha mutlu bir yaşamın burjuva fantezileri tarafından rahatsız edildiğini hissediyordu. Sam için bir arka bahçe, barınaktan gelen soyu belirsiz sarı bir köpek, gömme dolaplar, çamaşırların odasız ve kendi evinin mahremiyetinde yıkandığını ve üstlerinde ya da altlarında kimsenin yaşamadığını hayal etti. Palmiye ağaçlarını, sıcak havayı, plumeria kokusunu ve Kurtuluş Ordusu'na bağışlanmak üzere çöp poşetlerine atılmış, üzerlerine tam oturmayan, kabarık paltolarını hayal etti. Aynı yoğunlukta, New York'taki hayatının mümkün olan tüm dünyaların en iyisi olduğundan ve New York'tan ayrıldığında kapıların aşağı inip kilitleneceğinden ve geri dönmesine izin verilmeyecek kadar zayıf ve dar görüşlü olacağından korkuyordu. Eğer gökten başka bir Anna Lee düşmeseydi, bu spekülatif ouroboros içinde sonsuza kadar devam edebilirdi.

Diğer Anna Lee ile karşılaştıkları gece, Anna ve Sam tiyatrodan Manhattan Valley'deki şık olmayan demiryolu dairelerine doğru yürüyorlardı. Yıllar önce hoş, göstermelik bir seks yaşadığı oyunculuk sınıfından bir arkadaşı, Chita Rivera/Liza Minelli paten müzikali *The Rink*'in kadrosundaydı ve onlara ön gösterim için iki bilet hediye etmişti. Arkadaşı, "Bunun fiyasko olacağından neredeyse eminim ama hafif sanatsal mizacı olan dokuz yaşındaki bir çocuk için mükemmel olabilir," demişti. Anna oğlunun bu tanımına gülmüştü -diğer insanların çocuğunuzu nasıl gördüğünü görmek ilginç ve bazen de dehşet vericiydi- ama arkadaşı haklıydı: Sam müzikali çok sevmiştir ve Anna, Sam'e sadece New York'un sunabileceği zengin kültürel deneyimleri sağlayabildiği için kendini iyi bir anne gibi hissetmişti. Sihir gibi, New York'a yeniden aşık olmuştu ve onu asla terk edemeyeceğinden emindi. Sam'le birlikte Amsterdam Bulvarı'nın Stygian bölgesinde ilerlerken bu rahat düşünceleri aklından geçiriyordu. Sam, Anna'nın ceketinin kolunu çekiştirirdi. "Hey anne? Oradaki de ne?"

Anna sokak lambasının ışığında, yaklaşık altı kat yükseklikteki bir balkonun metal korkuluğuna tünemiş, belli belirsiz organik bir silüet görebiliyordu. "Belki de büyük bir kuş?" dedi. "Ya da... bir gargoyl? Bir heykel?"

Heykel, bir intihardan çok, yapılmakta olan bir Jackson Pollock tablosunu andıran vurmali bir sıçrama ve kırmızı bir kan patlamasıyla yere sıçradı, olasılıksız bir şekilde yüz üstü yere indi. Kadının bacakları ve kolları doğaüstü bir şekilde iki yana açılmıştı. Hem anne hem de oğul çılgılık attı ama burası New York olduğu için kimse fark etmedi ya da umursamadı.

Heykel yere indiğinde, onun kesinlikle bir kadın olduğunu görebildiler ve kadın Asyalıydı, hatta belki de

Koreli, Anna gibi. Kadın o gece ölecekti ama henüz ölmemişti. Sam güldü, zalim olduğu için değil, kadın ona annesini hatırlattığı için ve on adımdan daha kısa bir mesafede böylesine korkunç bir manzarayla karşılaştığında başka ne yapacağını bilemediği için. Daha önce hiçbir şeyin öldüğünü görmemişti ve bu yüzden kadının ölmekte olduğundan emin olamıyordu. Yine de içinde bir yerlerde bir tanıma ve ardından bir hesaplaşma hissetti: bu ölümdü ve o ölecekti, annesi ölecekti ve şimdiye kadar tanıştığınız ve sevdiğiniz herkes ölecekti ve belki siz ya da onlar yaşlandığında olacaktı, ama belki de olmayacaktı. Bunu bilmek dayanılmazdı: dokuz yaşındaki bir avatarın kaldıramayacağı kadar büyük bir gerçektir bu. Anna gülmesini engellemek için Sam'in koluna sert bir yumruk attı. "Özür dilerim," diye inledi Sam. "Neden güldüğümü bile bilmiyorum."

"Sorun yok," dedi Anna. Caddenin karşısındaki dükkânı işaret etti. "Oraya git ve 911'i aramalarını söyle."

Sam tereddüt etti. "İstemiyorum," dedi. "Hareket edemem."

Ayaklarım sıkıştı. Buza saplandılar."

"Sıkışmadılar, Sam. Buz yok ve sıkışmadılar. Gidin! Şimdi gidin!" Anna onu dükkâna doğru itti ve Sam koşmaya başladı.

Anna kadının yanında diz çöktü. "Merak etme. Yardım geliyor," diyerek kadını rahatlatmaya çalıştı. "Bu arada ben Anna. Ambulans gelene kadar seninle kalacağım." Anna kadının elini tuttu.

"Ben de Anna," dedi kadın. "Ben Anna Lee," dedi Anna.

"Ben de Anna Lee," dedi kadın. Kadın hırıltılı bir şekilde nefes aldı ve tuhaf, narin bir şekilde öksürdü. Anna kadının boynunun kırıldığından emindi. Bir delikten ya da bir dizi delikten bol miktarda kan akıyordu.

Kadının vücudunda delikler vardı ama Anna kanamayı durduracak bariz bir yol göremiyordu. Anna'nın beyaz tutma konusunda titiz olduğu beyaz tenis ayakkabılarına kan bulaşıyordu. Diğer Anna Lee ise her yere kan bulaştırıyordu ama Anna'ya göre en belirgin olanı, parlak siyah saçlarına Madonna tarzı taktığı büyük, sarkık, pembe dantel fiyonktu.

"Oh, bu mantıklı," dedi Anna hafifçe. "Bizden çok var. Lee dünyadaki en popüler Asyalı soyadı değil mi? Birliğimde adımı Anna Q. Lee olarak değiştirmek zorunda kaldım, çünkü aynı ada sahip birden fazla kişi olamaz. Ben Equity'deki yedinci Anna Lee'yim."

"Eşitlik nedir?"

"Tiyatro oyuncularının sendikası."

"Aktör müsünüz?" dedi kadın. "Seni herhangi bir şeyde görebilir miydin?"

"Şey," dedi Anna. "Bir aktrisin oynayabileceği neredeyse her Asyalı rolü oynadım ama en büyük rolüm *A Chorus Line*'daki Connie Wong'du."

"Bunu açıldığı yıl görmüştüm," dedi kadın. "Çok iyiydin."

"Broadway'deki üçüncü Connie Wong bendim ve ulusal turne kumpanyasındaki ikinci Connie Wong da bendim. Yani beni görmediniz. Muhtemelen Baayork Lee'yi gördünüz. Başka bir Lee." Anna güldü. "Bizden çok var."

"Q. ne anlama geliyor?"

"Hiçbir şey," dedi Anna. "Sendika içindi. Muhtemelen bunun hakkında konuşmak istemezsin." Anna, diğer Anna Lee'nin kendisiyle aynı altın kahverengi, heterokromik renkte olan gözlerine baktı. "Neden sen... Sormamın bir sakıncası var mı? Kaba olaksa özür dilerim."

"Başka nasıl gideceğimi bilemedim," dedi diğer Anna Lee. Omuz silkmeye çalıştı ama sonra vücudu kasılmaya başladı,

ve doksan uzun saniye sonra öldü. Anna ayağa kalktı. Diğer Anna Lee'nin bedeninin üzerinde durdu ve baş döndürücü bir şekilde kendi bedeninden ayrıldığını hissetmeye başladı. Sanki o kaldırımında kendini ölü görüyormuş gibi hissetti. Ambulans gelene kadar diğer Anna'nın cesedinin yanında kalması gerektiğini biliyordu ama hava soğuktu ve diğer Anna'yla daha fazla zaman geçirmenin geri dönüşü olmayan bir varoluşsal krize yol açmasından korkuyordu ve umutsuzca Sam'le birlikte olmak istiyordu.

Oğlunu bulmak için bakkala gitti. Koridorları hızla taradı ama onu hiçbir yerde bulamadı.

"Oğlum buraya geldi mi?" dedi Anna. Zihninde oluşmaya başlayan paranoyak fanteziyi görmezden gelmeye çalıştı: Ya diğer Anna Lee'nin ölümü, kötü niyetli birilerinin Sam'i kaçırabilmesi için sadece bir dikkat dağıtma oyunuydu?

"Sen annesin," dedi dükkân sahibi. "Ne dünya ama. Bir çocuğun görmesi gereken bir şey."

"Gitmedi, değil mi?"

"Hayır, ama oldukça perişan haldeydi, ben de ona dükkânımın arkasındaki makinede oynaması için çeyreklikler verdim. Çocuklar oyunlara bayılıyor ama makine bana eskisi kadar para kazandırmıyor."

"Çok nazıksınız," dedi Anna. "Sana ne borçluyum?"

Adam elini salladı. "Lütfen. Kendilerini binalardan atan kadınlar olmadan da bu dünyada çocuk olmak yeterince zor. O nasıl?"

Anna başını salladı.

Dükkân sahibi de başını sallayarak, "Ne dünya ama," dedi.

Dükkânın arka tarafına doğru yürüdü, orada Sam, *Bayan Pac-Man* makinesinin devasa, neşeli kabuğu tarafından gizlenmişti. Anna'nın söyleyebildiği kadarıyla, Bayan Pac-Man

Pac-Man'den hiçbir farkı yoktu, sadece bir yayı vardı ve 1984'te genellikle feminist anlamına gelen bir onurlandırma olan bir Bayan'dı.

"Merhaba," dedi Anna.

Sam ona bakmadan, "Merhaba," dedi. "İstersen izleyebilirsin. Bu hayatın sonuna kadar oynayacağım."

"Bu iyi bir felsefe," dedi Anna. Oyuna konsantre oldu ve ambulansın diğer Anna Lee'nin cesedini almaya geldiği anlamına gelen yakındaki siren seslerini duymamaya çalıştı.

"Meyveyi yersen," dedi Sam, "hayaletleri öldürebilirsin ama sadece kısa bir süreliğine. Ve eğer zamanlamayı doğru yapmazsan, hayaletler geri dönüp seni öldürebilirler."

"İnanılmaz," dedi Anna. Kaldırım diğer Anna Lee'nin cesedinden temizlenene kadar bodega'dan ayrılamayacaklarına karar verdi.

"Ve bazen fazladan bir can kazanırsınız. Ama fazladan can almak için kendinizi öldürebilirsiniz, bu yüzden her zaman buna değmez."

"Bu işte iyisin," dedi Anna. Bakkaldan çıkmayı başardıklarında, evden sadece bir düzine blok ötede olmalarına rağmen bir taksi tutacaktı.

"Henüz değil," dedi Sam. "Pratik yapmak için daha fazla zamanım olsaydı, olabilirdim. Lanet olsun!" Bayan Pac-Man'in ölümünün alçalan kromatik feryadı. "Bu benim son hayatımdı." Sam temkinli bir şekilde Anna'ya baktı. "Ona ne oldu?"

"Ambulans şu anda dışarıda. Onu hastaneye götürüyorlar."

"O iyi olacak mı?" Sam söyledi.

"Sanırım öyle," dedi Anna. Bu tam olarak bir yalan sayılmazdı. O iyi *olurdu*. Ölüm iyiydi.

Sam başını salladı ama Anna'yı ne zaman yalan söylediğini anlayacak kadar çok oyunda görmüştü ve onu yeterince iyi tanıyordu.

neden yalan söylediğini biliyordu. Yalan söylediğinde de aynı nedenden ötürü söylemişti: Onu baş edemeyeceği şeylerden korumak için. "Bunu neden yaptı?" Sam sordu.

"Sanırım..." Anna dedi ki. "Bence çok hüzünlü olmalı. Sanırım hayatında sıkıntılar yaşamış olmalı."

"Hiç morardığın oluyor mu?"

"Evet, herkes hüzünlenir. Ama benim böyle hüzünlenebileceğimi hiç sanmıyorum, çünkü sen varsın."

Sam başını salladı. "Eğer ceset üzerimize düşseydi, sence onu kurtarabilir miydik?"

"Bilmiyorum."

"Sence ölebilir miydik?"

"Bilmiyorum."

"Çünkü biraz daha hızlı yürüseydik ya da muz almak için durmasaydık, doğrudan onun altında kalabilirdik ve ölebilirdik."

Anna, "Öleceğimizi sanmıyorum," dedi.

"Ama Empire State Binası'ndan bir kuruş atarsanız ve birine isabet ederse, o kişi ölür, değil mi?"

"Bence bu bir kocakarı masalı," dedi Anna. "Ayrıca, atladığı bina sadece altı katlıydı."

"Ama bir beden bir kuruştan çok daha ağırdır."

"Neden tekrar oynamıyorsun?" Anna çantasını karıştırdı ve makineye bir çeyreklik attı. Anna, Bayan Pac-Man için hayatın ucuz ve ikinci şanslarla dolu olduğunu düşündü.

Sam oynadı ve Anna bir sonraki hamlesini düşünerek izledi.

Gitmeleri gereken yer, doğduğu şehir olan Los Angeles'tı. Oraya dönmeye direnmişti çünkü memleketine dönmek teslim olmak gibi geliyordu. Ve profesyonel olarak Los Angeles'ta konuşulacak bir tiyatro yoktu,

Yani Anna için Los Angeles'ta, New York'ta olduğundan çok daha az iş olacaktı (New York'taki işler de en iyi ihtimalle hep aralıklı olmuştu). Şansı yaver giderse, polisiye dizilerde ve filmlerde Asyalı fahişeleri oynayacaktı. Çeşitli "Asyalı" aksanlarını parlatması gerekecekti, çünkü bir daha asla "Amerikalı" oynayamayacaktı. Belki biraz reklam, seslendirme ya da modellik yapabilirdi ama bunun için çoktan yaşlanmış olabilirdi. Ya da belki oyunculuğu tamamen bırakıp bilgisayar programlamayı öğrenir, emlak satar, saç şekillendirir, iç mimar olur, aerobik öğretir, senaryo yazar ya da zengin bir koca bulurdu - Los Angeles'taki eski oyuncular ne yapıyorsa artık. Ama ailesini görmek güzel olurdu, Sam'in büyükanne ve büyükbabasını tanıması güzel olurdu, aslında Sam'in babası da orada yaşıyordu ve Sam'in onunla bir ilişkisi olması güzel olurdu, gerçi Sam'in babasına kesinlikle güvenilemezdi ve Anna Lee'lerin gökten düşmediği bir şehirde olmak güzel olurdu. Dağınık birkaç blok dışında Los Angeles'ın neresi iki kattan daha yüksekti? Ve *bu* Anna Lee, Anna Q. Lee, Equity'deki yedinci Anna Lee, diğer Anna Lee gibi olmasına izin vermeyecekti. Bu Anna Lee nasıl ayrılacağını biliyordu.

Anna, "Hayaletleri öldürmekte gittikçe ustalaşıyorsun," dedi. "Ben iyiyim," dedi Sam. Ona bakmak için döndü.

"Hey

Anne, sıra sende mi?"

1996'da bir insanın ne kadar hızlı karanlığa gömülebileceği şaşırtıcıydı.

Sadie saat onu biraz geçe Marx'ın evine vardığında daireyi boş ve ara sıra gelen sabit disk cıvıltıları dışında sessiz buldu. Belki Sam ve Marx birlikte kahvaltı ediyorlardı? İkisi de gittiği için endişelenmedi -Marx her zaman Sam'le ilgilenirdi. Marx saat bir civarında eve gelip Sam'i bütün gün görmediğini söyleyene kadar endişelenmedi. "Seninle olduğunu sanıyordum," dedi Marx. "O her zaman seninle."

Sam'in cep telefonu yoktu ama o zamanlar kimsenin yoktu. (Sadie'nin cep telefonu olan tek tanıdıkları Dov ve büyükannesiydi.) Yapabilecekleri en iyi şey, Harvard e-postasına en son ne zaman ve nereden giriş yaptığını kontrol etmektir: Bu sabah 3:03'te, dairenin IP adresinden.

Sadie ve Marx dairenin oturma odasında oturmuş, sakın bir şekilde Sam'in gitmiş olabileceği yerleri öneriyorlardı.

Belki kütüphaneye gitmiş ve uyuyakalmıştır? Belki de ihtiyaç duyduklarını söyledikleri yeni sürücü için alışverişe? Belki Cam Çiçekleri'ni görmek için hacca gitmiştir? Belki Anders'le öğle yemeği? Belki de Sonunda hırsızlıktan mı tutuklanmıştı?

Marx beyaz tahtayı fark ettiğinde bir süredir bu işle uğraşıyorlardı. "Üzerinde hiçbir şey yok," diye belirtti.

"Biz bitti." Sadie dedi. "Biz düşündüm Biz vardı, en azından."

"Tebrikler," dedi Marx. "Çalmalı mıyım?" demeden önce durakladı. Sam konusunda henüz bir şey yapamayız. O artık bir yetişkin ve aradan o kadar da uzun zaman geçmedi."

Sadie bunu düşündü. "Evet, oynamalısın. Neden çalmayayım? Ben onu aramaya gidiyorum."

"Seninle gelmemi ister misin?"

"Hayır. Araması ihtimaline karşı burada kalmalısın."

Harvard Meydanı'ndaki her zamanki uğrak yerlerine gitti: sinema, kütüphane, Coop, Meksika lokantası, Garaj'daki video dükkânı, kitapçı, diğer kitapçı, diğer kitapçı, simitçi. Onu bu yerlerde bulamayınca Central Square'dekileri aradı: çizgi roman dükkânı, bilgisayar dükkânı, eski dairesi, Hint lokantası. Harvard Meydanı'na geri döndü, Radcliffe Quad'a doğru yürüdü, üniversite polis karakoluna gitti ve sonunda yenik düşerek Üniversite Sağlığı'na gitti. Sam'in gösterecek bir fotoğrafı bile yoktu, bu yüzden sürekli onu tarif etmek zorunda kaldı. Kocaman bir palto, kötü kesilmiş kıvrırcık saçlar, gözlükler, topallık. Bir kusurlar ve sakatlıklar koleksiyonu. Sam'in onu duymak zorunda olmamasına seviniyordu. Zaten bu tarife uyan hiç kimse görülmemişti. Harvard Yard'a doğru geri yürüdü, sesi kısılana kadar onun adını haykırdı. Bir kadın onu durdurdu ve sordu: "Köpek neye benziyor? Gözümü dört açacağım." Sam'le birlikte, dünyanın yumuşak ve olasılıklarla dolu görüldüğü o sabah izledikleri yolu tekrar izledi. Bu yol şimdi ona kasvetli ve tehlikeli görünüyordu. Ve kendi kendine dünyanın bu kadar çabuk değişebilmesinin ne kadar tuhaf olduğunu düşündü. Zihninin karanlık bir yere gitmesine izin verdi. Ya Sam kaçırılmış ya da dövülmüş olsaydı? Küçük ve yavaştı ve alt edilmesi kolay olurdu. Ya Sam ölmüş olsaydı? Onun öldüğüne gerçekten inanmıyordu ama ya öldüyse?

neydi? Onun kim olduğunu tam olarak ifade edemiyordu. O Alice, Freda ya da Dov değildi. Bu ilişkilerin kolay isimleri vardı: kız kardeş, büyükanne, erkek arkadaş. Sam onun arkadaşıydı ama "arkadaş" geniş bir kategoriydi, değil mi? "Arkadaş" hiçbir anlam ifade etmeyecek kadar çok kullanılan bir kelimeydi.

Gece yarısına doğru daireye geri geldi. Marx, *Ichigo*'nun ilk resmi oyununun neredeyse yarısındaydı: *A Child of the Sea*.

"Şans var mı?" Marx gözlerini ekrandan ayırmadan sordu.

"Hayır," dedi Sadie asık suratla. Kanepenin üzerine yığıldı. "Ona korkunç bir şey olmuş gibi hissediyorum."

Marx ayağa kalktı ve kolunu ona doladı. "Geri gelecektir. Henüz o kadar uzun zaman olmadı."

"Ama bu onun yapacağı bir şey değil. Nereye gitmiş olabilir? Bir gün daha kayıp ihbarında bulunamayacağımı söylüyorlar ama bu doğru değil. Son altı ayın neredeyse her saatini birlikte geçirdik. Onunla konuşmadan on dakika bile geçirmedim. Oyunu bitirdiğimiz sabah neden ortadan kaybolsun ki?"

Marx başını salladı. "Gerçekten bilmiyorum. Ama Sam'le üç buçuk yıldır birlikte yaşıyorum ve onun hem özel hem de çok sert biri olduğunu biliyorum. Bir araba kazası geçirdiğini öğrenmeden önce iki yıl birlikte yaşadık. Yıllarca nesi olduğunu bilmiyordum. Herhangi bir şey olabilirdi. Etrafında dolanırdım, mücadele ettiğini fark ederdim ve yardım etmek için elimden geleni yapardım, ama o hiç istemezdi. Ama merak ederdim, bu yüzden konuşması için ona fırsat verirdim. Normal bir insan muhtemelen birlikte yaşadığı kişiye neler olup bittiğini *açıklamak* isterdi ama Sam öyle yapmazdı. Sam sırlarını sever. Demek istediğim, endişeliyim ama *o kadar da endişeli değilim*."

"Sonunda sana araba kazasını anlatmasına ne sebep oldu?" Sadie sordu.

"Bana hiç söylemedi. Bong Cha söyledi."

Sadie güldü. "Bir keresinde benimle konuşmadan altı yıl geçirmişti," dedi.

"Ne yaptın sen?" Marx söyledi.

"Yani, kötüydü ama temelde bir yanlış anlaşılmaydı. O kadar sıkıcı ve inekçe ki açıklayamıyorum bile. Ve on iki yaşındaydım!"

"Kimseyi ilgilendirmeyen bir kin tutabilir."

Sadie başını salladı. "Beni Dov'un evine kadar götürmesine izin vermemeliydim."

"Sadie, beni dinle. Sam iyi olacak. Bir hikaye olacak ve hepimiz güleceğiz, sana söz veriyorum." Marx ayağa kalktı. "Çok heyecanlı bir oyunun ortasındayım ve sizin için de uygunsa şimdi bitirmek istiyorum."

Sadie başıyla onayladı. Sam'in odasına gitti ve Sam'in yatağına girdi. O gece geri gelmeyeceğini bildirmek için Dov'u aradı.

"Neden?" Dov söyledi. "Elinizde hiçbir bilgi yok. Yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Endişelenmenin bir anlamı yok. Eve gel."

"Araması ihtimaline karşı burada bekleyeceğim," dedi.

Dov güldü. "Ne kadar genç olduğunu unutuyorum. Hâlâ arkadaşlarını ve iş arkadaşlarını ailenle karıştıracak yaştasın."

"Evet, Dov," dedi kızgınlığını gizlemeye çalışarak.

Dov, "Çocuklarınız olduğunda, bir daha asla bir arkadaşınız için bu kadar endişelenemeyeceksiniz," dedi.

"Yorgunum," dedi Sadie. "Gitmeliyim."

Sadie telefonu kapattı. Sam'in battaniyesini başına çekti ve sonra uyumaya gitti.

Sadie uyandığında ertesi gece saat sekizdi ve o kadar uzun süre uyumuştı ki Marx *Ichigo*'nun ilk oyununu bitirmişti. Sam'in arayıp aramadığını sormak için oturma odasına gittiğinde Marx'ı karanlık monitöre bakarken ve sanki büyük bir sırra sahipmiş gibi kendi kendine hafifçe gülümserken buldu.

"Marx?"

Sadie'yi görünce ona doğru koştu ve onu kollarının arasına alıp odanın içinde döndürdü.

"Marx!" Sadie itiraz etti.

"Bayıldım," dedi Marx. "Söyleyecek başka bir şey yok." Ve sonra gürleyen bir aktör sesiyle, "BU KADINI SEVİYORUM VE BU OYUNU SEVİYORUM! SAM HANGİ CEHENNEMDE?"

Sanki Marx'ın evrene seslenişine doğrudan bir yanıtmış gibi telefon çaldı. Sadie ve Marx telefona atladılar ama Sadie daha yakındı ve telefona önce o ulaştı.

"Bu o," diye bildirdi Sadie Marx'a. "Hangi cehennemdeydin sen?"

Sam ayak bileğini kırmıştı, hasarlı ayağının üstündeki ayak bileği ve tüm uzuvlarının kötü durumda olması nedeniyle acil ameliyat olması gerekiyordu. Boston'daki Mass General Hastanesi'ndeydi ve bir gece daha hastanede kalması gerekiyordu ama sabah gelip onu alabilirler miydi?

"Neden aramadın?" Sadie sordu.

"Endişelenmeni istemedim," dedi Sam.

"Aramadığın için endişelendik." Sadie biriken gerginliğin boşalmasıyla ağlamaya başladı. "Öldüğünü sanmıştım Sam. *Öldüğünü*. Oyunu bitirdiğimizi ve... ne olduğunu bilmiyorum."

"Sadie, Sadie, her şey yolunda." Sam söyledi. "Ben iyiyim. Göreceksin."

"Bunu bir daha yaparsan seni öldürürüm," dedi Sadie.

"Artık biliyorum. Aramalıyım. Sadie? Orada mısın?"

Sadie burnunu siliyordu, bu yüzden Marx telefonu ondan aldı.

"Kayıtlara geçsin diye söylüyorum, iyi olduğunu biliyordum. Oyunu ben oynadım," dedi Marx. "İkiniz de dahisiniz. Ve ikinizi de çok seviyorum. Hepsi bu kadar."

Sadie telefonu Marx'tan geri aldı.

"İlk oyunumuz," dedi Sam. "Yani, işimiz bitti mi?"

"Sanırım öyleyiz," dedi Sadie. "Çoğunlukla. Birkaç şeyim var."

"Benim de birkaç şeyim var."

"Seni görmek istiyorum," dedi Sadie.

"Sanırım ziyaret saati dokuzda bitiyor," dedi Sam. Saat çoktan 8:15 olmuştu. "Bunun sana buraya gelip kamu hizmeti zaman çizelgeni hazırlaman için yeterli zaman bıraktığından şüpheliyim."

"Çok komik."

"Cidden, muhtemelen buraya gelmen için yeterli zaman yok."

"Tamam Sammy," dedi. "Seni seviyorum." "Hem de çok," dedi.

"Sabah ilk iş görüşürüz." Sadie telefonu kapattı.

Sam yine bir hastane yatağında (ama Charles Nehri manzaralı ilk yatağında) kendini inanılmaz derecede yalnız ve biraz da üzgün hissediyordu. Anestezi ve son iki gündür yeterince yemek yemediği için mide bulantısı vardı. Oldukça fazla miktarda ilaç verilmiş olmasına rağmen, ayağını hala tam olarak hissettiğinde acının korkunç olacağını bilecek kadar hissedebiliyordu. Bu son talihsizliğin neye mal olacağı konusunda endişeliydi (banka hesabı sıfıra yakındı) ve

ilgili sađlık sigortası sorunları. Uzman doktor, ayađının durumunun o kadar kötü olduğunu ve artık ayak bileđini tehlikeye attığını söylemişti. Doktor, "Başka seçenekleri düşünmeye başlamadan önce bir ayađı ancak bu kadar çok kez bir araya getirebilirsiniz," dedi. Diğer seçenekler ortaçađdan kalmaydı. En azından birkaç ay koltuk değneklerine bađlı kalacağını biliyordu ve kışın geri kalanında Marx ve Sadie'ye zaten olduğundan daha fazla güvenmek zorunda kalmaktan korkuyordu. Hastanede ilk uyandığında onları aramamış olmasının nedeni utanmış olmasıydı. Düşmenin bu kadar kötü sonuçlanmayacağını ummuştu. Kendisine pansuman yapılıp, pahalı bir şişe aspirinle kolayca eve gönderileceğini ve ikisinin de bu işe karışmak zorunda kalmayacağını ummuştu. Kendisini zayıf görmelerini istemiyordu, her ne kadar öyle hissetse de. Zayıf, çelimsiz, yalnız, bitkin. Vücudundan, en ufak bir sevinç ifadesini bile kaldıramayan güvenilmez ayađından yorulmuştu. Bu kadar dikkatli hareket etmek, bu kadar dikkatli olmak zorunda kalmaktan yorulmuştu. Tanrı aşkına, zıplayabilmek istiyordu. Ichigo olmak istiyordu. Sörf yapmak, kayak yapmak, parasailing yapmak, uçmak, dađlara ve binalara tırmanmak istiyordu. Ichigo gibi milyonlarca kez ölmek ve gün içinde vücuduna ne zarar gelirse gelsin, yarın yeni ve bütün bir şekilde uyanmak istiyordu. Ichigo'nun hayatını istiyordu; hatalardan ve yaşamış olmanın kanıtlarından arınmış, sonsuz, tertemiz yarınlarla dolu bir ömür. Ya da Ichigo olamıyorsa, en azından Sadie ve Marx'la birlikte daireye dönüp *Ichigo*'yu yaratabilirdi.

Sam tam kendini olabildiğince sefil hissetmeye başlamıştı ki, kapıdaki cam panelden Sadie ve Marx'ı gördü. Sanki bir serap gibiydiler. İkisi de muhteşemdi.

Onunla sadece on beş dakika görüşebilecek olsalar da, Sadie ve Marx yine de taksiyle hastaneye gitmeye karar vermişlerdi. "İlk oyununa kaç kere kadeh kaldırabilirsin ki?" Marx öyle demişti. Şampanya ve plastik kadeh almak için bir içki dükkânında durmuşlardı.

Sam onları görünce hem utandı hem de sevindi. Berbat göründüğünü biliyordu. Ayağı ve bileği büyük bir alçıdaydı, bu hayatındaki yaklaşık yüzüncü alçıydı. Yanağında ve alnında rengârenk bir çürük vardı. Arkadaşları, pembe açık yanakları, kaşmir paltoları ve parlak saçlarıyla güzel ve güçlüydü. Biri onları birlikte görse, kendisinin farklı ve daha zayıf bir türe ait olduğunu düşüneceklerinden emindi. Ama sonra kendine hatırlattı: *Onlar sadece benim arkadaşlarım değil. Onlar benim iş arkadaşlarım.* Onları meslektaşları haline getirmişti ve garip bir şekilde bu Sam'i rahatlatıyordu. *Ichigo* onları ömür boyu kendisine bağlamıştı.

Marx Sam'e küçük bir kadeh şampanya doldurdu. "Umarım bu sana verdikleri diğer şeylerle karışmaz."

"Ne oldu ki?" Sadie sordu.

Sam bunu eğlenceli bir anekdot haline getirmeye çalıştı. Atlamadan, şiirden ve oyunu tamamladıktan sonra hissettiği genel mutluluk ve esenlikten bahsetti. Annesiyle ilgili gördüğü halüsinasyonu atladı. "Bu şiiri biliyor musun? Aşkın var olan her şey olduğuyla ilgili bir şey."

"İşte Beatles bu," dedi Marx. *"İhtiyacınız olan tek şey aşk, aşk..."*

"Hayır, başka bir bölüm daha vardı. 'Bir yük ve bir oluk' hakkında bir şey mi?"

"Bu Emily Dickinson," dedi Sadie. *"Yük, olukla orantılı olmalıdır. Bunu EmilyBlaster'da kullandım."*

Sam güldü. "*EmilyBlaster!* Tabii ki!"

"Evet, kaldırıma takılıp d ü ş t ü ğ ü m d e o çizgilerin ne kadar tuhaf olduğunu düşünüyordum."

"Yani, ne sen diyerek o o sen vardı Emily Blasted?" Marx söyledi.

"Biliyor musunuz, bütün sınıf o oyundan *nefret ederdi*," dedi Sadie.

"Marx, sen oynarken söylediğin şey neydi? *EmilyBlaster?*" Sam söyledi.

Marx, "Bunun şimdiye kadar oynadığım en şiddetli şiir oyunu olduğunu ve bunu yapan kişinin inanılmaz derecede tuhaf biri olması gerektiğini söyledim," dedi.

"Bu iltifatı kabul ediyorum," dedi Sadie.

"Peki, işimiz bittiğine göre *Ichigo* için sırada ne var?" Marx söyledi.

Sam, "Dov'a gösteriyoruz ve ne düşündüğünü duymak için bekliyoruz," dedi.

Altmışlı yaşlarında ve emekliliği yaklaştakta olan hemşire gece yarısına kadar kalmalarına izin verdi. Onların kahkahalarından, şakalaşmalarından ve nazikçe takılmalarından keyif alıyordu. Zaman geçirmek için sık sık kendi kendine oynadığı bir oyun, hastalar ve ziyaretçiler arasındaki ilişkileri anlamaya çalışmaktı. Hayatlarının ve bağlantılarının ne olduğunu hayal ederken insanlara isim vermeyi severdi. Yaralı çocuğa Tiny Tim adını vermişti. Bir mankene ya da pembe dizi yıldızına benzeyen Asyalı çocuğun adı Keanu'ydu. Kalın kaşları ve tuhaf bir şekilde çarpık burnu olan minyon, güzel esmer ise Audrey'di. Minik Tim diğer ikisinden biraz daha genç görünüyordu. Audrey ve Keanu bir çift gibi görünmüyorlardı ama öyle olsalar Keanu'nun umurunda olmazmış gibi görünüyordu. Garip bir şekilde, Minik Tim sanki onların oğulları olabilirmiş gibi görünüyordu, ancak yaşları bunun için bir anlam ifade etmiyordu.

Belki de Minik Tim onların küçük kardeşlerinden biriydi? Belki Audrey ve Minik Tim bir çiftti? Ya da belki iki çocuk çiftti? Çocuk su istediğinde Keanu çok nazik davranmıştı. Yine de Audrey ile Minik Tim arasındaki rahatlık hissediliyordu. Keanu sandalyede otururken, Audrey yatakta Minik Tim'in yanına uzanmış, birbirlerinin yanında tamamen rahat olan insanlar gibi parmak uçları gelişigüzel birbirine değiyordu. Kız neredeyse onun bir uzantısı gibiydi, adam da onun. Burada aşk var, diye düşündü. Sonunda, bir miktar hayal kırıklığıyla, hiçbirinin romantik bir ilişki içinde olmadığına karar verdi.

-

Sam'in sakatlıklarına rağmen Sam ve Sadie ayın geri kalanında oyunu geliştirmeye devam ettiler ve Ocak ayının sonunda oyunu Dov'a göstermeye hazırıldılar. Dov devam eden çalışmaların önemli bir kısmını görmüş ve tavsiyelerde bulunmuştu, ancak baştan sona deneyimlememişti ve her şeyin nasıl bir araya geleceğini bilmiyordu. Sadie oyunun bitmiş halinin bulunduğu diski onun dairesine getirdi. Dov ilk oyununa başlarken, Sadie onun etrafında dolanıyor, hevesle ona oyunun her anıyla ilgili ipuçları ve içgörüler sunuyordu. Dov'un tepkisi konusunda gergindi ama aynı zamanda yaptığı işten inanılmaz derecede gurur duyuyordu. Dov'un emeklerinin tek bir ayrıntısını bile kaçırmamasını istemiyordu.

"Sadie, geri çekil. Sen üzerimdeyken konsantre olamıyorum. Bunu oynamak istiyorum," dedi Dov.

"Tamam," dedi Sadie. "Sessiz olacağım."

Dov yedinci seviyeye, Ichigo'nun kayıp çocukları köleleştiren hayalet canavar Gomibako ile ilk kez karşılaştığı buz ve kar dünyasına ulaşmıştı. "Beni izlediğini hissedebiliyorum. I

nefes alışını duyabiliyorum." Elini tuttu ve ona yatak odasına kadar eşlik etti.

"Şimdi iyi bir kız ol," dedi. "Ama..."

"Bana itaatsizlik etmiyorsun, değil mi?"

"Hayır, Dov."

"Ben öyle düşünmemiştim." Ona baktı. "Kıyafetlerini çıkar."

"İstemiyorum," dedi. "Dov, burası buz gibi." "Çıkar. Çıkar. Çıkar. Giysilerini. Ne zaman ne olduğunu biliyorsun itaatsizlik ediyorsun."

Sadie kıyafetlerini çıkardı.

İlk kez birlikte olduklarında, S&M'e hiç ilgi duymadığını ifade etmişti. S&M ancak sonbaharda yeniden bir araya geldiklerinde başlamıştı. Sadie en azından ilk başta tahrik olmuş, sonra biraz rahatsız olmuş, oynadıkları oyundan ve neden oynadıklarından emin olamamıştı. Dov tacizci değildi. Her zaman rıza arardı. Ama kelepçeleri ve diğer daha karmaşık aletleri ve ona emir vermeyi seviyordu. Onu soymayı, bağlamayı ve arada sırada ağzını tıkamayı seviyordu; ona tokat atmayı, şaplak atmayı ve saçını çekmeyi seviyordu. Kasık kıllarını tıraş etmeyi seviyordu, bunu bir sanatçı titizliği ve dikkatiyle yapıyordu. Bir keresinde üzerine işemişti ama kız durmasını söylediğinde durmuştu ve bir daha asla yapmamıştı. Onu incittiğinde -ki asla fazla incitmezdi- her zaman şefkatli ve üzgün olurdu.

Dov ayrıca kendisine vurulmasından da hoşlanıyordu ki bu onun hiç de hoşlandığı bir şey değildi. Otuzuncu yaş gününün gecesinde, ondan yüzüne bir tokat atmasını istemişti. "Daha sert," demişti.

O da itaat etti. "Daha sert."

O da itaat etti.

Ona yeterince sert vurduğunda, gözleri yaşarır ve sonra kırmızı yüzüyle İsrail'deki oğluna telefon ederdi. Onun çocukla şefkatle konuştuğunu duyabiliyordu, ona kuş cıvıltılarını hatırlatan hafif İbranice'yle. Sadie'nin İbranicesi Bat Mitzvah'a hazırlık, Kutsal Günler seviyesindeydi, bu yüzden anlayabildiği tek kelime İbranice bile değildi. Oğlunun adıydı: Dov'un çoğunlukla Telly dediği Telemachus. Telly üç yaşındaydı.

Onunla tekrar görüşmeye başlamasını istediği gece, ona bir kadeh şarap doldurmuş ve karısının sonunda boşanmayı kabul ettiğini söylemişti.

Sadie dikkatle, "Bu iyi," dedi. "Eğer mutsuzsan."

"Mutsuzdum," dedi Dov. "Benim için zor ve masraflı olacak ama sonunda buna değecek."

Aynı anda konuştular.

"Birbirimizi görmememiz gerektiğini düşünüyorum," dedi Sadie. "Bunu profesyonelce sürdürmek istiyorum."

"Seni tekrar görmek isterim," dedi Dov.

"Geçen yıl burada değildin," dedi Sadie. "Seninle bir ayrılık daha yaşayabileceğimi sanmıyorum."

"Zorunda kalmayacaksın," dedi Dov. "Söz veriyorum." Ama Dov'un *Ichigo*'yu ilk oynadığı geceye dönelim.

Sadie'nin hızlı, zevkli, pervanesiz seks olarak gördüğü şeyi yaptıktan sonra, Dov komodinin çekmecesini açtı ve bir kelepçeyi Sadie'nin bileğine, diğerini de yatağın çerçevesine taktı. Her şey o kadar çabuk oldu ki, itiraz edecek zamanı bile olmadı.

"Seninle işim bitene kadar bu yataktan ayrılmanı istemiyorum.

Ichigo," dedi.

"Ama Dov," diye seslendi Sadie. "Hâlâ on üç saatin falan var."

Dov onu görmezden geldi ve yatak odasının kapısını kapattı.

Yatağa kelepçelenmiş olsa bile Sadie komodinin üzerindeki sabit telefona ulaşabildi. Sam'i aradı.

"İşi bitti mi?" Sam hevesle sordu.

"Gomibako'ya ulaştı," dedi Sadie.

Büyük ölçüde Dov'un tepkisine bağlıydı. Dov'un sektörde bağlantıları ve etkisi vardı - eğer beğenirse, kendi yayıncısına ya da başka bir yayıncıya götürebilirdi. Sadie, Sam ve Marx'ın tek başlarına yapamayacakları bir şekilde ve hızla *Ichigo*'ya dikkat çekebilirdi.

"Neden buraya geri gelmiyorsun?" Sam söyledi. "Sinemaya gidebiliriz. Marx, *Mars Attacks! filminin* bu akşam Sony Fresh Pond'da oynadığını söyledi."

"Dışarı çıkmaya hazır mısınız?"

"Bir ara dışarı çıkmam lazım, Sadie. Taksiye bineriz. Yavaş gideceğiz."

"Atlamak yok mu?"

"Atlamak yok, şiir okumak yok. Söz veriyorum."

Sadie zincirlenmiş bileğine baktı. "Burada kalmalıyım," dedi. "Bana ihtiyacı olursa diye," diye ekledi.

Okuyacak bir kitabı yoktu ve yakın zamanda idrarını yapmış olmasına rağmen susamaya başlamıştı bile. Elinden geldiğince çarşafı üzerine çekti ve uyumaya çalıştı ama yorgun değildi ve kolunu başının üzerine koyarak uyumak garipti.

Ulysses'e ihtiyaç duyduklarına şüphe yoktu ama yine de onu kullanmak zorunda kalmış olması Sadie'yi rahatsız ediyordu. Dov, *Ichigo*'nun yapımcısıydı ve o kadar iyi tanınıyordu ki insanların *onun işini onun* işi sanmasından endişe ediyordu. Onun işinin nerede başladığını ve Dov'un işinin nerede bittiğini bilemeyeceklerdi.

Bu noktada Sadie tamamen haksız sayılmaz. *Gamedepot*'taki bir röportajında Dov'u düşünün

Ölü Deniz II'nin yayınlanması için blog.

GAMEDEPOT: Bu yıl büyük ses getiren bir başka oyun da Ulysses motorunuzu büyük bir etkiyle kullanan *Ichigo*. Bize *Ichigo*'ya nasıl dahil olduğunuzun hikayesini anlatın.

D.M.: Sadie [Green, programcı ve tasarımcı, *Ichigo*] benim öğrencimdi. O harika biri, her zaman da öyleydi. Ben motor satma işinde değilim. Aletlerimi diğer sözde tasarımcılara satmaya büyük bir ilgi duymuyorum. Şahsen, motor paylaşımının tüm oyunlarda yaratıcılık üzerinde caydırıcı bir etkisi olduğunu düşünüyorum. Tembelleştiriyor. Oyunlar aynı görünmeye başlıyor, aynı mekaniklere ve aynı varsayımsal fiziğe sahip oluyor vs. Ama onun ve Sammy'nin [Masur, programcı ve tasarımcı, *Ichigo*] ne yapmaya çalıştığını gördüm ve bu bana gerçekten özel ve dahil olmak istediğim bir şey gibi geldi. Ulysses'in onlara yardım edebileceğini düşündüm. Dinleyin, Ulysses Sadie ve Sammy'nin yaptıklarından bir şey eksiltmemeli. O iki çocuğun yaptığı iş hayret vericiydi. Öğrencilerime iki çocuğun ve birkaç bilgisayarın kendi başlarına ne kadar çok şey yapabileceklerini örnek olarak gösteriyorum. Oyun şirketleri çok büyük ve kişiliksiz hale geldi. Doku katmanları yapan on adamınız, modelleme yapan on adamınız ve arka planları yapan on adamınız var ve bir başkası hikayeyi yazıyor, bir başkası diyalogları yazıyor ve kelimelerin tam anlamıyla kimse birbiriyle konuşmuyor. Zombi gibiler, kafaları odacıklarında. Tam bir [küfür] kabusu.

GAMEDEPOT: Amasen olabilir bkz. senin Etki.
İçinde Örneğin açılıştaki fırtına sahnesi.
Meh. Belki vardır, belki yoktur. Eğer aramayı bilersen
oradadır.

Dov, *Ichigo*'yla ilk oyunundan sonra nihayet yatak odasına geri döndüğünde gözlerinde yaşlar vardı. "Bu çok güzel, Sadie."

"İyi mi?" dedi. Onun bunu söylediğini duymak istiyordu.

"İyi mi?" dedi. "Seni çılgın parlak çocuk. Şaşırtıyorsun Ben. Beni şaşırtıyorsun. Bu küçük, minicik insanın böyle bir şey yapabileceğini düşünmek." Dov gözyaşlarının yüzünden akmasına izin verdi ve onları silmek için hiçbir girişimde bulunmadı. Dov'un ağladığını görmek Sadie'yi de ağlattı. Marx'ın tepkisini duyduğunda hissettiğinden farklı hissediyordu - Marx bir hayranıydı. Dov'la birlikte rahatlamaktan başka bir şey hissetmedi. Sam'in oyuna katılmasını istediği geçen Mart ayından bu yana, on aydır içinde tuttuğu gerginliğin aniden yok olduğunu hissetti. Oyunun ne olacağını bilmiyordu; sessiz sedasız bir shareware sürümü mü olacaktı, yoksa büyük bir yayıncılık anlaşması mı yapacaktı? Neredeyse umurunda bile değildi. Dov Mizrah'ın hayran olduğu bir şey yapmıştı ve şimdilik bu yeterliydi.

Dov'a gitmek istedi ama hâlâ onun yatağına kelepçeliydi. Dizlerinin üzerine çöktü, hâlâ çıplaktı ve boştaki elini ona uzattı, o da sıktı. "Seni seviyorum," dedi.

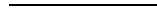
"Seni seviyorum," dedi.

"Ve *Ichigo*'yu seviyorum. Yarın ilk iş Sammy ve Marx'la konuşmak istiyorum. Hepimiz çok para kazanacağız." Bir müzayedeci kadar hızlı konuşarak *Ichigo* için planlarını anlatmaya başladı. Yerde volta atıyordu.

tek ayağının üzerinde zıplıyor, tutkuyla el kol hareketleri yapıyordu. Onu hiçbir şey için bu kadar heyecanlanırken görmemişti.

"Dov," dedi. "Sakıncası yoksa...?" Zincirini salladı.

III



UNFAIRGAMES

Her üçü de çeşitli zamanlarda bu isimden övgüyle söz etse de, hiç kimse Unfair Games ismini kimin bulduğundan tam olarak emin değildi. Marx, *Fırtına*'dan beğendiği bir dizeden esinlenerek bu ismi verdiğini düşünüyordu: "Evet, bir kaç krallık için çekişmelisiniz ve ben buna *adil oyun* derim." Sadie bunun bir anlam ifade etmediğini düşündü - "adil", "adil olmayan" değildi; "oyun", "oyunlar" değildi. Adil Olmayan Oyunlar'ın, "Bu adil değil" sözünün çocukluğunun gayri resmi mantrası olmasından kaynaklandığından emindi. Sadie bunu o kadar sık tekrarlıyordu ki, annesi bu cümleyi her söylediğinde harçlığından bir çeyreklik kesmekle tehdit etmişti. Sam ise Adaletsiz Oyunlar'ın adını kendisinin koyduğuna emindi: kırık ayak bileğiyle hastanede uyandığında, oyunlarla ilgili en iyi şeyin hayattan daha adil olabilmeleri olduğunu düşündüğünü hatırlayabiliyordu. *Ichigo* gibi iyi bir oyun zordu ama adildi. "Adil olmayan oyun" hayatın kendisiydi. İsmi başucundaki bir kâğıda yazdığına yemin etmişti ama kimse bu kâğıdı bulamayacaktı. Ve itibar söz konusu olduğunda, Sam'in hikayeleri genellikle uydurmaydı ya da en azından tersine çevrilmişti.

Unfair'le *Ichigo*'yu satmak için yaptığı büyük plan hakkında konuşmaya gittiğinde, Dov'un bir sorusu vardı: "Ichigo bir erkek, değil mi?"

"Biz onları o şekilde görmedik," dedi Sam.

"*Onlar mı?*" Dov söyledi.

"Sam'in düşündüğü ve benim de katıldığım şey, cinsiyetin o yaşta önemli olmadığı. Bu yüzden Ichigo'nun cinsiyetini asla belirleyemiyoruz," diye açıkladı Sadie.

"Çok zekice," dedi Dov, "ve kesinlikle işe yaramayacak. Bu oyunu Walmart'ta satmak istiyorsunuz, değil mi? Bu oyunu merkezdeki insanlara satmak istiyorsunuz. Marx, sen pratik birisin, ne düşünüyorsun?"

Marx dikkatle ve sadakatile, "Sadie ve Sam'in yaptıklarını tamamen onaylıyorum," dedi. "Ve bu benim oyunumu hiç etkilemedi. Ben bir erkeğim ve Ichigo'yu bir çocuk olarak gördüm."

"İşte!" Dov dedi ki. "İşte tam olarak bu. Demek istediğim tam olarak bu. Ichigo erkek olmalı. Çocuklar, yaratıcılığınıza hayranım ama neden kimsenin fark etmeyeceği saçma sapan bir Harvard tezi fikri için kendinizi dezavantajlı duruma sokasınız ki?"

"Dov, Ichigo neden kesinlikle bir erkek? Ichigo neden kız olamıyor?" Sadie söyledi.

Dov, "Ana karakteri kadın olan oyunların daha az sattığını siz de çok iyi biliyorsunuz," dedi.

"Ama *Dead Sea'nin* bir kız MC'si var," diye itiraz etti Sadie. "Ve ne kadar sattı? Bir milyon kopya mı?"

"Dünya çapında, evet, hatta bundan daha fazlası. Ancak Amerika'da sadece 750 bin civarında."

"Bu muazzam bir vuruş," dedi Sadie.

"Wraith'i kız yapmamış olsaydım bunun iki katı satardı. Ama danışman olarak *ben yoktum*."

Sadie bir parça defter kağıdını parçalayarak düzenli bir yığın haline getiriyordu. Dov onu durdurmak için elini onun elinin üzerine koydu.

"Dinleyin çocuklar, bu benim oyunum değil. Bu size kalmış. Bu sadece benim tavsiyem. Eğer 'onlar' meselesi sizin için önemliyse, bırakın. Ichigo'nun kız olmasını istiyorsanız, tamam. Sizin için harika olan şey, bu harika bir oyun ve tüm seçeneklere sahipsiniz. İsterseniz yayıncılar görüş bildirene kadar bu konuyu masaya yatırabiliriz."

Ichigo'nun aldığı en iyi iki teklif, Sadie'nin pek de başarılı olmayan bir stajyer olduğu Cellar Door Games ve Austin, Teksas merkezli bilgisayar şirketi Opus Computers'ın oyun bölümü Opus Interactive'den geldi.

Cellar Door Ichigo'nun cinsiyetini bir sorun olarak görmedi. Cellar Door yeni MIT mezunları tarafından yönetilen genç bir şirketti ve cinsiyetsiz Ichigo'nun "sinirli ve havalı" olduğunu düşünüyorlardı. Nispeten mütevazı bir avans, cömert bir kâr paylaşımı anlaşması ve *Ichigo'nun* devamı olması gerekmeyen bir sonraki oyunları için ek bir avans teklif ettiler. Cellar Door'un yirmi dokuz yaşındaki CEO'su Jonas Lippman, "Biz sadece *Ichigo* işinde olmak istemiyoruz," dedi. "Biz *sizin* işinizde olmak istiyoruz. Kusura bakmayın, biraz tuhaf oldu. Şirketinizin henüz bir adı olup olmadığını bilmiyordum."

Opus Computers çok daha büyük bir avans teklif etti - beş kat daha büyük. Opus Wizardware adında yeni bir oyun dizüstü bilgisayarı piyasaya sürüyorlardı ve planları Noel döneminde satılan her Opus Wizardware bilgisayara *Ichigo'yu* önceden yüklemektir.

1997 sezonu. Şık, temiz grafikleri, karakter tasarımı ve duygusal, aile dostu hikayesiyle *Ichigo'nun*, konsoldan başka bir şeyde harika oyunlar oynamanın mümkün olmadığını düşünenlere dizüstü bilgisayar satmak için mükemmel bir oyun olduğunu düşünüyorlardı. *Ichigo'nun* 1998 Noel sezonuna yetişecek ve iki kat daha fazla para ödeyecekleri bir devam oyunu istiyorlardı. Ve evet, Teksas'tan gelen tamamı erkeklerden oluşan satın alma ekibine göre Ichigo kesinlikle bir erkekti; bu konuda hiç şüphe yoktu.

Sadie Cellar Door ile gitmek istedi. O tercih etti Anlaşmalarının daha gevşek şartları vardı ve gerçek şu ki Opus'un adamlarından hoşlanmamıştı. Opus dördünü de oyun bölümünün yöneticileriyle tanışmaları için Teksas'a uçurmuştu. Şirketin elli yaşındaki bıyıklı, kovboy şapkalı, çizmeli, palto kravatlı, gümüş boynuzlu, tokalı, Kanadalı tuxedo giyen başkanı Aaron Opus toplantıya gelerek herkesi şaşırtmıştı. Daha sonra otele döndüklerinde Sadie, Dov'a Aaron Opus'un tüm alışverişini Austin havaalanından itibaren yol boyunca sıralanan ahır büyüklüğündeki western giyim mağazalarından yapmış gibi görüldüğünü söyledi. Ama Dov Aaron Opus'u çok hoş bulmuştu. "Bu Americana saçmalığına bayılıyorum," dedi.

"Bu bir kostüm," diye itiraz etti Sadie. "Opus Connecticut'lı. Yale'e gitti."

"Bu adamı seviyorum! Geri dönmeden önce şu dükkânlardan birine uğrayacağım," dedi Dov. "Gerçek erkekler en az üç farklı türde ölü hayvan giyer."

"İğrenç," dedi Sadie.

Toplantıda Aaron Opus bitkin görüldüğü için özür diledi ama *Ichigo*'yu oynamak için iki gece uyumamıştı. Dov'a, "Herkes sizi zaten tanıyor Bay Mizrah," dedi. Sonra döndü ve Sam'e hitaben, "Demek programcı sensin?" dedi.

"Ben *a* programcı," Sam dedi. "Ama Sadie'ninve programcı."

"Oyunu birlikte tasarladık," dedi Sadie.

Aaron Opus başını salladı. Sam'in yüzünü inceledi, sonra Sadie'nin yüzünü inceledi ve dikkatini tekrar Sam'e verdi.

"Şu küçük adam, Ichigo. Sana çok benziyor," dedi Aaron Opus. Sanki bir şeye karar vermiş gibi başını biraz daha salladı. "Mm-hmm. Sanırım oyunun yüzü sensin."

Cambridge'e döndüklerinde, iki teklifi de ayrıntılı bir şekilde gözden geçirdiler. Sadie, devam filmi çekmelerini gerektirmediği ve Cellar Door'un kimyalarının daha uygun olduğunu düşündüğü için Cellar Door'u beğendiğini söyledi. Sam, Opus çok daha fazla para teklif etmişken neden Cellar Door'u düşündüklerini bile anlamadığını söyledi. Dov her ikisinin de iyi teklifler olduğunu ama farklı yollar izlediklerini ve bunun ne istediklerine bağlı olduğunu söyledi. Cellar Door'un sunduğu kâr paylaşımı koşulları daha iyi olduğu için, uzun vadede Cellar Door ile daha fazla para bile kazanabileceklerini ekledi. Marx, Cellar Door teklifinin yaratıcı özgürlüğünü kendisinin de sevdiğini, ancak Opus anlaşmasının *Ichigo*'yu daha büyük yapma potansiyeline sahip olduğunu düşündüğünü söyledi. Opus, *Ichigo*'nun Opus Wizardware PC için milyonlarca dolarlık reklam kampanyasında belirgin bir şekilde yer alacağını garanti etmişti. Eğer oyun düşündüklerini yaparsa, Opus *Ichigo*'nun geleceğinde animasyon, Macy's Şükran Günü balonları ve tonlarca ürün görüyordu. Cellar Door'un bunu gerçekleştirecek ne cihazı ne de parası vardı, yakın zamanda da olmayacaktı.

Gecenin sonunda, Marx, Dov ve Sam Opus'un tarafında. Sadie, Cellar Door için direnen tek kişiydi.

"Hayatımı değiştirecek bir para," dedi Sam. "Gerçekten."

"Ama *değişmiş* hayatımın bir yılını daha Hayat bir *Ichigo* devam filmi yapmaktır," dedi Sadie.

"Bunu anlıyorum," dedi Marx. "Ve eğer istediği buysa Sadie'yi destekliyorum. Bu işin yaratıcıları sizlersiniz, bu yüzden ikiniz karar vermelisiniz."

Sam, Sadie'den balkona çıkmasını istedi, böylece sohbet edebileceklerdi. Hâlâ alçıdaydı ve çok iyi hareket edemiyordu; aksi takdirde onunla birlikte yürüyüşe çıkmayı tercih ederdi. Hareket halindeyken daha iyi düşündüğünü ve daha ikna edici olduğunu hissediyordu.

İlk olarak Sadie konuştu. "Cellar Door'un ilerlemesi iyi ve yapmaya çalıştığımız oyunu gerçekten anlıyorlar," diye gerekçelendirdi. "Ve gelecek yılı yeni ve daha iyi bir şey yaparak geçirebileceğiz. Ayrıca Ichigo'nun cinsiyetiyle ilgili yapmaya çalıştığımız şeyi nasıl bu kadar çabuk satabiliyorsunuz? Bunun senin için önemli olduğunu sanıyordum."

"Öyle ama çok para," dedi Sam.

"Neden birdenbire parayı önemsemeye başladın? Yirmi iki yaşındasın, ne kadar paraya ihtiyacın var? Eğer para kazanmak istiyorsan, bu oyuna hiç girmemeliydin. Harvard'da işe girebilir ve sınıfındaki diğer herkes gibi Bear Stearns'de altı haneli bir iş bulabilirdin."

"Sen hiç fakir olmadın," dedi Sam, "o yüzden anlamıyorsun." Sam durakladı. Sadie'ye bile olsa zayıflıklarının itiraf etmekten nefret ederdi. "Öğrenci kredilerim var. Acil servis ziyareti, ayak bileğim ve ayağımdaki ameliyat için bir ton borcum var ve eğer geri ödemeye başlamazsam faturalar büyükannem ve büyükbabama gidecek. Şu anda banka hesabımda eksi dolar var. Marx kirayı ödüyor ve ben de kredi kartlarının kışından yiyorum. Cellar Door'un teklifini kabul edersek, bir sonraki oyunu yaparken geçinecek hiçbir şeyim olmayacak. Bana

ama dürüst olmak gerekirse, bunun daha iyi bir teklif olduğunu düşünüyorum, *Ichigo*'yu gerçekten havaya uçurabilecek bir teklif. Ve bunu görmen gerektiğini biliyorum. Bence onlardan hoşlanmamanın asıl nedeni benim programcı olduğumu düşünmeleri."

Sadie balkona oturdu. Opus adamlarından nefret ediyordu ve onlar için bir *Ichigo* devam filmi yapma düşüncesi kendisini zincirlenmiş, gözleri ve ağzı bağlanmış, bir spor çantasına kilitlenmiş ve denizin dibine atılmış gibi hissetmesine neden oluyordu.

Sam onun yanına oturmak için kendini alçaltmaya çalışıyordu. Sadie ona elini uzattı ama onun yardımına rağmen yine de biraz sert indi. Başını onun omzunun kıvrımına koydu; yük, olukla orantılıydı.

"Ne istersen yaparım," dedi.

"Tamam Sam," dedi. "Opus o zaman."

-

Ichigo gerçek bir çocuk olduktan sonra, onun kimliği ile Sam'in kimliği giderek birbirinden ayrılmaz hale geldi. Aaron Opus dışındaki insanlar Sam'in Ichigo'ya *benzediğini* söylemeye başladılar - bir şekilde benziyordu. Sam'in renkli ve trajik biyografisini yalayıp yuttular: çocukken geçirdiği sakatlık ve yenilmez olmanın bir yolu olarak video oyunları oynaması, pizza salonu ve *Donkey Kong* makinesi olan Koreli büyükbabası. Sam'in biyografisi ile Ichigo'nunkinin örtüştüğü yolları bulmaya çalıştılar. İkisi de küçük yaşta ebeveynlerinden ayrılmıştı. Sam Asyalıydı, Ichigo da Asyalıydı. 1997'de kimse Japon ve yarı Koreli ayrımı yapmıyordu; Sam'in Asyalı olması yeterliydi. İnsanlar - eleştirmenler, oyuncular, Opus pazarlama departmanı- Sam'i oyunda daha kolay bulabildikleri için, *Ichigo* Sadie'nin değil Sam'in eseri haline geldi ve böylece

oyunun auteur'ü. (Sadie ile olan ilişkisine gelince, ne kardeştiler, ne evli/boşanmışlardı, ne de flört ediyorlardı ve bu yüzden insanlar ilişkilerini araştırmaya değmeyecek kadar gizemli ve ilişkisiz buldular).

Opus, tanıtımlarının bir parçası olarak Sam'i o günlerde çok daha küçük çaplı olan tüm oyun konferanslarına gönderdi. Sadie de onunla birlikte gitmeyi seçebilirdi ama zamanını Unfair Games'in yeni ofislerinde (floresan ışıklı ve endüstriyel halı kaplı ama en azından artık Marx'ın oturma odasında değil) geçirmenin daha iyi olacağını düşündü. Aynı anda hem *Ichigo'nun* devam oyununu denetliyor hem de MIT'de lisans eğitimini tamamlıyordu. Ayrıca Sam ilgiyi ondan daha çok seviyordu. Bunu ona çok görmüyordu: röportajları seviyordu; bir kalabalığa boşboğazlık etmeyi seviyordu; fotoğrafının çekilmesini seviyordu. Birinin bunu yapması gerekiyordu ve Sadie işi hakkında konuşmaktan rahatsız oluyordu - safça düşündüğü üzere iş kendi adına konuşmalıydı. *Ichigo* piyasaya çıktığında Sadie yirmi iki yaşındaydı ve henüz toplum içinde kim olduğunu bulamamıştı. (Özel hayatında kim olduğunu zar zor biliyordu.) Önde gelen çok az kadın oyun tasarımcısı vardı ve bir kadın oyun tasarımcısının kendini nasıl sunması gerektiğine dair tam olarak bir oyun kitabı yoktu. Ama gerçek şu ki, Opus'ta da kimse Sadie'yi kendini öne çıkarması için zorlamıyordu. Opus'taki erkekler Sam'in *Ichigo'nun* yüzü olmasını istiyordu ve öyle de oldu. Birçok sektör gibi oyun sektörü de harika çocuklarını sever.

Yine de Sadie kendi kendine de olsa şunu kabul etmek zorundaydı: Sam sadece tanıtım yapmayı *sevmiyordu*; bu konuda ondan daha iyiydi. Oyunun lansmanından önce Boca Raton'daki bir satış konferansına birlikte katılmışlardı. O güne kadar konuştukları en büyük kalabalıktı, yaklaşık beş yüz kişi vardı. Sam gergindi ama Sadie

hiç de gergin değildi. Sahneye çağrıldıkları ana kadar derme çatma yeşil salonda volta atmıştı.

Sam, "Sanırım kusacağım," dedi.

"İyi olacaksın." Sadie onun elini sıktı ve bir bardak su doldurdu. "Bir otelin balo salonu ve birkaç yüz inek var."

"Üzerimde bu kadar çok göz olmasından hoşlanmıyorum," demişti Sam. Parmaklarını Florida'nın nemi yüzünden bir Jewfro'ya dönüşen saçlarında gezdirdi.

Ancak kürsüye çıkar çıkmaz Sam'in sinirleri kayboldu ve dünyanın en eğlenceli talk-show konuğuna dönüştü. Sadie'ye "Siz nasıl tanıştınız?" gibi bir soru sorulduğunda, genellikle iki cümleyi geçmeyen spesifik bir yanıt veriyordu. "İkimiz de Los Angeles'lıyız," dedi Sadie. "Ve ikimiz de oyun oynamayı seviyorduk."

Sam'e bir soru sorulduğunda bunu bir romana dönüştürürdü. Hikâye on beş dakika boyunca devam edebilir ve hiç kimse en ufak bir sıkılma hissi duymadan çocukluğuna doğru uzun bir yolculuğa çıkabilirdi. "Sadie'yle tanıştığım gün altı haftadır kimseyle konuşmamıştım, kelimenin tam anlamıyla altı haftadır. Ama bu bambaşka bir hikaye. Daha iyi arkadaş olduğumuz başka bir zaman anlatırım. Ama bilmeniz gereken en önemli şey, Sadie Mario'yu bayrak direğinin tepesine çıkaramadı. Bu internetten önceydi. Öylece hile yapamazdın. *Bilen* birini tanımak zorundaydın..." Kalabalık o konuşurken öne eğildi, esprilerine güldü, kendiliğinden alkış tutmaya başladı. Onu *sevmişlerdi*. Kalabalığın önünde daha yakışıklıydı; topallığı daha az belirgindi; sesi sıcak ve otoriterdi. Sanki Sam bunca yıldır bir dinleyici kitlesi bekliyormuş gibiydi. Sadie onun dönüşümüne hayret etti. İçine kapanık Sam nerede

ortak Gitti mi? Kim? oldu Bu
raconteur? Kim? oldu Bu palyaço
mu?

Ve Sadie onun yanında kendisinin küçüldüğünü hissetti.

Ichigo II: Go, Ichigo, Go Kasım 1998'de, *Ichigo*'dan neredeyse bir yıl sonra çıktı: *A Child of the Sea'den neredeyse bir yıl sonra*. İkinci oyunda, Ichigo'nun küçük kız kardeşi Hanami bir başka fırtınada kaybolur ve artık on bir yaşında olan Ichigo onu bulmak zorundadır. İkinci oyun ilkinden biraz daha iyi sattı, ancak büyük ölçüde orijinalinin ününe ve güçlü satışlarına dayandığı görüldü. Sadie ve Sam de dahil olmak üzere çoğu eleştirmen oyunun yaratıcılık açısından geriye doğru bir adım olduğunu düşünüyordu. İkinci *Ichigo* kötü bir oyun değildi, ancak hissettirdiği şey aynısının daha fazlasıydı. *Ichigo II*, Ichigo karakterini yeni bir yöne götürmedi; grafiksel, teknik veya hikaye açısından bir şeyleri zorlamadı.

Sadie'nin onlara üçüncü bir *Ichigo* yapmak istemediğini söylediği gece, Marx ve Sam bir ay süren *Ichigo II* tanıtım turundan yeni dönmüşlerdi. Bu, üçünün her şeyin başladığı yazdan bu yana yaşadıkları en uzun ayrılıklardan biriydi. "Serinin artık sona erdiğini hissediyorum," dedi. "Yaratıcı olarak yapabileceğimiz bir şey kalmamış gibi hissediyorum." Sam ve Marx'ın hâlâ paylaştıkları Kennedy Caddesi'ndeki dairede akşam yemeği yiyorlardı.

"Peki, bunun yerine ne yapmak istiyorsun?" Marx sordu.

"Birkaç fikrim var," dedi Sadie. "Ama bunun farklı bir tartışma olduğunu hissediyorum."

Marx, "Eski beyaz tahtayı istediğimiz zaman çıkarabiliriz," dedi.

"Bekle," dedi Sam. Bu noktaya kadar sessizce dinliyordu. "Ichigo'yu bu şekilde bırakamayız, Sadie. Opus'un keyfi zaman çizelgesi yüzünden harika bir *Ichigo II* yapmak için zamanımız olmadı. Harika bir üçüncü oyun yapmak istemiyor musun?"

"Belki bir gün," dedi Sadie.

"Yani, o bizim çocuğumuz," dedi Sam. "Çocuğumuzu boktan bir devam filminde terk edemezsin."

"Samson," dedi Sadie, uyarıcı bir sesle.

"Yapabilirim." Sam yüzünü buruşturarak ayağa kalktı.

"Sen iyi misin?" Marx sordu.

"Sadece yorgunum," dedi Sam. "Sadie, bundan sonra ne yapacağımıza tek başına karar veremezsin. Eğer *Ichigo III*'ü yapmayacaksak, ki bence yapmalıyız, onun yerine ne yapmak istediğin konusunda bize bir fikir vermelisin."

Marx, "Sam, ayağın çorabının içinden kanıyor," dedi.

Sam umursamaz bir tavırla, "Evet, biraz öyle oldu," dedi.

"Buna bir doktorun bakması gerek."

"Marx, ayağımı boş ver, tamam mı? Ben hallederim."

Sam hastalıklarının tartışma konusu olmasından nefret ederdi. "Marx'a kötü davranma. O senin bir şey yapmadığından emin olmaya çalışıyor.

Sonunda yine sokakta baygın halde bulurum

kendimi," dedi Sadie. "Ben iyiyim," dedi Marx.

"Gerçekten."

"Özür dilemelisin," diye ısrar etti Sadie.

"Üzgünüm Marx," dedi Sam inanmadan. Hemen Sadie'ye döndü. "Cidden, bu fikirleri ortağın olan bana danışmak istemez misin?"

Sadie tabakları dizmeye başladı. "Herkesin işi bittiyse, ben temizleyeceğim."

"Bunu yapmak zorunda değilsin," dedi

Marx. "Ben misafirim," dedi Sadie.

"Kibarlık bu." Marx onun yanında

temizliğe başladı.

Mutfığa gitti ve Sam topallayarak onun arkasından geldi. "Bu fikirleri bana, ortağına danışmak istemiyor musun?" diye tekrarladı.

"Yapardım," dedi Sadie kontrollü bir sesle. Bulaşıkları lavaboya yerleştirdi. "Eğer burada olsaydın."

"Gelebilirdin," dedi Sam. "Sana *defalarca* gelmeni söyledim."

"İki yıl boyunca hepimiz tatile gidemedik." "Sadie, bu gerçek bir işti," dedi Sam.

"Ben de gerçek bir iş yaptım," dedi. "*Boktan* bir iş yapmak zorundaydım.

devamı."

"Eh, bunu kesinlikle yaptın," dedi Sam. "Hey

Sam, lütfen kendini becer," dedi Sadie.

"Dostlar, Romalılar, yurttaşlar," dedi Marx, "sakin olun."

Sadie kapıdan çıktı ve doğruca Dov'la paylaştığı daireye döndü. Dov İsrail'deydi, oğlunu ve iki yıl geçmesine rağmen hâlâ boşanamadığı karısını ziyaret ediyordu.

Sadie daireye vardığında telefon çalıyordu ama cevap vermedi. Arayan her kimse mesaj bırakmamıştı. Arayanın Sam ya da Dov olduğunu biliyordu ve ikisiyle de konuşmak istemiyordu.

Sanki başka seçenekleri yokmuş gibi. Sam *Ichigo III*'ü yapmaya kararlıysa Unfair'den ayrılabilirdi. Unfair Opus'a karşı yükümlülüklerini yerine getirmişti ve onun Unfair ile bir iş sözleşmesi yoktu; hiçbirinin yoktu. Sam ya da Marx'a ihtiyacı yoktu. Kendi başına yola çıkabilir, kendi başına yeni bir oyun kurabilirdi. Telefon çaldı

tekrar aradım ve telesekretere bağlandı: "Sadie. Ben Dov. Telefonu aç."

Telefonu Sadie açtı. Aile içi meseleler hakkında konuştular ve ardından Sadie, "Sam olmadan, yani tek başıma bir oyun yapmak istesem, bu büyük bir hata olur mu?" dedi.

"Ne oldu?" Dov sordu. "Hiçbir şey," dedi Sadie. "Kavga ettik."

"Sadie, bu tamamen normal. En iyi takımlar sürekli birbirlerinin boğazına sarılır. Bu sürecin bir parçasıdır. Eğer kavga etmiyorsanız, birileri işi yeterince önemsemiyor demektir. Üzgün olduğunuzu söyleyin. Yolunuza devam edin."

Sadie, Dov'a *üzgün olmadığını* ve sorduğu soruya cevap vermediğini açıklamak istemiyordu. "Tamam," dedi. "Teşekkürler, Dov."

On bir buçukta Sadie pijamalarını giymiş, dişlerini fırçalamış ve diş ipini kullanmış, yatmaya hazırdı. Yirmi üç yaşındaki diğer gençlerin Cuma gecelerinin de böyle olup olmadığını merak ediyordu. Kırk yaşına geldiğinde, daha fazla insanla seks yapmadığı ve daha fazla parti vermediği için hayıflanacak mıydı? Ama sonra, çok fazla insandan hoşlanmıyordu ve ayrılmak istemediği bir partiye hiç gitmemişti. Sarhoş olmaktan nefret ederdi ama arada bir esrar içmekten de hoşlanırdı. Oyun oynamayı, yabancı bir film izlemeyi, iyi bir yemeği severdi. Erken yatmayı ve erken kalkmayı severdi. Çalışmayı severdi. İşinde iyi olması hoşuna gidiyordu ve bunun için iyi para aldığı gerçeğinden gurur duyuyordu. Düzenli şeylerden zevk alıyordu - mükemmel bir şekilde işleyen bir kanun bölümü, her eşyanın yerli yerinde olduğu bir dolap. Yalnızlığı ve kendi ilginç ve yaratıcı zihninin düşüncelerini seviyordu. Rahat olmayı severdi. Otel odalarını, kalın havluları, kaşmir kazakları, ipek elbiseleri, oxfordları, brunch'ı, kaliteli kırtasiye malzemelerini, pahalı

saç kremi, gerbera demetleri, şapkalar, posta pulları, sanat monografileri, maranta bitkileri, PBS belgeselleri, challah, soya mumları ve yoga. Bir hayır kurumuna bağışta bulunduğunda kanvas bir bez çanta almayı severdi. Hevesli bir okuyucuydu (kurgu ve kurgu dışı), ancak sanat bölümleri dışında asla gazete okumazdı ve bu konuda kendini suçlu hissedirdi. Dov sık sık onun burjuva olduğunu söylerdi. Bunu bir hakaret olarak söylerdi ama o da muhtemelen öyle olduğunu bilirdi. Anne babası burjuvaydı ve onlara tapıyordu, bu yüzden elbette kendisi de burjuva olmuştu. Keşke bir köpek alabilseydim diyordu ama Dov'un apartmanı köpeklerle izin vermiyordu.

Ama burjuva olmasının nedeni, burjuva olmayan işler yapabilmesiydi. Hayatında temkinli davranırsa, işinde taviz vermekten kaçınabilirdi.

Zil sesi duyuldu.

Görmezden geldi.

Sam'in caddeden gelen cılız sesini duyabiliyordu. "SADIE MIRANDA GREEN, IŞIĞININ YANDIĞINI GÖREBİLİYORUM."

Onu görmezden geldi.

"SADIE, BURASI ÇOK SOĞUK. YINE KAR YAĞIYOR. LÜTFEN EN ESKİ VE EN İYİ ARKADAŞIN YUKARI GELSİN."

Sadie onu görmezden gelmeye devam etti. Sam donup kaldıysa, bu kendi suçuydu.

Sadie perdeden dışarı baktı ve sokağa baktı. Sam'in elinde giderek daha sık kullandığı bastonu vardı. Onu en son ne zaman bastonsuz gördüğünü hatırlamıyordu. Onu içeri çağırdı.

"Ne istiyorsun?" diye sordu.

"Fikirlerinizi öğrenmek istiyorum," dedi Sam. "Onları gerçekten bilmek istiyorum. Fikirlerinizi duymaya bayılıyorum. Dünyada en sevdiğim şey bu.

"Ve seni istemediğın bir devam filmi yapmaya zorlamak istemiyorum. Sen benim ortağım sın ve Opus'taki anlaşmayı kabul ettiğinde benim için yaptıklarını unutmadım. Ama Ichigo'yu seviyorum. Yaptığımız şeyi seviyorum ve diğer pek çok insan da Ichigo'yu seviyor. Bence bir noktada onu yüksek bir notla göndermeliyiz. Ama şu an için ondan neden sıkıldığını anlayabiliyorum."

"Ichigo III: Sayonara, Ichigo-San," dedi Sadie.

Sam güldü. "O kadar da kötü değil."

Sam sağlam ayağının üzerinde, giderek daha orantısız bir şekilde durmak zorunda kalıyordu ve Sadie onun için bir sevgi ve endişe kabarması hissetti - sonuçta ne fark ederdi ki? Sevmediğiniz biri için endişelenmeye asla değmezdi. Endişelenmezsen de bu sevgi sayılmazdı. "En azından buraya taksiyle mi geldin?"

"Evet, hanımefendi, artık onları karşılayabilirim." "Marx bununla dışarı çıkmaya izin mi verdi?"

"Marx benim bekçim değil."

"Ama mantıklı olan o."

"Ah, Marx'ı suçlama. Gittiğimi bilmiyordu. Zoe'ye gitti," diye bildirdi Sam.

"Hâlâ onunla görüşüyor mu? Bu onun için uzun bir süre," dedi Sadie.

"Sanırım birbirlerine aşık lar." Sam sanki aşk fikri çok saçmaymış gibi burnunu çekti.

"Anladığım kadarıyla onaylamıyorsunuz?"

"Marx her zaman aşıktır. O duygusal bir fahişe. Aşk bu kadar çok kişide ve şeyde bulabiliyorken aşk ne anlama gelir ki?"

"Marx harika biri," dedi Sadie. "Bence o şanslı."

"Şans diye bir şey yok," dedi Sam.

"Elbette var. Dungeons & Dragons oynarken attığınız o devasa çok yüzlü zar."

"Çok komik," dedi Sam. "Dov nerede bu arada?"

"Mola için çoktan gitti," dedi kadın.

Sam Sadie'yi inceledi. Onun ruh hali ve renkleri konusunda uzmandı. "Hâlâ aşık mısın?"

"Öyle miydin?" Sadie

öyle dedi. "Bu çok kasvetli."

"Ona tapıyorum. Onu öldürmek istiyorum. Bu normal. Karmaşık bir durum," dedi Sadie. "Dov hakkında konuşmak istemiyorum." Esnedi ve Sam'e yer açmak için koltukta yana kaydı. "Eh, artık buradasın. Kalabilirsin de. Bu havada seni eve gönderirsem Marx beni öldürür."

Sam, Sadie'nin yanına oturdu. Televizyonu açtı ve bir süre Letterman'ı izlediler. Aptal hayvan numaraları başladığında Sadie sessiz tuşuna bastı ve Sam ona dönerek konuşmasını bekledi. Sam'in kendisine çok tanıdık gelen ay yüzünü inceledi. Bu neredeyse kendine bakmak gibiydi, ama tüm hayatını görmesini sağlayan sihirli bir aynadan. Ona baktığında Sam'i görüyordu ama aynı zamanda Ichigo'yu, Alice'i, Freda'yı, Marx'ı ve Dov'u ve yaptığı tüm hataları, tüm gizli utançlarını ve korkularını ve yaptığı tüm iyi şeyleri de görüyordu. Bazen ondan *hoşlanmıyordu* bile ama gerçek şu ki, bir fikrin peşinden gitmeye değip değmeyeceğini Sam'in beyninden de geçmeden bilemiyordu. Ancak Sam kendi fikrini ona geri söylediğinde -biraz değiştirilmiş, geliştirilmiş, sentezlenmiş, yeniden düzenlenmiş- iyi olup olmadığını anlayabiliyordu. Ona yeni fikrini söylerse, anında onun da fikri haline geleceğini biliyordu. Koridorda yeniden yürüyor olacaktı, ne olursa olsun başka bir bardağa umarsızca damga vuracaktı. Derin bir nefes aldı. "Yapmak istediğim oyunun adı *Both Sides*."

Sadie'nin aklına Her *İki Taraf* fikri Sam'in kaybolduđu gece geldi ve o zamandan beri bu fikri kafasında evirip çeviriyordu. O zamanlar pek bir şey yoktu. Bir fikrin hayal ürünü bir fısıltının hiçbir şeyinin bir parıltısı. O vaat dolu şafakta onunla birlikte çıktığı yürüyüşün izini sürerken, aynı rotanın nasıl bu kadar farklı görünebildiğini ve hissettirebildiğini fark etmişti. Bir an Sam oradaydı, oyun tamamlanmıştı ve dünya potansiyellerle doluydu. On iki saat sonra Sam gitmişti, oyun düşüncelerinden çok uzaktaydı ve dünya acımasız ve ölümcüldü. Burası *aynı dünya, diye düşündü, ama ben farklıyım. Yoksa farklı bir dünya ama ben aynı mıyım?* Bir an için kendini tehlikeli bir şekilde bedeninden ve gerçeklikten kopmuş hissetti ve Sam'i aramaya devam etmeden önce altındaki zemini hissetmek için oturmak zorunda kaldı.

Daha önce de böyle duygular yaşamıştı. Lise son sınıftayken, eskiden çok yakın olan bir arkadaşı yeme bozukluğu yüzünden ölmüştü. Sadie'nin yeme bozukluğundan haberdar olmasından çok önce, Sadie ve arkadaşı bazen yeme oyunları oynarlardı. Arkadaşı o günü "marul günü" ya da "granola bar günü" ya da "konserve çorba günü" ya da "matzoh günü" ilan eder ve Sadie ile arkadaşı yirmi dört saat boyunca bu yiyeceklerden başka bir şey yememeye çalışırlardı. Sadie on dört yaşındayken bunun bir şaka olduğunu düşünmüştü.

Yemek yeme oyunu onun düzenli ve takıntılı doğasına hitap ediyordu. Bu oyunun arkadaşı için başka bir şey, nihayetinde ölümcül bir şey ifade ettiğini fark etmemişti. Sonunda Alice ona şöyle dedi: "Bu iş boka sardı Sadie. Bütün gün marul yiyemezsin." Oyun kısa bir süre sonra sona erdi - en azından Sadie'nin katılımı - ve Sadie ile arkadaşı birbirlerinden uzaklaştılar.

Arkadaşının cenazesinde açık bir tabut vardı. Sadie tabuta baktığında, sanki kendisine bakıyormuş gibi hissetti. Sanki ölmüş, ölmesi gereken kişi kendisiymiş ve bir şekilde arkadaşıyla yer değiştirmiş gibi hissetti. O kadar rahatsız olmuştu ki, törenden koşarak çıktı ve çıkarken arkadaşının harap olmuş ailesinden özür diledi.

Sam'in kaybolduğu gece, Sadie'nin aklına hayatta hiçbir şeyin görüldüğü kadar katı olmadığı geldi. Çocukça bir oyun ölümcül olabilirdi. Bir arkadaş ortadan kaybolabilirdi. Ve bir insan kendini bundan ne kadar korumaya çalışsa da, diğer sonuç olasılığı her zaman oradaydı. *Hepimiz bir hayatın en fazla yarısını yaşıyoruz, diye* düşündü. Yaptığınız seçimlerden oluşan, yaşadığınız bir hayat vardı. Bir de seçmediğiniz şeylerden oluşan diğer hayat vardı. Ve bazen bu diğer hayat, yaşadığınız hayat kadar hissedilir oluyordu. Bazen, sanki Brattle Caddesi'nde yürürken, Alice'in Harikalar Diyarı'na giden tavşan deliğinden düşmesi gibi, hiçbir uyarı olmadan bu diğer hayata kayabilirdiniz. Kendinizin farklı bir versiyonu olarak başka bir kasabada bulabilirdiniz kendinizi. Ama Harikalar Diyarı gibi tuhaf olmazdı, hem de hiç. Çünkü her şeyin bu şekilde sonuçlanabileceğini başından beri bekliyordunuz. Rahatlamış hissedecektiniz, çünkü hep o başka hayatın neye benzeyeceğini merak etmiştiniz. Ve işte oradaydınız.

Ama Sadie bunları Sam'e söylemedi.

"*Colossal*'ı hiç duydun mu? *Mağara Macera* mı?" Sadie başladı.

"Elbette, ama hiç oynamadım. Eski usul, değil mi?" "Bu *antik* okul," o dedi. "Tamamen *Metin*, Hayır grafikler."

"Böyle bir oyun yapmak istediğini söylemiyorsun, değil mi?"

"Hayır," dedi Sadie. "Tabii ki hayır. Ama oyunun aklımdan çıkmayan bir bölümü var. Tüm bu mağaralardan nasıl geçmeniz gerektiğini biliyor musunuz?"

"Doğru, tahmin etmiştim."

"Yani, bu büyük bir acı çünkü envanterinize erişmek için başlangıçta kabine geri dönmeniz gerekiyor. Mağaralardan kabine gitme sorununu çözmek için programcılar Xyzzy adlı bu özel komutu icat ettiler."

"Zizzy?" Sam tekrarladı.

"Evet. X-Y-Z-Z-Y diye yazılıyor. Xyzzy komutunu kullandığınızda, sihirli bir şekilde iki yer arasında geçiş yapabilirsiniz."

"Kulağa hile gibi geliyor." Sam fiziksel bir süreci çok kolaylaştıran oyunlardan nefret ederdi.

"Hayır," dedi Sadie, "bu aslında dahice. Oyunun en iyi kısmı bu, çünkü oynadığınız dünyanın gerçek dünya *olmadığını* kabul ediyor. Ve gerçek dünyada *olmadığınız* için, gerçek dünyadaymış gibi hareket etmek zorunda değilsiniz. Ama ben oyunumuzun böyle olmasını istiyorum. Xyzzy gibi olmasını istiyorum. Sadece *Adventure*'daki gibi iki yer arasında geçiş yapmak yerine, oyun iki dünya arasında geçiş yapmalı. Bir dünyada sıradan bir hayat yaşayan sıradan bir insansınız, diğer dünyada ise kahramansınız. Ve oyun her iki tarafı da oynamanıza izin veriyor. Henüz her şeyi çözmüş değilim. Henüz erken."

Sam gözlüklerini çıkarıp sehpanın üzerine koydu. "Anladım," dedi. "Yani iki dünya biçimsel olarak farklı olmalı ve farklı türde oyun mekaniklerine sahip olmalı."

"Evet," dedi Sadie. "Aynen öyle. Oz ve Kansas gibi, eğer Dorothy sürekli ikisi arasında geçiş yapabilseydi."

"Bir taraf yeni *Zelda* gibi ve grafikler 3D, birinci şahıs, yüksek kalite, sabit disk tüketen türden. Diğer taraf ise basit. Seksenli yılların arcade basitliği değil, Sierra tarzı *Kings Quest IV*'e geri dönüş gibi bir şey. Üçüncü şahıs bakış açısı. Çevrimiçi oynayabileceğiniz kadar basit."

"Doğru," dedi

Sadie. "Hikaye nedir?"

"Belki bir kız hakkındadır. Kötü bir ev hayatı var. Okulda zorbalığa uğruyor. Ama diğer dünyada, o-"

"Bekle," dedi Sam, "not alacağım."

-

Ertesi gün öğleden sonra Sam bir taksiye atlayıp Kennedy Caddesi'ne döndü. O ve Sadie bütün gece uyumamışlardı ve Sam kendini yorgun ve mutlu hissediyordu. *Ichigo* oyunlarını tanıtmak için o kadar çok uzakta kalmıştı ki işbirliklerini ne kadar özlediğini fark edecek zamanı olmamıştı. Sadie Sam'in tatilde olduğunu düşünmüş olabilirdi ama oyunlarını tanıtmak gerçek bir işti. Bazıları eğlenceliydi - daha dikkatli oyun gazetecileriyle yapılan röportajlar; Opus'un Oyun Geliştiricileri Konferansı için yaptığı *Ichigo* maskotu; *Ichigo* ve *Gomibako* gibi giyinmeye başlayan çocuklar; yaratıcısına tıpatıp benzeyen Sam Masur'a doyamayan hayranlar! Tanıtımların çoğu eziyetti. Hayranlara

Aynı hikayeleri tekrar tekrar dinliyor ama sanki ilk kez anlatıyormuş gibi davranıyordu. Aptal insanların bebekleri *Ichigo* hakkında yaptıkları aptalca gözlemleri dinlemek ve bu gözlemler çok hoş, keskin ve orijinalmiş gibi davranmak zorunda kalmaktı. Oyun satın alan halkı eğlendirmek için kişisel travmalarını ortaya döküyordu. Köhne satış konferanslarıydı. Alışveriş merkezlerindeki köhne oyun mağazalarında imza günleri düzenliyordu. Baş ağrısına kadar fotoğraflar için gülümsüyordu. Bitmek bilmeyen uçak yolculukları ve kiralık araba kuyrukları olmuştu. Yıl geçtikçe ayağı daha fazla ağrıyor ve Sam bunu görmezden gelmeye çalışıyordu. Sam acıyı görmezden gelmekte ustaydı ama iki hafta önce ayağı kanamaya başlamıştı. Kanı görmezden gelmek daha zordu. New York'taki FAO Schwarz'da bir tanıtım etkinliğindeydi. Küçük bir çocuk Sam'in kolunu çekiştirmişti. "Bay Ichigo, kanamanız var." Sam yere baktı. Gerçekten de beyaz tenis ayakkabısının tam ortasında büyük bir kanlı nokta vardı.

Sam utanarak, "Sanırım boya," dedi.

Otel odasına döndüğünde, otel halısına kan bulaşmamasına dikkat ederek kendini sardı ve ardından spor ayakkabılarını çöpe attı.

Asıl mesele, birinin oyunları tanıtması gerektiği ve Sadie bu kişi olmak istemediğini açıkça belirtmişti.

Sam'in en çok sevdiği şey Sadie ile yalnız kalmak ve boş bir sayfayı büyük fikirleriyle doldurmaktı. Onunla birlikte bir dünya inşa etmeyi seviyordu. Akşam yeniden bir araya gelmeye karar vermişlerdi ve Sam çalışmaya başlamak için heyecanlıydı.

Duş aldı, ancak duştan çıktığında ayağının kanamasının durmadığını fark etti. Ayağının yapısını oluşturan yedi metal çubuktan birinin hizası yine bozulmuştu ve bu, uygunsuz bir durumdu ,

etini dürtüyordu. Acı keskindi ama katlanılabilirdi. Onu rahatsız eden şey bu sıkıntıydı. Banyoda yere oturup kanamayı durdurmaya çalışırken, ayağında ikinci bir delik buldu. Parmağını ikinci deliğe soktuğunda, diğer çubuklardan birinin ucunu hissedebiliyordu. Bir an için kendini korkmuş hissetmeye bıraktı. O sırada Marx, Zoe'nin evinden döndü.

Marx Sam'i banyoda yerde, hasarlı ayağı açıkta buldu. Marx Sam'in ayağını uzun yıllardır görmemişti, çünkü Sam ayağını saklamak için büyük çaba sarf ediyordu. Ama onu görünce Marx'ın Sam'in nasıl ayakta durabildiğine dair hiçbir fikri kalmadı. Sam'in ayağı ölümcül görünüyordu; morarmış, kanlı, bükülmüş ve kanlı. Sam hemen üzerine bir havlu attı. "Tanrım, Sam. Hemen doktora gidiyorsun," dedi Marx.

"Gelemem. Birkaç saat içinde Sadie ile buluşmam gerekiyor," dedi Sam sakince. "Yeni bir oyun üzerinde çalışıyoruz. Ve bu gece kan kaybından ölecek değilim. Güven bana, Marx. Bir süredir bu tür şeylerle uğraşıyorum. Bana biraz pamuk ve gazlı bez getirebilir misin?" Marx ecza dolabına gitti ve Malzemeleri Sam.

"Birkaç gün içinde iyileşir. Her zaman öyle olur," dedi Sam, tam olarak hissetmediği bir güvenle. "Sadie ve ben yeni oyunla birlikte ivme kazanmaya başlıyoruz."

Dün geceki tartışmadan sonra, Marx bir şey üzerinde çalıştıklarını duyunca cesaretlendi ve ne olduğunu merak etti. "Peki," dedi Marx. "Ama sana yarın için bir randevu veriyorum."

Sam'in ortopedisti bir sonraki hafta için randevu almıştı. Randevu sabahı ayağı ne daha iyi ne de daha kötü görünüyordu, ancak Sam ayağının üzerinde neredeyse hiç yürümüyordu ve son birkaç gün içinde ateşi çıkmıştı.

Marx, hem gittiğinden emin olmak hem de dönüş yolunda yardım teklif etmek için Sam'le birlikte doktora gitti.

Doktorun muayenehanesinde Marx resepsiyonda bekledi ve Joan Didion'un *Beyaz Albüm* kitabını okuyarak zaman geçirdi. Zoe Kaliforniya'ya taşınmayı düşünüyordu. Film, televizyon ve reklam senaryoları yazarak iş bulmaya başlamıştı ve bir süreliğine Los Angeles'a taşınırsa daha fazla iş bulabileceğini düşünüyordu. Bu fikir Marx'a cazip geldi, sadece Zoe için değil, çünkü o her zaman Kaliforniya'da yaşamaya ilgi duymuştu. Batı Yakası'nı seviyordu. Stanford'a gitmek istemişti ama kabul edilmemişti. Los Angeles'ı, sıska palmiye ağaçlarını, çürümeye yüz tutmuş İspanyol tarzı evlerini, ara sıra papağan sürülerini ve sizden her zaman bir şeyler isteyen güler yüzlü insanlarını takdir ediyordu. Yürüyüş yapmayı ve koşmayı seviyordu ve yılın büyük bir bölümünde açık havada olabileceği bir yerde yaşamayı umursamazdı. İş açısından, Batı Yakası'nda, özellikle Los Angeles'ta tonlarca oyun insanı ve Cambridge'de ödediklerinden daha ucuza mal olan havadar, şık, modern ofis alanları vardı. Marx, önceki yıl oraya yaptığı bir iş gezisinden döndükten sonra, ofislerini Kaliforniya'da kurma fikrini Sadie ve Sam'e açmıştı. İkisi de Los Angeles'lıydı ve ikisi de geri dönmek istememişti. İnsanın doğduğu şehre dönmesi her zaman inzivaya çekilmek gibi gelirdi.

İçeri girdikten yaklaşık yarım saat sonra Sam doktorun muayenehanesinden çıktı. Koltuk değnekleri kullanıyordu, ayağı kalın bandajlarla sarılmıştı ve yanında bir antibiyotik kürü için doldurulması gereken bir reçete taşıyordu.

"Ne söyledi?" Marx sordu.

Sam omuz silkti. "Zaten bilmediğim bir şey değildi."

"Yani, iyi misin?" Marx ısrar etti. Sam'in ayağının görüntüsünü aklından çıkaramıyordu.

"Ben her zaman olduğum gibiyim," dedi Sam. "İşime geri dönmek istiyorum."

Marx ve Sam taksi beklemek için otoparka gittiler. Marx, *Beyaz Albüm'ü* bekleme alanında unuttuğunu fark etmiş gibi yaptı. "Hemen geliyorum," dedi.

Ofise döndüğünde hemen kitabını aldı ve Sam'in doktorunun kendisiyle konuşmak için vakti olup olmadığını öğrenmek için masaya gitti. Kendisinin Sam'in kardeşi olduğunu ve Sam'in durumu hakkında soruları olduğunu söyledi. Marx, Marx olduğu için -yakışıklı, çekici, kibar- hemşire deneyeceğini söyledi.

Marx doktorun ofisine geri döndü ve doktor onunla konuşmaktan oldukça memnun olduğunu söyledi, çünkü Sam'in onu duyduğundan her zaman emin olamıyordu. Yarayı temizlemiş, dikmiş ve mümkün olduğu kadar ayağı yeniden hizalamıştı. Ayağındaki en büyük yara enfekte olmuştu, bu yüzden Sam'e bir antibiyotik kürü verilmesi gerekiyordu. Ancak haberler iyi değildi. Doktor ampütasyonun kaçınılmaz olduğunu düşünüyordu.

"Nasıl olduğunu bilmesem de acıya dayanabileceğini söylüyor. Ama bu noktada mesele acı değil. Ayağı sürdürülemez durumda. Çubuklar kemiğinden geriye kalanları aşındırıyor ve derisi enfeksiyona yatkın ve iyileşmeye dirençli hale geliyor. Hasarı durdurmanın tek yolu tekerlekli sandalye kullanması ve ayağına hiç baskı uygulamaması, ki bunu da yirmi dört yaşında aktif bir çocuk için tavsiye etmem. Ciddi bir önlem almadığı sürece sürekli buraya geri dönecek. Ne kadar erken olursa o kadar iyi. Daha riskli bir acil ampütasyona yol açabilecek sepsis ile sonuçlanmak istemiyor. Genç ve sağlığı yerinde.

-Eğer kardeşim olsaydı, ona zamanının geldiğini söylerdim."

Marx kaldırıma çıktığında taksi onları bekliyordu.

"Bu biraz zaman aldı," dedi Sam.

"Evet."

"Şey," dedi Sam. "Yüzünden ve tehlikeli zaman çizelgenden orada bir şeyler olduğunu anlayabiliyorum. Ne oldu?"

"Lobideyken doktorunuza rastladım. Beni kardeşiniz sandı. Endişeli görünüyordu" -Marx doğru kelimeyi aradı-"endişeli."

Sam koltuk değneklerini sıkıca kavradı. "Seninle konuşmaya hakkı yoktu. Benim tıbbi durumum beni ilgilendirir."

Marx dostluk ve kişisel geçmişe başvurmanın Sam'e karşı hiçbir zaman işe yaramayacağını biliyordu. "Sam, bu tartışmasız benim işim. Biz ortağız ve eğer büyük bir ameliyata ihtiyacın olacaksa, Sadie ve benim bunu planlayabilmemiz gerekiyor."

"İnsanlar yıllardır bana bu ayakla ilgili bir şeyler yapmam gerektiğini söylüyor. Anlıyorum. Muhtemelen zamanın yaklaştığını anlıyorum ama önce Sadie ile yeni bir oyun yapmam gerekiyor."

"Sam! Bu ne kadar sürecek? Daha başlamadın bile. Ben senin yapımcınım ve bu konuda hiçbir şey bilmiyorum. Bir hafta önce siz ikiniz hâlâ *Ichigo III'ü yapıp yapmayacağınızı* tartışıyordunuz."

"Bunu şimdi çözdük."

"Bu çılgınlık. Eğer korkuyorsanız, bu tamamen anlaşılabilir bir durum. Bu-"

"Korkmuyorum. Hem maça çıkıp hem de ampütasyondan sonra iyileşme sürecine giremem," dedi Sam kararlı bir şekilde. "Ameliyat, fizik tedavi ve protez taktırmak için zamanım yok. Bu

Massachusetts'te kış, Marx. Zaten etrafta dolaşmak benim için yeterince zor."

Marx ve Sam eve dönüş yolunun geri kalanında hiç konuşmadılar. "Ve eğer bunlardan kimseye bahsetmezsen memnun olurum.

Taksi Kennedy Caddesi'ne vardığında Sam, "Sadie," dedi.

Marx başıyla onayladı. Sam'in taksiden inmesine yardım edebilmek için önce o indi.

-

Marx o gece Zoe'nin dairesine gitti ve Sam'le olanları anlattı. Zoe oturma odasında, ikat desenli bir minderin üzerinde bağdaş kurmuş oturuyor ve şu anda öğrenmekte olduğu pan flütü çalıyordu. Titian saçları göğüslerine dökülüyordu ve üzerinde sadece iç çamaşırı vardı. Zoe, mümkün olduğunca az kıyafet giyebilmek için evinin ısıısını her zaman yüksek tutardı. Enstrümanlarının titreşimlerini hissetmeyi sevdiğini söylüyordu. Altındaki toprağın ve etrafındaki havanın titreşimlerini hissetmeyi seviyordu. Sadece evrenle arasında hiçbir şey olmadığında duyabildiği gizli bir müzik olduğunu iddia ediyordu. ("Hiçbir şey" derken "giysileri" kastediyordu.) Zoe ilk cinsel deneyimini çellosuyla yaşadığını söyleyerek şaka yapıyordu - belki de bu bir şaka değildi. Besteci olmadan önce çello dehası bir çocuktı ve dışarı çıkıp soyunmak ve kendi başına çalmak kadar hiçbir şeyi sevmemişti. Annesi bir keresinde onu evlerinin arkasında bu şekilde bulmuş ve Zoe'yi bir terapistle götürmüştü. (Terapist, Zoe'nin şimdiye kadar tanıştığı genç kızlar arasında en sağlıklı vücut imajına sahip olduğuna karar verdi). İlişkilerinin bu noktasında Marx, Zoe'nin çıplak vücuduna o kadar alışmıştı ki artık cinsel bir his bile vermiyordu. Aralarında hâlâ

sık ve eğlenceli seks, ama Zoe'nin çıplaklığı buna bir davet değildi.

"Çözüm çok açık," dedi Zoe. "Sam ve Sadie'yi bizimle Kaliforniya'ya gelmeye ikna etmelisin. Kaliforniya'da kış sorun olmayacaktır. Orada herkes araba kullanır, böylece Sam çok fazla yürümek zorunda kalmaz ve iyileşmesi daha kolay olur."

"Henüz Kaliforniya'ya gideceğimden emin değilim," dedi Marx. "Oh, gidiyorsun," dedi Zoe. "Bunu biliyorum. Marx, kendine bir bak.

Sen Kaliforniya için yaratılmışsın. Unfair oyunlar arasında ve Sam'in izne ihtiyacı var, bu yüzden ofisinizi Kaliforniya'ya taşımak için mükemmel bir zaman, ki bana yıllardır bunu yapmak istediğinizi söylediniz. Sen ve Sadie ofisi kurup işe alımlara başlarken Sam'in de ameliyat olup iyileşmek için bolca zamanı olacak." Zoe ellerini birbirine vurdu. "Tamamdır."

"Sadie gitmek istemeyebilir," dedi Marx. "Dov burada."

Zoe gözlerini devirdi. "Marx, Sadie Dov'dan ayrılmak için bir bahane bulmaya can atıyor."

"Dov'u seviyor," dedi Marx.

"Dov'dan *nefret ediyor*. Asla boşanmayacak. Bunu hepimiz biliyoruz," dedi Zoe.

Marx, Zoe'nin kendinden emin tavrına güldü; Sadie'yi üç yıldır tanıyordu, Sam'i tanıdığının yarısı kadar bir süredir ve onu hâlâ bir gizem olarak görüyordu. "Peki Sam'i nasıl ikna edebilirim?" Marx sordu.

"Marx, aşkım, sen çok masumsun. Kimseyi ikna etmek zorunda değilsin. Sadie'ye Sam'in Kaliforniya'ya gitmesi gerektiğini, ayağının çürüdüğünü, ameliyat olması gerektiğini ve bunu Massachusetts'te yapamayacağını söyle. Sam'e Sadie'nin gitmesi gerektiğini söyle, Dov'dan ayrılmanın bir yolunu bulmalı. Bu ikisi çok sıkı fıkıdır; birbirleri için her şeyi yaparlar."

Marx Zoe'yi dudaklarından öptü. Kızın tadı tarçınlı çay ve mandalina portakalı gibiydi ve Marx onunla sevişmek istiyordu ama kızın hâlâ işin ortasında olduğunu anlayabiliyordu. "Bu gece tam bir Lady Macbeth gibi davranıyorsun. Bütün bunları seninle Kaliforniya'ya gelmemi istediğin için mi söylüyorsun?"

"Evet, kısmen. Ama aynı zamanda mutlak doğru hareket tarzı da bu," dedi Zoe.

-

Neredeyse tam olarak Zoe'nin söylediği gibi oldu. Önce Sadie'ye gitti ve Sam'in yasaklamasına aldırmadan, Sam'in rahatsız edici derecede yıpranmış ayağı hakkındaki bilgiyi ilettili. Sadie kendisini Kaliforniya'da görmediğini söyledi ama bunun Sam ve şirket için mantıklı olduğunu hemen kabul etti. Sam'e yakın olan herkes gibi onun için de Sam'in sağlığıyla ilgili bir şeyler yapılması gerektiği açıktı ve tüm bunlar Kaliforniya'da onun için daha kolay olacaktı. "Doğrusunu söylemek gerekirse," dedi Sadie, "ben de kıştan biraz sıkıldım."

Marx Sam'e gittiğinde, Zoe'nin tavsiyesinden ayrıldı. L.A.'de inşa edebilecekleri son teknoloji ofis ve ilham verici L.A. oyun sahnesi hakkında tartışmaya başladı ve Sadie hakkında hiçbir şeyden bahsetmedi. Sam, Marx'a *Both Sides*'tan bahsetmişti ve Marx bu fikre bayılmıştı ama sonra kimse Marx'ın bundan sonra ne yapmaları gerektiğine dair fikirlerini gerçekten önemsemedi. Bununla birlikte, *Both Sides* ve iddialı ölçeği, Marx'ın argümanını mükemmel bir şekilde besliyordu. Bunu başarmak için ihtiyaç duyacakları personeli barındıracak daha büyük bir ofise ihtiyaçları olacaktı. Sam hâlâ ikna olmamıştı. "Taşınmak, düzgün insanları işe almak ve ofisi kurmak zaman alacak," diye karşı çıktı Sam.

"Sadie ve ben bunu yapabiliriz," dedi Marx. "Ve bu size ameliyat için zaman bırakır, değil mi?"

Sam başını salladı. "Sadie bunu yapmaya istekli mi? Dov'u terk etmeye razı mı?"

"Öyle," dedi Marx. "Bence ödeşmek istiyor ama nasıl yapacağını bilmiyor. Gitmek için bir nedeni olsaydı ona yardımcı olabilirdi."

"Ben yaparım," dedi. "Sadie için."

Sadie ile Dov arasında her şeyin yolunda gitmediğini gözlemleyen tek kişi Zoe değildi.

Hiç gerçekleşmeyen boşanmanın yanı sıra, Sadie bazen ofise yüzünde ve kollarında hafif morluklar, ip yanıkları, küçük çiziklerle geliyordu; bir keresinde bileği burkulmuştu. Bir dizi küçük yara, ciddi ya da fark edilebilir bir şey değildi ama Marx bir keresinde ona hikayenin ne olduğunu sormayı uygun görmüştü.

Marx ve Sadie, Opus ekibiyle buluşmak üzere Austin'e tek başlarına gitmişlerdi. Austin'de hava öldürücü derecede sıcaktı, bu yüzden otellerine döndüklerinde ikisi de mayolarını giymiş ve havuza gitmişlerdi. Marx, Sadie'nin bacaklarındaki ve kollarındaki morlukları fark etmekten kendini alamadı ve gecenin ilerleyen saatlerinde otelin barında otururlarken ona nazikçe bu morlukları sordu. Sert, yetişkin içkileri içiyorlardı - Marx için bir eski moda ve Sadie için bir viski ekşisi. Bu bir tür şakaydı, iş seyahatindeki üzgün, orta yaşlı yetişkinler olmalarıyla ilgili bir oyundu. Marx bileğindeki yaraya hafifçe dokundu. "İyi misin?" diye sordu.

Sadie utandığı zamanki o kısıp nefesli haliyle güldü. Diğer eliyle bileğini kapattı. Marx ona bir şey söylemeyeceğini düşündü ama sonra söyledi.

"Bu oynamayı sevdiğimiz bir oyun," dedi.

"Bir oyun mu?" Marx söyledi.

"Bazı esaret şeyleri," dedi. "Asla çok ileri gitmez. Her zaman benim rızamı alır."

"Beğendin mi?" diye sordu.

Sadie soruyu düşündü. İçkisinden bir yudum daha aldı. "Bazen." O çarpık gülümsemesiyle gülümsedi ve gözlerinde özür dileyen bir ifade vardı, sanki onunla sadece *bazen* seks yapmaktan zevk aldığını itiraf ederek Dov'a ihanet ettiğini biliyordu. "Ama o harika biri. Yani, benim için gerçekten harika biri," dedi. "Ve hepimiz için de."

Yirmi üç yaşına geldiğinizde hayatınızı toparlamak nispeten kolaydır ve Dov moladan döndüğünde Sadie'nin işi büyük ölçüde bitmişti.

"Bu da ne böyle?" dedi.

"Ben... Şey, ben Kaliforniya'ya gidiyorum," dedi.

Unfair hızlı hareket etmişti, diye açıkladı. Sam yeni bir doktor ekibi için sevk almıştı bile. Ameliyatı planlayabilmek için Noel'den önce yola çıkmıştı. Bu eylemi yapmaya karar verdiğinde, mümkün olan en kısa sürede yapılmasını istediğini söyledi. Yılbaşı günü Marx ve Zoe, şirket için bir ofis ve ikisi için bir daire bulmak üzere Los Angeles'a uçtular. Her ikisini de Marx'ın teknoloji dünyasının havalı çocuklarının olduğunu belirlediği Venice'te buldular. Sam ve Sadie'nin henüz bir daireye ihtiyacı yoktu; Sam ameliyattan sonra iyileşene kadar büyükanne ve büyükbabasının yanında kalacaktı, Sadie ise ailesinin yanında kalacak ve oradan ev arayabilecekti.

Dov, o bitirene kadar sessizce dinledi. Bir süre sessiz kaldıktan sonra, "Kanlı gecedeki hırsızlar gibi. Bana ne zaman söylemeyi planlıyordun?"

"Her şey çok hızlı oldu," dedi. "Kişisel bir şey değildi."

"O zamandan beri onlarca kez konuştuk.

tüm bunlara *karar verdi*."

"Evet, ama İsrail'deyken seninle konuşmak zor. Telly ile birlikteyken dikkatin hep çok dağınık oluyor."

Dov yatağa oturdu ve Sadie'nin büroyu boşaltmasını izledi. Sanki gözlerinde bir sorun varmış gibi gözlerini kıstı. Başını ellerinin arasına aldı.

"Sana evlenme teklif etmemi ister misin? İstedğin bu mu?"

"Hayır," dedi Sadie. "Zaten yapamazsın."

"Hemen şimdi boşanmamı mı istiyorsun? Çünkü boşanacağım." Telefona uzandı. "Hemen Batia'yı arayacağım."

"Hayır," dedi Sadie. "Ve sana inanmıyorum. Eğer bunu yapacak olsaydın çoktan yapardın."

"Ayrılıyor muyuz?" Dov sordu.

"Bilmiyorum," dedi Sadie. "Evet, sanırım öyleyiz."

Onu yatağa itti ve dilini ağzına soktu, o da öylece uzandı. "Şimdi kendini havalı bir kaltak sanıyorsun, değil mi?" dedi.

Dov'un gözlerinin içine baktı. "Hayır. Ben sadece Los Angeles'a gitmek, arkadaşıma yardım etmek ve oyunumu oynamak istiyorum."

"Sam senin arkadaşın değil, Sadie. Kendini kandırma."

"Ortaklarımın yapmak istediği de buydu. Yapıyorum."

"*Ortaklar*. Ben olmasaydım bir şirketiniz bile olmazdı," dedi Dov. "Sana Ulysses'i ben verdim. Sana yayıncılar ve sektörden insanlar ayarladım. Sana her şeyi verdim."

"Teşekkür ederim," dedi. "Her şey için."

"Kıyafetlerini çıkar," dedi adam.

"Hayır."

"Şimdi sert olduğunu düşünüyorsun, değil mi?" Kadın başına gelecekleri biliyordu. Onu yatak başlığına doğru itti ve komodinin çekmecesine uzanıp daha önce defalarca yaptığı gibi kelepçeyi bileğine ve yatak direğine geçirdi. Bazen bu onu tahrik ediyordu ve

Bazen bu onu kızdırmış, bazen de korkutmuştu. Bu sefer Sadie hiçbir şey hissetmedi. Onunla mücadele etmedi. Olmasına izin verdi. Eteğinin altına, bacaklarının arasına uzandı ve iç çamaşırını çekip çıkardı, sonra da odanın öbür ucuna fırlattı. Onun rızası olmadan seks yapmayacaktı ama onu rahatsız etmekte ve utandırmakta özgür hissediyordu. Yatak odasının kapısını çarptı ve kız onun bir şeyi tokatladığını duyabildi.

-Duvar mı? Kanepe mi? Diğer odada. Boştaki eliyle telefonu aldı ve Sam'i aradı. Telefonu büyükannesi açtı.

"Sadie Green! Ne zaman geliyorsun?" Bong Cha söyledi. "Yarından sonraki gün," dedi Sadie.

"Hâlâ arkadaş olmanız ve ikinizin de eve dönecek olmanız çok güzel. Aileniz çok heyecanlanmış olmalı," dedi Bong Cha. Sam'in eve dönmesine çok sevindiği belliydi.

"Öyleler," dedi Sadie.

"*Ichigo* her yerde. Sunset'te bir reklam panosu olduğunu biliyor muydun? Sam sana çektiğimiz fotoğrafları gösterdi mi?"

"Öyle," dedi Sadie. "Çok teşekkür ederim."

"Oh, sorun değil. Dong Hyun ikinizle çok gurur duyuyor. Herkese Sam ve çocukluk arkadaşının bu büyük oyunu tek başlarına nasıl başardıklarını anlatıyor. İkinizin büyük işler başaracağınızı hep bildiğini söylüyor. Pizzacıda kocaman bir *Ichigo* posterı var ama tabii ki yakında göreceksiniz."

"Kesinlikle. Sam orada mı?" Sadie omzunu uzatmaya çalıştı ama kolu başının üzerindeyken bunu yapmak zordu.

"Oh, sana Samson'u vereceğim! Bir dakika."

"Kaliforniya nasıl?" Sam hatta olduğunda Sadie söyledi.

"Kuru. Sıcak. Trafik," dedi Sam. "Her yerde çakallar görüp duruyorum. Ama Marx'ın kiraladığı ofisler çok güzel."

"En azından bu var," dedi Sadie. "Dov haberi nasıl karşıladı?" Sam sordu.

Sadie, Dov'un diğer odada yüksek sesle *Grand Theft Auto* oynadığını duyabiliyordu. "Beklediğim gibi." Kendini çoktan Kaliforniya'daymış gibi hissediyordu.

"Oyun hakkında konuşmak ister misin?" Sadie sordu. "Evet," dedi Sam.

Yaklaşık yarım saat sonra -Sadie hâlâ Sam'le telefonda konuşuyor, *iki tarafı da* tartışıyor- Dov yatak odasına geldi ve kelepçenin kilidini açtı. "Kiminle konuşuyorsun?" diye fısıldadı.

"Sam," dedi.

Dov normal, profesyonel bir sesle, "Ona selam söyle," dedi. "Ve iyi şanslar."

Ertesi günü hayatını toparlayarak ve aralıklı olarak Dov'la tartışarak geçirdi. Dov ona bir hiç olduğunu söyledi; o da hiçbir şey söylemedi. Adam özür diledi; kadın toparlandı. Adam ona hakaret etti; kadın eşyalarını topladı. Adam tekrar özür diledi; kadın toparlandı. Topladığı son şey kelepçelerdi. Onları kontrol etmeyi planladığı büyük spor çantasının fermuarlı cebine yerleştirdi. Dov'un onları başka bir kız üzerinde kullanmasını istemiyordu. Bu dürtünün kız kardeşlik duygusundan mı yoksa duygusallıktan mı kaynaklandığından emin değildi.

Araba çağırabileceğini söylemesine rağmen Sadie'yi havaalanına Dov götürdü. Dov en iyi günlerinde bile tatsız, kavgacı bir şofördü - el kol hareketleri yapar, küfreder, aşırı korna çalar, insanların önünü keser, sağdan geçer, nadiren sinyal verirdi - ve Sadie onunla araba kullanmaktan olabildiğince kaçınırdı. Bu sabah Dov'un araba kullanması sakinleşmişti ama Sadie'ye ders vererek zaman geçirmeye karar verdi

Boston'dan kaçışının aptallığı hakkında. Endişelerini Los Angeles'ın eksiklikleriyle ilgili bir dizi histrionik retorik soruyla dile getirdi, ki bunların hepsi bir Angelo yerlisi olan Sadie'nin zaten bildiği şeylerdi: Depremleri biliyor muydu? Yangınları? Selleri? Kuraklıktan? Dumanı? Evsizleri? Çakallar? Yaklaşan kıyametin genel hissi? Eczanelerin saat 10'da kapandığını biliyor muydu? Saat ondan sonra öksürük şurubuna, pile ya da bloknota ihtiyacı olursa ne olacaktı? Bütün gece açık lokanta, bodega ya da paket servis olmadığını biliyor muydu? Nerede yemek yiyecekti? Nereden düzgün simit ya da pizza bulabilirdi? Los Angeles'ta insanların yediği tek şeyin avokado ve filizler olduğunu biliyor muydu? Meyve suyu içmeye hazır mıydı? Musluk suyunun kansere neden olduğunun farkında mıydı? *Sadie! Ne yaparsan yap, musluk suyunu içme!* Havanın ne kadar kuru olduğunu biliyor muydu ve sürekli alerjiye hazırlıklı mıydı? Cep telefonu kapsama alanının berbat olduğunu biliyor muydu? Los Angeles'ta kimsenin kitap okumadığını, tiyatroya gitmediğini ya da güncel olayları takip etmediğini biliyor muydu? Hepsi eğlence sektöründe çalıştığı ve boş zamanlarını estetik ameliyat yaptırarak ve spor salonuna giderek geçirdiği için beyinlerinin posalı olduğunu biliyor muydu? Kimsenin bir blok bile yürümediğini biliyor muydu? Kapılarının önünden posta kutularına kadar arabayla gittiklerini? Hâlâ araba kullanmayı biliyor muydu? Ve trafik, Hashem, trafik hakkında bir şey duymuş muydu? Uyanık olduğu saatlerin çoğunu yolda geçirmeye hazır mıydı? Mevsimleri kaçırmayacak mıydı? Orada hiç yağmur yağmadığını, yağdığına da çamur kaymaları olduğunu biliyor muydu? Yağmuru özlemeyecek miydi?

Havaalanı park alanına vardıklarında, "Her şeyi berbat etmişim gibi hissediyorum. Ben lanet olası bir dahiyim, bu yüzden neden her şeyi her zaman mahvettiğimi bilmiyorum, ama yapıyorum. Durmak istiyorum ama nasıl yapacağımı

bilmiyorum." Bavullarını aldı

arabadan indi ve onları kaldırıma taşıdı. Kızı sıkıca kendine çekti, başını mezomorfik göğsüne bastırdı. "Ben bir canavarım ama seni *seviyorum* kızım," dedi Dov. "İyi ya da kötü, bunu seyahatlerine götürebilirsin."

-

Marx, California uçuşu için ona birinci sınıf bir bilet ayırtmıştı ve Sadie kendini havalı hissediyordu. Ailesi varlıklı olmasına rağmen, her zaman ekonomi sınıfında uçmuşlardı. Film yıldızlarının menajerliğini yapan babası, lüks seyahatler, boşanmalar, restoran yatırımları ve hiç kullanmadıkları ikinci evler gibi gösterişli şeylere para harcayan çok sayıda müşterisinin iflas ettiğini görmüştü.

Sadie koltuğuna yerleşti. Isıtılmış bezi, cam flütteki portakal suyunu ve küçük fincandaki ılık fındığı kabul etti. Pencerenin perdesini açtı. Saat sabahın yedisi değildi ve güneş doğuyordu, grimsi gökyüzünde narin, beyaz bir leke. Uçak havalandı ve buzla kaplı Boston Limanı'na son bir kez bakmayı ihmal etmedi. Yakın zamanda geri dönmeyeceğini biliyordu.

Sadie Los Angeles'a vardığında saat daha sabah 10'du. Marx ve Zoe onu havaalanından aldılar. Zoe, Sadie'nin kollarına renkli gerberalardan oluşan bir buket tutuşturdu. "Evine hoş geldin," dedi Zoe.

Zoe uzun, beyaz bir maksi elbise, Marx ise beyaz bir tişört ve mavi kot pantolon giymişti. Sırasıyla Stevie Nicks ve James Dean gibi görünüyorlardı. İkisi de güneş gözlüğü takmıştı. "Şimdiden çok Kaliforniyalı olmuştunuz," dedi Sadie. "Ben burada doğdum ve ikinizden de daha az Kaliforniyalı görünüyorum."

Marx ve Zoe dođruca ofise gittiler - arabayı Zoe kullanıyordu, Sadie ön koltukta, Marx arkada oturuyordu. Sadie uçuştan dolayı yorgundu, bu yüzden konuşmanın çođunu Zoe yaptı. Zoe, Sadie'ye Kaliforniya'daki keşiflerini anlatmaya hevesli bir anti-Dov'du: Sadie Griffith Gözlemevi'ne gitmiş miydi? Hollywood Forever Mezarlığı'ndaki film gecesine gitmiş miydi? Cinerama Dome'a? The Greek? Hollywood Bowl? Getty pavyonları? LACMA? Theatricum Botanicum? Bob Baker Marionette Tiyatrosu? Watts Kuleleri? Jurassic Teknoloji Müzesi? Sadie'nin sihirli arkadaşları var mıydı ve Sihirli Kale'ye gitmiş miydi? Yeşil meyve suyunu denemiş miydi? Hiç çörek gibi görünen çörekçiye gitmiş miydi? Sosisli sandviçler iğrençti ama Pink'e gitmiş miydi? Çift katlı otobüslerle ünlülerin evlerine yapılan turlardan birine katılmış mıydı? Bir ağacın etrafına inşa edilmiş restorana gitmiş miydi? Canlı müzik dinlemek için en sevdiği yer neresiydi? The Whisky a Go Go? The Palladium? Troubadour? Şehrin en sevdiği yeri neresiydi? Yürüyüş için en sevdiği kanyon hangisiydi? Güneş her zaman dışarıdaydı ve hiç yağmur yağmazdı, bu harika değil miydi?

Zoe, "Burada kültür olmadığını söylüyorlar ama ben yapacak pek çok şey buluyorum," dedi.

"Buna bayılıyor." Marx ortağının coşkusunu takdir ediyordu.

Bu bir turist listesiydi ama Sadie yine de Zoe'yi sevmiştı. Zekiydi ama zekası coşkusunun önüne geçmiyordu.

"Beverly Hills'ten geliyorsun, değil mi?" Zoe sordu. "Dairelerden," dedi Sadie.

"Adını tepelerinden alan bir yerin düzlük kısmı mı?" dedi Zoe. "Düzlükler olmadan tepeler olmaz," diye yanıtladı Sadie.

"Evet," dedi Zoe. "Gerçek bu." Zoe Sadie'ye döndü. "Bu arada çok iyi arkadaş olacağımıza karar verdim. Bana karşı koymaya çalışma. Boyun eğene kadar seni takip edeceğim."

Sadie güldü.

Venedik'teki ofis Abbot Kinney'deydi ve 1999 yılında tek bir üst düzey zincir mağazası bile yoktu (ya da bakış açınıza göre açığı vardı). Alan endüstriyeldi ve çevresindeki banyolar ve yarım düzine ofis dışında tanımsızdı. Önemli mimari detayları büyük, çelik çerçeveli kanatlı pencereler ve Marx'ın ahşap mobilyalar, halılar ve bitkilerle ısıtmayı planladığı beton zeminlerdi. Bıraktıkları sıkışık alanla karşılaştırıldığında Abbot Kinney devasa görünüyordu ve genişliği Sadie'nin kenofobiye varan geçici bir endişe hissetmesine neden oldu. Konuştuğunda sesi yankılandı. "Bunu karşılayabilir miyiz?"

"Yapabiliriz," dedi Marx. Venedik hâlâ nispeten ucuzdu - Santa Monica'nın salaş kuzeni - ve Unfair Games'in nakit parası vardı. "Emlakçı Charles ve Ray Eames'in ofisinin sokağın aşağısında olduğunu söyledi."

Sam ofislerden birinden çıktı. "Merhaba, meslektaşlarım!" Sam Sadie'ye döndü: "Ne düşünüyorsun?"

Sadie, "Bence her *iki taraf da* patlasa iyi olur," dedi.

"Çatıya çıkarsanız," dedi Marx, "görkemli, ama son derece dar bir okyanus şeridi görebilirsiniz." Telefonu çaldı: Cambridge ofis kutularıyla gelen nakliyecilerdi. "Onlarla buluşmam gerek. Siz ikiniz bensiz devam edin."

Ancak Sadie ve Sam sahanlığa ulaştıklarında, çatıya tek erişimin dik bir döner merdiven olduğunu gördüler. Bu Sam'e sorun çıkaran türden bir yapıydı ve Sadie, Marx'ın onları uyarmamış olmasına şaşırmişti. "Uyarmamıza gerek yok," dedi Sadie.

Sam merdivenleri gözden geçirdi ve sonra başını salladı. "Hayır, ben yaparım. Bu etkileyici olmayan manzarayı kendi gözlerimle görmek istiyorum."

Dikkatle yukarı çıktıklarında Sam Sadie'ye yaslandı ama çok az. Sadie'nin rahatsızlığını fark etmemesi için onlar ilerlerken konuştu. "Bir oyunun adını hatırlamaya çalışıyordum. Dizüstü bilgisayarı hastaneye getirmeye başladığın zamanlardı. Kız arkadaşını kurtarmaya çalışan bir çocuk vardı."

"Ama tabii ki."

"Ve beyni belki de -duyarlı bir meteor demek istiyorum- tarafından ele geçirilmiş bir bilim insanı? Ve yeşil dokunaçlı bir karakter vardı."

"*Maniac Mansion*," dedi Sadie.

"İşte bu. Tabii ki *Maniac Mansion*. Tanrım, o oyunu çok severdik. Düşünüyordum da, bir ara bir malikanede geçen bir şeyler yapmalıyız."

"Ve her oda bir zaman yolculuğu portalı."

"Belki de orada yaşamış tüm farklı dönemlerden tüm insanlar oradadır."

"Ve bundan hiç memnun değiller," dedi Sadie.

O sırada merdivenlerin başına varmışlardı.

"Teşekkür ederim," dedi.

"Ne için?"

"Kolunu kullanman için."

Çatıda, parmak uçlarına kalkıp boynunu kırarsa, gerçekten de Pasifik'i görebiliyordu. Muhteşem bir manzara değildi ama oradaydı. Ve her halükârda okyanusa yakın olduğunu hissedebiliyordu; kokusunu alabiliyor, sesini duyabiliyor ve havayı da öyle hissediyordu. Derin bir nefes aldı.

Marx'ın seçtiği yer tertemizdi. Sadie temiz, parlak şeyleri severdi ve kendini umutlu hissediyordu. Kaliforniya'ya gelmeleri doğruydı. Kaliforniya

başlangıçlar. *Both Sides'ı* yapacaklardı ve bu *Ichigo*'dan bile daha iyi olacaktı çünkü *Ichigo'yu* yaptıklarından çok daha zekiydiler. Sam iyileşecekti ve artık ona kızgın olmayacaktı - insanların *Ichigo'nun* onun olduğunu düşünmesi onun suçu değildi. Ve Sadie yepyeni biri olacaktı.

-

O gece Sadie babasının arabasını ödünç aldı ve K-town'a gitti. Arabayı Dong ve Bong'un New York Usulü Pizza Evi'nin arkasındaki ara sokağa park etti.

Her iki *Ichigo* oyununun çerçeveli posterleri pizza salonunun duvarında belirgin bir şekilde sergileniyordu. Diğer tek poster bir Kore birası olan JjokJjok'un posteriydi. Poster 80'lerden kalmaydı ve oldukça soluktu. Üzerinde gülümseyen bir Koreli kadın resmi ve "Kore mahallesindeki en güzel kadın ne içiyor?" sloganı vardı.

Sam onu arka taraftaki bir masada bekliyordu.

Sadie'yi görünce Dong Hyun tezgâhın arkasından gelip ona sarıldı. "Sadie Green! Ünlü kişi!" diye selamladı onu. "Aynı sipariş mi? Yarı mantarlı, yarı sucuklu?"

"Artık et yemiyorum," dedi Sadie. "O yüzden sadece mantar. Ve eğer varsa soğan."

Dong Hyun kemerine takılı anahtarlıktaki çok sayıdaki anahtardan birini kullanarak *Donkey Kong* makinesinin kilidini açtı. "Siz çocuklar istediğiniz kadar oynayın."

"Gidelim mi?" Sam söyledi.

Donkey Kong dolabına yaklaştıklarında, Şöhretler Salonu ekranı belirdi: S.A.M.'in skorlarından sadece biri kalmıştı, en üstteki. "Rekorun duruyor," dedi Sadie. "Onu geçebileceğini düşünüyor musun?"

"Hayır," dedi Sam. "Pratikten çok uzağım."

Pizzayı beklerken birkaç tur *Donkey Kong* oynadılar. Ne Sam ne de Sadie artık iyi değildi.

"*Donkey Kong* ile ilgili en iyi şey ne biliyor musun?" Sadie sordu.

"Adını kötü adamdan aldığını mı? Varillerin silah olarak yenilikçi kullanımı mı?"

"Kravat," dedi. "Harika bir tasarım. O olmasaydı, sikiyle ilgili soru işareti hep *orada asılı* kalırdı."

"Tam anlamıyla."

İkisi de yaptıkları ergen şakasına kıkırdadı ve kendilerini yeniden on iki yaşında hissettiler.

Dong Hyun pizzayı servis etti ve Sadie ile Sam bir masaya oturdular. Sam bir şey yemedi; saat yediyi geçiyordu ve ertesi sabah ilk ameliyatı yapılacaktı. "Cidden sadece izleyecek misin?" Sadie söyledi.

"Benim için fark etmez," dedi Sam. "Bence pizzayı benden daha çok seviyorsun zaten."

"Ben çocukken." Sadie yüzünü ona çevirdi. "Sakıncası olmadığına emin misin?"

"Yani, biraz umursuyorum ama başka pizzalar da olacak, Sadie."

"Asla bilemezsin," dedi. "Bu dünyadaki son pizza olabilir."

Sadie o sabah uçaktan indiğinden beri bir şey yememişti ve sonunda neredeyse bütün turtayı yedi. "Farkında değildim," dedi, "ama açlıktan ölüyordum."

Saat sekiz civarında Sadie Sam'i hastaneye götürdü. Ziyaret saati geçmişti, bu yüzden hastaların odalarına sadece yakınlarının girmesine izin veriliyordu. Ama ne zaman

Hemşire Sam'e Sadie'nin kim olduğunu sorunca Sam hemen "Karım" diye cevap verdi.

Sam'in hastane odasına geri döndüler. Sam henüz uyumak istemiyordu, bu yüzden yatakta yan yana oturdular ve neredeyse aynı olan başka bir binaya bakan pencereden dışarı baktılar.

"Bir hastanede geçen bir oyun," dedi Sadie. "Ana karakter kim?"

"Sanırım bir doktor," dedi Sadie. "Herkesi kurtarmaya çalışıyor."

"Hayır," dedi Sam. "Bu bir zombi saldırısı ve bu çocuk kanser hastası ve bir şekilde hastaneden canlı çıkmalı ve mümkün olduğunca çok sayıda çocuğu kurtarmalı."

"Bu daha iyi," dedi Sadie. Elini çantasına attı. "Bunu evdeki masamda buldum ve sana vermek için doğru zamanı bekliyordum." Ona birkaç tane su dolu kâğıt uzattı. En üstte şöyle yazıyordu: Kamu Hizmeti Kaydı: Sadie M. Green. Bat Mitzvah Tarihi: 10/15/88.

Sam ne olduğunu anladığında çok sevindi. Toplam sayıya bakmak için arka sayfayı çevirdi. "Altı yüz dokuz saat."

"Bu bir Bat Mitzvah'ın şimdiye kadar yaptığı en büyük toplum hizmetiydi. Size daha önce söyledim mi bilmiyorum ama bana bir ödül verdiler" dedi Sadie.

"Ödülü yanında getirsen iyi olur!"

"Beni ne sanıyorsun?" Tekrar çantasına uzandı ve üzerinde kalp şeklinde küçük bir kristal kağıt ağırlığı çıkardı: *Sadie Miranda Green'e Üstün Toplum Hizmeti Kaydından Dolayı Takdim Edilmiştir, Haziran 1988, Hadassah of Temple Beth El Beverly Hills.* "Bunu bana beş yüz yaşıma bastığımda verdiler.

Saatlerce. Bu durum Alice'i ılgına evirdi, bu yzden size anlattıėını dşnyorum, geri kendisi bunun bir sebep olduėunu reddediyor."

Sam, "Bu kaliteli bir dl," dedi.

"Hadassah'lı hanımlar aka yapmaz. Swarovski ya da Waterford gibi bir ey. Alice ok kıskanmıřtı!"

"Kim olmazdı ki?" Sam kâėıt aėırlıėı avucunun iine aldı. "Bu artık benim."

"Elbette," dedi Sadie. "Bu yzden getirdim." "Bu gece ok duygusalsın," dedi Sam.

"Los Angeles'a dndm. Seninle hastaneye dndm. Her eye yeniden bařlıyorum. Dov yok. Yeni oyun. Yeni ofis. Sanırım yleyim."

"leceėimden endiřelendiėini sanıyordum," dedi Sam.

"Hayır. Sen asla lmeyeceksin. Ve eėer lrsen, oyunu yeniden bařlatırım," dedi Sadie.

"Sam ld. Makineye bir eyreklik daha koy."

"Kayıt noktasına geri dnn. Oynamaya devam et, sonunda kazanacaėız." Durakladı. "Korkuyor musun?" diye sordu ona.

"Sanırım her eyden ok *rahatladım*," dedi. "Biteceėi iin mutluyum. Ama garip nk bu iře yaramaz ayaėı da zleyeceėim. Elbette tm hayatım boyunca benimleydi ve řanslı olduėumu tamamen inkar edemem."

"Nasıl yani?"

"Hastanede olmasaydım seninle hi tanışamayacaktım," dedi Sam. "Ve asla arkadaş olamayacaktık. Sonra da dřman-"

"Ben asla senin dřmanın olmadım. Hepsi senin suun."

"Sen *benim* dřmanımıydın," dedi Sam. Kâėıt aėırlıėı havaya kaldırdı. "Bu deėerli ey bunu ilk ve son kez kanıtlıyor!"

"Onu almana izin verdiėim iin beni zme." Sadie elini uzattı ama Sam elini ondan uzak tuttu.

"Onu asla geri vermeyeceğim. Ama sonra tekrar arkadaş olduk. Ve eğer ayağım sakat olmasaydı, *Ichigo'yu* asla yapamazdık ve on iki yıl sonra burada, ilkinden beş dakikalık yürüme mesafesindeki başka bir hastanede oturuyor olmazdık."

"Bunu bilemezsin," dedi Sadie. "Başka bir zamanda tanışmış olabiliriz. Çocukluk evlerimiz arasında beş mil vardı ve aramızda iki milden daha az mesafe olan üniversitelere gittik. Cambridge'de tanışmış olabiliriz. Ya da ondan önce de tanışmış olabiliriz."

L.A.'de bana hep o pis bakışları atıyordun. İnkâr etme-"

"Sen benim ölümcül düşmanımdın!"

"Bu güçlü görünüyor. Ben o dönemi çekingen bir samimiyet dönemi olarak hatırlıyorum. Ama asıl konuya dönecek olursak, tanışabileceğimiz pek çok başka yol -hatta sonsuz yol- vardı."

"Tüm acı ve ıstırabımın bir hiç uğruna olduğunu mu söylüyorsunuz?" dedi.

"Tamamen israf," dedi. "Üzgünüm Sam. Evren sana işkence etti çünkü yapabilirdi, çünkü yapacaktı. Gökyüzündeki devasa çok yüzlü zar atıldı ve 'Sam Masur'a işkence et' sonucu çıktı. Her halükarda hayatının oyununda ortaya çıkacaktım." Sadie esnedi. Kendini ölümcül derecede yorgun hissetmeye başlamıştı. On sekiz saattir ayakta idi ve çok fazla pizza yemişti. Sam'e uykulu bir ifadeyle gülümsedi. "Ben senin karın değilim."

"İşteki karım," dedi. "İnkâr etme." "İşteki karın Marx," dedi Sadie.

"Ve bunu geri gelmene izin versinler diye söylüyordum," dedi Sam. "Bir hastanede istediğinizi elde etmenin anahtarı, otoriter bir ses tonuyla doğru yalanları söylemektir."

Tekrar esnedi. "Hâlâ çok yorgunum. Eve arabayla gitmeliyim. Uzun zamandır araba kullanmadığım için kötü bir sürücü olmuşum gibi hissediyorum." Onun elini sıktı, bu onların ayrılık geleneğiydi. "Ameliyattan çıktığında burada olacağım, tamam mı? Seni seviyorum Sam."

"Korkunç," dedi.

Sadie gittikten sonra Sam yorulmamıştı, bu yüzden çürümüş ayağının üzerinde son bir yürüyüş yapmaya karar verdi. Bu sırada ayağı neredeyse hiç baskıya dayanamıyordu ve Sam koltuk değneklerine bağlıydı. Ama yine de iki ayaklı olmanın nasıl bir his olduğunu hatırlamak istiyordu. Kendini çocuk hastanesine doğru yürürken buldu, orada çok zaman geçirmişti, birkaç saat içinde tamamen kesilecek olan şeyi kurtarmak için çok çaba sarf etmişlerdi.

Bekleme odasına girdiğinde, Sadie'nin tanıştığında olduğundan çok daha yaşlı olmayan bir kız dizüstü bilgisayarda oyun oynuyordu. Sam, mükemmel dünyada kızın oynadığı oyunun *Ichigo* olduğunu düşündü. Ekranı baktı: *Ölü Deniz'di*.

"Bu oyunu seviyor musun?" Sam sordu.

"Biraz eski ama zombi öldürmeyi seviyorum," dedi kız. "Kardeşim Wraith'e benzediğimi söylüyor."

Sam hastane odasına geri dönerken, Sadie'nin kristal kâğıt ağırlığının şaşırtıcı derecede keskin ucunun cebinde uyluğunu dürttüğünü hissetti. Elini cebine attı ve onu çıkardı. Küçük kâğıt ağırlığına baktı ve kendi kendine güldü. Sadie'ye ne kadar kızgındı! Bu kını beslemek için ne kadar haklı bir tutkuya kapılmıştı! Onu hayatından çıkarmaya karar verdiğiğinde kendini çok olgun sanmıştı ama tepkisi utanç verici derecede çocukça ve abartılıydı. Bir keresinde Marx'a aralarındaki anlaşmazlığı açıklamaya çalışmış ve Marx bunu anlamamıştı bile. *Hayır*, demişti Sam, *anlamıyorsun. Anlamıyorsun.*

Müdür. Arkadaşımış gibi davranıyordu ama bunu sadece kamu hizmeti için yapıyordu. Marx, Sam'e boş boş baktıktan sonra, "*Kimse hayır işi için yüzlerce saatini harcamaz, Sam,*" dedi. Bunu düşünen ve küçük kağıt ağırlığına bakan Sam'in kalbi Sadie'ye duyduğu sevgiyle kabardı. Sadie ona bunu söylediğinde bile onu sevdiğini söylemek onun için neden bu kadar zordu? Onu sevdiğini biliyordu. Birbirlerine karşı çok daha az şey hisseden insanlar her zaman "aşk" derlerdi ve bunun hiçbir anlamı yoktu. Belki de mesele buydu. Sadie Green'i sevmekten daha fazlasını yapıyordu. Bunun için başka bir kelime olmalıydı.

Şu anda onu arayıp söylemek istiyordu ama jet-lag olduğunu ve nane yeşili sayvanlı yatakta, gül desenli çarşafların altında, ailesi koridorun sonunda uyuyor olacağını biliyordu. Bu düşünce onu mutlu etti. En iyi arkadaşı onun için memleketlerine geri dönmüştü. Aptal değildi; Marx'ın işlerini buraya taşımaları için ısrar ettiğinde ne yaptığını biliyordu. Marx, *Her İki Taraf* için, Sadie için, kendisi için ve hatta Zoe için taşındıklarını düşünmesine izin vermişti. Ama gerçek şu ki, bunu Sam için yapmışlardı, çünkü Sam kışla yüzleşmekten korkuyordu, çünkü Sam sürekli acı çekiyordu, çünkü Sam ameliyattan korkuyordu ve ameliyatın ertelenemeyeceği herkes için açıktı. Onun için endişeleniyorlardı ve hayatını kolaylaştırmak istiyorlardı. Bu yüzden de, bazıları ikna edici ve gerçek olan nedenler icat etmişlerdi. Ve bunu oyun ya da şirket için değil, onu sevdikleri ve onun arkadaşları oldukları için yapmışlardı. Ve minnettar hissetti.

Kıyafetlerini çıkardı, kristal kalbi dikkatlice komodinin üzerine koydu ve pijamalarını giydi. Ayağına son bir kez baktı -hoşça kal eski dost- ve sonra

yatağa girdi ve uyumaya başladı. Hastanedeyken sık sık olduğu gibi, rüyasında annesini gördü.

-

Los Angeles'ta bulunduğu ilk birkaç ay boyunca Anna hiç çalışmadı. Filmler, pembe diziler, reklamlar, seslendirmeler için sürekli seçmelere katılmış, ancak en ufak bir geri dönüş bile alamamıştı. Menajerine neden bu kadar başarısız olduğunu sorduğunda, menajeri endişelenmemesini söyledi. "Seni tanımlarına izin vermelisin, Anna." Menajeri *genç bir* görünümü olduğunda ısrar etti ve özgeçmişini on üç yaşından kırk yaşına kadar oynayabileceğini söyleyecek şekilde revize etmesini tavsiye etti.

Sam'in onuncu doğum gününden birkaç gün sonra, şarkı söyleyen küçük mavi trollerle ilgili bir Cumartesi sabahı çizgi film programı için geri çağrıldı, ancak sonunda sesi daha az etnik olan birini istediklerine karar verdiler. Anna kısa bir süre için sesinin nesinin "etnik" olduğunu merak etti: kendisi Angeleno yerlisiydi. Yine de reddedilme geri bildirimlerini araştırmanın hiçbir faydası yoktu. Belki de onu beğenmemişlerdi çünkü iyi değildi, yetenekli değildi, çok kısaydı. Belki de ırkçı ya da cinsiyetçi oldukları ya da başka bir gizli önyargı besledikleri için onu beğenmediler. Sonunda, onu sevmedikleri için sevmediler. Onları bu hoşnutsuzluklarından vazgeçirmeye çalışmayacaktı. Kimseye bir şey öğretmeyecekti.

Batı Yakası'ndaki büyük çıkışını beklerken dersler aldı: oyunculuk (ses, seçmeler, hareket), dans, yoga, bilgisayar programlama, anı yazma. Meditasyon yaptı. Terapiye gitti. Yardıma ihtiyaçları olduğunda ailesinin restoranında çalıştı. Banka hesabının azalmasını izledi - artık ailesiyle birlikte yaşadıkları için Sam ve kendisinin çok daha az masrafı vardı, bu yüzden banka hesabı

olabildiğince çabuk. Ama masraflar vardı. Hayat nerede olursanız olun pahalıydı. Dersler paraya mal oluyordu ama o bunların gerekli olduğunu düşünüyordu. İkinci el bir araba almıştı. Yeni vesikalıklara ve kıyafetlere ihtiyacı vardı. İhtiyacı olmadığını söylemelerine rağmen ailesine oda ve yemek parası ödüyordu. Eninde sonunda, ailesine Echo Park'tan daha iyi bir okul bölgesinde kendi evlerini bulmak için paraya ihtiyacı olacaktı. Ve çalışması gerekiyordu, çünkü yakında çalışmazsa sendikanın sağlık sigortasını kaybedecekti ve Sam de sigortasını kaybedecekti. Temsilcisine söyledi: Beni her şey için gönderin. Gerçekten her şeyi yaparım.

Eylül ayında üç seçmeye katıldı. İlki *South Pacific*'in ulusal turne kumpanyası içindi: Liat'ın küçük rolü, daha büyük bir rolün yedeği olma olasılığıyla birlikte. Anna *South Pacific*'in ırkçı olduğunu düşünüyordu ve ulusal bir turne şirketi bütün bir yıl boyunca Sam'den uzak kalmak anlamına gelecekti. İkincisi, *General Hospital*'da dizinin erkek başrol oyuncusuyla ilişki yaşayan "etnik" bir hizmetçi rolü içindi. Karakterin adı Ximena'ydı ama Anna'nın menajeri yapımcıların tüm renklere açık olduğunu söyledi: Ximena LaToya olabilirdi, Meimei Anna olabilirdi (ama muhtemelen tam anlamıyla Anna değil, çünkü bu kulağa çok beyaz geliyordu). Ve üç numaralı kapının ardında *Press That Button* adlı yeni bir yarışma programında modellik/hosteslik işi vardı! Program *The Price Is Right*'a rakip olacaktı ve sunuculuğunu ünlü Chip Willingham yapıyordu, ancak Anna ne için olduğundan tam olarak emin değildi, belki de sadece bir şeylerin sunucusu olduğu için. Program iki sözcü modelinden birini değiştiriyordu. (Gerçi onlar gerçekten sözcü model değillerdi, çünkü nadiren konuşmaya çağırılıyorlardı). Anna model olmak için kısa boyluydu - 1.75 boyundaydı - ama eğer

En yüksek topuklu ayakkabılarını giydiğinde, bir model olarak sunulabilecek kadar düzgün, ince ve yüksek yanaklıydı. Asyalı olmasının yanı sıra, yirmili yaşlarında, "harika bir mizah anlayışı" olan birini arıyorlardı, bu da genellikle bir dereceye kadar aşağılama içereceği anlamına geliyordu. Anna zaten işi istemiyordu. Oyun şovu modelliği *gerçek oyunculuk* değildi. Anna Northwestern'e gitmiş ve hatta Kraliyet Dramatik Sanat Akademisi'nde bir süre eğitim almıştı. Anna *Broadway'de* oynamıştı. Anna eğitilmişti. Anna'nın zanaatı vardı.

Press That Button! için yapılan seçmelerde kendisine bir çift kırmızı stiletto ve daracık siyah bir kokteyl elbisesi verilmiş ve üzerini değiştirmesi söylenmiştir. Kadın olan yapımcı, "Biz klas bir yarışma programıyız" dedi. Kadın beklenti içinde Anna'ya baktı.

"Vay canına," dedi Anna. "Bu..." Söyleyecek başka bir şey bulamadı.

Yapımcı Anna'ya bir dizi alıştırma yaptırdı: perdeyi doğru hızda açıp kapamak, boş bir kutu sunmak, bir yarışmacıyı sahne arkasına götürmek, büyük bir kontrol yapmak, kibarca gülmek ve alkışlamak.

"Daha büyük gülümse, Anna," diye seslendi yapımcı. "Dişlerin ve mutlu gözlerinle!" Anna daha büyük gülümsedi.

"Bu harika! Gülmek de önemlidir. Chip'in komik olmadığı zamanlarda bile sizin onu komik bulduğunuzu hissetmeye ihtiyacı var. Ne demek istediğimi anlıyor musun?"

Anna güldü.

"Çok iyi," dedi yapımcı. "Belki farklı türde bir kahkaha? Daha gerçek bir şey. *Oh baba* gibi! *Çok klişesin ama yine de seni seviyorum*. Bu tür bir gülüş."

Anna gerçekten şaşkın bir şekilde güldü.

"İyi, iyi! Çok iyisin. Buna tamamen inandım." Yapımcı Anna'ya baktı. "Biraz ufak tefeksin, ama ben

görünüşünü beğendim." Yapımcı başıyla onayladı. "Tamam, şimdi seni Chip ile görüştüreceğim. Chip hakkında bilmeniz gereken şey onun çok eski kafalı olduğu, tamam mı? Kötü bir adam değil, ama kendi deyimiyle kadın özgürlüğü gibi şeylerle ilgilenmiyor - kadınlarla arası iyi, ama bunu duymak istemiyor. Ayrıca, Dartmouth'a gitti ve insanların bunu bilmesini istiyor. Sizin göreviniz onun esprilerine gülmek, olduğunuz gibi muhteşem olmak ve mümkün olduğunca onun yolundan çekilmek."

Yapımcı Anna'yı kapısında yıldız olan bir ofise götürdü. Yapımcı kapıyı çaldı. "Chip, tanışmanı istediğim biri var. Anna'nın yerini alabilecek bir kız."

"Ben Anna," dedi Anna.

"Özür dilerim. Senden önceki kızın adı Anne'di."

Anna, Chip Willingham'ı ilk gördüğünde, hiç kimsenin bu adam kadar bir yarışma programı sunucusuna benzemediğini düşündü. Kaliteli bir el çantası gibi bronzlaşmış ve tereyağlıydı; saçları oniks renginde ve sertliğindeydi; dişleri kocaman beyaz dikdörtgenlerdi. Aslında yakışıklı olmadığı halde yakışıklı izlenimi veriyordu ve kadın adamın yaşını tahmin bile edemiyordu. Başını geniş omuzlarının üzerinden çevirdi ve Anna'ya yukarıdan aşağıya baktı.

Yapımcı kapıyı arkasından kapatmadan önce Anna'ya "İçeri gir," diye talimat verdi.

"Kısa," dedi Chip.

"Öyleyim," dedi

Anna.

"Memeler." Durakladı. "Küçük." Tekrar durakladı.

"Elmalar.

Bazı erkekler elmayı sever. Bazıları sevmez."

Anna, "*Bayat Baba!*" kahkahasını attı. Bunun bitmesi için sabırsızlanıyordu. Şansı yaver giderse, *South Pacific*'in ulusal turne kumpanyasına girecekti. İyi para kazanacaktı.

Sam'i özlese de en azından ailesiyle birlikte olacaktı.

"Ama şovumuzu izleyenler kadınlar. Senin elma göğüslerin gündüz için mükemmel."

"Annem de bana hep böyle derdi," dedi Anna. "Çok komiksin." Chip gülmedi. "Daha yakına gel."

Anna nedenini bilmiyordu ama biliyordu. Adam onun yüzüne baktı. İşaret parmağını burnunun köprüsünde gezdirdi.

"Egzotik. Sonuncusu da Doğuluydu."

"Doğulular vardır Halılar ve mobilya,"
Anna dedi. "İnsanlar değil."

"Chinoiserie mobilyadır," dedi Chip. "Arkanı dön."

Anna yine neden döndüğünü bilmiyordu ama döndü.

"Kıç," dedi Chip. "Büyük elma." Anna'nın arkasına bir şaplak attı.

Sonra sağ kalça yanağını kavradı, manikürlü tırnakları kadının çatlağına girdi. "Sıkı."

Anna güldü, *Klişe Baba!* Sonra da Chip'in suratına bir tokat attı.

Kıyafetlerini bulmak için soyunma odasına doğru yürüdü.

Ağlamadı.

Kadın yapımcı tam çıkarken onu durdurdu. "Chip'le nasıl gitti?"

Anna başını salladı.

"Ne olursa olsun, bence senden gerçekten hoşlandı," dedi yapımcı. "Senden hoşlanmasaydı bu kadar uzun sürmezdi."

"Anne'e ne oldu? Daha önce bu işi yapan kıza."

"Anne. Bu, şey, trajik bir hikaye. Anne aniden öldü."

"Tanrım," dedi Anna. "Chip onu öldürmedi, değil mi?"

"İçeride işler iyi gitmiş olmalı," dedi yapımcı.

espri yaptı. "Anne erkek arkadaşlarından biriyle araba kullanıyordu.

Mulholland, ve sıralarını kaçırdılar, ve... Los Angeles'ı bilirsiniz. Tatlı bir çocuktur. Sadece yirmi dört yaşında. Oakland'dan."

"Soyadı Lee değildi, değil mi?" Anna eğer öyleyse buna katlanıp katlanamayacağını bilmiyordu.

"Hayır, Chin'di."

Anna ağlamaya başladı. Kendini bir binadan atan diğer Anna Lee için ağlıyordu ve şüphesiz Chip Willingham'ın parmaklarını olmaması gereken yerlere sokmuş olan bu Anne ve kendisi için de ağlıyordu: İşler bu noktaya mı gelmişti? Lise birinci sınıftayken okul müsamesesi için seçmelere katılmaktan Los Angeles'a gelmeye karar vermesine, adının tesadüf olması dışında kendisiyle hiçbir ilgisi olmayan bir kadının Şubat ayının soğuk bir gecesinde kendini bir binadan atmasına kadar hayatındaki tercihlerini sorguladı. Yapımcı Anna'nın omzunu sıvazladı. "O kadar da kötü değil. O acı çekmedi." Anna'ya bir mendil uzattı.

Üç gün sonra Anna'nın menajeri aradı. "Harika haber!" dedi. "*Press That Button*'a rezervasyon yaptırmışsın! 'Cesaretine' bayıldılar. Kullandıkları kelime buydu."

"*Güney Pasifik*'e ne oldu?"

"Kimin umurunda?" dedi ajan. "*Güney Pasifik*'ten nefret ediyorsun." "Peki ya sabun?"

"Rolü fakir-beyaz-çöp bir tip olarak yeniden yazmaya karar verdiler. Unutun gitsin. *Press That Button*! diğer işlerden daha iyi para kazandıracak ve eğer dizi sonsuza kadar devam ederse, oğlunu Harvard-Westlake ya da Crossroads'a gönderebilirsin. Ve eğer daha iyi bir şey gelirse, seni *Press That Button*'dan çıkaracağım! Söz veriyorum. Bu kolay para, Anna."

Üç yıl boyunca, 1980'lerin gündüz kuşağı oyunlarından birinin tamamen farklı bir versiyonu olan *Press That Button*!

şovu, tamamen ayırt edici olmayan bir formdu. Bu programın varyasyonları arasında sıradan insanların önemsiz soruları yanıtlamak üzere ünlülerle eşleştirilmesi; Düğme Canavarı adı verilen alev saçlı, küfürbaz bir maskot; karnaval tarzı oyunlar; stüdyo seyircisinin çığgınca *Press! Şuna! Düğme! diye slogan atıyordu*. Sam birkaç kez çekimleri izlemeye gittiğinde her şeyi çok keyifli bulmuştu; annesinin New York'ta yaptığı tiyatrodan çok daha eğlenceliydi.

Katkıları için Anna'ya haftada 1.500 dolar ödeniyordu, *A Chorus Line*'da oynarken kazandığından daha fazlasını kazanıyordu ve bu işin eğitimini aldığı işle pek ilgisi olmasa da, işin tek zor yanı Chip Willingham'ın yakınlaşmalarından kaçınmaktı. Ondan ne kadar kaçarsa, o da onu o kadar arıyordu. Kadın onun tekliflerini reddetmek konusunda ne kadar agresif davranırsa, adam da o kadar kararlı görünüyordu. Reddedilmekten hoşlanıyor gibiydi ama ona ne kadar değiştirilebilir olduğunu söylemekten de hoşlanıyordu. "Bu şehirde milyonlarca Anna Lee var," derdi. Bunu atlatmak için kendini paralel bir yarışma programında hayal etmeye başladı. Kazanmak, diğer şeylerin yanı sıra, işini korumak demekti.

"Milyonlarca Anna Lee" olsa bile, bu Anna Lee Amerikan televizyon kanallarındaki bir avuç Asyalıdan biriydi ve bunun büyük bir değeri olduğu ortaya çıktı. K-town'da beklemediği bir şekilde yerel bir şöhret haline geldi. Kendini bir dizi ücretli görünme fırsatı ile buldu: Miss Koreatown için ünlü jüri, bir Kore marketi için kurdele kesimi, Kore güzellik ürünleri reklamları, restoran açılışları. JjokJjok adlı bir Kore birasının sözcüsü oldu ve yüzü Wilshire'da "Koreatown'daki en güzel kadın ne içiyor?" sloganıyla elli ayak genişliğinde bir reklam panosunda yer aldı.

Anna, ailesi ve Sam reklam panosuyla fotoğraf çekirmek için Wilshire'a gittiler. Dong Hyun hantal Minolta 35mm film kamerasını çıkardı. Gözleri yaşardı, Anna'nın kolunu okşadı ve Amerikan Rüyası hakkında bir şeyler mırıldandı. Amerikan Rüyası'nın ne olduğunu ya da ona ulaşip ulaşmadığını ne zaman anlayacağını bilmiyordu ama Amerikan Rüyası pekala kızının bir reklam panosunda diğer Korelilere JjokJjok birası satması olabilirdi. Öyle olmadığını kim söyleyebilirdi ki? "Baba," dedi Anna, "bu sadece bir reklam panosu. Büyütülecek bir şey değil." Anna bu ilgiden utanıyordu, yaptığı işten utanıyordu. Aynı zamanda, kısa bir süre önce Studio City'de Sam'i daha iyi bir devlet okulu bölgesine yerleştirecek bir şehir evi için kira sözleşmesi imzaladığı için gurur duyuyordu. Babası gurur duyduğu için o da gurur duyuyordu.

Dong Hyun saygıyla, "Kore Mahallesi'ndeki en güzel kadın," dedi.

"Bira satmaya çalışan bir reklamcı," dedi Anna. "Koreatown'daki en güzel kadın ben değilim."

"Öyle değil," dedi Bong Cha. "Koreatown'da çok güzel kadınlar var."

"Teşekkürler anne," dedi Anna.

"Kafanın şişmesini istemiyorum," dedi Bong Cha. "Tüm bu ilgi."

"Bırak Sam halletsin," dedi Dong Hyun. "Annenin K-town'daki en güzel kadın olduğunu mu düşünüyorsun?"

Sam Anna'ya baktı. "Bence sen dünyanın en güzel kadınısın," dedi Sam. On iki yaşındaydı, çocuktan çok erkek olmanın eşiğindeydi. Sam her geçen gün Anna için daha da gizemli hale geliyordu, bir zamanlar çok tanıdık olan kokuları bile artık bir gizemdi ve bu durum bir yas duygusu yaratıyordu. Yine de Sam kesin olarak biliyordu ki

Annem dünyanın en güzel kadınıydı. Reklam panosundaydı çünkü doğruydu.

Anna ve Sam arabayla Studio City'ye geri döndüler ve Anna Hollywood tepelerinde biraz kayboldu. Belki de yolu bilerek uzatmıştı. Belki de kaybolmak istemişti. Haziran ayının ılık bir Kaliforniya gecesinde oğluyla birlikte arabanın üstünü açarak araba kullanmak hoştu. Arabayı yeni almıştı. Zümrüt yeşili aptal bir spor araba, onun ilk gerçek savurganlığıydı.

"Sahne sanatları lisesine gittiğimi biliyor muydun?" Anna söyledi. "Buraya o kadar da uzak değil."

Sam başını salladı. "Evet."

"Belki oraya gitmek istersin?"

"Hiç sanmıyorum anne. Ben gerçek bir oyuncu değilim." "Doğru. Ama bu işin en güzel yanı L.A.'in her yerinden oraya gidersiniz, böylece herkesle tanışırsınız. Fark ettiniz mi bilmiyorum ama L.A. biraz kabile gibi olabiliyor. Doğulular doğu yakasında, batılılar batı yakasında kalır. Ve büyükannem ve büyükbabamla kaldığımız doğu, doğu değil, batıdır. Çünkü teknik olarak L.A. Nehri'nin batısındaki her yer batıdır."

Sam ve Anna, doğuda mı yoksa batıda mı yaşadıklarını önemseyen insanlar pahasına bir kahkaha paylaştılar.

Anna, "Sahne sanatları okulundayken bir erkek arkadaşım vardı," dedi.

"Sadece bir tane mi?" Sam alay etti.

"Bu özel kişi eski stüdyo yöneticilerinden birinin torunuydu. Aile parası, anlıyor musun? Batıda, Pasifik Palisades'te yaşıyordu, yani olabildiğince batıda, ama beni görmek için her zaman eve geliyordu. Şehri çok hızlı geçebiliyordu. Yıldırım hızıyla. Ben onu arardım, o da hemen evime gelirdi.

Yedi dakika. Buralarda bir yere gitmenin ne kadar uzun sürdüğünü bilirsin. Ben de ona, "Kardeşim, evime nasıl bu kadar çabuk gelebiliyorsun?" diye sordum. Bana deli gibi baktı ve 'Bu bir sır' diyerek söyleyemeyeceğini söyledi. " İyi bir oyuncu olan Anna, dramatik bir etki yaratmak ve Sam'in hala dinlediğinden emin olmak için durakladı.

"Peki, sana hiç söyledi mi?" Sam söyledi.

"Hayır. Pisliğin tekiydi ve sürekli kavga ediyorduk, bu yüzden kısa bir süre sonra ayrıldık. Ama geçen hafta bu hikayeyi *PTB'deki* diğer model Allison'a anlattım ve Chip de bizi duydu ve 'Belli ki gizli otoyolları kullanıyormuş' dedi. "

"Gizli otoyollar mı?"

"Evet, ben de aynen öyle dedim. Chip'e göre, L.A. ilk geliştirildiğinde, stüdyo başkanları gizli otoyollar inşa etmişler. Sadece *kendilerinin* bildiği otoyollar, böylece bir yerlere hızlıca ulaşabiliyorlarmış. Chip, bir stüdyo şefinin sevgili torunu olduğunu hatırlayacağınız eski erkek arkadaşımın muhtemelen bu otoyolları bildiğini düşünüyordu. Chip bir tanesinin Silver Lake'ten Beverly Hills'e kadar doğudan batıya uzandığını, diğerinin ise Studio City'den Koreatown'a kadar kuzeyden güneye uzandığını söyledi. Chip onları bulabilirsek bana on bin dolar teklif etti. Sanki sihirli gizli bir otoyol bulsam Chip'e söyleyecekmişim gibi."

"Onu bulmalıyız," dedi Sam. "Böylece büyükannemle büyükbabamın evine daha çabuk varabiliriz."

"Yapmalıyız!" Anna söyledi.

"Bu konuda metodik davranabiliriz," dedi Sam. "Studio City'ye her gidişimizde biraz daha farklı bir rota izleriz. Ben de bir harita çizerim ve sonunda onu buluruz. Bulacağımızı biliyorum."

Mulholland'a doğru ilerliyorlardı ki, bir anda arabalarının önüne bir kürk bulanıklığı fırladı. Anna arabaya çarptı.

fren yaptı ve direksiyonu biraz kırdı. Hayvan dondu kaldı. Anna farların ışığında onun orta büyüklükte bir köpek ya da belki de sarı tüylü bir çakal olduğunu görebiliyordu. Tam bir Amerikalı.

Hayvan koşarak uzaklaştı.

"Aman Tanrım," dedi Anna. "Sence onu vurduk mu?"

"Bilmiyorum," dedi Sam. "Kaçtığında iyi görünüyordu. Sadece korkmuştu."

"Köpek miydi yoksa çakal mı?"

"Bilmiyorum," dedi Sam. "Aradaki farkı nasıl anlayabiliyorsun?"

Anna güldü. "Doğrusu ben de bilmiyorum. Bir dahaki sefere oraya gittiğimizde büyükbabamın ansiklopedisine bakarız."

"Hangisi olduğunun bir önemi var mı?" Sam söyledi.

"Sanırım hayır." Durakladı. "Birinin evcil hayvanını öldürmüş olsaydım belki biraz daha kötü hissederdim. Bir çakal kimseye ait değildir. Çakal vahşidir. Ama muhtemelen böyle hissetmek yanlış. Bir çakalın da herkes kadar yaşamaya hakkı vardır."

Kendini sabitlemek için arabayı kapattı. Anna ve Sam karanlıkta kaldılar. Anna yeni arabaya yabancıydı, bu yüzden acil durum ışıklarını kolayca bulamadı. Elleri titriyordu. "Tanrım, çok karanlık," dedi Anna.

Sam önce ışıkları hatırlardı. İki tanesi, bir çift göz gibi, hızla büyüüp genişliyor, gecenin içinde onları arıyordu. Sam mantıksız bir düşünceye kapıldığını hatırlardı: *Biz iyiyiz, çünkü araba bizi göremez. Karanlık tarafından korunuyoruz.*

Sonra, lastiklerin tiz gıcırtısı, metallerin parçalanması, camların çığlık gibi kırılması.

Sürücünün aşırı hız yaptığı ortaya çıkacak, ancak kaza onun hatası olmayacaktı. Sokaklar dardı - iki arabanın geçmesine ancak yetecek kadar yer vardı. Dönüşü biraz geniş almış ve ağır sedanını doğrudan çarpmış.

Anna'nın hafif spor arabasının kaputuna arptı, darbenin oėu src tarafına ve Sam'in sol ayaėına geldi. O srcnn orada bir araba olduėunu bilmesi nasıl beklenebilirdi? Neden bir araba Mulholland'ın hemen altında, ıřıkları yanmadan dursun ki? O arabada bir ocuk ve annesinin olduėunu nereden bilebilirdi?

Sam yolcu koltuėundan, diėer arabanın farlarının aydınlattıėı annesinin yzn grebiliyordu. Cildinde cam paracıkları vardı ve sanki parlıyormuř gibi grnyordu. Yzndeki camı temizlemek iin annesine uzanmaya alıřtı ama sol bacaėının n panele sıkıřtıėını fark etti. Acı hissetmiyordu -bu daha sonra anlařılacaktı- ama annesinin yzne ulařacak kadar serbest kalamıyordu ve bu daralma onu panikletmiřti. Smblteber parfmne karıřan kan kokusunu alabiliyordu ve gėsnn ve karnının kmř gsterge paneli tarafından ezildiėini grebiliyordu. Ama sorun camdaydı. O anda onu en ok rahatsız eden řey annesinin gzel yzndeki camdı ve onu temizlemek iin tekrar ona uzanmaya alıřtı. Annesini ekiřtirirken ayak kemiklerinde garip bir kayma hissetti. Ve bu son bařarısız uzanıřla birlikte vcudunu yeniden hissetmeye bařladı. řiddetle titremeye bařladı ve nefes alamadıėını hissetti. "Anne," dedi yanındaki hl sıcak olan bedene, "acıyor." Bařını annesinin omzunun oluėuna yaslayabilmek iin boynunu bkt ve sonra gzlerini kapattı.

Diėer arabadaki adam řařkınlık iinde Sam'e doėru yrd. Umutsuzca onlara seslendi. "ok zr dilerim. Sizi orada grmedim. Sizi grmedim. Herkes iyi mi? Herkes iyi mi? Hayatta olan var mı? Kimse yok mu?"

Sam gzlerini atı: "Ben buradayım." Bunlar, oyun odasında Sadie Green'le karřılařacaėı gne kadar syleyeceėi son szlerdi.

Oyunlarda en önemli şey şeylerin sırasıdır. Oyunun bir algoritması vardır, ancak oyuncu da kazanmak için bir oyun algoritması oluşturmalıdır. Her zaferin bir sırası vardır. Herhangi bir oyunu oynamanın en uygun yolu vardır. Sam, Anna'nın ölümünden sonraki sessiz aylarda, bu sahneyi takıntılı bir şekilde kafasında tekrarlar. *O Düğmeye Bas*'taki işi kabul etmezse ve Anna'nın yeni arabayı almaya gücü yetmezse. Anna yeni arabayı alır ama yemekten sonra doğrudan eve giderse. İlk Anna Lee o binadan atlamazsa ve Anna Los Angeles'a hiç gelmezse. Anna çakala çarptıktan sonra arabayı sürmeyi bırakmazsa. Anna acil durum ışıklarını bulursa. Anna, George ile hiç yatmazsa. Sam hiç doğmazsa. Annesinin o gece ölmemesinin sonsuz, ölmesinin ise tek bir yolu olduğuna karar verir.

Sam'in ameliyatının sabahı Sadie ofisini düzenlemek için Venedik'e gitti. Marx ucuz masalar ve kitap rafları getirmişti; bunlar, alan tam olarak tamamlanmadan çalışmaya başlayabilmeleri için yeterli mobilyalardı. Sadie'nin açtığı son kutuda, her zaman başvurmak için yanında bulundurduğu bilgisayar oyunları koleksiyonu vardı. Mücevher kutuları ve kitap benzeri karton kapların birleşiminden oluşan oyunları rafa dizdi: *Commander Keen, Myst, Doom, Diablo, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Leisure Suit Larry, The Colonel's Bequest, Ultima, Warcraft, Monkey Island, The Oregon Trail* ve üç düzine başka oyun. Kutunun en altında *Dead Sea* vardı. Yaratıcısı hakkındaki hisleri daha karmaşık olsa da *Ölü Deniz*'i hâlâ seviyordu. CD'yi paketten çıkardı. Dov imzalamıştı: *Yirminci yaşında Sadie'ye, Adv. Games'in en seksi, en zeki kızına-Sevgiler, D.M.*

Sadie Dov'un bunu yaptığını unutmuştu ve diske en son ne zaman baktığını merak etti. Muhtemelen yıllar önce. Diski en son Marx ve Sam'in *Ölü Deniz* oynadıkları gün gördüğünü hatırlıyordu. Sam'in "*Oyunumuz böyle görünmeli*" dediği gün.

Sadie, Sam'in Dov'un erkek arkadaşı ya da öğretmeni olduğunu bilmediğini söylediğini çok net hatırlıyordu. Ama eğer bu disk *Ölü Deniz*'i oynamak için kullandıysa - ki öyle olduğunu biliyordu

-Bu yazıyı okuyabilirdi. Bunu gözden kaçırmaması mümkün değildi ve Sam zaten hiçbir şeyi gözden kaçırmazdı. Ve eğer Sam Dov'un onun erkek arkadaşı olduğunu biliyorsa, rastgele değil de özellikle mi *Ölü Deniz'e* dönmüştü? Sadie'nin Dov'a gitmesini *istediği*, onun Dov'a gideceğini bildiği için mi ona oyunu göstermişti? Sadie'nin Dov'la yaşadığı kötü ayrılığı tahmin etmiş olması ve Sam'in bir an bile durup Dov'a geri dönmenin Sadie için ne anlama geleceğini düşünmemiş olması gerekmez miydi? Dov onun üzerinde bu kadar profesyonel ve kişisel güce sahip olmasaydı son üç yıl ne kadar farklı olurdu?

Eğer doğruysa, bu kesinlikle bir ihanetti. Sam istediğini istemişti ve bunun Sadie için ne anlama geleceğini umursamamıştı. Ulysses'i istemişti, tıpkı Opus'la anlaşma yapmak istediği gibi, tıpkı Ichigo'nun erkek olmasını gerçekten umursamadığı gibi, tıpkı dünyadaki herkesin *Ichigo'nun kendi* oyunu olduğuna inanmasına izin verdiği gibi, tıpkı ilk etapta sadece bir oyun yapmak amacıyla arkadaşlıklarını yenilediği gibi. Sam'in arkadaşı olduğunu düşünmesine izin veriyordu ama Sam kimsenin arkadaşı değildi. Bu konuda dürüst olmadığı da söylenemezdi - Sam ona onu sevdiğini söylediğinde, o da bir kez olsun onu sevdiğini söylememişti. Onun için bahaneler üretmişti - babasının yokluğu, annesinin ölümü, yaralanması, yoksulluğu ve bunların neden olduğu bariz güvensizlikler. Ama ya hatası Sam'e onun hissedemeyeceği duygular ve hisler aşılacak olduysa?

Sadie ofisindeki masaya oturdu. *Ölü Deniz* CD'sini dizüstü bilgisayarına yerleştirdi. Akıldan çıkmayan açılış sahnesini atladı - Wraith'in hayatta kalan tek kişi olduğu uçak kazası cehennemi, "Clair de lune" müziği. Canının bir şey öldürmek istediğini hissetti, o yüzden doğruca

Vegas lobisine benzeyen sualtı dünyasının giriři olan ilk seviyeye. Ekose gömlekli ve deri pantolonlu zombi lobinin ortasına doęru topalladı ve Wraith Sadie kütüęü aldı. Zombinin kafasına defalarca vurdu. Dov kan sıçramasıyla inanılmaz şeyler yapmıřtı. Örneęin, Wraith az önce öldürdüęü zombinin kanında yansıyan kendisini bile görebiliyordu. Bunun gibi küçük bir ayrıntı bile akıllara durgunluk veren bir ekstra çalıřma demekti. *Ölü Deniz harika bir oyun*, diye düşündü.

Marx kafasını ofise soktuęunda Sadie hâlâ *Ölü Deniz* oynuyordu. "Ameliyattan çıktı," dedi Marx. "Büyükbabası iyi geçtięini söyledi."

"İyi haber," dedi Sadie. Zihni kararmıřtı. Wraith kütüęü bıraktı ve çekiçle deęiřtirdi.

"řimdi oraya gidiyorum," dedi Marx. "Orası *Ölü Deniz* mi?" Wraith hamile görünömlü bir zombiyi çekiçle parçaladı. Çekiç kütükten çok daha etkiliydi.

"Evet." Wraith bir camı kırarak çekici test etti.

Aniden, zombinin bebeęi ölü zombi annesinin karnından sürünerek çıktı. Wraith bebeęin kafasına bir darbe indirmeden önce -en kısa sürelięine- durakladı. Kan ve beyin parçaları ekranda patladı.

"*Ölü Deniz*'i ilk oynadıęımda," dedi Marx, "iřte burada öldüm. Bebeęi yeterince hızlı öldüremedim ve o da kendini yüzüme fırlattı."

"İnsanlar genellikle orada ölür ya da köpekli sahnede ölürler. Dov duygusallıktan nefret eder."

Marx kuru bir sesle, "Çok karanlık," dedi. "*Ichigo ile* bunun aynı motordan yapıldıęına inanmak zor."

"Onu suda görüyorsunuz. Işıktaki görüyorsunuz," dedi Sadie. "Nereye bakacağınızı bilerseniz onu her yerde görebilirsiniz."

Wraith, doğal olmayan, zıplayan yürüyüşüyle bir heykelin arkasına çömeldi. Nefes nefese bir sonraki zombiyi bekliyordu.

"Oyunu hiç sonuna kadar oynadın mı?" Sadie Marx'a sordu.

"Hayır."

"*Ölü Deniz*'in ilginç yanı, Wraith'in o uçak kazasından sağ çıkmamış olması. O da bir zombi. Sadece henüz bunu bilmiyor. Yani özünde, tüm oyunu kendi türünü öldürerek geçirdi."

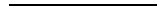
"Canınız cehenneme, çocuklar!" Marx şaka yaptı. "Zombileri öldürmek eğlenceli görünebilir ama daha sonra kendinizi kötü hissedeceksiniz."

"Tam Dov'a göre," dedi Sadie. "Zevkin olduğu yerde acı da vardır."

"Hastaneye geliyorsunuz, değil mi?" Marx söyledi. "Trafığı atlatmak istiyorsak yola çıksak iyi olur."

Sadie başını ekrandan çevirmeden, "Sanırım bir süre burada kalacağım," dedi. Wraith çekicini bir tornavidayla değiştirdi. Tornavida öldürmek için daha az tatmin ediciydi ama onu almazsanız asansöre giden paneli açamazdınız. Ve eğer asansörü almazsanız, sonsuza dek oyunun ilk bölümünde sıkışıp kalırdınız. "Hâlâ açmam gereken birkaç şey var."

IV



BOTH SIDES

1A

Sam, Silver Lake ile Echo Park arasındaki tartışmalı da olsa kesin doğu sınırında, büyükanne ve büyükbabasının yakınında tek yatak odalı bir bungalow kiralamıştı. Başlangıçta, Unfair ofisine yakın olmak için Venice'e taşınmayı planlamıştı, ancak iyileşmesi beklediğinden daha uzun sürdü ve sonunda, haftada birkaç kez etkileşime girmek zorunda kaldığı birçok doktor ve fizyoterapistle birlikte büyükanne ve büyükbabasının ve hastanenin yakınında Doğu Yakası'nda kalmak daha kolay göründü.

Sam'in yeni komşularından biri - verandasında bir gurur bayrağı ve her zaman dışı olan kurtarılmış pitbulları olan Popeye kollu bir kadın - Benton ve Sunset'in köşesinde, evlerinin hemen altında dönen bir podiatrist reklamından sonra mahalleye HaFoSaFo, yani Mutlu Ayak Üzgün Ayak adını vermişti. Tabelanın her iki tarafında da antropomorfize edilmiş kahverengi bir ayak tasvir ediliyordu. "Üzgün Ayak" ın ayak başparmağında bir yara bandı, kan çanağı gözleri, acı içinde açılmış bir ağzı, koltuk değnekleri, elleri ve ayakları vardı. "Mutlu Ayak" podiatrinin gücüyle mucizevi bir şekilde iyileşmişti: iki başparmak yukarı, manik bir gülümseme ve ayağın ayakları bozulmamış beyaz yüksek topuklu ayakkabılar içindeydi. Tabela, zemin katında bir Tayland vejetaryen restoranı ve söz konusu podiatristin bulunduğu Comfort Inn'in otoparkının üzerinde asılı duruyordu. Tabela her on iki saniyede yaklaşık bir tur atarak yavaşça dönüyordu.

Efsane

-belki de ekonomik bir otelin üzerinde dönen bir tabela için fazla büyük bir kelime olsa da- tabelanın hangi tarafını önce görürseniz gününüzün geri kalanının nasıl geçeceğini o belirlerdi.

Sam bir yılı aşkın bir süre boyunca Üzgün Ayak'tan başka bir şeyle karşılaşmadı. Diğer tarafı görmeye çalıştı: tabelaya yaklaşma hızını değiştirdi; hem yürürken hem de araba kullanırken ve dört ana yönden de ona rastladı. Rutinini ne kadar değiştirirse değiştirsin, her seferinde Üzgün Ayak'la karşılaştı. Bu sonucun istatistiksel olarak olası olmadığını bilmek için eski bir Harvard matematik öğrencisi olmak gerekmiyordu ve evrenin kendisiyle alay ettiğini hissetmekten kendini alamadı.

1B

Sadie, Venedik'teki Clownerina binasında, Unfair'e altı buçuk dakikalık yürüme mesafesinde bir daire kiraladı. Binada, balerin tütüsü giymiş ve ayak parmaklarına ayakkabı takmış bir erkek palyaçonun otuz ayak yüksekliğinde mekanik bir heykeli vardı. Bir zamanlar balerin tekme atıyormuş ama ya deniz suyu dişlilerini paslandırmış ya da kiracılar motorunun çok gürültülü olduğundan şikayet etmişler. Sadie'nin binada yaşadığı yıllar boyunca Clownerina orada öylece durmuş, sağ kırmızı parmaklı ayakkabısını ağırbaşlı bir şekilde uzatmış, yeniden dans edeceği günü beklemişti

Clownerina kitsch olabilirdi ama Sadie ona tapıyordu. Onun için Kaliforniya'nın ruhunu temsil ediyordu ve hayatında ilk kez doğduğu şehri tamamen benimsedi. Kışlık montlarını Goodwill'e bağışladı ve sarkık şapkalar ve maksi elbiseler giymeye başladı. Zoe ile bit pazarlarına gitti ve vintage vinyl, uzun kolyeler ve el yapımı çömler için alışveriş yaptılar. Tütüsü yaktı ve kafeini bıraktı. Saçlarını uzattı, saçlarına kadar

ve ortadan ikiye ayırdı. Pilates yapmaya başladı ve Dov'un kelepçelerini denize attı. Bir indie rock grubunda çirkin yakışıklı bir adamla, çoğunlukla indie filmlerle tanınan çirkin yakışıklı bir aktörle, dot-com'unu daha büyük bir dot-com'a satan çirkin yakışıklı bir teknoloji adamıyla çıktı. Ayrıntılı akşam yemeği partileri düzenliyor ve yeni grupları herkesten önce tanımakla övünüyordu. Kaliforniya gökyüzünün renginde kullanılmış bir VW böcek satın aldı. Her pazar ailesiyle brunch yapıyordu. Erken uyanır, çok az uyur ve rutin olarak günde on sekiz saat çalışırdı. Eğer Kaliforniya giyilebilecek bir kostüm olsaydı, Sadie onu Clownerina'nın tütü ve derbi şapkasını giydiği kadar kolay giyerdi.

Sadie, Sam'in neden Doğu Yakası'nda yaşamayı seçtiğini bilmiyordu. Hangi Angelino yerlisi elli dakikalık bir işe gidip gelme süresine katlanmak isterdi ki? O günlerde, oynadıkları oyundan başka bir şey hakkında nadiren konuşurlardı, bu yüzden ondan bir açıklama istemedi. Ortağının motivasyonlarını hayal etmeye zaman ayırmayı bırakmıştı.

2A

Sam kış, bahar ve yazın bir kısmı boyunca iyileşirken, Sadie ve çekirdek programcı grubu *Both Sides*'ın mekaniklerini ve grafiklerini güçlendirecek motor olan Oneiric'i inşa etti.

Oneiric, özellikle akıldan çıkmayan sislere, ince bulutlara ve Tanrı ışınlarına olanak tanıyan yenilikçi hacimsel aydınlatma teknikleriyle tanınacaktı. Grafiksel yenilikler gerekliydi çünkü *Both Sides*'ın fantastik dünyası Myre Landing oyunun sonuna kadar sisle kaplıydı. Bir eleştirmenin dediği gibi, "Myre Landing'deki hava gerçekten bir karakter." Sadie bu eleştiri karşısında eğlenmişti: tüm medyadaki zeki eleştirmenler karakter *olmayan* şeylerden *karakter* olarak bahsetmeyi severdi. Ancak, ilk tasarım belgesinde iddialı bir şekilde aynı şeyi yazmıştı: "Myre Landing'deki hava durumu bir karakter gibi hissettirmeli."

Sadie Oneiric ile gurur duyuyordu. Beş yıl önce başaramadığı bir şeyi başarabildiği için gurur duyuyordu. Aylar sonra ilk kez Dov'u aradı.

"Ben yaptım," dedi.

"Çok iyi hissettiriyor, değil mi?" Dov söyledi. "Öyle," diye itiraf etti.

"Öyle olacağını söylemiştim," dedi Dov. "Artık Ulysses'e ihtiyacın yok. Zaten artık çok eski."

"Hey, birkaç ay önce *Dead Sea* oynuyordum ve merak ettim, kandaki bu yansımaları nasıl elde ettin?"

"Oh, o mu? Çok saçmaydı."

Sadie, "1993'te bu çılgınlıktı," dedi.

"Muhtemelen bunu bugün yapmazdım." Uyarlanabilir karo yenilemenin jüri tarafından düzenlenmiş bir varyasyonu olan tekniğini anlattı. "Bunu yaparken pek çok grafik kartı ve işlemciyi yaktım."

"Yine de iyi görünüyor," dedi Sadie.

"Birkaç hafta içinde Los Angeles'a gelmeyi düşünüyordum. Yönetmenin biri *Ölü Deniz*'in film versiyonu için bana mastürbasyon yapmak istiyor. Buralarda olacak mısın?"

"Gerçekten çok meşgulüm," dedi. "Ayrıca, şey... Artık bir erkek arkadaşım var."

"Kim bu adam?"

"Bir müzik grubunda çalışıyor," dedi Sadie özür dileyerek. "Bu grubu duymuş olabilir miyim?" "Adı Failure to Communicate."

"İletişimde Başarısızlık," diye tekrarladı Dov. "Sesi berbat geliyor."

"O harika biri," dedi Sadie.

"Seninle kalmam gerektiğini kastetmemiştim. Ama çalışmanı görmek isterim," dedi Dov. "Sen benim en başarılı öğrencimsin. Sürekli seninle övünüyorum."

"Ofise uğra," dedi Sadie. "Ben her zaman buradayım."

Sam motorlar üzerindeki çalışmaların neredeyse hiçbirine katılmamıştı ve ona Oneiric'i gösterdiğinde sıkılmış ve etkilenmemiş görünüyordu. "Harika," dedi. "Bunlar gerçekten iyi çalışacak." Sadie Oneiric'i yapmak için kendini paralamıştı ve onun sessiz tepkisinden rahatsız olmuştu.

Sam başlangıçta Mart ayında işe döneceğini söylemişti, ancak Mayıs ayına kadar tam zamanlı olarak işe dönmedi ve

O zaman bile, Sadie onun yarı yolda olduğunu hissetti. Sam trafiği atlatmak için sabah 7'de gelir ve genellikle trafiğin diğer tarafını atlatmak için öğleden sonra 4'te giderdi. Sadie'nin çalışma saatleri çok sıkışık; sabah 9'dan gece 1'e kadar ya da çoğu zaman daha geç saatlere kadar çalışıyordu. Bazı günler Sam hiç gelmezdi. Hep geç kalırdı, hep arabadaydı, hep yoldaydı.

Sadie, Sam'in Marx'a gelişini tartıştı ve Marx, kesin olarak bilmese de Sam'in hâlâ iyileşme süreciyle mücadele ettiğini tahmin etti - Sam ikisine de bundan hiç bahsetmemişti.

"Zor olan şu ki," dedi Sadie, "onun karar vermesini bekleyemiyorum. Ofis dışında olduğu sürece her şey çok yavaş ilerliyor."

İşin bölünmesini öneren Marx'tı, böylece Sam oyunun daha basit Mapletown "gerçek dünya" tarafını inşa eden ekibe liderlik edebilir ve Sadie de Myre Landing "fantezi" tarafını yönetebilirdi; böylece Sadie Sam'le görüşmeyi bekleyerek yavaşlamayacaktı. Myre Landing sekansları her yönden daha karmaşıktı ve Sadie bir kez daha işin büyük bölümünün ve aynı miktarda kredinin kendisine kalmasına içerledi. Ama oyun ve Sam için mantıklı olan buydu, o yüzden bunu kabul etti.

2B

Mayıs ayında, böylesine önemli bir değişiklik için geliştirme sürecinin nispeten geç bir döneminde, Sam, Sadie'nin orijinal konseptinin bir parçası olan ana karakterin zorbalığa uğrayan bir kız yerine hasta bir çocuk olması gerektiği fikrine sahip oldu.

Sadie, "Ana karakteri erkek olan başka bir oyun yapmayacağım," dedi.

"Hayır, öyle bir şey demiyorum. Ama belki de kanser olabilir," diye önerdi Sam. "Engelli ve acı çekiyor olmalı. Bu şekilde, diğer dünyada her şeye gücü yeterken daha da güçlü olur."

Sadie bunu düşündü. "Yani *benim* Alice'im gibi mi?" "Evet," dedi Sam. "Alice gibi."

"Bu ilginç bir nokta," dedi Sadie, "ama zorbalık daha ilişkilendirilebilir değil mi? Gerçek hastalık ve acı oyuncularını soğutmaz mı?"

"Zorbalık psikolojik bir acıdır," diye karşı çıktı Sam. "Fiziksel hastalık karakterimize gerçek dünyada daha fazla engel ve fantezi dünyasındaki avatarıyla daha fazla zıtlık verir. İki dünyaya sahip olmanın amacı bu zıtlıkları çizmek değilse nedir?"

Ana karakter Alice Ma'ya ve onun pastoral, banliyö Amerikan şehri Mapletown'a isim verdiler. Alice Ma'nın kanser olduğunu öğrendiklerinde, fantezi dünyası rahatlamaya başladı. Myre Landing, vebanın kol gezdiği, ortaçağ görünümlü bir Kuzey Avrupa köyüne dönüştü. Kimse nefes alamıyor; gökyüzü grimsi yeşil bir sisle kaplı ve gün geçtikçe daha da kararıyor; deniz, parçaları sahile vuran yapışkan sarı bir balgamla bulanık; her şey ölüyor -Önce yaşlılar, sonra gençler; hayvanlar, doğa. Vebaya neyin (ya da kimin) neden olduğunu ve Myre Landing'i nasıl kurtaracağını bulmak Alice Ma'nın alter egosu Kudretli Rose'a kalmıştır. Eğer Kudretli Rose köyünü kurtarabilirse, belki Alice Ma da kendini akciğer kanserinden kurtarabilir. İki hikaye birbiriyle bağlantılı ancak ayrı yollarda ilerliyor. Birinde ancak diğerinde ilerleyerek ilerleyebilirsiniz. Oyun inanılmaz derecede karmaşıktı ve nihayetinde Sadie, Sam'e oyunu inşa etmelerinin en verimli yolunun her iki taraf üzerinde ayrı ayrı çalışmak olduğunu söyledi.

Bu iş bölümü yapıldıktan sonra Sam, görünüşte daha az iddialı olan Mapletown projesinde kendini kaybetmekten mutluydu. Mapletown Genel Hastanesi Sam'in daha önce kaldığı her hastaneye dayanıyordu ve Alice'in Mapletown'ın görevlerinin ve seviyelerinin çoğunu oluşturan hastalığı ve tedavisi, ancak kronik olarak hasta olan ve hastane hayatının rezaletlerini anlayan birinden gelebilecek türden bedensel ayrıntılara sahipti. Örneğin dördüncü seviyede, Alice büyük bir ameliyattan sonra bedeninden ayrılıyor ve onu yakalamak için Peter Pan ve gölgesi gibi hastanenin içinde kovalaması gerekiyor. Bu ayrışma Sam'in birçok kez deneyimlediği bir şeydi - vücudunuzun hasta olduğunda artık size ait olmadığı hissi.

Sam, Mapletown içinde iki farklı dünya yarattı: hastane vardı, ama bir de onun dışındaki her şey, yani Mapletown'ın kendisi vardı. Sam ekibini Mapletown'ı zamana ve mevsime duyarlı hale getirmeleri için yönlendirdi - gece oynarsanız karanlık, sabah oynarsanız aydınlık olacaktı. Sonbaharda yapraklar, kışın kar ve ilkbaharda kiraz çiçekleri olacaktı. Hastayken dünya ona hep acı verecek kadar güzel görünürdü. Sadece yalnız kaldığında ve yaşama işine katılamadığında hayatta olmanın ne kadar güzel olduğunu fark etme eğilimindeydi. Hastane kapısındaki cam pencereden arkadaşlarını görüyordu; Sadie'nin on iki yaşındaki tatlı yüzü, ona tamamladığı bir labirenti uzatıyordu; sağlıklı ve güçlü insanların sadece ziyaret ettikleri ama kendisinin kalıcı bir sakini olduğu bir dünyadan ayrılışlarını izlerken hissettiği nostaljiydi.

Sadie Myre Landing'de olduğu için Marx, Mapletown'ın açılış seviyelerinin ilk oyun testçisiydi.

Mapletown'ın ilk bölümü hastanenin dışında geçer. Alice bir lise atletizm yarışmasında engelli koşucudur. Bir metin kutusu onun eyaletteki en iyi engelli koşucu olduğunu ve kazanmasının beklendiğini belirtir. Kalabalık tezahürat yapmaktadır; Alice'in erkek arkadaşı ve babaları tribünlerdedir.

Marx yarışı koştu, Alice her engelle karşılaştığında atlama düğmesine bastı. Bir kez kaybetti, sonra tekrar kaybetti ve sonra üçüncü kez kaybetti. Sam'e döndü. "Yanlış bir şey mi yapıyorum?"

Oyuncu yarışı ne kadar iyi koşarsa koşsun, Alice her seferinde kaybedecektir. Akciğerlerinde büyümekte olan tümör onu yavaşlatmaktadır, ancak bunu henüz bilmemektedir. Alice her kaybettiğinde, oyuncuya oyunu yeniden başlatma seçeneği verilir. Ancak oyuncu asla ilk seviyeyi "kazanamayacaktır". Kazanmak, bir insanın kazanamayacağı bazı yarışlar olduğunu kabul etmektir.

Sam hayatı boyunca, sanki hastalık bir karakter zaafıymış gibi, kendisine "savaş" denmesinden nefret etmişti. Ne kadar savaşırsanız savaşın hastalık yenilmezdi ve acı, bir kez sizi avucunun içine aldığı anda dönüştürücüydü. Mapletown, Sam için geçmişte ve günümüzde yaşadığı acıların hikâyesiydi. Bu şimdiye kadar yaptığı en kişisel oyun olacaktı ama elbette oyunun sadece yarısıydı ve ortağı Sadie bunun kendi kız kardeşiyle ilgili olduğunu anlamıştı.

"Sam," dedi Marx, olayı anladıktan sonra, "burada yaptığın şeye bayılıyorum. Son derece zekice. Sadie bunu gördü mü?"

"Henüz değil," dedi Sam. "Temel tasarımı biliyor ama Myre Landing ile o kadar meşgul ki onu rahatsız etmek istemedim."

Marx arkadaşını inceledi. Sam, Marx'ın onu tanıdığından daha zayıftı ve gözleri hafifçe kan çanağına dönmüştü. Bıyık ve sakal bırakmıştı ve

saçları aylardır kesilmemiş gibi görünüyordu. Yorgun ve durgun görünüyordu. Sam ne zaman Sadie'yi "rahatsız etmekten" kaçınmıştı ki? "Senin için her şey yolunda mı?" Marx sordu.

"Elbette," dedi Sam. Marx'a gülümsedi ve Marx Sam'in sağ köpek dişinin kırıldığını fark etti.

3A

Sam yirmi beşinci doğum gününü bir şey yapmak istememişti. Ameliyatından bu yana, içinde iş ya da doktor muayenehanesi olmayan herhangi bir plan yapmaktan kaçınmıştı. Marx'ın ısrarı üzerine Sam, Sadie, Marx ve onların sevgilileriyle akşam yemeğine çıkmayı kabul etmişti. Sam evinin kapısına henüz varmıştı ve kör edici, acımasız bir acı hissettiğinde kilidi çeviriyordu. Dizlerinin üzerine çöktü ve protezini çıkarıp duvara o kadar sert fırlattı ki sıva zarar gördü.

Restoranı aramaya çalıştı ama parmakları cep telefonunu kullanmayı beceremedi.

Yere uzandı ve gözlerini kapattı. Hareket etmemeye çalıştı, çünkü hareket etmek acı vericiydi. Ama bir türlü uykuya dalamıyordu.

Dokuz buçuk sularında kapısı çalındı. "Sam," diye seslendi Marx, "benim."

Sam'in ön kapısı kilitli değildi, bu yüzden Sam cevap vermeyince Marx içeri girdi. Marx gördükleri karşısında şaşkınlığını belli etmedi: ayak odanın diğer ucuna fırlatılmıştı, Sam yerde yatıyordu. Sam "Lütfen gidin," diyebildi. Marx terden sıırılsıklam olmuş giysilerini çıkarmasına ve yerde bir şilte olan yatağına girmesine yardım etti.

"Sizin için yapabileceğim bir şey var mı?" Marx dedi ki. "Yardım etmek isterim."

Sam başını salladı.

"Artık birlikte yaşamadığımız için sana yardım etmem daha zor, bu yüzden neye ihtiyacın olduğunu bana söylemelisin."

Sam tekrar başını salladı.

"Pekâlâ, dostum." Marx, Sam'in yatağının yanında yere oturdu. Televizyonu açtı ve izleyecek bir şey bulamayınca Sam'in DVD'lerine baktı. Marx, 1981 yılında Central Park'ta verilen Simon ve Garfunkel konserinin bir kaydını seçti.

Sam, "Bu DVD'nin nereden geldiğini bilmiyorum" dediğinde yaklaşık yarım saattir izliyorlardı.

"O benim," dedi Marx gülerek. "Aslında annemin."

Tedavi bittiğinde Sam'in ağrısı biraz azalmıştı ve daha rahat konuşabiliyordu; Marx'a döndü. "Buna hayalet uzuv ağrısı deniyor. Ayağımın hâlâ orada olduğunu düşünüyorum ve protezi taktığımda bazen ayağımın ezildiğini sanıyorum. Kemiklerimin parçalandığını ve etimin sıvıya dönüştüğünü hissedebiliyorum. Hepsinin kafamda olduğunu söylüyorlar."

Marx bunu düşündü. "Ama hangi acı değildir ki?" Sam yatakta doğruldu. "Lütfen Sadie'ye söyleme." "Neden?"

"Onun dikkatini oyunu bitirmekten alıkoymak istemiyorum.

Ve dürüst olmak gerekirse, acı gerçek değil, bu yüzden o kadar da kötü değil."

İlk başta Sam ameliyattan sonra hızla iyileşmişti. Yara, daha önce aldığı yaralardan daha büyük ve acısız olsa da, artık başa çıkılamaz görünmüyordu ve uzuvlarında artık ağrı hissetmiyordu. Büyükkannesi ve büyükbabasında iyileşmek üzere hastaneden birkaç gün erken çıkmasına izin verilmişti ve kısa sürede işine dönmeyi umuyordu. Çocukluk odasından internette Venice ve Santa Monica'da, Batı Yakası'nda, Unfair'e yakın daireler için emlak ilanlarına bakmaya başladı. Sadie'yi aradı ve karmaşık *Both Sides*'ı geliştirmeye devam ettiler.

seviye tasarımı. Ona en geç 1 Mart'ta döneceğini söyledi.

Büyükannesi ve büyükbabasında kaldığı ikinci gece ağrıları başladı. Gecenin bir yarısı çılgılık atarak uyandı, ter ve idrarla sıırılsıklamdı, artık orada olmayan ayağını çılgınca tekmeliyordu. Sam korkmuş ve utanmıştı, çünkü vücudu üzerinde hiçbir kontrolü yokmuş gibi hissediyordu, ağrıya neyin sebep olduğunu anlayamıyordu ve bu yüzden de onu iyileştirmek için hiçbir yolu yoktu. Eliyle ayağına uzanmaya devam etti. Ağrı o kadar şiddetliydi ki, dehşete düşmüş büyükanne ve büyükbabası ona neyin yanlış olduğunu sormak için odasına geldiklerinde konuşamıyor ya da açıklama yapamıyordu. Tuvalete kusmak için yataktan kalkmaya çalıştı ama ayağının olmadığını unuttu ve sert bir şekilde yere düşerek köpek dişlerinden birini kırdı ve dudağını kanattı. Kusabilmek için dizlerinin üzerine kalktı. Kendini çaresiz ve yeniden çocuk gibi hissetti. Aynı zamanda kendini vahşi, insandan daha aşağı hissediyordu. Büyükannesi Sam huzursuz bir uykuya dalana kadar onu kucağına aldı.

Ertesi gün doktora gitti ve doktor Sam'e hayalet uzuv ağrısı teşhisi koydu. "Özellikle şiddetli bir dönem geçirmişsin" dedi doktor. "Ama uzuvları kesilmiş kişilerde nadir görülen bir durum değil."

Sam bir an için doktorun kimi kastettiğini anlayamamıştı. Daha önce hiç kimse ona amputé dememişti. Sam'in zihninde amputeler savaş kahramanları ya da kanserden kurtulanlardı.

"Muhtemelen ameliyattan önce biri sizi bu konuda uyarmıştır," diye devam etti doktor.

Sam başını salladı. Eğer söyledilerse de pek dikkat etmemişti. Ayağının kesilmesine karar verdiğinde ayağıyla ilgili sorunun da çözüleceğini düşünmüştü.

Doktor ona ağrıyla mücadele etmesi için egzersizler içeren fotokopi bir el broşürü verdi. Örneğin, beynini artık ayaksız olduğunu kabul edecek şekilde yeniden programlamak için aynada güdüğüne bakması söylendi. Sam bu egzersizi yapmaktan nefret ediyordu. Ampütasyondan önce bile ayağına bakmaktan kaçınmıştı. Her zaman, eğer bakmazsa o kadar da kötü olamayacağını düşünmüştü. Doktor ona bir antidepresan reçetesi de vermişti ama bu reçeteyi doldurmamıştı.

Birkaç hafta boyunca ağrı geri gelmedi ve Sam asla gelmeyeceği konusunda umutluydu.

Protez ilk kez takıldığında, ağrı daha da büyük bir şiddetle geri geldi. Fizyoterapist onu cesaretlendirmeye devam etse ve bunun böyle olduğu konusunda ısrar etse de, bunun güdüğün proteze yaptığı baskıdan daha fazlası olduğunu biliyordu. Sanki eski ayağı protez tarafından eziliyormuş gibi hissediyordu. Başının döndüğünü hissetti ve birkaç saniyelğine görme ve duyma yetisini kaybetti. Ağzında safra tadı alabiliyordu.

"Biraz rahatsızlık hissediyorum," dedi zayıf bir sesle. Sam'in süper gücü her zaman acıyı gizleme ve görmezden gelme yeteneği olmuştu.

Fizyoterapist onu cesaretlendirmeye çalışarak, "İyisin Sam," dedi. "İyi gidiyorsun. Seni tutuyorum. Sadece bir adım at."

Sam bir adım attı, zayıfça gülümsedi ve sonra dizlerinin üzerine çöküp kustu.

Sam bir terapiste, bir hipnotiste, bir akupunktur uzmanına ve bir masöze gönderildi ve tüm bunlar bir dereceye kadar işe yarasa da, ortaya çıkmaya karar verdiğinde hiçbir şey acıyı durduramadı. Sam'e kalıpları ve tetikleyicileri araması söylendi. Tetikleyiciler sadece Sam uyuduğunda ya da yürümeye çalıştığında ortaya çıkıyordu.

ne uyumayı ne de yürümeyi içeren bir hayat. Protez üzerinde ayarlamalar yapıldı. Çoraplar eklendi, çoraplar çıkarıldı. Ama esas olarak, protezi her taktığında, düşünemeyeceği kadar büyük bir acı çekiyordu. Sam için düşünmek gerekliydi ve acı onun için tamamen yeni bir olgu olan aptal hissetmesine neden oluyordu.

Sam'in doktoru ona "İyi haber, ağrının kafanda olması" dedi.

Ama ben kafamın içindeyim, diye düşündü Sam.

Sam ayağın gittiğini biliyordu. Gittiğini görebiliyordu. Yaşadığı şeyin temel bir programlama hatası olduğunu biliyordu ve beynini açıp kötü kodu silebilmeyi diliyordu. Ne yazık ki insan beyni bir Mac kadar kapalı bir sistemdir.

İlk aylarda yemeği tutamıyordu ve çok az yiyordu. Yirmi kilo kaybetmişti ve bu da büyükannesini korkutmuştu. Sonunda ağrıları azaldı ya da ağrılara dayanma gücü arttı. İşe geri döndü. Rahatsız edici bir şekilde, hayatında ilk kez oyunlar ne dikkat dağıtıcı n e d e rahatlatıcı oldu. Acı, zihninde daha önce dokunulmamış ya da sadece hayali çabalar için ayrılmış alanları işgal ediyor gibiydi.

3B

"Arkadaşının kendi doğum günü yemeğine gelmemesi garip değil mi?" Sadie'nin erkek arkadaşı Abe sordu. Marx'ın Sam'in evine yakınlığı nedeniyle seçtiği Silver Lake restoranının önünde duruyorlardı. Restoranın ortasında büyüyen bir ağaç vardı ve Doğu Yakası'nda birinden ayrılmak için en iyi yer olmasıyla ünlüydü.

"Hayır," dedi Sadie. "Eskiden onun için endişelenerek çok zaman harcardım ama o kaybolmaya meyilli bir insan."

"Herkesin böyle arkadaşları vardır," dedi Abe. "Benim evime geri dönmek ister misin? Artık seni şehrin benim tarafına getirdiğime göre, burayı görmezsen yazık olur."

Abe Rocket, Failure to Communicate'in solisti ve ikinci gitaristiydi. 1999 yılı civarında Silver Lake'in üç kilometrekarelik alanında yaşayan bin kadar gruptan biriydi. Sam'in doğum gününün olduğu gece Sadie onu yaklaşık bir aydır görüyordu ama evine hiç gitmemişti. Yol çok uzundu ve ilişkileri o kadar da ciddi değilken Abe için şehrin öbür ucuna gitmeye değmezdi. Onunla, hikâyelerinden herhangi birini bilecek ya da Abe Rocket'ın sahne adı mı yoksa doğuştan gelen adı mı olduğunu öğrenecek kadar uzun süre birlikte olmamıştı. Onunla Zoe'nin kendisini götürdüğü bir konserde tanışmıştı. Abe'i nazik ve kibar bir aşık olduğu için ("Sadie, elimi göğsüne koyabilir miyim?") ve oyun oynamadığı için -video ya da kişisel- ve Venedik'e arabayla gitmeyi sorun etmediği için seviyordu.

Abe'in evi derli topluydu, sandal ağacı kokuyordu ve beyaz lake Ikea raflarında özenle düzenlenmiş yaklaşık bin plağı vardı. Abe'in koleksiyonunda LP'ler de vardı ama Abe'in tutkusu 45'liklerdi. B-side'ları ve Sadie'nin hakkında hiçbir şey bilmediği A-side ve B-side'ların tarihini çok seviyordu. Abe, başlangıçta plak şirketlerinin "hit" parçaları A yüzüne, daha az popüler olanları ise B yüzüne koyduklarını anlattı. Bir noktadan sonra plak şirketleri 45'liklere çift A yüzü demeye başladılar, böylece gruplar arasında daha az çatışma olacaktı. Abe'e göre, John Lennon ve Paul McCartney hangi şarkılarının daha iyi olduğu konusunda birbirlerini boğazlıyorlardı.

A yüzü olarak adlandırılacaktı. McCartney'nin "Hello Goodbye "ı

(A) ile Lennon'ın "I Am the Walrus "u (B), örneğin. "Ama çift

A yüzü yok. A tarafı hala A

Abe," dedi. "Bazı kötü plak şirketlerinin ne yapmaya çalıştığının bir önemi yok."

Abe ve Sadie biraz ot içtiler ve Abe en sevdiği 45'liklerden birini, Beach Boys'un "Wouldn't It Be Nice" şarkısının B yüzü olan "God Only Knows" şarkısını koydu. Abe özellikle B yüzünün A yüzünden daha önemli hale geldiği olaylardan hoşlanırdı.

"Buna inanabiliyor musun?" Abe dedi ki. "Kim 'Wouldn't It Be Nice' şarkısının 'God Only Knows' şarkısından daha iyi olduğunu düşünebilir ki?"

"Yine de anlıyorum. 'Wouldn't It Be Nice' kesinlikle daha neşeli," dedi Sadie. "'God Only Knows'u duyduğunuzda kendinizi öldürmek istiyorsunuz. "

"Bu benim en sevdiğim müzik türü," dedi Abe. "Ben buna öğleden sonra müziği diyorum. Günün çok erken saatlerinde dinlemek istemezsin, yoksa gün senin için kaybolur." Abe kollarını Sadie'ye doladı. "Sen bir öğleden sonra kadınısın, seksi Sadie. Hayatında senin gibi biriyle çok erken tanışmak istemezsin, yoksa başka kimseyi sevemezsin."

"Eminim bunu daha önce de söylemişsindir," dedi Sadie.

Birkaç ay sonra Abe turneye çıkacaktı ve bu da söz konusu ilişkinin sonu oldu. Abe'le çıkmış olmaktan ya da bu ilişkinin bitmiş olmasından pişmanlık duymuyordu. Bir bakıma Marx'ı nihayet anladığını hissediyordu (gerçi o artık Zoe'yle fiilen yuva kurmuştu). Uzun ilişkiler daha zengin olabilirdi, ancak ilginç insanlarla nispeten kısa, nispeten karmaşık olmayan karşılaşmalar da güzel olabilirdi. Tanıdığınız her insan, hatta sevdiğiniz her insan, geçirdiğiniz zamanın değerli olması için sizi tüketmek zorunda değildi.

Bunların bir kısmını ofiste Marx'a ifade etti ve Marx ona güldü. "Korkarım sana yanlış bir izlenim vermişim, Sadie," dedi. "Tüketilmeyi tercih ederim."

Sadie Marx'a uzun uzun baktı. Beş yıl boyunca birlikte çalışmışlardı ama bazen onun hakkında yanlış fikirlere sahipmiş gibi hissediyordu. "Ve sen de Zoe tarafından tüketiliyorsun?" Sadie Zoe'den hoşlanıyordu. Cambridge'de hiç arkadaş olmamışlardı ama Los Angeles'ta, insanların yirmili yaşlarında olabileceği gibi anında en iyi arkadaş olmuşlardı.

Marx, "Yiyorum ve yutuluyorum," dedi.

Sadie, "Dov'dan sonra, sanırım yiyip bitirmekle işim bitti," dedi.

"Bunu neden söylediğini anlıyorum ama henüz yemeyi bırakman gerektiğini de düşünmüyorum." Marx ona hırladı ve onu ısıracakmış gibi yaptı, sonra da yanağından öptü.

4A

Lola Maldonado pizzacıya Sam için telefon numarasını bıraktı. "Dong Hyun'a, "Bay Lee, beni hatırlıyor musunuz bilmiyorum ama Sam'le liseyi birlikte okumuştuk. Şehre döndüğünü duydum. İsterse beni aramasını söyle."

Dong Hyun mesajı Sam'e iletti. "Bu kızı aramalısın," dedi Dong Hyun. "Hoş görünümlü. İyi davranışlar."

"İşler şu anda çok yoğun," dedi Sam.

"Bu büyükanneni mutlu edecek," dedi Dong Hyun. "Çalışmaktan başka bir şey yapmadığın için endişeleniyor."

"Bilmiyorum," dedi Sam.

"Bu beni de mutlu edecek," dedi Dong Hyun. "Yaşlı bir adamı mutlu etmek istemez misin?"

"Peki, ihtiyar. Aramaya çalışacağım."

Sam yaklaşık bir ay sonra Lola'yı aradı. Mapletown'da hata ayıklama aşamasına başlamak üzereydiler, bu yüzden programda kısa bir durgunluk vardı.

"Yo Masur!" Lola onu selamladı. "Yeterince uzun sürdü. Bu gece ne yapıyoruz?"

Matrix'i görmek için Arclight'a gitmeye karar verdiler. Lola filmi üç kez izlemişti ama Sam henüz izlememişti.

Lola ve Sam lisede aynı sınıflarda okumuşlardı; son sınıfta kısa bir süre çıkmışlardı.

biriyle baloya gitmek) ve üniversiteye gittiklerinde (Lola, UCLA'da bilgisayar mühendisliği okumak için) ayrı düşmüşlerdi. Zeki, komik, sert, saldırgan ve biraz da acımasızdı. Ama Sam'in Lola'da sevdiği en önemli şey zekâsıydı. Sadie gibi *özel bir zekâyâ sahip* değildi ama zekiydi.

Kendisi için pek bir şey ifade etmese de Sam bekâretini onunla kaybetmişti. Eylül ayının bunaltıcı derecede sıcak bir gününde diferansiyel denklemler üzerinde çalışıyorlardı. Elektrikler kesilmiş ve büyükanne ve büyükbabasının evi Palm Springs'e dönüşmüştü ve Sam ve Lola sonunda kıyafetlerini çıkarmışlardı. "Bunu yapacak mıyız Masur?" demişti. O da "*Neden olmasın?*" diye düşünmüştü. Ayağı onu o kadar da rahatsız etmiyordu. Lola'yı sevmiyordu ama ondan gerçekten hoşlanıyordu ve onun yanında rahattı.

"Bu ilk seferin değil, değil mi?" diye sordu. O günlerde, Lola'nın boynunda bir haç vardı ve ailesinin Katolik olduğunu biliyordu. Eğer kendisi için önemli olmayacaksa, bu olayın onun için de çok önemli olmasını istemiyordu.

"Hayır," dedi. "Bunun için endişelenme."

Kuzeninin ona şaka olsun diye verdiği prez e r v a t i f i kullanarak işe yarar, akılda kalıcı olmayan bir seks yaptılar ve bittiğinde Sam'in ayağı yandı.

"Bu *senin* ilk seferin miydi?" Lola sormuştu.

"Hayır," diye yalan söyledi Sam. Ona bekâretinin gücünü vermek istemiyordu.

Lola da dahil olmak üzere Sam'in hayatında dört farklı cinsel partneri olmuştu ve hiçbirisiyle seks yapmaktan zevk almamıştı. Bir erkek ve üç kızla yatmıştı. Hiç kimse ona kötü davranmamış olsa da, seks ona mastürbasyondan çok daha az zevk vermişti. Diğer insanların önünde çıplak olmaktan hoşlanmıyordu. Seksin dağınıklığından hoşlanmıyordu - sıvıları, sesleri, kokuları. O

vücuduna güvenemeyeceğinden endişeleniyordu. Örneğin çok sevdiği Sadie ya da Marx ile seks yapmak istediğini hayal bile edemiyordu. Sevgilisi olan çocuk bunu Sam'in ayağı yüzünden özgüveninin düşük olmasına bağlıyordu ama Sam bunun indirgeyici olduğunu düşünüyordu. Vücudundaki her şey mükemmel çalışır durumda olsaydı bile seksten hoşlanacağından emin değildi. Yine de çocuğun söylediklerinde doğruluk payı vardı. Sam vücudunun acıdan başka bir şey hissedebileceğine inanmıyordu ve bu yüzden diğer insanların hissettiği şekilde zevk almayı arzulamıyordu. Sam en çok vücudu hiçbir şey hissetmediğinde mutlu oluyordu. Vücudu hakkında düşünmek zorunda kalmadığında, yani bir vücudu olduğunu unutabildiğinde en mutlu oluyordu.

Lola liseden beri değişmemişti, sadece saçları artık yanardöner bir küttü. İri, kahverengi gözleri vardı; ufak tefek, iri göğüslü ve güçlü görünüyordu. Kırmızı-beyaz gelincik desenli dar bir patenci elbisesi ve pabuç tabanlı Mary Janes giyiyordu ve onu tanıdığından beri kullandığı portakal çiçeği kokulu eczane şampuanı gibi kokuyordu. Sürdüğü tek makyaj, Sam'e neredeyse bir uyarı gibi gelen parlak kırmızı rujdu - doğadaki kırmızı şeyler tehlikeli değil miydi?

"Ne düşünüyorsun?" Film bittiğinde Lola ona sordu.

"*Kabuktaki Hayalet* gibi," dedi Sam. "Anime, biliyor musun? Bir tür kopya."

"Hiç görmedim," dedi Lola.

Sam, "Eğer *Matrix*'i seviyorsan izlemelisin," dedi.

Kabuktaki Hayalet'i almak için Hollywood'daki bir kiralama mağazasına gitmeye karar verdiler ve sonra filmi izlemek için Sam'in evine geri döndüler. Büyükannesi ve büyükbabası ile Marx dışında kimseyi ağırlamamıştı.

"Masur, pedinin nesi var?" "Nesi varmış?"

"Burada bir seri katil yaşıyor gibi görünmesi dışında hiçbir şey yok," dedi Lola. "Ya da tanık koruma programında olan ve her an gitmesi gerekebilecek biri. Duvarlarınızda hiçbir şey yok. Yerde bir şilte üzerinde uyuyorsun. Sen şiltesi olan yetişkin ve başarılı bir *adamsın*. Eşyalarının yarısı hâlâ kutularda."

"Evet," dedi Sam. "Meşguldüm."

"Bir poster, bir bitki ya da başka bir şey almalısın. Burada yaşıyormuş gibi davran, neden olmasın?"

Sam DVD'yi koydu. Lola ayakkabılarını çıkardı ve Sam'e doğru kıvrıldı, Sam de ona izin verdi. Gündüzleri ne kadar sıcak olursa olsun, Los Angeles geceleri hep soğuk olurdu.

Lola'nın yanında olmak güzeldi. Onun sıcaklığını kendi sıcaklığına karşı hissetmek hoştu. Los Angeles'a geldiğinden beri son derece yalnızdı ama bunu kendine itiraf etmek istemiyordu.

Ameliyattan sonra başka insanlarla birlikte olmak istememişti. Acısıyla baş başa kalmak istemişti. Ama aylar geçtikçe ve kendini biraz daha iyi hissetmeye başladığında Sadie'nin nereye gittiğini merak etti. İlk başta Sadie'nin onun mahremiyet ihtiyacına saygı duyduğunu düşünmüştü ama zaman geçtikçe aralarında bir şeyler olduğunu hissetti. Sadie onu hastanede ziyaret etmemiş ya da yeni evini görmeye gelmemişti. Uzun kesilmesinden iğrenip iğrenmediğini merak ediyordu ama bu Sadie'nin yapacağı bir şey gibi görünmüyordu.

Onunla iş dışında hiçbir şey konuşmazdı ve isteyken kelimenin tam anlamıyla iki ayrı dünyadaydılar. *Both Sides*'ta çalışan yirmi kişilik bir kadroları vardı ve konuşmalarına gerek kalmadan günler geçebiliyordu. Şirketleri büyüdüğü için bunun kaçınılmaz olduğunu düşünüyordu ama bazen,

Kennedy Caddesi'ndeki dairenin samimiyetini özlüyordu.

Sadie'yi onunla konuşmadığı yıllar boyunca özlediğinden daha fazla özlemişti, çünkü o her gün oradaydı. Sadie'ye benziyordu ve Sadie gibi konuşuyordu ama bir şekilde artık Sadie değildi. Bir şeyler ters gidiyordu ama ne olduğunu öğrenmek için oyunu bitirene kadar beklemeye karar verdi.

Lola ve Sam *Kabuktaki Hayalet'in* sonuna gelmişlerdi. "Evet," diye kabul etti, "*Matrix'e* benziyor ama ben yine de *Matrix'i* seviyorum." Lola dizlerini altına çekti ve Sam'e döndü. "Umarım bu çok fangirl gibi görünmez ama *Ichigo'ya* bayıldım. Bunlar harika oyunlar. Tanıdığım herkese Sam Masur'la baloya gittiğimi söylüyorum."

"Bu gurur verici," dedi Sam.

"Seni pohpohlamıyorum. Gerçek bu."

"Bu sadece benim oyunum değil," dedi Sam. "Bunu ortağım ile birlikte yaptık."

"Evet, tabii. L.A.'den gelen piliç, değil mi?"

"Evet."

"Onu liseden hatırlıyorum. Bölgemizdeki Leipzig Aile Bursiyerleri Ödülünü kazanmıştı, değil mi? Ben ona karşıydım ama o kazandı. Beş bin dolara ihtiyacı olduğundan bile şüpheliyim. Zekiydi, ama her zaman kışında bir sopa vardı, dürüst olmak gerekirse."

"Ne yaptı?"

"Hiçbir şey. Sanırım biraz soğuk görünüyordu. Uzun zaman önceydi. Söylediklerimi unut."

"Sadie soğuk olabiliyor," diye kabul etti Sam. "İçine kapanık biri."

"Yine de harika saçları olduğunu hatırlıyorum," dedi Lola. "Batı yakasındaki tüm Yahudi kızların yaptırdığı o parlak Beverly Hills fönü."

Sam bu yorumun anti-Semitik olup olmadığından emin değildi. "Bence saçları sadece öyle görünüyor," dedi Sam.

"Kimsenin saçı öyle görünmez," dedi Lola. Onu öpmek için eğildi, o da onu öptü ve sonra elini bacaklarının arasına koydu, parmaklarını onun (ve her birinin) penisi olan silindirik kan süngerini haznesinin etrafına sardı. Bilinçaltı beyninden gelen sinir mesajlarıyla komuta edilen corpora cavernosa'nın kanla dolduğunu ve penisin deli gömleği olan tunica albuginea zarının kanı içine hapsettiğini hissetti. Geri çekildi.

"Ne oldu, Masur?" Lola söyledi. "Bunu daha önce de yapmıştık.

Kız arkadaşın yok, değil mi?"

"Bu tür şeyler benim için karmaşıktır." Sam doğrulup oturdu. "Ayağımı hatırlıyor musun?"

Lola gözlerini devirdi. "Seks yaptık, Sam."

"Birkaç ay önce nihayet aldırma zorunda kaldım ve iyileşme süreci oldukça korkunç geçti ve sanırım ilk etapta samimiyetle arası pek iyi olan bir insan değilim."

"Elbette," dedi Lola. "Anlıyorum. Şu anda acıyor mu? Birden ona kadar."

"Belki altı ya da yedi, eğer hareket edersem?"

"Bu hiç iyi değil," dedi Lola başını sallayarak. "Sorun değil. Bir dahaki sefere seks yapabiliriz." Onun elini tuttu. "Biraz ot içmek ister misin? Çantamda bir ot var."

"Uyuşturucu kullanmıyorum. Kafamın rahat olmasını seviyorum."

"Sürekli acı içindeyken ne kadar temiz bir kafaya sahip olabilirsin ki? Masur, bu konuda bana güven, hiç kimse esrara senden daha fazla ihtiyaç duymamıştır."

Lola esrarı yaktı ve *Ghost in the Shell*'i ikinci kez izlerken bir ileri bir geri gittiler. Bu Sam'in ilk esrarıydı ve zihninin yavaşça

Ama bir yandan da ilacın hiçbir etkisi yokmuş gibi davranmak istiyordu.

"Kafan çok güzel," dedi
Lola. "Değilim," diye ısrar
etti Sam.

Filmin sonlarına doğru Lola ona "Bunu bana göstermek ister misin?" dedi.

"Penisim mi?" Sam kontrolsüzce güldü.

"Hayır, senin kütüğün." Lola omuz silkti. Sam onun kafasının kendisinden çok daha az iyi göründüğünü fark etmekten kendini alamadı. "Bu sana yardımcı olabilir. Ayrıca, daha önce neye benzediğini gördüm, bu yüzden sana bir karşılaştırma noktası sunabilirim."

Nedeni ne olursa olsun (belki de marihuana konusundaki deneyimsizliği), bu Sam'e sağlam bir argüman gibi göründü. Ayakkabılarını çıkardı, sonra pantolonunu çıkardı, sonra protezini ve kütüğün üzerindeki iki çorabını çıkardı.

Lola kütüğe dikkatle baktı ve sonra tekrar omuz silkti. "O kadar da kötü değil. Muhtemelen daha önce daha kötüydü. Şimdi en azından bitmiş görünüyor." Sıcak elini kütüğün üzerine koydu ve onun dokunduğundan ya da bir doktorun dokunduğundan farklı bir his verdi. İşaret parmağını, sıkıca kapanmış bir ağza benzeyen kırmızı-pembe yara izi boyunca gezdirdi ve hafif zevkli, hafif acılı bir elektrik adamın omurgasında bir aşağı bir yukarı dolaştı. Eğildi ve dudaklarının kırmızı damgasını bırakarak bir kez öptü. Ona durmasını söyleyecekti ama gerçekten de kafası çok iyiydi ve zaten her şey bitmişti. Eliyle kütüğü sıktı ve tekrar doğrulup oturdu. "İyi olacaksın Masur. Yemin ederim."

Sam ağlayacak gibi oldu ama onun yerine gülmeye başladı.

Her İki Taraf da Sadie'nin yirmi beşinci doğum gününden bir hafta önce tamamlandı. Marx her iki olayı da kutlamak için ofiste bir parti verdi. Oyun yirmi iki ay sürmüştü ve *Ichigo* gibi tatillere yetişecekti.

Gecenin başında Zoe Sadie'ye bir doz Ecstasy vermişti. "Bu harika bir gece," dedi Zoe. "En iyi arkadaşlarımla kutlama yapmak istiyorum." Sadie genelde esrardan başka bir şey kullanmazdı ama keyfi yerindeydi ve bir an için sorumluluktan kurtulmuştu, o yüzden aldı.

X, Sadie'nin *Both Sides*'ı bitirme başarısının tadını çıkarabileceği kadar çekingenliğini azalttı. Daha önce hiç bu kadar iyi bir oyun yapmadığını düşünüyordu. *Both Sides* ile, *Ichigo*'nun aksine, teknik ve anlatımsal olarak sınırları zorlayabildiğini hissetti. Eğer bunu yapmayacaksanız oyun yapmanın ne anlamı vardı ki? Hırslarının ve yeteneklerinin nihayet aynı hizaya geldiği bir noktaya ulaştığını hissediyordu. Bir oyun yaptıktan sonra her zaman olduğu gibi yorulmuştu ama kendi çabalarıyla hiç bu kadar barışık hissetmemişti. Partiye katılan herkese aşık olduğunu hissetti. Her adımda sakinleştirici ve bilge bir varlık olan Marx'a ve oyun için dokunaklı ve dramatik bir müzik yazan Zoe'ye aşık olduğunu hissetti. Tasarımcı ve yazılımcılardan oluşan tüm ekibine aşık olduğunu hissetti. Kaliforniya'ya aşık olduğunu hissetti. Dov'u affetti ve Sam'e karşı daha az kızgın hissetti.

Sam'in oyun üzerindeki çalışmaları beklentilerini aşmıştı. Oyunu tasarladığında, Mapletown hikâyesinin, Myre Landing adlı yıldız atraksiyonun üzerine monte edildiği temiz bir çerçeve olacağını düşünmüştü. Sam onu şaşırtmıştı. Onun tarafında gerçek bir derinlik vardı ve Sam'in hikayesini oynarken kendini gözyaşları içinde bulmuştu.

ilk kez kendi tarafıyla birlikte oynadı. Oynadıkça, Myre Landing'in fantezi dünyasına duygusal bir yankı kazandıran şeyin Mapletown olduğunu fark etti. Oyunun son birkaç ayı öylesine bulanık geçmişti ki Sadie Sam'e onun çalışmalarını ne kadar beğendiğini söyleme fırsatı bulamamıştı. Bu gece onu bir kenara çekmeyi planlıyordu.

Ona hâlâ kızgın olmasına rağmen, İki *Tarafa* *Ichigo*'larda olduğundan daha az kavga etmişlerdi. Anlaşmazlıklar ortaya çıktığında Sam hemen kabul ediyordu ve Sadie de Sam'in ilgisinin dağıldığı sonucuna varmıştı. Bazı günler ofise gelmeye zahmet edemiyordu; savaşıma da zahmet edemiyordu. Sadie, Sam'in Mapletown'da yaptığı işleri gördüğünde, Sam'in kabullenmekten daha fazlasını yaptığını fark etti. Sam bir şekilde onun eleştirilerine daha önce hiç yapamadığı şekilde boyun eğmeyi başarmıştı. Üzerinde kısa bir süre tartıştıkları özel bir sahne vardı. Mapletown'daki sondan bir önceki sahneydi bu; hiç olmadığı kadar hasta olan Alice Ma, Myre Landing'in başından beri oynadığı bir oyun olduğunu keşfediyordu. Sam ilk başta Myre Landing'in bir oyun değil de Alice Ma'nın yazdığı bir kitap ya da hikaye olmasının daha iyi olacağını savunmuştu. Myre Landing'in bir oyun olmasının fazla meta, fazla zekice olduğunu ve oyuncuda gereksiz bir ludik uyumsuzluğa yol açacağını düşünmüştü. Ama Sadie kararını değiştirmede ve Sam de kabul etti. Sondan bir önceki sahneyi yeniden yazdı, böylece Alice'i nihayet dizüstü bilgisayarında Myre Landing oynarken gördüğümüzde (Myre Landing ilk kez ekran içinde ekran olarak işleniyor), Alice oyunu kaybediyor. Kudretli Rose gibi o da savaşta ölür. Myre Landing'in yeniden başlatma komutu gelir: *Yeni bir yarın için hazır mısın, Paladin?* Alice kaydetme noktasına geri döner ve ikinci kez oynadığında tekrar ölür. Myre Landing'in yeniden başlatma istemi

İkinci kez: *Yeni bir yarın için hazır mısın, Paladin?* Alice kaydetme noktasına geri döner ve bir kez daha dener. Bu sefer kazanır ve oyunun final sahnesi başlar. Alice'in oyunu düzgün bir şekilde kazanabilmesi için oyun içinde iki kez ölmesi Sam'in fikriydi. Bu, ilerlemenin vazgeçmek anlamına geldiği Mapletown'ın açılış sahnesinin tersine çevrilmesiydi ve Sadie bunun harika olduğunu düşündü.

Birkaç hafta içinde, *Both Sides*'ın tanıtımı için yollara düşecekti. Sam'in yeni bir kız arkadaşı - liseden bir kız - ve bir köpeği vardı ve bir süre seyahat etmek istemediğini söylemişti. Sadie bu kez röportajlar ve eksiler için liderliği üstlenecekti. Yola çıkmadan önce Sam'le arasını düzeltmek istiyordu.

Zoe, Sadie ve Marx'tan çatıya çıkıp "muhteşem, gerçeği söyleyen yıldızlar" olduğunu vaat ettiği Eylül sonu yıldızlarına bakmalarını istediğinde Sadie hâlâ Sam'i arıyordu.

Çatıda manzara her zamanki gibi uzaktı ama yıldızlar netti. Zoe gökyüzünü işaret etti. "Şunun adı Capricornus," dedi Zoe. "Ve bu da Indus. Ve bu da Kuğu Cygnus."

"Nereden biliyorsun?" diye sordu Sadie. "Bana göre takımyıldızlar asla olmaları gerektiği gibi görünmezler."

"Dürüst olmak gerekirse, hangisinin hangisi olduğunu bilmiyorum. Sadece Eylül ayında orada ne olması gerektiğini biliyorum," diye itiraf etti Zoe.

"Şuraya bak!" Marx sağ kolunu göstererek ve diğer kolunu Zoe'nin omuzlarına dolayarak, "Yukarıya bak!" dedi. "Bu Şirinus! Mavimsi tonundan anlayabilirsin."

"Ve bu da Gandalfus," dedi Sadie, söze katılarak. "Üç yıldız büyücünün şapkasını temsil ediyor."

"Bir de Frodus ve Bilbus Bagginsus var," dedi Marx.

"Ve Smeagolous bir yüzüğe benziyor," dedi Sadie. "Smeagolous'un büyüğü yüzüğü."

"Çok kaba davranıyorsunuz," dedi Zoe ama gülümsüyordu.

"Hayır, bu harika bir oyun. Bu Cobainus. Cobainus'un on bir yıldızı tüylü bir büyükanne kazağı oluşturuyor" dedi Marx.

"Ve bu da Donkey Kongus," dedi Sadie.

"Gökyüzünün ruhani kravatını gördüğümüz için ne kadar şanslıyız!" dedi Marx. "Ama sanırım teknik olarak Donkus Kongus olarak biliniyor."

"*Donkus Kongus*. Bunu hep karıştırıyorum," dedi Sadie. "Seni düzeltmek istemedim," dedi Marx.

Sadie, "Hayır, yanıldığım zaman beni düzeltmen iyi olur," dedi.

Zoe hiç uyarmadan Sadie'yi dudaklarından öptü. "Bu iyi mi?" diye sordu. Zoe parmaklarını Sadie'nin saçlarında gezdirdi.

Sadie Marx'a baktı. "Senin için sorun olur mu?"

Marx başını salladı ve Zoe, "Biz mülkiyete inanmıyoruz," dedi. Zoe Sadie'yi tekrar öptü. "Dudakların çok yumuşak. Marx, Sadie'nin dudaklarını hissetmelisin."

Marx başını salladı. "Ben izlerim," dedi sinsi bir sırıtışla.

"Gezegendeki en sevdiğim iki insan," dedi Zoe. "Şu anda ikinize de çok aşığım."

Zoe, Marx'ı kendine çekti ve her bir arkadaşının kafasını ellerinin arasına aldı, sonra ikisini oyuncak bebekler gibi birbirine itti ve sonra oyuncak bebekleri öpüştürdü. Sadie'ye daha uzun gelse de öpüşme yedi saniye sürdü. Marx'ın tadı nane, içtiği meyveli Hefeweizen birası ve kendisi gibiydi. Marx'ı öpmenin tuhaf olacağını düşünmüştü ama bu tamamen doğal geldi, sanki

Her zaman öpüşürlerdi. Sadie önce geri çekildi ve Marx nazik bir şekilde gülüyor ve zarif, uzun parmaklarıyla ağzını kapatıyordu.

"Bu garip miydi?" Marx söyledi.

"Öyleydi," dedi Sadie. "Ama uyuşturucu kullandığımız için sayılmaz." (Marx uyuşturucu kullanmıyordu.) "Kardeşimi öpüyormuşum gibi hissettim." (Sadie'nin bir kardeşi yoktu, sadece Alice vardı ve bu bir kardeşi öpmek gibi hissettirmiyordu.)

"Sabah hatırlamayacağız bile," dedi Marx. (Hatırladılar.) Marx bir şeye boyun eğmiş gibi içini çekti. "Seni seviyorum Sadie," dedi Marx.

"Seni seviyorum," dedi Sadie. Zoe'ye döndü. "Seni seviyoruz, Zoe."

Zoe, "Çocuklar, şu anda ikinize de çok aşığım," dedi. Kollarını onlara doladı. "Bunun neye benzeyeceğini bilmek istiyordum ve şimdi biliyorum." Kendi kendine başını salladı. Gözleri kocaman ve nemli görünüyordu ve sonra Zoe ağlamaya başladı.

"Hayır, Zoe!" dedi Sadie. Zoe'yi kollarının arasına aldı. "X'te ağlamaman gerekiyor," dedi Sadie.

"Mutlu gözyaşları," dedi Zoe.

5A

Profesyonel incelemeler 2000 yılında bir oyunun kaderini tamamen belirlemese de, *Both Sides* için yapılan incelemeler karışık ile kötü arasında değişiyordu:

"Mazer/Green'in bir sonraki sürümünü merakla bekleyenler için şunu söyleyelim: *Both Sides*, keyifli *Ichigo* serisinin hayranları için bir oyun *değil*."

"Myre Landing'deki bazı grafikler şimdiye kadar bir oyunda karşılaştığım en güzel görseller arasında yer alıyor, ancak ne yazık ki Myre Landing, duygusal Mapletown ile aynı alanı paylaşıyor."

"Oyunumun bazı yönlerinden keyif almış olsam da, oyun olması gerekenden iki kat daha uzun."

"*Her İki Taraf da* büyük bir kimlik krizinden muzdarip." "*Ichigo* hayranları bunu es geçmeli."

"...oyun şizofrenik görünüyor, sanki iki farklı kişi tarafından tasarlanmış gibi ve oyun tatmin edici *değil*."

"Myre Landing'in havası, içindeki en iyi karakterdir."

"Oyunun sonu, olması gerekenden iki kat daha zekice."

"Hepimiz kadın MC'lere sahip daha fazla oyuna ihtiyacımız olduđu konusunda hemfikiriz, ancak Alice Ma'yı da Rose the Mighty'yi de sevmedim."

"*Ichigo, Both Sides*'tan o kadar farklı ki, aynı tasarımcı grubunun onu yaptığına inanmak zor.

Belki de *Ichigo* daha çok Mazer'in, *Both Sides* ise daha çok Green'in oyunudur? Genellikle ekibin daha göz önünde olan Mazer, tanıtım sırasında ilginç bir şekilde ortalıkta görünmezken, Sadie Green kesinlikle ön plandaydı.

Belki de Mazer elinde bir fiyasko olduğunu biliyordu?"

"*Her İki Taraf da* aklınızı başınızdan aldığını düşünüyor, ama esas olarak neden olduğu şey küçük bir baş ağrısı."

"Sanırım *Both Sides*'ın sonunda duygu hissetmem bekleniyordu ama hissettiğim tek şey kumandamı odanın diğer ucuna fırlatmak için duyduğum güçlü arzuydu."

"*Both Sides*'ta teknik olarak doğru olan çok şey var. Myre Landing bölümündeki muhteşem grafikler, Zoe Cadogan'ın unutulmaz müziği, harika ses tasarımı, oldukça zekice bir konsept. Peki neden bu kadar nefret ettim? Çünkü iddialı, sıkıcı ve o kadar da eğlenceli değil. Bir dahaki sefere iyi şanslar, Unfair."

Piyasaya çıktığı ilk hafta boyunca *Both Sides, Ichigo*'nun ilk haftasında sattığı adetlerin yaklaşık beşte biri kadar sattı. Marx yine de iyimserdi. "Bu harika, özel bir oyun," dedi Marx, Sadie'nin ofisine girerken. "Belki kitlesini bulması

daha uzun sürer?"

"İnsanlar bundan nefret ediyor," dedi Sadie.

"Nefret etmiyorlar. Sadece anlamıyorlar. *Ichigo*'yu bekliyorlardı ve pazarlama ve tanıtım onlara bunun *Ichigo* olmayacağını anlatma konusunda yeterince iyi bir iş çıkarmadı," dedi Marx. "Ve ben henüz pes etmedim. Daha fazla reklam alacağız. Oyunculara ve eleştirmenlere daha fazla kopya göndereceğiz. Perakendeciler ve sizler hâlâ heyecanlıyız. Henüz bitmedi."

"Bundan nefret ediyorlar." Sadie başını masasının üzerine koydu. "Elimde başım ağrıyor."

Marx eğildi ve Sadie'nin çenesini yukarı kaldırdı. "Sadie, bu iş daha bitmedi. İnan bana."

O yapmadı. "Migrenim tutmuş olabilir. Sanırım bugünlük eve gideceğim."

"Tamam. Öğleden sonrayı al. Ben de seninle gelirdim ama çocuklarla öğle yemeği yiyeceğim," dedi Marx. Çocuklar Antonio "Ant" Ruiz ve Simon Freeman'dı. Sadie ve Sam *Both Sides'i* çekerken, Marx da Unfair'in yapımcılık çalışmalarını genişletmeye başlamıştı. İşe aldığı ilk ekip, her ikisi de CalArts'ta birinci sınıf öğrencisi olan Simon Freeman ve Antonio Ruiz'di. Marx'ın onlara verdiği isimle çocuklar, en sevdikleri oyun olan *Persona'dan* esinlenerek Japon tarzı bir RPG yapıyorlardı. Oyun bir lisede geçiyordu ve her karakter karmaşık bir solucan delikleri sistemi aracılığıyla kendilerinin alternatif versiyonlarını çağırabiliyordu. Geçici adı *Love Doppelgängers olan* oyun, yarı romantizm yarı bilim kurgu türündeydi. "Gelmek ister misin? Sam katılmaya çalışacağını söyledi."

"Hayır." Sadie raftan *Ölü Deniz* diskini aldı. *Ölü Deniz* onun rahat oyunuydu. Dairesine dönüp bir süre zombi öldürmeye karar verdi.

Sadie ofisten çıktı ve şimdi ayağıyla onunla alay ediyor gibi görünen Clownerina'ya doğru eve yürüdü.

tekme atmazdı. Perdeleri çekti ve elbiselerini ya da ayakkabılarını çıkarmadan yatağa girdi. Kendini utanmış ve aptal gibi hissetti. Kendini başarısızlıkla kaplanmış hissediyordu ve insanların bunu üzerinde görüp koklayabileceğinden emindi. Başarısızlık, yangından sonra ince bir kül tabakası gibiydi. Ama sadece teninde değildi; burnundaydı, ağzındaydı, ciğerlerindeydi, moleküllerinde onun bir parçası haline gelmişti. Ondan asla kurtulamayacaktı.

Dov onu aramış ve o da sesli mesaja yönlendirmiş: "Eleştirmenler çok aşağılık," dedi. "Oyun harika. Oneiric'teki atmosferik efektler harika. Umarım iyisindir. Beni ara." Sadie mesajı dinledi ve sonra sil tuşuna bastı.

Sam onu aradı ve o da sesli mesaja yönlendirdi: "Sadie, telefonu aç. Bunu konuşmamız gerek. Bu sadece senin başına gelmiyor."

Sil.

Sadie uykuya daldı. Yaklaşık on beş dakika sonra biri dairesinin kapısını çaldı. Sam'in boğuk sesini duyabiliyordu.

"Sadie, beni içeri al. Konuşmamız gerek,"

dedi Sam. Sadie cevap vermedi.

"Sadie, hadi ama. Bu çok aptalca. Konuş benimle.

Çoğunlukla *benim tarafımdan* nefret ettiler, *senin tarafından* değil."

Sadie hâlâ cevap vermedi.

"Sadie, lütfen. Bu çok saçma. Bu daha ne kadar sürecek?"

Sadie yataktan kalktı. Ön kapıyı açtı ve Sam içeri girdi.

"Ne söylemeye geldiysen onu söyle," dedi Sadie.

Sam, Sadie'nin koltuğuna oturdu. "Apartmanını sevdim. Şu garip palyaçoğu sevdim."

"Beni yalnız bırakamaz mısın? Marx'a yarın işe döneceğimi söyledim."

"Büyük bir şey yapmaya çalıştık," dedi Sam. "Çitlere doğru sallandık ve insanlar bundan hoşlanmadı. Ama umurumda değil. Yaptığımız şeyi seviyorum."

"Bunu söylemek senin için kolay," dedi Sadie. "Herkes bunun *benim* oyunum olduğunu düşünüyor ve sen de bu aptallığımda beni destekledin. *Senin* oyununun *Ichigo*, iyi oyun olduğunu ve *benim oyunumun* başarısızlık olduğunu düşünüyorlar."

"Bu doğru değil."

"Belki de o eleştirmenin yazdığı gibi *Both Sides'in* fiyasko olacağını düşündünüz. Çıkıp tanıtımını yapmama izin verdin. İyi olduğunu düşünseydiniz, en önde siz olurdunuz, değil mi?"

Sam Sadie'ye baktı. "Bekle. Ne?"

Ona ters ters baktı. "Eğer oyunun iyi olduğunu düşünseydin, tüm övgüyü sen alırdın." Durakladı. "Her zaman yaptığın gibi."

Sam onun ve kendisinin çalışmalarıyla gurur duyuyordu. Evde kalmıştı çünkü ayağına güvenemiyordu ve yolda ağrı tedavisi zor olacaktı. Sam kendini açıklamak için ağzını açtı ama sonra fikrini değiştirdi. Mutfığa gitti ve buzdolabından kendine bir bardak su doldurdu.

"Buyurun," diye seslendi, alaycı ve acımasızca. "Benim olan senindir. Kimsenin hoşuna gitmeyen bir şey olduğu zamanlar hariç."

"Hadi ama Sadie. *Both Sides'ı* tanıtmak istiyordun."

"İstemedim. İstiyordum, çünkü sen istemedin.

Ve kolay değildi. Ben Sam Mazer değilim. Yabancılar

doğal olarak beni sev."

"Yani açık konuşuyorum: Siz yaptığınızda iş oluyor. Ama ben yapınca tatil oluyor."

"Evet, sanırım bu senin için daha kolay."

"Benim için daha kolay, hatta buna *iyi* olduğum bir şey *de* diyebilirsin. Benim iyi olduğum ama belki de senin iyi olmadığın bir şey," dedi Sam.

"Oyunun tanıtımını kötü yaptığım için mi başarısız olduğunu söylüyorsunuz?" Sadie sordu.

"Hayır, tabii ki hayır. *Ichigo*'yu terfi ettirmenin bir iş olduğunu kabul etmeni sağlamaya çalışıyordum. Tartışma aramayı bırak. Ve bilgin olsun diye söylüyorum, Mapletown'a her şeyimi koydum. Hiçbir oyuna bu kadar kendimi vermemiştim."

"Sam, her şeyini bu işe vermiş olamazsın. Sen hiç burada değildin!"

"Kıçımı yırtarak çalıştım," dedi Sam. "Ve zor bir yıl geçirdim, sen hiç sormadın. Peki senin neyin var?"

"Ne demek istiyorsun?"

"Hadi ama Sadie. Bu ilişkide sadece ikimiz varız. Senin sorununun ne olduğunu bilmek istiyorum. Kaliforniya'ya taşındığımızdan beri benimle bir sorunun var."

Sadie hiçbir şey söylemedi. Başını salladı. "Sebepsiz yere her zaman tam bir kaltak mısın?" "Canın cehenneme, Sam."

"Söyle," dedi Sam. "Ne olduğunu bilmemek benim için daha kötü."

"Senin için neyin daha kötü olduğu umurumda değil," dedi Sadie.

"Tam sana göre bir davranış," dedi Sam. "Orada otur ve acı çek ve kimseye sorunun ne olduğunu söyleme."

"Bunu yapan sensin," dedi Sadie.

Sam elini Sadie'nin sehпасına vurdu. "Ne oldu? Sadie, bu haksızlık. Ne yaptığım hakkında hiçbir fikrim yok. Belli ki bir şey yaptığımı düşünüyorsun."

"Hiçbir fikrin yok mu?" "Hiçbir fikrim yok," dedi Sam.

Çantasından *Ölü Deniz* CD'sini çıkardı ve ona doğru fırlattı.

"Nedir bu?" Sam sordu.

"Sen söyle."

CD'ye baktı. "Bu Dov'un oyunu. Ne olmuş yani?"

Sadie onun gözlerinin içine baktı. "Dov'un erkek arkadaşım olduğunu biliyordun ve bu yüzden ona gitmemi istedin. Bilmiyormuş gibi davrandın."

"Biliyorsam ne olmuş? Ulysses, *Ichigo* için mükemmeldi. Sadie, bu çılgınlık."

"Bunu zaten söyledin."

"Ama bu *çılgınlık*."

"Bana deli demeyi kes. Arkadaşım olduğunu sanıyordum ama-"

"Sadie, ben senin arkadaşınım. Sen benim en iyi arkadaşımsın. Ya da sen iki yıl önce öyle olmadığımıza karar verene kadar öyleydim."

"Arkadaşım olduğunu sanıyordum ama sen bir yalancı ve manipülatörsün."

"Bu doğru değil."

"Öyle değil mi? Herkesin *Ichigo*'yu kendi başına yaptığını düşünmesine izin verdin."

"Bu doğru değil. Hikayeleri nasıl yazdıklarını kontrol edemem. Herkese ortağım olduğunu söylüyorum. Herkese senin çok zeki olduğunu söylüyorum."

"Opus anlaşmasını kabul etmemizi istedin çünkü *senin* için daha iyiydi."

"Opus anlaşmasını neden kabul ettiğimizi biliyorsunuz. Sebepleri hakkında konuştuk."

"Devam filmini yapmak zorunda kaldım. Sen ta giyme t renine giderken ben iř yapmak zorunda kaldım."

" yle bir řey olmadı."

"Ama bana yaptığın en k t  řey Ulysses iin Dov'a gitmemi saėlamak oldu."

"Seni ben yaratmadım."

"Daha fazla zamanım olsaydı o motoru yapabileceğimi biliyorum. Beni Dov'a gitmeye zorlamasaydın,   yıl boyunca onunla bir iliřkiye girmezdim.  zerimde ne kadar g c  olduėunu ve onu terk etmenin ne kadar zor olduėunu biliyor musun?"

"Onunla tekrar birlikte olman benim suum deėil. Onun ya da senin yaptıkların iin beni sulayamazsın. Her řey iin beni sulayamazsın ama  yle g r n yor ki sen suluyorsun."

" tiraf et Sam," dedi Sadie. "Ulysses'i istedin ve beni umursamadın."

"Seni herkesten ok  nemsiyorum," dedi Sam. "Ama Ulysses'i almanı istediğim iin piřman mıyım? Zengin olduėumuz ve artık istediėimiz her řeyi, hatta *Both Sides* gibi k t  tasarlanmış, g steriřli sanat oyunlarını bile yapabildiėimiz iin piřman mıyım? Hayır, eėer Ulysses buna yol asaydı, sana her seferinde Dov'a gitmeni ve Ulysses'i almanı s ylerdim."

"Her *İki Taraf'ın* da k t  tasarlanmış ve g steriřli olduėunu mu d ř n yorsun?" "Bence bu filmin *hibir zaman*

Ichigo olmak istiyordun ama yapmak istediėin buydu, ben de seni destekledim."

"Benim hatam olduėunu mu s yl yorsun?"

"Hayır, bunun benden ok sizin fikriniz olduėuna katılıyorum."

"*Ichigo* da benim fikrimdi. *Hepsi* benim fikrim."

"Olayı bu řekilde g rmeniz g zel ve benden bir k t  adam yaratmanıza yardımcı olacaksa, devam edin. Ama eėer seni zorlamamıř olsaydım

Ichigo'yu yapsaydın, nerede olurdun? Şanslı olsaydın EA'de *Madden Football* üzerinde çalışan yüzlerce programcıdan biri olurdun. Bizim alanda çok fazla kız yok, biliyorsun. Muhtemelen Dov için çalışıyor olurdun. Muhtemelen seni masana kelepçelemiş olurdu."

Sadie'nin gözleri büyüdü. Ona kelepçelerden hiç bahsetmemişti. "Bunu nereden biliyorsun?"

"Tanrım, Sadie, çok açıktı. İki yıl boyunca bileklerinde yaralar vardı. Marx ve ben-"

"Sen inanılmaz bir pisliksin. Bazen senden nefret ediyorum."

Sam çok ileri gitmiş olabileceğini fark etti. "Sadie, o son şeyi söylememeliydim. Lütfen. MIT'deki eski dairendeki o günü hatırlıyor musun? Ne yaparsak yapalım ya da ne söylersek söyleyelim birbirimizi affedeceğimizi söylemiştin."

"Neyi kabul ettiğimi bilmiyordum," dedi Sadie. "Genç ve aptaldım."

"Sen hiç aptal olmadın."

Sadie Sam'e arkasını döndü. "Kendine hiç neden depresyonda olduğumu sordun mu?"

"Ben... Ben senin erkek arkadaşından ayrıldığını sanıyordum. Oda arkadaşın öyle söyledi sanırım. Dov olduğunu bile bilmiyordum."

"Henüz," dedi. "*Henüz* bilmiyordun. Ama evet, o Dov'du. Ama depresyona girmemin nedeni bu değildi." Başını dizlerine çekti, başı saçlarının alışkanlığının altına gömüldü. "Herkes *Ichigo'nun* seninle ilgili olduğunu düşünüyor ama aslında benimle ilgili."

"Ne demek istiyorsun?"

"Ichigo denizde kaybolan bir çocuk hakkında ama aynı zamanda çocuğunu kaybetmiş bir anne hakkında. Benim hiç çocuğum olmadı, ama olabilirdi..." Ondan uzaklaştı. Kadın

kürtajdan kimseye bahsetmemiştir, ne Dov'a, ne Alice'e, ne de Freda'ya ve şimdi bile Sam'e bu kelimeyi söylemekte zorlanıyordu.

Bazen sanki hiç olmamış gibi geliyordu. Ocak ayında karlı bir günde trenle Back Bay'deki bir kliniğe gitmişti. Ona bir arkadaşını getirmesini söylemişlerdi ama o yalnız gitmişti. Her şey bir saat sürmüştü; işlemin kendisi ise on dakika. Hemşire onu olası bir acı konusunda uyarmıştı ama o hiçbir şey hissetmemiştir. (Normal bir regl döneminde olduğu kadar kanaması bile olmamıştı.) Eve dönmek için T'ye bindi ve o gece oda arkadaşıyla bir şeyler içmeye gitti. Bir White Russian, bir rom ve kola ve bir yedi ve yedi, üniversiteli kızlara özgü içkiler içti ve dairesine döndüğünde yatağında sızdı. Oda arkadaşı ilk başta onun akşamdan kalma olduğunu düşünmüştü ama Sadie bir hafta yatakta kaldıktan sonra oda arkadaşı sonunda "Neyin var senin?" diye sordu.

"Dov'dan ayrıldım," diye yalan söylemişti Sadie. "İyi ki ayrıldınız."

Sam odasına gelip *Çözüm* hakkında konuşmak istediğinde Sadie on bir gündür yataktaydı.

"Kendimi çok utanmış hissettim," dedi Sadie. "Belki de bu yüzden yaptığı şeyleri yapmasına izin verdim."

"Sadie." Sam'in sesi ona karşı şefkat ve sevgiyle doluydu. "Sadie, neden hiç söylemedin?"

"Çünkü birbirimize asla *gerçek* bir şey söylemiyoruz. Oyun oynuyoruz, oyunlar hakkında konuşuyoruz, oyun yapmaktan bahsediyoruz ve birbirimizi hiç tanımıyoruz."

Ona bunun saçmalık olduğunu, daha önce hiçbir insanın hayatının daha büyük bir kısmını birlikte paylaşmadığını söylemek üzereydi. Eğer onu tanımiyorsa, kimsenin onu tanımadığını ve kendisinin de var olmayabileceğini söyleyecekti. Ama o anda Sam hayalet acısını hissetmeye başladı. Son birkaç yıldır hiç nöbet geçirmemiştir.

ve Őu anda Sadie'nin dairesinde b yle bir Őey yaŐamak istemiyordu. Sadie ondan bu kadar nefret ederken zayıf ve savunmasız olmak istemiyordu. Bunun iŐaretlerini algılamakta ustalaŐmıŐtı:  enesindeki ve alnındaki gerginlik, her kokunun aŐırı farkındalıĐı (okyanus, Sadie'nin el kremi, dıŐarıdaki   p kutusunda   r yen meyveler), boĐazındaki safra, omurgasındaki elektrik atımları, zonklama, aĐrı, kayıp uzvun nabzı. Sırt  antasını a tı ve bir esrar  ıkardı. Yaktı ve sonra derin derin i ine  ekti.

Sadie, sanki bir hayvanın beklenmedik bir Őey yapmasını izliyormuŐ gibi birdenbire ŐaŐkınlıkla onu izledi: bir fıl resim yapıyor, bir domuz hesap makinesi kullanıyor.

"Burada sigara i memin bir sakıncası yok deĐil mi?" Sam s yledi.

"Ne istiyorsan onu yap," dedi Sadie. T ll  pamuk perdeleri ve arkalarındaki pencereyi a mak i in ayaĐa kalktı. G neŐ Clownnerina'nın  zerinde batıyordu. "Ne zamandan beri ot i iyorsun?"

Sam i ini  ekti ve sonra omuz silkti.

Kanepeye d nd  ve kendini ondan olabildiĐince uzaĐa konumlandırdı. Duman dalları kanepenin  zerinden ona doĐru uzanıyor, mezar parmakları gibi onu  aĐırıyor ve odayı hoŐ bir pus kaplamaya, keskin olan her Őeyi yumuŐak odaklı hale getirmeye baŐladı. Esrarın miazması g  l  ve baharatlıydı ve Sadie kendine raĐmen yumuŐadıĐını hissedebiliyordu.

"Bu nedir?" diye sordu.

"Bir  eŐit sinsemilla," dedi. "Adını hatırlamıyorum." Adını hatırlıyordu. YetiŐtiricilerin esrara verdiĐi o  ocuk a isimlerden biriydi -Bugs Bunny, Magic Kitten, Rollergirl- sanki esrar i menin tek nedeni  ocuk a Őakalar yapmaktmıŐ gibi. O anda bu ismi y ksek sesle s ylemek istemedi.

Sam'e doğru yaklařtı ve avu ii yukarı bakacak řekilde eklem yerine uzandı. Sam onun uzattığı eline baktı, kendi eli dıřında her eli ok iyi tanıyordu - avucunun ızgarasını oluřturan izgilerin kesin deseni, parmak eklemlerinde morumsu damarlar olan ince parmaklar, teninin zel kremsi zeytin rengi, Dov'dan gelmiř olması gereken penumbral nasırlı pembemsi narin bileği, on ikinci yař gnnde Freda'nın hediyesi olduėunu bildiėi beyaz altın bilezik. Onun kelepelerden haberi olmayacaėını nasıl dřnebilirdi ki? Saatlerce onun yanında oturmuř, oyunlar oynamıř, sonra da oyunlar yapmıř, parmakları klavyenin zerinde uarken ya da kumandayı kurcalarken ellerine bakmıřtı. *Bana seni tanımadığımı syle, diye dřnd Sam. Bu elin, senin elinin iki tarafını da hafızamdan izebildiėim halde bana seni tanımadığımı syle.*

"Sam?" dedi.

Esrarı ona uzattı.

V

PIVOTS

Herkes *Love Doppelgängers'in* berbat bir isim olduğunu biliyordu ama kimse onun yerine ne diyeceğini bilmiyordu. Bu isimle o kadar uzun süre yaşamışlardı ki, tekrar ve aşinalık sayesinde neredeyse iyi bir isim haline gelmişti. Aslında iyi değildi. Sam'in Marx'a söylediği gibi, "Eğer bu oyunu on iki kişinin oynamasını istiyorsak, *Love Doppelgängers* mükemmel bir başlık." Unfair bunu göze alamazdı. *Both Sides'in* mütevazı performansından sonra *Love Doppelgängers'in* ticari olarak işe yaraması gerekiyordu.

Love Doppelgängers'in korkunç olduğunu bilmeyen tek kişi: Simon Freeman, yani bu fikri ortaya atan kişi. Simon okulda Almanca okumuştı ve Kafka'yla ilgili her şeye karşı ergenlik takıntısı vardı. "O kadar da kötü olduğunu sanmıyorum," dedi Simon, Sam'in berbat olduğu konusundaki kesinliği karşısında kendini kırılmış hissederek. "Neden işe yaramıyor?"

"Kimse doppelgänger'ın ne olduğunu bilmiyor," dedi Sam. "Pek çok insan doppelgänger'ın ne olduğunu biliyor!" Simon unvanını korudu.

Marx, "Belki de yeterince insan doppelgänger'ın ne olduğunu bilmiyordur," diye değiştirdi Sam.

Sadie bir kişi daha doppelgänger derse büyük ihtimalle aklını kaçıracağını düşündü.

Simon, "Çocuklar tek bir Almanca kelime biliyorsa, o da 'doppelgänger'dır," dedi.

"Hangi çocuklar bunlar?" Sam söyledi. "Hepsi AP

İngilizce'de mi?"

"O zaman *öğrenebilirler*," dedi Simon. "Kapağa bir tanım koyabiliriz, bir dipnot-"

"Dipnot mu? Şaka mı yapıyorsun? Ne *yazıyor* biliyor musunuz, '*Harika bir oyun zamanına hazır olun*'? Dipnotlu bir kapak," dedi Sam.

"Sen bir pisliksin," dedi Simon. "Dur bakalım Simon. Sakin ol," dedi Ant.

"Harvard'a gitti. Halktan biriymiş gibi davranmayı bırakmalı." Simon tekrar Sam'e döndü. "Sapıklık ediyorsun. Oyunlarda tonlarca şifreli başlık var: *Metal Gear Solid. Suikoden. Crash Bandicoot. Grim Fandango. Final Fantasy*. İşe yarıyorlar çünkü kulağa hoş geliyorlar."

"Ama *Aşk Görsel İkizleri* kulağa hiç hoş gelmiyor," dedi Sam.

Simon, "Tüm oyun kelimenin tam anlamıyla görsel ikizlerle ilgili bir aşk hikayesi, dolayısıyla bunu yansıtan bir başlığımız olmalı" dedi. "Ve insanlar doppelgänger'ın ne olduğunu biliyor."

"Dürüst olmak gerekirse, çoğu insanın böyle düşündüğünü sanmıyorum," dedi Sam. "Belki de o insanların bizim oyunumuzu oynamasını istemiyoruzdur. Oyun o zaman," dedi Ant, tam olarak yanlış bir argümanla ortağının savunmasına gelerek.

Sam, "Hayır, *herkesin* bu oyunu satın almasını istiyoruz," dedi. "Simon. Ant. Dinleyin, bu oyunu seviyoruz. Bu sizin oyununuz ve sanatçı olarak size tamamen inanıyoruz. Ama oyunun bir milyon kopya satmasını istiyoruz. Montana'daki çocukların 'doppelgänger' kelimesini bildiğine dair tamamen asılsız bir varsayım yüzünden oyunun bacaklarını kesmek mi istiyorsunuz?"

Sadie, Sam'in tıpkı Dov'un Ichigo'nun erkek olması gerektiğini söylediği günkü gibi konuştuğunu düşündü. Simon ve Ant için biraz üzüldü.

Çocuklar ona döndüler. "Sadie," dedi Ant, "ne düşünüyorsun?"

Sadie onların kendisine Sam'den daha çok güvendiklerini biliyordu ve onların tarafını tutmak istiyordu. "Sanırım," dedi, "Amerikalılar noktalı harflerden nefret ediyor. Kusura bakmayın çocuklar."

Simon ve Ant birbirlerine baktılar. "O haklı," dedi Ant.

"Peki," dedi Simon. "O zaman adını ne koyacağız?" Sam yeni isimler üzerinde beyin fırtınası yapmak üzere bir şirket toplantısı düzenledi.

Cambridge'den Los Angeles'a kadar birlikte seyahat ettikleri güvenilir beyaz tahtayı açtı. Bu noktada beyaz tahta artık beyaz değildi ve kalıcı palimpsesti Unfair'in son beş yılının arşivi idi. Marx, Sam'e "Yeni bir beyaz tahta alabiliriz, biliyorsun" dedi.

Ama Sam beyaz tahtayı atmamakta direndi. Onun tılsımlı bir güce sahip olduğunu düşünüyordu. "Yanında 'Harvard Bilim Merkezi'nin Malıdır' yazan bir tane değil."

"Evet, doğru," dedi Marx. "O zaman daha da iyi, çünkü bu sizin ahlaki çürümüşlüğünüzün bir anıtı olmayacak."

"Tamam," dedi Sam Unfair'in toplanmış çalışanlarına. "Yeni bir unvan bulana kadar kimse ayrılmayacak. Hiçbir fikir çok aptalca değil." Kuru silgi kalemini bir kılıç gibi salladı ve önerileri tahtaya yazdı.

Aşk Çiftler Aşk
Yabancılar
Aşk Yabancı Lise Lise Aşk
Çiftler Doppelgänger
Beni Seven Doppelgänger İki
Katına Çıktı
Çiftler Yüksek Solucan
Deliği Aşk Hikayesi
Solucan Deliği Yüksek

Bir Doppelgänger'a Aşığım
Doppelgänger'ın Aşk Hikayesi Aşk
Tünelleri
Kirli Aşk Tünelleri
Karanlık ve Kirli Aşk Tünelleri
Karanlık ve Kirli Lise Aşk Tünelleri Seksi
Lise
Dirty Sexy High
Dirty Crazy Sexy High

Ve bunların varyasyonları ya da evrim geçirmiş halleri olan yaklaşık iki yüz başlık daha.

"Bunlar berbat," dedi Sam, yaklaşık iki saat uğraştıktan sonra. "Bir porno ya da pedofili hakkında yayınlanmamış bir Alman romanı için harikalar ama dört çeyreklik bir video oyunu için korkunçlar."

O gece Zoe'yle sevişirken Marx hâlâ *Aşk Görsel İkizleri*'nin başlıkları üzerine kafa yoruyordu ve bu da ona Uluslararası Tokyo Okulu'ndaki kendi lise yıllarını düşündürdü. Marx satranç takımının kaptanıydı ve takım başka bir lisenin satranç takımıyla yarışmak için şehrin öbür ucuna gitmişti. (Marx'ın okulu Tokyo'da iki numaraydı; diğer takım ise bir numara.) Diğer liseye vardıklarında, binanın kendi liselerinin neredeyse aynısı olduğunu, ancak her şeyin ters olduğunu gördüler. Liseler aynı zamanda ve aynı mimari planlarla inşa edilmiş olmalıydı. Ekip, binalarda kendilerinin ve öğretmenlerinin alternatif versiyonlarını bulabilecekleri konusunda şaka yapmıştı. Diğer satranç takımının kaptanı kendini Marx'a oldukça resmi bir şekilde tanıtmıştı: "Takım Kaptanı Watanabe, ben sizin meslektaşınızım." O hala

Katakana'yı çocuğun İngilizce "counterpart" kelimesini telaffuz ettiği şekilde duyun.

Sevişmelerinin geri kalanında Marx dikkatini zar zor toplayabildi. "Karşı taraf" kelimesini unutmak istemiyordu ama bunu yazmak için Zoe'yle sevişmesini bölmek de istemiyordu. Ama Zoe, Marx'ın mesafesini hissedebiliyordu. "Neredesin?" diye sordu.

Counterpart High Şubat 2001'in ikinci haftasında çıktı ve Unfair için anında en çok satanlar listesine girdi. *Counterpart High* ya da hayranları tarafından bilinen adıyla *CPH*, piyasaya çıkışının üçüncü haftasında *Both Sides*'i önemli ölçüde geride bıraktı ve Marx hemen çocukları bir devam kitabı yapmaya yöneltti. Sadie'nin aksine, Simon ve Ant devam filmlerini seviyor ve onları satılmışlık olarak görmüyorlardı. *CPH*'yi zaten bir dörtlü olarak hayal ettiklerini iddia ettiler - lisenin her yılı için bir oyun.

CPH, piyasaya çıkışının onuncu haftasında Amerika'da en çok satan PC oyunu oldu. PlayStation ve Xbox portları halihazırda çalışıyordu ve Nintendo'ya taşınması konuşuluyordu.

Yıl sonuna kadar *CPH*, orijinal *Ichigo*.

Both Sides'ta çalışmış olan personel *CPH2*'ye taşındı. Ek ofis alanı kiralayana kadar Sadie ofisini Simon ve Ant'a devretti ve Marx ile paylaşmak üzere koridorun sonuna taşındı. Marx mahremiyete ihtiyaç duyduğunda Sadie Sam'in ofisini kullanıyor ya da Clownerina'ya yürüyerek gidiyordu. Sadie ofisini kaybetmeyi umursamıyordu. O ve Sam bir sonraki oyunları için henüz bir fikre karar vermemişlerdi ve zaten Sadie de pek çalışmıyordu. Ara sıra fikirleri ileri geri savuruyorlardı ama hiçbirisi harekete geçmek için ilham vermiyor gibiydi. Sam ara sıra

Ichigo III'ü yapma fikrini ortaya attı ama Sadie bunun bir geri çekilme olduğunu düşündü. Beş yıldır ilk kez aktif olarak bir oyun üzerinde çalışmıyorlardı.

Sadie doğası gereği cimri biri değildi ve *Counterpart High*'ın başarısını küçümselemiyordu. Ortağı Marx ve onun yetenekleri keşfetme yeteneği için heyecan duyuyordu. *Both Sides*'ın hayal kırıklığı yaratan satışlarına rağmen şirketinin 2001 yılında önemli ölçüde kara geçecek olması onu heyecanlandırıyordu. Kendini belki de yaşlı hissediyordu. Henüz yirmi beş yaşındaydı ama o ana kadar bulunduğu her odada hep en genç olan o olmuştu ve bundan güç alıyordu. Simon ve Ant ondan sadece birkaç yaş küçük olsalar da, Sadie ve Sam'den farklı bir nesilden geliyor gibiydiler. Onun sahip olduğu sorunlara sahip değillerdi. Devam filmlerini *seviyorlardı!* Kendi motorlarını yapmayı, kimin ne için övgü aldığını ya da iyi bir fikrin nereden geldiğini umursamıyorlardı. Çocukluklarından beri oyun oynuyorlardı. Onların varlığı, *Both Sides*'ın başarısızlığıyla birleşince, kendisini eski ve temassız hissetmesine neden oldu.

Sadie bu şekilde görmese de *Counterpart High* onun da başarısıydı. Oyun kısmen Sadie'nin motoru kullanılarak inşa edilmişti ve *Counterpart High: Sophomore Year*, Oneiric'in geliştirilmiş bir versiyonu üzerine inşa edilecekti. Sadie'nin yarattığı teknoloji, onu yarattığı oyundan daha değerliydi. Marx, Oneiric'i *Counterpart High* için kullanma fikriyle ona geldiğinde *Sadie* kabul etti. Oyunun konusu hoşuna gitmiş, Simon ve Ant'ı da sevmişti. Onları nasıl sevmezdi ki? Ona Sam'i ve kendisini hatırlatıyorlardı. Gerçi bu çocuklarla kendi takımı arasındaki fark Simon ve Ant'ın da sevgili olmasıydı. Onları çalışırken izliyor ve bir şeyler hissediyordu...

Ne olduğunu ifade etmek onun için zordu. Hiç olmamış bir şey için bir nostalji mi? Onların yakınlığına duyduğu bir kıskançlık mı? Sam onun sevgilisi olsaydı nasıl olurdu diye merak etti. Sanki bunu hiç düşünmemiş gibi değildi. Ama Sam her zaman çok korunaklı olmuştu; o bir çocuktu ve aynı zamanda penceresiz ve kapısız bir kuleydi. Onun girişlerini hiç bulamamıştı. Onu yanağı ya da alnı dışında hiç öpmemişti. On dört yıl boyunca ona sadece birkaç kez kasıtlı olarak dokunmuştu ve dokunduğunda hep rahatsız olmuş gibi görünüyordu. Ve sonunda, onun yaratıcı ortağı olmayı sevgilisi olmaya tercih ettiğine karar vermişti. Sevgiliniz olabilecek pek çok insan vardı, ama kendine karşı dürüst olursa, sizi yaratıcı bir şekilde harekete geçirebilecek nispeten az insan vardı. Yine de Simon ve Ant'ı izlediğinde, onların kişisel ilişkilerinin Sam ve kendisinininkinden daha riskli olduğunu, ama belki de daha ödüllendirici olduğunu hissetti.

Bazen onları günün sonunda Batı Hollywood'daki dairelerine dönerken görüyordu ve Ant'ın Simon'ın çantasını taşıdığını ya da ona başka bir küçük nezaket gösterdiğini fark ediyordu ve *"Böyle bir şeye sahip olmak, hayatını ve işini paylaşacak birine sahip olmak güzel olmalı"* diye düşünüyordu. *Both Sides*'ın yayınlanmasından bu yana geçen aylarda çok yalnız kalmıştı. Ama Simon ve Ant için durumun farklı olduğuna karar verdi: Simon ve Ant erkekti. Eğer Sadie ve Sam sevgili olsalardı, Sadie kendi başına bir sanatçı olarak değil, Sam'in yardımcısı olarak görüleceğinden emindi. Zaten pek çok kişi onu bu şekilde görüyordu.

Oyunu kendi motorunu kullanarak inşa ettikleri için Sadie, *Counterpart High*'ın yapımıyla yakından ilgiliydi ve çocukların onu bir akıl hocası olarak gördüklerini biliyordu. Yeni bir deneyim olmasına rağmen onlara danışmanlık yapmak hoşuna gitmişti.

onun için bu şekilde cömert olmak. Kendine ait olmayan bir işe yatırım yapmak tuhaftı. Dov'a karşı yeni bir minnettarlık hissetti - her zaman bilgisini ve zamanını paylaşmaya ne kadar istekli olduğu için, hiç değilse ne kadar iyi bir öğretmen olduğu için. *Her İki Taraf da* başarısız olduğunda, dünya çok sessizleşmişti. Onu arayan birkaç kişiden biri Dov'du ve ona bir geri arama borcu vardı. Marx telefondaydı, o da Sam'in ofisine gitti.

"Harika bir tane! Kaliforniya alan kodunu gördüm ve siz olduğunuzu umuyordum."

Dov ona ne üzerinde çalıştığından biraz bahsetti: yeni bir oyun ve Silikon Vadisi'ndeki bir yapay zeka şirketine danışmanlık yapıyordu. Dov ona yaptığı işi sordu, o da Simon ve Ant için yapımcılık yaptığından ve *CPH'nin* ne kadar popüler olduğundan bahsetti. "Bu Marx'ın şerefine," dedi Sadie. "Ve daha az ölçüde Sam'in. İkisi de Kaliforniya'yı başkalarına yapımcılık yapmak için bir fırsat olarak kullanmak istedi. Belki de *Both Sides'in* batacağını benden önce biliyorlardı. Şu anda yapım aşamasında ya da yapım sonrası aşamada olan yedi oyunumuz var."

"Ve birçoğu sizin motorunuzu kullanıyor, değil mi?"

"Bazıları," dedi Sadie. "En azından bir işe yarıyor." Sadie durakladı. "*Ichigo yükselmeye* başladığında hiç kıskandın mı?"

"Hayır," dedi Dov.

"Azıcık bile mi?"

"Seni kendimin bir uzantısı olarak gördüm," dedi Dov. "Benim çok büyük bir egom var. Senin başarıların benim başarılarımdı. Muhtemelen bunun beni bir canavar yaptığını düşüneceksin."

"Sen çöp bir erkek arkadaştın-"

"Teşekkür ederim. Bu bir yalan değil."

"Ama sen harika bir öğretmendsin. Ben de bugün bunu düşünüyordum. Sizden önce kimse çalışmalarımı ciddiye

almıyordu.

yaptı."

"Sadece seninle seks yapmak istedim."

"Öyle söyleme!"

"Bu doğru değil zaten. Sen istisnai birisin, evlat. Bunu biliyorsun."

Sadie durakladı. Sam'in Ichigo tarihi ve ürünlerinden oluşan gerçek bir müze olan raflarına baktı: Ichigo şapkaları, kitaplar, çizgi romanlar, boyama kitapları, tişörtler, figürler, kağıt bebekler, doldurulmuş hayvanlar, tabaklar, pilav tencereleri, kurabiye kavanozları, kostümler, el oyunları, masa oyunları, bobblehead'ler, yatak örtüleri, plaj havluları, bez çantalar, banyo topları, çaydanlıklar, kitap ayraçları, vs. Dünyada Ichigo'nun benzerliğiyle damgalanamayacak hiçbir ürün yoktu. "Bir konuda tavsiyeni istiyorum," dedi Sadie.

"Tabii ki."

"Bir başarısızlığın üstesinden nasıl gelirsiniz?"

"Sanırım *kamuya açık* bir başarısızlıktan bahsediyorsunuz. Çünkü hepimiz özel olarak başarısız oluruz. Örneğin ben seninle başarısız oldum ama sen yapmadığın sürece kimse bu konuda internette bir yorum yayınlamadı. Karımla ve oğlumla başarısız oldum. İşimde her gün başarısız oluyorum, ancak artık başarısız olmayana kadar sorunları tersine çevirmeye devam ediyorum. Ama kamusal başarısızlıklar farklı, bu doğru."

"Peki, ben ne yapacağım?" diye sordu.

"İşinize geri dönersiniz. Başarısızlığın size sağladığı sessiz zamandan yararlanıyorsunuz. Kendinize kimsenin size dikkat etmediğini ve bilgisayarınızın başına oturup yeni bir oyun yapmak için mükemmel bir zaman olduğunu hatırlatırsınız. Tekrar denersiniz. Daha iyi başarısız olursunuz."

"İçimde *Both Sides'tan* daha iyi bir oyun var mı bilmiyorum," dedi Sadie. "Tekrar bu kadar savunmasız olabilir miyim bilmiyorum."

"Yaparsın ve yapabilirsin. Ben sana inanıyorum. Ve

başarısız olmuyorsun, Sadie. Oyunun başarısız oldu, evet.
Ama az önce bana söyledin:

Şirketiniz başarılı oluyor. Bu şirket sizin teknolojiniz, sağduyunuz ve emeğiniz üzerine inşa edildi. Bunu kucaklayın."

Sadie yumuşacık bir Ichigo stres topu aldı ve Ichigo avucunun içine gömülene kadar sıktı.

"Biriyle görüşüyor musun?" Dov hafifçe sordu. "Gruptaki şu iddialı isimli adamla mı?"

"Dov, bu bir milyon yıl önceydi," dedi Sadie. "Abe Rocket ile yıllardır konuşmadım."

"Abe *Rocket*, iğrenç. Ee, başka yeni ne var? Hep oyun oynayıp hiç oynamamak olmaz."

Ne yapıyormuş? Kendine ait olmayan oyunlar üzerinde çalışıyordu. Oneiric'i geliştirmek. Umursamadığı şeyler hakkında bitmek bilmeyen ofis toplantıları. Hafta sonları (çoğunlukla) bol miktarda ot içiyordu. *Grand Theft Auto*, *Half-Life*, *Mario Kart*, *Final Fantasy* oynamak. *Harry Potter* ya da Oprah'ın annesine almasını söylediği kitapları okumak. Öğleden sonra ofisten gizlice çıkıp büyükannesiyile sinemaya gitmek -Freda "bahtsız sarışın kızların" talihsiz maceralarını anlatan romantik komedileri tercih ediyordu. Hangi cins köpeği alması gerektiğini tartıyor ama bu konuda hiçbir şey yapmıyordu. Eski rakiplerini ve kendisiyle aynı sezonda çıkan oyunları Google'da aramak. Oyunları hakkında internetteki yorumları okumak (öyle olmadığında ısrar etmek). Genel olarak, saplantılı bir şekilde yaralarını sarmak. Ne kadar komik bir ifade diye düşündü. Yaralarını yalamak onları daha da kötüleştirir, değil mi? Ağız çok fazla bakteriyle doluydu. Ama Sadie kendi katliamının tadına bağımlı olmanın kolay olduğunu biliyordu. "Ablam evleniyor," dedi Sadie. Ichigo stres topunun normal boyutuna dönmesine izin verdi.

Dr. Alice Yeşil, içinde onu final yıl olarak a
kardiyoloji
ikamet ediyorum, oldu almak evli için
başka bir Doktor, değil

Tesadüfen bir pediatrik onkologdu ve Sadie'yi baş nedime olarak atamıştı. Sonuç olarak, Sadie ve Alice çocukluklarından beri hiç olmadığı kadar birlikte vakit geçiriyorlardı. Sadie düğün planlamasının sıradanlığından sıkılmıştı ama dikkatinin dağılmasından ve Alice'le vakit geçirmekten memnundu.

Bir önceki hafta kız kardeşler Beverly Hills'teki kırtasiyecide *Oxford İngilizce Sözlüğü büyüklüğündeki* beyaz davetiye ciltlerine bakıyorlardı.

"Beyazın çok fazla çeşidi var," diye yorumladı Alice.

"Ama bu beyaz olan harika," dedi Sadie.

"Diğer sayısız beyazdan çok farklı. Nasıl seçim yapacağım?"

Ancak Alice ve Sadie beyaz bir davetiye seçmeyi başardılar ve ardından kendilerini ödüllendirmek için Freda'nın en sevdiği İtalyan restoranında öğle yemeğine gittiler.

"Oh! Sana söylemek istedim!" Alice söyledi. "Senin oyununu oynadım!"

"Etkilendim. Nasıl zaman buldun?"

"Kız kardeşimin oyunu. Tabii ki zaman buldum." Alice durakladı. "Ne hakkında olduğunu duyduğumda sevip sevmeyeceğimi bilmiyordum. Ama çok iyiydi Sadie. Karaktere benim adımı verdiğin için onur duydum. Özellikle Mapletown bölümlerine bayıldım. Oyunu oynayana kadar o zamanlar neler yaşadığımı ne kadar anladığımı bilmiyordum. Sadece Uzay Kampı'na gidemediğin ve annemle babamın seni iki yıl boyunca görmezden geldiği için kızgın olduğunu sanıyordum."

"Kayıtlara geçsin diye söylüyorum, kırgındım. Uzay Kampı'ndan her zaman pişmanlık duyacağım. Ama Alice? Mapletown tamamen Sam'indi. Benim onunla hemen hemen hiçbir ilgim yoktu."

"Bu doğru olamaz."

"Dürüst olmak gerekirse, Sam yaptı. Mapletown'ı o yaptı; Myre Landing'i ben yaptım."

"Peki, ana karaktere Alice adını vermek kimin fikriydi?"

"Dürüst olmak gerekirse, hatırlamıyorum ama sanırım Sam'in oyunuydu." "Bütün oyun hoşuma gitti," dedi Alice. "Gerçekten."

"Teşekkür ederim."

"Seninle çok gurur duyuyorum." Alice masanın karşısında Sadie'nin elini tuttu. "Ama Alice Ma rüyasında cenazesini gördüğünde, mezarlıkta 'Dizanteriden öldü' yazan bir mezar taşı var. Onu oraya benim için koymuş olmalısın. Bu bizim şakamız."

"Hayır. Yine Sam. Doğruyu söylemek gerekirse, bu şakayı bir şekilde benimsedi."

Alice çeki öderken, "Sam'e saygılarımı ilet," dedi. Sadie daha çok para kazandığı halde Alice her zaman hesabı ödemekte ısrar ederdi. "Belki de onu düğüne davet etmeliyim?"

Mapletown'ı Myre Landing'e tercih eden tek kişi Alice değildi. Unfair'in tüm oyunlarının çevrimiçi tartışmalarını takip eden Marx, Myre Landing tarafını oynamaktan kaçınan ve *sadece* Mapletown tarafını mümkün olduğunca çok oynayan oyuncu grupları bulmuştu. Kendilerine Mapletownies diyorlardı. Eleştirmenler genellikle Myre Landing'i tercih etmiş olsa da, oyuncular Sam'in çalışmasını benimsemişti. Marx bunların hiçbirini Sadie'yle konuşmadı - Sadie elbette zaten biliyordu.

Tokyo'ya biletleri ayırttığıında, Marx Zoe ile birlikte gitmeyi planlamıştı, ancak seyahate çıkmalarına iki hafta kala Zoe İtalya'da opera eğitimi almak üzere bir burs kazandı. Bursun ilk tercihinin kendisi olmadığını, bu yüzden Kaliforniya'daki hayatını toparlamak için neredeyse hiç zamanı kalmadığını iddia etti. Bu durum Tokyo seyahatlerini de raydan çıkarmıştı.

Marx, evlerinin arabayla sadece yirmi dakika uzaklıkta olduğunu göz önünde bulundurarak onu havaalanına götürmek için oldukça erken çıkmıştı. Yolun yarısına gelmişlerdi ki trafik tamamen durdu.

"Sence otobandan çıkmaya çalışmalı mıyım?" Marx sordu.

"Belki temizlenir," dedi Zoe. "Daha çok zamanımız var." "Var," diye kabul etti. "Bol bol vaktimiz var."

Sonraki beş dakika boyunca bu cümleyi birbirlerine karşılıklı olarak söylediler.

"Çok vaktimiz var." "Çok zamanımız var."

On dakika söyledikten sonra, bu cümleyi ne kadar sık tekrarladıklarının farkına vardılar ve bu bir şakaya dönüştü.

"Çok zamanımız var."

"Çok fazla zaman var. Bu hiç bitmeyen zaman diliminde ne yapacağımı bile bilemeyeceğim."

"O kadar çok vaktin olacak ki, havaalanının ortasında masaj yaptıran insanlardan biri olacaksın."

"Havaalanı sanatına bakacağım."

"Muhtemelen başka bir terminali ziyaret etmek için zamanınız olacaktır." "Başka mı? O parti otobüsüne bineceğim ve *her terminali* ziyaret edeceğim.

terminal." Zoe aniden ağlamaya başladı.

"Ne oldu?" Marx söyledi.

"Gerginlik," o dedi, El sallamak onu Elini. "Ben Sanırım ayrılma konusunda stresliyim."

Marx onun elini sıktı.

"Otoyoldan çıkıyorum," dedi. "LAX'e daha yakın bir yerden devam edebiliriz." Marx şerit değiştirdi.

"Bence o l d u ğ u m u z yerde kalmalıyız," dedi Zoe. "Yüzey yollarında durum daha da kötü olabilir ve neredeyse vardık. Fazla uzun sürmez. Hem zaten şerit değiştirmenin hiçbir zaman bir fark yaratmadığını söylemiyorlar mı? Şerit değiştirsen de değiştirmesen de aynı süreyi alır." "Şerit değiştirmiyorum," dedi. "Bizi yeniden yönlendiriyorum. Eğer yanılıyorsam, hâlâ bolca zamanımız olacak." Marx tekrar şerit değiştirdi. "Birinci Terminal'de pedikür yaptırıyor olacaksın sen farkına varmadan."

"Şekerli kraker yiyeceğim ve Starbucks kuyruğunda bekleyeceğim."

"Şişme bir yastık ve bir kar küresi alacaksın." "Bence ayrılmalıyız," dedi.

Bunu söyledikten sonra, son birkaç aydır aralarındaki garip duygunun bir kınama olduğunu fark etti. *Her İki Taraf da* ortaya çıktıktan sonra, bir dizi sıradan çatışma yaşanmıştı. Onu ofiste çok fazla zaman geçirmekle suçlamıştı ki bu daha önce hiç umurunda olmamıştı. Onu Sam'i kendisinden daha çok sevmekle suçlamıştı. (Sadie'den bahsetmemişti.) Ona burjuva olduğu için bağırmıştı.

Danimarka mobilyaları ve şarap derecelendirmeleri hakkında çok şey biliyordu. (Yemek masası almak için biraz zaman harcamıştı ama şarap ona haksızlık gibi gelmişti - birayı tercih ediyordu). Birdenbire Kaliforniya'dan nefret eder gibi olmuş, alerjilerden, boş insanlardan ve kötü tiyatrodan yakınmaya başlamıştı. Ve sonra tartışmalar başladığı gibi aniden kesildi. Bir ay sonra, ona İtalya'daki opera bursu hakkında bilgi verdi. Bu kaçırılmayacak kadar iyi bir fırsattı.

"Beni sevmiyorsun," dedi. "Zoe, tabii ki seni seviyorum."

"Ama beni *yeterince* sevmiyorsun," dedi.

"Yeterli olan ne?" Marx sordu.

"Yeter artık... Belki bencilce olacak ama sevildiğimden daha fazla sevmek istemiyorum. Ve bir şeyi ya da birini benden daha fazla seven biriyle birlikte olmak istemiyorum."

"Neden bilmece gibi konuşuyorsun? Ne demek istediğini söyle. Eğer benim bilmediğim bir şey biliyorsan, ne olduğunu söylemeni isterim. Ve ben hayatımızı seviyorum, Zoe. Neden her şeyi yakıp yıkmak istiyorsun?"

"Gibi," dedi. Gözlerini koluna sildi ve sanki bir şeyi çözüyormuş gibi çenesini dışarı doğru itti. "Bu benim hatam. Bunu korkunç bir şey haline getirmeyelim," dedi. "Güzel zamanlarımız oldu, değil mi? İtalya seyahatim doğal bir mola ve eğer diğer ucunda kalıcı bir hale gelirse, o zaman..."

Yolculuk normalde olduğundan dört kat daha uzun sürdü ama Zoe uçuşunu gerçekleştirdi. Marx ilk kez *gerçekten* ayrılmıştı. Yıkılmış olması gerektiğini biliyordu ama hissettiği şey rahatlamaydı. Bu ilişki, o farkına varmadan, şimdiye kadar yaşadığı en uzun ilişki olmuştu. Bitirmek için hiçbir neden görmemişti. Evlerine geldiğinde onu çıplak ve yeni bir enstrüman çalarken bulmaktan hiç bıkmamıştı. Neden bitsin ki?

Birini, her açıdan fantastik olan Zoe'yi sevdiğinden daha derinden sevebileceğine dair belirsiz bir düşünce üzerinde çalışan bir şey? Marx'ın kişisel gelişiminde garip bir andı. Artık büfedeki her şeyin tadına bakmak isteyen bir çocuk değildi ve Zoe'yle ilişkisini bitirmeyi düşünmemiş olmasını kendi olgunluğunun bir işareti olarak görüyordu. Ama eski gezginliğine duyduğu küçümseme, bir insanın neden kalması gerektiğini anlayamamasına yol açmıştı.

-

Söz konusu olan sadece ailesini ziyaret etmek olsaydı, Marx Japonya gezisini iptal edebilirdi ama iş toplantıları da planlamıştı. Marx önce Sam'e kendisiyle Japonya'ya gitmek isteyip istemediğini sordu. Sam seyahat etmek istemediğini söyledi ki Kaliforniya'ya taşındıklarından beri bu Sam'in standart cevabı haline gelmişti. Sam reddedince de Sadie'ye sordu. Sadie de reddedecekti ama sonra *neden gitmeyelim* diye düşündü. O ve Sam yeni oyunda bir yere varamıyorlardı ve Sadie daha önce hiç Japonya'ya gitmemişti. Marx, Unfair'in popüler *Osaka Hayalet Okulu* anime serisini bir oyuna uyarlamak için Morikami Yayıncılık ile işbirliği yapma olasılığıyla ilgili toplantılarda yaratıcı ekiplerinden bazılarının bulunmasının yararlı olacağını düşündü. Morikami Amerikalı bir ortakla çalışmakla ilgileniyordu ve Unfair'i *Ichigo* üzerinde yaptıkları çalışmalardan dolayı beğenmişlerdi, bu da onlara hem Batılı hem de Doğulu görünüyordu.

Tokyo'ya vardıklarında hem Marx hem de Sadie jet-lag olmuşlardı. İki ya da üç saat uyudular ve sonra, birbirlerinden bağımsız olarak, ikisi de uyandılar ve sessiz bir gün geçirdiler.

Sabahın erken saatlerinde çalışıyorlardı ve bu onlar için genellikle oyun oynamak anlamına geliyordu.

Simon ve Ant tatil için Sadie'ye bir Game Boy hediye etmişlerdi. Tokyo'ya gidene kadar onu kullanacak zamanı olmamıştı ve oynadığı ilk oyun *Harvest Moon*'du. *Harvest Moon* bir çiftçilik ve rol yapma oyunudur: İşi ürün yetiştirmek, bir eş bulmak, topluluktaki insanlarla arkadaş olmak olan bir çiftçisiniz. İlk olmasa da ilk çiftçilik oyunlarından biriydi. Sadie oyunun sadeliğini Alice'le birlikte *Oregon Trail*'de sevdikleri şeylere benzetti. Oyun nazik ve huzurluydu. *Ölü Deniz* gibi bir oyunun tam tersiydi - başınıza asla kötü bir şeyin gelmeyeceği korunaklı bir dünyaydı.

Koridorun sonunda, otelin aynı katında, Marx bilgisayarında *EverQuest* oynuyordu. *EverQuest*, MMORPG kısaltmasıyla bilinen devasa çok oyunculu bir çevrimiçi rol yapma oyunuydu. *EverQuest*, *Dungeons & Dragons*'ın bir versiyonuydu ve *D&D* gibi karakter yaratmaya odaklanıyordu. Marx, Hella Behemoth adında yarı elf bir ozan olan avatarını kişiselleştirmek için kabul etmek istemediği kadar çok saat harcamıştı. Marx'a Sam ile *D&D* oynadığı günleri hatırlatıyordu, ancak nostalji Marx'ın bu oyunu oynamasının birincil nedeni değildi. Marx *EverQuest* ile ilgileniyordu çünkü 3D grafik motoru kullanan ilk MMORPG'ydı ve *Counterpart High*'ın bir sonraki versiyonunun da çevrimiçi bir bileşene sahip olacağını umuyordu.

Sabah 5 civarında (kahvaltıya gitmek için hala çok erken), Sadie

Marx'ın otel odasının kapısını çaldı. Saat 4:45 civarında *CPH2* hakkında bir grup e-postası göndermişti, bu yüzden uyanık olduğunu biliyordu. "*Harvest Moon* oynadın mı? Bizim yaptığımız türden bir şey değil ama oldukça bağımlılık yapıcı buluyorum."

Marx ve Sadie cihazları deęiř tokuř etti. "Hella Behemoth konusunda sana g veniyorum," dedi Marx. Sadie yataęında Marx'ın yanına oturdu. Kahvaltı a ılana kadar belki bir ya da iki saat boyunca dost a oyun oynadılar. Saat sabahın altısıydı ve řehir h l  uyuyordu, tek ses ara sıra birinin midesinden gelen homurtuydu.

Kahvaltıda tabaklarını yiyeceklerle doldurdular ve sonra yemek yemek i in yemek odasının sessiz bir k řesine gittiler.

Morikami onlara bir teklifte bulunursa *Tokyo Hayalet Okulu'nun* Sadie ve Sam'in  zerinde  alıřmak isteyeceęi bir řey olup olmadıęını konuřtular. "Belki mi?" Sadie  yle dedi. "Ama Simon ve Ant i in daha iyi olmaz mı? Lise onların iři."

"řey," dedi Marx nazik e. "Simon ve Ant meřguller." Sadie alaycı bir řekilde g ld . "Sam bizim B-" olduęumuzu bilmiyor.

řimdi takım."

"Asla," dedi Marx. Zoe hakkında konuřtular.

"Yıkıldın mı?" Sadie sordu.

Marx, "D ř nd ę n z kadar deęil," dedi.

"Yıkıldım," dedi Sadie. "Los Angeles'taki en iyi arkadařımdı."

Her iki taraftan da bahsettiler.

"Yıkıldınız mı?" Marx s yledi.

"'D ř nd ę n kadar deęil' demek istiyorum. Senin gibi bıkkın olmak istiyorum." Sadie durakladı. "Yıkılmış durumdayım ama daha  ok utan  duyuyorum. Seni, Sam'i ve herkesi bunu yapma yolunda beni takip etmeleri i in ikna ettim. Ve tamamen inandım. İře yarayacaęına tamamen inandım. Kendimi *Titanik'i* inřa eden adam gibi hissediyorum."

"Siz deniz mimarı Thomas Andrews Jr. deęilsiniz." "Ben deniz mimarı Thomas Andrews Jr.'ım."

Sadie ve Marx güldüler.

"*Both Sides Titanik* değil," dedi Marx. "*Both Sides* oynarken kimse ölmedi."

"Sadece ruhum. Birazcık," dedi. "Belki de en kötüsü, artık kendime güvenmiyorum. İçgüdülerimin iyi olduğundan emin değilim."

Marx masanın öbür ucuna uzandı ve Sadie'nin elini kendi elinin içine aldı. "Sadie, sana söz veriyorum: içgüdülerin iyi."

-

Gezilerinin ikinci gecesinde, Marx'ın babasıyla birlikte bir Noh tiyatrosuna gittiler. Noh, Watanabe-san'ın fikriydi; Japonların saygıdeğer gaijin ziyaretçilerini getirdikleri türden bir şeydi. Oyunun basılı bir İngilizce librettosu vardı ama Sadie daha oyun başlamadan librettosunu kaybetmiş ve kendini kaybolmuş bir halde bulmuştu. Ne Noh geleneklerini ne de dili anlıyordu. Marx ara sıra kulağına şiirsel, şifreli yorumlar fısıldıyordu: "Balıkçının hayaleti yanlış nehirde balık tuttuğu için öldürüldü." Ya da "Davul sustu ve bahçıvan kendini öldürüyor."

Hiçbir şey anlamamayı kabullendiğinde, Marx'ın yorumlarından ve oyunların kendisinden keyif aldı. Tiyatro sıcaktı, lake ahşap ve tütsü kokuyordu ve ona bir rüya gibi geliyordu. Sadie hâlâ jet-lag olduğu ve uzun bir toplantı gününün yorgunluğunu taşıdığı için uyanık kalmak için çaba sarf ediyordu. Gözlerinin kapanmaya başladığını hissetti ve sonra kaba bir beyaz insan olmak istemediği için kendini sertçe uyandırdı.

Gösteriden sonra Marx'ın babasıyla birlikte yakındaki bir tempura restoranında akşam yemeği yediler. Sadie, Watanabe-san'ı uzun zaman önce Marx'ın *On İkinci Gece'deki* performansını kutlamak için verilen yemekten beri görmemişti.

Watanabe-san ve Sadie hediyelerini deęiřtiller. Sadie ona Japon distribütörlerinin ikinci Ichigo'nun Japonya'da gösterime girmesini kutlamak için yaptırdığı bir çift oyma ahşap *Ichigo* yemek çubuęu getirdi.

Karřılıęında ona, üzerinde Katsushika Ői'nin *Gece Kiraz Çiçekleri* tablosunun bir reproduksiyonu bulunan ipek bir eşarp verdi. Resimde ön planda bir yazı tahtası üzerinde řiir yazan bir kadın tasvir edilmiřtir. Resme adını veren kiraz çiçekleri arka plandadır ve birkaçı hariç hepsi derin gölgeler içindedir. Bařlıęa raęmen, konu kiraz çiçekleri deęildir; bu, yaratıcı süreç -yalnızlık ve bir sanatçının, özellikle de bir kadının, ortadan kaybolmasının beklendięi yollar- hakkında bir resimdir. Kadının defteri boş gibi görünüyor. "Hokusai'nin sizin için bir ilham kaynaęı olduęunu biliyorum," dedi Watanabe-san. "Bu Hokusai'nin kızına ait. Günümüze sadece bir avuç resmi ulařabilmiř ama bence babasından bile daha iyi."

"Teřekkür ederim," dedi Sadie.

Watanabe-san ayrıldıklarında Sadie'nin önünde saygıyla eğildi. "Teřekkür ederim, Sadie. Sen ve Sam olmasaydınız, Marx bir aktör olabilirdi."

Sadie, "Marx harika bir aktördü," diyerek onu savundu.

Watanabe-san, "řu anda yaptıęı iřte daha iyi," diye ısrar etti.

Sadie ve Marx otele dönmek için bir taksiye bindiler. "Babanın söylediklerinin bir sakıncası var mı?" diye sordu ona.

"Hayır," dedi Marx. "Öęrenci aktör olmayı seviyordum. Kendimi tamamen buna adamıřtım ama řimdi öyle deęilim. Sanırım profesyonel olsaydım, büyük olasılıkla bu iře olan ařkımı yitirirdim. Hayatımız boyunca aynı řeyleri yapmıyor olmamız bir üzüntü deęil, aksine bir sevinç."

"Oyun yapmayı bırakabileceęimi mi söylüyorsunuz?"

"Hayır," dedi Marx. "Sıkışıp kaldın. Bunu sonsuza dek yapacaksın."

-

Seyahatlerinin üçüncü sabahı, erkenden, herhangi bir toplantıdan önce, Marx Sadie'yi Nezu Tapınağına götürdü. Nezu Tapınağı'nda ziyaretçilerin geçmesi için kırmızı torii kapılarından oluşan bir tünel vardır. Sadie kapıların altından geçmenin ne anlama geldiğini sorduğunda Marx, Şinto geleneğinde bir kapının dünyevi olandan kutsal olana geçişi temsil ettiğini söyledi. Ancak Marx Şinto değildi, bu yüzden tam olarak bilmiyordu. "Gençken buraya gelirdim ve çözmem gereken bir sorunum vardı."

"Şimdiye kadar ne gibi sorunlarınız oldu?" Sadie söyledi.

"Her zamanki endişeler. Kimsenin beni anladığını hissetmiyordum. Yeterince Japon değildim ama başka bir şey de değildim."

"Zavallı Marx."

Marx, "Kapıların altından çok hızlı geçmeyin," diye uyardı. "Çok yavaş gittiğimde benim için en iyisi bu."

Sadie kapıların altından teker teker geçti. İlk başta hiçbir şey hissetmedi ama ilerlemeye devam ettikçe göğsünde bir açılma ve yeni bir ferahlık hissetmeye başladı. Bir kapının ne olduğunu anladı: bir alandan çıkıp başka bir alana girdiğinizi gösteren bir işaretti.

Başka bir kapıdan geçti.

Sadie'nin aklına geldi: *Ichigo*'dan sonra bir daha asla başarısız olmayacağını düşünmüştü. Vardığını düşünmüştü. Ama hayat her zaman gelmeye devam ediyordu. Her zaman geçilecek başka bir kapı vardı. (Ta ki, tabii ki, olmayana kadar.)

Başka bir kapıdan geçti. Kapı da neydi?

Bir kapı, diye düşündü. Bir geçit. Farklı bir dünya olasılığı. Kapıdan içeri girip kendinizi daha önce olduğunuzdan daha iyi bir şey olarak yeniden keşfetme olasılığı.

Torii kapısı patikasının sonuna ulaştığında kararlı hissediyordu. *Her iki taraf da* başarısız olmuştu ama bu bir son olmak zorunda değildi. Oyun, kapılar arasındaki uzun boşluklardan biriydi.

Marx onu bekliyordu ve gülümsüyordu. Yolun ortasında durmuş, kollarını hafifçe açmıştı. Marx'ın onu bekliyor olması ne kadar güzeldi. Mükemmel bir yol arkadaşıydı.

"Teşekkür ederim," dedi. Başını onun önünde eğdi.

-

Seyahatlerinin beşinci gecesinde Marx'ın annesiyle birlikte onun evinde akşam yemeği yediler. Marx'ın anne ve babası boşanmamıştı ama ayrı yaşıyorlardı. Marx'ın annesi bir tekstil tasarımcısı ve öğretmendi. Şık, şekilsiz, cesur desenli giysiler giyer ve saçlarını küt kestirirdi. O akşam giydiği elbise, arkasındaki perdelere tam olarak uyan pamuklu puantiye desenliydi.

Bayan Watanabe Sadie'nin kim olduğu konusunda yanlış bir fikre kapılmıştı. Sadie'nin Marx'ın uzun süredir birlikte olduğu kız arkadaşı olduğunu ve Marx ile Sadie'nin evliliğin eşiğinde olduklarını sanıyordu. "Hayır anne, bu Sadie, Zoe değil. Sadie benim iş ortağım."

Marx'ın annesi Sadie'ye uzun uzun baktıktan sonra, "Emin misin?" diye sordu.

Marx, "Sadie için çok aptalım, anne." dedi.

"Doğru," dedi Sadie. "Marx güzel ama sığ biri."

Masanın altında onun elini sıktı.

Ama Bayan Watanabe acımasızdı. "Erkek arkadaşın var mı, Sadie?"

"Bilmiyorum," diye itiraf etti Sadie. "Şu anda."

"Sadie'ye çıkma teklif etmelisin Marx. Fırsat penceresi kapanabilir."

"Amerika'da," dedi Marx, "iş arkadaşlarıyla çıkmak hoş karşılanmaz, anne."

"Ben Amerikalıyım. Bunu biliyorum," dedi Bayan Watanabe. "Ama patron Sadie, değil mi? O sorun yok diyorsa sorun yok. İkiniz güzel bir çift olurdunuz."

"Bayan Watanabe," diye döndü Sadie. "Marx tekstil tasarımı öğrettiğinizi söylüyor. Bunu duymak isterim."

Bayan Watanabe el boyamasını, kapitoneyi ve dokuma tekstil disiplini seviyordu, ancak bu tekniklerin ölmekte olan bir sanat olmasından endişe ediyordu. "Bilgisayarlar her şeyi çok kolaylaştırıyor," dedi iç çekerek. "İnsanlar bir monitörde çok hızlı bir şekilde tasarım yapıyor ve uzak bir ülkedeki bir depoda bulunan devasa bir endüstriyel yazıcıda baskı alıyorlar ve tasarımcı sürecin hiçbir noktasında bir parça kumaşa dokunmuyor ya da ellerini mürekkeple kirletmiyor. Bilgisayarlar deney yapmak için harika ama derin düşünmek için kötü."

"Anne, Sadie ve benim bilgisayarda çalıştığımızı biliyorsun, değil mi?" "A harika Tekstil, gibi ve William Morris Çilek Hırsız, bir sanat eseridir, ancak bir eseri yapmak çok zaman alır. .

Sanat. Bu değil basitçe Tasarım Ya da. Sen var Kumaşları ve nelere dayanabileceklerini anlamak için. Boyama sürecini ve belirli renklerin nasıl elde edileceğini ve rengin çağlar boyunca kalıcı olmasını neyin sağlayacağını anlamalısınız.

Eğer bir hata yaparsanız, baştan başlamak zorunda kalabilirsiniz." "Çilek Hırsız'ını tanıdığımı sanmıyorum," dedi Sadie.

"Bir dakika," dedi Bayan Watanabe. Bayan Watanabe yatak odasına gitti ve Çilek Hırsızı'nın bir reproduksiyonuyla döşenmiş küçük bir tabureyle döndü. Desen bir bahçedeki kuşları ve çilekleri tasvir ediyordu ve Sadie bu ismi bilmemesine rağmen baskıyı gördüğünde tanıdı.

"Burası William Morris'in bahçesiydi. Bunlar onun çileğiydi. Bunlar onun tanıdığı kuşlardı. Daha önce hiçbir tasarımcı indigo akıtma boyama tekniğinde kırmızı veya sarı kullanmamıştı. Renkleri doğru tutturmak için birçok kez baştan başlamak zorunda kalmış olmalı. Bu kumaş sadece bir kumaş değil. Başarısızlığın ve azmin, bir zanaatkarın disiplininin, bir sanatçının hayatının hikayesidir."

Sadie kalın pamuğu okşadı.

-

Ertesi sabah erkenden otele döndüğünde, Marx onun kapısını çaldı. "Bir fikrim var," dedi.

Bu fikrin seks olacağını umarak kendini şaşırttı. İş olduğu ortaya çıktı.

"Çilek Hırsızı ile ilgili bir rüya gördüm. Bir tür kâbustu" diye söze başladı Marx. Rüyasında Marx annesinin dairesine geri dönmüştür. Annesi ona tabureyi almasını söylüyor, ancak tabureyi aldığı anda Çilek Hırsızı tasarımı Mapletown'ın grafik tarzında işlenmiş. Oturma odasına gittiğinde annesinin üzerinde de Mapletown'ın grafik tarzında işlenmiş bir Çilek Hırsızı elbisesi vardır. Ve sonra Marx tüm dairenin Mapletown'a benzeyecek şekilde dijitalleştirildiğini fark eder. Annesi sevimli bir Mapletown perisidir. Başının üzerinde bir baloncuk çıkıyor: *Bana tekstillerimi sor.* Balonu görmezden gelir ama bir başkası çıkar: *William'ı biliyor muydun?*

Morris, en ünlü baskı tekstili Çilek Hırsızı'nın boyama işlemini doğru yapabilmek için yüz deneme yaptı mı?

"Bu doğru mu?" Sadie sordu. "Annenin böyle bir şey söylediğini hatırlamıyorum."

"Hiçbir fikrim yok," dedi Marx. "Balonun içinde olan buydu."

Marx rüyasını anlatmaya devam etti. "Biraz hava almak için mutfığa giriyorum ve pencereden dışarı bakıyorum. Mutfak penceresinin dışında insan boyunda bir ardıç kuşu bir çilek çalıyor. Manzara oldukça güzel ve kuşu izlerken mutluyum. Kuş ve ben bir an göz göze geliyoruz ve kuşun kafasının üzerinde bir metin balonu beliriyor: *Git Sadie'ye Mapletown'ı çevrimiçi bir rol yapma oyununa dönüştürmek için ne gerektiğini sor.* Ve işte buradayım. Rüyaların dev kuşuna itaat ediyorum."

Sadie, Marx'ın sorusunu düşündü. Marx'ın söylemesine gerek kalmadan nereye varmak istediğini anlayabiliyordu. Myre Landing adlı kanseri ortadan kaldıran. Mapletown'ı ücretsiz verin ve karakterler, mobilyalar, konutlar ve genişletmeler için ek satın alımlar yoluyla bakımından (sunucular, yeni görevler ve seviyeler) para kazanın. Eğer insanlar beğenirse, oyun bir nakit ineği olabilir. *EverQuest* gibi olabilir, ama fantezi hikayesi olmadan. *Harvest Moon* gibi olabilir, ancak daha az taşralı ve çiftçiliğe odaklanmayan - sadece Amerika'da hoş bir küçük kasaba. Bırakın insanlar Sam'in yarattığı muhteşem, çağrıştırmacı arka planda kendi karakterlerini inşa etsinler. Sadie bu stratejinin yararını görebiliyordu. İnsanların Sam'in dünyasını kendi dünyasına tercih ettiğini biliyordu. Marx'ı kapı aralığında görünce onun da bunu bildiğini anladı. "Hiçbir şey. Bir ton iş dışında," dedi Sadie.

Sonraki birkaç saati beyin fırtınası yaparak geçirdiler.

yeniden başlatılan Mapletown için. Sabah dört civarı,

Sam'i Kaliforniya'ya geri çağırıldılar. Marx ona ne konuştuklarını anlattı.

Sam cevap vermeden önce uzun bir duraksama oldu, "Bu fikir çok hoşuma gitti ama Sadie, senin için sorun olmaz değil mi?"

"Öyleyim," dedi. "Myre Landing orijinal oyunu satın alanlar için hala var olacak, ancak bunun Mapletown'ı daha geniş bir kitleye ulaştırmak için bir fırsat olduğunu düşünüyorum. Eğer işe yaramazsa, kaybettiğimiz tek şey çok fazla zaman ve para olacak."

Sam güldü. "Hadi yapalım şunu," dedi.

Sam ile biraz daha konuştular ve sonra telefonu kapattılar. Bir kez daha kahvaltıya inmek için çok erkendi. "Açlıktan ölüyorum," dedi Sadie.

Onu otellerine kısa bir yürüyüş mesafesindeki bir gece konbini'ye götürdü. Yumurta salatası, tavuk kroket ve çilekli ve kremalı sandviçler; inari; iki litre Royal Sütlü Çay aldı. "Bunlar benim favorilerim," dedi. Sandviçleri Marx'ın otel odasına götürdüler ve market ziyafetlerini yatağın üzerindeki bir havlunun üzerine serdiler.

Güneş Tokyo'nun üzerinde yükseliyordu.

"Bu yediğim en iyi yumurtalı sandviç," dedi Sadie.

"Seni memnun etmek kolay," dedi Marx. Ağzının kenarındaki yumurta salatası lekesini sildi.

-

Tokyo'ya yaptıkları gezinin yedinci gecesinde Marx en yakın iki lise arkadaşıyla bir izakaya'ya gitti: Yarı Japon olan Midori ve tam Japon olan ama İngiltere'de doğmuş olan Swan. Gelenekleri olduğu üzere, bol miktarda yağlı meze, yakitori ve ısıtılmış sake tükettiler. İzakaya bir batakhaneydi.

Lisedeyken sık sık gittikleri bir yerdi, ama şimdi işleten adam baba yerine oğuldu.

Marx Sadie'ye gelmek isteyip istemediğini sordu. Normalde eski dostların bir araya geldiği böyle bir toplantıya katılmazdı ama Mapletown'ı yeniden kurma fikrini ortaya attıklarından beri kendini daha rahat ve kutlamaya hazır hissediyordu.

İzakaya'ya vardıklarında Sadie, Marx'ın annesi gibi arkadaşlarının da Sadie'nin Marx'ın uzun süredir birlikte olduğu kız arkadaşı Zoe olduğu izlenimine kapıldıklarını fark etti.

"Hayır," dedi Sadie. "Üzgünüm. Biz sadece birlikte çalışıyoruz."

"Lanet olsun," dedi Midori. "Sonunda Marx'ın uslanmasını sağlayan kızla tanışacağımızı sanıyorduk."

"Marx lisedeyken nasıldı?" Sadie sordu. "Onun kız arkadaşı olmadığına göre
"dedi Swan. "Herkes Marx'la çıkıyordu."

"Ve Marx herkesle çıkıyordu," dedi Midori gülerek. Sadie sık sık tekrarlanan bir şakanın vodvil ritmini tanıdı.

"Eğer bir kız olsaydı," dedi Midori, "herkes ona sürtük derdi, ama o sadece bir aygırdı."

"Üniversitedeyken de böyleydi," dedi Sadie. "Benim için yeni bir şey değil. İkinizden biri onunla hiç çıktı mı?"

"Bir keresinde beni okul dansına götürmüştü," dedi Midori. "Mükemmel bir randevuydu ama arkadaşça bir şeydi."

Swan, "Marx'ın kurtarıcı özelliği de bu," dedi. "O harika bir dost ve bu yüzden kimse ondan nefret edemez."

"Onunla hiç çıktın mı?" Midori Sadie'ye sordu.

"Tanrım, hayır. O benim arkadaşımla arkadaştı," dedi Sadie. "Benden pek hoşlanmazdı," dedi Marx. "Hâlâ da sevmiyor olabilir.

benim gibi."

"Marx'ı sevmeyen biri nasıl olabilir?" Swan dedi ki. "O ne yaptı?" Midori sordu.

"Bu uzun bir hikâye," dedi Sadie. "Yaz için dairesini kullanabileceğimizi söyledi ve sonunda orada kalmaya başladı."

"Bu yüzden mi benden hoşlanmadın? Sanırım sonunda bunu telafi ettim," dedi Marx.

"Babanla yemeğe çıkana kadar *Ichigo*'yu senin üreteceğini bilmiyordum. Sam bana hiç söylemedi."

"Sam," dedi Marx başını sallayarak. Marx elindeki sake bardağını havaya kaldırdı. "Sam'e! Kanpai'ye!"

"Sam'e! Kanpai'ye!" Sadie, Midori ve Swan tekrarladı.

"Sam kim?" Midori gülerek sordu.

Birkaç tur sake içtiler, Sadie'nin sarhoş olmasına yetecek kadar değil ama içinin ısınmasına yetecek kadar.

Midori sigara içmek için dışarı çıktı ve Sadie de onunla gitti. Midori, "Ona çok aşkıttım, biliyorsun," dedi.

Sadie ne diyeceğini bilemediği için başını salladı.

"Asla ama asla Marx'la yatma. Ne yaparsan yap, Sakın yapma," diye uyardı Midori. "Bir noktada sana o gözlerle ve o saçlarla bakacak ve sen onun zararsız olduğunu düşüneceksin. O çok seksi. Onunla yatmalıyım."

"Onu altı yıldır tanıyorum," dedi Sadie. "Bunun olacağından şüpheliyim."

Ah, ama Sadie Green bir oyuncuydu! Bir oyunda, bir işaret sizi belirli bir kapıyı açmamanız konusunda uyarıyorsa, o kapıyı kesinlikle açarsınız. İşe yaramazsa, her zaman kaydetme noktasına geri dönebilir ve yeniden başlayabilirsiniz.

Sadie ve Marx otele dönmek için taksiye bindiler. Yirminci kattaki odalarına çıkmak için asansöre bindiler. Sadie'yi odasına götürürken Marx yirmi sayısının önemli bir sayı olduğunu ve bir

Japonya'da bir kiři yirmi yařına girdiğinde (on sekiz ya da yirmi bir deęil) yetiřkin olarak kabul edilirdi. "Buna hatachi denir."

"Seninle tanıştıđımda yirmi yařındaydım," dedi Sadie. "Gerçekten de öyle."

Kapısının önünde duruyorlardı ve adam odasına gitmek için döndü. "Marx?" diye seslendi. "řu anda bir ilişkiye girmek istemiyorum."

"Hayır, ben de öyle," dedi Marx.

"Ama birlikte yatmamızın iyi bir fikir olacağını düşünüyorum," dedi. "Farklı bir ülkedeyiz ve bence uzaktayken yaptığınız seks sayılmak zorunda deęil."

"Bu geleneęe ařına deęilim." Kapıya doęru geri yürüdü.

Sadie sık sık seks ve video oyunlarının pek çok ortak noktası olduğunu düşünmüřtü. Ulařılması gereken belirli hedefler vardı. İhlal edilmemesi gereken belli kurallar vardı. Hareketlerin doęru bir kombinasyonu vardı.

-Her řeyin çalışmasını ya da çalışmamasını saęlayan tuřlar, joystick hareketleri, tuř vuruřları, komutlar. Oyunu doęru oynadığınızı bilmenin verdięi bir zevk ve bir sonraki seviyeye ulařtığınızda gelen bir rahatlama vardı. Sekste iyi olmak, seks oyununda iyi olmak demekti.

Sadie, Marx'la ilk kez seks yaptıęı zamanı pek hatırlamıyordu ama sonrasında ne kadar rahat hissettiğini, ne kadar kolay olduğunu hatırlıyordu. Marx'ın vücudu doęal bir şekilde onunkine uyuyordu; Marx'ın kokusu neredeyse hiç yoktu, sadece sabun ve temiz bir ten; aralarında doęru miktarda arkadaşça bir boşluk olduęu hissi. *Burada seninleyim, der gibiydi bedeni, ama ayrı varlıklar olduğumuzu da kabul ediyorum.* Ama sonuçta, bu duyguların Marx'ın kendisine mi, yoksa tüm iyilięine mi atfedilebileceğini bilmiyordu.

Tükettiği yakitori, bembeyaz otel yorganı ya da evinden 5.500 mil uzakta olduğu gerçeği.

Bir an için gözlerini kapattı ve kendini Nezu'nun kırmızı kapılarının altında hayal etti.

Bir kapı ve bir kapı ve bir kapı.

Ve tüm kapıların sonunda, Marx. Marx, beyaz keten gömleği, kıvrılmış haki pantolonu ve Zoe'nin ona Rose Bowl Bit Pazarı'ndan aldığı aptal hasır fötr şapkasıyla. Şapkasını çıkarıp ona uzatıyor.

Yatakta Marx'a gülümsemek için yan döndü. "Bu şehri seviyorum," dedi.

"Belki bir gün burada yaşayabiliriz?" dedi.

-

Ertesi gün evlerine uçtular ve çalışan Angelo'ların yaptığı gibi vedalaşmalarını bagaj karuselinin yanında yaptılar. İnsanın bagajının geleceğinden umudunu kestiği bir nokta vardır hep, ama siren sesinden kısa bir süre sonra Marx'ın çantası geldi. Sadie'ye kendisini beklemesini isteyip istemediğini sordu, ancak bu sadece bir formaliteydi. Marx'ın toplantısı Vadi'deki bir oyun şirketindeydi ve Sadie ters yönde Venedik'e geri dönüyordu. Gümrükten ve uzun süreli park yerine giden servis aracından sonra, Marx bu haliyle Vadi'deki toplantısına zor yetişecekti. Sadie ona yoluna devam etmesini söyledi. Onu yanağından öptü. *Arkadaşız*, dedi. *Her zaman*, dedi. Yarım saat sonra Sadie'nin valizi taşıma bandındaki sondan ikinci valizdi. Toz mavisi vinil bavulları asıl sonu işaret eden yaşlı bir Japon çift dışında herkes gitmişti.

Sadie büyük valizini gümrükten sürükleyerek geçirdi.

Ne zaman

kendisine beyan etmesi gereken bir şey olup olmadığını sorduklarında, gümrük formunda listelediği şeyleri tekrarladı: ipek bir eşarp

Freda için bir kolye, Alice için bir kolye, ailesi için paketlenmiş şekerler. Her zaman gümrük memurlarının kendisini bir yalanın içinde yakalamaya çalıştığını düşünüyordu.

Gümrük memuru ona "Ne tür bir iş yapıyorsunuz?" diye sordu.

"Video oyunları yapıyorum," dedi.

"Video oyunlarını severim," dedi gümrük memuru. "Sizin yaptığınız bir şeyi oynar mıydım?"

"*Ichigo*," dedi Sadie.

"Hayır, hiç duymadım. Genelde yarış oyunlarını severim. *Need for Speed* gibi. Ve *Grand Theft Auto*. Hatta *Mario Kart*. Video oyunları yapmaya nasıl başladın?"

Sadie bu soruya cevap vermekten nefret ediyordu, özellikle de bir kişi ona *Ichigo*'yu duymadığını söyledikten sonra. "Ortaokulda bilgisayar programlamayı öğrendim. Matematik SAT sınavından sekiz yüz aldım, bir Westinghouse ve bir Leipzig kazandım. Sonra MIT'ye gittim, bu arada benim gibi düşük seviyeli bir kadın için bile oldukça rekabetçidir ve bilgisayar bilimi okudum. MIT'de dört ya da beş programlama dili daha öğrendim ve ludik teknikler ve ikna edici tasarımlar üzerinde durarak psikoloji ve anlatı yapıları, klasikler ve interaktif hikaye anlatımı tarihi de dahil olmak üzere İngilizce çalıştım. Kendime harika bir akıl hocası buldum. Ne yazık ki onu erkek arkadaşım yaptım. Söylemem yeterli, gençtim. Sonra en yakın arkadaşım istediği için bir oyun yapmak üzere okulu bir süreliğine bıraktım. O oyun adını hiç duymadığınız bir oyun oldu, ama evet, sadece ABD'de yaklaşık iki buçuk milyon kopya sattı, yani..." Bunun yerine, "Oyun oynamayı çok severdim, bu yüzden onları yapıp yapamayacağımı görmek istedim" dedi.

"Size iyi şanslar," dedi gümrük memuru.

"Teşekkürler," dedi kadın. "Size de iyi şanslar."

Sadie bavulunu taksi sırasına kadar sürükledi ve tam binmek üzereydi ki Marx'ı gördü.

"Hâlâ burada ne yapıyorsun?" diye sordu.

"Bu komik bir hikaye," dedi. "Uzun vadede arabama kadar geldim ve tam uzaklaşmak üzereydim ki geri dönmeye karar verdim. Şu anda kısa vadedeyim."

"Peki, neden yine buradasın?"

Büyük valizinin sapına uzandı ve onu park yerine doğru yuvarlamaya başladı. "Belki seni eve bırakmamı istersin diye düşündüm."

"Sadie! Marx! Buraya gel! On dakika uzaklıktayız!" Sam aradı.

Marx, elinde şampanya kadehleriyle dolu bir tepsi taşıyarak yeni Mapleworld sunucu odasına girdi.

"Sadie nerede?" Sam sordu.

"Buralarda bir yerde," dedi Marx. "Cep telefonunu deneyeceğim." Şampanyanın doğru tonu verip vermeyeceğinden emin değildi ama sonunda, boş ver, diye düşündü. Herkes Mapleworld'ü çevrimiçi yapmak için canla başla çalışmıştı. Dünyanın genel havası nasıl olursa olsun, kutlama yapmaya hakları vardı.

Unfair, *Both Sides*'ın yeniden başlatılmasını istedi: *The Mapleworld Experience* ya da kısaca *Mapleworld*. Mapletown'ın grafiklerinin, ortamlarının, seslerinin ve karakter tasarımlarının çoğunu kullanabilmiş olmalarına rağmen, onu bir MMORPG'ye dönüştürmek için yapılan çalışmalar Sadie'nin düşündüğünden daha kapsamlı olmuştu. Sadie'nin benzetmesi şöyleydi: Bir ihale savaşında beğendiğiniz bir evi satın almak, sonra o evi tekneyle başka bir ülkeye taşımak ve evi diğer ülkeye götürdükten sonra evin yapıldığı malzemeleri beğendiğinize ama aslında evin kendisini beğenmediğinize karar verip eski evi özenle parça parça söktükten sonra tamamen yeni bir ev inşa etmek.

Ekip ilkbahar ve yaz boyunca oyunun gerek d nyada nasıl para kazanacağını belirlemek iin para birimi sistemleri oluřturmaktan,  zel sunucularını kurmaya ve ek personeli barındırmak iin daha fazla ofis alanı kiralamaya kadar her řeyi evrimii oyuna hazırlamak iin alıřmıřtı. Ek personel (bařlangıta on kiři, oyun tutarsa daha fazla) yeni yan g revler, seviyeler ve m cadeleler programlamak; oyun d nyasını y netmek ve t m bunların 7/24 devam etmesini saėlamakla meřgul olacaktı. Alice'in el yazısıyla yazılmıř d ė n davetiyelerine benzeyen internet reklamları yayınlandı: "Dikkat: řairler, hayalperestler, d nya kurucular! Unfair Games, 11 Ekim 2001 gece yarısı sizi Mapleworld Deneyimine davet ediyor." Yeni iře alınan bir sosyal yardım y neticisi *Mapleworld* topluluėunun ilk  yeleri olduklarından emin olmak iin her Mapletownie ile ayrı ayrı temasa gemiř ve Mapletownie'lerin evlerine g nderilmek  zere davetiyenin tipo baskı kaėıt versiyonu hazırlanmıřtı. Geriye sadece d ėmeye basmak kalmıřtı.

Lansmandan tam bir ay  nce ter ristler uakları g kdelenlere ve diėer binalara uurmuřtu ve bunun ardından Unfair, *Mapleworld' * piyasaya s rmek iin doėru zaman olup olmadığını tartıřmıřtı. Bunun k t  bir fikir olup olmadığını ve insanların tarihin bu anında *Mapleworld* gibi bir oyunu oynamak isteyip istemeyeceėini. D nya ok kaotik, insanlar ok kabileci ve oyunları ok yumuřak g r n yordu. Sonunda, hibir řey yapmak iin asla iyi bir zaman olmadığına karar verdiler. *Mapleworld* planlandığı gibi piyasaya s r lecekti.

Sadie sunucu odasına elinde bir kasa řampanya. řiřeleri masaya koyduktan sonra Marx, Sam ve tertemiz sunucuların etrafında toplanmıř olan *Mapleworld* ekibinin geri kalanına katıldı.

Bilgi işlem görevlisi Sam'in kulağına fısıldadı, "Mazer, ağın gece yarısına *kadar* çalışmasını istiyorsak gece yarısından önce çalıştırmamız gerekiyor, gece yarısından *sonra* beş değil."

"İyi noktaya değindin. Beş dakika, millet!" Sam duyurdu.

"Kahretsin," dedi Sadie, "tirbuşonu unutmuşum." Merdivenlerden geri koştu.

"Sadie!" Marx bir süre sonra arkasından seslendi, "Şampanyanın tirbuşona ihtiyacı yok!"

Ama Sadie onu duymamıştı. Marx, Simon ve Ant aşağı inerken Sadie'yi almak için merdivenlerden yukarı çıktı. Sam ellerini sıktı. "Çocuklar, gelmeniz gerçekten çok hoş."

Simon, "Bunu kaçırmazdık," dedi.

"*Mapleworld* harika görünüyor," dedi Ant. "Sadie dün bize bir kısmını gösteriyordu. İkimiz de katılacağız ve *CPH* topluluğuna da katılmaları için ulaşacağız."

Bilgi işlem elemanı Sam'e, "Kesinlikle şimdi gitmemiz gerekiyor," dedi. "Zamanında gitmek senin için önemliyse bekleyemeyiz."

Sam, çevrimiçi olacaklarını söyledikleri zaman çevrimiçi olmadıkları için varışta ölü olan oyunlarla ilgili pek çok korku hikayesi biliyordu. *Mapleworld* onun dünyasıydı ve dakik olacaktı.

Bilgi işlem görevlisi "Bu şerefe nail olmak ister misin?" diye sordu.

Sam uzandı ve düğmeyi çevirdi. "Kendimi Tanrı gibi hissediyorum," diye şaka yaptı. "Işık olsun!"

Yorgun programcılardan oluşan grup alkışladı. Sam herkese çabaları için teşekkür etti ve Ant şampanya şişelerini açtı. Tam bu sırada Sam, Sadie ve Marx'ın dönmediğini fark etti.

Sam, *Mapleworld*'de çalıştıkları aylar boyunca Sadie ile aralarının iyi olduğunu düşünüyordu. Tam olarak eski günlerdeki gibi değildi ama düşmanca da değildi. Yine de, Marx ve Sadie'ye karşı sinirli hissediyordu.

Her şey törensel olsa bile, sunucunun açılışını kaçırmış olmak.

Mapleworld destek personeli yeni doğan oyununu yönetme işiyle ilgilenmek üzere sessizce masalarına çekilirken, Sam merdivenlere doğru yöneldi. Merdivenlerin başında Sadie ve Marx'ı görebiliyordu. Sadie onun yanağından kaçmış bir kirpiği temizliyor gibi görünüyordu; Marx ona bakıyor ve gülüyordu. Sadie'nin hareketi özellikle samimi değildi. Sam onları sevişirken, öpüşürken ya da kıyafetleri dağınıkken yakalamamıştı. Yine de Sadie'nin hareketinde öyle bir şefkat vardı ki Sam neredeyse olduğu yerde, merdivenlerin dibinde oturmak zorunda kalacaktı. Bir yıldan uzun süredir hissetmediği ayağının uzaktan gelen zonklamasını hissedebiliyordu.

Sadie ve Marx birbirlerine aşıklardı.

Sam'in onu *tanımadığını* söylemişti ama Sam onu aşık olduğunda yüzünün nasıl göründüğünü bilecek kadar iyi tanıyordu. Gözleri daha yumuşaktı ve ifadesi daha az kambur ve bilinçliydi; eli, sanki Marx'ın yanağını sahiplenmiş gibi haklıydı; duruşu, hafifçe ona doğru eğik, rahat ve esnekti; yanakları kızarmıştı. Her zaman güzeldi, ama aşkıta çok güzeldi. Marx onu yeterince iyi tanıyordu: Bu bir süredir devam ediyor olmalıydı.

"Samson," diye seslendi Marx merdivenlerden ona, "kaçırdık mı?" Çok neşeliydi. İkisi de öyleydi.

"Şampanyanın tirbuşona ihtiyacı yoktur," dedi Sadie gülerek.

Sam onlarla şimdi yüzleşebilir ya da daha sonra bilgilendirilmeyi bekleyebilirdi. Ama neden kendisine söylenmesi gerekiyordu? Açıkça görebildiği bir şeyi teyit ettirmek için mi? Eğer durum ciddi olmasaydı, ona çoktan söylerlerdi. "Sadie'ye çıkma teklif etmeyi düşünüyorum," derdi Marx. "Sen ne dersin?" Ya da

Sadie şöyle diyebilirdi, "Komik bir şey. Marx'ı görüyorum. Ne olacağını bilmiyorum." Bu ihmal, olayın ölümcül derecede ciddi olduğunu anlamasını sağladı.

Sadie ve Marx'ın tüm geleceği ona açıklanmıştı. Sadie muhtemelen Marx'la evlenecek ve düğün Kuzey Kaliforniya'da, Carmel-by-the-Sea ya da Monterey'de olacaktı. Ve düğünde Sadie'nin büyükannesi Sam'e sempatik bakışlar atacaktı, çünkü ona her zaman iyi davranmıştı ve kalbinin kırık olduğunu biliyordu. Freda yumuşak, yaşlı eliyle onun elini tutacak, nazikçe okşayacak ve "Hayat uzun" ya da başka bir işe yaramaz, yaşlı kadın bilgeliği söyleyecekti. Sadie ve Marx birlikte Laurel Canyon'da ya da belki Palisades'te bir ev satın alacaklardı. Bir de köpek alırlardı; büyük, iri, melez bir şey, o da olmazsa Zelda ya da Rosella adında bir Borzoi. Büyük akşam yemeği partileri verirlerdi. Ev, herkesin bir araya gelmek istediği bir yer olurdu çünkü Sadie ve Marx'ın harika bir zevki vardı. İkisi de harikaydı. Ve bir noktada, çocuklar olacaktı ve Sam, doğum günlerinde ve tatillerde hediyeler vermesi beklenen üzgün bekar Sam amcaya dönüşecekti. Ve her gün, Marx ve Sadie'yi işte görmek zorunda kalacaktı. Onların işe birlikte gelişlerini ve birlikte gidişlerini izleyecek ve sadece hayatınızı paylaştığınız kişiyle sahip olabileceğiniz dürtüleri, şakaları ve referansları hayal edebilecekti. Ve sonunda, Sadie bir yabancı olacaktı. Ve bu Sam için bir felaket olacaktı. Bir trajedi. Eğer olduğu kişi olmasaydı, korkak, aşağılık, güvensiz, cinsel olarak paniklemiş ve kırılmış olmasaydı, Sadie'nin onun olabileceğini bilecekti. Bu bir soru bile olmazdı. Bir masanın üzerine eğilir ve onu öperdi, Sadie de onu bir yerlerde yumuşak bir yüzeye götürür ve sevişirlerdi. Belki de seks

istisnai, ama fark etmezdi. Çünkü sahip oldukları diğer şeyler seksten daha güzeldi. Çünkü Sadie'yi seviyordu. Bu, kendisiyle ilgili değişmez olduğunu bildiği bir avuç şeyden biriydi. Hayatının en büyük zevkleri onun yanında olduğu, oynadığı ya da icat ettiği zamanlardı. O da bunu nasıl hissetmezdi ki? Başka bir Sadie asla olmayacaktı ve şimdi bu Sadie onun için kayıptı. Bu onun hatası değildi. Çözümü bulmak için yılları vardı ama bunun yerine zamanını onunla oyun oynayarak harcamıştı. Kendi bulmacasını düşünmek için yılları vardı. Ve şimdi eski bulmacanın yerini yeni bir bulmaca alacaktı: *Dünyada en çok sevdiğim insan bir başkasına aşıkken nasıl devam edebilirim? Biri bana çözümü söylesin,* diye düşündü, *böylece bu kaybetme oyununu sonuna kadar oynamak zorunda kalmayayım.*

"Hiçbir şey kaçırmadın," dedi Sam. Gülümsedi ama ikisine de bakmaya cesaret edemedi.

Merdivenlerden çıkıp yanlarından geçti.

"Nereye gidiyorsun?" Marx sordu.

Sam, "Bir dakika içinde aşağıya döneceğim," dedi.

Önce kafasını dağıtmak için ofisine gitmeyi düşündü ama sonra bunun Sadie'den ayrılmak için yeterli olmayacağına karar verdi. Arabayla gezmeye karar verdi. Arabasına bindiğinde kendini doğuya, büyükannesi ve büyükbabasının evine ve bir önceki yaz sahiplendiği köpeği Tuesday'e doğru giderken buldu.

Unfair'den Echo Park'a gitmek, trafik iyiye, ki nadiren olurdu, yaklaşık kırk dakika sürüyordu. İlk kez ters yönde gitmeyi denediğinde, protezinin altında freni hissedemediği bir panik atak geçirdi. Otoyoldan çıkmak ve yolun kenarına çekmek zorunda kaldı. Frene aşırı sert bastı, kütüğünü proteze çarptı ve kötü bir şekilde zedeledi

Bacağını. Unfair'e giden yolun geri kalanını yüzeysel yollardan gitti ve geri döndüğü ilk güne yarım saat geç kaldı ve o ilk günden sonra bir ay daha geri dönmedi.

Araba kullanma kaygısına yardımcı olması için başka bir terapistte gitti. Sam terapiden nefret ediyordu ama bir yerlere gitmesi gerekiyordu ve bu yüzden terapiye gitti. Terapist, araba kullanma fobisini yenmenin en kolay yolunun araba kullanmak olduğunu söyledi. Sam işten sonra geceleri Los Angeles'ta araba sürmeye başladı ve araba sürerken annesini düşünüyordu.

Kadının doğudan batıya ve kuzeyden güneye giden gizli otoyollar olduğuna dair söylediklerini hatırladı ve onları aramaya başladı. Yapacak başka bir şeyi yoktu ve bir tane bulursa işe gidip gelirken daha az zaman harcayabilirdi. Ona Anna'yı hatırlatan klasik rock parçalarını - Rolling Stones, Beatles, Bowie, Dylan - bangır bangır çaldı ve Los Angeles'a ve tepelerine doğru ilerleyerek bir şekilde gizli yollara dönüşebilecek çıkmaz sokakları aradı.

Yolculuklarından birinde bir çakal arabasının önüne atladı. Bu Sam'in Los Angeles'taki ikinci ilk yazıydı ve çakallar her yerdeydi. Onları ön bahçede güneşlenirken, cherimoya ve yenedünya ağaçlarından düşen meyveleri baygın baygın yerken görüyordu. Onları Silver Lake ve Echo Park sokaklarında, bazen çiftler bazen de aileler halinde, Sunset'teki vegan restoranının önündeki çöpleri karıştırırken, Griffith Park'ta metanetle yürürken, yavrularını emzirirken görürdü. Çakallar sanki bir animatör ekibi tarafından insani özelliklerle donatılmış gibi yetenekli, becerikli ve garip bir şekilde antropomorfize edilmiş hissediyorlardı. Saçları, bağımsız bir filmde uyuşturucu bağımlısını oynayan genç ve seksi bir aktörün saç kesimi gibi ustaca dağınık görünüyordu. Çakallar Sam'in karşılaştığı çoğu insandan daha insancaydı, Sam'in kendisinin o zamanlar hissettiğinden daha insancaydı.

Onların sürekli varlığı şehri sanki hiç şehirde yaşamıyormuş gibi vahşi ve tehlikeli hissettiriyordu.

Sam frene bastı ve çakal durakladı ama hareket etmedi. Sam pencereyi açtı. "Yakala!" diye seslendi. Çakal hâlâ hareket etmeyince Sam arabadan indi. Çakal, çakal değildi. Ya da belki bir çakaldı. Sam aradaki farkın ne olduğunu hâlâ bilmiyordu. Her halükârda gençti, bir köpek yavrusundan daha büyük değildi. Bir çakalın tüylü görünümüne, ama bir pitbullun kaslı yapısına sahipti. Arka bacağı kanıyordu ve Sam arabanın onu sıyırmış olabileceğinden endişeleniyordu. Çakal/köpek korkmuş görünüyordu. "Seni kucağıma alırsam," dedi Sam nazikçe, "beni ısırır mısın?"

Çakal/köpek dehşet içinde ona boş boş baktı. Titriyordu. Sam ekose gömleğini çıkardı ve küçük köpeği kucağına alıp arabasının arka koltuğuna oturttu. Acil bir veteriner kliniğine gittiler.

Köpek bacağını kırmıştı. Dikiş atılması ve birkaç hafta alçıda kalması gerekiyordu ama o güçlüydü ve iyileşecekti.

Sam veteriner köpeğin bir çakal olup olmadığını sorduğunda veteriner gözlerini devirdi. O sadece bir köpekti, evet bir itti ama muhtemelen Alman çoban köpeği, Shiba Inu ve tazi karışımı bir şeydi. Bunu dirseklerinden anlayabilirsin, dedi. Çakal dirsekleri köpek dirseklerinden daha yüksekti. Bilgisayarında bir grafik açtı: bir çakal, yanında bir kurt, yanında evcil bir köpek. *Gördün mü,* dedi, *çok açık değil mi?* Sam'e apaçık görünmüyordu. Sam'e hiçbir şey açık görünmüyordu. *Evet, çok açık,* dedi Sam.

Sam veteriner parasını ödedikten sonra yaralı küçük köpeği eve götürdü.

Hollywood'un doğusundaki tepelerde ona çarptığı bölgenin etrafına üzerinde fotoğrafı olan ilanlar astı ama kimse yanıt vermeyince sevindi. Sevdiğine karar verdi

bir köpeğe sahip olmak. Köpek onun dikkatini içinde bulunduğu rahatsızlıktan uzaklaştırıyordu. Daha önce hiç yalnız yaşamamış olan Sam yalnızdı ama çelişkili bir şekilde çektiği acı insanlarla birlikte olmak istememesine neden oluyordu. Köpeğe, ona çarptığı sırada arabasında çalan şarkıdan esinlenerek Ruby Tuesday adını verdi. Sonunda ona Salı adını verdi.

Salı kırık bacağından kurtulduktan sonra uyuyamadı. Sam'in de uykusuzluğu vardı, bu yüzden onun sadece kendisine eşlik edip etmediğini anlayamıyordu. Tek yatak odalı bungalovunda dolaşıyor, perili görünüyor, ara sıra böğürüyordu. Onu tekrar veterinerine götürdü. Veteriner onlara köpek Prozac'ı için bir reçete verdi ve daha uzun yürüyüşler yapmalarını önerdi. Öyle de yaptılar. Oturdukları bloğun tanıdık manzarasını geçip yokuş yukarı, Silver Lake'in doğusundaki dolambaçlı, kaldırımsız tepelere doğru ilerlediler. Bazen bir çakalın yanından geçiyorlardı. Sam bunun hayal gücünden kaynaklanıp kaynaklanmadığını bilmesede, çakallar her zaman Salı günüyle işbirliği içindeymiş gibi görünüyordu.

Tuesday sık sık çakal sanılırdı. Yürüyüşe çıktıklarında, insanlar düzenli olarak arabalarını durdurup neden bir çakal gezdirdiğini sorarlardı. O da onlara onun bir çakal olmadığını, sadece bir köpek olduğunu söylerdi. Bazen onlara gülerlerdi; bazen de tartışıyorlardı. Bazen, sanki Sam'i yalan söylediğini ve Salı'nın bir çakal olduğunu itiraf etmesi için kandırabileceklermiş gibi, onun ne olduğunu bilmekte ısrar ederlerdi. Bazen de, sanki Tuesday ve Sam kasıtlı olarak onları aptal yerine koymaya çalışıyorlarmış gibi kızgın görünüyorlardı. Tuesday ise bu kadar çok tartışmaya neden olduğunun farkında değilmiş gibi görünüyordu. Sam başını sallayarak Tuesday'e, "İnsanlar," diyordu. Sam onun sessizliğinde bir anlaşma sezdi.

Önce yokuş yukarı, sonra yokuş aşağı yürüdüler, ta ki Silver Lake Bulvarı'na çıkana kadar.

lüks mağazalar ve kafeler. Daha sonra rezervuarın etrafından kuzeye doğru ilerler ve köpek parkına ulaştıklarında dururlardı.

Bir keresinde, Salı günü bir Akita ve bir standart kaniş ile sosyalleşiyordu. Üçü sırayla birbirlerini kovaladı, bu hem karmaşık hem de göz kamaştırıcı bir etkileşimdi.

Akita, Tuesday'in kışını koklarken bir kadın sesi duyuldu: "Köpek parkında diğer köpeklere saldıran bir çakal var! Herkes köpeklerini alsın! Köpeklerinizi alın! ŞİMDİ!"

O gün köpek parkında yirmi beş ya da otuz köpek vardı. Sam çakalı hemen göremedi ama bu orada olmadığı anlamına gelmiyordu. Sam Salı'yı çağırdı ve tasmağını taktı. Karşılıklı olarak Akita'nın kışını koklama sırası ondaydı, bu yüzden gelmeye isteksizdi. Köpek parkının girişine vardıklarında, çakal istilası konusunda uyarın kadın Tuesday'den Sam'e baktı. Yüksek sesle ve kendinden emin bir şekilde güldü ve ardından, "Aman Tanrım, bu *gerçekten* sizin köpeğiniz mi?" dedi.

Gülüştü onu rahatsız ediyordu, tıpkı kullandığı "aslında" kelimesi. "Evet," dedi.

"Dürüst olmak gerekirse bir çakal olduğunu düşündüm." Kadının tasmağında küçük, grimsi, havlayan bir şey vardı, muhtemelen bir bichon. "O köpeklere *saldırdığını* düşündüm."

Sam *ona* bir *kız* olduğunu ve oynadığını söyledi.

"Bulunduğum yerden farklı görünüyordu. Farklı görünüyordu.

vahşi bir saldırı gibi." Salı'nın başını okşadı. "Aferin kızıma," dedi, sanki Salı'ya bir hayır duası ediyormuş gibi. "Çakal ile köpek arasındaki fark nedir ki?"

Sam dirseklerle ilgili bir şeyler kekeledi.

"Bugünlerde çok dikkatli olamıyorsunuz." Köpeğinin bir hafta önce bir çakal tarafından saldırıya uğradığını söyledi.

Daha önce. Ciyaklamaları, çakal salyalarını, umutsuzca fırlatılan bir yoga bloğunu tarif etti. Sam onaylar gibi sesler çıkardı. "Gitmem gerek," dedi.

"Elbette. Karışıklık için özür dilerim."

Yaptığı hatayı kolektif bir kafa karışıklığına bağlaması can sıkıcıydı ama Sam köpek parkında kavga çıkarmayacaktı. Kadın ona baktı, Sam'in de üzgün olduğunu söylemesini bekliyordu ama Sam bunu yapmaya cesaret edemedi. Kadın devam etti, "Ama bir şeyin ne olduğunu bilmiyorsanız, güvende olmak daha iyidir. Bilgi sahibi olmak daha iyidir, değil mi? Yarı çakal olabilir, değil mi?"

Kalbi ölümcül bir şekilde çarpıyordu. Salı çünkü uykusuzluk ve çektiği acılar yüzünden o hafta pek uyumamıştı ve içinde orantısız bir öfke hissetti, uygarlık cephesi parçalanmaya başlamıştı. "Belki de bir şeyin ne olduğuna karar vermeden ve çeneni kapamadan önce ona daha yakından bakmalısın."

"Hey, canın cehenneme, dostum! Ben insanların, köpeklerin ve çocukların zarar görmesini engellemeye çalışıyordum! Çakala benzeyen bir köpeği parka getirmemelisin, pislik herif!"

"Pislik sensin. Sen cahil bir pislüksin," dedi. Kadına parmağını gösterdi. Salı ve Sam eve döndüler. Sam kendini yenilmiş hissediyordu ve anlamsız bir geri dönüş kafasında yankılanmaya devam ediyordu: Boynuna "BEN KOYOT DEĞİLİM" tabelası takmasını ister miydin? Bu senin için işleri kolaylaştırır mıydı? Ama bunun için tabelayı okuması gerekirdi ve kadın pek de okuyan birine benzemiyordu. Los Angeles'ın son derece aptal bir şehir olduğuna karar verdi ve Massachusetts'e dair her şeye karşı mantıksız da olsa hissedilir bir özlem duydu.

Evine doğru yürürken iki şeyin farkına vardı: Karşılaşma boyunca hiç acı hissetmemişti. Ve ona bağırان kadın bunu fark etmemiş olmalıydı.

ya da engelli olduğunu bilmiyordu ve yıllardır başına böyle bir şey gelmemiştir. İşe geri dönmeye hazır olduğuna karar verdi.

Sam bu hikâyeyi Sadie'ye anlattığında Sadie güldü ama onu dinliyor gibi görünmüyordu. Hikâyeyi mizahi bir şekilde çerçevelemiş, parktaki kadına karşı duyduğu düşmanlığın bazı kenarlarını yumuşatmıştı. Ama hikâyeyi anlatırken kendini tekrar o köpek parkında hissetti. Kuru Kaliforniya sıcağını ve kalbinin öldürücü çarpıntısını hissedebiliyordu. Hiç beklenmedik bir anda, eğlenceli olması için anlattığı anekdot eğlenceli gelmemeye başladı. Salı gününe gerçekten bakan birinin bir çakal görmesi mümkün değildi. Ama kadın gerçekten bakmamıştı ve bunun adaletsizliği ona çarptı. Görünüşte iyi niyetli insanların dünyayı bu kadar genel bir şekilde görmesi neden kabul edilebilirdi?

Sam, Sadie'nin kahkahalarından rahatsız oldu. Ona komik olanın ne olduğunu sordu. Bir an için kafası karıştı -Sam onun gülmesini istememiş miydi? Bu yüzden köpek parkında aklını kaybetti. Sen Salı'sın. Sen kimsenin sınıflandıramadığı inanılmaz özel bir köpeksin." Büyük tartışmalarının üzerinden çok geçmemişti ve araları oldukça gergindi.

Sam ona indirgemeci davrandığını ve yorumunun hem kendisine hem de köpeğe hakaret olduğunu söyledi. "Bu Salı günü hakkında bir hikâye," diye ısrar etti. "Belki L.A. hakkında da bir öyküdür. Belki Silver Lake'teki köpek parkına giden insanlarla ilgili bir hikayedir. Ama esas olarak Salı günü hakkında bir hikâye."

"Metin," dedi, "belki de."

Geç saate kadar dışarıda olacağını anlayınca, Sam Salı günü büyükanne ve büyükbabasının yanından ayrıldı. Evlerine vardığında saat gece 1'i geçiyordu ama Sam, Dong Hyun'un zaten pizzacıdan yeni döneceğini biliyordu. Kendini evlerine bıraktı ve Salı onu yumuşak ve sıcak bir şekilde karşıladı, ardından Dong Hyun onun arkasından geldi, hâlâ sarımsak, biberli kırmızı sos, zeytinyağı ve hamur kokuyordu.

Dong Hyun, "Bütün gece dışarıda olacağını sanıyordum," dedi.

"Her şey bitti," dedi Sam. "Artık benim yapabileceğim bir şey yok. Bana ihtiyaçları olursa arayacaklar."

"İyi misin?" Dong Hyun sordu.

"Daha iyiyim."

"Bunun hakkında konuşmak ister misin?" Dong Hyun'un ona bakan nazik, yaşlı yüzü neredeyse dayanamayacağı kadar fazlaydı.

"Hayır." Sam Tuesday'i kucağına aldı ve kucağına oturttu. Köpek yüzündeki tuzu yalamaya başladığında ağladığını fark etti.

"Ne oldu?" Dong Hyun sordu.

Sam çaresizce, "Sadie Green'i seviyorum," dedi. Bunu söylerken kendini çocukça hissediyordu ama öyleydi işte.

"Biliyorum," dedi Dong Hyun. "O da seni seviyor." "Hayır, o başka birini seviyor."

"Belki de uzun sürmez."

"Bu Marx. Sanırım durum oldukça ciddi ve ne yapacağımı bilmiyorum. Sadie ve ben yaklaşık bir yıl önce kavga ettik ama her zaman eninde sonunda düzeleceğini düşünmüştüm."

Dong Hyun güçlü, hamur gibi kollarını Sam'e doladı. "Sevecek başka birini bulacaksın."

"Lütfen denizde çok balık olduğunu söylemeyin."

"Bunu planlamıyordum, ama şimdi sen söyleyince, var. Peki ya Lola?"

"İyi biri ama Sadie değil. Sadie dışında dünyada beni

tanıyan kimse yokmuş gibi hissediyorum."

"Belki de daha fazla insanın seni tanımasına izin vermelisin." "Belki."

"Sam, büyükannen ve ben restorani ilk açtığımızda, buranın bir Kore mekanı olduğunu biliyor muydun?"

Sam başını salladı.

"Ancak K-town'da çok fazla Kore mekânı vardı, bu yüzden başka bir şey bulmamız gerekiyordu. İşte bu yüzden pizza yapmaya karar verdik. K-town'ın o bölgesinde başka pizza yapan yer yoktu. İlk başta korkutucuydu çünkü pizza hakkında hiçbir şey bilmiyorduk ama sonra kendimizi pizza hakkında bir şeyler öğrenmeye adadık. Başka seçeneğimiz yoktu. İki bebeğimiz ve ödememiz gereken faturalarımız vardı.

"Kuzenin Albert bana iş dünyasında buna pivot dediklerini söyledi. Ama hayat da bunlarla doludur. En başarılı insanlar aynı zamanda zihniyetlerini en çok değiştirebilenlerdir. Sadie ile hiçbir zaman romantik bir ilişkiniz olmayabilir, ama ikiniz hayatınızın geri kalanında arkadaş olacaksınız ve eğer bu şekilde görmeyi seçerseniz, bu eşit ya da daha değerli bir şeydir."

"Pivot kavramına aşınayım," dedi Sam, "ancak teknik olarak burada geçerli olduğunu sanmıyorum." Sam hafifçe güldü; Dong Hyun Sam'e sık sık Albert'in işletme okulu müfredatını anlatıyordu.

Ama bu uygunsuz benzetme yine de kendisini biraz daha iyi hissetmesini sağladı. Sam, Marx'ın telefonuna bir mesaj bıraktığını görebiliyordu; ona ihtiyaç vardı, *Mapleworld* ekibinin soruları vardı. Sam Dong Hyun'u yanağından öptü ve Salı ile birlikte Abbot Kinney'e dönmek üzere arabaya bindiler.

Sam Filipinotown yakınlarında ilginç bir sapak fark ettiğinde Rampart'taki otoyol girişinden yaklaşık onda bir mil uzaktaydılar. Sabahın 2:30'undaki tuhaf ışık sayesinde fark edebilmişti; geniş, düz, toprak bir yol, kısmen

çiçeksiz bir jakaranda ağacı tarafından gizlenmişti. Arabayı yaklaştırdığında, yolda isimlendirilmiş bir sokak tabelası olmadığını, sadece üçgen şeklinde üç noktadan oluşan koyu yeşil bir altıgen olduğunu fark etti:

∴

Matematiksel bir ispatta bu işaret "bu nedenle" anlamına gelirdi ama Sam bunun bir yol işaretinde ne anlama geldiğini bilmiyordu. Daha önce hiç böyle bir işaret görmemişti. Arabayı durdurdu, böylece yolun aşağısına bakabilecekti. Kesin bir kaybolma noktası yoktu. Yol görünüşte hiçbir yere çıkmıyordu. Alternatif olarak, yol bir yere de çıkabilirdi. Sonunda ölebilir ya da Beverly Hills'e gidebilirdi. (Gerçi nadiren bu kadar ikili oluyordu, değil mi? Sam çoğu zaman isimsiz bir yolun peşine düştüğünde, U dönüşü yapar ve sonra başladığı yere geri dönerdi). "Deneyelim mi?" Sam Salı günü sordu. Küçük köpek arka koltukta horluyor ve hiçbir fikir belirtmiyordu. Sam dönüş sinyalini yaktı.

VI



MARRIAGES

Sam'in avatarı Belediye Başkanı Mazer, Mapletown'a gelen yeni bir ziyaretçiyi karşılayan ilk kişiydi. Grunge döneminden kalma bir rock yıldızı gibi giyinmişti; yırtık kot pantolon, kırmızı ekose gömlek, Doc Martens ve Jiminy Cricket, Andy Griffith, Woody Guthrie gibi sade sözlü, halktan ikonları çağrıştırmaları amaçlanmıştı. Sam artık baston kullanmıyordu ama Belediye Başkanı Mazer'e bir baston vermişti - budaklı ahşap bir asa - ve Belediye Başkanı Mazer de Sam'in hafif topallamasına sahip olacak şekilde programlanmıştı. Samatar'da Sam'in gözlükleri (kalın, siyah çerçeveli) ve bıyığı (şivron şeklinde) vardı. Bıyığı önce Belediye Başkanı Mazer'in mi yoksa Sam'in mi bıraktığını kimse hatırlamıyordu.

"Hoş geldin dostum, ben Belediye Başkanı Mazer," diye kendini tanıttı Samatar. "Burada yeni olmalısınız. Her yerde olduğu gibi bizim de sorunlarımız var ama Mapletown'ı tanıdıktan sonra küçük ve güzel bir kasaba olduğunu göreceksiniz. Hayatım boyunca burada yaşadım, bilmem gerekir. Taşınmak zordur. İşte size başlamanız için beş bin Maplebucks. Size tavsiyem etrafta dolaşmanız. Büyülü Vadi'deki yapraklar yılın bu zamanı çok güzeldir. Alışveriş bölgemiz şimdilik küçük ama ihtiyacınız olan her şeyi orada bulabilirsiniz. Zanaatkar peynirlerimizi çok severim. Dolaşırken yeni komşularınızdan birkaçıyla selamlaşın. Trüf mantarı mevsimi, gözünüzü dört açın. Çok nadir bulunan gökkuşağı trüf mantarı, eğer elinize geçirmeyi başarabilerseniz yüksek bir fiyata satılıyor. Burada herkes gerçekten dost canlısı. Eğer karşılaşırsanız

herhangi bir sorun olursa, geri gelip beni görün. Beni her zaman Mapletown Belediye Binasında bulabilirsiniz."

2009 yılına gelindiğinde Başkan Mazer, *AdWeek'in* yeni milenyumun en tanınmış markalı karakterleri listesinde (Serta Counting *Sheep* ve Coca-Cola kutup ayıları arasında) yedinci sırada yer aldı. Başkan Mazer'in açıklaması şöyleydi: "Belediye Başkanı Mazer'i bu listeye ekleyip eklememe konusunda tartıştık. Oyun karakteri ve markalı karakter arasında bir geçiş *olan* küçük hipster kasabasının (Portland? Silver Lake? Park Slope? Mapletown hangi cehennemde?) küçük hipster belediye başkanı nihayetinde listeye girdi çünkü yaklaşık bir milyon Etsy ürününde yer aldı ve herkesin sahip olmak istediği belediye başkanı değil mi? Silahlar yasak; sosyalizm hüküm sürüyor; oyun korumayı ödüllendiriyor (yeniden dikmeden çok fazla akça ağaç kesmeyi deneyin); eşcinsel evlilik ABD'den çok önce M-kasabasında yasaldı. Mapletown muhtemelen annenizin oynadığı ilk MMORPG'dir ve bu büyük ölçüde Belediye Başkanı Mazer'in markalaşması sayesinde olmuştur. Arkadaş canlısı, havalı, Mapletown'da çanak çömlek satın alabileceğiniz en iyi yerleri ve oturma odanızda o keman yaprağı incir ağacını nasıl yetiştireceğinizi biliyor. Elbette, o da herkes gibi verilerinizin madenciliğini yapıyor, ama o iyi adamlardan biri, değil mi? Onu sevin ya da nefret edin, Belediye Başkanı Mazer'den daha ütöpik bir çevrimiçi Amerikalı vizyonuyla özdeşleşmiş çok az karakter ya da marka vardır."

Ama bu daha sonra olacaktı.

Açılışından iki ay sonra, çeyrek milyondan fazla kişi *Mapleworld'de* hesap açmıştı ve sunucular rutin olarak aşırı yükleniyordu. Site çöktüğünde, Samatar'ın bulunduğu bir ekran açılıyordu: *Görünüşe göre Mapletown'da hava kötü. Şemsiyelerinizi alın, çok yakında geri döneceğiz. Çok geçmeden hayranlar tarafından oluşturulan*

"Belediye Başkanı Mazer size Mapletown'da havanın kötü olduğunu söylediğinde..." grafikleri, bıkkınlık ve hayal kırıklığını ifade etmek için bir meme olarak internette yayıldı.

Sam, Sadie ve Marx, *Mapleworld* gibi "yumuşak" bir oyun için doğru zaman olup olmadığını tartışmışlardı. Anlaşıldığı üzere, 2001 sonbaharında *Mapleworld* tam da insanların arzuladığı şeydi. Kendi dünyalarından daha iyi yönetilen, daha nazik ve daha anlaşılır bir sanal dünya.

Mapleworld'ün lansmanının onuncu yıldönümünde Sam, "Sanal Dünyalarda Ütopya Olasılığı" başlıklı bir TED Konuşması yaptı.

"4 Aralık 2005'te Unfair Games'te yaşanan her şeye ve aksi yöndeki kanıtlara rağmen, bir avatar maskesinin ardında en kötü halimize bürünmemiz kaçınılmaz değildir. Benim inandığım şey, sanal dünyaların gerçek dünyadan daha iyi olabileceğidir," diyerek sözlerini tamamladı. Daha ahlaklı, daha adil, daha ilerici, daha empatik ve farklılıklara daha açık olabilirler. Ve eğer olabilirlerse, olmaları gerekmez mi?"

Yeni Yıl 2002'den kısa bir süre sonra Dov Sadie'yi iki haberle aradı: (1) sonunda boşanıyordu ve (2) Tiburon'da eski bir öğrencisiyle, Sadie'nin MIT'de birkaç sınıf gerisinde olan genç bir kadınla evleniyordu. "Gelmek ister misin bilmiyorum ama seni, Sammy'yi ve Marx'ı düğüne davet ediyorum," dedi Dov. "Biz konuşmadan davetiyeyi almanı istemedim. Bu orada olmanız benim için çok anlamlı olurdu."

Tiburon'a doğru yaklaşık dokuz saat süren yolculukta Sam, Sadie ve Marx sırayla araba kullandılar. Ortam kutlama havasında ve rahattı: *Mapleworld* başarılıydı ve Sadie ile Marx aşıktı ama bunu Sam'den hâlâ gizliyorlardı.

"Sana boşanacağını söylediğinde kızdın mı?" Sam sordu.

"Deli mi?" Sadie söyledi. "Onunla tekrar birlikte olmamı isteyeceğinden çok korkuyordum."

"O tam bir pislik," dedi Marx. Arka koltuktan, Sadie'nin elini sıkmak için ön koltuğa uzandı.

"Hey," dedi Sam. "Siz görüşüyorsunuz, değil mi?" Bunu gelişigüzel söylemişti, sanki Sam cevapla pek ilgilenmiyormuş gibiydi: *Hey, yemek için duralım mı? Ya da radyoyu açmamın bir sakıncası var mı?* O sırada arabayı kullanan oydu ve yola çıktıklarında yolu yarılamışlardı.

Tiburon, San Simeon'un beş mil güneyinde, Pasifik Sahil Otoyolu'nun yüksek kesiminde yer almaktadır.

Marx ve Sadie ofiste ketum davranıyorlardı ve Sam'in bildiğine inanmak için hiçbir sebepleri yoktu. Sadie birkaç ay boyunca Sam'e söylemek istemişti ama buna direnen Marx olmuştu. Marx, "Düşündüğünden daha ağırına gidecek," demişti.

"Bunu o kadar da kötü karşılayacağını sanmıyorum. Sam ve ben hiçbir zaman çıkmadık, sevgili olmadık ya da bunların hiçbirisi olmadı. Ve bugünlerde bizi arkadaştan çok iş arkadaşı olarak tanımlayabilirim. Sen onunla benden daha iyi arkadaşsın," dedi Sadie. "İnan bana, yalan söylemek daha kötü."

"Yalan söylemiyoruz. Sadece henüz ona söylemedik," dedi Marx.

"Öyleyse ona söyleyelim."

"Belki de Dov gibi davranmalıyız. Ona düğün için bir davetiye gönderelim," dedi Marx.

"Aslında önce Dov söyledi," dedi Sadie gülümseyerek. "Ve sen ve ben evlenmiyoruz."

"Neden olmasın?"

"Belki de evliliğe inanmıyorumdur," dedi Sadie.

"İnanmak diye bir şey yok Sadie. Tanrı ya da Noel Baba gibi değil.

Ya da Lee Harvey Oswald'ın tek başına hareket edip etmediği. Bu bir kağıt parçasıyla yapılan sivil bir tören. Bu bir parti, arkadaşlarınızla-"

"Söylemeyi reddettiğin arkadaşlarımız." "Sadece Sam."

"Ve Sam'i tanıyan herkes. Ve bu neredeyse tanıdığımız herkes. Sam'e söylemektense benimle evlenmeyi mi tercih ediyorsun? Seni doğru anlıyor muyum?"

Marx, "Sorunların birbiriyle tamamen bağlantılı olduğunu düşünüyorum," dedi.

Konuşma, her iki ayda bir itaatkâr bir şekilde tekrarladıkları eylemsizlikten ibaretti. Sadie, bir gün

Her şey Marx'ın karakterine uymuyordu. Bir insan olarak son derece şeffaftı. Dürüst biriydi. Sevdiği şeyleri severdi ve bu şeylerin ne olduğunu gizlemezdi. Ve sonunda, Marx'ın ataletini Sam'e olan naif de olsa dokunaklı bağlılığına bağladı. Sam'in gerçekte kim olduğunu görmeden önce kendisi de böyle bir bağlılık hissetmişti.

Dov'un düğünü sırasında neredeyse bir yıldır birlikteydiler. Marx hâlâ Zoe ile paylaştığı bungalovda kalıyordu ama fiilen Clownerina'ya taşınmıştı. Sadie ve Marx birlikte bir ev almayı bile düşünüyorlardı.

"Birbirinizle görüşüyorsanız sorun yok," dedi Sam. "İkinizin de endişelendiği şey buysa aklımı kaçırarak değilim. Bu arabayı otoyoldan Pasifik'e doğru sürmeyeceğim." Şaka olsun diye arabanın yönünü biraz değiştirdi. "Ama bilmek isterim. Yani, bu çok açık. İkinizi de tanıyorum, o yüzden belli. Ve dürüst olmak gerekirse bana söylememiş olmanız oldukça aşağılayıcı."

"Birbirimizle görüşüyoruz," dedi Sadie.

"Onu seviyorum," diye ekledi Marx. "Seni seviyorum," dedi Sadie'ye. "Ben de seni seviyorum," dedi Sadie.

Sam başını salladı. "Güzel. Ben de öyle düşünmüştüm. Mazel. Hearst Şatosu'nu görmek ister misiniz? Oradan geçmek üzereyiz ve ben hiç gitmedim."

Sam, Kaliforniya'daki en tuhaf, en görkemli zevk kubbesi olan La Cuesta Encantada'yı gezerken sessizdi, tuhaf, en görkemli zevk kubbelerinin ülkesi. Sadie kendini Sam'in ruh haline göre davranmamak, onun için çok fazla şey hissetmemek konusunda eğitmişti ama yine de onun tedirginliğini hissedebiliyordu.

Tur bittiğinde Sadie, Marx'a Sam'le yalnız konuşmak istediğini söyledi ve Pasifik'e bakan yarım ay şeklindeki verandaya çıktılar. Saat ikiydi.

ve suya yansıyan güneş kör ediciydi. Güneş gözlüğü takmış olsa bile Sadie'nin Sam'i görmesi zordu.

"Dokuz yaşındayken buranın çok güzel olduğunu düşünürdüm, ama şimdi çok saçma geliyor," dedi Sadie, esas olarak sessizliği doldurmak için.

"Neden mi? Hearst'ün parası vardı, bu yüzden kendine tam istediği gibi bir dünya inşa etti. Zebralar, yüzme havuzları, begonviller ve piknikler vardı ve hiç kimse ölmedi. Bizim yaptığımızdan ne farkı var?"

"İyi misin?" diye sordu. "Neden olmayayım ki?" dedi Sam.

"Bilmiyorum," dedi.

"Seni bir zamanlar sevmiş olabilirim," dedi Sam. "Ve sana her zaman kendi tarzımda değer vereceğim, ama birlikte *çalışamayız*. Bunu yıllardır biliyorum."

"Evet," diye kabul etti.

"Sen ve ben bir çift olacak olsaydık, ikimizden biri şimdiye kadar bu konuda bir şeyler yapardı, sence de öyle değil mi?"

"Evet."

Sam, "En yakın iki meslektaşınızın böyle bir sırrı saklaması çok garip," dedi. "İkinizin de benim bu kadar önemseyeceğimi düşünmeniz çok küstahça."

"Sanırım," dedi Sadie, "Marx bunu kötü karşılayacağınızdan korktu. Başta ciddi olup olmadığını bilmiyorduk, bu yüzden eğer ciddi değilse seni üzmemek istemedik."

"Ama şimdi *ciddi* olduğunu biliyorsun?"

""Ciddi' deyince kulağa bir hastalık gibi geliyor." "

'Ciddi' senin kelimendi."

"Senin ses tonun o zaman."

"Ama şimdi ciddi olduğunu biliyorsun?" Sam tekrarladı. "Evet, artık biliyoruz."

Sadie Sam'i inceledi. Orada durdukları süre içinde güneş açığı deęiřtirmişti ve onu tekrar görebiliyordu. Yirmi yedi yaşındaydı ve bıyıkları vardı, ama ne zaman onu hastanedeki çocuk olarak düşünmeye izin verse, kalbi onun için yumuşamaktan kendini alamıyordu. Adamdan hoşlanmamak kolaydı; adamın yüzeyinin hemen altında var olan küçük çocuktan hoşlanmamak daha zordu. Konuşurlarken sesi soğuk ve ilgisiz olsa da, kaşları hafifçe çatılmıştı. Ağzı, sanki acı bir ilaç içmesi istenmiş ama şikâyet etmemeye kararlıymış gibi kararlı bir şekilde kurulmuştu. Yüz ifadesi ona yakın zamanda ameliyat olduğı bir zamanı hatırlattı ve henüz onun hastane odasına geldiğini fark etmemişti. Belli ki çok acı çekiyordu; gözleri kırpılmıyordu, çenesi gevşemiřti, hafifçe nefes alıyordu ve vahři görünüyordu. Bir an için arkadaşını tanıyamadı. Tanıdığı yüz, Sam olduğunu düşündüğü yüz, hiçbir yerde yoktu. Sonra onu gördü, gülümsedi ve sanki bir maske takmış gibi yeniden Sam oldu. "Buradasın!" demiřti.

"Söylemeliyim ki," dedi Sam, "senden hoşlanmasına řaşırmadım. Sana karşı hep bir řeyler hissetti. *Ichigo'yu* yaptığımız ilk yaz bana bunu sormuştu. Ona senin asla onun gibi birinden hoşlanmayacağını söyledim. Belki de yanıldığım için řaşırmışımdır."

"Neden ondan hoşlanmayayım ki?" Bu soruyu sormaması gerektiğini biliyordu.

"Çünkü sıkıcı biri." Sam omuz silkti, sanki Marx'ın sıradanlığı tartışılmaz bir gerçekmiş gibi. "Bu yüzden sürekli yeni biriyle çıkıyor. İnsanlardan sıkılıyor ama bu onlarla ilgili değıl, sıkıcı *olduğı* için."

"Sen inanılmaz bir pislisin," dedi Sadie. "Marx seni seviyor. Hiç nazik olamaz mısın?"

"Bir gerçeęi ifade etmek zalimlik deęildir."

"Bu bir gerek deęil. Ve bazen bir gerçeęi ifade etmek zalimliktir."

"Harvard'da Heroes for Zeroes dersini aldığımızda, *İlyada'nın* en sevdiği bölümü neydi biliyor musunuz?"

Sadie artan öfkesini bastırmaya alışarak, "Bu daha önce konuştuğumuz bir şey deęil," dedi.

"Sonu inanılmaz sıkıcı. 'Böylece *falan filan* Hektor'u gömdüler *falan filan* atların terbiyecisi *falan filan*. Hektor sıkıcıdır. O Aşıl deęil. Marx da Hektor gibi sıkıcı, o yüzden bu boku yedi."

Marx verandaya geldi. "Herkes ne hakkında konuşuyor?"

"*İlyada'nın* sonu."

"En iyi kısmı bu," dedi Marx.

"Neden en iyi kısmı bu?" diye sordu

Sadie.

"ünkü mükemmel," dedi Marx. " 'At terbiyecisi' dürüst bir meslektir. Bu dizeler, hayatınızın bir anlamı olması için tanrı ya da kral olmanız gerekmedięi anlamına geliyor."

"Hector biziz," dedi Sadie.

"Hector biziz," diye tekrarladı

Marx.

"Hector *Marx'tır*," dedi Sam. "Sıkıcı," diye öksürdü. "Marx'ın kartvizitlerine 'At Terbiyecisi' yazmalıyız."

Geceyi San Simeon yakınlarında geçirmeye ve yolun geri kalanını sabah arabayla gitmeye karar verdiler. Karşılarına ıkan ilk otele yerleřtiler; otel eski ve klimasızdı. Orta Kaliforniya sahili için alışılmadık derecede ılık bir geceydi ve pencereler açık olsa bile odalar havasız ve bayattı.

Sabah Sam arabaya indiğinde siyah kıvırcık saçlarını kazıtmış ve küt kestirmişti. "Ne oldu?" Marx sordu. Sam'in kırpılmış kafasını okşadı.

"Sıcak bastı," dedi Sam.

"İyi görünüyor," dedi Marx. "Öyle değil mi?"

Sadie bunun içinde muhtemelen kendisi için bir mesaj olduğunu biliyordu ama bunu çözmeye zahmet edemiyordu. Bu şekilde düşünmek kendini egomanyak ve cimri hissetmesine neden oluyordu ama Sam'in her zaman oynadığı bir oyun yok muydu? Her zaman çözmesi gereken bir labirent yok muydu? Çok yorucu bir insandı. "Elbette," dedi. "Yola çıkmalıyız."

"Estetik bir seçim değildi," dedi Sam. Neredeyse utanmış görünüyordu. "Gerçekten çok ateşliydim."

"Evet," dedi Sadie. "Bizim odamız da sıcaktı, gerçi ikimiz de başladığımız saçlarla uyandık."

Sadie, Sam'in yaptığı her şeyin estetik bir seçim olduğunu düşünüyordu. Kaliforniya'ya taşındıktan kısa bir süre sonra, Samson Masur olan adını yasal olarak Sam Mazer olarak değiştirmişti. Sadie'ye yaptığı açıklama şöyleydi: Masur ismi onun için hiçbir zaman fazla bir anlam ifade etmemişti ve Mazer kulağa daha çok Dünyaların Usta İnşaatçısı'nın ismi gibi geliyordu. Son bir yıl içinde, Madonna ya da Prens gibi kendisine sadece Mazer diye hitap etmelerini istemeye başlamıştı. Sam, Sadie'ye "Bana özel hayatınızda Sam diyebilirsiniz," demişti, "ama toplum içinde Mazer demeyi tercih ederim. Artık benim adım bu."

Mazer, *Mapleworld* lansmanını kapsamlı bir şekilde tanıtmıştı. Bir şovmen olmayı seviyordu; hayran kitlesine oyunların durumu hakkında nutuk atmayı seviyordu. Ve artık kronik ağrıları olmadığı için bunları yapmakta *Ichigo*'yu tanıttığı zamankinden çok daha iyiydi. Ancak, tanıtım programı uzadıkça, Sam görünüşünü Belediye Başkanı Mazer'inkinden uzaklaştırmaya başlamıştı. Üzerinde MAZER yazılı bir cep yaması ve altında beyaz bir atlet bulunan kot tulumlar giymeye başladı. Sık sık asker yeşili bir Breton şapkası takardı. Yıllarca sakatlığını gizlemeye çalışmıştı; artık asla

bastonsuz fotoğraflandı. Bastonu bir şeyleri işaret etmek, kalabalığı temizlemek ve gerektiğinde büyük jestler yapmak için kullanıyordu. Yakın zamanda diş teli takmış ve kontakt lens kullanmaya başlamıştı. Hayatında ilk kez ağırlık çalışıyordu ve bir güreşçi gibi kasları kalınlaşmıştı. Sağ üst koluna bir dövme yaptırdı: umma (hangul dilinde; Korece *anne* demek), yanında da Ms. Pac-Man'ın yuvarlak sarı kafası ve pembe yayı. Sam'in yarattığı Mazer karakteri, oyuncular için neredeyse avatarı Mayor Mazer kadar ikonik hale gelecekti. Ancak 2002 yılındaki Mazer, 1997 yılındaki Sam'e hiç benzemiyordu.

Ve şimdi saçları da gitmişti. Arabayı Sadie kullanıyordu, Marx yolcu koltuğunda uyuyordu ve Sam de arka koltuktaydı. Bir an için dikiz aynasından Sam'e baktı. Onunla ilk karşılaştığında gözlüklerini, yüzünü, saçlarını çizmek için gereken daireleri hayal etmişti. İtiraf etmek zorundaydı; saçlarının dairelerini özleyecekti. Bir an için göz göze geldiler ve sonra gözlerini kaçırdı. Bir saniye sonra Breton şapkasını taktı.

-

Sadie ve Marx'ın kişisel ilişkileri açığa çıktıktan sonra, Sadie ve Sam'in iş ilişkileri daha da kötüleşti. Belki de bu beklenen bir şeydi. Çatışmalar her zaman olduğu gibiydi ama birbirlerine karşı daha az medeni olmaya başladılar.

Sadie'nin *Mapleworld* üzerinde çalışmaya ya da onu tanıtmaya pek niyeti yoktu. Unfair'in "yüzü" olmaya hiç niyeti yoktu ve bu görevleri Sam'e devretmekten de mutluydu. Yapmak istediği şey, yeni bir Mapleworld üzerinde çalışmaya geri dönmekti.

Both Sides ve Mapleworld'ü geride bırakacak bir oyun, ve *Ichigo*'nun dikiz aynasında.

Sam ise *Mapleworld'ü* inşa etme sürecinden keyif alıyordu ve başka bir *Ichigo* üzerinde çalışmak istiyordu. "Şu anda üzerimizde çok fazla göz var, Sadie. Elimizdeki kaynaklarla neler yapabileceğimizi bir düşünsene. Yeni bir *Ichigo* yapmak için mükemmel bir zaman."

"Kırk yaşına kadar *Ichigo* olmak istemiyorum Sam. Ben senin gibi değilim. Aynı şeyleri tekrar tekrar yapmaktan zevk almıyorum."

"Neden her zaman başarılarımızı bir kenara atmak istiyorsunuz? Bir şeyin ilginç çekmesi için neden *yeni* olması gerekiyor? Bu neredeyse patolojik bir durum."

"Daha önce yaptıklarımızdan başka bir şey yapmaktan neden bu kadar korkuyorsunuz?"

Ve böyle devam etti.

Sadie'nin yapmak istediği oyun *Master of the Revels* idi. *Master of the Revels*, Elizabeth dönemi Londra'sının tiyatro dünyasında geçen ve Christopher Marlowe cinayetini çözmeye odaklanan bir simülasyondur. Sadie, Marx'ın tiyatro hakkında hiç iyi oyun olmadığına dair yaptığı bir yorumdan ilham almıştı.

Sadie'nin anlattığı andan itibaren Sam *Master of the Revels'den* nefret etti. Gösterişli olduğunu ve geniş kitleler tarafından benimsenmesinin mümkün olmadığını düşünüyordu.

Yine de Sadie, *Revellerin Efendisi'nin* bir sonraki maçları olmalı.

"Ciddi olamazsın, Sadie. İnsanlar Shakespeare'den nefret eder. İnsanlar tarihten nefret eder. Ve senin önerdiğin dünya çok karanlık. Neyi kanıtlamaya çalışıyorsun ki?"

"*Mapleworld* gibi sakız yapmak istemiyorum sonsuza dek."

"*Mapleworld* sakız değil. Ama sanki *Both Sides*'ta yaşadığımız deneyimleri almışsınız ve en kötü kısımlarını tekrarlamak istiyorsunuz," dedi Sam. "Bu çok sapıkça."

"Bunu söylemek çok boktan bir şey," dedi Sadie. "Yaptığımız her şeyin amacı mümkün olduğunca geniş bir kitleye ulaşmak mı? Bir şey yapmamızın tek nedeni bu mu? Bilmek isterim."

"Eğer bunun için milyonlarca dolar harcayacaksak öyle. Sonlu hayatlarımızın sınırlı zamanından bahsetmiyorum bile." "Her oyun *Mapleworld* olmak zorunda değil Sam. Her oyun

oyun herkese hitap etmelidir."

"Seninle bu tartışmayı yapmaktan çok sıkıldım."

"Ben de seninle tartışmaktan sıkıldım."

"Gösterişçisin, Sadie." "Sen bir pezevenksin."

Bu noktada, konuşmaları ikinci katta çalışan herkes tarafından duyulabiliyordu.

"Eğer bunun üzerinde çalışacaksan," dedi Sam, "tek başına çalışabilirsin."

"Peki. Söyleyeceğim o zaman. Bunu söylemen için *dua* ediyordum." "Bunun üzerinde tek başına çalışamazsın! Hala imzalamam gerekiyor.

bir yapımcı olarak," dedi Sam. Unfair'i kurduklarında Sam, Sadie ve Marx yaptıkları her oyunun en az ikisi tarafından onaylanması gerektiği konusunda anlaşmışlardı. "Tek taraflı olarak üzerinde çalışmaya karar veremezsiniz."

"Marx beni destekleyecektir."

"Eminim destekleyecektir."

"Beni destekleyecek çünkü bu harika bir oyun olabilir Sam." "Destekleyecek geri sen Çünkü o alır senin yan içinde

Her şeyi. Çünkü seni *beceriyor*."

"Ofisimden defol."

"Hayır," dedi Sam.

Sadie, Sam'i fiziksel olarak kapıdan dışarı itti.

"DEFOL!"

"Hayır, gidip At Terbiyecisi'ni görelim," dedi Sam, "ve bu işi kesin olarak çözelim."

Sadie Sam'i iterek geçti ve ikisi birlikte Marx'ın ofisine girdiler.

"I varsaymak O söyledi sen onu fikir," Sam dedi.

"Şenliklerin Masturbatörü."

"Canın cehenneme," dedi Sadie. "Evet," dedi Marx.

"Bence berbat bir şey," dedi Sam. *"EmilyBlaster'ın"* milyonlarca dolarlık bir versiyonu gibi."

"Bu benim değil de başkasının fikri olsaydı," dedi Sadie, "bu konuda daha saygılı konuşurdunuz."

"Onunla birlikte çalışmayı reddediyorum. Bence bu oyunu hiç yapmamalıyız," dedi Sam, Marx'a. "Bunun için harcadığımız her kuruşu kaybedeceğiz. Ama eşitliği bozan sizsiniz, yani... Tam olarak objektif olduğunuz söylenemez."

"Bence bu iyi bir fikir," dedi Marx.

"Sürpriz, sürpriz," dedi Sam.

Sam, Marx'ın ofisinden çıktı. Kendi ofisine girdi ve kapıyı çarptı.

"Karar verildi," dedi Sadie. Yüzü kızarmıştı. "Eğer kabul edersen, bir sonraki oyunum *Master of the Revels* olacak ve bunu Sam olmadan yapacağım." Sadie kendi kendine başını salladı. "Onunla işim bitti."

O da Marx'ın ofisinden ayrıldı ve kendi ofisine döndü.

Marx bir an için hangisini takip edeceğini düşündü. Sağa döndü ve Sam'in evine doğru gitti. Kapıyı çaldı.

"Bunun hakkında konuşmak ister misin?" Marx sordu.

"Sen kedi körüsün," dedi Sam. "İşte bu yüzden 1996'da sana Sadie'yle çıkmaman gerektiğini söylemişim. Bu

güç dengesini ya da her neyse onu bozar."

"Buna tenezzül etmeyeceğim," dedi Marx. "Çocukça ve aşağılayıcı davranıyorsun Sam. Adaletsizlik benim de şirketim. Yapmaya değer olduğunu düşünmeseydim bunu yapmamız gerektiğini söylemezdim. *Master of the Revels*, Sadie bana ilk anlattığından beri ilgimi çekiyor. Elizabeth dönemi tiyatro dünyası. Christopher Marlowe'un öldürülmesi. Bence bunlar ilginç detaylar ve ortaya ilginç bir dünya çıkabilir. Bir game jam'de iki liseli çocuk Sadie'nin tarif ettiği oyunun demosuyla gelse bile beni cezbederdi. Ve dürüst olmak gerekirse, her zaman tiyatro hakkında bir oyun yapmak istemişimdir."

Sam başını salladı ve içini çekti. "Marx, Sadie'yi biraz tanıdığımı düşünmüyor musun? *Master of the Revels* onun en kötü içgüdüleri. Ona *EmilyBlaster* gibi olduğunu söyledim ama dürüst olmak gerekirse, bu bir *Çözüm*."

Marx, "İkimiz de *Solution*'ı seviyorduk," dedi.

"*Çözüm* bir üniversite öğrencisi için harika. Fikir sınıf arkadaşlarınızı kızdırmaksa ve paraya mal olmuyorsa *çözüm* harikadır."

Marx, Sam'in ne demek istediğini düşündü.

"Sanmıyorum ki *Çözüm*."

"Sadie *karanlık* ve *entelektüel* bir şeyler yapmak istiyor ki insanlar onu ciddiye alsın. Dov gibi insanları etkilemeye çalışıyor. *Both Sides*'a kötü eleştiriler yazan insanları geri kazanmaya çalışıyor. Sadie'nin en iyi renkleri onun karanlığı değil."

"Bilemiyorum Sam. Bence onun tüm renkleri keşfedilmeye değer. Profesyonel olarak konuşursak. Ve bu oyun harika olabilir. Sadie'nin bunu ilk tarif ettiğinde nasıl baktığını bir görseydin. Çok heyecanlıydı."

Sam Marx'a baktı ve bir an için ondan nefret etti: *Herkesi elde edebilecek olan sen, neden Sadie Green'i seçmek zorundaydın?*

Sam onları yatakta, Clownerina'da hayal edebiliyordu. Sadie uyanır, dönüp Marx'a bakar ve "*Aklıma bir fikir geldi*" der. Ve Marx'a "*Master of the Revels*" fikrini anlatır; elleri heyecanlandığında yaptığı gibi havada uçuşur, sözcükleri hızlı hızlı telaffuz eder. Yataktan kalkıyor ve odanın içinde volta atmak zorunda kalıyor, çünkü Sadie'nin aklına harika bir fikir geldiğinde yerinde duramıyor. Sam, Sadie'nin fikirlerinden birini ilk öğrenen kişi olmadığı bir zamanı hatırlayamıyordu.

"Biliyor musun? Sorun değil Marx," dedi Sam. "Ne yaptığı umurumda değil."

-

O gece Sadie'nin dairesindeki yatağında Marx, Sadie'ye Sam'in yokluğunda *Revellerin Efendisi* olmak istediğinden emin olup olmadığını sordu.

"Benim yetenekli olmadığımı mı söylüyorsun?" Sadie kavgaya hazırды.

Marx, "Hayır, elbette değil," dedi.

"Çünkü biz birlikte oyun yapmaya başlamadan çok önce, onsuz da oyun yapıyordum."

"Bunu biliyorum," dedi Marx. "Bence oyunlar"-kelimelerini dikkatle seçti-"ikiniz birlikte çalıştığınızda farklı bir enerjiye sahip oluyor."

"Neredeyse hiç konuşmuyoruz," dedi Sadie. "Konuştuğumuz zaman da, senin ve Unfair'deki diğer herkesin açıkça duyabileceği gibi, pek yaratıcı olamıyoruz ve bir süredir işler bizim için iyi gitmiyor. Birlikte nasıl çalışabileceğimizi anlamıyorum. O *Şenliklerin Efendisi* fikrinden nefret ediyor, ben ise bu fikre bayılıyorum,

ve bence bunun üzerinde çalışırsak birbirimizi gerçekten öldüreceğiz. Sonсуza kadar ayrılacağımızı sanmıyorum. Ama birbirimizden tekrar hoşlanabilmemiz için biraz ayrı kalmamız gerektiğini düşünüyorum.

"Belki de bu ondan çok benimle ilgili. Ama kendi başıma bir şeyler yapmak *istiyorum*. Tamamen bana ait bir şey. İyi ya da kötü, kimsenin Sam'e atfedemeyeceği bir şey."

"Bunu anlıyorum ve sizi destekliyorum. *Şenliklerin Efendisi*, Sadie Green'in bir oyunu. Bilinmesine izin verin! Ama merak ettiğim bir şey var. Bunca zamandır buradayım ve Sam'le aranızda ne olduğunu hiç anlamadım. İkiniz o kadar yakındınız ki Zoe bir keresinde bana, sana bir şey yaptırmak istediğimde tek yapmam gerekenin Sam için olduğunu söylemek olduğunu söylemişti, ya da tam tersi."

"Bu tek bir şey değil," dedi Sadie. "Uzun süre tek bir şey olduğunu düşündüm... Ama her şeymiş."

"Ama bir şey var mı?" Marx ısrar etti.

"Bu kulağa çılgınca gelecek. Sam'e söylediğimde çılgınca gelmişti. Ulysses için Dov'a gittiğimiz zamanı hatırlıyor musun? Sam, Dov'un benim öğretmenim ve sevgilim olduğunu bilmediğini iddia etmişti ve ben onun her ikisini de bildiğini öğrendim."

"Nasıl?"

"Dov ikinizin oynadığı CD-ROM'u imzalamıştı." Sadie masasına gitti ve CD-ROM'u çıkardı,

ve o gösterdi o için Marx. Marx okuyun ve Yazıt. "Tanrım, Dov en kötüsüydü," dedi.

"Biliyorum."

"Açıkla bana. Sam'in bunu biliyor olması neyi değiştirir?"

"Demek ki *Ichigo*'yu daha çok önemsiyor. benim iyiliğimden daha çok önemsiyordu. Uzun yıllar boyunca, ben

Tersine, oyunlarımızı seviyordum ama Sam'i daha çok önemsiyordum. Ve benim için bu ihanet, Sam'in oyunları ve kendisini her şeye tercih ettiğini hissettiğim diğer tüm zamanların simgesi haline geldi."

"Ama o Sam," dedi Marx. "İkiniz o kadar da farklı değilsiniz. İkiniz de işinize takıntılısınız."

"Ben farklıyım. Kaliforniya'ya *onun için* taşındım. Başka nedenler de olduğunu biliyorum ama ikimiz de aslında onun için Kaliforniya'ya taşındık."

"Fosilleri deşmek istemem ama Sam kısmen senin için Kaliforniya'ya taşındığına inanıyordu. Senin için endişeleniyordu. Dov'la olan ilişkin hakkında..."

"Biz bundan hiç bahsetmedik," dedi Sadie. "Bunun nasıl doğru olabileceğini bile anlamıyorum."

"Ama o ve ben yaptık," dedi Marx.

"Sık sık." Sadie başını salladı.

"Ya Sadie? Çok önemli olduğundan değil ama Sam'in *Ölü Deniz* CD-ROM'unu görmüş olabileceğinden emin değilim. O öğleden sonrayı çok net hatırlıyorum. Sen yatak odasında uyuyordun ve Sam de *Ichigo* için grafiksel referanslar aramak üzere elimizdeki tüm oyunları gözden geçiriyordu ve elindeki yığını bitirmişti, ben de senin oyunlarını almak için kitaplığına gittim. Eminim ki kalkıp *Ölü Deniz'i* arabaya koyacak kişi ben olurum çünkü Sam'in ayağı için hep endişeleniyordum ve kalkıp tekrar oturmak benim için daha kolay olurdu. CD'ye bakmadığımı biliyorum, Sam'in de bakmaya vakti olmazdı."

Marx bunun doğru olmasını isterdi ama Sadie onun yanıldığını biliyordu.

"Sadece bu olmadığını biliyorum..." Marx devam etti.

"Öyle değil. *Ichigo II* ve Sam her zaman övgü alıyor ve belki de daha önce de söylediğim gibi, Sam bile değil. Ben sadece

Kendime ait bir şeyim var ve onunla pazarlık yapmak istemiyorum. Ben sadece 26 yaşındayım, Marx. Hayatımın geri kalanında yaptığım her küçük şeyde onunla çalışmak zorunda değilim."

Telefon çaldı ve Marx açtı. Arayan emlakçılarıydı. Sadie'nin Clownerina'daki kira kontratı bitmek üzereydi ve Venice'te, Abbot Kinney'nin doğusunda, grimsi morumsu, hava koşullarından yıpranmış, fıçı tahtası kaplamalı, iki katlı bir ev için teklif vermişlerdi. Ev, Los Angeles'taki çoğu şey gibi 1920'lerde inşa edilmişti ve tehlikeli, tırabzansız bir merdiveni, her yerde Fransız kapıları, geniş tahta zeminleri ve kiliseye benzeyen A çerçeveli bir oturma odası vardı. (Aslında ev, Aydınlanma ve Nirvana'ya giden yolda Güney Kaliforniya'dan geçen birçok tarikattan biri tarafından kısa bir süre işgal edilmişti). Ev çekici ama yaşanabilir bir çürüme halindeydi. Otuz metre boyundaki bir begonvil, ön taraftaki palmye ağacını boğma aşamasındaydı; araziye çevreleyen çit yer yer 45 derecelik bir açı yapıyordu; çatının er ya da geç onarıma ihtiyacı olacaktı. İlan "Boho Rüyası" diyordu -Boho, "yapmak üzere olduğunuz iş için aşırı pahalı" anlamına geliyordu. Marx emlakçıyla konuştu ve sonra ağzını kapatıp Sadie'ye döndü.

Marx, "Teklifimizi sunmaya istekli olup olmadığımızı bilmek istiyor," dedi.

Marx'la birlikte ev bakmaya başladıklarından beri birkaç evi ellerinden kaçırmışlardı. Kaliforniya'da emlak işleri hızlı ilerliyordu. Sadie kendini hayal kırıklığına alıştırmıştı ve artık hiçbir eve bağlanmıyordu. "Bu harika bir ev," dedi Sadie. "Ama sanırım başka evler de olacak. Bu size bağlı."

"Bu evi sevdim," dedi Marx. "Sanırım burası bizim evimiz olabilir."

"Hadi yapalım o zaman," dedi Sadie. "Biraz yukarı çıkacağız ve ne olacağını göreceğiz."

Birkaç gün sonra teklifleri kabul edildi.

İki ay sonra, çadır kurma, kilit değiştirme ve bitmek bilmeyen evrak imzalama işlemlerinden sonra taşındılar.

"Seni eşikten geçireyim mi?" Marx sordu. "Evli değiliz, o yüzden sanırım kendi başıma yürüyebilirim. kendi iki ayağıyla," dedi Sadie.

Kapının kilidini açtı ve küçük arka bahçeye doğru yürüdüler. Sonbahardı ve üç meyve ağacından ikisi mevsimindeydi: bir Fuyu hurma ağacı ve bir guava ağacı.

"Sadie, bunu görüyor musun? Bu bir Trabzon hurması ağacı! Bu benim en sevdiğim meyve." Marx ağaçtan tombul bir portakal hurması kopardı ve artık termitsiz olan ahşap güverteye oturup suyunu çenesinden aşağı akıtarak yedi. "Şansımıza inanabiliyor musun?" dedi Marx. "En sevdiğim meyvenin olduğu bir ağacı olan bir ev satın aldık."

Sam, Marx'ın tanıdığı en şanslı insan olduğunu söylerdi; sevgililer, iş, görünüş ve hayat konusunda şanslıydı. Ama Sadie Marx'ı tanıdıkça, Sam'in Marx'ın talihinin doğasını tam olarak anlamadığını düşünmeye başladı. Marx şanslıydı çünkü her şeyi tesadüfi bir lütfmuş gibi görüyordu. Bunu bilmek imkânsızdı; hurma onun en sevdiği meyve miydi, yoksa arka bahçesinde yetiştiği için mi şimdi en sevdiği meyve olmuştu? Daha önce hiç hurmadan bahsetmemişti. *Tanrım, diye düşündü, onu sevmek çok kolay.* "Bunu yıkaman gerekmiyor mu?" Sadie sordu.

"Bu bizim ağacımız. Ona benim pis ellerimden başka kimse dokunmadı," dedi Marx.

"Peki ya kuşlar?"

"Kuřlardan korkmuyorum, Sadie. Ama bunlardan bir tane almalısın." Marx ayađa kalktı ve bir tane kendisi için, bir tane de Sadie için meyve topladı. Evin kenarındaki hortuma doğru yürüdü ve hurmayı duruladı. Meyveyi ona uzattı. "Ye bakalım aşkım. Fuyus sadece iki yılda bir ürün verir."

Sadie meyveden bir ısırık aldı. Hafif tatlıydı, eti şeftali ile kavun arasında bir yerdeydi. Belki onun da en sevdiği meyve buydu?

Bir zamanlar, *Mapleworld*'ün ötesindeki büyük simülasyonda, San Francisco Belediye Başkanı, Belediye Binası'na eşcinsel çiftlere evlilik ruhsatı vermesi talimatını verdi. Sevgililer Günü'nden birkaç gün önceydi ve Simon ile Ant, *Counterpart High*'ın post prodüksiyonunun derinliklerindeydi: *Junior Year*'ın post prodüksiyonuna dalmışlardı. Her ikisi de bunun ilginç bir siyasi gelişme olduğu konusunda hemfikir olsalar da, kişisel olarak kendilerini ilgilendiren evlilik konusunu hiç tartışmamışlardı. Evlenmeye meyilli olsalardı, işten izin almaları için daha az uygun bir zaman olamazdı. *CPH3* çok uzun süredir test ediliyordu ve o kadar çok yeni unsur eklemişlerdi ki oyun olağanüstü derecede hatalıydı. Oyunun zamanında teslim edilmesini sağlamak için düzenli olarak günde on sekiz saat çalışıyorlardı.

"Sence gitmeli miyiz?" Simon sordu. Saat sabahın dördüydü ve Ant onları duş almaları, kıyafetlerini değiştirmeleri ve belki de bir iki saat uyumaları için dairelerine geri götürüyordu.

"Nereye gideceksin?" Ant esnedi. "San Francisco'ya," dedi Simon. "Ne amaçla?"

"Evlenmek için," dedi Simon.

"Evlenmek istediğini bilmiyordum."

"Daha önce bu bir seçenek değildi," dedi Simon. "Bir seçenek olana kadar bir şeyi istediğinizi bilemezsiniz."

Ant, "Bence başka bir şey yapmayı düşünmeden önce maçı bitirmeliyiz," dedi.

"Haklısın. Tabii ki haklısın."

Sabah 8'de Unfair'e giden sıkışık yoldaydılar.

"Kendimi Torschlusspanik hissediyorum," dedi Simon. Ant biraz daha uyumaya çalışırken arabayı o kullanıyordu.

Ant gözlerini açmadan, "Hayır," dedi. "Sadece iki saat uyumuşken bana Almanca fırlatamazsın."

"Evlilik ruhsatı vermeyi bırakmaları kim bilir ne kadar sürer?" Simon dedi ki. "Biz bir solucan deliği balosu fantezisi yapmakla meşgulken, gerçek dünyada evlenme şansımızı tamamen heba etmiş olabiliriz."

"Uyuyorum, Simon."

"Tamam. Git uyu."

İki dakika sonra Ant tek gözünü açtı. "Gerçekten bu kadar geleneksel olduğunu bilmiyordum. Bir dahaki sefere beyaz bir çit isteyeceksin."

"Eğer Santa Monica ya da Culver'da bir evi kastediyorsanız, kulağa doğru geliyor. Batı Hollywood'a gidip gelmekten çok yorulduğum."

Ve gece 3'te Ant onları tekrar eve bıraktı.

"Sanırım San Francisco'ya gitmek istiyorum," diye itiraf etti Simon, sesi tüm bu duruma sinirlenmiş gibi çıkıyordu.

"Benimle gelir misin Anthony Ruiz?"

Altı yıl önce, birinci sınıf öğrencisiyken bir karakter canlandırma dersinde tanışmışlardı. Başlangıçta Ant onu çekici bulmamış, kaslı bir cin gibi göründüğünü, kendi tipi olmadığını düşünmüştü. Görünüşünden daha da kötüsü, Simon iğrenç biriydi. Profesörlerini düzeltirdi, Amerikan animasyonundan nefret ederdi, uzun Almanca sözcükleri ağzından düşürmez ve anlaşılabilir filmlere göndermeler yapardı, yaprak üfleyici gibi bir kahkahası vardı.

Sınıftan yaklaşık iki hafta sonra Simon ilk yirmi saniyelik animasyon projesini sundu. "Karınca", bir karıncanın üzerinde büyüteç tutan itici bir çocukla başlıyordu. Kamera, deri ceket giyen, gözlerini deviren, proto-hipster karıncaya yakınlaşıyor. Karınca, varoluş hakkındaki son düşüncelerini detaylandıran alaycı bir monolog sunar ve ardından muhteşem bir şekilde yanar. Sınıftaki hiç kimsenin bu konuda söyleyecek güzel bir şeyi yoktu ve Ant bunun gördüğü en iyi öğrenci çalışması olduğunu düşünmesine rağmen, eleştiri sırasında konuşmaktan nefret ediyordu. Dersin sonunda Simon'ın yanına gitti. "Harikaydı," dedi Ant.

"Sağ ol dostum," diye cevap verdi Simon. "O karakteri sana dayandırdım, biliyorsun."

Ant gözlerini devirdi ve deri ceketinin fermuarını çekti. "Bunu nasıl karşılayacağımı bilmiyorum."

"Yanma değil," dedi Simon. "Geri kalanı. Seksi karınca." Simon sırtarak daha önce görülmemiş bir gamzenin patlamasına neden oldu ve Ant, *Tanrı yardımcım olsun, gülümsediğinde çok sevimli oluyor*, diye düşündü.

Marx'tan, bir tanığa ihtiyaç duymaları halinde ve ayrıca oyunu bitirmenin ortasında çekip gitmelerine kızmaması için kendileriyle birlikte San Francisco'ya gelmesini istediler. Marx gittikten sonra Sadie de gitmeye karar verdi - birinin fotoğraf çekmesi gerekiyordu. Ve sonra, diğer herkes gittiği ve etkinlik sivil ve tarihi açıdan ilgi çekici olduğu için Mapletown Belediye Başkanı da katılmak istediğine karar verdi.

Salı sabahı San Francisco'ya uçtular. Belediye Binası'na vardıklarında kuyruk binanın çevresini sarmış ve gün ilerledikçe daha da uzamıştı. Soğuk ve nemli havaya rağmen, Coachella gibi değil, daha çok Newport Jazz gibi, baş döndürücü bürokratik gerginlikle karışmış sade bir müzik festivali havası vardı

trafik mahkemesinde bir gün. Simon evlilik izninin herhangi bir uyarı yapılmaksızın askıya alınabileceğinden ve polislerin, avukatların, homofobik protestocuların ortaya çıkıp her şeyi mahvedebileceğinden korkuyordu. "Torschlusspanik," dedi Simon.

"Tamam," dedi Sam. "Isırırım."

"Onu cesaretlendirme," dedi Ant.

"Torschlusspanik nedir?" Sam söyledi.

"'Kapı kapanma paniği' anlamına geliyor," dedi Simon. "Zamanın tükenmekte olduğu ve bir fırsatı kaçıracağınız korkusudur. Kelimenin tam anlamıyla, kapı kapanıyor ve asla içeri giremeyeceksiniz."

"O benim," dedi Sam. "Bu bende sürekli var."

Yağmur başladığında, Sam ve Sadie şemsiye almaya gönderildi; Los Angeles'ın sonsuz güneşinden gelen grup yanlarına şemsiye almayı akıl edememişti. Belediye Binası'nın önündeki satıcıda şemsiye kalmamıştı ve bu yüzden Grove Caddesi'nin aşağısına doğru yürümek zorunda kaldılar. Karşılaştıkları ikinci satıcı ise tehlikeli, kullanılmış/çalıntı şemsiyeler satıyordu. *Bu arkadaşlarımızın düğünü. Bundan daha iyisini yapabiliriz,* dediler birbirlerine. Yarım mil kadar ileride, golf seyircileri için tasarlanmış devasa şemsiyeler satan bir spor malzemeleri mağazasına vardılar. O zamana kadar Sam ve Sadie sıırılsıklam olmuşlardı ve yarım mil ötedeki tehlikeli şemsiyelerle yetinmeleri gerektiği konusunda hemfikir diler. *Neden standartlarımız hep bu kadar yüksek? diye* şakalaştılar. Başka seçenekleri olmadığı için canavar şemsiyelerden üç tane aldılar. İkisini açtılar ve Belediye Binasına geri dönmeye başladılar.

Otuz saniye sonra, bir metre genişliğinde iki şemsiye kullanırken kaldırımı paylaşmanın imkânsız olduğunu fark ettiler. Sadie Sam'e şemsiyesini kapatıp kendi şemsiyesinin altına gelmesini söyledi ve sonra ona kolunu uzattı. Sam bu kol teklifini

Aralarındaki ilişkilerin iyileştiğinin bir göstergesi olarak, *Revellerin Efendisi'nin* bazı çalışmalarını gördüğünü söylemeye karar verdi. "Doygunluğu azaltılmış renk düzenini beğendim. Tam siyah-beyaz değil ama çok şık. Akıllıca."

"Teşekkürler," dedi Sadie. "Ne kadar onaylamadığını bildiğim halde bunu söylemen çok hoş."

"Bunu onaylamıyorum," dedi Sam. "Hem zaten benim ne düşündüğümün bir önemi yoktu, değil mi? Ben ne dersem diyeyim o oyunu yapacaktın. Ve şimdi de yapıyorsun. Bu da iyi bir şey."

"Yani, *Master of the Revels'in* gelmiş geçmiş en kötü fikir olduğunu ve şirketimizi tek başına yok edeceğini düşünmüyor musunuz?"

Sam başını salladı, hayır.

Dört saat sonra Simon ve Ant o gün evlenen 211. çift oldular. Törenden sonra herkes açlıktan ölmek üzereydi, bu yüzden yakındaki bir dim sum restoranına gittiler ve orada kendilerini köftelerle tıka basa doyurdular. Marx pahalı bir şişe ucuz şampanya sipariş etti ve Sam kadar gevezeliği seven Simon da kadeh kaldırmaya karar verdi. "Nikahımıza şahitlik etmek için izin alan dostlarımıza ve meslektaşlarımıza teşekkür ederiz. Ve bizimle birlikte üç CPH ürettikleri için. Sanırım ilk ve son kez, bunun adının *Doppelgänger High* olması gerektiği konusunda hemfikir olabiliriz."

"Aynı fikirde olmadığımızı kabul ediyoruz!" Marx seslendi.

"Sanılanın aksine," diye devam etti Simon, "benim en sevdiğim Almanca kelime aslında doppelgänger değil. 'Zweismamkeit'."

"Alternatif başlık *Zweismamkeit Lisesi* idi," dedi Ant. "Onu bundan vazgeçirdim."

"Teşekkür ederim," diye fısıldadı Sam.

" 'Zweismamkeit' diğler insanlarla birlikteyken bile yalnız olma hissidir." Simon dönüp kocasının gözlerinin içine baktı. "Seninle tanışmadan önce bunu sürekli hissederdim. Ailemle, arkadaşlarımla ve sahip olduğum her erkek arkadaşımle bunu hissettim. Bunu o kadar sık hissettim ki, bunun yaşamanın doğası olduğunu düşündüm. Hayatta olmak, temelde yalnız olduğunu kabul etmek demektir." Simon'ın gözleri nemliydi. "İmkânsız olduğumu biliyorum, Almanca sözcükleri ya da evliliğı umursamadığını da biliyorum. Tek söyleyebileceğim seni sevdiğim ve yine de benimle evlendiğın için teşekkür ettiğim."

Ant kadehini kaldırdı. "Zweismamkeit," dedi.

Counterpart High Ağustos ayında yayınlandığında Simon ve Ant artık evli değildi. Kaliforniya Yüksek Mahkemesi, San Francisco Belediyesi'nin haddini aştığını ve bu ruhsatlara dayanılarak yapılan evliliklerin artık geçersiz olduğunu ilan etti. Garip bir şekilde, Ant bunu Simon'dan daha sert karşıladı. Simon Torschlusspanik'i bir nedenden ötürü hissetmişti ve yaşadıkları ülke ve zaman göz önüne alındığında yasal evliliğinin artık sona erdiğini görünce şaşırmadı. Özel bir durum için sakladığı eski kokaininden birkaç fırt çekti ve işine geri döndü. Simon, izin almaya karar vermiş olan Ant'a, "Bütün bunlar bir Verschlimmbesserung saçmalığı olduysa özür dilerim," dedi.

Ant battaniyeyi başına çekti. İlk başta kongre üyelerini aramak, Sacramento'ya gidip protesto etmek, öfkeli mektuplar ve köşe yazıları yazmak istemişti ama sonunda bir protestocu, organizatör ya da hatta politik bir insan olmadığı gerçeğini kabullenmek zorunda kaldı.

Bir hafta işe gitmedikten sonra Sadie onu görmek için Ant'ın evine gitti. "Evli olmanın farklı hissettireceğini düşünmemiştim," dedi Ant ona, "ama bir şekilde hissettirdi. Ve şimdi kendimi kandırılmış gibi hissediyorum."

Ofise döndüklerinde Sadie, Marx ve Sam'i ofisine çağırdı. "*Mapleworld*'de evlilikler olmalı."

"Evliliğe inanmadığınızı sanıyordum," dedi Marx. "Neden çağdışı bir kurumu masum dijital insanlara dayatıyorsunuz?"

"*Mapleworld*'ün evlenebilecekleri tek yer olacağı bazı insanlar olacak," dedi Sadie. "Ve gerçek dünyadaki birkaç adaletsizliği düzeltemeyecekse kendi dünyanıza sahip olmanın ne anlamı var?"

Mapleworld başladıktan üç yıl sonra, Evlilikler *Mapleworld*'deki bir avuç yeni özellikten biri olarak sessizce tanıtıldı. Evlilikler, gerçek dünyadaki evliliklere çok benzer şekilde, sakinlerin mülk ve Maplebucks'ı birleştirmelerine izin veriyordu. *Mapleworld*'de evlilik, cinsiyet veya toplumsal cinsiyetten açıkça bahsedilmeksizin, iki yetişkin arasında olarak tanımlanıyordu. Ve gerçekten de, sakinlerinin çoğu ne ikili ne de insani özelliklere bağlıyken, *Mapleworld*'de evlilik için cinsiyet veya cinsiyeti bir gereklilik olarak tanımlamak aptalca olurdu. Belediye Başkanı Mazer gibi pek çok hipster vardı, ama aynı zamanda elfler, orklar, canavarlar, uzaylılar, feyler, vampirler ve diğer çeşitli doğaüstü varlıklar, ikili olmayan halk da vardı.

Mapletown'da yağmurlu bir Ekim sabahı, Antony Ruiz ve Simon Freeman Özel *Mapleworld* Etkinliğinde ikinci kez evlendi. Sam ve Sadie şemsiye almak zorunda kalmadı. Programcılar onları bir gece önce eklemişlerdi.

Düğünün gerçekçi olmasını istediği için Sam gerçek dünyada papaz olarak atanmıştı ve Simon ile Ant'ın törenini tamamladıktan sonra, Belediye Başkanı Mazer törende yer almak isteyen herkesi davet etti.

evli çiftler öne çıktı. Dükkânı kapatmadan önce 211 çifti evlendirmişti.

Takip eden haftalarda, elli bin kişi *Mapleworld* hesaplarını iptal etti. İki yüz bin kişi daha katıldı.

Nefret mektupları hemen başladı. Ölüm tehditleri - e-posta ve kağıt üzerinde - özellikle Sam için. Herkesi bir öğleden sonra için Unfair'i boşaltmaya zorlayan ikna edici bir bomba tehdidi. *Mapleworld'ün* gereksiz yere politik davrandığını düşünen çeşitli eşitlik karşıtı kuruluşlardan boykotlar. Sam'in ciddi bir konuyu şakaya vurduğunu ve daha sonra bu konuyu promosyon olarak kullandığını düşünen eşitlik gruplarının boykotları. Her zamanki yerlerde Belediye Başkanı Mazer'i destekleyen ve ona karşı çıkan bir avuç köşe yazısı. (*Newsweek*: "Oyunlar Politik Olmalı mı? Belediye Başkanı Mazer Öyle Düşünüyor.") Sam TV talk showlarında Marshall McLuhan'dan alıntı yaparak "Bir halkın oyunları onlar hakkında çok şey ortaya koyar." dedi.

Marx güvenlik tutmaya karar verdi ve birkaç hafta boyunca eski bir Rus halter şampiyonu olan Olga, Sam'i itaatkâr bir şekilde takip etti.

Sam kendisine yazan herkese cevap yazmaya özen gösteriyor, en iğrenç nefret mektuplarına bile yanıt veriyordu. Bir keresinde Sadie onu masasında, "Sevgili Çinli Yahudi İbne Aşık" diye başlayan bir mektubu yanıtlarken bulmuştu.

"Kişinin 'Sevgili' yazması hoşuma gidiyor," dedi Sadie. Mektubu odanın öbür ucuna fırlattı. Sadie kendini suçlu hissediyordu. Evlilikler onun fikriydi ama Sam, *Mapleworld'ün* yüzü olduğu için istismarı üstlenmişti.

Aksine, Sam nefret mektuplarından cesaret aldı ve Evlilikler konusundaki deneyimi nedeniyle *Mapleworld'ü* daha da fazla siyasi açıklama yapmak için kullanacaktı. Bunları siyasi açıklamalar olarak değil, mantıklı açıklamalar olarak görüyordu.

ve hi de  nemsiz olmayan m kemm l bir tanıtım kaynađı. Kullanıcılar tarafından oluřturulan silah d kkanlarını ve silah satıřını yasakladı. Korumacılıđı ve bir grup M sl man Mapletownie tarafından İřlami bir k lt r merkezi inřa edilmesini destekledi. Irak'taki savař ve aık deniz petrol sondajı hakkında kitlesel avatar protestoları d zenledi. Mapletown ve  lkenin karřı karřıya olduđu sorunlar hakkında sakinlerle konuřtuđu belediye toplantıları d zenledi. Ne zaman tartıřmalı bir tavır alsa, aynı nefret mailleri ve hesap iptali telařı yařanırdı ve sonra *Mapleworld*'de ve onun  tesindeki d nyada hayat devam ederdi.

Sam ilk kez *Master of the Revels*'i oynadıktan sonra Sadie'yi aradı ve bunu konuşmak için gelip gelemeyeceğini sordu. İşçi Bayramı hafta sonuydu ve Sam aradığında Sadie büyükannesinin Hancock Park'taki evindeydi. Şehrin öbür ucunda olduğu için onun yerine arabayla gelmeyi teklif etti.

Sadie arabayı Sunset'ten aşağı sürdü ve Happy Foot Sad Foot (Mutlu Ayak, ama Sad Foot olmak üzere) tabelasını geçtikten sonra Sam'in sokağına saptı. Sam hâlâ Los Angeles'a ilk taşındığında kiraladığı küçük bungalovda oturuyordu.

"Yani?" dedi. "Hadi alalım."

"Yani, bunu bensiz yapmandan kesinlikle nefret ediyorum," diye durakladı. Sam utangaç bir ifadeyle ona gülümsedi. "Bu harika, Sadie. Bu bir sanat eseri. Şimdiye kadar yaptığın en iyi şey."

"Bunu söyleyeceğini düşünmemiştim." Sadie zevkten kızardığını hissedebiliyordu. Sam'in ne düşündüğünü hâlâ önemseyemediğini bilmiyordu.

"Neden?"

"Çünkü onları görebilmen için her şeyin senden gelmesi gerektiğini sanıyordum," dedi Sadie.

Unfair'de herkes -Sadie dahil- muhteşem ama agresif bir şekilde bilgili bir oyun olan *Master of the Revels*'i nasıl pazarlayacakları konusunda endişeliydi. *Master of the Revels*'de oyuncu, hepsi bir şekilde bir cinayetle bağlantılı olan birden fazla karakterin bakış açısından oynar.

Christopher Marlowe: Marlowe'un sevgilisi; rakip bir oyun yazarı; Christopher Marlowe cinayetini arařtıran yirmi birinci yüzyıl Shakespeare akademisyeni; Christopher Marlowe'un kendisi; ve son olarak, İngiltere kraliçesi için eğlencelerden (ve sansürden) sorumlu kiři olan Master of the Revels. *Master of the Revels* kısmen interaktif gizem draması, kısmen de aksiyon-macera oyunuydu. Sadie, Elizabeth dönemi İngiltere'sini özenle yeniden yaratmıştı ve oyunda cinayet ve gizemin yanı sıra bolca seks de vardı.

Sonunda, bunu pazarlamanın tek yolunun sahip olduklarını düşündükleri şey hakkında dürüst olmaktı. Basın açıklamasında şöyle deniyordu: "Size *Counterpart High*'ı getiren stüdyo ile *Ichigo* ve *Mapleworld*'ün yaratıcısı vizyoner oyun tasarımcısı Sadie Green'den çıkır açan bir macera daha geliyor. *Master of the Revels* daha önce oynadığınız hiçbir şeye benzemiyor. Yarı gizem, yarı aşk hikayesi, yarı trajedi, oyunların sanat olabileceğine inananlar için bir oyun."

Ne yazık ki basın bülteni Unfair, *Ichigo* ve *Mapleworld*'e atıfta bulunarak oyun gazetecilerinin *Master of the Revels*'in Sam'in de oyunu olduğuna inanmalarına yol açtı. *Master of the Revels* için tanıtım rezervasyonu yapmaya başladıklarında, Sam'in dahil olması halinde oyunu tanıtmak için daha fazla fırsat olacağı aşık hale geldi. Belediye Başkanı Mazer karakteri ve Evlilikler şamatası nedeniyle Sam, Sadie'den çok daha ünlüydü. Bir açıdan bakıldığında, *Master of the Revels* onun da oyunuydu. Oyunu onun şirketi üretmişti; üzerinde onun adı vardı; Sadie onun ortağıydı. Pazarlamacılar Sadie ve Sam'in birlikte yola çıkmaları fikrini önce Marx'a açtılar. Marx, ikisinin de bunu yapmak isteyip istemeyeceğinden emin olmadığını söyledi.

o. Ancak Sam, Marx'ı şaşırtarak, eğer Şenliklerin *Efendisi'ne* yardımını olacaksa bundan memnuniyet duyacağını söyledi.

Marx Sadie ile konuştuğunda Sadie daha dirençliydi. Sadie, "Bu kulağa korkunç ve önemsiz gelecek ama insanların onun olduğunu düşünmesini istemiyorum," dedi.

"Yapmayacaklar," dedi Marx. "Sana söz veriyorum, yapmayacaklar. Sam insanlara onun sadece bir yapımcı olduğunu ve oyunun senin fikrin olduğunu söyleyecek."

Kasım ayında Sam ve Sadie ülkeyi dolaşarak çeşitli ekspres ve perakendecilerde *Master of the Revels'i* tanıttı. Sam sözüne sadıktı. Gazeteciler Sadie'den çok Sam'le konuşmak isteseler de, o bu işten kendine pay çıkarmadı. Bir gazeteci "Bu soru Mazer için," derdi. "Oyunlar politik olmalı mı?" Röportaj yapanların yüzde 25'inin Sam ve Sadie'nin bir çift olduğunu varsayması rahatsız edici olmaktan da öteydi. Öyle olmadıkları söylendiğinde gazeteciler biraz şaşırmış görünüyorlardı. Neden bir erkek, *oyunlarda*, evli olmadığı ya da en azından yatmadığı bir kadınla çalışsın ki? Ama Sadie bunu normal karşıladı. Kendine sürekli hatırlattığı gibi, önemli olan işti. İş kalıcı olan şeydi, ama iş ancak insanlar onun varlığını bilirse kalıcı olurdu.

Sadie yola çıktığında dört gündür yoldaydılar. mide gribine yakalandı. Sabah, öğle yemeğinden hemen sonra ve akşam yemeğinden sonra tekrar kustu, ancak geri kalan zamanlarda iyi hissettiğini ve oyunu tanııtma yeteneğini etkilemediğini iddia etti. Suçlunun Vegas'ta bir büfede yediği istiridyeler olduğundan şüpheleniyordu. "Kara ile çevrili bir şehirde açık büfeden istiridye yemek iyi bir fikir olmayabilir," diye itiraf etti Sam'e.

İki gün sonra, Dallas-Fort Worth havaalanından Grapevine, Teksas'a doğru araba kullanıyorlardı ki Sadie Sam'den kenara çekmesini istedi: tekrar kusması gerekiyordu.

Sadie yeni dikilmiş bir krep mersin ağacının altına kustu ve sonra Sam'e araba kullanmak istediğini söyledi, çünkü bunun hareket hastalığını hafifleteceğini düşünüyordu. "Çok yavaş sürüyorsun," dedi.

"Sadie," dedi Sam, "sence hamile olma ihtimalin var mı? Saydığımı göre son üç gün içinde yedinci kez kusuyorsun. Hâlâ istiridyeye yüzünden olamaz, değil mi?"

"Hayır, daha önce istiridyeler yüzünden oldu ama şimdi kesinlikle taşıt tutuyor," diye ısrar etti. "Ve kesinlikle sabah bulantısı olamaz çünkü tüm gün boyunca vardı."

Otele giderken bir eczane gördü. "Gatorade ve Dramamine almak için uğrayacağım," dedi. Ayrıca bir hamilelik testi de aldı.

Grapevine'deki otel, hepsi de Teksas'ın tarihi figürlerinin isimlerini taşıyan yedi odasıyla sinir bozucu derecede büyüleyici bir B&B'ye dönüştü. Seyahat acenteleri onları iki ayrı oda yerine yanlılıkla Parker ve Barrow süitine yerleştirmişti. "Başka bir otel var mı diye bakmamı ister misin?" Sam fısıldadı.

"Bir şey olmaz. Teksas'ta bir süit," dedi Sadie. "Teksas'ta her şeyin devasa olması gerekmiyor mu?"

Parker and Barrow hayal kırıklığı yaratacak kadar Teksas'a benzemiyordu: küçücük bir yatak odası, açılıp kapanabilen bir kanepenin bulunduğu küçücük bir oturma odası ve her şeyin ortasında gibi görünen küçücük bir banyo. Sam, "Harvard'daki ilk yurt odamız da böyleydi," diye yorum yaptı.

Onlar geldikten yaklaşık yarım saat sonra banyoya gitti ve elinde kutu ve bir bardağın içinde çubukla çıktı. "Özür dilerim," dedi. "Bu iğrenç. Bu banyoda, kelimenin tam anlamıyla, hiç tezgah alanı yok. Sadece ayaklı bir lavabo var. Bu otel çok şirin. Herkesi öldürmek istiyorum. Ayrıca bu zamana kadar yaptığım en iğrenç seyahat olduğu için de üzgünüm.

Şimdiye kadarki en iyi arkadaş." Sam güldü ve Sadie onun yanındaki kanepeye oturdu ve çalan filmi izlediler - ağaç evde yaşayan kazazede aileyi anlatan eski Disney filmi *Swiss Family Robinson* - ve testin sihrini göstermesini beklediler.

Değiştiğini ilk Sam gördü. "İki mavi çizgi ne anlama geliyor?" Anlamını çoktan kavramış olan Sadie tekrar kusmak için banyoya gitti - bu seferki fiziksel olmaktan çok zihinseldi ama kusma belli bir ivme kazanabilirdi. Dişlerini fırçaladı, kanepeye geri döndü ve Sam'in yanındaki yerini aldı. Sehpanın üzerinde duran telefonu çalışıyordu. Sam arayanın Marx olduğunu görebiliyordu: sesli mesaja yönlendirdi. "Bir ağacın içinde yaşamak istiyorum," dedi. "Bir süreliğine bunu yapabilir miyiz?" Başını Sam'in omzuna koydu ve Sam kıpırdamadı ya da bir şey söylemedi, ama yine de hafif asit ve safra kokuyordu. "GameStop Genel Merkezi'nde olmamız gerekmeden önce iki saatimiz var," dedi. "Uykuya dalarsam beni uyandır."

-

Bir ay sonra, Aralık ayında, *Game Story* için bir fotoğraf çekimini de içeren daha fazla basın çalışması yapmak üzere New York'a gittiler. Dergi Sam ve Sadie'yi kapak konusu yapacaktı ve bunun başlığı da "Gösterilerin Efendileri: Mazer ve Green ile Perde Arkası." Çekim için ikisi de Elizabeth dönemi kostümleri giymeyi kabul etmişti. Sadie Kraliçe I. Elizabeth'e, Sam ise William Shakespeare'e benzetilmişti. Durum absürttü ve Sadie ile Sam gülmekten kendilerini alamıyorlardı. Fotoğrafçı, altmış yaşlarında İtalyan bir adamdı,

oyun hakkında ya da ikisinin de kim olduđu hakkında hiçbir şey bilmiyordu.

"Siz ikiniz evlisiniz, deđil mi?" dedi fotođrafçı.

Sam, "O evliliđe inanmıyor," dedi.

"Bu dođru. Bilmiyorum," dedi Sadie.

Fotođrafçı, "Çocuklarınız olduđuunda farklı olacak," dedi.

"İnsanlar bunu söylemeyi seviyor," dedi Sadie.

Fotođraf çekimi bittiğinde Sadie kostümünü çıkardı ve aceleyle banyoya gitti.

Reklamcının telefonuna bir mesaj geldiğinde Sam atletini çıkarıyordu. "Haksızlık Venedik'te, deđil mi?" dedi. "Arkadaşım Venedik'teki bir teknoloji şirketinde aktif bir silahlı saldırgan olduđunu söylüyor. Çalışanlarına içeride kalmalarını söylemelisin."

"Bu korkunç. Hangisi?" Sam sordu. Silikon Sahili'ndeki komşularından hangisinin başına bir felaket gelmişse onun için endişelenmiş olsa da, bu bilginin kendisiyle pek bir ilgisi olduđunu düşünmüyordu. Unfair bir *oyun* şirketi, *teknoloji* şirketi deđil.

"Tek bildiğim bu," dedi reklamcı.

"Marx'ı arayacağım," dedi Sam. "Belki o ne olduđunu bilir?"

Sam telefonunu çıkardı: son on beş dakika içinde Marx'tan gelen birkaç cevapsız arama vardı. Marx'ı geri aramayı denedi ama telefonu telesekretere düştü. Ofisteki sabit hattı aradı ama Batı Yakası'nda sabah olmasına rağmen kimse açmadı.

Sadie'den Marx'ı aramasını istemek için kadınlar tuvaletine gitti. Onun kustuđunu duyabiliyordu. Tuvaletin kapısını çaldı. "Sadie?"

"Samson, neden kadınlar tuvaletindesin?"

Sadie ahırdan çıktı. Kusmaya o kadar alışmıştı ki, artık üstesinden gelebilirdi.

Çabucak. Kendisini banyoya kadar takip ettiđi için ona takılmak üzereydi ki Sam'in yüzünü gördü.

2005 yılında ABD'de yaşayan insanlar yılda ortalama dört yüz altmış kısa mesaj göndermiştir.

Metinler konuşmadan çok telgraf gibi ele alınmış ve yazılmıştır. Kısalık bu ilk metinlere neredeyse şiirsel bir hava katıyordu.

Sadie ve Marx ilişkileri boyunca sadece birkaç düzine kez mesajlaşmışlardı. Mesajlaşmaya ihtiyaçları yoktu. Genellikle birlikte, işte ya da evde olurlardı.

Sadie'nin Marx'ı ilk araması telesekretere düştükten sonra, bir mesaj göndermeyi denedi:

İyi misin?

Bir dakika sonra cevap verdi:

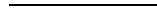
Seni seviyorum. Her şey yolunda.

Sadece çocuklar. Konuşuyoruz. TOH.

Sadie'nin elleri titriyordu. Sam'e telefonunu gösterdi. "TOH ne demek?" Sadie sordu. "Kısaltmalardan hiçbirini bilmiyorum."

"Atların Terbiyecisi," dedi Sam.

VII



THENPC

Uçuyorsun.

Aşağıda, kırsal yaşamın dama tahtası. Bir çift Jersey ineği lavanta tarlasında otluyor, kuyrukları hayali sineklere çarpıyor. Chambray elbiseli bir kadın taş bir köprünün üzerinde bisiklet sürüyor. Beethoven'ın İmparator Konçertosu'nun ikinci bölümünü mırıldanıyor ve o geçerken Breton şapkalı bir adam melodiyi ıslıkla çalmaya başlıyor. Göremediğiniz bir kovandan arıların susurrusu geliyor. Köprünün altındaki vadide, mürekkep saçlı bir çocuk, gözlerinde vahşi bir bakış olan bir atı küp şekerle besliyor. Bir elma ağacı korusu sabırla sonbaharı bekler. Gözlemlenmeden, kırılaşmış bir adam bir gölette yüzen iki genci izliyor. Adamın lavantadan daha güçlü özlem kokusunu alabiliyorsunuz ve düşünüyorsunuz, *İnsanlar çok şey istiyor. Bir kuş olduğum için mutluyum.* Bir çilek tarlasında, mumsu meyveler beyaz çiçeklerin arasına karışıyor.

Bir çileğe asla karşı koyamazsın, bu yüzden
İnin.

Kanatlı bir yaratık olarak, zaman zaman uçamayanlara uçuşu açıklamanız istenir. Standart cevabınız bunun Newton fiziği, uyumlu kanat çırpma, hava durumu ve anatominin bir kombinasyonu olduğudur. Ama dürüst olmak gerekirse, bunu yaparken uçuş mekaniğini düşünmemek en iyisi. Senin felsefen: Havaya teslim ol, manzaranın tadını çıkar.

Hedefinize ulaştınız. Küçük gaganız meyveyi çevreliyor ve bir tetik sesi duyduğunuzda onu kapmak üzeresiniz.

"DUR, HIRSIZ!"

Kurşunun kuş kemiklerini delip geçtiğini hissediyorsun.

Kahverengi ve bej tüylerin patlaması, dağılan karahindiba tohumları gibi. Meyvelerin üzerindeki kan - kırmızı üzerine kırmızı- ama bir tetrakromat olan sizin için iki kırmızı ayırt edici.

Toprağa iniyorsunuz: neredeyse fark edilmeyen bir gümbürtü, sadece sizin görebildiğiniz etkileyici olmayan bir toz bulutu.

*Bir atış
daha. Bir
atış daha.*

Kanadını çırpıyorsun. Bunu istemsiz bir ölüm spazmı olarak değil, bir uçuş denemesi olarak yorumlamayı seçiyorsunuz.

Birkaç saat sonra birinin elinizi tuttuğunu fark ediyorsunuz, bu da bir eliniz olduğu anlamına geliyor, bu da bir kuş olmadığınız anlamına geliyor, bu da LSD gibi oldukça müthiş bir uyuşturucu kullanıyor olmanız gerektiği anlamına geliyor, ki Zoe her zaman birlikte LSD yapmanızı istemesine ve mükemmel bir rehber bildiğini söylemesine rağmen bunu hiç yapmadınız. Bir an için birbiriyle yarışan melankoliler yaşıyorsunuz: uçamadığınız için üzülüyorsunuz, Zoe ile LSD yapmadığınız için üzülüyorsunuz, uçamadığınız için üzülüyorsunuz.

-

Ölüyorsun.

Hayır, bu yanlış oldu. İfade etmek istediğiniz şey, her şeyin öleceği bilgisiyle gelen varoluşsal kederdi. Her zaman ölüyor olmanız dışında ölmüyorsunuz.

-

Tekrar ediyorum: Ölmüyorsunuz.

Otuz bir yaşındasınız. Ryu ve AeRan Lee Watanabe'nin tek çocuğusunuz - bir işadamı ve bir tasarım profesörü. New Jersey'de doğdunuz. İki pasaportunuz var. Venice, Kaliforniya'da Abbot Kinney Bulvarı'ndaki Unfair Games'te çalışıyorsunuz. Masanızın üzerindeki isim levhasında şöyle yazıyor:

MARX WATANABE
ATLARIN
TERBİYESİ

Birçok hayatınız oldu. At terbiyecisi olmadan önce eskrimciydiniz, lisede satranç şampiyonuydunuz, oyuncuydunuz. Amerikalısınız, Japonsunuz, Korelisiniz ve bunların hepsi olmakla birlikte, gerçekte bunlardan hiçbirisi değilsiniz. Kendinizi bir dünya vatandaşı olarak görüyorsunuz.

Şu anda bir hastanenin vatandaşısınız. Bir makine sizin için nefes alıyor. Düzenli aralıklarla gelen cıvıltılar hala hayatta olduğunuzu gösteriyor.

Uyanık değilsiniz ama uykuda da değilsiniz.

Her şeyi görebilir ve duyabilirsiniz.

Her şeyi hatırlayamıyorsunuz. Hafıza kaybı yaşamıyorsunuz ama nasıl olup da hastaneye düştüğünüzü ve neden uyanamadığınızı hemen hatırlayamıyorsunuz.

Hafızanızla gurur duyuyorsunuz. Ofiste biri hep şöyle der: "Marx'a sor. O bilir." Çoğu zaman bilirsiniz. Her zamanki şeyleri hatırlıyorsunuz. İnsanların isimleri ve yüzleri, doğum günleri, şarkı sözleri, telefon numaraları. Biraz daha sıra dışı olanları hatırlarsınız: tüm oyunları, şiirleri, karakter oyuncularını, belirsiz kelimelerin anlamlarını, romanların uzun bölümlerini. İnsanların ebeveynlerinin, çocuklarının, evcil hayvanlarının isimlerini hatırlıyorsunuz. Şehirlerin coğrafyasını, otel odası kat planlarını, video oyunu seviyelerini, eski sevgililerin yara izlerini, yanlış söylediğiniz zamanları ayrıntılarıyla hatırlarsınız.

ve insanların giydiği kıyafetler. Sadie'yle ilk tanıştığınızda ne giydiğini hatırlıyorsunuz: siyah kolsuz bir elbise, altında beyaz bir tişört, beline bağladığı kırmızı bir fanila, pabuç tabanlı bordo oxfordlar, üzerinde gül desenli şeffaf çoraplar, o bahar herkesin taktığı o küçük oval şekilli, sarı renkli güneş gözlükleri, saçları ortadan ayrılmış, iki Brunhilda örgüsü. "Sen Marx olmalısın," dedi elini sana uzatarak. "Ben Sadie."

"Seni zaten tanıyorum," diye cevap verdin. "İki oyununu oynadım."

Sarı güneş gözlüklerinin üstünden sizi inceledi. "Bir insanı oyun oynayarak tanıyabileceğinizi mi sanıyorsunuz?"

"Evet. Naçizane fikrime göre daha iyi bir yol yok." "Peki, benim hakkımda ne biliyorsun?" diye sordu. "Zekisin."

"Ben Sam'in arkadaşayım, yani bu varsayılabilir. Senin hakkında da aynı şeyi tahmin edebilirim. Oyunumu oynayarak benim hakkımda özel olarak ne biliyorsun?"

"Sen biraz kötüsün. Ve zihnin ilginç ve alışılmadık bir yer."

Sadie gözlerini devirmiş olabilirdi ama güneş gözlüklerinin altından onları görmek zordu. "Siz de oyun yapıyor musunuz?"

"Hayır, ama onları çalışıyorum."

"O zaman seni nasıl tanıyacağım?"

Hafıza, uzun zaman önce fark ettiğiniz gibi, sağlıklı beyinli bir insanın her zaman oynayabileceği bir oyundur ve hafıza oyunu bir kritere göre kazanılır ya da kaybedilir: Anıların oluşumunu tesadüflere mi bırakıyorsunuz, yoksa hatırlamaya mı karar veriyorsunuz?

Peki, bu olaylar başladığında neredeydiniz?

Charlotte ve Adam Worth ile bir toplantıdasınız.

Onlar mavi gözlü masumlar, Los Angeles'a yeni gelmişler, öncüler ya da halk şarkıcıları gibi güçlü kuvvetli ve sağlıklılar. Size Sam ve Sadie'yi hatırlatıyorlar, eğer Sam ve Sadie uzun boylu, evli, Utahlı eski Mormonlar olsalardı.

Worth'lar, geçici olarak *Sonsuz Günlerimiz* adını verdikleri oyunlarını tanıtıyorlar. (Eğer bir anı kitabı yazsaydınız, başlığının *Tüm Başlıklar Geçici* olurdu diye şaka yapardınız). *Our Infinite Days* dünyanın sonu hakkında bir macera shooter oyunu. Bir kadın ve küçük kızı çöl kıyametinde seyahat ediyor, insanlardan ve Worth'ların "çöl vampirleri" dedikleri vampir ve zombi karışımı yaratıklardan kaçıyor. Kadın hafızasını kaybetmiştir ve sadece altı yaşında olan küçük kızı onun hafızası olarak hareket etmek zorundadır. Kızı, kardeşlerinin ve babasının Batı Yakası'nda olduğuna inanmaktadır ama altı yaşındaki bir çocuğun hafızasına güvenebilir misiniz?

"Amnezi bir oyun keşanesidir," diye özür diliyor Charlotte, "ama bunu başarabileceğimizi biliyoruz."

"Aslında orijinal *Ichigo*'dan ilham aldık," diyor Adam. "Bir oyunu kazanmak için bir çocuğun hafızasına ve algılarına güvenmek zorunda olmanın zorluğu. Bu harika bir şey."

"Green/Mazer ile tanışmak için sabırsızlanıyoruz," diyor Charlotte. "Büyük hayranlarıyız."

"*Both Sides*'ı bile seviyor," diyor Adam.

"Çift deme. Bu benim tüm zamanlardaki en sevdiğim oyun," diyor Charlotte. "Myre Landing bir dahi. Rose the Mighty kostümünü giydim."

"Kimse onun kim olduğunu bilmiyordu," diyor Adam.

"Sadie Green'e biraz takıntılıyım." "Mazer değil mi?" diye soruyorsun, eğlenerek.

Charlotte, "İkisi de harika ama Sadie Green'in *Myre Landing*'i ve *Both Sides'ı*, Sadie Green'in *Solution'ı* ve bunlar benim yapmak istediğim türden şeyler," diyor. "*Master of the Revels*'i oynamak için sabırsızlanıyorum."

"Çözüm," diyorsunuz. "Bu çok derin. Sen gerçekten bir hayransın."

Belki bu bir hayran hizmeti vodvilidir, ama yine de takdir ediyorsunuz. Unfair'in herhangi bir oyununu araştırma zahmetine katlanmayan bu kadar çok insanla - sonuçta sizden bir şeyler isteyen insanlar - karşılaşmanız şaşırtıcı.

Worth'lara geldikleri için teşekkür ediyor ve New York'tan döndüklerinde Sadie ve Sam ile *Sonsuz Günlerimiz'i* tartışacağınızı söylüyorsunuz. En geç önümüzdeki hafta sonuna kadar sizden haber alacaklarına söz veriyorsunuz. Charlotte ve Adam'a bakıyorsunuz ve bu oyunu onlarla birlikte yapmanıza ne kadar ihtiyaçları olduğunu görüyorsunuz. Onlara kaç kez hayır denmiş olabileceğini, gözlerindeki arzuyu görüyorsunuz. Günlük işlerinde ne yaptıklarını ve eğer bir başarı ile desteklenmezse ilişkilerinin ne kadar süreceğini merak ediyorsunuz. (Başarı ilişkileri öldürür derler, ama başarı eksikliği de aynı hızla öldürür). Kendi işinizin en iyi yanlarından biri, bir sanatçıya "*Evet, seni görüyorum*" diyebilmektir. *Seni görüyorum. Ne yaptığını anlıyorum. Hadi bunu yapalım.* Profesyonel protokole aykırı olsa da, onlara şirketinizin şu anda *Our Infinite Days'i* yapacağını söylemeyi düşünürsünüz. Bu insanları seviyorsunuz; bu oyunu oynamak istiyorsunuz; bu hiç de zor değil.

Onları asansörün yanına götürmek üzereyken gök gürültüsü, metal bir levhanın üzerinden geçen bir araba ya da bir blok ötedeki binanın yan tarafına çarpan bir yıkım topu gibi sesler duyarsınız.

Gürültülüdür ama ille de vahim olması gerekmez.

Bu bir patlamadır, ancak Los Angeles hiçbir şey ifade etmeyen sesler ve öfkelerle doludur. Onlarla ünlüdür.

Bunun bir silah sesi olduğunu düşünmüyorsun.

Boğuk bir bağırış duyuyorsunuz ama sesin bir kat aşağıdaki lobiden mi yoksa dışarıdan mı geldiğini anlayamıyorsunuz.

Worth'lara gülümsüyorsunuz, gülüyorsunuz ve herkesi rahatlatmak için "Video oyunlarında çalışmanın hiç bitmeyen heyecanı" diyorsunuz.

Worth'lar zayıf şakanıza gülüyor ve bir anlığına her şey normale dönüyor. "Ortaklarınızın bakabilmesi için konsept sanatımızı bırakalım mı?" Charlotte soruyor.

Cevap vermek üzereyken ofis telefonunuz çalıyor. Arayan Unfair'in resepsiyonisti Gordon. "Merhaba, Marx. Mazer'i görmek isteyen biri var."

Gordon'un sesinde gerginlik hissediyorsunuz. "Bir sorun mu var?"

"Konuşamam," diyor Gordon. "Mazer'le konuşmaları gerektiğini söylüyorlar."

"Tamam, bekle." Worth'lara doğru gülümsüyorsun. Sesini alçalt ve telefona fısıldayarak, "Sorular soracağım. Sen evet ya da hayır de. Polisi arayayım mı?"

"Evet," diyor Gordon.

"Silahları var mı?"

"Evet."

"Birden fazla mı var?"

"Evet."

"Yaralanan var

mi?" "Hayır."

Kulaklıktan birinin bağırdığını duyabilirsiniz, "Telefonu kapat! O ibne aşığa buraya gelmesini söyle."

"Onlara Mazer'in burada olmadığını ama Unfair'in CEO'sunun onları görmeye geleceğini ve bunun da iyi bir şey olduğunu söyleyin."

"Tamam," diyor Gordon, sesi şaşkın geliyor. Senin söylediklerini tekrarlıyor.

"Her şey yoluna girecek, Gordon." Telefonu kapatıyorsun.

Arkanızı döndüğünüzde Worth'ların size baktığını ve talimat beklediğini görüyorsunuz. "Ne yapabiliriz?" Adam Worth soruyor. *Sonsuz Günlerimiz*'deki karakterleri gibi Worth'lar da kıyamete hazırlıklı.

Durumu açıklarsınız ve polisi aramasını istersiniz. Adam Worth telefonu açıyor.

Siz çıkarken Ant size doğru geliyor. "Neler oluyor?"

Bildiklerinizi tekrarlıyorsunuz ve Ant size eşlik etmeyi teklif ediyor. "Oraya yalnız gitmene izin verirsem Sadie beni öldürür."

"Burada yapman gereken şeyler var," diyorsun. Ant'a, asansörün çalışmaması için binanın elektriğini kesmeleri için bakımla temasa geçmesini söylüyorsunuz. Ona merdiven boşluklarını kapatmasını söylüyorsun. Herkesi sakinleştirmesini ve kimsenin aşağı inmediğinden emin olmasını söylersiniz. Personeli çatıya çıkarmasını ve kapıyı bloke etmesini söyle.

"Ama Marx, Tanrı aşkına, oraya gitmek zorunda olduğuna emin misin?"

"Sadece biriyle konuşmak istiyorlar. Muhtemelen şirketle ilgili bir şikayetleri var. İnsanlarla daha önce de konuşmuştum."

Ant der ki, "Bilmiyorum. Belki de polisi beklemelisin. Sana bir şey olursa Sadie ve Sam beni öldürür."

"Ben iyi olacağım Ant. Gordon'u orada yalnız bırakmak doğru değil. Bu insanların şikayetleri her neyse, Haksız'la ilgili, resepsiyonistimizle değil."

Karınca sizi kucaklıyor ve merdivenlere doğru yürüyorsunuz. "Dikkatli ol dostum," diyor.

Charlotte Worth arkanızdan sesleniyor. "Marx, silah almalı mısınız?" Bu ciddi bir oyuncunun sorusudur. Bir oyuncu, envanterini kontrol etmeden ve bir silahın mevcut olduğunu onaylamadan asla potansiyel bir savaş durumuna girmemelidir.

"Ne silahı?" diyorsun. Sizin silahınız yok. Hiçbir savunma gerektirmeyen kolay bir hayat yaşadınız. Ayrıcalığınız muhtemelen sizi pervasız yapıyor. "Bir konuşma yapacağım. Eminim ki bu kişi sadece kendisini dinleyecek birine ihtiyaç duyan biri olacak."

Aşağı inmeden önce ofisinize hızlıca, son bir kez bakıyorsunuz. Sanki bir şey yapmayı unutmuşsunuz gibi hissediyorsunuz. Bir oyunda, yerinde olmayan nesne genellikle çözümdür. Charlotte'un masanıza bıraktığı Worths'un portföyünü fark ediyorsunuz ve bir post-it'e bir şeyler karalıyorsunuz: *S., BANA DÜŞÜNCELERİNİ SÖYLE. -M.*

Portföyü asistanınıza veriyorsunuz ve merdivenlerden aşağı koşuyorsunuz ve şimdilik hatırlamak istediğiniz tek şey bu, çünkü Sadie hastane odanızda.

"Siz onun karısı mısınız?" diye sorar doktor. "Evet," diye yalan söyler Sadie.

Bu size komik geliyor çünkü Sadie'nin evlilikle ilgili bir sorunu var, yani evliliğe inanmıyor. Bunun tam olarak nereden kaynaklandığını bilmiyorsunuz - anne ve babası otuz yedi yıldır mutlu bir evlilik sürdürüyor; büyükanne ve büyükbabası ise bundan daha uzun süredir. Evlilikle sorunu olan biri varsa o da siz olmalısınız. Sizin anne babanız da neredeyse Sadie'ninkiler kadar uzun süredir mutsuz bir evlilik sürdürüyor. Annenle babanı en son ne zaman birlikte gördüğünü hatırlamıyorsun. Birinci sınıftan sonra

Üniversiteden sonra eve döndüğünüzde Tokyo'da ayrı dairelere taşındıklarını gördünüz.

"Babam nerede?" diye sormuştun annene.

Annen ilgisiz görünüyordu. "İşe yürüyerek gidebilmek istediğini söyledi."

On yılı aşkın bir süre geçmesine rağmen hala boşanmadılar ve bunu da açıklayamıyorsunuz.

Geçen yıl Sadie'ye evlenme teklif ettiniz. Babasından izin istedin, o da kabul etti. Bir yüzük aldın. Diz çöktün.

"Kendimi birinin karısı olarak görmüyorum," dedi. "Sen bir eş olmazdın. Ben senin kocan olurum," dediniz.

Bu argüman onu ikna etmedi. Direnişi şaşırtıcıydı, bu yüzden nedenlerini sordunuz. Zaten birlikte bir eviniz olduğunu, bu nedenle evli olmanıza gerek olmadığını söyledi. İş ortağıyla evli olmak istemediğini söyledi. Evliliğin kadınları ezen çağdışı bir kurum olduğunu söyledi. İsmi sevdığını söyledi.

"Ben de senin adını seviyorum," dedin. "Adını seviyorum."

Ama şimdi Sadie burada, bir doktora senin karın olduğunu söylüyor. Eğer konuşabilseydiniz, ona şöyle derdiniz: "Benimle evlenmen için tek yapmam gereken komaya girmektir. Keşke bu kadar kolay olduğunu bilseydim."

-

Teknik olarak komaya girmediniz.

Koma tıbbi olarak tetiklendi.

Doktorlara kulak misafiri olarak, üç kez vurulduğunuzu tahmin ettiniz: kalçanızdan, göğsünüzden ve omzunuzdan.

Bu yaralanmalardan en sorunlusu göğsünüzden giren kurşun: akciğerinizi, böbreğinizi ve pankreasınızı delip geçti. Kurşun şu anda bağırsaklarınızda bir yerde üşüyor ve vücudunuz çıkarılabilecek kadar iyileşene kadar bekliyor. Daha kötüsünün de olabileceğini söylüyorlar. Çoğu insan gibi sizin de yedekleriniz var. Pankreasınız, kalp kırıcı bir şekilde, tek. Yaralanmaların yarattığı travma vücudunuzun şoka girmesine neden olmuş, bu yüzden kendinizi komada buluyorsunuz. Genç ve sağlıklısınız, ya da öyleydiniz ve güne bağlı olarak, hayatta kalma şansınızın *iyi* olduğunu, *ortalamadan daha iyi olduğunu, kötü olmadığını* söylüyorlar. Bu sizi biraz rahatlatıyor.

Sadie ayrılıyor ve bir hemşire yatağınızın yanında asılı duran atık ve besin maddelerinin düelloya dönüşmüş portmantosuyla ilgilenmek üzere odaya geliyor. Vücudunuzu bir süngerle dikkatlice siliyor ve her şeye rağmen size bakılmasından küçük bir zevk alıyorsunuz.

-

Unfair Games'in lobisindeyiz.

Siyah giyinmiş, yüzünün alt yarısına kırmızı bir bandana bağlamış beyaz bir çocuk, resepsiyon görevlisinin kafasına doğru küçük bir silah tutuyor. Yine siyah giyimli başka bir beyaz çocuk, bu sefer daha büyük bir silah ve siyah bir bandana ile büyük silahının namlusunu size doğrultuyor. Kırmızı bandanalı çocuk "SEN KİMSİN?" diye soruyor.

Bu çocukların ana kata çıkmak için neden hâlâ asansöre binmedikleri hakkında hiçbir fikriniz yok. Mümkün olduğunca çok insana zarar vermek istemiyorlar mı? Gordon'un -tatlı, bebek yüzlü, kil yumağı Gordon'un- onları lobide tutmayı nasıl başardığı hakkında hiçbir fikriniz yok. Hatırlıyorsun.

Gordon Cadılar Bayramı'nda. Pikachu kostümünü gerçek elektrik kıvılcımları çıkarabilecek şekilde modifiye etmişti.

Doom gibi video oyunlarında kullandığınız silahlar dışında silahlar hakkında pek bir şey bilmiyorsunuz. Ve *Doom* oynarken bile, silahlar tercih ettiğiniz silahlar değil. Testere ya da roketatarı tercih ediyorsunuz, daha çok Grand Guignol tarzı heyecanı olan silahlar. Küçük silahın bir tabanca, büyük silahın ise bir saldırı tüfeği olduğuna karar veriyorsunuz.

"Merhaba, ben Marx Watanabe. Burası benim şirketim." Sıkamak isteyen olursa diye elinizi uzatıyorsunuz. Çocuklar bu jest karşısında şaşırmış görünüyor. Başınızı hafifçe eğiyorsunuz. "Sizin için ne yapabilirim? Gordon Mazer'le konuşmak istediğinizi söyledi ama Mazer burada değil."

Kızıl Bandanalı sana bağılıyor, "Sana inanmıyorum! Sen lanet olası bir yalancısın!"

"Yemin ederim burada değil," diyorsunuz. "New York'ta, yeni oyunumuzun tanıtımını yapıyor. Ama neden bana senin için ne yapabileceğimi söylemiyorsun?"

"Bana ofisi göster," diyor Kırmızı Bandanalı. "O küçük ibnenin burada olmadığını kendim görmek istiyorum."

"Tamam," diyorsunuz, Ant'a herkesi çatıya tahliye etmesi için zaman kazandırmak için umutsuzca oyalanıyorsunuz. "Bunu yapabilirim, ama bana bir iyilik yapar mısın-"

"Evlat, sana bir iyilik yapamam."

"Bana Mazer'den ne istediğini açıkla. Belki yardımcı olabilirim."

Siyah bandanalı olanın hafif bir kekelemesi var. "Başka kimseye zarar vermek istemiyoruz," diyor. "Sadece Mazer'le konuşmamız gerekiyor. Eğer ofisinize ateş etmek isteseydik, çoktan oraya gitmiş olurduk. Mazer'in buraya gelmesini istiyoruz."

"Hadi onu arayalım," diye öneriyorsun. Sam'in numarasını çeviriyorsunuz ama Sam a ç m ı y o r . Fotoğraf

çekiminde olmalı.

Sadie ile. Sesinizi nötr tutarak bir mesaj bırakıyorsunuz:
"Ben Marx. Fırsatın olduğunda beni ara."

Şu iki çocuğa bakın. Bandanaları yüzünden kaç yaşında olduklarını söyleyemiyorsun. Muhtemelen sizin yaşınızda ya da daha küçükler ve silahlarından korksanız da onlardan korkmuyorsunuz.

"Geri arayacaktır," diyorsunuz rahatça. "Biz Mazer'in aramasını beklerken Gordon'un gitmesine izin vermeye ne dersin?"

"Kaltak," diyor Kırmızı Bandanalı. "Bunu neden yapalım ki?" "O önemli değil," diyorsun. "O bir NPC." Onlar Oyuncular, tabii ki, bu terimi bileceklerini biliyorsunuz.

"Sen bir NPC'sin," diyor Kırmızı Bandanalı.

"Bana böyle hitap eden ilk kişi sen değilsin," diyorsun.

-

San Simeon'un hemen dışında bir oteldesiniz.

Sadie uyuyakaldı, sen de bara gittin. Sam de oradaydı. Hiç içmeyen arkadaşın içiyor.

Ona arkadaş isteyip istemediğini soruyorsunuz, o da omuz silkip "Ne istersen onu yap" diyor. Yanındaki tabureye oturuyorsun.

"Nasıl oldu bilmiyorum," diyorsunuz zoraki. "İkimizin de bunun olmasını istediğini sanmıyorum."

"Hikâyeyi dinlemek için zerre kadar arzum yok," diyor. Sarhoş ama sesi henüz sarhoş gibi değil, sadece sinirli ve edepsiz. "Senin Sadie'yle yaşadığın şey benim Sadie'yle yaşadığıma hiç benzemiyor, o yüzden önemi bile yok. Herkesle yatabilirsin," diyor. "Ama kimseyle oyun oynayamazsın."

"İkinizle de oyun oynuyorum," diye belirtiyorsunuz. "Tanrı aşkına, *Ichigo'nun* adını ben koydum. İkinizle de birlikte oldum

her adımda. Burada olmadığımı söyleyemezsin." "Elbette buradaydın. Ama sen temelde Önemsiz. Eğer sen burada olmasaydın, başkası olurdu. Sen bir at terbiyecisisin. Sen bir NPC'sin, Marx."

NPC, bir oyuncu tarafından oynanamayan bir karakterdir. Programlanmış bir dünyaya gerçekçilik kazandıran bir yapay zekadır. NPC en iyi arkadaş, konuşan bir bilgisayar, bir çocuk, bir ebeveyn, bir sevgili, bir robot, huysuz bir müfreze lideri veya kötü adam olabilir. Ancak Sam bunu bir hakaret olarak algılıyor

-Size önemsiz demenin yanı sıra sıkıcı ve tahmin edilebilir olduğunuzu da söylüyor. Ama gerçek şu ki, NPC'ler olmadan oyun olmaz.

"NPC'ler olmadan oyun olmaz," diyorsunuz ona. "Sadece konuşacak kimsesi ve yapacak hiçbir şeyi olmadan etrafta dolaşan saçma sapan bir kahraman var."

Sam bir kadeh daha Grey Goose sipariş ediyor ve siz de ona yeteri kadar içtiğini söylüyorsunuz. "Sen benim babam değilsin," diyor Sam.

Barmen sana bakar ve sen de bir bira sipariş edersin.

"Keşke seninle hiç tanışmasaydım," diyor Sam. "Keşke hiç oda arkadaşları olmasaydık. Keşke seni Sadie'yle hiç tanıştırmasaydım." Sam kelimelerini gevelemeye başlıyor.

"Sadie sana ait değil."

"Öyle," diyor Sam. "O benim. Ve sen de bunu biliyordun ama yine de peşinden gittin."

"Hayır. İnsanlar birbirlerine ait değildir."

"Neden olmasın?" Sam öyle diyor.

"Neden olmasın?" "Sam."

"Bu sen gidiyor için *evlenmek* onu?" Sam sorar. O da "evlenmek" derken sanki "cinayet" demek istiyor.

"Şu anda değil."

"Evliliğin nesi bu kadar harika? Seksin nesi harika?"

Ne var Yani harika hakkında yapmak
BEBEKLER veya oynamak

Ev mi? Neden işinizi paylaştığınız kişiye ait olamıyorsunuz?"

"Çünkü hayat var ve iş var," diyorsunuz. "Ve ikisi aynı şey değil."

"Benim için ikisi de aynı."

"Belki Sadie için aynı şey değildir."

"Belki de değildir," diyor Sam sessizce. "Çok berbat durumdayım, Marx. Eğer bu kadar berbat bir korkak olmasaydım, belki de Sadie'nin otel odasına giden ben olurum. Benim hatam olduğunu biliyorum. Zamanım olduğunu biliyorum." Sam başını maun barın üzerine koyar ve ağlamaya başlar. "Kimse beni sevmiyor," der.

"Seni seviyorum kardeşim. Sen benim en iyi arkadaşımsın." Bar hesabını ödüyorsun ve Sam'in odasına çıkmasına yardım ediyorsun. Banyoya giriyor, kapısını kapatıyor ve sonra kustuğunu duyuyorsunuz.

Sam'in otel yatağında oturuyorsun. Televizyonu açıyorsunuz ve bir tıp programının tekrarı oynuyor. Bir adam beyin kanserine yakalanmış ve deneysel bir beyin ameliyatı olmazsa ölecek. Ama sonunda, deneysel beyin ameliyatı onu yine de öldürüyor. İnsanların doktora gitmekten ne kadar nefret ettiklerini ama doktorlarla ilgili programları izlemeyi ne kadar *sevdiklerini* düşünüyorsunuz.

Sam'in gelmesi beklediğinizden daha uzun sürüyor, bu yüzden ona "Sam?" diye sesleniyorsunuz.

Cevap vermeyince banyoya gidiyorsunuz ve elinde bir bakım seti makasıyla aynanın önünde duruyor. Saçının yaklaşık yarısını kesmiş.

"Üstüme kustumuk bulaştı" diyor, "Yıkayınca çıkmadı, ben de kestim. Şimdi hepsini tıraş etmek istiyorum ama çok sarhoşum."

Yorum yapmadan makası ondan alırsınız ve saçının geri kalanını kesip çıkarırsınız.

Elektrikli tıraş makinesiyle saçlarını olabildiğince aşağıya doğru tıraş ediyorsun.

"Şimdi NPC kim?" diye soruyorsunuz ona. "Kumandası olan benim. Görevi olan benim."

"Çılgın oda arkadaşınızı banyoda buluyorsunuz. Saçının yarısını saçma sapan bir umutsuzluk içinde kesmiş. Ne yaparsınız?" Sam interaktif kurgu formunu taklit ederek söylüyor. Parmaklarını saçlarının arasında gezdiriyor. "Sadie'ye bunların hiçbirinden bahsetme."

"Kardeşim, sanırım fark edecek." Başını ellerinin arasına alıyorsun ve tepesinden öpüyorsun.

-

Unfair Games'in lobisindeyiz.

"Siz çok oyun oynar mısınız?" İkiniz de oyalanıyorsunuz ve gerçekten bilmek istiyorsunuz.

"Bazıları," diyor Kızıl Bandanalı.

"Hangileri?" diye soruyorsunuz. "Merak etmeyin. Bu profesyonel bir soru. İnsanların ne çaldığını bilmek istiyorum."

Half-Life 2, Halo 2, Unreal Tournament ve Call of Duty oynadıklarını bildirirler. Masanın altında oturan Gordon, "Sizler kesinlikle nişancı oyunlarını seviyorsunuz" yorumunu yapar.

"Kimse senin fikrini sormadı, koca götlü," diyor Kızıl Bandanalı.

Yıllar önce, şiddet ve oyunlarla ilgili bir paneldeydiniz ve aranızdaki en bilgili kişi kadife ceketli, dirsekleri yamalı ve bu konuda tam anlamıyla bir kitap yazmış olan bir adamdı. Hepsi olmasa da çoğu oyuncunun şiddet içeren bir oyun oynamakla şiddet içeren bir eylemde bulunmak arasındaki ayrımı yapabildiğini ve hatta çocukların oyun yoluyla şiddet içeren fanteziler kurarak psikolojik olarak daha sağlıklı hale gelebileceğini söyledi. Siz uzman değilsiniz,

ama bildiğiniz şey şu: Hiçbir insan bir video oyunu silahıyla öldürülmedi.

Telefonuna bakıyorsun. Sam'i aradığından beri beş dakika geçti.

Gordon'un masasının altındaki mini buzdolabına gidiyorsun. "Fiji suyu ister misin? Burada biraz PowerBar'ımız da var."

Kırmızı Bandanalı başını sallar ama Siyah Bandanalı içkiyi kabul eder. İçmek için bandanasını kaldırıyor ve yüzünü görebiliyorsunuz. Çocuksu, yumuşak, kırmızı izlerin bir araya geldiği, düzensiz sakallı.

"Peki, Mazer ile aranızdaki sorun nedir?" diye soruyorsunuz. "Anladığım kadarıyla siz bizim hiçbir oyunumuzu oynamıyorsunuz."

"Burası *Mapleworld*," diyor Siyah Bandanalı.

"Sakın ona söyleme," diyor Kırmızı Bandanalı.

"Neden? Yakında öğrenecek," diyor Kara Bandanalı. "Karısı *Mapleworld*'de bir kadınla evlendi ve şimdi onu evlendiği kadın için terk etti ve..."

"Siktir git," diyor Kızıl Bandanalı ortağına. "Bu onu hiç ilgilendirmez."

"Yani Sam'i suçluyorsun."

"Sam kim?" Kırmızı Bandanalı diyor ki. "Belediye Başkanı Mazer."

"Mazer'i suçluyorum. Ve intikamımı alacağım" diyor, kötü çevrilmiş bir video oyunundaki karakter gibi konuşarak.

Kara Bandanaya dönüyorsun. "Ya sen? Sen neden buradasın?"

"Çünkü bunun doğru olduğunu düşünmüyorum," diyor Black Bandanna. "Küçük çocuklar *Mapleworld* oynuyor. Önyargılı değilim ama neden tüm bu eşcinsel şeyler çocuklara dayatılsın ki?" Ona katılıp katılmadığınızı görmek için size bakıyor. Yüzünüzü asmıyorsunuz

tarafsız. "Ayrıca anaokulundan beri onun en iyi arkadaşayım, bu yüzden gelmek zorundaydım."

Başını salladı. Bu adamlar sanki bir ofise iki silahla gelip bir oyun tasarımcısını vurmaya talep etmek gayet makul bir şeymiş gibi konuşuyorlar. Sanki balık tutmaya ya da Vegas'a sağdıç gezisine gitmişler gibi davranıyorlar. Evden çıkmadan önce giydikleri bandanaları seçtiklerini, bandanaların bir ofisi vurmaya için doğru tonu oluşturup oluşturmadığını tartıştıklarını hayal ediyorsunuz. "Peki, plan nedir?" diyorsunuz.

"Mazer'i öldürmek istiyorum," diyor Kırmızı Bandanalı.

"Ama Mazer burada değil. Belki de senin için en iyisi eve gitmektir?"

"Siktir git," diyor Kızıl Bandanalı. Silahın namlusunu yanağınıza doğru itiyor. "Bu iş çok uzun sürüyor. Hemen ofisi görmek istiyorum." Silahı omurgana dayıyor ve sen de onları merdivenlerden yukarı çıkarıyorsun. İkinci katta umut verici bir sessizlik var ama yangın kapısını açmaya gittiğinizde hâlâ nefesinizi tutuyorsunuz.

Tüm kat boş ve siz rahatlamış görünmemeye çalışıyorsunuz.

"Bana yalan mı söyledin?" Kırmızı Bandanalı diyor ki. "Herkes nerede?"

Bir şirket toplantısı hakkında bir hikaye uydurursun. "Bak, Sam'in ofisi tam şurada."

"Madem önemlisin, o zaman neden şirket toplantısına katılmıyorsun?" Kızıl Bandanalı soruyor.

"Çünkü birinin çiftliğe bakması gerekiyor. Ben bir NPC'yim, değil mi?"

Bandanalı Çocuklar Sam'in raflarındaki eşyaları çalmaya başladı. *Ichigo* hatıraları her yerde. "O oyundan nefret ediyorum," diyor Kırmızı Bandanalı. "Elbise giymiş lanet olası küçük çocuk."

Telefon alıyor. Kırmızı Bandanalı cevap vermenizi söylüyor: Polis. Dışarıdalar ve yanlarında bir rehine arabulucusu var. Kızıl Bandanalı ile konuşmak istiyorlar. Ama telefonu vermeden önce, ağızlığı kapatıyorsun. Kızıl Bandanalı'ya "Bundan ne istediğine karar vermelisin" diyorsun. Açık kahverengi gözleri var ve gözlerinde korkuyu görebiliyorsunuz. "Henüz kimse zarar görmedi ve bu senin lehine. O yüzden istediğini iste ve hayatına devam et. Bugün Mazer'i vuramayacaksın."

Kızıl Bandanalı telefona uzanır ve sonra telefonu kapatır. Ağlamaya başlıyor ve gözlerini silmek için bandanasını çıkarıyor ve ilk kez yüzünü görebiliyorsunuz ve bir çocuğa benziyor. Kafasını tıraş ettiği geceki Sam'e benziyor. Savunmasız görünüyor ve her şeye rağmen ona yardım etmek istiyorsunuz.

"Sorun yok," diyorsunuz. Kollarınızı Kızıl Bandanaya dolamaya çalışıyorsunuz. Bu bir hatadır. İki eliyle seni duvara doğru itiyor.

"Çekil üstümden, seni lanet ibne." "Tanrım, Josh," diyor Black Bandanna.

"*Lanet olası* adımı söyleme," diyor Kızıl Bandanalı.

O anda -ne düşünüyor olabilir ki? - Ant merdivenlerden inerek ofise gelir. Elleri havada. "Marx," diye seslenir, "Ben Ant. İyi misin?"

Kırmızı Bandanalı silahını Karınca'ya doğrultur.

"Bu lanet olası Mazer mi?" Kırmızı Bandanalı diyor ki. "Bana yalan mı söyledin?" Sana dönüyor. "Bunca zamandır burada mıydı?"

"O Mazer değil," diyorsunuz. "O başka bir çalışanımız. Adı Anthony Ruiz."

"Bana Mazer gibi görünüyor," diye ısrar ediyor Kırmızı Bandanalı. Belki de Ant'ın Sam olduğuna gerçekten inanıyordur. O gün, Ant

Şanssız bir şekilde *Mapleworld*'deki Samatar gibi kırmızı ekose bir gömlek giyiyor. Sam ve Ant hafif yapılı, koyu renk saçlı ve zeytin tenli olmaları dışında birbirlerine pek benzemiyorlar. Aynı ırktan değiller. Silahlı çocuk için muhtemelen hangi "ötekine" baktığının bir önemi olmadığını fark ediyorsunuz.

Ya da belki Sam'i Ant'la karıştırmıyordur. Belki de sadece Ant'ın görünüşünü beğenmemiştir. Mohawk'ı ve dar kot pantolonuyla Ant, anında oyun şirketlerinin liberal gündeminin bir sembolü haline geliyor.

Belki de sadece birini vurmak istiyordur.

Kızıl Bandanalı'nın parmağının tetiği çektiğini duyuyorsunuz ve Ant ile silahın arasına atlıyorsunuz. "Josh, ateş etme," diyorsun.

Çok geç kaldınız. Kızıl Bandanalı elindeki beş kurşunu ateşler. Biri Ant'a isabet eder, nereye olduğunu bilmiyorsun.

Üçü seni vurdu.

SHOOT '
u
hisset
tim.
bir Cenaze,
SHOOT
benim
atışında
Beyin
Atışı

Sonuncusu, Kızıl Bandanalı kendini kafasından vurmak için kullanır.

"Aman Tanrım, Josh," diyor Black Bandanna, "ne yaptın? Bunu neden yaptınız? Onları sadece biraz korkutacağımızı söylemiştik." Black Bandanna dizlerinin üzerine çöküyor, ellerini kavuşturuyor ve Tanrı'nın Duası'nı okumaya başlıyor.

Bayılmadan birkaç saniye önce.

Telefonun çalıyor. Arayan Sadie.

Bu arada Sadie hamile. Bebeği istediğinizi sanıyordunuz ama bu onun bedeni ve siz de onun yolundan gittiniz. Engelleri tartıştınız: iş için, hayat için ne anlama geleceğini. Siz bir oyun yapımcısısınız ve bu yüzden yapımını düşündüğünüz bir oyun için yapacağınız gibi bir hesap tablosu hazırladınız. Artıları ve eksileri, iş bölümlerini, potansiyel tehlikeleri, maliyetleri, faydaları, tarihleri ve teslim edilecekleri listelediniz.

Ona dizüstü bilgisayarınızda ne hesapladığınızı gösterdiniz. "Teorik bebeğimizin adı Spreadsheet1.xls olamaz," diye yorum yaptı. Hesap tablosunun adını "Yeşil Watanabe Yaz 2006 Oyunu" olarak değiştirdi.

Bir çıktı istedi ve bir iki gün sonra bebeği doğurmak istediğini söyledi. "Asla iyi bir zaman değil ama aynı zamanda iyi bir zaman," dedi. "*Master of the Revels* tamamlandı. Bahar boyunca genişleme paketi üzerinde çalışabilirim ve bebek yazın doğacak. Şansımız yaver giderse, Tamagotchi'nizden daha iyi olacak."

Sen ve Sadie bebeğe Tamagotchi Watanabe Green diye hitap etmeye başladınız.

-

Bir hastanedesin.

Koridorun sonunda ilahiciler şarkı söylüyor ama siz şarkıyı tam olarak duyamıyorsunuz. Odanıza yaklaştıkça, şarkının Joni Mitchell'ın herkesin kendini öldürmek istemesine neden olan şarkısı olduğunu anlıyorsunuz ve eğer bir şey varsa, şarkı bir hastanedeki ilahiciler tarafından söylendiğinde daha da iç karartıcı oluyor. Şarkının adını hatırlayamıyorsunuz ve bu sizi rahatsız ediyor. Başlığı her zaman hatırlarsın.

Birisi hastane odasını tek bir yıldız şeklindeki Noel ışıklarıyla süslemiş. Bunun kim olabileceğini hayal bile edemezsiniz. Size yakın olan herkes Yahudi, Budist, ateist ya da agnostik.

Eğer Noel'deysek, üç haftadır komadasın demektir.

Eğer Noel'se, Worth'ları aramamışsın demektir.

Eğer Noel'deysek, bu *Master of the Revels*'in mağazalarda ve indirilebilir olduğu anlamına gelir.

Eğer Noel'se, Sadie neredeyse ikinci üç aylık dönem e girmiş demektir.

Annen ve baban burada. O kadar nadir bir araya geliyorlar ki, durumunuzun ciddi olduğunu biliyorsunuz.

Şarkının adının "River" olduğunu hatırlıyorsun.

Annen yatağının başucundaki sandalyede oturuyor. Üzerinde çilek ve kuş desenli bir elbise var. Uzun bir iğne kullanarak parlak renkli origami turnaları çelenk haline getiriyor. Ne yaptığını biliyorsunuz: Senbazuru adı verilen bir Japon geleneği. Eğer bin tane kağıttan turna kuşu yaparsanız, birini sağlığına kavuşturabilirsiniz.

Onu göremeseniz de, babanızın yerde oturduğunun farkına varıyorsunuz. Annenizin dizebilmesi için turnaları katlıyor.

Bu evlilik.

Bir süre sonra baban gidiyor. Anneniz turnaları dizmeye devam ediyor, ancak babanız olmadan kaynağı hızla azalıyor. Vinçler inşa edilebildiklerinden daha hızlı dizilebilirler.

Sam geldiğinde kendini tanıtır. "Siz Marx'ın annesi olmalısınız."

"Anna," diyor.

"Bu benim annemin adı," diyor Sam. "Marx annelerimizin ilk adlarının aynı olduğundan hiç bahsetmedi. I

farklı bir ismin olduğunu sanıyordum."

Senin Anne açıklıyor, "AeRan o benim
Korece İsim.

Amerika'dayken herkes bana Anna der." "Anna
Watanabe."

"Watanabe kocamın adı. Ben Anna Lee." "Anna Lee
benim de annemin adıydı," diyor Sam. "Annene
benziyor muyum?"

"Hiç de değil," diyor Sam. "Marx'la bunu hiç
konuşmamış olmamız çok garip."

Anneniz, "Belki de kayda değer olduğunu
düşünmemiştir," diye öneriyor. "Lee oldukça yaygın bir
isim, Anna da öyle." Anneniz kumaş dışında hiçbir
konuda duygusal değildir. "Belki de bilmiyordu?"

Sam yatağa doğru yürüyor ve yüzünüzü inceliyor.
"Hayır, Marx her zaman her şey hakkında her şeyi
biliyordu." Sam'in ölmüş annesinin adını öğrendiğinizde
bunun kader olduğuna karar verdiniz ve o günden sonra Sam
sizin kardeşiniz olacaktı. Bir isim kaderdir, eğer öyle
olduğunu düşünüyorsan.

Sam annene geri döner. "Vinçleriniz neredeyse bitmek
üzere," diyor. "Bana nasıl yapılacağını öğretirsen yardım
edebilirim." Anneniz gösteriyor, sonra Sam hastane
odasının zeminine oturuyor ve o da turna katlamaya
başlıyor.

-

Hâlâ hayattasın.

Sadie saçınızı tarıyor ve size *Master of the Revels*'in
Amerika'da en çok satan oyun olduğunu söylüyor. "Oyunu
sevdiklerini bile sanmıyorum," diyor Sadie. "İnsanlar bizim
için üzüлüyor sanırım."

Ona sahte tevazuyu bırakmasını söylemek istiyorsunuz,
eğer öyleyse. Kimse bir oyuna 60 dolar vermez.

acıma. Hiçbir uyarı olmadan, aklın uçup gidiyor.

-

Hala hayattasın.

"Ant hastaneden çıktı," diyor Sam. "İyileşecek."

Güzel, öyle düşünüyorsun.

"Gordon buradaydı. Sana lavanta getirdi."

Çiçekleri göremiyorsunuz ama kokusunu alabileceğinizi düşünüyorsunuz. İçinizde Gordon'u resepsiyonda bırakıp diğer herkesle birlikte çatıya çıkmayı dileyen cömert olmayan bir yan var.

Video oyunları insanları şiddet yanlısı yapmaz ama belki de size yanlış bir şekilde kahraman olabileceğiniz fikrini verir. Hiçbir uyarı olmadan, zihniniz yine uçup gidiyor.

-

Hala hayattayım.

Gecenin bir yarısı uyanıyorsunuz. Odada yanınızda biri var. Titian saçlarını görüyorsun. Kalemin kağıda s ü r t ü n m e sesini duyuyorsun.

Bu Zoe. Ne üzerinde çalıştığını merak ediyorsun.

Sanki sorunuzu duymuş gibi, "Bir film müziği," diye cevap veriyor. "Aptal bir korku filmi, ama doğru yapmak çok zor. Aklımda entelektüel bir fikir var ama işe yarayıp yaramayacağını bilmiyorum. Enstrümantasyonu sadece perküsyon ve üflemelilerle sınırlamak istiyorum ama kulağa biraz lise bandosu gibi gelmesinden endişeleniyorum. Yaptığım her şeyi atıp yeniden başlamanam gerekebilir. Ve bana 30 sent ödüyorlar. Ve tabii ki asla göremeyeceğim ertelemeler. Filmin adı *Bloody*

Balonlar." Zoe gözlerini deviriyor. "*Lanet olası Balonlar* asla erteleme görmeyecek." Size gülümsüyor. "Marx, iyi olsan iyi olur. Sensiz bir dünya düşüncesine kesinlikle katlanamam." Elinizi sıkıyor ve sonra yanağınıza bir öpücük konduruyor. "Hayır, buna katlanamam. Buna katlanmayı reddediyorum. Seni delicesine seviyorum, tatlı dostum."

Seni delice seviyorum.

Eski sevgiliyi arkadaş'a dönüştürmenin yolu, onu sevmekten asla vazgeçmemek, bir ilişkinin bir aşaması sona erdiğinde başka bir şeye dönüşebileceğini bilmektir. Sevginin aynı anda hem sabit hem de değişken olduğunu kabul etmektir.

-

Öleceksin.

Birkaç saat, gün ya da hafta sonra, bir doktorun annenize ve babanıza, son derece sakın bir sesle, dünya vatandaşı Marx Watanabe olarak öleceğinizi söylediğini dinliyorsunuz.

Siz bir oyun insanısınız, yani "oyun bitti"nin bir yapı olduğuna inanan türden bir insansınız. Oyun sadece oynamayı bırakırsanız biter. Her zaman bir hayat daha vardır. En acımasız ölüm bile nihai değildir. Zehir içmiş, bir asit fıçısına düşmüş, kafanız kesilmiş, yüzlerce kez vurulmuş olabilirsiniz ve yine de, yeniden başlat'a tıklarsanız, her şeye yeniden başlayabilirsiniz. Bir dahaki sefere doğru yaparsınız. Bir dahaki sefere kazanabilirdiniz bile.

Ancak bu inkar edilemez.

Vücudunu *hissediyorsun*. Kan çamur gibi, dolaşım sisteminde I-10'un en yoğun olduğu saatteki hızıyla ilerliyor. Kalp kendi kendine atmıyor. Beyin

Yavaşlıy

or.

Aşağı.

Giderek artan bir şekilde, beyin

Uçuyo

rum.

Ofi.

Yakında, sen sen olmayacaksın. Sen, hepimiz gibi,
deiktik bir vakasın.

-

Sen bir At Terbiyecisisin.

İçin senin otuz birinci Doğum günü, Sam yapar
sen yazan bir isim levhası:

MARX WATANABE
ATLARIN
TERBİYECİSİ

Gördüğünüzde gülüyorsunuz. "Teknik olarak," diyorsun,
"bazı kaynaklar bunu 'Atların Kırıcısı' olarak çeviriyor. "

"Ama sen öyle biri değilsin," diyor Sam.

Sana ilk kez bu şekilde seslendiğinde hakaret etmek
istemişti ama yıllar geçtikçe bu isim sevgi dolu bir şeye,
arkadaşlar arasında bir şakaya dönüştü.

Ve sen de bunu kabul ediyorsun. Sen busun.

Küçük bir çocukken video oyunları yapımcısı
olacağınızı hiç düşünmemiştiniz. İtiraf etmelisin ki, seni
bu işe yönlendirenin utanç verici bir pasiflik olup
olmadığını merak ettiğin zamanlar oldu. Sam ve Sadie
video oyunları yapmak istedikleri için mi video oyunu
yapımcısı olmuştunuz ve o sırada yaptığınız başka bir şey
yok muydu? Oyun yapmak isteyen insanları sevdiğiniz
için mi video oyunu yapımcısı olmuştunuz? Hayatınızın
ne kadarı tesadüftü? Hayatınızın ne kadarı çok yüzlü
büyük bir zararın yuvarlanmasından ibaretti?

Gökyüzü mü? Ama zaten bütün hayatlar böyle değil miydi? Sonunda kim bunların herhangi birini seçtiğini söyleyebilirdi ki? Ve video oyunu yapımcılığını tam olarak seçmemiş olsanız bile, bu işte iyiydiniz.

Sonsuz Günlerimiz'i düşünüyorsunuz. Onu oynamayı ne kadar isterdiniz. Oyunla ilgili sorunları tahmin edebiliyor ve Worth'ların bunları çözmesine yardımcı olmak istiyorsunuz. Örneğin, vampirleri ya da zombileri seçmek zorunda kalacaklar. Tek bir mitoloji seçmeleri ya da yeni bir mitoloji yaratmaları gerekecek. Ya da...

Ama bu artık sizin sorunuz değil.

Sam bir elinizi, Sadie de diğer elinizi tutuyor. Aileniz de orada ama arkadaşlarınızın arkasında duruyorlar. Bu çok mantıklı, çünkü Sadie ve Sam sizin aileniz olduğu kadar aileniz de sizin aileniz oldu. Arkalarında, binlerce kağıttan turna kuşu odayı süslüyor.

"Sorun yok Marx," diyor Sadie. "Bırakabilirsin."

Beyin bedenden ayrılırken, *atları nasıl özleyeceğimi* düşünüyorsunuz.

-

Bir şeftali bahçesindesiniz.

İşte mükemmel bir gün. Liseden sınıf arkadaşınız Swan şehre geldi ve Fresno yakınlarındaki Masumoto Aile Çiftliği'nde bir şeftali ağacını evlat edinmiş bir adam tanıyor. Swan'ın tanıdığı adam, senin ve arkadaşlarının ağaçtan istediğiniz kadar meyve alabileceğinizi ama sadece Cumartesi sabahı gidebileceğinizi söylüyor.

"İnsanlar şeftali ağaçlarını evlat mı ediniyor?" diye soruyorsunuz.

"Bunlar sıradan şeftaliler değil," diyor Swan size. "Meyveleri marketlere gönderilemeyecek kadar narin. Bu şeftaliler

Çiftlik 1948'den beri, yani göçten hemen sonra aileye aitmiş. Arkadaşımmın ağacı evlat edinmesine izin verilmesi için bir kompozisyon yazması ve bir başvuru formu doldurması gerekti."

Zoe'ye söylersin, o da gitmek ister. Ve Sadie'yi davet ediyor, o da Alice'i. Siz de Sam'i davet edersiniz, o da görüştüğü kız olan Lola'yı davet eder. Sonra Simon ve Ant'i davet ediyorsunuz çünkü onlar da arada bir *Aşk Görsel İkizleri* yapmaya ara vermeliler. Grup sabah 6'da Los Angeles'tan ayrılıyor ve 9:30'da Fresno'dasınız ama burası bambaşka bir dünya gibi görünüyor.

Şeftaliler inanılmaz büyük ve neredeyse kabarık. Nakliyenin ve market raflarının zorluklarına dayanacak şekilde tasarlanmamışlar. Zoe bir tanesini deniyor ve çiçek yemek gibi olduğunu söylüyor. Sonra sana uzatıyor, sen de bir ısırık alıyorsun ve şeftali içmek gibi olduğunu söylüyorsun. Sonra şeftaliyi Sam'e veriyorsunuz, o da bir ısırık alıyor ve şeftaliden çok şeftali hakkında bir şarkı gibi olduğunu söylüyor.

Ve arkadaşlarınız şeftaliler hakkında giderek daha saçma benzetmeler ve metaforlar yapmaya başlar.

"İsa'yı bulmak gibi bir şey."

"Çocukken inandığınız şeylerin aslında gerçek olduğunu öğrenmek gibi bir şey."

"*Süper Mario*'daki mantarları yemek gibi."

"Dizanteriden kurtulmak gibi."

"Noel sabahı gibi."

"Hanuka'nın sekiz gecesi gibi." "Orgazm olmak gibi."

"*Birden fazla* orgazm olmak gibi."

"Harika bir film izlemek gibi."

"Harika bir kitap okumak gibi."

"Harika bir oyun oynuyoruz."

"Kendi oyununuzdaki hata ayıklamayı bitirmek gibi bir şey."

"Gençliğin tadı bu."

"Uzun bir hastalıktan sonra kendini iyi hissetmektir." "Maraton koşmaktır."

"Muhtemelen hayatımda başka hiçbir şey yapmak zorunda kalmayacağım, çünkü bu şeftalinin tadına baktım."

En son tadına bakan Sadie. Bir şekilde, şeftali - ondan geriye kalanlar - size geri dönüyor ve onu Sadie'nin çalışkan bir şekilde hasat yaptığı ağaca doğru tutuyorsunuz.

Sadie büyük bir hasır şapka takıyor, merdivene tırmanmış ve en üst basamağa hasır bir sepet yerleştirmiş. Çok güzel ve sağlıklı görünüyor, WPA posterindeki bir kız gibi. Size gülümsüyor, dişlerinin arasındaki dar boşluğu ortaya çıkarıyor. "Cesaret edebilir miyim?" diye soruyor.

"Bu ne cüret."

-

Çilek tarlasındasın.

Sen öldün.

Ekranda bir komut istemi belirir: *Oyuna baştan başlayalım mı?*

Evet, öyle düşünüyorsun. Neden olmasın? Tekrar oynarsan, kazanabilirsin.

Birdenbire, işte oradasınız, yepyeni, tüyleri yenilenmiş, kemikleri kırılmamış, taze kanla sapsarı.

Geçen seferkinden daha yavaş uçuyorsunuz, çünkü hiçbir şeyi kaçırmak istemiyorsunuz. İnekleri. Lavantaları. Beethoven mırıldanan kadın. Uzaktaki arılar. Üzgün yüzlü adam ve göletteki çift. Sahneye çıkmadan önce kalbinizin atışını. Dantel bir kolun teninizde bıraktığı his. Annenizin size Beatles şarkıları söylemesi, Liverpool'dan geliyormuş gibi konuşmaya çalışması. İlk kez

Ichigo'nun oynanışı. Abbot Kinney'deki çatı katı. Hefeweizen birasıyla karıştırılmış Sadie'nin tadı. Sam'in yuvarlak kafası ellerinizde. Binlerce kağıt turna. Sarı renkli güneş gözlükleri. Mükemmel bir şeftali.

Bu dünya, diye düşünüyorsun.

Çilek tarlasının üzerinde uçuyorsunuz ama bunun bir tuzak olduğunu biliyorsunuz.

Bu sefer sen uçmaya devam et.

VIII



İÇİŞLERİ BAKANLIĞI

Sam, Marx'ın öldüğünü ilk kez 1993 yılının Ekim ayında gördü. Marx, *Macbeth*'in kara kutu prodüksiyonunda Banquo rolünü üstlenmişti. "Olay şöyle gelişti," diye açıkladı Marx. "Fleance ve ben Macbeth'in evindeki akşam yemeği partisine gidiyoruz. Atlarımızdan iniyoruz, gerçi atların olacağından şüpheliyim, burası üniversite tiyatrosu. Bir meşale yakıyorum - katiller beni başka nasıl görecek? Üç katil yaklaşıyor! Saldırıyorlar. Muhteşem bir şekilde ölüyorum, tüm sorumluları lanetliyorum: *Ey ihanet! Vesaire, vesaire.*" Marx sesini alçalttı, "Yönetmenin bir aptal olduğunu şimdiden söyleyebilirim. Blokağı tamamen kendi başıma halletmem gerekecek, yoksa her şey kalitesiz görünecek. Sam, sen katilleri oynayacaksın, tamam mı? Ben banyodan geleceğim, sen de bana sürpriz yapacaksın." Marx, Sam'e ciltsiz *Macbeth* kitabını uzattı, 3. perde, 3. sahneyi açtı.

Sam Marx'la sadece yirmi üç gün birlikte yaşamıştı ve Marx'ı onu öldürüyormuş gibi davranacak, hatta onunla laf dalaşına girecek kadar iyi tanıdığını düşünmüyordu. Başka birinin dramına, başka birinin hayatına karışmak istemiyordu. Oda arkadaşı hakkında ne kadar az şey bilirse ve oda arkadaşı onun hakkında ne kadar az şey bilirse o kadar iyiydi.

Sam'in Marx'ın kendisi hakkında bilmesini istemediğı en önemli şey bir engeli olduğuydu, ancak Sam bunu bir engel olarak düşünmüyordu - diğer insanların engelleri vardı; Sam'in "ayağımla ilgili bir sorunu" vardı. Sam bedenini bir engelli olarak deneyimliyordu.

Sadece ana yönlerde güvenilir bir şekilde hareket edebilen eski joystick. Engelli görünmekten kaçınmanın yolu, engelli gibi görünen durumlardan kaçınmaktı: engebeli araziler, alışılmadık merdivenler ve çoğu analog eğlence biçimleri. Sam, "Ben pek iyi bir oyuncu değilim" diye itiraz etti.

"Bu oyunculuk değil," dedi Marx. "Cinayet taklidi." "Ve okumam gereken çok şey var. Ve bir problem seti Çarşamba gününe kadar."

Marx gözlerini devirdi. Bir kanepede yastığı aldı. "Bu yastık Fleance olacak."

"Fleance kim?"

"Genç oğlum. Kaçıyor." Marx yastığı kapıya doğru fırlattı. "*Uç, iyi Fleance, uç, uç, uç!*"

"Öldürdüğün adamın oğlunun kaçmasına izin vermek asla iyi bir fikir değildir," dedi Sam. "Kaçtığı için mi Fleance oldu?"

"Bir ziyafete giderken öldüğüm için Banquo muyum ben?"

Bunlar sağlam sorular Sam." "Seni neyle öldüreceğim?"

"Bıçak mı? Kılıç mı? Söylediğini sanmıyorum. O -ya da onlar, Shakespeare her neyse- belli belirsiz, yardımcı olmayan bir şekilde 'Saldırıyorlar' diye yazıyor. "

"Bence silah bir fark yaratır." "Silah seçimini size bırakıyorum."

"Neden karşı saldırıya geçmiyorsun? Sen bir savaşçı falan değil misin?"

"Çünkü saldırıya uğramayı beklemiyorum. İşte burada sen devreye giriyorsun. Beni şaşırt." Marx komplocu bir tavırla Sam'e gülümsedi. "*Bana yardım et.* Bu benim büyük sahnem, yani, bilirsin, havalı görünmesini istiyorum."

"Senin de son sahnem, değil mi? Ölüyorsun."

"Hayır, hayalet olarak geri dönüyorum ama herhangi bir repliğim yok. Sadece ziyafette ortaya çıkıyorum," dedi Marx. "Emin bile değilim"

Beni sahneye koyacaklar mı yoksa boş bir sandalye mi olacak. Bu ne kadar Macbeth'in bakış açısında olduğumuza bağlı."

"Banquo iyi bir rol mü?" Sam sordu. "*Macbeth'e* pek aşina değilim."

"Bu en iyi arkadaş. Macbeth değil. 'Bir aptal tarafından anlatılan, hiçbir şey ifade etmeyen ses ve öfke dolu bir masal' değil. Ama bazı anları var. Bir adım var! Öleceğim! Bir hayalet var! Ve ben sadece birinci sınıf öğrencisiyim, yani başrol olmak için bolca zamanım var. İşin utanç verici yanı, her zaman Macbeth'i oynamak istemiştım ve ben mezun olmadan önce kimsenin bu oyunu tekrar sahneleyeceğinden şüpheliyim."

Sonraki bir saat boyunca Marx çeşitli şekillerde öldü. Koltuğa yığıldı; dizlerinin üzerine çöktü; vücudunun çeşitli yerlerini - boğazını, ön kolunu, bileğini, muhteşem saçlarını - tutarak ortak salonda sendeleyerek dolaştı. Repliklerini fısıldadı ve bir keresinde o kadar yüksek sesle bağırdı ki, bir kaymakam Marx'ın gerçekten öldürülmediğinden emin olmak için yanına geldi. Sam ayağı hakkında neredeyse hiç düşünmediğini fark etti. Katillerin repliklerini söylemekten, kapının arkasına saklanıp Marx'a arkadan yastıkla saldırmaktan, ellerini Marx'ın boynuna dolamış gibi yapmaktan zevk alıyordu. Marx, Sam'in saldırılarının her zaman sağ tarafa doğru olduğunu fark ettiyse de söylemedi.

"O kadar da kötü değilsin. Daha önce hiç oyunculuk yaptın mı?" Marx sordu.

"Hayır," dedi Sam. Bu kadarla bırakmayı düşündü ama sonra nefesi kesilmiş, gururu okşanmış ve patavatsız bir halde kendini devam ederken buldu: "Annem profesyonel bir oyuncuydu, bu yüzden bazen onunla replik çalışırdım."

"Şimdi ne yapıyor?" "O..."

"Şey, o öldü." "Üzgünüm."

"Uzun zaman önce," dedi Sam. Bir anneye sahip olduğunu kabul etmek bir şeydi, ama onun ölümünün hikayesini çok az tanıdığınız fantastik görünümlü bir insana anlatmak... "Bu arada," dedi Sam, "canlı hayvanlar genel olarak tiyatro için kötü bir fikirdir."

"Doğru."

"Sadece üniversite tiyatrosu değil. Daha önce bahsetmiştin-"

"Ben de seninle aynı fikirdeyim Sam," dedi Marx. "Belki de gelecek dönem seçmelere katılmalısın?"

Sam başını salladı.

"Neden olmasın?"

"Benim bir şeyim var... Belki sen..." Sam başladı. "Burada. Bu iyi ama sahnede olmaktan hoşlanmıyorum. Tekrar yapalım mı?"

Sam, Marx'la ne zaman arkadaş olduğundan hiçbir zaman emin olamamıştı ama o gecenin bir başlangıç olarak kabul edilebileceğini düşünüyordu.

Arkadaşlıklarının toplam gün sayısını hesaplamak için bir başlangıç veri noktasına ihtiyacı vardı. Marx'ın ölümünü prova ettikleri geceye karar verdiğinde, bu sayının aşağı yukarı 4.873 gün olduğunu tespit etti. Sam normalde sayılarla avunurdu ama Marx'ın hayatındaki varlığı düşünüldüğünde bu sayının bu kadar az olması onu rahatsız etmişti. Doğrulamak için hesaplamayı iki kez yaptı. Evet, 4,873'tü. Bu Sam'in uyuyamadığında yaptığı türden bir bebek matematiği idi.

Dört bin sekiz yüz yetmiş üç, diye düşündü Sam, on yedi yaşında bir gencin banka hesabındaki dolarlar, Titanik'teki yolcu sayısının iki katı, herkesin birbirini tanıdığı bir kasabanın nüfusu, 1990'da bir dizüstü bilgisayarın enflasyona göre düzeltilmiş maliyeti,

Genç bir filin ağırlığında, annemi tanıdığım gün sayısından altı ay kadar daha fazla.

Bir keresinde, on beş yaşındayken -kendisinden başka insanların iç dünyalarını tanıyacak kadar büyümüştü; henüz ehliyet alacak yaşa gelmemişti- Sam büyükannesine annesinin ölümünden sonraki dönemi nasıl atlattığını sormuştu. Yürütmesi gereken bir işi, bakması gereken hasta bir torunu ve muhtemelen atlatması gereken kendi kederi vardı, ancak son derece duygusuzdu ve bundan hiç bahsetmedi. San Diego'daki bir matematik yarışmasından dönerken onun arabasındaydılar ve Sam hiç umursamadığı bir konuda herkesten daha iyi olma duygusuyla sersemlemişti.

Bir araba kazasında neredeyse ölüyor olmasına rağmen Sam bu araba yolculuklarından zevk alıyordu. Büyükannesiyle en iyi sohbetlerini geceleri arabada yapıyordu ve Bong Cha ile Dong Hyun dönüşümlü olarak şoförlük yapsalar da Sam büyükannesinin kullanmasını tercih ediyordu. Hızlıydı ve Bong Cha'nın direksiyonda olduğu yolculuklar üçte iki oranında daha kısa sürüyordu.

"Nasıl geçtik?" Bong Cha Sam'in sorusu karşısında şaşkına dönmüştü. "Sabah kalktık," dedi sonunda. "İşe gittik. Hastaneye gittik. Eve geldik. Uyumaya gittik. Tekrar yaptık."

"Ama zor olmuş olmalı," diye ısrar etti Sam.

Bong Cha, "Başlangıç en zoruydu, ama sonra günler, aylar ve yıllar geçti ve daha iyi oldunuz ve o kadar da zor değildi," dedi.

Sam, "Bazen yine de Anna'yla konuşuyorum ve bu biraz yardımcı oldu," diye eklediğinde konuyu kapattığını düşündü.

"Hayalet gibi mi demek istiyorsun?" Büyükannesi dünyada hayalet görme ihtimali en düşük olan kişiydi.

"Sam, saçmalama. Hayalet falan yok."

"Tamam, yani onunla konuştun. Kesinlikle bir hayalet değildi. Hiç cevap verdi mi?"

Bong Cha gözlerini Sam'e dikti ve torununun kendisini aptal yerine koymaya çalışıp çalışmadığına karar verdi. "Evet, benim zihnimde öyle. Anneni o kadar iyi tanıyordum ki onun rolünü oynayabilirdim. Aynı şekilde kendi annemi, büyükannemi ve kuzeninin evinin yanındaki gölde boğulan en iyi çocukluk arkadaşım Euna'yı da. Hayalet yok ama burası" -başını işaret etti- "perili bir ev." Sam'in elini sıktı ve beceriksizce konuyu değiştirdi. "Araba kullanmayı öğrenmenin zamanı geldi."

Karanlığın gizlediği Sam, Bong Cha'ya araba kullanmaya başlamaktan biraz korktuğunu itiraf ederken kendini rahat hissediyordu.

Silahlı saldırıdan yetmiş iki gün sonra, Marx'ın cenazesinden iki gün sonra Simon Sam'i aradı. "Her şeyin çok kötü gittiğini biliyorum," diye başladı. O yıl herkes Sam'le konuşmaya bu şekilde başlamıştı. "Ama ofis konusunda ne yapacağız? Ant kendini biraz daha iyi hissediyor ve her şey olduğunda *CPH4*'ü test etmeye ve hata ayıklamaya yeni başlamıştık. Ve eğer geri dönmezsek, Ağustos'taki çıkış tarihimize asla yetişemeyeceğiz - oyunu hala Ağustos'ta mı çıkarıyoruz? İnsanlar hala işleri olup olmadığını merak ediyor ve onlara ne diyeceğimi açıkçası bilmiyorum... Burada haddimi aşmak istemiyorum ama ne yapmamız gerektiğini bilmemiz gerekiyor."

Tabii ki şirketlerinin pratik işlerini yürütmek genellikle Marx'a düşüyordu. Sam ve Sadie yaratıcıydı! Büyük planlar ve büyük resimler yapıyorlardı! Marx faturaların ödenmesini, ışıkların yanmasını ve bitkilerin sulanmasını sağlıyordu. Marx insanlarla konuşan kişiydi. Bu, Sam'in Marx'ın tek yaptığıının bu olduğunu düşündüğü anlamına gelmiyordu. Anlaşmadan pek bahsedilmedi: Sam ve Sadie, Sam ve Sadie olabilsinler diye Marx, Marx'tı. Ama Marx, elbette, artık burada değildi.

Sam, Marx'ın Simon'a ne söyleyeceğini hayal etmeye çalıştı. "Aradığına sevindim ve tamamen haklısın. Sadie ile konuşmama izin ver," dedi Sam. "Bugünün sonuna kadar sana bir cevap vermiş olurum."

Sam, Sadie'yi aramış. Cevap vermeyince ona "*Ofis konusunda ne yapmalıyız?*" diye mesaj attı. Sadie'nin "*Ne istiyorsan onu yap*" cevabını vermesi için beş dakika geçti.

Karşılığında ona sert bir mesaj atmayı düşündü. Çünkü Sam'in yapmak istediği şey, Sadie'nin muhtemelen yaptığı gibi yatakta kalmaktı. Sam'in yapmak istediği şey sersemletici bir şekilde kafayı bulmaktı - beynini bir yıl boyunca kapatan ama onu öldürmekten de uzak duran harika bir uyuşturucu bulmak.

Ölümcül derecede psikosomatik bir rüzgar gülü olan ağrısı geri dönmüştü ve onu bastırmak için kullandığı her zamanki stratejilerin hiçbirisi işe yaramıyordu. Acı, uykunun en derin bölümüne, aptal insan beyninin rüyalara karşı en savunmasız olduğu zamana ulaştığında ortaya çıkıyor gibiydi. Bu süre zarfında, Sam'in rüyaları genellikle ihmal ettiği sıradan bir görevi içeriyordu: Kennedy Caddesi'ndeki dairesine geri dönüyor ve *Ichigo*'nun belirli bir bölümünde hata ayıklamayı unuttuğunu fark ediyordu. Ya da 405. yolda araba kullanıyordu ve tam fren yapmak istediği sırada ayağının kayıp olduğunu fark ediyordu. Sam ter içinde, hayalet ayağı zonklayarak, paniklemiş ve suçlu hissederek uyanırdı. O kadar rahatsız olurdu ki bir daha uyuyamazdı. Sam Aralık ayından beri iki saatten fazla uyumamıştı.

Yine de Sadie'nin aksine Sam telefonuna cevap veriyordu. Sam e-postalara cevap veriyordu. Sam insanlarla konuşuyordu.

Sadie'ye sert bir mesaj göndermek üzereydi *ki* kendini o gün ikinci kez "*Marx ne derdi?*" diye sorarken buldu. Sam, Marx'ın Sadie'nin durumuyla empati kurmak için bir saniyesini ayıracağına karar verdi. Sadie hamileydi. Sadece iş ortağını değil, hayat arkadaşını da kaybetmişti. Sam'in aksine Sadie'nin kayıp ya da kederle ilgili önemli bir deneyimi yoktu. Bu onun için daha zordu.

Sadie. Sam, Marx'ın yapılması gereken her şeyi yapabileceği sonucuna vardı.

Marx'ın vurulmasından bu yana geçen üç ay boyunca Sam Abbot Kinney'deki ofisine hiç dönmemişti ve nihayet döndüğünde de yalnız gitmeye karar vermişti. Ne bir asistanı, ne büyükbabasını, ne Lola'yı, ne Simon'ı, hatta ne de Salı'yı içerideki dehşete maruz bırakmak istemiyordu. Yanında olmasını isteyeceği tek kişi Sadie'ydi. Ona gideceğini söylemesine rağmen, kendisiyle gelmesini açıkça istemenin zalimlik olacağını düşündü. O da gönüllü olmadı.

Ofis kapılarının eşiğinin önünde doğaçlama bir tapınak oluşturulmuştu: Belediye Başkanı Mazer ve Ichigo'nun doldurulmuş hayvan kuklaları, plastik kılıflar içinde ölü karanfiller ve güller, bağlanabilecekleri her yere bağlanmış saten destek kurdeleleri, haftalarca değil onlarca yıldır dışarıda kalmış gibi görünen hava koşullarına maruz kalmış kartlar, oyun kutuları, adak mumları. Bir silah suçu işlendiğinde görülen türden anlamsız bir birikimdi. Tüm bunlar "*yanınızdayız, sizi seviyoruz, burada olanları kınıyoruz*" demek içindi. Sam bu görüntü karşısında, Belediye Başkanı Mazer'in suratına bir tekme atma arzusundan başka bir şey hissetmedi. Tapınağın üzerinden geçerken bir not aldı: *(1) tapınağı kaldır ve sonra anahtarını kapıya soktu. Sam neredeyse anahtarının çalışmayacağını umuyordu ama anahtar direnmedi. Notlar aldı: (2) kilitler, (3) yeni güvenlik.*

İçerideki hava her zamankinden biraz daha soğuktu ve Ama Sam'in burnuna cinayet ya da herhangi bir şey gibi kokmuyordu. Lobide dururken Sam kendini bir müzede az kullanılmış bir odaya girmiş gibi hissetti. Küçük, zevkli bir plaket bulduğunu hayal edebiliyordu.

yazıyordu: OYUN ŞİRKETİ, VENICE, KALİFORNİYA, 2005 DOLAYLARI.
Bu

Lobideki ağaç ölüyordu: (4) *bitki*.

Sam bir gizlilik oyunundaki bir karakter gibi yorgun ve temkinli bir şekilde boşlukta ilerledi. Ahşap sütunlardan birinde bir kurşun deliği: (5) *doldurma deliği*.

Hasarın en kötüsü, Marx'ın vurulduğu yerdeki bir dizi tüyler ürpertici kan lekesiydi. Marx'ın kanı cilalı betondan sızmıştı. Zeminin yenilenmesi gecikmişti ve kanın uzun süre çökmesine izin verilmişti. Sam giderek daha güçlü hale gelen bir dizi temizleyiciyle temizlemeyi denedi: su, Windex, iyot, Comet, çamaşır suyu. Leke çok derindi; zeminin profesyonelce yenilenmesi gerekiyordu: (6) *kat*.

Bağlanmamış bir polis bandı şeridi odaya şenlikli bir hava katıyordu. Sam onu çöpe attı.

Sam, Marx'ın ofisine gitti. Her ne kadar Unfair Games'i yönetmemiş olsa da, büyükannesi ve büyükbabasından kalma bazı pratik iş bilgileri vardı. Marx'ın dosyalarında sigorta şirketlerinin iletişim bilgilerini buldu. Konuştuğu temsilci, poliçelerinin kitlesel silahlı saldırılardan kaynaklanan hasarları açıkça kapsamadığını söyledi - *iki kişi kitlesel sayılır mıydı?* Sam merak etti ve bu nedenle sigortanın onarımları karşılaması pek olası değildi. *Fotoğraf çekin, Bay Mazer. Talepte bulunabilirsiniz.*

Sam temizlik şirketinin ve ilk taşındıklarında yerleri döşeyen müteahhidin adını bulduktan sonra bu işlerin parasını ödeyebilmek için muhasebecilerinin adını buldu. Görünüşe göre muhasebeci 1997'den beri, Cambridge'den beri onların muhasebecisiydi, ancak Sam'in bu adamla daha önce hiç konuşma fırsatı olmamıştı. "Sizinle telefonda tanıştığıma memnun oldum. Yaşananlar çok kötü, ama iyileşiyor olmanız iyi bir şey.

Muhasebeci, "İşinizin başına dönün," dedi. "Haksızlık şu anda biraz nakit sıkıntısı çekiyor."

"Öyle miyiz?" Sam söyledi.

"Geçen Ekim ayında Abbot Kinney'deki binayı satın almak için çok fazla nakit bağladınız ve bu büyük bir masraftı. Yine de uzun vadede bunu yaptığınıza memnun olacaksınız."

Sam hayatında ilk kez uzun vadeyi düşünmek istemiyordu.

Sam Marx'ın ofisinden çıkıp kendi ofisine girdiğinde Guernica *tarzı* bir Ichigo ürünleri katliamıyla karşılaştı: çanak saç kesimli bedensiz kafalar, tombul uzuvlar, yuvarlak çocuksu gözler, dalgalar, tekneler ve futbol formalı gövdeler. Sam yerden seramik bir Ichigo kafası aldı. Kafa bir zamanlar bir gövdeye takılıydı ve birlikte, oyunun Danimarka'da piyasaya sürülmesi için bir promosyon ürünü olan bir kumbara oluşturmuşlardı. Sam yontulmuş seramik kafaya baktı ve ürperdi: o adamlar onu öldürmek istemişlerdi. Onu öldürmek istemişler ama bunun yerine Ichigo'nun mallarını yok edip Marx'ı öldürmekle yetinmişlerdi.

Marx'ın hastane odasından bir anı: Sadie, Sam'e bağırıyor. "*Seni istediler. Seni istediler. Seni istediler. Seni istediler.* Yumruklarıyla Sam'in göğsüne vuruyor ve Sam onu durdurmaya çalışmıyor. *Daha sert, diye düşünüyor. Lütfen.* Ertesi gün, ertesi hafta ya da ertesi ay özür diliyor ama özrü saldırının inandırıcılığından yoksun.

Sam, Ichigo'nun kafasını çöp kutusuna attı. Ofisinden çıktı ve kapıyı arkasından kilitledi. Ölü Ichigo müzesiyle uğraşacak durumda değildi ve belki de artık hatıralarla dolu bir ofise ihtiyacı yoktu. Hatıra eşyaları neyi kanıtlıyordu ki? Oyunlar yapmışlardı.

Bazı insanlar bu oyunları tanıttı ve kimsenin ihtiyaç duymadığı gimcrack'lerle para kazanmaya çalıştı.

Bir not aldı: (7) *mazer ofiice junk*. Marx'ın ofisine döndü. Cebinde cep telefonunun vızıltısı vardı. Arayan Sadie'ydi ve sesi gergin ve kısıktı. "Şimdi orada mısın? Berbat mı?"

"O kadar da kötü değil." "Tarif et," dedi.

"Söyleyecek pek bir şey yok."

"Dürüst olmalısın. Şaşırmak istemiyorum." "Burası hâlâ ofis. Genelde ofisimi mahvettiler.

O Ichigo kumbarasını asla bir araya getiremeyeceğim. Yerde biraz hasar var. Bir sütunda delik var."

Sadie bir süre hiçbir şey söylemedi. " 'Hasar' bir şaşırtmaca. 'Hasar' ne demek?"

"Bu kan," dedi Sam. "Betonun içine sızmış." "Leke ne kadar büyük?"

"Bilmiyorum. En büyük bölümün çevresi birkaç metre."

"Marx'ın kan kaybından öldüğü yerde birkaç metre genişliğinde bir nokta var demek istiyorsun."

"Evet, sanırım öyle." Sam varoluşsal olarak yorgun hissediyordu. İçinden bir ses Marx'ın o katta kan kaybından ölmediği konusunda ısrar etmek istiyordu. On hafta sonra bir hastanede ölmüştü. Ama Sam anlambilim için çok yorgundu. "Bir döşeme müteahhidiyle konuştum. Yeniden döşenebilir."

"Belki de temizlenmesini istemiyorumdur," dedi Sadie. "Yani, bırakmamı mı istiyorsun?"

"Hayır, ama silinmemeli," dedi Sadie. "Marx öylece silinmemeli."

"Hadi ama Sadie. Leke Marx değil. Onun öldüğü yer." diye sözünü kesti.

"Bu-"

"Öldürüldüğü yer."

"İnsanların büyük bir kan lekesi etrafında çalışmasının zor olacağını düşünüyorum."

"Evet, zor olacak," dedi Sadie.

"Harika bir eski halıya ne dersiniz? Marx kilim halıları severdi."

"Bu hiç de komik değil."

"Özür dilerim. Hiç komik değil. Yoruldum. Cidden Sadie, insanların işlerine dönmesini istemiyor musun?"

"Bilmiyorum."

"Gelip bakmak ister misin?" dedi umutla. "Ne yapacağımıza birlikte karar verebiliriz. Seni alabilirim."

"Hayır, bakmak istemiyorum Sam. Bakmak istemiyorum! Neyin var senin?"

"Tamam, tamam."

"Sadece icabına bak," dedi.

"Ben de bunu yapmaya çalışıyordum, Sadie." Uzun bir duraklama. Onun nefes alışını duyabiliyordu, bu yüzden hâlâ orada olduğunu biliyordu.

"Bunu göz önünde bulundurursak, işlerin bu berbat halini göz önünde bulundurursak, belki de ofisleri taşımak daha iyi olur?" dedi. "Yerleri temizlesek bile, bir daha kimse o ofislerde çalışmak isteyecek mi?"

"Taşınmayı karşılayabilir miyiz bilmiyorum," dedi Sam. "Her projenin gerisindeyiz ve üç aydır insanlara para ödüyoruz ama pek bir iş yapamıyoruz ya da hiç yapamıyoruz. Simon ve Ant'in *CPH4*'ü hemen bitirmesi gerekiyor. *Revels* genişleme paketinin de Aralık ayına hazır olması gerekiyor."

"Karıncı geri mi dönüyor?"

Sadie söyledi. "Evet. Simon öyle düşünüyor."

"Çok cesurca," dedi Sadie, ama ses tonunda bir acımasızlık vardı ve Sadie onun söze başlamak üzere olduğunu anlayabiliyordu

yeni bir argüman. "Taşınmakla uğraşmak istemediğiniz için mi taşınamayacağımızı söylüyorsunuz? Yoksa gerçekten taşınamaz mıyız?"

"Sadie, Ben anlatmak sen ve Gerçek. I konuştu için bu sabah muhasebecimiz. Onu kendiniz arayabilirsiniz."

"Sadece gerçekliği kendi gündeminize uyacak şekilde bükme gibi bir huyunuz var."

"Benim ne gündemim var? İnsanlarımızı işlerine geri döndürmek dışında."

"Bilmiyorum Sam. Ne gibi bir planın olabilir ki?"

"Şirketimizin kapanmasını istemiyorum. Benim gündemim bu.

Marx da aynı şeyi isterdi."

"Marx artık hiçbir şey istemiyor," dedi. "Biliyor musun Sam? Ne yapacaksan yap. Sen her zaman yaparsın."

"İyi misin?"

"Ne düşünüyorsun?" Telefonu kapattı.

(8) Sadie...

Sadie için yapabileceği tek şey, o geri dönmeye hazır olana kadar işlerini yürütmeye devam etmektir.

Saat henüz on bir olmasına ve kat görevlisinin gelmesine iki saat daha olmasına rağmen gün inanılmaz derecede uzamıştı. Sam, Marx'ın ofisindeki sert, turuncu kanepeye uzandı ve gözlerini kapadı ama uyumadı.

Marx'ın ofisindeki telefon çaldı ve Sam karşı tarafta kimin olabileceğini ya da Marx'ın telefonlarına bakacak durumda olup olmadığını düşünmeden telefonu açtı.

"Harika! Biri geldi!" dedi bir kadın sesi. "Telesekreter tamamen dolu. E-posta göndermeyi denedim ama elimdeki tek adres Marx'ınkiydi ve..."

"Ben Mazer. Bu kim?" Sam sabırsızlıkla sordu. "Mazer mi? Vay canına, seninle tanışmak gerçekten büyük bir onur. telefonda."

"Kimsiniz?" Sam tekrarladı.

"Oh! Özür dilerim. Benim adım Charlotte Worth. Kocam ve ben Marx'la oyunumuz hakkında görüşüyorduk, o sırada... Şey, bunu yapmayı düşünüyordu. Belki bahsetmiştir? Kıyametten sonra bir anne ve kızı hakkında. Annenin hafıza kaybı var, kızı da Ichigo gibi bir çocuk ve vampirler var ama aslında vampir değiller, açıklaması zor ve-"

Sam onun sözünü kesti, "Ben bu konuda hiçbir şey bilmiyorum."

"Kötü bir zaman olduğunu biliyorum ama Marx'ta *Sonsuz Günlerimiz* için orijinal konsept çizimimiz vardı - oyunumuzun adı bu- ve onu ofiste unuttuk, mümkünse geri almamız gerekiyor."

"Bu konuda hiçbir şey bilmiyorum," diye tekrarladı Sam.

"Peki, eğer görürsen..." Charlotte dedi ki. "Ya da eğer Birisi baksın. Siyah bir portföyün içindeydi, üzerinde *AW* monogramı vardı. *A*, kocam Adam için."

"Cidden, senin neyin var böyle?" Sam söyledi. "Marx öldü. Kocanın portföyünü arayacak ya da senin yavan oyun konuşmanı dinleyecek ne zamanım ne de isteğim var."

"Özür dilerim," dedi Charlotte. Sesi ağlamaklı geliyordu ve bu Sam'i zaten olduğundan daha fazla kızdırdı. Sadie telefonda çok kötü konuşmuştu ama ağlamamıştı. Bu yabancının ağlamaya ne hakkı vardı? "Korkunç bir zaman olduğunu biliyorum. Biliyorum. Sadece malzemelerimizi geri istiyorum. Eğer yapabilirsen-"

Sam telefonu kapattı.

Harvard-Radcliffe Dramatik Kulübü'nün 1993 sonbaharındaki *Macbeth* prodüksiyonunda, yönetmen sonunda Marx'ın Banquo'nun hayaleti olarak görünmemesine karar verdi. Yönetmen, *Macbeth*'i oynayan oyuncunun uzun bir ziyafet masasındaki boş bir sandalyeye -sadece *Macbeth*'in görebildiği görünmez bir Marx'a- bakmasını sağladı ve ardından *Macbeth*'i yemek ekmeklerini fırlatması için yönlendirdi,

Adams House'un yemekhanesinden her gece aşırılan, boş sandalyeye. "Akşam yemeđi ekmeklerine indirgendi, Sam!" Marx şikayet etti. "Bu ne rezillik!" Açılış gecesine gelindiğinde, Marx kararıyla barışmıştı. Sam'e söylediđi gibi, "Ölmeden önce sahnelerde işimi yaptıysam, gerçek bir izlenim bıraktıysam, beni zaten olmadığım sahnelerde hissedecekler."

Sam'in cep telefonu çaldı. Kat görevlisi erken gelmişti. Sam onu içeri almak için aşağı indi.

Sam ona lekeyi gösterdi ve adam neşeyle işe koyuldu. "Bu döşemeleri yaptıđım zamanı hatırlıyorum, belki beş, altı yıl önce, deđil mi?" dedi döşemeci. "Güzel bir yerdi. Harika bir ışıık. Kızıl saçlı solgun bir kız beni içeri almıştı. Ne tür bir şirketti bu? Teknoloji alanında bir şey, deđil mi?"

"Video oyunları," dedi Sam.

"Eğlenceli olmalı."

Sam cevap vermedi.

"Burada ne oldu?" diye sordu kat görevlisi.

"Özür dilerim," dedi Sam. Uzaklaştı ve bir telefon görüşmesi yapıyormuş gibi davrandı. "Evet, ben Mazer. Şu anda kat görevlisiyle birlikteyim," diye doğaçlama yaptı. "Evet, evet." Kendini üzerinde kurşun deliđi olan sütuna bakarken buldu. Yarın bir tamirci gelecekti ama deliđe bakınca Sam belki de izi bırakması gerektiđini düşündü. Kanlı zemin gibi kanlı deđildi. Delik mükemmel bir şekilde simetrik, yuvarlak ve temizdi. Tahta mucizevi bir şekilde sıyrılmamıştı, kenarları daha koyuydu, sanki her zaman orada olabilecek bir düğüm gibi. Dışarıdan bakan biri için bu, ortağının ölümüne işaret etmiyordu.

Sadece bir delikti.

Master of the Revels genişleme paketinin, orijinal oyunun çıkışından bir yıl sonra, Aralık ayında piyasaya sürülmesi planlanmıştı, ancak Nisan ayı sonuna kadar hiçbir önemli çalışma yapılmamıştı. Sadie'nin projenin başına getirdiği Mori, Sadie'yi Sam'e şikâyet etmekte isteksizdi ama sonunda Sadie'ye pratikte ulaşamadığı için işin yavaş ilerlediğini itiraf etti.

"Sempati duyuyorum," dedi Mori. "Korkunç bir dönemden geçiyor."

"Bu işi onsuz yapabilir misin?" Sam sordu.

Mori cevap vermeden önce soruyu düşündü. "Yapabiliriz," dedi Mori. "Ama yapmamayı tercih ederim."

Sam onun nasıl hissettiğini çok iyi biliyordu. "Onunla konuşacağım," dedi Sam.

Teoride Sadie evden çalışıyordu. Ona telefon etmek faydasızdı, bu yüzden Sam ona mesaj attı. Sadie'ye mesaj atmanın eliptik doğasına, söylediklerinin yarısını ve çoğu zaman önemli yarısını görmezden gelmesine içlerimle başlamıştı. *Revels Ex ekibi katkılarınızı kullanabilir.*

Öğleden sonra onları kontrol edeceğim, Sadie yaklaşık bir saat sonra mesaj attı.

İçeri geleceğini mi söylüyorsun? Sam cevap verdi.

Hayır. Ben ararım.

Biraz kaybolmuş gibiler, diye mesaj attı Sam. Sadie cevap vermedi.

Unfair ofislerinin resmen yeniden açıldığı gün, Sam ikisinin de geri dönen çalışanlarına Aziz Crispin'in Günü gibi coşkulu bir konuşma yapmalarını istemişti. Sadie planı kabul ettiğinde Sam ihtiyatlı bir şekilde umutlandı. *Eğer işe geri dönebilirlerse. Eğer işe geri dönebilirse.*

Çalışanların gelmesinden bir saat önce ofislerin dışında buluşmak üzere sözleşmişlerdi. Kilitler değiştirilmiş ve güvenlik güncellenmişti, bu yüzden onu içeri alması gerekiyordu.

Kadın belirlenen saatten bir dakika önce geldiğinde rahatladığını hissetti. Üzerinde siyah jarse bir elbise vardı ve ilk kez hamile olduğunu görebiliyordu. İnsanların hamile kadınlara yaptığı o korkunç, istilacı şeyi yapma dürtüsüne sahip olarak kendini şaşırttı - onun kişisel alanını ihlal etmek ve karnına dokunmak. Ama bunu Sadie'ye yapmayacaktı. Ona el salladı. O da el salladı ve caddenin karşısına geçti. Sam, *içeri gireceğiz, diye* düşündü. *Bu eşikten bir kez daha geçeceğiz. İyi olacağız.*

"Merhaba yabancı," dedi elini ona uzatarak.

Elini tutacakmış gibi baktı ama sonra yüzünü buruşturdu. Omuzları hafifçe kamburlaştı, burun delikleri genişledi ve yüzünü duvara döndü. Adam onun yüzünü göremiyordu. "Bir dakikaya ihtiyacım var," dedi.

Nefes alış veriş hızı hızlı ve düzensizdi. Sam'in gözlerinin içine bakmasa da yüzünü ona dönmek için geri döndü. Alnı ince bir terle kaplıydı. "Yapamam," dedi.

"Hadi içeri girelim." Sam kapının kilidini açtı. "Göreceksin. İçeri girdiğinde kendini daha iyi hissedeceksin."

"Bunu bensiz yapmalısın."

"Sadie, ben..." Her zamanki nedenlerden dolayı, *ihtiyaç duyduğunu* söylemeye cesaret edemedi. "İnsanlar seni görmek isteyecek." Sam durakladı. "Çok şey istediğimi biliyorum ama bu bizim şirketimiz. Bizim ve Marx'ın ve insanlar bize güveniyor. İstemiyorsan hiçbir şey söylemek zorunda değilsin. Sadece gelin ve insanları görün. Ant zaten orada."

Sadie'nin yüzü solgundu ve titriyordu. "Üzgünüm Sam," dedi. "Yapamam. I-" Hiçbir uyarı olmadan kaldırıma kustu. Kendini sabitlemek için binanın yan tarafına tutundu. Tırnaklarının tuğlaya sürtündüğünü duyabiliyordu.

"Hiperemesis gravidarum," dedi. "Hamile kaldıkça daha da kötüleşiyor gibi görünüyor, ancak kadın doğum uzmanım her an sona erebileceği konusunda ısrar ediyor." Elbisesinde ve yüzünde kusmuk vardı. Sam ona nasıl yardım edeceğini bilmiyordu. "Oraya giremem," dedi.

Altı aylık hamileydi. Sam onu kapıdan geçmeye zorlamayacaktı. "Sorun değil," dedi. "Başka bir gün." Sam onu evinde görmek istiyordu ama görüşmesi gereken çalışanları ve yapması gereken bir konuşma vardı. "Araba kullanabilecek misin?"

"Yürüdüm," dedi.

Onun karşıdan karşıya geçişini izledi ve sonra tek başına Unfair Games'e geri döndü. Asistanından Sadie'nin kusmuğunu temizlemesini istemeyi düşünemiyordu ama ürkek çalışanlarının da kusmukla karşılaşmasını istemiyordu. Sam malzeme dolabından bir paspas ve bir kova aldı. Kollarını sıvadı.

Kaldırımı temizlerken, Unfair Games'in hırpalanmış personeline ne söyleyeceğini hayal etti. Sadie'nin yokluğunu açıklamalı mıydı? Sadie'nin de burada olmak istediğini söyleyerek mi başlamalıydı? Yoksa kendi sonuçlarını çıkarmalarına izin vermek daha mı iyiydi? Marx ne diyecekti?

Sam, düşündüğün kadar zor değil. İnsanlar teselli edilmek isterler ve sonra da dürüst olmak gerekirse, devam etmek isterler. Onlara ofise geri dönmenin güvenli olduğunu ve görünüşte anlamsız olan işlerinin rastgele, vahşi bir evren karşısında hala yapmaya değer olduğunu söyleyin.

Sam kaldırıma su dökerek kusmuğu olukta yıkadı.

Bir anekdotla başla. Benim hakkımda komik bir hikaye. Geri geldikleri için teşekkür edin ve ciddi olun. Tek yapman gereken bu. Her şeyi olması gerekenden daha zor hale getiriyorsun. Her zaman yaptın.

-

Ertesi sabah Sadie Sam'e mesaj attı: Doğum iznime erken başlamak istiyorum. Revels ekibini telefonla kontrol edeceğim ve onları evden denetleyeceğim.

Tamam, Sam mesaj attı. Bunun işe yaramayacağını biliyordu ama yine de kabul etti.

Bu bir ay önceydi. Sam, Sadie'ye bir kez daha mesaj attı: Sanırım gerçek bir konuşma yapmamız gerekiyor. Gelebilir miyim?

Telefonla yapalım.

Aradığımda cevap vereceğine söz ver.

Cevap vermedi.

O aradı.

Cevap vermedi.

Onun içinde neler olup bittiğini ne anlıyordu ne de derinlemesine düşünecek zamanı vardı. Tek istediği Master of the Revels üzerinde çalışmak ya da en azından onun ekibini yönetmesiydi. Üç yıl olmuştu.

Marx'ın ölümünden bu yana aylar geçmişti ve onun yapması için ısrar ettiği tek şey buydu.

Master of the Revels'in genişleme paketi Sadie oyunu tasarladığından beri üzerinde çalışılıyordu. *Master of the Revels* neredeyse *Both Sides* kadar pahalıydı. Aynı oyun motorlarını kullanan ek içerik, oyunun teorik olarak kârlı hale gelmesinin önemli bir yoluydu. Orijinal *Master of the Revels'in* oynanışı *Hamlet'in* bir prodüksiyonu üzerine odaklanmıştı. Genişleme paketi için plan *Macbeth* etrafında dönüyordu. Çeşitli nedenlerden dolayı, genişleme paketinin ilk oyundan en fazla bir yıl sonra çıkması gerekiyordu.

Arabasıyla kızın evine gitti ve kapıya yaklaşıp kapıyı çaldı. Kadın cevap vermeyince kapıyı daha yüksek sesle çaldı ve sonra adını seslendi, "SADIE!"

Marx ve Sadie bu evi satın aldıklarından beri Sam bu eve karşı kin besliyordu. Marx ona internetteki ilanı gösterdiğinde ilk izlenimi evin perili, harap bir görüntüsü olduğuydu. Ancak evi satın aldıklarını duyduktan sonra (birlikte olduklarını teyit etmelerinin üzerinden çok geçmeden), evi bir şekilde takıntı haline getirmişti. İlanı kaç kez incelediğini söyleyemiyordu. Kat planını ve fotoğrafları incelemişti, sanki onlar üzerinde test edilmeyi bekliyordu. Mezarına 1312 Crescent Place'in kat planını çizebilmiş olarak gidecekti. Çevredeki emsallere bakarak fazla ödeme yaptıklarından emin olmuştu ve en yakın arkadaşları olmalarına rağmen yatırımlarının kaçınılmaz değer kaybını dört gözle bekliyordu. Satıştan birkaç ay sonra, ilan ve fotoğraflar web sitesinden kaldırıldı ve Sam önce panik, ardından da hissedilir bir keder yaşadı. Sadie ve Marx onu ilk kez akşam yemeğine davet ettiklerinde, kendini bir ünlüyle tanışıyormuş gibi hissetti.

bir şekilde hak edilmemiş gibiydi. Evin kendisi büyüleyiciydi. Marx ve Sadie'nin eviydi, tabii ki büyüleyiciydi.

Bütün perdeler çekiliydi ama Sam onun yatak odası olduğunu bildiği odada bir ışığın yandığını görebiliyordu. O evdeydi.

"SADIE!" diye tekrar seslendi.

Birkaç dakika sonra kapıya geldi, kendisi gibi görünüyordu, ama çok hamile ve çok solgundu.

"Ne?" dedi. "İçeri girebilir miyim?"

Sam'in girmesine ancak yetecek kadar geniş olan kapıyı açtı, ev havasız görünüyordu ve uzaktan taze boya kokusu geliyordu.

"Resim mi yapıyorsun?" Sam sordu.

"Alice," dedi Sadie. "Parazit için oda."

Onu oturma odasına götürdü. Oda kirli değildi ama ev bitkileri ihmal edilmişti.

"Yani?" dedi. "Buradasın."

Sam, "*Revels Ex* ekibinin genişleme paketi için ne yapacağını bilmesi gerekiyor," dedi.

"Onları arayacağımı söyledim," dedi Sadie.

"Bu yıl piyasaya sürmezsek, motoru yükseltmemiz gerekecek, çünkü teknoloji çağın gerisinde kalmış olacak-"

Sadie onun sözünü kesti. "Oyunların nasıl oynandığını bilirim, Sam." "İşin senden önce bitmiş olması iyi olurdu. son tarih."

"Evet."

"Başka birini görevlendirmemi ister misin? Bana genel hatlarını söyleyebilirsiniz, ben de denetleyebilirim."

"Bu benim oyunum Sam. Genişleme paketini bitireceğim." "Evet, ama herkes olur Anlıyorum. Altında ve koşullar."

"Bu hoşuna giderdi, değil mi? Çalışmalarımın her yerine parmak izlerini koy. Bunu kendi oyunun olarak adlandırmak için daha fazla yol bul."

"Sadie, konu bu değil. Sana yardım etmek istiyorum."

"Bana yardım etmek isteseydiniz, beni rahat bırakırdınız."

"Sizi yalnız bırakmayı çok isterdim ama şirketimizi birinin yönetmesi gerekiyor."

Sadie ellerini kazağının kollarının içine çekti. "Neden?" dedi Sadie. "Neden bunları yapmak zorundayız?"

"Tanrı aşkına. Çünkü bu bizim şirketimiz." Sam ayağa kalktı ve neredeyse yere yığılacağını düşündü, hayalet ayağı bir kalp gibi atıyordu. Ama oturmak ya da içinde bulunduğu rahatsızlıktan söz etmek yerine, acının ve uykusuzluğun öfkesini bastırmasına izin verdi. "Senin saçmalıklarından bıktım usandım. Gerçekten herkesten daha fazla acı çektiğini mi düşünüyorsun? Benden daha fazla acı çektiğini mi sanıyorsun? Bebeği olan ilk kişinin sen olduğunu mu sanıyorsun? Ya da birini kaybeden? Keder konusunda öncü olduğunu mu sanıyorsun?"

Sadie öne doğru kaydı ve tartışmalarının ivmesini hissedebiliyordu. Onun söylediği zalimce şeye karşılık Sadie'nin söyleyeceği zalimce şeyi hissedebiliyordu. Ama o zalimce şey gelmedi. Rahatsız edici bir şekilde öne doğru yığıldı ve ağlamaya başladı.

Onu izledi ama yanına gitmedi. "Kendine gel Sadie. Ofise gel. Acılarımız üzerinde çalışırız. Yaptığımız şey bu. Acımızı işimize katarız ve işimiz daha iyi olur. Ama sen de katılmalısın. Benimle konuşmak zorundasınız. Beni, şirketimizi ve daha önce olan her şeyi görmezden gelemesiniz. Marx öldü diye her şey bitmiş değil."

"Oraya geri dönemem Sam."

"O halde düşündüğümden daha zayıfsın," dedi Sam.

Güneş batıyordu ve hava L.A. sahil kasabalarında olduğu gibi aniden soğumuştı. "Doğrusu," dedi alçak bir sesle, "benden hep çok fazla şey bekledin."

Sam kapıya doğru yürüdü. "İçeri gel. *Sakin* girme. Nasıl yaptığın umurumda değil. Sadece *Revels'deki* işi hallet. Bu senin oyunun. Bunu yapmayı o kadar çok istedin ki, geçen Aralık ayından önce olanları hatırlayabiliyorsan, ilişkimizi bitirmeye razı oldun. Bunu bana, Marx'a ve kendine borçlusun. Bunu oyuna borçlusun, Sadie."

"Sam," diye seslendi adam kapıya ulaştığında. "Lütfen bir daha buraya gelme."

Sam'in haklı olduğunu asla kabul etmedi ve ara sıra gönderdiği gergin mesajlar dışında onunla konuşmadı. Evine fazladan bir bilgisayar taşıtmış olmasına rağmen bir kez bile ofise gitmedi. Mori'yle düzenli olarak konuşuyordu ve Mori de Sam'e Sadie'nin işlerin çoğunu kendisinin yaptığını söylüyordu. Her nasılsa, *Şenliklerin Efendisi: İskoç Genişleme Paketi* Sadie doğum yapmadan bir hafta önce tamamlandı ve genişleme paketi planlanan zamanda yayınlandı.

Sam oyunun iyi olduğunu duymuştu ama ilk elden bilmiyordu. Oyunu oynamaya cesaret edebilmesi için aylar geçmesi gerekecekti.

Naomi Watanabe Green Temmuz ayında doğdu. Annesinin üzerinde çalıştığı oyun gibi o da tam zamanında geldi.

Sam, Sadie'nin kendisini ziyaret etmesini isteyip istemediğini bilmiyordu ve kendisinin istenmediğinden emin olmadığı yerlere gitme konusunda her zaman kötü davranmıştı. Ayrıca, bu bebekle tanışmayı da pek istemiyordu. Genel olarak bebeklerden korkardı; onların kusursuzluğu onu tehdit ederdi. Özellikle de bu bebekte Marx'ın yüzünü görmekten korkuyordu.

Gidip bu bebekle tanışmalısın, diye hayali Marx onu uyardı. *Bu konuda bana güven.*

Ama Sam onun tavsiyesine uymadı.

Yine de Sadie için elinden geleni yaptı. İstemediği ve acı çektiği zamanlarda bile işe gitti. Sadie'nin nasıl olduğunu öğrenmek için sevmediği Alice'i aradı. Işıklarının açık olduğundan emin olmak için evinin önünden geçti ama mesafesini korudu çünkü istediği buydu. Belki yeterli değildi ama yapabileceği buydu.

Counterpart High: Senior Year'da hata ayıklamanın bittiği gün Simon, Sam'e "Bu vesileyle bir parti vermeliyiz, Mazer" dedi.

Sam, bir parti vermenin aklına bile gelmediğini itiraf etti.

"Şaka yapıyorsun, değil mi? Tanrım, Marx'ı özledim. Hmm, neden parti verelim ki? Bilmiyorum, oyunu bitirdik. Geçen yıl hayatta kaldık. Bizi öldürmeye çalıştılar, neredeyse parçalıyordı, ama hala buradayız! Neden birileri parti verir ki?"

Diğer pek çok şey gibi partiler de büyük ölçüde Marx'ın ilgi alanına giriyordu ve Sam daha önce hiç parti vermemişti. Marx'ın tavsiyesi bir parti organizatörü tutmasıydı: *Tanrı aşkına Sam, her şeyi kendin yapmak zorunda değilsin.*

Counterpart Lisesi bir mezuniyet töreniyle sona erdiğinden, parti planlayıcısının fikri Mezuniyet Gecesi idi. Konuklar kep ve cüppe ya da liseye gittikleri zamanki kıyafetlerini giyebilirlerdi. Alkol ve kokteyl için gizli bir oda. Bir fotoğraf kabini. Yıllık imzalama masası. Sam bunun kulağa tuhaf geldiğini düşündü. Parti planlayıcısı ona, "İnsanlar acayip olmayı sever," diye garanti verdi.

Sam gelmeyeceğini bildiği halde Sadie'yi davet etmişti. Alice'e göre Sadie bunalmış durumdaydı. "Oldukça iyi bir doğum sonrası depresyonu geçirdiğini söyleyebilirim. Zaten yaşadığı depresyonun üstüne bir de bu eklendi," diyor Alice.

söyledi. Hâlâ, üniversitedeyken yaptığı gibi, her gün onun evine gitme dürtüsü vardı. Ama Sadie çocuğu olan bir yetişkindi. Sam ise çoğunlukla tek başına yürütmesi gereken bir işi olan bir yetişkindi.

-

Marx'ın ölümünden dört yüz on üç gün sonra Unfair Games, *Counterpart High: Senior Year*'ın lansmanını kutlamak için bir parti düzenledi.

Kraliyet mavisî şapka ve cüppe giymiş olan Simon biraz sarhoş oldu ve sonra, sık sık olduğu gibi, biraz hüzünlendi ve sonra kendine gelmek için bir kutlama kokaini yaptı. Marx'ın onları keşfettiği zamanların nasıl olduğunu anımsamaya başladı. "O kadar paramız yoktu. Hâlâ üniversitedeydik. En boktan demo. İki yüz sayfalık, son derece hantal bir çalışma ve birkaç sayfalık konsept çizim."

"Ve unvan," diye ekledi Ant. Bebek mavisî bir smokin giymişti ve kuşağında PROM KING yazıyordu.

"Evet, Sam'in hemen fırlatıp attığı," dedi Simon. "Hemen değil." Sam de kep ve şapka giymişti.

Ama onunki kıpkırmızı ve altın rengiydi. Parti organizatörü, kostümle gelmeyenler için kapıda bunlardan raflar hazırlamıştı. "Peki, sizce Marx neden eskiden *Aşk Görsel İkizleri* olarak bilinen oyunu yapmaya karar verdi?"

"Hiçbir fikrim yok," dedi Simon. "Bir oyun yapmamız için bize para vermezdim, bu kesin."

"Ama haklıydı, değil mi? İşlerin nasıl sonuçlandığına bakarsanız. Bu bizim açık ara en başarılı serimiz," dedi Sam. "Sana ne söyledi? Ne gördü? Bilmek isterim."

Simon soru hakkında düşündü. "Materyallerimizi okuduğunu ve ilgisini çektiğini söyledi. Ve sonra dedi ki, bunu çok net hatırlıyorum. 'Peki bana nasıl gördüğünü anlat' dedi. "

Sonraki birkaç saat boyunca Sam partiye gelen insanlarla sanki bu onun işiymiş gibi sosyalleşti, ki aslında öyleydi. Gece yarısına doğru, sosyalleşmekten bitkin düşmüştü ve kendini enerji toplayabileceği bir yer ararken buldu. Kendisinin ya da Marx'ın ofisine dönmek için partinin içinden tekrar yürümesi gerekecekti - gazeteciler, oyuncular, çalışanlar ve diğer oyun şirketlerinden iyi dilekte bulunanların arasından geçerek - ve bu yüzden her şeyden en uzakta olan Sadie'nin ofisine gitti. Ofisi boş değildi: Ant masasında oturuyordu.

"Balo kralının burada ne işi var?" Sam sordu. "Kral yorgun," dedi Ant. "Ayrıca, Simon'dan nefret ediyorum Kokain kullanıyor." İkinci katta büyük bir ofisi paylaştığı Simon'dan uzaklaşmak istediğinde sık sık Sadie'nin ofisini kullandığını utangaç bir ifadeyle anlattı. Sam ise vurulma olayından önce Sadie'nin ofisine hiç gitmemişti.

Ant, Sadie'nin masasının üzerinde duran bir sanat eseri portföyünü karıştırıyordu. "İkinizin üzerinde çalıştığı bir şey mi?" diye sordu.

"Hayır," dedi Sam, "bu işi daha önce hiç görmedim." "O kadar da kötü değil," dedi Ant.

Sam, Ant'ın yanına bir sandalye çekti ve ikisi birlikte sayfaları gözden geçirdiler. Amerika'nın güneybatısında bir yerlerde kıyamet sonrası bir diyara ait bir dizi çizim ve hikaye taslağıydı. Çizimler kurşun kalem ve suluboya ile yapılmıştı.

İlk sayfada bir başlık var: *Sonsuz Günlerimiz*. Kır çiçekleri ufalanan taş harflerin üzerinde büyümüştü.

Başlık Sam'e tanıdık geliyordu ama nedenini henüz söyleyemiyordu.

Karınca metni yüksek sesle okudu: "1'den 109'a kadar olan günler: Kurak Bir Mevsim. Bir yıldan uzun süredir yağmur yağmıyor, göller kurumuş, deniz seviyesi düşmüş ve tatlı suya erişim garanti değil. Kuraklık koşullarının yol açtığı bir veba salgını Amerika Birleşik Devletleri'ni kasıp kavurmuş, her beş kişiden dördünü ve dünya gezegeninin flora ve faunasının çoğunu öldürmüştür. Hayatta kalanların çoğu *çöl* vampirleri olarak kalmıştır; beyin kimyaları hastalık ve susuzluk nedeniyle değişmiştir. Vampirlerin bazıları şiddet yanlısıdır: Kavrulmuşlar. Bazı zombiler uysaldır ama hafızaları yoktur: Nazik olanlar. Uyarı olmaksızın, Nazik olanlar Kavrulmuşlara dönüşebilir ya da tam tersi."

Sam güldü. "Tabii ki yapabilirler."

Ant bir sonraki resme bakmak için sayfayı çevirdi; bu resim, beslenme sürecindeki dişi bir *çöl* vampirinin ayrıntılı bir suluboya resmiydi. *Çöl* vampiri bir adama doğru hamle yapıyor ve dili uzun bir hortuma dönüşmüş, hortumu adamın burnuna sokuyor. Bir başlıkta şöyle yazıyor: *İnsan vücudunun %60'ı sudur. Kalp ve beyin %73'ü; akciğerlerin %83'ü; derinin %74'ü; kemiğin %31'i sudur. Çöl vampirinin aradığı insanın kanı değil, suyudur.*

Ant, "Kavramsal olarak bu biraz ilginç," dedi.

Sayfayı çevirdi. Küçük bir kız ve annesi, Daliesvari, olağanüstü güzellikteki bir *çöl*de yürümekte, ayak izleri karamel renkli kumda bir iz bırakmaktadır. Annenin elinde bir silah, kızın elinde ise bir bıçak var. Başlıkta şöyle yazıyor: *İçinde bulundukları durumu ifade edecek kelimeleri her zaman bulamasa da, altı yaşındaki kız anıların koruyucusu. Bu yüzden ona Bekçi deniyor. Oyuncu*

Anne ve Bekçi rolleri arasında geiş yapabilir, ancak Bekçi'nin kardeşlerinin ve babasının onu beklediğine inandığı Sahil'e gitmek istiyorsa her iki karakterde de ustalaşması gerekecek.

"Sanatçı iyi bir ressam," dedi Sam. "Ama bu fikirler oldukça klişe."

"Yine de burada bir şeyler olduğunu düşünüyorum," diye ısrar etti Ant. "Bu görüntüler bana hissettiriyor... Nasıl ifade edeceğimi bilemiyorum. Sanırım bana hissettiriyorlar."

Karınca sayfayı çevirdi: Bekçi ve Anne bir vampir saldırısını savuşturuyor. Başlıkta şöyle yazıyordu: 289. *Gün: Hafızanın Yüğü. Rüya gördüğümüzde, eski dünyayı hayal ederiz. Yağmurun, küvetlerin, sabun köpüklerinin, temiz tenin, yüzme havuzlarının, yazın fıskiyelerin içinde koşmanın, çamaşır makinelerinin, belki de sadece bir rüya olan uzak denizin.*

Başka bir resim. Bekçi baldırına Sharpie ile bir çizgi çiziyor. Bu çizgi diğer çizgilerle birleşiyor. *Eğer günleri işaretlemeseydik, ne kadar hayatta kaldığımızı bilemezdik.*

"Belki burada bir şey vardır," dedi Sam. "Bunu yanımda eve götüreceğim." Dosyayı kapattı ve masadan kaldırdı. Yeşil bir post-it dosyadan ayrıldı ve yere düştü. Marx'ın el yazısı -küçük, eşit aralıklı harfler, tamamı büyük harf: s., BANA DÜŞÜNCELERİNİ SÖYLE. -

M.

Sam hemen, ofise döndüğü gün kendisini arayan kadını hatırladı. "Sanırım bunun kime ait olduğunu biliyorum," dedi Sam. "Bu bir ekip. Bir kadın ve kocası."

"Eğer onlarla görüşürsen bana haber ver," dedi Ant. "Belki ben de katılırım. Bana garip bir şekilde *Ichigo*'yu hatırlatıyor

yol."

Sam portföyü kolunun altına sıkıştırdı. "Sadie ile çok konuşur musun?" Sam sordu.

"Bazen," dedi Ant. "İstediğim kadar değil. Bebek çok tatlı, saçları kocaman, ona ve Marx'a benziyor."

Bütün bebekler sevimlidir, diye düşündü Sam. "Sence işe geri dönecek mi?"

"Hiçbir fikrim yok," dedi Ant.

Sam, "Video oyunlarını Sadie kadar seven biri sonsuza kadar onlarla hiçbir şey yapamaz," dedi Ant'a olduğu kadar kendi kendine de.

"Bazen başka şeyler yapmayı düşünüyorum," dedi Ant. "Video oyunlarını severim ama vurulmaya değer mi?"

"Ama ofise geri döndün," dedi Sam.

Ant omuz silkti. "İşten daha iyi ne olabilir ki?" Durakladı. "İşten daha kötü ne var?"

Sam başıyla onayladı. Bir an durup Ant'a baktı. Aklında Simon ve Ant'ı hep çocuk olarak düşünmüştü, çünkü Marx *Aşk Görsel İkizleri'ni* aldığında çok gençtiler. Ama Ant artık çocuk değildi ve gözleri Sam'e kendi gözlerini hatırlatıyordu. Acı çekmiş ve bunu tekrar hissetmeyi bekleyen bir insanın patinasına sahiplerdi. Sam elini Ant'ın koluna koydu ve Marx'ın kullandığı bir hareketi taklit etti. "Eğer daha önce söylemediysem, oyunu bitirmek için buraya geri gelmeni gerçekten takdir ettiğimi bilmeni isterim. İnanılmaz derecede zor olduğunu biliyorum."

"Doğrusu Sam, *Counterpart Lisesi* için minnettardım. Bu dünyada olmak zorunda olmadığım için minnettardım." Ant durakladı. "Bazen, *CPH* üzerinde çalışırken, o dünya bana dünyadan daha gerçekmiş gibi geliyor. Sanırım o dünyayı daha çok seviyorum çünkü mükemmelleştirilebilir. Çünkü ben onu mükemmelleştirdim. Gerçek dünya rastgele bir çöp

ateş her zaman öyledir. Dünyanın gerçek kodu hakkında yapabileceğim hiçbir şey yok." Kendi kendine güldü, sonra Sam'e baktı. "*Sen* nasılsın?"

"Yorgunum," diye itiraf etti Sam. "Her şey göz önüne alındığında, hayatımın sadece ikinci, belki de üçüncü en kötü yılı olduğunu söyleyebilirim."

"Kesinlikle en kötü yılım oldu," dedi Ant. "Olağanüstü boktan yıllar geçirmiş olmalısın."

"Olağanüstü," diye onayladı Sam.

Kendilerini partiye yeniden kaptırmak üzereydiler ki Ant ekledi, "Ne olursa olsun, geceleri oyun oynadığından bahsetti. Bilgisayarında bir şeyler olabilir mi? Ya da telefonunda bir şeyler? Bir restoranda oynanan bir oyundan bahsediliyordu. Eski Batı'da geçen bir şey. Çok karmaşık bir şey değil. Onlara 'aptal, çöp oyunlar' diyordu ve bunun kaygısını hafiflettiğini söylüyordu. Yani oyunlarla işinin tamamen bittiğini sanmıyorum."

Sam bir süre bu bilgiyi düşündükten sonra başını salladı. "Söylesene Ant, *Sonsuz Günlerimiz* başlığı hakkında ne düşünüyorsun?"

Ant, "Fena değil ama Montana'da asla satmaz," dedi.

DJ seslendi, "HERKES ÇATIYA!"

İki Aralık önce aynı talimat çok farklı bir anlama geliyordu ve Sam parti planlayıcısıyla partiyi tekrar çatıya göndermenin zevki hakkında tartışmıştı. Sonunda, alanı geri almanın en iyisi olduğuna karar verdi. Çatı her zaman Abbot Kinney'deki binanın en iyi bölümlerinden biri olmuştu. Marx çatıyı çok severdi.

"Gidelim mi?" Sam söyledi.

Ant, Sam'in elini tuttu ve kalabalığın ivmesinin onları merdivenlerden yukarı itmesine izin verdiler.

"TÖRENSEL KEP ATMA ZAMANI. ÜÇE KADAR SAYIYORUM! 3...2...1..."

Sam şapkasını, Ant da tacını fırlattı. "KARŞI TARAFA TEBRIKLER,
2007 SINIFI!"

"Başardık," dedi Sam.

"Başardık!" Karınca çığlık attı.

DJ "Everybody's Free (to Wear Sunscreen)" şarkısını çaldı, 1999 yılında Baz Luhrmann'ın Kurt Vonnegut'a değil de Mary Schmich adında bir *Chicago Tribune* köşe yazarına ait olduğu ortaya çıkan, Kurt Vonnegut'un mezuniyet konuşmasını seslendirdiği o tuhaf şarkı. Bu otorite sorunlarından habersiz olan Sam ve Ant, binanın yan tarafına eğilip Abbot Kinney'den okyanus manzarasını görebilmek için boyunlarını kırarak şarkının keyfini çıkardılar.

"Komik bir şey biliyor musun?" Ant dedi ki. "*Counterpart High*'a gidebilmek için son senemi kaçırdım."

"Benimle aynı," dedi Sam. "*Ichigo* hariç."

Parti gece 2:30 civarında sona erdi, uyuyan şehir Los Angeles'ta bir parti için geç bir saatti. Sam dışarıda kalanları kovdu ve her şeyi kilitledi, sonra da eve dönmek üzere arabasına bindi. Neredeyse her gün işten sonra yaptığı gibi Sadie'nin evinin önünden geçti. Yolun biraz dışındaydı. İkinci katta, bebeğin odası olduğunu hayal ettiği misafir yatak odasında bir ışık görebiliyordu. Kendini arabadan inip onun kapısına giderken hayal edebiliyordu ama bunu hiç yapmamıştı. Bu gece, evinin önüne park etmeye ve ona bir mesaj göndermeye karar verdi.

Partide seni özledik. Düşünebiliyor musunuz, ben, insan düşmanı Sam Masur, bir parti veriyorum? İnsanlar eğleniyor g i b i y d i .

Kadın cevap vermedi. Bir mesaj daha gönderdi.

Yeni bir oyun yapmayı düşünüyorum. Belki senin de ilginı çekecek bir şey? Ichigo ve Ölü Deniz karışımı bir şey. Çalışmalarımı evinize bırakabilir miyim? Sanırım bu Marx'ın da yapmak isteyebileceği bir şey.

Sam, diye cevap verdi, duraksamadan. *Yapamam.*

∴

Sam'in Worth'larla buluştuğu gün yağmur yağdı.

Sam'in asistanı Worth'ların lobide olduğunu haber verdi. Sam onları kendisinin alacağını söyledi.

"Tekrar geldiğiniz için teşekkürler," dedi Sam. "Size geri dönmemiz bu kadar uzun sürdüğü için özür dileriz. Sanırım Marx'la görüşmenizden bu yana yaklaşık bir buçuk yıl geçti."

"Sanki daha uzunmuş gibi geliyor," dedi Adam Worth.

"Hem de hiç vakit kaybetmeden," diye nakış işledi Charlotte.

Sam birbirlerinin cümlelerini kolayca tamamladıklarını fark etti ve bir takımın parçası olmayı özledi.

Ofisine döndüğünde portföyü Adam'a geri verdi. "Bu sana ait. Bu kadar uzun süre elimizde kaldığı için üzgünüm. İyi bir çalışma. Birkaç kez üzerinden geçtim ve-"

Charlotte hemen araya girdi, "Eğer bu size göre değilse başka fikirlerimiz de var."

"Hayır, bunu sevdim ama henüz anlayıp anlamadığımı bilmiyorum," dedi Sam. "Neden bana nasıl gördüğünü anlatmıyorsun?"

Marx'ın vurulmasından beş yüz üç gün sonra Charlotte ve Adam Worth *Our Infinite Days* üzerinde çalışmaya başladılar.

Sam onların gelişine hazırlanmak için bir gece önce Sadie'nin ofisini toplamış ve kişisel eşyalarını kendi ofisine taşımıştı. Bir asistan kutuları o öğleden sonra evine bırakmayı planlıyordu. Ve bu gerçekleştiğinde, Unfair Games resmi olarak her iki ortağından da yoksun bir işyeri olacaktı.

Sam Worth'ların nasıl yerleştiklerini görmek için yanlarına gitti. Adam orada değildi ama Charlotte masada oturuyordu. Dizüstü bilgisayarında bir oyun açılmıştı. "*İskoç Genişlemesi*'nden özel bir referansa bakıyorum," diye açıkladı. "Sadie Green'in kanı çok iyi yaptığı bir yöntem var. Belki benim hayal gücümdür ama sanki insanların kanları biraz farklı renklerde akıyor ve kanın viskozitesi bile farklı. Bu küçük bir şey, kanın bir karakteri olabileceği fikri, ama ben buna takıntılıyım."

"Henüz oynamadım," diye itiraf etti Sam.

"Ciddi misin?" Charlotte öyle dedi. "Şey, bu mükemmel. İlkinden çok daha korkunç. Tiyatro katliamı bölümü şimdiye kadar oynadığım en kanlı, en heyecan verici şeylerden biri."

"Evet, bununla ilgili bir şeyler okumuştum." Sam ofisten çıkmak için hareketlendi. "Bırakayım da sen devam et."

"Bekle," dedi Charlotte. "Eğer oynamadıysan, bunu görmedin demektir. Dur bakalım. Bu bir Paskalya yumurtası. Bence bu bir Paskalya yumurtası."

Sam, "Paskalya yumurtalarından nefret eder," diye yorum yaptı. Sadie onların oyun dünyasının gerçekliğini bozduğunu düşünüyordu.

"Spoiler vermenin sakıncası var mı?"

"Hayır." Sam bir oyunu bozmanın mümkün olduğuna inanmıyordu. Önemli olan ne olduğu değil, ne olduğuna ulaşma süreciydi. *İskoç Genişlemesi'nin* konusunu zaten biliyordu: Londra'nın dört bir yanındaki aktörler teker teker öldürülüyor. Tiyatro şirketinizi başarıyla yönetmeli ve oyuncularını kimin öldürdüğünün gizemini çözmelisiniz.

"Tamam, işte burada," dedi Charlotte. Ekranı çevirdi ona doğru. "Tiyatrodaki katliam sahnesinden sonra Macbeth'i oynayan aktör öldürülür. Siz yöneticisiniz ve oyunun planlandığı gibi devam edip etmeyeceğine ya da iptal edilip edilmeyeceğine karar vermeniz gerekiyor. Oyun sizi katılımın düşük olacağı konusunda uyarıyor, ancak en iyi kararın gösteriyi planlandığı gibi devam ettirmek olduğu açık, değil mi? Gösteri devam etmeli. Bu noktada, üç farklı seçenek arasından seçim yapabilirsiniz: (1) Macbeth'in yedeği olan Banquo'yu oynayan 'çalışkan' aktör, (2) 'giderek daha fazla para talep eden ve vebaya yakalanmış olabilecek' Richard Burbage, (3) 'nereden geldiği bilinmeyen gezici bir tiyatro kumpanyasından kalitesi bilinmeyen' bir aktör. "

"Birinci seçeneği seçmek en mantıklısı," dedi Sam. "Oyunu en iyi o bilecek ve zaten katliamdan sonraki gece kimse tiyatroya gitmeyecek. Ama iki ya da üç kulağa daha eğlenceli geliyor."

"Ben takıntılıyım, bu yüzden üç seçeneği de oynadım. Paskalya yumurtası üç numaralı kapının arkasında." Üçüncü seçeneğe tıkladı. "Düzenli olarak

Oynanış, performansa göz atabilir veya daha önce izlediğiniz ara sahnenin yakın bir varyasyonu olduğunu varsayarak atlayabilirsiniz. Ama hey, oyunun tasarımcısı Sadie Green buraya bir şeyler koymuş, o halde neden performansın bir kısmını izlemeyelim, değil mi?"

Charlotte dizüstü bilgisayarını Sam'e doğru çevirdi.

Sahnede, beyaz Elizabeth dönemi İngiltere'sinin ortasında, Macbeth rolünde beklenmedik bir şekilde yakışıklı bir Asyalı adam durmaktadır. Macbeth karısının ölüm haberini yeni almıştır ve oyunun en ünlü soliloquy'si olan "Yarın, yarın ve yarın" konuşmasını yapmaktadır.

Yıllar önce şirketlerinin adını ne koyacaklarına karar verirken Marx, Sam ve Sadie'nin "çok yumuşak" olduğu gerekçesiyle anında reddettikleri Tomorrow Games ismini savunmuştu. Marx bu ismin Shakespeare'in en sevdiği konuşmasına gönderme yaptığını ve hiç de yumuşak olmadığını açıkladı.

"Shakespeare'den *olmayan* bir fikrin var mı?" Sadie söyledi.

Marx iddiasını kanıtlamak için bir mutfak sandalyesinin üzerine çıktı ve onlar için ezbere bildiği "Yarın" konuşmasını okudu:

Yarın, yarın ve yarın,
Günden güne bu küçük hızda
sürünüyor,
Kaydedilen zamanın son hecesine
kadar;
Ve tüm dünlerimiz aptalları
aydınlattı
Tozlu ölüme giden yol. Dışarı,
dışarı, kısa mum!

Hayat yürüyen bir gölge, zavallı bir
oyuncu,
Sahne de kasıla kasıla yürüyen,
Ve sonra bir daha duyulmadı. Bu
bir masal.
Bir aptal tarafından söyleniyor, ses
ve öfke dolu,
Hiçbir şey ifade etmiyor.

"Bu çok kasvetli," dedi Sadie.

"Neden bir oyun şirketi kuralım ki? Gidip kendimizi
öldürelim," diye şaka yaptı Sam.

"Ayrıca," dedi Sadie, "bunların oyunlarla ne ilgisi var?"

"Çok açık değil mi?" Marx söyledi.

Sam ya da Sadie için açık değildi.

"Oyun nedir?" Marx dedi ki. "Yarındır, yarındır ve
yarındır. Sonsuz yeniden doğuş, sonsuz kurtuluş
olasılığıdır. Oynamaya devam edersen kazanabileceğin
fikridir. Hiçbir kayıp kalıcı değildir, çünkü hiçbir şey
kalıcı değildir, asla."

"İyi denemeydi yakışıklı," dedi Sadie. "Sıradaki."

-

Sam ara sahnenin sonuna kadar izledi. Charlotte'a bunu
kendisine gösterdiği için teşekkür etti ve ardından ofisine
dönüp kapıyı arkasından kapattı.

O gider gitmez Charlotte acı çekmeye başladı:
Paskalya yumurtasını Mazer'in dikkatine sunmak bir hata
mıydı? İkisinin de yaşadığı bir deneyimi paylaşmaya
çalışıyordu. Her ne kadar bunun anlamı

Mazer'e göre Marx'ın ölümü kendisi ve Adam için de bir travma olmuştu ve Marx'ın *İskoçya'nın Genişlemesi*'nde görünmesi onu biraz rahatlatmıştı. Ama dürüst olmak gerekirse, aynı zamanda yeni patronu için gösteriş yapıyordu. Mazer'in oyunlar hakkında ne kadar bilgili olduğunu görmesini, *Sonsuz Günlerimiz'i* yapmaya karar vermekle hata yapmadığını bilmesini istiyordu.

Ne düşünüyordu ki? Tabii ki.

Uygunsuz. Onu çok az tanıyordu. Bu onların ilk günüydü. Adam sık sık onun yabancılara çok aşına olduğundan şikayet ederdi.

Adam döndüğünde Charlotte başını masaya dayamıştı. "Ne oldu?" Adam sordu.

"Ben bir aptalım," dedi. Durumu açıkladı. "Belki uygunsuzdu," dedi Adam, "ama sonuçta Sonunda sana teşekkür etti, değil mi?"

"Evet, başka bir şey söylemedi bile. Kibarlık yapıyor olabilir."

Adam bunu düşündü. "Hayır, Mazer'in kibar olduğu hissine kapılmıyorum."

Masasında otururken Sam, Sadie'nin oyununda Marx'ı görmenin ona ne hissettirdiğini tam olarak tanımlayamıyordu. Bu sadece acı, üzüntü, mutluluk, nostalji, özlem ya da aşk değildi. Onu en çok etkileyen şey, Sadie'nin el değmemiş ve berrak sesiyle, zamanın ve mekânın ötesinde, bir oyun aracılığıyla onunla konuşmasıydı. Charlotte Worth gibi başkaları Marx'ı dizide tanıyabilirdi ama Sadie Sam'le konuşuyordu. Uzun bir sessizlikten sonra onun sesini tekrar duyabildi ve hissettiği şeyin umut olduğuna karar verdi.

Açık bir sandıkta Sadie'nin en sevdiği, her zaman rafında tuttuğu oyunlar vardı. En üstteki oyun

90'larda *Oregon Trail*'in yeniden basımı vardı. Sam oynamaya karar verdi.

Eski Batı dünyasının küçük bahislerinde kendini kaybetti. Kaç tane vagon parçası? Kaç takım giysi? Nehri salla mı geçeceksiniz, yoksa nehir koşullarının iyileşmesini mi bekleyeceksiniz? Etin çoğunun çürüyeceğini bile bile bizonları yemek için vurur musunuz? Bir çingiraklı yılan ısırığından kurtulmak ne kadar sürer? Oregon'a vardığınızda ne olur?

Gençken bu basit oyunun onları neden bu kadar etkilediğini hatırlamak kolaydı. Birçok öğleden sonra onun hastane yatağında yan yana yatmışlar, aynı kimliği paylaşmışlar, birlikte karar vermişler, on beş kiloluk bir dizüstü bilgisayarı ileri geri hareket ettirmişlerdi.

Ancak Sam, oyun tek bir oyuncu için tasarlanmamış olsaydı daha da iyi olurdu diye düşündü. "Hey Sadie," dedi boş odaya, "Oregon Trail'i bir açık dünya MMORPG'si olarak yapmaya ne dersin?"

Ben oynardım, diye cevap verdi hayali Sadie. Ama istediğiniz Oregon Trail mi yoksa The Sims, Animal Crossing ya da EverQuest'in Eski Batı'da geçen steampunk bir versiyonu mu?

Sam başını salladı.

Basit tut, dedi Sadie. Bu sana her zaman iyi hizmet etmiştir. Oyunları her zaman çok karmaşık yapan benim. Belki Mapleworld motorlarını bile kullanabilirsin. Kullanmaman için bir sebep yok. Tamamen eskimeden önce muhtemelen bir ya da iki oyunları daha vardır.

"Not alacağım," dedi Sam.

Geçtiğimiz iki yıl boyunca Sam neredeyse hiç yaratıcı çalışma yapmamıştı. Sadie olmadan hiç oyun yapmamıştı.

Her ne kadar onun yalnız çalışma nedenlerini kabullenmiş olsa da, onsuz çalışmayı hiç istememişti.

Ofisinin kapısını kilitledi. Bir eskiz defteri çıkardı. Bir kalem açtı.

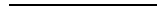
"Nasıl başlıyor?" Sam sordu. Elleri titriyordu. Kalemî kâğıda değdirmeyeli o kadar uzun zaman olmuştu ki.

Bir tren geliyor, dedi.

"Bunu kaçırdım," dedi.

Bir yolcu trenden iner. Toprak ince bir don tabakasıyla kaplıdır ve zemin yolcunun botlarının altında çıtırdamaktadır. Yakından bakın: Buzun arasından çıkan çimen mi? Bir çiğdemin beyaz başı olabilir mi? Evet, neredeyse bahar geldi. Ekranda bir metin kutusu belirir: Hoş geldin, Yabancı.

IX



PIONERS

EV SAHİBİ YUKARI FOGLANDS'DA GÖRÜLDÜ

Yabancı ilkbaharın başlarında, çözülen toprak kristal silikon dokusuna sahipken geldi. Mürekkep rengi saçları örülmüştü ve sanki başka birine aitmiş gibi görünen yuvarlak, gümüş gözlükler takıyordu. Yabancı siyah giyiyordu ve uzaktan bakıldığında, zekice dikilmiş kadife paltosu hamile olduğu gerçeğini neredeyse gizliyordu.

Friendship Mirror'ın editörü sorduğunda, Yabancı adının Emily B. Marks olduğunu açıkladı. Friendship bir takma adlar kasabasıydı, bu yüzden kimse onun doğuştan gelen adının bu olduğunu düşünme hatasına düşmedi.

Editör, Emily'nin tokalaşması için elini uzattı. "Eşiniz size ne zaman katılacak Bayan Marks?" diye sordu Editör, Emily'nin karnına dikkatle bakarak.

"Ben Bayan Marks, yalnızım ve öyle de kalmaya niyetliyim," dedi Emily.

Editör, "Sizi uyarıyorum: Sizin gibi genç ve güzel bir insan buralarda asla arkadaş sıkıntısı çekmez," dedi. "Burada hayat oldukça zor ve aramızdaki en bağımsız kişiler bile eşleşmeyi faydalı buluyor. Sormamın sakıncası yoksa nerede kalacaksınız?"

Friendship'in en kuzeybatı kesiminde bir parsel seçtiğini bildirdi. "Bana yüksek bir kayalıkta, su kenarında olduğu söylendi," dedi.

"Yukarı Foglands? Umarım kayaları seviyorsunuzdur! Hatırlayabildiğim kadarıyla Yukarı Foglands'da kimse çiftlik sahibi olmadı," dedi Editör. "Ve yakınlarda sadece-" Editör hafızasını yokladı. "Şarapçı Alabaster Brown, bir düzine evlilik yapmış-"

"Kasaba dedikodularıyla ilgilenmiyorum," dedi Emily. "*Skip.*"

"Fikrinizi değiştirirseniz, gitmeden önce kasaba mesaj panosuna bir göz atmayı unutmayın. Friendship'teki son gelişmeler orada." Editör, topluluk haberlerinin ve Friendship'in sunduklarının asılı olduğu bir kulübeyi gösterdi. "Konuşmamız biter bitmez gelişinizle ilgili bir haber yayınlayacağım."

"Emily, "Böyle bir ilandan vazgeçmek mümkün mü?" diye sordu.

Bu soru gazetecinin düşünemeyeceği kadar karmaşık görünüyordu ve bu yüzden soruyu görmezden geldi. "Alabaster Brown'ın üzüm bağı bile sizin Foglands'daki arsanızdan daha yakın. Ben olsaydım Bayan, fırsatını bulduğumda şehre daha yakın bir arazi bulurdum. Verdant Vadisi kesinlikle çocuk yetiştirmek için iyi bir yer olurdu-"

"*Skip.*" Emily bir at temin edebilmek için kendisine ahırların yönünün gösterilmesini istedi. Editör buna mecbur kaldı ve Emily sokağın yarısına gelmişti ki Editör onu tekrar durdurdu. "İşte," dedi. Görünüşe bakılırsa hiç yoktan, kırmızı sos sürülmüş ve üzerine yağlı peynir şeritleri serpilmiş yarım bir baget çıkardı. "Bu bir hediye. Başlamana yardımcı olması için."

"Bu çok cömertçe," dedi Emily. "Nedir bu?"

"Ben buna panem et caseum morsu diyorum. Büyükannem ve büyükbabamın eski kontlukta yaptığı bir yemeğe dayanıyor-"

"*Skip.*"

Emily'nin teklifi envanterine eklemesi için geçen sürede Editör ortadan kaybolmuştu.

YEREL KADIN TAŞLARIN HEDİYESİNİ PAYLAŞIYOR

Yukarı Sisler Bölgesi'ni yalnızlığı için seçmişti ama bu arazinin ne kadar uzak ve uyumsuz olacağına hazırlıklı değildi. Hava soğuk ve nemliydi, toprak acıydı ve sürekli sis yüzünden neredeyse hiç doğrudan güneş ışığı yoktu. Uyanık olduğu saatler hayatta kalmaya ayrılmıştı: tüccardan tohum almak, inatçı sarp toprağı ekmek, ekinleri sulamak, masmavi kırsağı Pixel'le kasabaya gidip gelmek.

Ara sıra kasabada yaşayan arkadaşlarından birine rastlıyordu ve onu tanımasalar bile ona mütevazı hediyeler sunuyorlardı: bir şalgam ya da bir kalıp peynir. Hediye vermek Dostluk kültürünün önemli bir parçasıydı ve karşılık vermekten utanıyordu. Komşularına, çiftliğinin bolca ürettiğı tek ürün olan taşları hediye etmeye başladı.

İlk kez bir havuç yetiştirmeyi başardığında neredeyse ağlıyordu. Havucu yıkadı, ovdu ve sonra beyaz bir tabağı koydu. Ön verandasının basamaklarında oturup havucu düşündü ve yazın ilk ateş böceklerini izledi. Havucu tüketmedi -çok değerliydi- ama bir şiir yazmak için harekete geçti.

*Belli mevsimlerde,
Havuç fikrinden
beslenebiliriz
Havucun kendisinden daha fazla.*

Ne yazık ki, paylaşacak kimse yoksa bir şiir yazmanın ne anlamı var? En yakın komşusunun evine hacca gitmeye karar verdi. Alabaster

Brown evde değildi, bu yüzden şiiri bir kayanın altına bıraktı ve geleneksel Dostluk notunu ekledi: *Komşunuzdan Bir Hediye, Bayan Emily B. Marks, Myre Çiftliği.*

Birkaç gün sonra, tulum giymiş leylak gözlü, leylak saçlı biri onu çağırdı. "Hmm, bir taş," dedi Alabaster Brown. "Gözlüklü bir kadının taş hediye ettiğine dair söylentiler duymuştum. Buralarda taş gibi gösterişsiz bir hediye verecek kadar cesur pek kimse yoktur. Bunu memnuniyetle koleksiyonuma ekleyeceğim. Ama sizi uyarmalıyım Bayan Marks, eğer taşlarınızla beni büyülemeyi düşünüyorsanız, on iki kez evlendim ve bir daha evlenmeyeceğim."

"Böyle bir anlaşma arayışında değilim," dedi Emily. "Yine de sizinki benimkine en yakın çiftlik ve bu yüzden arkadaş olabileceğimizi umuyorum."

"Aferin sana. Bu şehir insanları eşleştirme arzusunda acımasız. Mülklerin birleştirilmesinden bıktım, bunu kaçınılmaz olarak mülklerin ayrılması takip ediyor. Ve bu işlemlerde kişi her zaman başladığından daha azına sahip oluyor." Alabaster ellerini ceplerine soktu ve yere tükürdü. Alabaster, "Şimdi bana bir kadeh şarap dolduracaksın, bir de sigara içebiliriz ve bana hayatının hikayesini anlatabilirsin," dedi.

"Hamileyim," dedi Emily.

"Sakıncası yoksa hikâye anlatmaya başlamak için dekante olana kadar bekleyin."

"Demek istediğim, hamile kadınlar genellikle sigara ve içki içmez."

"Geldiğin yerde belki. Burada hiçbir şeyin kimseyi fazla etkilemediğini yakında keşfedeceksiniz. Gününüzü geçirmeye yetecek kadar kalbiniz olduğundan emin olun, hayatta kalmak için ihtiyacınız olan tek şey bu."

"Madem hiçbir şeyin etkisi yok, o zaman neden sigara ve içki içmeye zahmet ediyorsunuz?" Emily sordu.

"Sen huysuz biri değil misin? Benim yedinci karım da böyleydi. Haydut ve gerçekliğin kölesi bir köylü," dedi Alabaster. "Sanırım biz de başka yerlerde olduğu gibi aynı nedenlerle içki ve sigara içiyoruz. Sonsuz günlerimizi bir şeylerle doldurmalıyız."

Akşam için ayrılmadan önce Emily, Alabaster'a hediyenin kaya olmadığını itiraf etti: "Kayanın altındaki şiirdi."

"Bir şiir." Alabaster Brown güldü. "Bunun ne olduğunu merak ettim. Havuç reklamı olduğunu düşünmüştüm. Eşlerimden birkaçı duygusal olarak kalın kafalı olabileceğimi söyledi ama umarım bu dostluğumuza engel olmaz."

KART VE OYUN SATACAK KİTAPÇI

Alabaster Brown, tüm tuhaflıklarına rağmen, Emily'nin sohbet edebileceğini hissettiği birkaç kişiden biriydi ve birbirlerinin evlerini sık sık ziyaret eder oldular.

"Bu hayat için uygun olmadığımı hissediyorum," diye itiraf etti Emily. "Aylarımı tek bir havuç yetiştirmeye adadım ve okumaya hiç vaktim yok. Çiftçilikten daha fazlası olmalı."

Alabaster, "Çiftlik sahibi olmak zorunda değilsin," diye öğüt verdi. "Ama benim yok mu?"

"Buradaki herkesin bir çiftliği var ve buradaki herkes çiftçi olarak başlıyor. Friendship'te taşıyabileceğimizden daha fazla ürünümüz var. Neden bunun yerine kasabada bir mağaza açmıyoruz?" Alabaster dedi ki. "Bir niş yaratın ve ihtiyacınız olan şey için ticaret yapın. Ben şarap yapmaya böyle geldim. Burada kimse umursamıyor

daha önce ne yaptıysan. Olmak istediğin her şey olabilirsin."

Emily, "Bir çiftçi ya da esnaf olduğu sürece," dedi.

Emily kitapçı açmaya karar verdiğinde beş aylık hamileydi. Friendship'te kitapçı yoktu ve bu Emily için daha çok okuyup daha az çiftçilik yapmanın bir yolu olacaktı. Çiftlik ekipmanlarını yüzde 50 zararla sattı ve kullanılmayan arazisini Alabaster'a kiraladı. Emily kalan altınlarının çoğunu kasabada küçük bir bina inşa etmeye ayırdı. Dükkana Dostluk Kitapları adını verdi.

Editör, *Friendship Mirror* için Emily ile mağazanın açılışı hakkında bir röportaj yaptı. "Okuyucularımız neden bir mağaza açmaya karar verdiğinizi bilmek isteyeceklerdir..." Editör hafızasını yokladı. "...bir kitapçı, değil mi?"

Emily, "Ara sıra şairlik yapıyorum ve hevesli bir okuyucuyum," dedi.

"Evet, elbette öylesiniz," dedi Editör, "ama bunun Dostların günlük yaşamları ve mücadeleleriyle ne ilgisi var?"

"Sanal dünyaların insanların gerçek dünyadaki sorunları çözmelerine yardımcı olabileceğine inanıyorum."

"Sanal' nedir?"

"Neredeyse öyle görünüyor. Tıpkı sizin gibi." Editör, "Bilmece gibi konuşuyorsun," dedi.

Emily hamileliğinin altıncı ayında Friendship'te bir kitapçı olmamasının nedenini biliyordu: Burası bir okuyucu kasabası değildi. Çiftçilik ve hediyeçilikle uğraşan Friendshiplilerin çok az boş zamanı kalıyordu ve sahip oldukları boş zamanı da mum ışığında *Walden* okumaya ayırmak istemiyorlardı.

Yedinci ayına geldiğinde dükkânı kapatmanın eşiğine gelmişti -okumayanları okuyucuya dönüştürmek için gereken misyonerlik gayretine sahip değildi- ve hatta belki de

Friendship'i sonsuza dek terk etti. Tebrik kartları satarak işini büyütmesini öneren Alabaster'dı. Alabaster, "Kitaplara ek olarak tabii ki," dedi.

"Bir fark yaratacak mı?" Emily yeniden katıldı. "İnsanlar tebrik kartlarını sever mi?"

"Evet, sanırım öyle. Kabul edilmesi gereken çok sayıda lahana başı ve doğum günü var." Alabaster neredeyse sonradan aklına gelmiş gibi ekledi: "Oyun da satabilirsiniz. Okumak angarya bir iş ama eğlencelerden çok para kazanıldığını duymuştum."

Emily mağazanın adını Friendship Books, Stationery, & Games olarak değiştirdi ve mağazayı aynı şekilde stoklamaya başladı. Masa oyunları ve kırtasiye malzemeleri, tek başına kitaplardan biraz daha popüler oldu. Emily sürekli olarak iki ya da daha az kalbe sahipti ama yine de geçimini sağlayabiliyordu.

Bir akşam Alabaster, Emily'yi evinin ön merdivenlerinde baygın halde buldu. Alabaster onu uyandırdı. "Bebek mi?"

Başını salladı ama konuşmadı.

"Korkarım ki yeterince yemiyorsunuz. Kalplerinizin çok zayıflamasına izin verdiğinizizi açıkça görebiliyorum." Alabaster ona envanterinden bir kutu PioneerAde verdi. "İç bakalım."

"Sadece kafamın içinde var olan bir ağrı var," dedi, canlılığının bir kısmı geri geldiğinde. "Hayatım boyunca bu ağrıyı çektim. Ama bu acıyı hissettiğimde, aciz kalıyorum ve devam edemeyeceğimden emin oluyorum."

Alabaster Emily'yi inceledi. "Sanırım sorun gözlüklerinde. Yüzüne göre çok küçükler. Bir göz doktoruna görünmelisin."

"Friendship'in bir tane bile var mı?"

"Evet, adı Dr. Daedalus ve dükkânı sizinkinden birkaç kapı ötede. Fark etmediğinize şaşırdım.

daha önce."

YENİ GÖZ DOKTORU İLGİNÇ İŞLEMLERİ KABUL EDİYOR

Sabah Emily, ofisi Friendship Books, Etc'nin üç kapı aşağısında olan Dr. Edna Daedalus'u ziyaret etti. Dr. Daedalus başka bir hastasıyla meşguldü, bu yüzden Emily zamanını göz gezdirerek geçirdi. Ofiste gözlüklerin yanı sıra canlı renklerde çeşitli cam objeler de bulunuyordu: heykelsi kaprisler ve daha kullanışlı cam eşyalar. Emily daha yakından incelemek için minyatür bir kristal atı eline aldı.

"Naaaayyyy." Emily anırma sesiyle irkildi. Sesin doktordan geldiğini fark etti. "Senden hoşlanıyor," dedi Dr. Daedalus.

Emily, "Madam, bu simülakr benim atım Pixel ile inanılmaz bir benzerlik taşıyor," dedi. "Tam olarak masmavi tonunda."

"Bu senin atın, gerçi bana adını hiç söylemedi. Her zaman dükkanınızın dışında bekler. Atınız ve ben oldukça iyi arkadaşız," dedi Dr. Daedalus. "Piksel mi dediniz? P-I-X-L-E mi?"

"Hayır. P-I-X-E-L. Siz bir sanatçısınız, Dr. Daedalus," dedi Emily. Atı dikkatle hayvanat bahçesine geri götürdü.

"Kendimi eğlendiriyorum," dedi. "Asıl mesleğim elbette mercek imalatı. Sanırım bu yüzden buradasın."

Emily Dr. Daedalus'a baktı. İkisi de Dostluk tüccarlarının tipik kıyafetlerini giymişlerdi: siyah etek, beyaz bluz ve siyah kravat. Dr. Daedalus Emily'den daha kısaydı ve teni soluktu ve verdigris tonları taşıyordu. Kıvrırcık saçları

Çizgi roman karakterlerinin çivit siyahıydı ve yuvarlak gözlüklerinin altındaki yuvarlak gözleri zümrüt rengi ve iriydi. Emily, *onu tasvir etmek için çok sayıda daire gerekir, diye* düşündü. "Gözlerin bana eskiden tanıdığım birini hatırlatıyor," diye gözlemledi Emily. "Nereden geliyorsun?"

"Burada birbirimize asla sormamamız gereken tek soru bu değil mi?" Dr. Daedalus söyledi.

"Kendimi unuttum! Tabii ki, ikimiz de Friendship'e vardığımız gün doğduk!"

Dr. Daedalus Emily'yi arka ofise götürdü, burada doktor Emily'ye göz çizelgesini okuttu ve ardından Emily'nin gözlerine ince bir el feneri tuttu.

"Atınızın adının nereden geldiğini sorabilir miyim?" Dr. Daedalus sordu. "Pixel ismini daha önce hiç duymamıştım."

"Bu benim kendi uydurduğum bir portmanteau. Peri ve aks kelimelerinin birleşiminden oluşuyor," dedi Emily. "Piksel hızlı döner ve ayakları üzerinde hafiftir."

"Piksel," diye tekrarladı doktor. "Ne kadar zekice. Ben bunun küçük bir resimle ilgili olduğunu sanıyordum."

"Bu kelimeyi ben icat ettim," dedi Emily. "Ama dilerseniz ikinci anlamını siz icat edebilirsiniz."

"Teşekkür ederim," dedi doktor. "Tekrarlamak gerekirse. *Piksel*. Tanım Bir: İsim. Hızlı yürüyen bir hayvan. Tanım İki: Ayrıca isim. Bir ekrandaki görüntünün en küçük kısmı."

"Ekran' nedir?" Emily sordu.

"Bir arazi uzunluğu için benim kendi terimim. Çok kullanışlı, bu yüzden onu daha geniş bir tabir haline getirmeyi umuyorum. Örneğin, Yukarı Sisler Bölgesi'ndeki eviniz Alabaster Brown'ın evinden üç perde uzaklıkta."

Emily ve doktor sanki bir sırları varmış gibi birbirlerine gülümsediler.

Bir sırları vardı. Bu sır, insanın kendi anadilini konuşan birini keşfettiğinde duyduğu hazdı.

"Sen ve Alabaster arkadaş mısınız?"

"Onları biliyorum," dedi Dr. Daedalus. "Reçeteniz yanlış. Bu gözlüklerin sizin için yapılmış olabileceğinden şüphe ediyorum. Sanki önceden ayarlanmış, estetik seçeneklerden oluşan bir menüden gelmiş gibi görünüyorlar ve gözlükler asla bu şekilde elde edilmemelidir. Kadınların hamilelik sırasında görme değişiklikleri yaşadığı düşünüldüğünde bile yeni bir gözlüğe ihtiyacınız olacak." Doktor durakladı. "Hamilesiniz, değil mi?"

"Hayır," dedi Emily. "Bunu sana söyleten nedir?"

"Özür dilerim o zaman! Böyle düşünmemeliydim."

Emily güldü. "Gerçekten de sekiz aylık hamileyim. Arkadaşlıkta bu ne anlama geliyorsa artık." "Burada zaman farklı mı?"

"Sanırım öyle olduğunu biliyorsun." "Bana birkaç gün ver-" "Günler ne olursa olsun."

"Yeni bir gözlük üretmem için bana birkaç gün verin. Kısa sürede tüm pikselleri görmeni sağlayacağız."

"Bu 'piksel' kelimesinin doğru kullanımı mı?" Emily uyardı.

"Sanırım öyle. Bu bağlamda, tüm pikselleri görmek ince görüşe sahip olmak anlamına gelir."

"O halde bu üçüncü bir tanım oluşturuyor. Sana ne kadar borçluyum?"

Dr. Daedalus bir takas önerdi. "Tabelanızda oyun da sattığınız yazıyor. Bir süredir Go oyununun bir kopyasını edinmek istiyordum. Bazen satrancın Çin versiyonu olarak anılır. Çocukken dadıyla oynamıştım ve tekrar oynamak istiyorum. Bu oyunu biliyor musunuz?"

Emily Go'yu duymuřtu ama ne oynamıř ne de satıřa sunulan bir versiyonunu grmřt. "Bakalım senin iin bulabilecek miyim? Bu benim iin oyalayıcı bir yan grev olacak. Beklemenin bir sakıncası yoksa birkaç hafta srebilir."

"Haftalar ne olursa olsun," dedi Dr. Daedalus.

Emily her zamanki kanallarını kullanarak Dr. Daedalus'un Go'sunu bulamadı, ancak iinde Go'nun temel kurulumunun anlatıldıėı *Ancient Games for Fun and Amusement* adlı bir kitap buldu: 19 × 19 ızgaralı bir tahta ve 361 tař (181 siyah, 180 beyaz). Emily tahtayı kendisi retmeye karar verdi. Bir Sekoya aėacını kesti ve tahtayı bu aėatan yaptı. Paraları saklamak iin gizli bir ekmece ekledi ve ardından kenarlarına karmařık bir gzlk deseni ve Dr. Daedalus'un adını kazıdı.

Gz muayenehanesine dndėnde doktor bir hastayla deėil, řekli henz belirsiz olan kk bir cam heykel zerinde alıřıyordu. Emily, Dr. Daedalus'a eserini sunarken beklenmedik bir řekilde kendini savunmasız hissetti. "Eėer sizin iin de uygunsa, paraları camdan řekillendirebileceėinizi dřndm."

Dr. Daedalus tahtayı incelemek iin durakladı. "Bu gzel bir tahta. Bařka kimsede buna benzer bir řey olmayacak ve bu teklif ilgimi ekti. Ama koyu renkli paraları camdan, aık renkli olanları da tařtan yapsam nasıl olur? Bana arazinizde bol miktarda tař olduėu sylendi." Emily tařları toplamayı kabul etti ve Dr. Daedalus Emily'ye elini sıkması iin uzattı. "O halde anlařtık."

"Bu kusurlu bir ticaret, Dr. Daedalus," diye zr diledi Emily. "Korkarım iřin eřit olmayan bir kısmını size ykledim."

"Mkemmел ticaret yoktur," diye karřı ıktı Dr. Daedalus. "Ve ben de bu eėlencenin tadını ıkaracaėım."

"Ne yaptığınızı sorabilir miyim? Gözlük gibi görünmüyor."

Dr. Daedalus, "Sonunda Friendship'teki en hayırsever kişi için bir ödül olacak" dedi.

"Friendship'teki en hayırsever kişi nasıl belirleniyor?" Emily sordu.

"Sanırım bunun verdiğiniz hediye sayısıyla bir ilgisi var."

"Bu kasaba." Emily başını salladı. "Hediyenin şüpheli olduğunu biliyordum. Başından beri bunun bir art niyeti olduğunu hissediyordum."

"Bayan Marks, bu oldukça alaycı bir bakış açısı. Sizce cam bir nesne vaadi, bir insanın yıl boyunca hayırsever olması için yeterli bir motivasyon kaynağı mıdır?" Dr. Daedalus heykeli bitirdi. "Yeteneklerimi küçümsemek gibi olmasın ama bunun oldukça küçük bir motivasyon olacağından şüpheleniyorum." Kalbi ona doğru uzattı. "Hâlâ sıcak."

Daedalus'a açıklayamadığı nedenlerden dolayı, kristal kalp Emily'yı derinden etkiledi ve ağlayabileceğini hissetti, eğer ağlaması mümkün olsaydı.

O gece bir şiir yazdı:

*Ey kristal kalp,
atmayan güzel:
Böyle bir
güzelliğin
sonuçları
olmalı.*

Sabah, şiiri Dr. Daedalus'un dükkânının verandasındaki taş torbasının altına bıraktı.

DOKTOR OYUNCU ARIYOR

Emily hamileliğinin dokuzuncu ayında Dostluk panosunda bir ilanla karşılaştı:

Doktor, Go strateji oyununun rekabetçi maçları için keskin zekalı bir oyuncu arıyor. Gerekirse size nasıl oynanacağını öğreteceğim. Lütfen Salı akşamları saat 20:00'de Verdant Valley'deki evime gelin.

Salı gecesini Emily Pixel'i Verdant Vadisi'ne sürdü. Teorik olarak ata binmek gittikçe zorlaşıyordu. Bir keresinde hamile kadınların ata binmemesi gerektiğini okumuştur ama bu kuralların kendisi için geçerli olmadığından emindi.

Oraya vardığında Dr. Daedalus kapısında bekliyordu. "Hoş geldin Yabancı," diye seslendi Dr. Daedalus. Doktor Emily'yi gördüğüne şaşırılmış görünmüyordu, ne de ilanına başka kimsenin cevap vermemiş olmasına.

Doktor'un evi İspanyol tarzındaydı ve kırmızı kiremit çatısı vardı. Begonviller sıvaya tutunmuştu ve ön tarafta iki sıska palmiye ağacı vardı. Emily, "Eviniz ve bitki örtüsü bizim bölgemize özgü değil, Doktor," diye gözlemledi.

Doktor, Emily'yi duvarlarında doğu dalgaları olan kütüphanesine davet etti. Emily'ye bir fincan çay doldurdu ve sonra ona Go'yu açıkladı. "Kurallar basit," dedi doktor. "Diğer oyuncunun taşlarını kendi taşlarınızla çevreleyin. Bu basitliğin içinde neredeyse sonsuz bir karmaşıklık var ve bu yüzden matematikçilerin ve programcılarının gözdesi." Dr. Daedalus beyaz taşları Emily'ye verdi ve o da siyah taşları kendisi için aldı.

"Programcı' nedir?" Emily sordu.

"Bir programcı, olası sonuçların kâhini ve görünmeyen dünyaların görücüsüdür."

"*Benim.* Geldiğin yerde böyle bir şey yapıyorlar mı?"

"Evet. Batıl inançları olan bir halktan geliyorum." Dr. Daedalus tereddüt etti. "Ama Go'ya bu şekilde gelmedim. Eskiden matematikle uğraşırdım ama bu konuda hiç yeteneğim yoktu."

Emily ilk üç oyunu kaybetti, ancak her seferinde kazanmaya daha da yaklaştı. "Artık Foglands'a dönsem iyi olacak," dedi Emily. "Bir akşam için yeterince kaybettiğimi düşünüyorum."

Dr. Daedalus, "Sizinle yürüyeyim," diye önerdi.

"Oldukça uzak. Belki de on bir ekran uzakta ve yol labirent gibi. Ve aslında, ata bindim."

"Hamileliğiniz sırasında atınıza binme konusunda endişelenmiyor musunuz?"

"Bilmiyorum."

"O halde önümüzdeki Salı gelecek misiniz?" diye sordu doktor. "Hava müsait olursa, Dr. Daedalus," dedi Emily.

"İzin verirseniz

Size Edna ya da Ed bile diyebilir miyim? Eğer arkadaş olacaksak, her seferinde Dr. Daedalus demek zahmetli olur."

REKLAMSIZ BİR DENEYİM İÇİN PREMIUM PIONEERS ÜYELİĞİNE YÜKSELTİN

"Bana Daedalus denmesini tercih ederim," dedi doktor.

"İki heceyi ortadan kaldırıyor, bu yüzden bunu bir zafer sayacağım."

Sonbahar ve kış boyunca oynadılar. Emily Go'da istikrarlı bir şekilde gelişti ve Aralık ayında Daedalus'u ilk kez yendi.

Emily'nin midesi bu noktada inanılmaz derecede büyüktü ve Daedalus onu eve götürmekte ısrar etti.

"Bir insan neden Yukarı Sis Diyarı'nda yaşamayı seçer?"

Daedalus sordu.

"Bana uyuyor," dedi.

"Bu çok kısa bir cevap. Seni merak ettiğimi itiraf edeyim mi?" Daedalus dedi ki. "Go'da sizi yok eden bir kadının geçmişini anlamak ister insan."

"Daedalus, I var bulundu o ve en çok samimi ilişkiler, kendi içlerinde büyük ölçüde mahremiyete izin verir."

Daedalus ona baskı yapmadı ve bir süre sessizce yürüdüler. "Hayatım uzun bir süre oldukça kolaydı," dedi Emily. "Herkesten daha fazla acı çektiğimi iddia etmek yalan olur. Sevdiğim ve iyi sayılabilecek bir işim vardı. Ama ortağım öldü ve şimdi işimden nefret ediyorum ve hüznümlüyüm. Gerçekten maviden de öte. Umutsuzluğun derinliklerindeydim. Çok sevdiğim büyükbabam Fred kısa süre önce öldü. Hayat bana bir dizi kayıptan ibaretmiş gibi gelmeye başladı ve artık biliyor olmalısınız ki kaybetmekten nefret ederim. Ve sanırım Friendship'e geldim çünkü artık yaşadığım yerde olmak istemiyordum ve bazen artık bedenimde bile olmak istemiyordum."

"'Partner' ile ne kastediliyor? Bir koca ya da eş gibi mi?"

"Evet, bir çeşit."

"Bir yardımcı mı?"

"Evet."

Bir çitin arkasında bir düzine kadar Amerikan bizonunun otladığı bir tarlanın yanından geçtiler. Tarlanın önündeki bir tabelada şöyle yazıyordu: BIZONLARI VURMAYIN.

Emily, "Bu tarlayla daha önce karşılaştığımı hatırlamıyorum," dedi. Çitin yanına gitti ve bizonun elini koklamasına izin verdi. "Çocukken Oregon Yolu'nda çok sayıda ölü bizon görmüştüm ve çok öfkeli olduğumu hatırlıyorum. İnsanlar onları yavaş hareket ettikleri ve avlanmaları kolay olduğu için öldürüyor ama sonra etleri çürüyor."

"Evet."

"Büyük dünya bazen bana oldukça acımasız geliyor, bu yüzden bizonların korunduğu bir dünyada yaşadığımı için mutluyum." Emily doktora bakmak için döndü ama Foglands'a yaklaştıklarında yoğun sis yüzünden birbirlerini zar zor görebiliyorlardı.

"Bayan Marks, size bir teklifte bulunmak istiyorum." "Devam edin."

"Eğer sana yardımcı olacaksa, sana ortak olmak isterim," dedi Daedalus. "Kaybettiğin kişinin yerine geçemeyeceğimi biliyorum. Ama ikimiz de yalnızız ve birbirimize yardım edebileceğimizi düşünüyorum. Acılar, Go oyunları kadar kolay paylaşılabilir." Emily'nin eline uzandı ve tek dizinin üzerine çöktü. "Sana evlenme teklif etmek istiyorum. Foglands'i terk et. Verdant Vadisi'ne gel."

"Evlilik mi demek istiyorsun?"

"Bir adı olmak zorunda değil," dedi Daedalus. "Eğer bir adı olmasını istiyorsanız bir adı olabilir."

"O zaman bu ne anlama geliyor?"

"Durmaksızın oynanan çok uzun bir Go oyunu anlamına geliyor."

Geçmişte Emily'nin evlenmek istememesinin birçok nedeni vardı; bunların arasında evliliğin geleneksel ve kadınlar için bir tuzak olduğuna dair inancı da vardı. Önceki hayatında iki nişanı reddetmişti ama bu noktada farklı bir yola girmenin kolaylığını görebiliyordu. Konuyu Alabaster ile tartıştı.

Alabaster, "Verdant Vadisi daha bereketli ama iğrenç derecede kalabalık," diye alay etti. "Gerçekten orada yaşamak ister miydin? Sürekli şalgam hediyelerini savuşturmak zorunda kalacaksın."

"Alabaster, buraya Vadi'de yaşamamanın erdemlerini tartışmaya gelmedim."

"O halde itirazınız nedir?"

"Daedalus'u çok az tanıyorum. Birkaç Go oyunu oynadık, hepsi bu. Ona ilk ismiyle hitap etmeme bile izin vermiyor."

"Eğer endişeniz buysa, ben olsam endişelenmezdim. Önemli olan birlikte oynamak isteyeceğiniz birini bulmak. Ve her halükarda evlilik burada daha pratik bir meseledir. Malları birleştirirsiniz ve eğer işler yolunda gitmezse malları ayırırsınız. Ben bunu yaptım-"

"On iki kez, biliyorum."

"Ve yıprandığım için daha kötü değilim."

"Bana birkaç ay önce söylediklerinden farklı bir şey söylüyorsun. Mülkleri birleştirmenin ve ayırmanın ne kadar yorucu olduğundan bahsedip duruyordun."

"Mülklerin birleştirilmesinde de bir zevk var, yoksa neden hepimiz bunu yapmaya devam edelim ki? 'Zevk' çok güçlü bir kelime olabilir. Zevk değilse bile ilgi diyelim. Olay örgüsünü geliştirir." Alabaster Emily'nin hâlâ büyümekte olan karnına baktı. "Kaç aylık oldun?"

"Belki on bir. Emin değilim. Yakında Yukarı Sis Diyarı'ndan kasabaya kadar yuvarlanabileceğim."

"Burada on bir aydan daha uzun süredir yaşadığınızı hissediyorum ve geldiğinizde hamileydiniz. Doğmamış çocuğunuzun evlenmenizi bekliyor olması mümkün mü?"

Emily, "Hayır, bu kadar geleneksel bir çocuğa asla sahip olamazdım," dedi.

"O halde, çocuğunuzun iradesinden daha büyük bir güç olması mümkün mü? Hatta biyolojiden bile daha büyük?"

"Hangi güçten bahsediyoruz?"

"Algoritma." Alabaster'ın gözleri sanki gözetleniyormuş gibi odanın içinde gezindi ve sonra sesini alçalttı. "Bilirsiniz, hepimizin hayatına yön veren görünmeyen güç, Harezmi."

"Batıl inançların var."

"Olabilir, ama ya algoritma evlenmeden önce çocuk yapılmasına izin vermiyorsa?"

"Oh, Tanrı aşkına. Dostluğun böylesine geleneksel bir ahlak anlayışına sahip olduğuna inanamıyorum. Bu dünyanın kurallarını kim koymuş ki?"

Yine de o gece Emily, pikseli rahmine hapsolmuş pikseli çocuğunun berrak bir rüyasını gördü. Kafasına böyle taşralı fikirler soktuğu için Alabaster'a lanet okudu.

Sonraki birkaç hafta boyunca Daedalus'un teklifini ne kabul etmek ne de reddetmek isteyen Emily ondan tamamen uzak durdu. Yolculuk her zamankinden daha uzun geliyordu ve Emily'nin taşıdığı ağırlıkla birlikte kalbi de hızla tükeniyordu.

Daedalus nihayet dükkâna geldiğinde, Em tekliften bahsetmedi. Daedalus, "Senin için bir şey yaptım, Em," dedi. "Ben buna Xyzzy portalı diyorum. Dostluk içinde seyahat etmene yardımcı olacak."

Doktor, Emily'nin dükkânını evine bağlayan ve işe gidip gelmesini engelleyen bir portal kurmuştu. Geçit adaçayı yeşiliydi ve yan tarafında üç altın nokta vardı:

∴

Emily noktaları inceledi. "Bu ters çevrilmiş bir 'bu nedenle' sembolü mü?"

"Noktalar bu şekilde yerleştirildiğinde 'çünkü' anlamına gelirler. Benim evimin şehre seninkinden daha yakın olduğunu biliyorum. Eğer benimle evlenmeye karar verirsen," dedi Daedalus, "rahatlığın kararında bir etken olmasını istemem."

O gece Emily Alabaster'a geçidi gösterdi. Alabaster geçide adım attı ve bir an sonra geri döndüler.

daha sonra. "İşe yarıyor," dediler. "Şaraba ihtiyacım olacak. Sakın cimrilik etme." Emily şarabı boşalttı ve sonra verandaya çıktılar.

Alabaster, "Emily, o tuhaf küçük doktor çok romantik," dedi.

"Evet, sanırım öyle."

"Peki sonunda aşk nedir?" dedi Alabaster. "Bir başkasının hayat yolculuğunu kolaylaştırmak için evrimsel rekabetçiliği bir kenara bırakma yönündeki mantıksız arzu dışında?"

DUYURU

Bayan Emily B. Marks ve Dr. Edna Daedalus, aralarında masmavi kısrak Pixel ve şarapçı Alabaster Brown'un da bulunduğu yakın çevrelerinin katıldığı bir törenle, bendeniz tarafından evlendirildi. Bayan Marks, Dr. Daedalus tarafından elle üflenmiş bir düzine cam çiçekten oluşan bir buket taşıdı. Törenin ortasında kar yağmaya başladı, ancak iki yıllık hamile olan Bayan Marks üşümediğini bildirdi. Evliliklerinden önceki aylarda çift Go oyunu oynuyordu ve Bayan Marks evliliğin ilk itici gücünün oyunlarını on bir ekranlık bir kış yolculuğuyla kesintiye uğratmaktan kaçınma arzusu olduğunu bildirdi.

Dr. Daedalus, Bayan Marks'a düğün hediyesi olarak evinin yanındaki bahçede bir çit labirenti yarattı. Neden böyle bir hediye yapmaya karar verdiği sorulduğunda, doktor şifreli bir şekilde "Bir oyun yapmak, onu oynayan kişiyi hayal etmektir" diye cevap verdi.

BİRİNCİ DUYURU

Emily B. Marks ve Dr. Edna Daedalus, oğulları Ludo Quintus Marks Daedalus'un dünyaya geldiğini bildirmekten gurur duyuyor. Dr. Daedalus çocuğun sağlıklı olduğunu ve 17 piksel karelik bir alana sahip olduğunu söylüyor.

DOKTOR VE EŞİ MUTLU; SIKILMIŞ

Evlendikten ve çocukları doğduktan sonra bile Emily ve Daedalus ayrı evlerde yaşamaya devam etmeye karar verdiler. Doktor evleri arasında ek bir geçit inşa etti, bu nedenle mülkleri birleştirmek için gerçek bir aciliyet yoktu. Bebek Ludo Quintus, her iki yerde de yaşamaya alıştı.

LQ esrarengiz bir şekilde mutluydu. Hiç ağlamaz ya da mızızlanmazdı. Uzun süreler boyunca gözetimsiz bırakılabilirdi. Başka çocukların arkadaşlığını aramadı ve yalnız olmaktan memnun görünüyordu. Uzun gebelik döneminin aksine, bebeklik dönemi kısaydı. İki yaşına geldiğinde sekiz yaşındaki bir çocuğun davranışlarına ve boyutlarına sahipti. LQ o kadar kolay bir çocuktaki ki, Emily'ye bazen bir insandan çok bir oyuncak bebek gibi görünüyordu. "Onu büyütme bir havucu büyütme'den daha kolay," dedi.

Yukarı Foglands'daki evleri su kenarındaydı ve LQ yeterince büyür büyümmez Emily ona yüzmeyi öğretti. LQ yüzmeyi kolayca öğrendi ve her dışarı çıktıklarında daha uzağa yüzmek istedi. Emily, "Her zaman kalplerinizi kontrol etmeli ve dönmeden önce yarısından fazlasını kullanmadığınızdan emin olmalısınız," diye uyardı.

"Evet anne," dedi LQ.

LQ ve Emily tam olarak iki perde dışarıda yüzecek ve sonra geri döneceklerdi.

"Okyanus kaç ekran?" LQ sordu.

"Dokuz ya da on ekran
derinliğinde." "Nereden
biliyorsun?"

"Sonuna kadar yüzdüm."

"Peki sonunda ne var?"

"Bir tür sis, sonra da duvar gibi bir hiçlik.
Geldiğinizde bunu anlayacaksınız."

LQ başını salladı. "Çok mu korkutucu anne?"

"Hayır, korkacak bir şey yok. Bu sadece bir
son."

"Onu görmek istiyorum,"
dedi LQ. "Neden?"

"Bilmiyorum. Çünkü onu hiç görmedim."

"Bir gün, daha güçlü bir yüzücü olduğunuzda ve daha
çok kalbiniz olduğunda."

O gece LQ uyurken Emily bu konuşmayı Daedalus'a
rapor etti. "Bundan ne anlıyorsun?"

"Bence dünyanın sınırlarını bilmek istemeniz çok
doğal," dedi Daedalus. "Onu keşifleri konusunda
cesaretlendirmeliyiz. O güçlü bir çocuk ve kendine çok fazla
zarar veremez. Go tahtasını çıkarayım mı?"

Çoğu açıdan, Go oyunundaki rekabetçi turlarla
noktalanmış sıradan bir evlilikti. Gerçekten de Emily,
Daedalus ile en büyük yakınlığı birlikte oyun oynarken
hissediyordu.

Alabaster'a, "Hayatta çalışmaktan, yüzmekten ve Go
oynamaktan daha fazlası olmalı," diye itiraf etti.

"Bahsettiğiniz can sıkıntısı," dedi Alabaster.
"Çoğumuzun mutluluk dediği şey bu."

"Sanırım."

Alabaster iç çekti. "Oyun bu, Emily." "Ne
oyunu?"

Alabaster leylak rengi gözlerini devirdi. "Mutlusun ve
sıkılıyorsun. Yeni bir eğlence bulmalısın."

"Sana eskiden motor yaptığımı söylemiş miydim?" Emily söyledi.

"Hayır, yaptığını sanmıyorum."

"Bir keresinde güneşin ışığını yapan bir tane yapmıştım. Ve sis yapan bir tane daha yaptım."

"Etkileyici. Motorların bu Promethean yeteneklerine sahip olduğunu bilmiyordum. Belki de bunu yapmaya geri dönmelisin, o zaman?"

ÖZEL ETKİNLİK: SÜPER KAR FIRTINASI ARKADAŞLIKTA TERÖR ESTİRİYOR

Mart ayının sonunda Daedalus, yerleşim yerinin okulu için göz muayeneleri yapmak üzere Eidetic Bluffs'a gitti. "Bluffs'a gitmek bütün bir gün sürüyor," diye homurdandı Emily. "Gözlükleri bu kadar çok istiyorlarsa neden sana gelmesinler ki?"

"Otuz çocuk, Em," dedi Daedalus. "Ya göremeyen LQ olsaydı?"

"Sen yufka yüreklisin."

Daedalus Bluffs'a gittikten kısa bir süre sonra kar fırtınası başladı. Emily doktor için çok fazla endişelenmedi çünkü Friendship'te olabilecek en kötü şey kalplerin tükenmesiydi. Daedalus fırtınaya yakalanmış olsa bile, eninde sonunda doktor yeniden şarj olacak ve sonra geri dönecekti.

Kar fırtınasından üç gün sonra Daedalus hâlâ dönmemişti. Karlar erimeye başlamıştı, bu yüzden Emily Ludo Quintus'u Alabaster'la bıraktı ve Daedalus'un hiç gelmediğini bildirdikleri Eidetic Bluffs'a doğru at sürdü.

Dördüncü gün Daedalus'un atı, sahibesi olmadan Vadi'deki ahıra geri döndü.

Emily Editör'le konuştu ve ilan vermekten hoşlanmamasına rağmen Dostluk Kulübesi'ne Daedalus'un kayboluşuyla ilgili bir ilan koymasını istedi. "Bayan Marks," dedi Editör, "insanların dünyamızı açıklama yapmadan terk ettiği zamanlar oluyor. Biz-"

"Skip."

Beşinci gün Emily tekrar aramaya başladı. Bu sefer sadece daha önce hiç gitmediği yollardan gitti. Bu onu arazinin ucuz ve çorak olduğu güneybatı Keşfedilmemiş Dostluk'a götürdü. Birkaç çiftlik, bir büyük kuş kafesi, bir egzotik bitki fidanlığı, bir piyano mağazası, bir spa, küçük bir eğlence parkı, eski teknolojiye adanmış bir müze, bir at yetiştiricisi, bir atari salonu, bir kumarhane, bir patlayıcı deposu ve şehir merkezinde bulunamayacak kadar büyük, anakronik veya estetik açıdan uygunsuz diğer işletmelerin yanından geçti. Karşılaştığı hiç kimse Daedalus'u görmemişti. Atari salonunda, gofre takım elbiseli bir adam, insanların bazen sığındığı mağaraları denemesini önerdi. "Girişi bulmak zor," diye uyardı. "Bazı insanlar hareket ettiğini söylüyor."

Dağın çevresinde bir daire çizdi. Güneş batmıştı ama biraz ışık kalmıştı. Geri dönmeden önce ışık kaybolana kadar aramaya karar verdi. Alacakaranlığın son anlarında, neredeyse v a z g e ç m e k üzereyken sazdan bir ses "Buradayım" diye seslendi.

"Geliyorum!" Emily Pixel'i geri çevirdi ve yavaşça geri gittiler. Kayaların arasında garip bir şekilde parıldayan bir yer gördü. Atından indi ve nebula'nın içinden geçerek bir mağaraya girdi. İçeride Daedalus vardı, zar zor yaşıyordu ve sağ eli rahatsız edici bir siyah tonundaydı. Daedalus, atının ürktüğünü ve onu fırlattığını söyledi.

Tam da kar fırtınası başlamışken. Sığınmak için mağaraya girmişti. Daedalus bayılmadan önce, "Sanırım elimde bir yaralanma olabilir," dedi.

Emily iyileşme sürecinde Daedalus'a baktı. Çok geçmeden Emily, Daedalus'un hayatta kalabilmesi için elinin kesilmesi gerektiğini anladı. Daedalus elini kaybetmektense ölmeyi tercih edeceğini söyledi, Emily de ona iki eli olsaydı öleceğini söyledi. Ampütasyondan kaçınılamazdı.

İyileşme süreci fiziksel olarak kısa ama duygusal olarak uzun sürdü. Daedalus oldukça umutsuzdu ve evinden, hatta yatak odasından bile çıkmayı reddediyordu. Bir süre boyunca Ludo Quintus'la ne konuştu ne de onu gördü.

Emily, "Açıkçası bunun burada olabileceğini bilmiyordum," dedi.

"Beni bırakmalısın," dedi Daedalus. "Ben artık işe yaramaz bir insanım. Bir daha asla lens yapamayacağım."

"Seni terk etmemin mümkün olduğunu sanmıyorum."

"O zaman seni terk edeceğim. Okyanusun sonuna kadar yüzeceğim ve asla geri dönmeyeceğim."

"Kiminle Go oynayacağım?" Emily parçaları Daedalus'un yatağının yanındaki masaya yerleştirmeye başladı.

"Oynamak istemiyorum," dedi Daedalus. Yine de Emily tahtaya ilk beyaz taşı koyduğunda, Daedalus bir sonraki siyah taşı koymaktan kendini alamadı. Emily her öğleden sonra Go tahtasını Daedalus'un yatağından biraz daha uzağa taşıyordu. Bu şekilde Daedalus yeniden dünyaya katıldı, ancak evden çıkmayı ya da optometri muayenehanesine dönmeyi kabul etmedi.

Birkaç hafta sonra Emily Daedalus'a bir teklifle geldi. "Neredeyse Noel geldi ve senin için Go tahtasını yapmaktan ne kadar keyif aldığımı düşünüyordum. Aklıma başka insanlar için de oyunlar yapabileceğimiz geldi."

Arkadaşlık. Elini kaybetmiş olsan bile parçaları yapabileceğinden eminim - parça yapmak mercek yapmaktan daha az hassas bir zanaat gerektiriyor sanırım. LQ artık büyüdü ve senin çırağın olmaya uygun. Ben de tahtaları yapabilirim ve tatillerde mallarımızı satabiliriz. Ne dersiniz?"

"Sanırım bana patronluk taşıyorsun," dedi Daedalus. "Ama sanırım deneyebilirim."

Çin daması, dama, satranç ve Go setleri yaptılar. Oyma tahtaları ve el üfleme, ısmarlama taşlarıyla bu oyunlar birer sanat objesiydi. Oyun şirketlerine Daedalus & Marks Games adını verdiler. Oyunlar büyük başarı kazandı ve ürettikleri her bir tahta satıldı.

Emily, "Oyun oynamayı çok özledim," dedi.

"Bunları daha önce yaptınız mı?" Dr. Daedalus sordu.

"Evet, ben küçük bir kızken kardeşlerimle birlikte. Onlar değil

senin anlayabileceğin türden oyunlar."

"Bana bir tanesini anlat."

"Oyunlardan biri denizde kaybolan bir çocuk hakkındaydı."

Dr. Daedalus, "Bunu bir tahta üzerinde hayal etmek zor," diye kabul etti.

Emily, Daedalus'un Go tahtasının ızgarasını işaret etti. "Bu tahtanın bir dünya olduğunu ve ızgaraların birleştiği yerlerin her birinin bu dünyanın bir alt bölümü olduğunu hayal edin. Ve bu Go taşlarının her birinin bir insanı temsil ettiğini hayal edin."

"Ellerin bu metaforunda ne arıyor?" Daedalus sordu.

"Sağ elim kayıp çocuktur. Sol elim ise Tanrı."

Daedalus masanın öbür ucuna uzandı ama Emily'ye istediği şekilde dokunamadı. "Seni seviyorum,"

Daedalus dedi ki. "Bunu söylemek benim için zor, çünkü bazen yeterli gelmiyor."

Noel sabahı Daedalus ve LQ, Emily'ye kendi yaptıkları özel bir masa oyununu hediye ettiler. Tahta bir yola benziyordu ve cam parçalar küçük üstü kapalı vagonlardı. Ayrıca çok yüzlü bir zar ve bir deste kart vardı. Tahtanın yan tarafına Daedalus oğullarının adını kazımıştı: Ludo Quintus. "Bu aynı zamanda oyunun da adı," dedi Daedalus.

Emily, *Ludo Quintus'un* nasıl oynandığını sordu.

"Çok kolay anne," dedi LQ. "Çiftçi, tüccar ya da bankacı olabilirsin. Ve Massachusetts'ten Kaliforniya'ya gitmeye çalışmalısın. Ama kartlarda pek çok engel var."

"Neden adı *Ludo Quintus*?" Emily sordu.

"Çünkü bu benim adım!" LQ dedi ki. "Ve çünkü annem Ludo'nun Latince'de 'oyun' anlamına geldiğini söylüyor."

Daedalus çocuklarına isim koymaktan sorumluydu ve ne kadar tuhaf görünse de Emily, Ludo Quintus'un anlamı üzerine hiç kafa yormamıştı. "Quintus ne anlama geliyor?" Emily zaten bildiğinden oldukça emindi.

"Beşinci," dedi Daedalus bir süre sonra. "Beşinci oyun."

PIONEERCHAT

Şu anda daedalus84 ile özel bir sohbettesiniz.

Sen misin?

Evet, sevgili eşiniz Dr. Edna Daedalus.

Saçmalamayı kes. Samson, sen misin? Hayatında bir kez olsun dürüst ol.

DAEDALUS84: Evet.

Beni nasıl buldun?

DAEDALUS84: Seni bulmak mı? Burayı senin için inşa ettim.

Pioneers, Mapleworld'ün bir dönem uzantısıdır. Oregon Trail'e benzettim çünkü seveceğini biliyordum.

Beni tuzağa düşürmeye mi çalışıyordun?

DAEDALUS84: Hayır, öyle değildi. Marx'ın ölümünden sonra bana eski günleri, seni hatırlatan şeyler yapmak istedim. Pioneers'a katılmanı umuyordum ama katılıp katılmayacağını bilmiyordum. Ve senin Emily B. Marks olduğunu anladığımda, arkadaşın olmak zorunda kaldım. Çok yalnız görünüyordun. Friendship'in uzak köşelerinde tek başına yaşıyordun.

EMILYBMARXX: Her ne olursa olsun, bu kimliklerin gizli olması gerekiyor. Ben de tanımlayıcı bir e-posta adresiyle kaydolmadım, ama bunu zaten biliyor olmalısınız. IP adresimi mi kullandınız?

Evet.

Sana beni rahat bırakmanı söylemiştim. İsteklerime saygı gösteremez misin?

Senin için endişelendim.

Beni kandırdın.

DAEDALUS84: Seni nasıl kandırdım?

Mahremiyetimi ihlal ettin. Bir yabancıymışsın gibi davrandın.

Ben yapmadım. Kendimdim. İsim ve bazı detaylar dışında, tam olarak kendimdim. Ve sen de kendindin. Ve bence bunu uzun zamandır biliyordun.

Belki de itiraf etmek istemedin.

Artık Friendship'ten ayrılmak zorunda kalacağımı biliyorsun. Bunu biliyorsun, değil mi?

DAEDALUS84: Marx'ın ölümü sadece senin başına gelmedi. O benim arkadaşımdı. Ortağımdı. Bizim şirketimizdi.

Bu şeyler ikimizin de başına geldi.

EMILYBMARXX:

Seni özlüyorum, Sadie. Senin hayatında olmak istiyorum...
Geçmişte yaptığım bir hata. Acıyı tek başına taşımanın saflığı yoktur.

emilybmarxx sohbetten ayrıldı.

-

Emily, Friendship'in tanıdık manzarasında yürüdü. Bir zamanlar güzel ve rahatlatıcı olan şey, şimdi küstah bir sahtekârlık gibi görünüyordu.

Pixel'e bindi ve tepeden aşağı Alabaster'ın evine doğru sürdü.

Alabaster kapılarını açtı ve Emily'yi içeri davet etti. Arkadaşına yakında Friendship'ten ayrılmak zorunda kalacağını düşündüğünü itiraf etti. "Edna olduğunu iddia ettiği kişi değil," diye açıkladı Emily.

"İçimizden biri mi?" Alabaster sordu.

"Ama daha önceden tanıdığım biri olduğu ortaya çıktı ve bu benim için oyunu bozdu."

Alabaster başıyla onayladı. "Bence dikkate almanız gereken şey," dedi Alabaster, "bu dünyada ya da diğer dünyada bir oyun arkadaşı bulmanın nadirliği."

Emily Alabaster'a, leylak gözlerine ve leylak saçlarına baktı. "Sam?"

"Sam kim?" Alabaster dedi ki.

"Sen de Sam misin?"

Alabaster dizlerinin üzerine çöktü. "Sadie."

Emily'nin figürü Alabaster'ın evinden kayboldu. Ekranda bir metin kutusu belirdi:

Emily Friendship'ten ayrıldı.

ÇOCUK SONA ULAŞIYOR

Birkaç gün, ay ya da yıl sonra Emily LQ'yu kontrol etmek için tekrar giriş yaptı. Onun yokluğunda üç yaş yaşlanmıştı ve şimdi on bir yaşında gürbüz bir çocuktü.

"Anne, nerelerdeydin?" LQ sordu. "Annem ve ben senin için endişelendik."

"Yüzmeye gitmek ister misin?" Emily sordu.

Emily ve LQ her zamanki iki ekrandan yüzdüler. LQ yüzmeye devam edip edemeyeceğini sordu ve Emily bir an için bunu düşündü. "Neden olmasın? Artık çok daha büyüksün."

Okyanusun sonuna ulaşana kadar yüzdüler. LQ,

"Sonunda burası çok huzurlu," dedi.

"Huzurlu bir yer," diye onayladı Emily.

"Anne," dedi LQ. "Endişeliyim. Geri dönmek için yeterli kalbim olduğunu sanmıyorum."

"Merak etme, aşkım. Sen gerçek değilsin, bu yüzden ölemezsin."

YEREL TÜCCARLAR OKUYACAK

2008'deki büyük kar fırtınası sırasında Daedalus'u ararken Emily, Keşfedilmemiş Dostluk'ta bir çiftliğe rastlamıştı. Çiftliğin buzla kaplı tabelasında AT KIRICISI yazıyordu ve altında daha küçük bir tabela vardı: GROOMING, SHODDING, HORSE TAMING, AND OTHER SERVICES OF AN EQUESTRIAN NATURE. HAYIR

AT ÇOK ZORDU. O sırada daha acil bir gizemle meşguldü ve bu yüzden durmamıştı.

Aylar sonra, Daedalus ile iletişimini kestikten sonra bile, işaret düşüncelerinde kalmaya devam etti. Bu isim gençken bildiği bir yeri ya da belki de bir zamanlar gördüğü bir rüyayı çağırıyordu. Üzerinde ya da yaklaşıp

Friendship'teki son gününde, kapıların ardında ne olduğunu görme zamanının geldiğine karar verdi. Hiçbir şey ifade etmeyen bir işaret olsa bile, en azından Dostluk'tan bir daha dönmemek üzere ayrılmadan önce Pixel'e ayakkabılarını giydirebilirdi.

Daha büyük bir haritaya zoom yaptığıında, At Kıran'ın yerinin işaretlenmemiş olduğunu gördü ve yeri tekrar bulmak için çok fazla bilimsel olmayan geri dönüş ve dolambaçlı yollar boyunca dolaşmak gerekti. O ve Pixel nihayet kapıların altından geçtiklerinde güneş batıyordu.

Emily meyve ağaçlarıyla dolu bir koruluktan geçip uzun bir taş patikadan aşağı indi, ahırları ve tarlaları geçti ve çiftliğin en arkasında, neredeyse bir kiliseye benzeyen beyaz bir A-çerçeve eve vardı. Pixel atından indi ve zili çaldı. Beyaz kovboy şapkalı bir adam cevap verdi. Altmışlı yaşlarındaydı, Friendship'teki hemen herkesten belirgin bir şekilde daha yaşlıydı; hayatının çoğunu at sırtında geçirmiş birine yakışır şekilde biraz çarpık bacaklıydı; hiç de kambur değildi. Şapkasının altında gür, koyu gri saçları vardı. Babası Ryu'ya benziyor, diye düşündü. NPC şapkasını ona doğru eğdi. "Nasılsın hacı? At sorunu mu yaşıyorsun?"

Emily atının nala ihtiyacı olduğunu söyledi ve bir anlaşmaya varmadan önce malzemeleri ve nal fiyatlarını tartıştılar. NPC ona elini uzattı ve Emily de onu yanağından öptü.

"Bu şekilde daha düşük bir fiyat alamazsın," dedi.

"Seni özledim," dedi kadın.

"Hay Allah, hanımefendi, yüzümü kızartıyorsunuz." "*İlyada*'da en sevdiğin bölüm hangisi?"

"*İlyada* nedir?" Durakladı, şapkasını çıkardı ve bir saniye sonra, sanki ele geçirilmiş gibi, NPC kendisinin farklı bir versiyonuna dönüştü: "Sonra ilk olarak karısı Andromaché geldi ve ağladı-'Ey kocam, sen

Gençliğinde öldün ve ben dul kaldım ve çocuğumuz, senin ve benim çocuğumuz, sadece bir bebek!...Ailenin kederi acı, ey Hektor, ama en acısı benimki. Ne yatağından bana veda ellerini uzattın, ne de gece gündüz ağlarken beni teselli edecek bir söz söyledin. " Sözlerini bitirdiğinde eğildi ve şapkasını başına geri koydu.

"Seni görmek güzeldi," dedi Emily.

"İstedığınız zaman gelin, küçük hanım."

Emily NPC ile olan alışverişi tatmin edici bulmadı, ama zaten NPC'lerle olan karşılaşmaların çoğu öyledir.

Yine de, Atların Kırıcısı olmasaydı, Sadie Emily'nin işlerini düzene sokmaya asla karar vermeyebilirdi.

Sam'in *Pioneers*'daki yeniliklerinden biri de bir oyuncunun onu terk edebilmesiydi. Sam bir oyuncunun, hatta Mapleworld'de yıllarca yaşamış birinin bile ortadan kaybolabilmesinden hoşlanmamıştı. Bir sakin bir gün bir daha asla giriş yapmamaya karar verebilirdi. Sam, bir kişinin oyundan ayrılmak isteyebileceği ihtimaline izin vermenin daha sağlıklı olduğunu düşünüyordu. Bir MMORPG ne kadar iyi olursa olsun, oyuncular eninde sonunda oyunu bırakıyordu. Başka oyunlara, başka dünyalara, hatta bazen gerçek dünyaya geçiyorlardı. Sam, *Pioneers*'ı inşa ettiğinde Törenler kategorisini Boşanmalar, Vasiyetler ve Cenazeleri de içerecek şekilde genişletti.

Editör Emily'nin vasiyetini okudu: "Sevgili oğlum Ludo Quintus, denizin sonunu aramak için yüzdü ve sanırım uzun yıllar boyunca keşfe çıkacak. Ben ölümlü bir kadının avatarıyım ve LQ'nun yokluğundan beri şiddetli bağırsak rahatsızlığı yaşıyorum. Bunun sadece vücudumun artık LQ olmadan yaşamak istemediğimi söylemesi olduğunu düşünebilirim. Bu nedenle Dostluk'tan ayrılmaya karar verdim. Arkadaşım Alabaster Brown'a çiftliğimi, dükkanımı ve içindekileri miras bırakıyorum. Eşim Dr. Daedalus'a

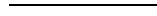
Atımı, Pixel'i ve onun camdan simülasyonunu bırakıyorum. Friendship'te geçirdiğim zamandan ve Dr. Daedalus'la geçirdiğim zamandan tamamen pişman olmadığımı da eklemek isterim. Sürekli olarak beni kandırmasına içerliyorum -ne yaptığını çok iyi biliyor- ama Go oynadığımız o akşamları her zaman büyük bir sevgiyle hatırlayacağım. Buraya geldiğimde kalbim hiç olmadığı kadar tükenmişti ve Friendship'in sıkıcılığı ve yabancı olmayanların nezaketi bana hayat verdi. Bizonların güvenli bir şekilde geçebileceği bu kadar nazik bir yere geldiğim için minnettarım."

Editör vasiyetnameyi katladı. "Bilmece gibi konuşuyor," d i y e yorum yaptı.

Emily için Friendship Mezarlığı'na bir mezar taşı yerleştirildi. Yazıtta şöyle yazıyordu:

EMILY MARKS DAEDALUS 1875-
1909
DIZANTERIDEN ÖLDÜ.

X



FREIGHTSVEGROOVES

"Ama Sadie, kendine karşı dürüst ol. Bir şekilde o olduğunu biliyor olmalısın," dedi Dov.

Belli bir yaşa gelindiğinde -Sadie'nin durumunda, otuz dört- hayatın büyük ölçüde şehirden geçen eski arkadaşlarla yemek yemekten ibaret olduğu bir zaman gelir. Dov ve Sadie, Silver Lake'teki Cliff's Edge'de brunch yapıyorlardı. Restoran bir ağaç evi andırıyordu; ortasından devasa, Ent benzeri bir Ficus fıskırıyordu ve masalar ağacı çevreleyen ahşap platformlar üzerindeydi. Restoranda çalışan garsonlar efsanevi baldır güçleri ve denge becerileriyle tanınıyorlardı. Sadie sık sık Cliff's Edge'de garson olarak çalışmanın bir platform oyununun sıkıcı bir seviyesinde bir video oyunu karakteri olmak gibi bir şey olduğunu düşünmüştü. Dov konuşurken gözüne ağaç ilişti ve eliyle ağacın kalın, pürüzsüz dallarından birini yakaladı. "Burası şimdiye kadar bulunduğum en Kaliforniyalı yer. Hiç yağmur yağmayacağını düşünüyor olmalılar," dedi Dov.

Sadie, "Asla olmaz," dedi.

"Sizce restoran bu ağacın etrafında mı inşa edildi?" Dov sordu.

"Sanırım öyle olmalıydı."

"Ama ağaç getirilebilirdi," diye ısrar etti Dov. "O kadar büyük bir ağaç ki. Birinin onu taşıyabileceğini hayal etmek zor.

bu kadar büyük bir ağaç."

"Sadie, Kaliforniya'dasın. Burası bir öl. Burada hiçbir şey olmamalı. Eğer birinin ağa eve benzeyen bir restoran hayali varsa, Kaliforniyalılar bunu gerekleřtirir. Kaliforniya'ya bayılıyorum."

"Kaliforniya'dan nefret ettiğini sanıyordum." "Bunu ne zaman söyledim ki?"

"Biz ayrılırken. Burada öleceğim tüm kıyamet yollarını anlattığımı ok net hatırlıyorum."

"Oh neyse, saçmalıyorum. Gitmeni istemedim. Geldiğinde garsona ağacı soralım," dedi Dov. "Marx, Haksız'ı buraya taşımakla akıllılık etti. Zerre kadar aklım olsaydı, sen giderken peşinden gelir, dizlerimin üzerine öker, beni geri alman için yalvarırdım."

"Dizlerinin üzerine ökecek tipte biri değilsin," dedi Sadie.

Garson sipariřlerini almak için geldiğinde, Dov ağacın gemişini sordu. Garson restoranda ok uzun süredir alışmadığını ama müdüre soracağını söyledi.

"Gerekten," dedi Dov. "O olduğunu biliyor olmalıydın."

"Yaptım ve yapmadım. Sanırım bu gerek bir suç dizisi izlemek gibi bir şey. İnsanlar her zaman polislerin ok şanssız olduğunu düşünür. O yöne işaret eden bu kadar ok ipucu varken katilin kim olduğunu nasıl göremezler? Ama siz, izleyici, olaya özümü bilme açısından bakıyorsunuz. Olayın içine girdiğinizde, karanlıkta ve her yerde kan varken her şey o kadar da açık değil."

"Ama dünyadaki onca oyun varken, nasıl oldu da *Pioneers* gibi yavan bir gündelik oyun oynamaya başladın?"

"Sizin aksinize, ben ok eřitli oyunlar oynuyorum ve bu oyunda beni cezbeden unsurlar vardı."

"Ne gibi?"

"Sosyal bir bileşeni olan açık dünya, kaynak toplama oyunu olduğunu duymuştum. *Oregon Trail*, *The Sims* ve *Harvest Moon'dan* esinlendiğini duymuştum ve bu yüzden oynamak istedim. Sam muhtemelen kolay bir hedef olacağımı biliyordu."

"*Oregon Trail'e* karşı hep olgunlaşmamış bir saplantın vardı."

"Evet, Dov. Senin anlamadığın bir oyunu benim sevmem tamamen mümkün."

"Yani Sam bir oyuncuyu cezbetmek için bir MMORPG mi kuruyor?"

Zekice. Çılgınca ama zekice."

"Hayır, oyunu ona gençken birlikte oynadığımız oyunları hatırlattığı için yaptığını iddia etti."

"Çiftçilik ve kaynak oyunları uzun ömürlüdür."

"Öyle. Eminim *Pioneer'lar* finansal olarak iyi durumdadır." Sadie durakladı. "Ve, şey, yalan söylemeyeceğim. Marx'ın ölümünden ve onu izleyen her şeyden sonra, Sam'in yaptığı şeye benzer bir şeyi gerçekten arzuladım. Ama sanırım Sam benim katılıp katılmayacağımı görmek için izledi. Ve bir kez katıldığımda, beni oyunda tutmak için bir dizi kimlik yarattı."

"Anlatı neydi?"

"Aman Tanrım. Çok saçma bir romantizmdi. Ben Emily Marks'tım, karanlık bir geçmişi olan hamile bir kadın ve o da - bir dakika - kasabanın optometristi Dr. Edna Daedalus."

"Kulağa inanılmaz ateşli geliyor."

"Daha hassas ve hüzünlüydü."

"Dr. Daedalus! Hadi ama Sadie. O olduğunu nasıl bilmezsin?"

"Şey, o bir dişiydi, birincisi."

"Sizce bunu neden yaptı?"

"Belki de izini kaybettirmek için, bilmiyorum? Belki bir Walt Whitman, hepimiz çokluk içeririz tarzı bir şey. Oyun oynarken hep aynı cinsiyeti mi oynarsınız?" Dov'un kendisine bir seçenek sunulduğunda her zaman kız karakteri oynadığını deneyimlerinden biliyordu.

"Ama sonunda o olduğunu anladım. Belki de her zaman biliyordum ama bilmeme izin vermiyordum. Geriye dönüp baktığımda, bariz ipuçları vermeye devam etti. Edna bir noktada elini kaybetti."

"Eski Batı'da hayat zordur."

"Acımasızdı," dedi Sadie. "Bir daha lens kullanıp kullanamayacağını bilmiyordu."

Dov güldü. "Oyunlara bayılıyorum. Peki, şimdi ne olacak?" "Hâlâ konuşmuyoruz."

"Onunla konuşmuyorsun demek istiyorsun." "Sanırım demek istediğim bu."

"Sadie, Tanrı aşkına, neden?"

"Çünkü o kandırılmış Ben." Ama, .
Tabii ki, Oradabundan daha fazlasıydı.

"Sadie Green'in standartlarına sahip olmak."

"Dedi beni yatağına kelepçeleyen adam."

Dov, "Demek istediğim, bunu ben yaptım ve sen hâlâ Los Angeles'a her geldiğimde benimle brunch yapıyorsun," dedi. "Ve ben bunu yaptığımda sen benim öğrencim değildin. Bundan oldukça eminim."

"Benim standartlarım nedir ve bunun Sam ve benim konuşmamamızla ne ilgisi var?"

"Sadie, kaç yaşındasın?"

"Otuz dört."

"Bu kadar genç olmayı bırakacak kadar yaşlısın. Sadece gençlerin böyle yüksek standartları vardır. Orta yaşlılar-"

"Senin gibi," dedi Sadie.

"Benim gibi," diye itiraf etti Dov. "Kırk üç yaşındayım. Bunu inkâr etmeyeceğim." Göğsünü dövdü. "Ama hâlâ sekiyim."

"İyisin."

Koluyla bir kas yaptı. "Bu kası hisset, Sadie. Bu kas iyi mi?"

Güldü. "Yapmamayı tercih ederim." Ama sonra bunu hissetti. "Etkileyici, değil mi? Yirmi yıl önce kaldırdığımdan daha fazla kaldırıyorum. yıllar önce."

"Tebrikler, Dov."

"Lisede giydiğim kotları giyebilirim." "Liseli kızlarla çıkmak için kullanışlı."

"Liseli bir kızla hiç çıkmadım," dedi Dov. "Lisede olduğum zamanlar hariç. Üniversiteli kızlar, evet. Onları seviyorum. Onlara doyamıyorum."

"Nasıl oldu da hiç kovulmadın, aklım almıyor."

"Çünkü ben harika bir öğretmenim. Herkes bana bayılır. *Siz* bana hayrandınız. Ama söylediğim şeye dönecek olursak, orta yaşlı-"

"Hayatın kaçınılmaz uzlaşmalarıyla yıpranan o lanetli ruhları mı kastediyorsunuz?"

"Eğer yapabiliyorsan, kendine itiraf etmen gereken bir şey var: Senin için Sam kadar değerli bir insan asla olmayacak. Çöpü de bırakabilirsin-"

"Bu sadece çöp değil, Dov."

"O zaman tamamen meşru şikayetlerinizi bir kenara bırakabilirsiniz. Gizemli Dr. Daedalus'u bulun, elini sıkın-"

"*Onun* eli."

"Onun elini tut ve birlikte oyun yapma ve oynama gibi ölümcül ciddiyetteki işimize geri dönelim."

Garson geldi ve yemeklerini masaya koydu. Gitmeden önce, "Müdür ağacın yetmiş yıldır burada olduğunu söylüyor," dedi.

"Ah, işte cevabımızı bulduk," dedi Dov. "Restoran ağaç için inşa edildi. Teşekkür ederim." Dov şakşukasına acı sos ekledi.

"Bunun acı sos gerektirdiğini nereden biliyorsun? Hiç tatmadın ki."

"Ben kendimi biliyorum. Sıcak severim. Şu anda ne üzerinde çalışıyorsun?"

"Pek bir şey yok," dedi Sadie. "Çocuğumu kreşe götürüyorum. Aklımı başımda tutmaya çalışıyorum."

"Bu ses hoşuma gitmedi. Çalışıyor olmalısın." "Evet, eninde sonunda çalışacağım." Konuyu değiştirdi. "Seni L.A.'e getiren nedir?"

"Her zamanki gibi birkaç toplantı." Dov söyledi. "Disney'den uyarlanan bir filmin yönetmeni *Ölü Deniz*'i sinemaya uyarlamak istiyor." Dov eliyle mastürbasyon hareketi yapmak için çatalını bıraktı. "Böyle bir şey asla olmayacak. Ayrıca, boşanıyorum."

"Bunu duyduğuma üzüldüm," dedi Sadie.

"Kaçınılmaz," dedi Dov. "Ben berbat biriyim. Benimle asla bir ilişki içinde olmazdım. Tek iyi şey, bu sefer bu karmaşaya çocuk eklememiş olmamız."

"Şimdi ne yapacaksın?"

"İsrail'e geri dön. Oğlumu gör. Telly artık on altı yaşında, inanabiliyor musun? Yeni bir oyun üzerinde çalış." Dov şakşukasını yemek için bir an durdu ve sakalına yumurta sarısı ve kırmızı sos bulaştırmaya başladı. "Evet, ben de sana bunu sormak istiyordum. Şu anda oyunların arasında olduğun için, bir dönem boyunca MIT'de dersime girmek ister misin? Eğer yapmak isteyeceğin bir şeyse seve seve kabul ederim."

"Bunu bir düşüneyim," dedi Sadie.

"Sana kalmış."

"Sınıfınıza ilk kaydolduğumda, neden öğretmenlik yapmak istediğinizi merak etmiştim."

"Çünkü öğretmenlik harika bir şey."

"Öyle mi?"

"Elbette. Yavru köpekleri kim sevmez ki? Ve arada bir, aklınızı başınızdan alacak bir Sadie Green çıkagelir." Başını arkaya attı ve sandalyesi bir an için sallanmaya başladı. "Bum."

Sadie kızardığını hissetti. Onun iltifatlarından hâlâ utanç verici bir zevk alıyordu. "Çok fazla küfrediyorsun."

Brunch'ın sonunda Sadie, Dov'u Hollywood tepelerindeki oteline geri götürdü. Arabadan inmeden önce onu yanağından öptü. "Orta yaşlı olduğumu biliyorum," dedi Dov. "Ve hiçbir şeyden haberim yok. Ve görünüşe göre kadınların ne istediğine dair hiçbir fikrim yok. İki kez boşandım, vesaire. Ama size söylemeliyim. Birisi için bir dünya inşa etmek bana romantik bir şeymiş gibi geliyor." Dov başını salladı. "Sam Masur, o berbat, romantik çocuk."

2

İleri Oyunlar semineri haftada bir kez, Perşembe günleri saat bir ile dört arasında toplanıyordu. Sadie, on altı yıl önce seminerde öğrenci olduğu zamanki formatı değiştirmede. Her hafta, sekiz seminer üyesinden ikisi bir oyun, mini bir oyun ya da daha uzun bir oyunun bir bölümünü -zaman kısıtlamaları göz önüne alındığında programlanabilecek her şeyi- getiriyordu. Öğrenciler bu oyunu oynayacak ve sonra da eleştireceklerdi. Dönem boyunca iki oyun yapmaktan sorumluydular.

Sadie'nin sınıfta olduğu zamandan bir fark, öğrencilerin yüzde 50'sinin kadın olması ya da en azından öyle gösterilmesi idi.

Sadie sınıf için beklentilerini ortaya koydu. "Hangi programlama dillerini kullandığınız umurunda değil, ancak onlar hakkında size tavsiyelerde bulunmaktan mutluluk duyarım. Bir oyun motoru kullanıp kullanmamanız umurunda değil - ama kullanmanızın iyi olacağını düşünüyorum

bir tane inşa etmek için neler olduğunu anlamak. Ne tür oyunlar yaptığınız umurumda değil. İyi oyunlar ve kötü oyunlar belirli bir türe özgü değildir. İnsanlar gündelik oyunların daha düşük bir tür olduğunu düşünse de, her zaman harika gündelik oyunlar yapıyor. Ben de her tür oyunu oynuyorum. Tıpkı PC'ler ve konsollar için yapılacak harika oyunlar olduğu gibi telefonlar için de yapılacak harika oyunlar var. Çalışmanızın süper bitmiş olmasını beklemiyorum. Hepimizden dürüst olmamızı ve birbirimize saygılı davranmamızı bekliyorum. Ortaya bir oyun koymak büyük cesaret ister. Bir tasarımcı olarak, muhtemelen başarılı olduğumdan daha fazla başarısız oldum. Ve sizin yaşıңызdayken bilmediğim tek şey ne kadar başarısız olacağımdı. Giriş konuşmamı bitirmek için iç karartıcı bir not olduysa özür dilerim." Sadie güldü. "Ama evet, kesinlikle başarısız olacaksın. Sorun değil. Seni şimdiden affediyorum. Bu ders başarılı/başarısız olarak değerlendiriliyor, yani sadece başarısız olduğunuzdan biraz daha fazla başarılı olmanız gerekiyor."

Sınıf Sadie'nin şakasına güldü. Her dersin başında yaşanan o kritik anlarda, onların tarafında olduğunu hissettirmeyi başarmıştı.

Destiny adında siyah saçlı, siyah gözlü bir kız, "*Ichigo'yu* siz tasarladınız: *Ume no Kodomo'yu* bu sınıfta tasarladınız, değil mi?"

"Japon unvanı, etkileyici. Ortağım Sam ile-" "Mazer, değil mi?" Destiny, Sadie'nin özgeçmişinin en tepesindeydi.

"Mazer de bu sınıfta mıydı? Harvard'a gittiğini biliyorum ama çocuklar bazen burada çapraz kayıt yaptırıyor, değil mi?"

"Mazer bu sınıfta değildi. Bir oyun tasarımcısı olarak tamamen kendi kendini eğitti. *Ichigo'yu* da bu dersi aldıktan sonra yaptım. Seminer için yaptığım oyunlar biraz daha basitti. Bir sömestrde tek başına iki oyun programlamak çok zor."

Destiny başını salladı. "*Ichigo*'yu seviyorum. Cidden, çocukken en sevdiğim oyundu. Hiç *Ichigo III* yapacak mısınız?"

"Eskiden bunun hakkında konuşurduk ama bunun gerçekleşeceğinden şüpheliyim," dedi Sadie. "Tamam, Destiny'nin ilk sorusuna dönecek olursak, bu sınıf için yaptığım bir oyunu getirdim. Adı *Çözüm*. Sizden savunmasız olmanızı istediğim için, en azından sizin yaşınızdayken yaptığım türden şeyleri size gösterebileceğimi düşündüm. Grafikler eski, ama bir oynayın ve bana ne düşündüğünüzü söyleyin. Unutmayın, on dokuz yaşındaydım ve bu 1994'te yaklaşık dört hafta içinde parasız yapabileceğinizin en iyisiydi. Ayrıca, sanırım size oyunun büyükannemden esinlendiğini söylemeliyim."

Sadie öğrencilerine *Çözüm*'ün bağlantısını e-posta ile gönderdi.

Sınıf dizüstü bilgisayarlarını açtı ve Sadie'nin gençlik oyunlarını oynamaya koyuldu. Sadie de birkaç seviye oynadı. Oyun teknik olarak eskimişti ama konseptin hâlâ güçlü olduğunu düşünüyordu.

Çocuklar *Çözüm*'ün sırrını keşfetmeye başladıklarında, uygun öfke sesleri çıkardılar. Bir saat dolduğunda Sadie oyuna ara verdi.

"Bana düşüncelerini anlat," dedi Sadie. "Açık sözlü olmanı istiyorum. Bunu kabul edebilirim. Oyunun estetiği ile başlayalım."

Oyunun her yönünü eleştirdiler. Sadie onları acımasız olmaya teşvik etti ve kendini savunmaktan ve 1994'ün sınırlamalarını açıklamaktan zevk aldığını fark etti. Genel olarak, sınıf siyah-beyaz grafikleri takdir etti, ancak bereli bir çocuk Sadie'ye 1994'teki *tüm* oyunların siyah-beyaz olup olmadığını sordu. Çocuğun adı Harry'ydi ve Sadie onun adını Harr-ay with the ber-et anımsatıcı numarasıyla ezberlemişti. O Dov olmayacaktı. İlk hafta içinde herkesin adını öğrenecekti.

"Hayır, Harry," dedi Sadie, "gerçekten de rengarenk 1994. Estetik bir seçimdi. Öğrendiğim bir şey var.

Çok fazla kaynağınız olmadığında, tarzınız konusunda daha da titiz olmanız gerekir. Eğer öyle yaparsanız, sınırlamalar bir tarzdır."

"Ben de öyle düşünmüştüm," dedi Harry. "Aslında 1994'teki tüm oyunların siyah-beyaz olduğunu düşünmemiştim. Demek istediğim, yaygın mıydı?" Sadie sınıf listesine bir not düştü: *Siyah-Beyaz Harry*.

Destiny (*Ume no Destiny*) "Oyunu çok beğendim," diye söze başladı. "Fikir hoşuma gitti ve oyunun politik olması da hoşuma gitti. Ama bir eleştirim olacaksa, o da oyunun fazla nihilist olduğu. Fabrikanın ne ürettiğini anladıktan sonra oyun..." Destiny doğru kelimeyi aradı. "... şey, tekrarlayıcı, sanırım. Bunun yerine oyunun farklı bir bölümüne geçmeli."

"Biliyor musun Destiny, bunu söyleyen ilk kişi sen değilsin. Bu çok zekice ve sanırım daha fazla zamanım olsaydı, tam olarak söylediğin şeyi yapardım. Ancak bazen oyununuzu sahip olduğunuz zaman içinde yapmak zorundasınız. Her zaman mükemmelliği hedeflerseniz, hiçbir şey yapamazsınız.

"Mazer ve ben büyürken çok iyi arkadaşlık ve birlikte oyun oynamayı çok severdik. Mükemmel oyun fikrine kafayı takmıştık. Herhangi bir oyunu en az sayıda hata, en az ahlaki ödün, en hızlı tempo ve en yüksek puanla oynamanın bir yolu olduğu fikri. Bir oyunu hiç ölmeden ya da yeniden başlatmadan oynayabileceğiniz fikri. *Super Mario* oynardık ve bir altın bile kaçırsak ya da bir Koopa tarafından vurulsak, yeniden başlardık. Evet, muhtemelen rahatsız edici derecede takıntılıydık ve evet, elimizde çok fazla zaman vardı. Her neyse, uzun bir süre bu fikri bir tasarımcı olarak yaptığım işe taşıdım ve bu kesinlikle felç ediciydi.

"Bu sınıfa kaçınılmaz olarak yüzde yüz mutlu olmadığınız oyunlar getireceksiniz ve bu sorun değil. Aklımı başımdan almanızı istiyorum. Harika işler çıkarmanızı istiyorum ama aynı zamanda sadece çalışmanızı da istiyorum."

Delikli Mapletown forması giyen Jojo adında bir öğrenci elini kaldırdı. (*Mapletown'dan Jojo*- Sadie not aldı.) "Güzel forma," dedi Sadie.

Jojo başını salladı, sanki gömleği giymesi tamamen bir tesadüfmüş ya da kendisinden daha büyük güçler tarafından yapmaya zorlandığı bir şeymiş gibi. "Bir sorum var: O zamanlar sınıf arkadaşların *Solution* hakkında ne düşünüyordu?"

"Bunu sorduğuna sevindim," dedi Sadie. "Nefret ettiler. Hatta bir tanesi beni okuldan attırmaya çalıştı."

"Bunun için mi?"

"Evet, insanlar kendilerine Nazi demenizden hoşlanmazlar. Profesörüm de böyle demişti ve muhtemelen iyi bir tavsiyeydi. Bir oyuncuya Nazi dediğim başka bir oyun yapmadım."

Sınıf Sadie'nin şakasına güldü.

"Bu arada, saat dört. Haftaya görüşürüz. Jojo, Rob, önce siz. Oyunlarınızı en geç Pazar gecesine kadar bize e-posta ile gönderin, böylece hepimiz bir sonraki dersten önce oynama şansına sahip oluruz."

Destiny diğerleri gidene kadar arkada takıldı. "Sorun olur mu? Sana bir soru daha sormak istiyorum ama herkesin önünde değil."

"Evet, elbette," dedi Sadie. "Benimle ofisime kadar yürü. Saat beşte kızımı bakıcıdan almam gerekiyor." "Çocuğun mu var?" Destiny söyledi. "Bu harika. "Sorun değil. oyunlarda çalışan herkesin çocuk sahibi olduğunu düşünüyorum."

"Bunun bir kısmı biraz değişiyor," dedi Sadie. "Ve şirket her zaman bana aitti, yani..."

"Yani, tek yapman gereken kendi şirketine sahip olmak mı?" "Doğru. O zaman erkekler de senin istediklerini yapmak zorunda," dedi Sadie.

dedi.

"Söyleyebilir miyim? Bu dersi verdiğin için çok heyecanlıyım. Bölümde hâlâ çok fazla kadın ya da beyaz olmayan insan yok. Ve sadece *Ichigo*'yu değil, *tüm* oyunlarını seviyorum. Her birini oynadım. *Master of the Revels*? O oyun benim favorimdi. Bence sen tamamen dahisin."

Sadie'nin ofisine varmışlardı, kapının yanındaki isim levhasında hâlâ DOV MIZRAH yazıyordu. "Demek bu benim," dedi Sadie. "Sınıfın önünde bana sormak istemediğin soru neydi?"

"Oh, şey, seni utandırmak istemedim," dedi Destiny. "*Solution* oynarken kesinlikle iyi olduğunu düşünüyordum."

"Evet?"

"Ama hiçbir yerde *Ichigo* kadar iyi değil. Alınma ama. Size cidden çok saygı duyuyorum Profesör Green."

"Sorun değil, doğru olduğunu biliyorum. Oyunu da bu yüzden getirdim. Nereden başladığımı görmeni istedim."

"Sanırım aklımdaki soru şuydu: *Solution* gibi bir şey yapmaktan çok geçmeden *Ichigo* gibi bir şey yapmaya nasıl geçtiniz? *Oradan buraya* nasıl geldiniz? İşte bunu nasıl yapacağımı bilmiyorum."

"Bu uzun bir hikâye." Sadie, Destiny'nin gözlerindeki bakışı tanıdı. Hırsla yanıp tutuşmanın ama elindekinin avucundakinden fazla olmasının ne demek olduğunu biliyordu. "Basit bir cevabım olduğundan emin değilim," diye itiraf etti Sadie. "Bunu düşünüp size geri dönebilir miyim?"

O gece Sadie 1996 yılındaki halini hatırlamaya çalıştı. Onu harekete geçiren üç şey vardı ve bunların hiçbirisi özel bir ruh cömertliğini yansıtmıyordu

Sadie'nin rolü: (1) MIT'deki herkesin Sadie Green'in üniversiteye bir kız eğrisiyle kabul edilmediğini bilmesi için kendisini profesyonel olarak yeterince ayırt etmek istemek, (2) Dov'un onu terk etmemesi gerektiğini bilmesini istemek ve (3) Sam'in onunla çalıştığı için *şanslı* olduğunu, ekiplerindeki *büyük* programcının o olduğunu, büyük fikirlere sahip olanın o olduğunu bilmesini istemek. Ama bunu Destiny'ye nasıl açıklayacaktı? Destiny'ye, 1996'da işinde sıçrama yapmasını sağlayan şeyin bencillik, kırgınlık ve güvensizlik dervişi olması olduğunu nasıl açıklayacaktı? Sadie kendini harika olmaya adanmıştı: sanat genellikle mutlu insanlar tarafından yapılmaz.

Sadie, Destiny'nin sorusunu Sam'e yöneltmek istedi. Sam'in her zaman her şeye verecek bir cevabı vardı ve Sadie, Sam'in yeteneklerinden birinin dünyayı -en azından kendisini- daha cömert ve gurur verici bir ışık altında gösterme yeteneği olduğunu görmeye başlamıştı. Onunla ilk kez temas kurmayı düşünmüyordu. Cambridge'e döndüğünden beri her kaldırım taşı ona Sam'i ve Marx'ı hatırlatıyordu. Ama nedense, onlarınki kadar yüklü bir ilişkinin sadece bir telefon açarak devam ettirilebilmesi imkânsız gibi geliyordu. Onun hayatta olduğunu biliyordu. Unfair'deki İş İşleri'nden gelen grup e-postalarında sık sık onun adını görüyordu ama *Pioneers'tan* beri onunla doğrudan iletişim kurmamıştı.

*Pioneers'*ı indirdiğinde bunu kimin yaptığına dair hiçbir şey fark etmemişti ya da oyunun ne olacağına dair belirli beklentileri yoktu. Doğum sonrası, bulanık beyinli, depresif ve yalnızdı ve insanların yemeğe yöneldiği gibi o da rahatlamak için oyunlara yönelmişti. Gündelik oyunları tercih ediyordu; kendini ve yepyeni, doymak bilmez bir çocuğu ayakta tutma işiyle uğraşırken oynayabileceği türden oyunlar.

canlı yaratık. Eski Batı hakkında bir kaynak oyunu, bir adada köylülerden oluşan bir kabile yetiştirme oyunu, garsonluk hakkında birkaç oyun, otel işletmek hakkında bir oyun, büyülü çiçekler hakkında bir oyun, eğlence parkları hakkında bir oyun oynamış ve sonunda Sadie *Pioneers*'a dönmüştü.

Pioneers'a yaptığı yatırımın derecesi, diğer oyunlara yaptığı yatırımdan hemen daha büyük olmuştu. Dünya, başından beri rahat ve tanıdık gelmişti, ama elbette öyleydi: *Pioneers* kendi motoru kullanılarak inşa edilmişti. Oyuncular alışılmadık derecede zeki göründüyse, bunu *Pioneers*'ın kendisi gibi insanları, 1980'lerin oyunlarına nostalji duyan otuzlu yaşlarındaki insanları çekmesine bağlıyordu.

Daedalus'u cam kalbi üflerken bulduğu gün Sam'den şüphelenmişti ama bilmemesine de izin vermişti. Bilmekten çok oynamak istemişti. Sadie Sam'e onu kandırdığını söylemişti ama gerçek şu ki, o kendini kandırmıştı. O aptal, zarif dünyanın onun için ne kadar önemli olduğu utanç vericiydi.

Bir buçuk yıl sonra, bu hikayeyi Dov'a eğlenceli bir brunch anekdotu olarak anlatabildi ve artık Sam'e kızgın olmadığını fark etti. Sam'e karşı bir şefkat ve hatta bir empati hissetmeye başlamıştı. Bu oyunu onun için kurmuştu ama kendisi için de kurmuş olmalıydı. Marx'ın ölümünden sonra kendini ne kadar yalnız hissetmiş olmalıydı. Unfair'i yönetme işinin ne kadarını Sam'in kucağına bırakmıştı? Sadie o ofise hiç geri dönmemişti ve Sam'e de hiç teşekkür etmemişti.

Bahar dönemine birkaç hafta kala, kullanılmış kitapların bulunduğu Harvard Kitap Mağazası'nın bodrum katındaydı. Kızı için kullanılmış resimli kitaplar ararken, yanlış raflara yerleştirilmiş bir

Sihirli Göz kitabı. Kitap ona yıllar önce tren istasyonundaki Sam'i hatırlatmıştı. Resimli bir kitap olmamasına rağmen Sadie kitabı dört yaşındaki Naomi için almaya karar verdi.

Sadie ve Naomi yatmadan önce Sihirli Göz kitabını birlikte okudular. "Onu görebiliyorum!" dedi Naomi.

"Ne görüyorsun?"

"Bir kuş. Tam orada. Etrafımda. İnanılmaz bir şey! Bir tane daha yapabilir miyiz? Sanırım bu benim en sevdiğim kitap olabilir, anne."

İki hafta sonra Naomi kitaptaki yirmi dokuz Sihirli Göz aktivitesini defalarca yapmıştı ve bir sonraki meydan okuma için hazırды.

Sadie kitabı Sam'e göndermeye karar verdi. Bir not yazacaktı ama sonra fikrini değiştirdi. Kimden geldiğini bilecekti.

∴

Ant Boston'dan geçerken Sadie onu sınıfına konuşmacı olarak davet etti. *Counterpart High*'ın yedinci bölümü yayınlanmıştı ve öğrencilerinin çoğu bu oyuna kafayı takmıştı; onların nesli için bu, oyunların Harry Potter'ıydı. *Ichigo'dan* çok daha popülerdi ve *Mapleworld'den* farklı olarak daha popülerdi. Oynadığını hatırlayabilen kişi için gençliğin kendisini çağrıştıran türden bir eğlenceydi.

Dersten sonra Ant'ı yemeğe götürdü ve oyun endüstrisinde tanıdıkları insanlar hakkında dedikodu yaptılar: Kim cinsel taciz skandalına karışmıştı? Kim *yine* rehabilitasyondaydı? Hangi şirket iflasın eşiğindeydi? Hangi oyunun devamı tamamen berbattı ve

yabancı bir ülkedeki ilgisiz bir programcı ekibine yaptırıldığı açık mıydı?

Çok kişisel ya da gergin konulardan gizlice kaçınmışlardı. Ama tatlı yerken Sadie, "Sam nasıl?" diye sordu. Sihirli Göz kitabını göndereli iki ya da üç hafta olmuştu ve ondan haber alamamıştı.

"Sanırım aynı. Yıl sonunda *Pioneer*'ları durduracak."

"Zavallı *Öncüler*."

"Sam'in o oyunu neden yapmak istediğinden emin değilim. O zamanlar şirkette çok gizliydi. Hiç oynadın mı? Garip bir retro şeydi."

"Hiç oynamadım," diye yalan söyledi Sadie.

"Belediye Başkanı Mazer de *Mapleworld*'den istifa etti. Sam onun yerine geçecek kişi için bir genel seçim düzenliyor." "Çok zekice."

"Kim kazanırsa kazansın, pozisyon büyük ölçüde onursal olacak gibi hissediyorum. Sam bir AR fikri üzerinde çalışıyor, ne olduğundan emin değilim. Babası geçen hafta öldü."

"Ajan George mu?" Sadie'nin bildiği kadarıyla Sam onu hiç görmemişti.

"Hayır," dedi Ant. "K-town pizzacısı."

"Hayır! Dong Hyun değil. Bu onun büyükbabası."

"Evet, sanırım büyükbabası kanserdi. Bir süredir hasta olduğunu biliyorum. Sam işten çok uzaklaştı. Komik, ben hep onun babası olduğunu düşünmüştüm."

Sadie ve Ant restoranın önünde ayrıldılar. Ant onu kucakladı ve ayrılmadan önce "Her gün Marx'ı düşünüyorum" dedi.

"Ben de istiyorum."

"Kimse bize Marx kadar inanmadı. O bir oyunumuz olduğunu düşünene kadar biz kolej çocuklarıydık."

"Biz de öyleydik," dedi Sadie.

"Keşke onu kurtarabilseydim," dedi Ant. "O günü tekrar tekrar yaşıyorum. Merdivenlerden inmeseydim. Lobiye girmesine izin v e r m e s e y d i m . Eğer-"

Sadie onu durdurdu. "Bu senin içindeki oyuncu, seviyeyi nasıl geçebileceğini anlamaya çalışıyorsun. Benim beynim de böyle hain. Ama yapabileceğin hiçbir şey yoktu Ant. Oyun kazanılabilir değildi."

Beş yıl sonra nihayet Marx'ın adını duymuş ve ağlayacak gibi hissetmemişti.

Bir keresinde bilinçle ilgili bir kitapta, insan beyninin yıllar içinde sevdiklerinizin bir yapay zeka versiyonunu oluşturduğunu okumuştı. Beyin veri topluyor ve beyninizin içinde o kişinin sanal bir versiyonunu barındırıyorsunuz. O kişi öldüğünde, beyniniz hala sanal kişinin var olduğuna inanıyor, çünkü bir anlamda o kişi hala var. Ancak bir süre sonra hafıza kaybolur ve her yıl, kişi hayattayken oluşturduğunuz yapay zekanın giderek küçülen bir versiyonuyla baş başa kalırsınız.

Marx'ın tüm ayrıntılarını unuttuğunu hissediyordu.

-Sesinin tınısı, parmaklarının hissi ve hareketleri, hassas ısısı, giysilerindeki kokusu, uzaklaşırken ya da merdivenleri koşarak çıkarkenki görüntüsü. Sonunda Sadie, Marx'ın tek bir görüntüye indirgeneceğini hayal etti: uzaktaki bir torii kapısının altında duran, şapkasını elinde tutan ve onu bekleyen bir adam.

Sadie yemekten eve on bir buçuk gibi döndü. Bakıcının parasını ödedi ve onu bir taksiye bindirdi. Naomi çoktan yatmıştı ama Sadie yine de gidip uyuyan Naomi'ye baktı. Sadie Naomi'nin uyumasını seyretmeye bayılıyordu.

Sadie doğal bir anne değildi, gerçi bu itirafta bulunmaya izin verilen bir şey değildi. Yalnızlığı arzuluyordu.

ve kişisel alanı çok fazla. Ama yine de bu kızı seviyordu. Kızının kişiliğini romantikleştirmemek için çok uğraşıyordu. Ona gerçekte kendisine ait olmayan özellikler atfetmek istemiyordu. İyi bir oyun tasarımcısı, bir projeyle ilgili birkaç erken fikre tutunmanın işin potansiyelini ortadan kaldıırabileceğini bilir. Sadie, Naomi'nin henüz tam anlamıyla bir insan olduğunu hissetmiyordu, bu da insanın kabul edemeyeceği bir başka şeydi. Tanıdığı pek çok anne, çocuklarının dünyaya geldikleri andan itibaren tam olarak kendileri olduklarını söylüyordu. Ama Sadie buna katılmıyordu. Hangi insan dili olmayan bir insandı? Zevkleri? Tercihleri? Deneyimleri? Ve çocukluğun diğer tarafında, hangi yetişkin anne babasından tam olarak şekillenmiş olarak çıktığına inanmak ister? Sadie kendisinin de yakın zamana kadar bir birey haline gelmediğini biliyordu. Bir çocuğun bütünüyle ortaya çıkmasını beklemek mantıksızdı. Naomi, bir noktada tamamen üç boyutlu bir karaktere dönüşecek olan bir kişinin karakalem taslağıydı.

Sadie Naomi'nin yüzünde Marx'ı aramamak için kendini eğitmişti. Bazen, beklenmedik bir şekilde, Sam'inkini görüyordu. Naomi yarı Asyalı ve yarı Doğu Avrupalı bir Yahudi'ydi, yani Naomi geçmiş olarak Sam'e, Sadie'ye ya da Marx'a olduğundan daha yakındı.

Sadie, Naomi'nin yatak odasının kapısını kapattı ve kendi yatak odasına girdi.

Sam'i aramaya karar verdi. Kaliforniya'da saat daha akşam 8:30'du. Telefon numarası değişmemiştir. Telefonu açmadı - artık kimse telefonlarına cevap vermiyordu - ve o da mesaj bıraktı. "Benim," dedi. "Sadie," diye ekledi, belki adam "benim" kim olduğumu bilmiyordur diye. "Ant'la Boston'da akşam yemeği yiyordum. Duydun mu bilmiyorum ama artık burada yaşıyorum. Her neyse, Dong'un öldüğünü duyduğuma üzüldüm.

Hyun. Seni ne kadar çok sevdiğini biliyorum. O dünyadaki en iyi, en nazik adamdı."

Sam'den haber alamadı.

Bir ya da iki gün sonra, Dong Hyun için bir anma töreni planlanıp planlanmadığını öğrenmek için pizzacıyı aradı. Telefonu açan genç adam ona bu hafta sonu bir tören olduğunu söyledi. Sadie'nin kim olduğunu sorma zahmetine girmede; Dong Hyun K- kasabasındaki herkesle arkadaştı.

3

Sam, herhangi biri için dileyebileceğiniz en iyi şeyin bir video oyunu ölümü olduğuna karar verdi. Yani, muhteşem ve kısa bir ölüm.

Son çeyreğini makineye yerleştirdiğinde Dong Hyun neredeyse bir yıldır hastaydı. Kanser -önce akciğerde, sonra ölümcül bir şekilde başka yerlerde, her yerde- Sam'in güçlü, muhteşem büyükbabasını tekleyen hücrelerden oluşan çaresiz bir yığına dönüştürmüştü. Sam bu süre zarfında Dong Hyun'la ilgilenmek için Adaletsiz'den geri adım atmaya karar vermişti. Nasıl yapamazdı ki? Dong Hyun yıllarını ona bakmakla geçirmişti.

Sam, Dong Hyun'un acı çekişini, parçalarının koparılışını izledi. Ve sonunda, alınacak bir şey kalmadığında, Dong Hyun gitmişti.

Sam bir ileri bir geri gitti. Dong Hyun'un bir video oyununda ölmemiş olması, Sam'in sondan önce onunla vakit geçirebildiği anlamına geliyordu. Dong Hyun'un ölmesinin bu kadar uzun sürmesi aynı zamanda Sam'e, kuzenlerine ve büyükannesine söylemek istediği her şeyi söylediği anlamına geliyordu. Bu takas çektiği acıya değer miydi? Sam bunu bilmiyordu.

Hayatının son haftalarında Dong Hyun neredeyse hiç konuşmuyordu. Gittikçe sessizleşmişti ve bu yüzden Dong Hyun yatakta doğrulup Sam'in elini tuttuğunda Sam şaşırdı. "Samson, sen şanslı bir çocuksun," dedi Dong Hyun gayet net bir sesle Sam'e. "Evet, trajediler yaşadın ama aynı zamanda pek çok iyi arkadaşın da oldu."

Dong Hyun, hayatının son kırk yılında yaşadığı güneşli Craftsman tarzı evinde ölmek üzere hastaneden taburcu edilmişti. Dong Hyun'un tanıdık pizza kokusunun yerini çeşitli nahoş tıbbi kokuların almış olması Sam'i rahatsız etmişti.

"Öyle mi?"

"Evet, Marx ve Sadie. Seni sevdiler."

"İki kişi çok mu sayılır?" Sam sordu.

"Bu arkadaşlıkların ne kadar iyi olduğuna bağlı," dedi Dong Hyun. "Peki ya Lola? Ona ne oldu?"

"Evlendi. Toronto'da yaşıyor." Sam durakladı. "Keşke senin ve büyükannemin sahip olduklarına ben de sahip olsaydım."

"Sizde farklı şeyler var," dedi Dong Hyun. "Sen benden farklı bir dünyada doğdun. Belki de büyükannemle benim sahip olduklarımıza ihtiyacın yoktur." Sam'in yanağını okşadı. Dong Hyun o bitmek bilmeyen öksürüklerinden birini çıkarmaya başladı.

Sam, "Marx öldü," dedi.

"Bunu biliyorum," dedi Dong Hyun. "Aklım hâlâ yerinde." "Marx öldü ve Sadie'nin artık bir çocuğu var ve ben çocuğu tanıyorum."

"Çocuğu tanıyabilirsin," dedi Dong Hyun.

"Demek istediğim, insanlar çocuk sahibi olduktan sonra zor oluyor. Çocukları gerçekten anlamıyorum."

Dong Hyun, "Yaşamak için oyun yapıyorsun," dedi.

"Çocuklar hakkında bir şeyler biliyor olmalısın."

"Evet, ama bu farklı. Sanırım genç olmaktan nefret ettiğim için çocukları sevmiyorum."

"Hâlâ gençsin," dedi Dong Hyun.

"Artık Boston'da yaşıyor," dedi Sam. "Yani..." "Onu ziyaret edebilirsin."

"Onu ziyaret etmemi istediğini sanmıyorum."

"Boston'a gitmek artık uzun sürmüyor," dedi Dong Hyun.

"Uçakla yaklaşık altı saat sürüyor. Her zaman olduğu gibi aynı süre."

"Daha hızlı daha almak itibaren Venedik için Echo Park trafikte," dedi Dong Hyun.

"Bu doğru değil."

"Klasik bir L.A. trafik şakası yapıyorum."

"Oh, doğru."

"İyi bir şakaydı," diye ısrar etti Dong Hyun. "Son zamanlarda hiçbir şey bana o kadar komik gelmiyor."

"Şaka mı yapıyorsun?" Dong Hyun güldü ve bu bir başka öksürük nöbetine dönüştü. "Artık her şey komik." Dong Hyun gözlerini kapattı. "Sadie'yle konuştuğunda ona pizza olduğunu söyle. Sam'in arkadaşları bedava yiyor."

"Ben ona söylerim," dedi Sam. Pizza salonunun adı iki yıl önce değiştirilmişti ve sahipleri de tamamen yeniydi.

Dong Hyun, "Seni seviyorum Sammy," dedi.

"Ben de seni seviyorum büyükbaba." Sam hayatının büyük bölümünde seni seviyorum demekte zorlanmıştı. İnsanın sevdiklerine sevgisini göstermesinin üstün bir davranış olduğuna inanıyordu. Ama şimdi bu, Sam'in dünyada yapabileceği en kolay şeylerden biri gibi görünüyordu. Neden birine onu sevdiğini söylemeyesin ki? Birini sevdiğinizde, bunu duymaktan bıkana kadar tekrarlırsınız. Anlamını yitirene kadar söyledin. Neden söylemeyeyim? Tabii ki söyledin.

-

Kore Kltr Merkezi'nde dzenlenen anma trenine Dong Hyun'un ailesi ve arkadařlarının yanı sıra ok sayıda esnaf ve restoran iřletmecisi de katıldı. Sam ve bykannesi saatlerce teřekkr edildi ve teselli edildi.

ğleden sonra ilerledike Sam grřn yumuřattı, orada olmasına ve orada olmamasına izin verdi. Bu, genliğinde geirdiėi uzun nekahat dnemlerinden kalma bir hileydi. Hem bedeninde olup hem de bedeninde olmayabiliyordu. İnsanlara bakıyor, geldikleri iin teřekkrlerini mırıldanıyor ve sanki KCC'nin arka duvarı bir tren istasyonundaki Sihirli Gz posteriymiř gibi grnmeden uzaklara bakıyordu.

Bir anda gzleri bir řeye sabitlendi. Dzlemsel yzeylerden oluřan bir dnyada, birisi  boyutlu hale geldi. Bu Sadie'ydi.

Onu neredeyse beř yıldır grmemiřti ve ete kemiėe brnmř halini grmek bir yanılsama gibiydi.

İki ya da  gn nce onu aramıřtı ama geleceėini dřnmemiřti.

Ona el salladı. O

da ona el salladı.

Kadın bir řeyler syledi ama adam duyamayacak kadar uzaktaydı. Sanki anlamıř gibi bařını salladı.

Gitti.

-

İki hafta sonra, Dong Hyun'un vasiyeti okundu. Bekleneceėi zere, oėu řey Bong Cha'ya gemiřti. nemli bir istisna vardı: "Yıllardır pizza salonumda bulunan *Donkey Kong* makinemi Sadie'ye bırakıyorum.

Yeşil. Torunum ve kendisi arasında yıllarca süren dostluk için büyük bir sevgi ve minnettarlıkla."

Sam onun numarasını uzun yıllardır aramamıştı. Ona hemen ulaşamadı ama akşam saatlerinde telefonuna geri döndü. Cenazeye geldiği için ona teşekkür etti. "Ama aramamın nedeni bu değil. Dong Hyun vasiyetinde sana bir şey bırakmış."

"Gerçekten mi? Ne oldu?"

"Bu *Donkey Kong* makinesi."

"Ne?" Sadie'nin sesi çocuksu bir coşku yaymaktan kendini alamadı. "*Donkey Kong'a* bayılıyorum! Bana istediğin kadar oynayabileceğini söylediğinde seni çok kışkandım. Sence neden böyle bir şey yapsın ki?"

"Şey," dedi Sam. "Biliyorsun, bizimle gurur duyuyordu. Oyunlarımızla gurur duyardı. Posterleri her zaman Dong ve Bong'un evinde saklardı."

"Ve sen benim çocukluğumun önemli bir bölümünde neredeyse tek arkadaşımydın, eminim farkındasındır... yani... Sanırım muhtemelen sensiz pes edeceğimi falan düşündü. Belki de vazgeçerdim, bilemiyorum. Sana minnettardı."

Sadie bunu düşündü. "Hayır, bunu kabul edemem. Makineyi sen almalısın."

"Neden isteyeyim ki? *Donkey Kong'u* seven sensin. Sadece onunla ne yapmamı istediğini söyle. İstemiyorsan büyükannemin evine bırakabiliriz. Sanırım tam anlamıyla bir ton ağırlığında."

"Onu kargolatacağım," dedi Sadie. "Kesinlikle istiyorum. Bu bir klasik. Bunu çözmem için bana birkaç gün ver. Muhtemelen MIT'deki ofisime koyacağım."

"Dong Hyun makinesinin ülkenin en iyi okullarından birine gitmesini çok isterdi."

"Nasılsın?" Sadie söyledi.

"Ben olmuştur Daha iyi. Ben karar verdim... tercih ederim Video oyun ölümü, her şey düşünüldüğünde."

"Kısa, Tatlı, ile ve olasılık . Yakın bir diriliş," dedi Sadie.

"Video oyunu karakterleri asla ölmez."

"Aslında her zaman ölüyorlar. Bu aynı anlamaya gelmiyor."

"Ne üzerinde çalışıyorsun?" Sam sordu.

"Çocuk büyütmek, sınıfıma ders vermek. Hepsi bu kadar." "Öğrencilerinizi Dov gibi taciz ediyor musunuz?"

"Hayır," dedi Sadie. "Açıkçası yirmili yaşlarında biriyle yatmak istediğimi hayal bile edemiyorum, ergenlik çağlarını unutun. Her zaman eklemem gerektiğini düşünüyorum, Dov harika bir öğretmendi. Onu savunma dürtümün ne olduğunu bilmiyorum."

"Öğretmenliği seviyor musun?"

"Evet," dedi. "Bir çocuk ilk gün Mapletown forması giymişti."

"Bu sana nasıl hissettirdi?"

"Yani *Mapleworld* benim başarısızlığımın küllerinden doğan Anka kuşu olduğu için mi?"

"Onun gibi bir şey," dedi Sam.

"Çocuk bilmiyordu. Bu bir iltifattı. Sanıyorlar ki *Mapleworld* benim oyunum."

"Bu senin oyunundu, değil mi?"

"Daha çok senin," dedi Sadie. "Sanırım bu tespit edildi. Krediyile ilgili birçok endişemi göz önünde bulundurursak, kimsenin bir şeyden kimin sorumlu olduğunu hatırlamadığı ortaya çıkıyor."

Sam, "Muhtemelen internette birileri gerçeği biliyordur," dedi.

"Vay canına, bu inanılmaz derecede safça," dedi Sadie. "İnternetteki birinin herhangi bir konuda gerçeği bildiğine inanmak."

"Son zamanlarda hüzünlüydüm," diye itiraf etti Sam. "Ve merak ettim, böyle bir şeyin üstesinden nasıl geliyorsun?"

"İş yardımcı oluyor," dedi Sadie. "Oyunlar yardımcı oluyor. Ama bazen, gerçekten kötü olduğumda, belirli bir görüntüyü aklımda tutuyorum."

"Ne oldu?"

"İnsanların oynadığını hayal ediyorum. Bazen bu bizim oyunlarımızdan biri oluyor ama bazen de *herhangi bir* oyun. Umutsuzluğa kapıldığımda bana son derece umut veren şey, insanların oyun oynadığını hayal etmek, dünya ne kadar kötüye giderse gitsin her zaman oyuncuların olacağına inanmak."

Sadie konuşurken Sam yıllar önce bir kış öğleden sonrasını ve tren istasyonunu tıkayarak yolunu kesen yolcuları hatırladı. O zamanlar ona engel gibi görünmüşlerdi ama belki de onları yanlış değerlendirmişti. Bir insanı gizli bir görüntü vaadinden başka bir şey için bir tren istasyonunda titremeye iten şey nedir? Ama sonra, bir insanı gecenin bir yarısı işaretlenmemiş bir yolda araba sürmeye iten şey nedir? Belki de tüm insanların içindeki hassas, ebediyen yeni doğmuş bir parçaya işaret eden oynama isteğiydi. Belki de insanı umutsuzluktan uzak tutan şey oyun oynama isteğiydi.

"Bu arada Sihirli Göz kitabını aldım," dedi Sam. "Yani...? Sen mi yaptın?"

"Hayır."

"Hadi ama Sam. Bu da ne böyle? Bunu yapmak zorundasın. Git kitabı getir."

Sam kitap rafına doğru yürüdü ve raftan bir kitap aldı.

"Sen görene kadar telefonda seninle kalacağım. Beş yaşındaki çocuğum bile yapabilir. Sana göstereceğim."

"Bu işe yaramayacak."

"Tutun ve Kitap yukarı için senin yüz," Sadie talimat verdi. "Burnunun tam karşısına."

"Tamam, tamam."

Sadie, "Şimdi gözlerin yumuşak bir şekilde odaklansın ve kitabı yavaşça geri çek," dedi.

"İşe yaramadı," dedi Sam.

"Tekrar yap," diye emretti Sadie.

"Sadie, bunlar bende işe yaramıyor."

"Sizin için neyin işe yaradığına dair pek çok *fikriniz* var. Sadece tekrar yap."

Sam tekrar denedi ve Sadie Sam'in nefes alışını dinledi.

"Sam?" Neredeyse bir dakika geçmişti.

"Onu görebiliyorum," dedi Sam. "Bu bir kuş." Sesi titriyordu ama Sadie ağlayıp ağlamadığını anlayamadı.

"Güzel," dedi Sadie. "Bu bir kuş."

"Şimdi ne olacak?"

"Sen bir sonrakine bak."

Sadie çevrilen bir sayfanın hışırtısını duydu.

"Birlikte bir şeyler yapmalıyız," dedi Sam.

"Tanrım, Sam, bunu neden yapalım ki? Birbirimizi perişan ediyoruz."

"Bu doğru değil. Her zaman değil."

"Sadece sen değilsin. Benim. Ve Marx. Ve sanırım çok şey oldu. Artık bir tasarımcı olduğumdan bile emin değilim."

"Sadie, bu hayatımda duyduğum en aptalca şey."

"Teşekkürler."

"Ve bunun doğru olmasına imkan yok. Sormak zorundaydım. Her zaman sormak zorundayım. Fikrini değiştirirsen bana haber ver."

Naomi Sadie'nin yatak odasına geldi. "Yatma vakti!" diye anons etti. Sadie bir oyun icat etmişti; eğer Naomi yedi gece üst üste Sadie'den önce yatma vaktini söylerse Naomi bir ödül kazanıyordu. Evet, bu manipülatif bir oyundu ve temelde rüşvetti, ama aynı zamanda Naomi'yi

Beş yaşındaki çocuğu yatağa götürdüm. "Kiminle konuşuyorsun?" Naomi sordu.

"Arkadaşım Sam. Ona merhaba demek ister misin?" "Hayır," dedi Naomi. "Onu tanımıyorum."

"Tamam, sen odana git, ben de hemen geliyorum." Sadie Sam'in yanına döndü. "Çocuğumu yatırmam gerekiyor. İyi geceler, Dr. Daedalus."

"İyi geceler, Bayan Marks."

∴

Bir *Donkey Kong* dolabı yaklaşık üç yüz pound ağırlığındadır. Özel olarak inşa edilmesi gereken sandık ise ek olarak elli kilo. 90026'daki bir konuttan 02139'daki bir üniversite ofisine yük nakliyesi size yaklaşık 400 \$ veya birinin makineyi bir eşğin üzerinden taşımasını istiyorsanız biraz daha fazla.

Yerel olarak, *daha* ucuza klasik bir *Donkey Kong* bulabilirsiniz. Bu size nakliye masrafından önemli ölçüde tasarruf sağlayacaktır, ancak makine aynı hafızaya sahip olmayacaktır. Örneğin, Los Angeles K-town'daki Wilshire Bulvarı'nda bulunan Dong ve Bong's New York Style House of Pizza'da oynamış en iyi *Donkey Kong* oyuncusunun adının baş harflerinin S.A.M. olduğunu bilmeyecektir.

Kabin Cambridge'e ulaştığında makine hala çalışıyordu, ancak yüksek skorlar silinmişti. Bu ilk makinelerin hafızası, sözde uçucu olmadıkları zamanlarda bile uçucu olabiliyordu. Yedek pil, eğer varsa, muhtemelen uzun zaman önce bitmişti.

Dong Hyun'un makinesi artık boş olan yüksek skorlar ekranını yüklediğinde, Sadie hâlâ belli belirsiz S.A.M.'i görebiliyordu.

Dong Hyun'un ölümünden bir yıl kadar sonra, New York ve Paris merkezli bir oyun şirketi olan ReveJeux, Sam ve Sadie'ye üçüncü bir *Ichigo* yapma olasılığı hakkında yaklaştı. ReveJeux'un birkaç büyük hit oyunu vardı, en ünlüsü de cinsiyet ayrımı gözetmeyen bir Samuray ekibini konu alan gizlilik ve parkur tarzı bir oyun olan *The Samurai's Code'du*. Sadie ve Sam bu oyuna hayran kalmışlardı ve bu yüzden toplantıya katılmak için New York'a uçmaya karar verdiler.

ReveJeux'den gelen grup, oyun oynayan insanların genelde olduğu gibi gençti ve Sadie'nin tahminine göre Sam ve kendisi en az beş yaş farkla odadaki en yaşlı kişilerdi. Bir odadaki en genç kişiden en yaşlı kişiye ne kadar çabuk geçilir, diye düşündü.

ReveJeux kendini *Ichigo*'nun "büyük hayranları" olarak tanımlıyordu ve günümüzün teknik ateş gücünü kullanırken orijinal oyunun stilini ve duygusunu korumak istiyorlardı. Marie, üniversiteden yeni mezun olmuş gibi görünen ciddi bir Fransız kadın, takımın lideriydi. Sesinde yükselen bir duygusallıkla *Ichigo'dan* söz etti. "Bilmenizi isterim ki: *Ichigo* benim kalbimin oyunudur. Ancak genç bir delikanlı olarak *Ichigo'yu* oynadığımdan beri, *Ichigo*'nun hikayesinin hep eksik olduğunu hissettim," dedi Marie. "*Ichigo*'nun büyüdüğünü görmeyi her şeyden çok istiyorum."

Marie'nin üçüncü *Ichigo* için yaptığı teklifte, *Ichigo* artık bir maaşçıdır, trene binen ve dokuzdan beşe bir işte çalışan bir takım elbisenin Japon versiyonudur. *Ichigo*'nun bir karısı ve genç bir kızı vardır. Kızı kaybolduğunda, *Ichigo*'nun onu bulmak için maaşlı çalışan derisinden sıyrılması gerekir. Başka bir maceraya atılmak için bir kez daha 15 numaralı formasını giymelidir. Oyunun anlatısı şu bölümler arasında bölünecektir

Ichigo ve Ichigo'nun kızı. Marie, Ichigo'yu bir Peter Pan karakteri olarak gördü ve hikayeyi *Uncharted* veya *Journey kadar* duygusal ve sürükleyici yapmak istedi.

"Bilmem gerek," dedi. "Neden hiç üçüncü bir *Ichigo* yapmadınız? Oyun çok zekice. Ve ikiniz de çok zekisiniz."

Marie'nin iş arkadaşı, akuamarin gözlüklü bir adam, onlar adına cevap verdi. Adam Marie'ye, "Sanırım başka işlerle meşguller," dedi. Sadie ikinci kez baktığında gözlüklü adamın Sam'le aynı yaşta olabileceğine karar verdi.

ReveJeux'nün *Ichigo*'nun devam oyununu yapmasına izin vermeyi kabul ederlerse, Sadie ve Sam baş yapımcı olarak yer alacak ve oyun iki şirketin ortak yapımı olacaktı. Sadie ve Sam danışmanlık yapacak, ancak iş büyük ölçüde ReveJeux'daki ekip tarafından yapılacaktı.

Toplantının sonunda Marie onlara, ekibinin bir araya getirdiği üçüncü *Ichigo*'nun örnek seviyesini içeren bir zip sürücüsü verdi. "Henüz bitmedi," diye uyardı Marie. "Bilmenizi isterim ki, yeni bir *Ichigo* yapmama izin verme onurunu bana verirsiniz, ona çocuğummuş gibi davranacağım."

Taksiyle otele dönerken Sam ona sordu: "Ne düşünüyorsun? Almalarına izin vermek istiyor musun?"

"Bilmiyorum," dedi Sadie. "Onlar harika bir şirket. Marie'yi ve söylediklerini sevdim ve Ichigo gelecek yıl on altı yaşında olacak. İnsanların rutin olarak eski IP'lere lisans verdiğini biliyorum. Yine de oyunumuzu başka birinin yapacağını düşünmek garip."

"Çok tuhaf," diye onayladı Sam.

"Ama bu konuda ihtiyatlıyım. Bu harika olabilir. Üçüncü bir oyun yaparlarsa, eski *Ichigo*'ları güncelleme ve yeniden yayınlama fırsatını değerlendirebilir, onları yeni bir kitleye ulaştırabiliriz."

Sam başını salladı.

"Açlıktan ölüyorum. Hadi yemek yiyelim ve bunu düşünelim," dedi Sadie.

Yıllardır birlikte vakit geçirmemişlerdi ve başlangıçta sohbetleri herhangi bir iş yemeğindeki gibi yapmacıktı. Sam ya da Sadie konuşacakları bir sonraki konuyu bulmaya çalışırken uzun duraksamalar oluyordu.

"Duyduğuma göre interaktif kurgu falan yapıyormuşsun?" Sam söyledi.

"Evet," dedi Sadie. "Bu işle uğraşıyorum. Dov'un seminerinden sınıf arkadaşlarımdan biriyle karşılaştım ve görsel roman oyunlarını ABD pazarı için uygun hale getirmeye çalışıyordu ve bana danışmanlık yapmak isteyip istemediğimi sordu. Ben de neden olmasın diye düşündüm. Her şey çok hızlı yapılıyor ve düşünmek için zamanınız olmuyor ve bu şu anda benim için iyi. Ya senin için?"

"AR alanında bir şeyler yapmaya çalışıyordum. AR'yi çalıştırmak zor ama eninde sonunda biri bunu yapacak ve o zaman insanlar başka bir şey oynamak istemeyecek."

"Katılmıyorum," dedi Sadie. "İnsanlar oyunları karakterler için oynar, teknoloji için değil. Harika bir şey oynadın mı?"

"*Bioshock 2*," dedi Sam. "Harika bir dünya inşası. Görseller, güzel, Unreal tarzı. *Heavy Rain* bakış açısıyla inanılmaz şeyler yapıyor. *Braid* muhteşem. Oynadığım süre boyunca kıskanıyordum. Keşke biz yapsaydık deyip durdum. Daha oynamadın mı?"

"Planlıyorum ama çocuğum olduğundan beri oynamaya pek vaktim olmuyor," dedi. "Naomi Wii'yi çok seviyor. Özellikle de spor oyunlarını. O yüzden biraz oynuyoruz."

"Bir resminiz var mı?"

Sadie telefonunu çıkardı. Sam ekrana başıyla onay verdi. "Marx'a benziyor," dedi Sam. "Ve sana."

"Onu seminerime götürdüm ve sınıftaki çocuklar onun Ichigo'ya benzediğini söylediler."

"Eskiden benim için de böyle derlerdi," dedi

Sam. "Hatırlıyorum. Beni çok kızdırırdı."

"Ama artık yaşlandım."

"O kadar da yaşlı
değilsin."

"Otuz yedi," dedi Sam. "ReveJeux'deki herkesten daha yaşlı."

"Ben de aynı şeyi düşündüm," dedi Sadie. "Kendim hakkında yani."

Asansöre doğru yürüyorlardı ki Sam, "Henüz geç değil. *Ichigo III*'ün örnek seviyesini birlikte oynayabiliriz."

"Sence yapmalı mıyız?"

"Bence oynamak zorundayız. Bunu Ichigo'ya borçluyuz."

Sadie ve Sam, Sam'in odasına çıktılar. Sam dizüstü bilgisayarında oyunu kurdu ve Sam on iki, Sadie on bir yaşındayken yaptıkları gibi bilgisayarı ileri geri hareket ettirerek seviyeyi birlikte oynadılar. ReveJeux ekibinin dijital avatarlarını içeren bir kalabalık sahnesiyle biten ilk seviyeyi bitirdiler

ve Sam ve Sadie.

Sam dizüstü bilgisayarı kapattı. "Ne kadar bitmemiş oldukları düşünüldüğünde görseller sıkı. Ses de sıkı." Sam omuz silkti. "Bu insanlar dalga geçmiyor. Bence muhtemelen iyidir. Şikayet edemem. Sen ne düşünüyorsun?"

"Aynısı." Sadie durakladı. "Yine de biraz sıkıldım. Ama bunu söylemenin haksızlık olduğunu biliyorum. Henüz bitirmediler ve belki de biz bunun için uygun izleyici değiliz?"

"Muhtemelen haklısın." Sam Sadie'nin yüzüne döndü. "Sürekli ne düşünüyorum biliyor musun? İlk *Ichigo'yu* yapmanın ne kadar kolay olduğunu düşünüp duruyorum. O zamanlar makine gibiydik,

Bu, bu, bu. Gençken ve hiçbir şey bilmiyorken hit yapmak çok kolay."

"Ben de öyle düşünüyorum," dedi Sadie. "Sahip olduğumuz bilgi ve deneyim, bir bakıma o kadar da yardımcı olmuyor."

"Çok iç karartıcı," dedi Sam gülerek. "Bütün bu mücadele ne *içindi*?"

"Oyun yapmayan başka versiyonlarımız da olmalı."

"Bunun yerine ne yapıyorlar?"

"Onlar arkadaş. Onların bir hayatı var!" Sadie söyledi.

Sam başını salladı. "Ah, doğru. Bunları duymuştum. Düzenli saatlerde uyuduğunuz ve uyanık olduğunuz her anı hayali bir dünya tarafından işkence edilerek geçirmediğiniz şeyler."

Sadie mini bara doğru yürüdü ve kendine bir bardak su doldurdu. Onun sırtını gören Sam, bir oyuncunun Lara Croft'u her zaman saç örgüsünden tanıması gibi bu manzarada da Sadie'nin olmadığını düşündü.

"Belki de bunu denemeliyim?" Sam öyle dedi. "Bir hayata sahip olmak."

"Artık bir hayatım var," dedi Sadie. "O kadar da harika değil. Bir bardak su ister misin?"

Sam başıyla onayladı. "Size sık sık merak ettiğim bir şeyi sorabilir miyim?"

"Tanrım, bu ciddi bir şeye benziyor."

"Neden hiç bir araya gelemedik sanıyorsun?"

Sadie yatakta Sam'in yanına oturdu. "Sammy," dedi. "Birlikteydik. Bunu biliyor olmalısın. Kendime karşı dürüst olduğumda, en önemli parçalarım seninkilerdi."

"Ama *birlikte* birlikte? Marx ya da Dov ile olduğun gibi."

"Bunu nasıl bilmezsin? Aşıklar... ortaktır." Sam'in yüzünü inceledi. "Çünkü seninle çalışmayı seviyordum."

seninle sevişme fikrinden daha çok sevdim. Çünkü bu hayatta gerçek işbirlikçiler nadirdir."

Sam ellerine ve yıllarca oyun oynamanın sağ işaret parmağında bıraktığı nasıra baktı. "Bunun fakir olduğum için olduğunu sanıyordum. Ve sonra, fakir olmadığım zaman, yarı Asyalı olduğum ve engelli olduğum için beni çekici bulmadığınızı düşündüm."

"Ne kadar kötü olduğumu düşünüyorsun? Onlar senin eşyalarını, benim değil."

"Evet, muhtemelen öyleydiler."

"Hâlâ yorgun değilim," dedi Sadie. "Muhtemelen çocuksuz olmanın verdiği heyecandır. Yürüyüşe çıkmak ister misin?"

"İstiyorum," dedi Sam.

Kaldıkları otel Columbus Circle'daydı ve şehir merkezine, Yukarı Batı Yakası'na doğru yürüdüler. Mart ayının sonuydu ve hava hâlâ soğuktu ama baharın gelme ihtimali hissediliyordu.

"Eskiden burada annemle yaşıyordum," dedi

Sam. "Bu seni tanımadan önceydi."

Sam başını salladı. "Evet, eğer birbirimizi tanımadığımız bir zaman olduğuna inanabiliyorsan. Bana pek mümkün görünmüyor. Annemin New York'tan neden ayrıldığını sana hiç anlattım mı?"

"Hiç sanmıyorum."

"Bir kadın binadan atladı ve sıçrayarak ayaklarımızın dibine düştü."

"Öldü mü?"

"O yaptı. Annem yapmamış gibi davranmaya çalıştı ama artık çok geçti. On yıl boyunca bu kadınla ilgili kabuslar gördüm."

"Bana bu hikayeyi hiç anlatmadın. Tüm hikayelerini bildiğimi sanıyordum."

"Hepsi deęil," dedi Sam. "Senden o kadar ok Őey sakladım ki."

"Neden?"

"ünkü sana belli bir Őekilde grnmek istedim, sanırım."

"Bunu sylemeniz ok komik, ünkü ğrencilerimden biri olsaydınız, acınızı bir onur niřanı gibi taşıyor olurdunuz. Bu nesil kimseden bir Őey saklamıyor. Sınıfım *travmaları* hakkında ok konuřur. Ve *travmalarının* oyunlarına nasıl yn verdięini. Onlar, drst olmak gerekirse, travmalarının kendileriyle ilgili en ilgin Őey olduęunu dřnyorlar. Dalga geiyormuřum gibi geliyor, biraz da yle ama yle olmak istemem. Bizden ok farklılar, gerekten. Standartları daha yksek; benim en azından birlikte yařadığım cinsiyetilik ve ırkılığın oęuna samalık diyorlar. Ama bu aynı zamanda onları biraz mizahsız yapıyor. Kuřak farklılıklarından gerek bir Őeymiř gibi bahseden insanlardan nefret ediyorum ve iřte ben de bunu yapıyorum. Hi mantıklı deęil. Birlikte bydęmz kiřilere ne kadar benziyorsun?"

"Eęer travmaları onların en ilgin yanlarıysa nasıl atlatıyorlar?" Sam sordu.

"Yaptıklarını sanmıyorum. Ya da belki de zorunda deęillerdir, bilemiyorum." Sadie durakladı. "ğretmenlik yapmaya bařladıęımdan beri ne kadar řanslı olduęumuzu dřnp duruyorum," dedi. "Doęduęumuz zaman doęduęumuz iin řanslıydık."

"Nasıl yani?"

"Eęer biraz daha erken doęmuř olsaydık, oyunlarımızı bu kadar kolay yapamazdık. Bilgisayarlara eriřim daha zor olurdu. Disketleri Ziploc pořetlerine koyan ve oyunları maęazalara gtren neslin bir parası olurduk. Ve eęer biraz daha ge doęmuř olsaydık, internete ve bazı aralara daha da fazla eriřimimiz olacaktı, ancak

Dürüst olmak gerekirse, oyunlar çok daha karmaşık hale geldi; sektör çok profesyonelleşti. Kendi başımıza bu kadarını yapamazdık. Elimizdeki kaynaklarla Opus gibi bir şirkete satabileceğimiz bir oyun asla yapamazdık. *Ichigo'yu Japonca* yapamazdık çünkü Japon olmadığımız gerçeğinden endişe duyardık. Ve sanırım internet sayesinde, bizimle aynı şeyleri yapmaya çalışan ne kadar çok insan olduğunu görüp bunalırdık. Çok fazla özgürlüğümüz vardı - yaratıcı olarak, teknik olarak. Kimse bizi izlemiyordu, hatta biz bile kendimizi izlemiyorduk. Elimizdeki tek şey inanılmaz yüksek standartlarımız ve sizin harika bir oyun yapabileceğimize dair tamamen teorik inancınızdı."

"Sadie, hangi çağda doğmuş olursak olalım oyunlar yapardık. Bunu nereden bildiğimi biliyor musun?"

Sadie başını salladı.

"Çünkü Dr. Daedalus ve Bayan Marks da oyun tasarımcısı oldular."

"Dama tahtası yaptılar. Aynı şey değil. Ve *Pioneers*'da kim olduğunu biliyordun, yani bu sayılmaz. Parmağınız terazinin üzerindeydi."

"Sen de kim olduğunu biliyordun."

"Yaptım ve yapmadım," dedi Sadie. "Ama sanırım bir *travma* vardı - *işte* yine o kelime - o deneyim aracılığıyla oynayabildim. Bunu açıklayamıyorum bile. Hiçbir şey bana ulaşmıyordu, çok depresyondaydım ve bir bebeğim vardı. Freda bile -Tanrım, Freda'yı özlüyorum- benden bıkmıştı. "Mine Sadie, herkesin başına kötü şeyler gelir. Yeter artık. Ama *Pioneers*'tan sonra kendimi o kadar kötü hissetmemeye başladım. Bana hissettirdiği en önemli şey o kadar da yalnız olmadığımı. Sana hiç doğru dürüst teşekkür ettiğimi sanmıyorum." Sadie baktı

Sam'in yz. Hl kendisinininki kadar tandıkt. "Teekkr ederim, dostum."

Kolunu onun omzuna koydu. "'Beinci oyun' ifasndan sonra neden benimle yzletiđine dair bir teorim var. Duymak ister misin?"

"Sanırım yapmak zereyim."

"Bence bu senin iindeki tasarımcnn kprdanılarıyd, zarif bir oyun sonu olaslıđını seziyordun. Baını ve ortasını ben yazdım; sonunu sen yazdın."

"Bu bir teori," dedi Sadie. "Arkanızı dnmeniz gerekiyor mu?"

"Hayır, byle iyiyim," dedi Sam. "Biraz daha darıda kalalım."

Doksan dokuzuncu Sokak ve Amsterdam Caddesi'ne kadar gelmilerdi. Sam d cephesinde yangn merdivenleri olan bir apartmanı iaret etti. "Buras annemle benim yaadıđımız yer. Yedinci kat. 1984'te ehrin zor bir blgesi ydi ama imdi bana o kadar da kt grnmyor."

"Artık New York'un hibir zorlu blgesi kalmadı."

Sadie baını kaldrp binaya bakt. Pencereden kendisine bakan ocuk Sam'i hayal etti. Tpk kendi kızı gibi kusursuz ve lekesizdi. Ama Sam, Sadie'nin imdi fark ettiđi kadar travmatize olmasaydı, onları bu kadar zorlar mıyd? Sam'in onlar iin hrsları olmasaydı Sadie tasarımc olur muydu? Ve ocukluk travması olmasaydı Sam bu hrslara sahip olabilir miydi? Bunu bilmiyordu. İ onun olmutu, evet, ama aynı ekilde onun da olmutu. Onlarınd ve ikisi olmadan var olamazdı. Bu, anlaması iin yirmi yıldan daha uzun bir sre gemesi gereken bir totolojiydi.

đretmenliđe baladıđından ve anne olduđundan beri kendini yalı hissediyordu ama o gece hi de yalı olmadıđını fark etti.

Hepsi. Hem yaşlanıp hem de onun yanıldığı kadar çok şey hakkında yanılıyor olamazdınız ve yaşlanmadan önce kendinize yaşlı demek bir tür olgunlaşmamışlıktı.

Binanın arkasından gökyüzüne baktı. Derin, mavi kadife bir geceydi ve ay gökyüzünde ağır ve doğaüstü bir şekilde küre şeklinde asılı duruyordu. "Bu motoru kimin yaptığını merak ediyorum," dedi Sadie.

"İyi iş çıkarmışsın," dedi Sam. "Tanrı ışınları güzel yapılmış ama ay neredeyse fazla güzel. Ölçü biraz kaçmış gibi."

"Nasıl bu kadar büyük ve alçak? Ve daha fazla dokuya ihtiyacı var. Biraz Perlin gürültüsü. Biraz daha pürüzlü görünmeli, yoksa gerçek gibi görünmüyor."

"Ama belki de istedikleri görünüm buydu?"

"Belki de öyledir."

-

Sadie'nin Boston'a dönüş uçağı Sam'in Los Angeles uçağından bir saat önce kalkmıştı ama havaalanına taksiyle gitmeye karar vermişlerdi. Gececek vakti olduğu için ona kapısına kadar eşlik etti. Sam'in kafası, insanların yolculuk öncesinde olduğu gibi meşgul görünüyordu ve Sam'in ona söylemek istediğı şeyler olmasına rağmen, havaalanının manik enerjisi konuşmaya elverişli değildi. Kapısına vardıklarında Sadie'nin biniş grubu çoktan çağrılmıştı.

"Bu benim," dedi kadın.

"Bu sensin," dedi adam.

Kadının sıraya girmesini izledi ve onu bir daha görmesinin yıllar alabileceğini düşündü. "Sadie," diye seslendi, "sadece bilmeni istiyorum. Bence daha fazla oyun yapmalısın. Benimle ya da bensiz. Bu işte bırakılmayacak kadar iyisin."

Sadie sırayı terk etti ve Sam'in durduğu yere geri döndü.

"Tamamen bırakmadım. Yani uzun bir süredir bırakmıştım. Ama biraz çalışıyorum," dedi. "Eğer harika olacağını düşünmüyorsanız bir şey yapmanın anlamı yok."

"Katılıyorum. Yine de, eğer zaman bulursan seninle tekrar bir oyun oynamak isterim."

"Bu iyi bir fikir mi?"

"Muhtemelen hayır," dedi Sam gülerek. "Ama yine de yapmak istiyorum. Bunu yapmak istemekten kendimi nasıl alıkoyacağımı bilmiyorum. Hayatımızın geri kalanında sana her rastladığımda, benimle bir oyun oynamanı isteyeceğim. Beynimde bunun iyi bir fikir *olduğu konusunda* ısrar eden bir yer var."

"Deliliğin tanımını bu değil mi? Aynı şeyi tekrar tekrar yapmak ama farklı bir sonuç beklemek."

"Bu da bir oyun karakterinin hayatı," dedi Sam. "Sonsuz yeniden başlama dünyası. Baştan başla, bu sefer kazanabilirsin. Ve tüm sonuçlarımız kötü değildi. Yaptığımız şeyleri seviyorum. Harika bir ekiptik."

Sam Sadie'ye elini uzattı ve Sadie elini sıktı. Onu kendine çekti ve Sam'i yanağından öptü. Sam, "Seni seviyorum Sadie," dedi.

"Biliyorum Sam. Ben de seni seviyorum."

Sadie sıraya geri döndü. Omzunun üzerinden baktığında neredeyse ikinci kez öne geçmek üzereydi. "Sam," dedi, "hâlâ oyundasın, değil mi?" Sesi hafif, gözleri şakacıydı ve Sam uzatılan daveti bir video oyununun başlık ekranı gibi net bir şekilde tanıdı.

"Elbette," diye cevap verdi Sam hızla ve fazla coşkuyla. "İstediğimi biliyorsun."

Dizüstü bilgisayar çantasının dış cebini açtı ve küçük bir disk çıkardı. İpin üzerinden uzandı ve

Onları ayırdı ve sürücüyü onun ellerine verdi. "Vaktin varsa benim için şuna bir bak. Daha yeni başladım ve iyi değil. En azından henüz değil. Belki bununla ne yapacağını bilirsin?"

Sadie çantasını kapattı ve biniş kartını kapı görevlisine uzattı.

"Size ulaşmanın en iyi yolu nedir?" Sam sordu. "Bana bir mesaj gönder. Ya da bir e-posta. Ya da ofisime uğrayın, eğer

Cambridge'de olursanız. Çalışma saatlerim var. Salı ve Cuma günleri, ikiden dörde kadar."

"Sorun değil," dedi Sam. "Los Angeles'tan altı saatlik hızlı bir uçuş. Venice'ten Echo Park'a gitmek için gereken süreden daha kısa."

"Eğer gelersen, ofisimde bir *Donkey Kong* makinesi var. Eski dostlar bedava oynar."

Sam, Sadie'nin bağlantı tüneline kayboluşunu izledi ve sonra sürücüye baktı: Oyunun adı *Ludo Sextus'tu*. Sadie başlığı el yazısıyla yazmıştı. Onun el yazısını nerede olsa tanırdı.

NOTLAR VE TEŞEKKÜR

Gizli otoyollar yoktur. En azından benim bildiğim kadarıyla yok. Ancak doğru sürücüyü bulursanız ya da uzun süredir Los Angeles'ta yaşayan biriyle bir partiye giderseniz, biriyle ilgili bir hikaye duyabilirsiniz.

Sam gibi ben de bir zamanlar Happy Foot Sad Foot tabelasının bulunduğu tepenin üstündeki bir evde yaşıyordum. Happy Foot Sad Foot tabelası 2019'da indirildi, ancak kalıntıları hala Silver Lake'te bir hediyelik eşya dükkanında bulabileceğiniz söylendi. Şehrin karşısında, Jonathan Borofsky tarafından yaratılan *Clownerina* birkaç yıl önce restore edildi ve şimdi günde birkaç saat çalışıyor, ancak onu çalışırken görmedim.

Necco Gofret Fabrikası uzun yıllardır Cambridge'de değil, ancak su kulesi hala pastel renklerle boyanmış durumda.

Bildiğim kadarıyla Harvard Meydanı'ndaki T istasyonunda Cheri Smith ve Tom Baccei'nin Magic Eye serisi için hiçbir zaman Noel reklamı yapılmadı. İlgili bir not olarak, uzun yıllar boyunca Sihirli Göz illüzyonlarının benim için işe yaradığını düşünmemiştim ama şimdi yarıyor.

Sadie'nin beynin ölen sevdiklerinin bir yapay zeka versiyonuna sahip olduğundan bahsederken bahsettiği bilinçle ilgili kitap, Hans Canosa tarafından bana önerilen bir kaynak olan Doug Hofstadter'in *I Am a Strange Loop* adlı kitabıdır.

Macbeth'in Banquo'nun boş sandalyesine yemek ekmekleri fırlattığı detay, Polly Findlay'in yönettiği ve başrolünde Christopher Eccleston'ın oynadığı Royal Shakespeare Company'nin 2018 yapımı *Macbeth*'inden geliyor.

Dostluk İçinde Atların Terbiyecisi, Alfred John Church'ün 1895 tarihli *İlyada* çevirisinden bir bölüm okuyor.

Her ne kadar anne ve babam bilgisayar sektöründe çalışmış ve ben de hayatım boyunca oyuncu olmuş olsam da, bu kaynaklar özellikle 1990'lar ve 2000'ler dönemi oyun kültürü ve tasarımcıları hakkında düşünmeme ve bunları anlamama yardımcı oldu: *Kan, Ter ve Pikseller: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Jason Schreier; *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, David Kushner; *Hackers: Bilgisayar Devriminin Kahramanları* (özellikle Sierra On- Line ile ilgili bölüm), Steven Levy; *Sonsuza Yolculuk Eden Bir Zihin: Video Oyunlarında Hikaye Anlatımının Tarihi*, Dylan Holmes; *Extra Lives: Video Oyunları Neden Önemlidir*, yazan Tom Bissell; *Tüm Üssünüz Bize Aittir: Harold Goldberg'in yazdığı Video Oyunlarının Elli Yılı Pop Kültürü Nasıl Fethetti*; ve *Indie Game* belgeselleri: James Swirsky ve Lisanne Pajot tarafından yönetilen *The Movie* ve Shannon Sun-Higginson tarafından yönetilen *GTFO* belgeselleri. Yazımı bitirdikten sonra Bounthavy Suvilay'ın *Indie Games* kitabını okudum ve oyunların ne kadar sanatsal olabileceğini görmek isteyenler için güzel bir kitap.

Mem statüsüne rağmen, "Dizanteriden öldünüz" ifadesi, Sam ve Sadie'nin oynadığı ve benim de çocukken oynadığım *Oregon Trail*'in 1985 versiyonunda asla geçmez. Onlar (ve ben) 1980'lerde "Dizanteri oldunuz" ve ardından dizanteriden kurtulamadıklarını varsayarsak "Öldünüz" ifadesini görürdük. Bu ve *Oregon Yolu*

hakkındaki diğerk gerçekler,

Dizanteriden Öldünüz kitabında bulunabilir: *Oregon Trail'in Yaratılışı* - 1980'lerin İkonik Eğitim Oyunu, 1985 versiyonunun baş tasarımcısı olan R. Philip Bouchard tarafından yazılmıştır. Don Rawitsch, Bill Heinemann ve Paul Dillenberger tarafından geliştirilen *The Oregon Trail*; Eric Barone tarafından tasarlanan *Stardew Valley* de dahil olmak üzere *Pioneers*'a ilham veren birçok oyuna da teşekkür etmek isterim; Katsuya Eguchi, Hisashi Nogami, Shigeru Miyamoto ve Takashi Tesuka tarafından tasarlanan *Animal Crossing*; Yasuhiro Wada tarafından tasarlanan *Harvest Moon*; Will Wright tarafından yaratılan *The Sims*; ve Brad McQuaid, John Smedley, Bill Trost ve Steve Clover tarafından tasarlanan *EverQuest*. Çoğunlukla tasarımcılara atıfta bulundum, ancak bu kitabın okuyucularının da bileceği gibi, orada bulunmadığınız sürece herhangi bir oyundan veya oyun ögesinden kimin sorumlu olduğunu söylemek zordur. Kesin olan bir şey var: hayatım boyunca birkaç sanal bizondan fazlasını katlettim ve pek çok ülkeyi pikseli kayalar belasından kurtardım.

Dov'un *Metal Gear Solid*'in beta kopyasını Ocak 1996'da almış olması ya da Sadie'nin *King's Quest IV: The Perils of Rosella*'yı Ağustos 1988'de oynamış olması pek olası değildir. Kitap boyunca, tarihler biraz yanlış olsa bile hikaye için en mantıklı olan oyunları seçtim. Örneğin *King's Quest IV*, o dönemin kadın kahramanlı birkaç önemli oyunundan biridir ve tesadüfi olmayan bir şekilde, sevdiğim ilk oyunlardan biridir.

Yarın, ve Yarın, ve Yarın iş hakkında bir roman ve fikirleri, becerileri, soruları, gözlemleri, kışkırtmaları, teşvikleri, nükteleri, mektupları, telefonları, yakınlaştırmaları, metinleri, PowerPoint sunumları ve zaman zaman rota düzeltmeleriyle bu kitabı geliştiren meslektaşlarıma teşekkür etmezsem ihmalkârlık etmiş olurum

muazzam. Özellikle Amerikalı editörüm Jenny Jackson'a ve edebi temsilcim Douglas Stewart'a teşekkür ederim. Stuart Gelwarg, Dana Spector, Becky Hardie, Lara Hinchberger, Bradley Garrett, Danielle Bukowski, Szilvia Molnar, Maria Bell, Caspian Dennis, Nicole Winstanley, Reagan Arthur, Maris Dyer, Louise Collazo'ya da teşekkürler, Nora Reichard, Katrina Northern, Emily Reardon, Julianne Clancy, Wyck Godfrey, Isaac Klausner, Avital Siegel, Bryan Oh, Daria Cercek, Ellie Walker, Kathy Pories, Tayari Jones, Rebecca Serle ve Jennifer Wolfe.

Yarın, ve Yarın, ve Yarın eşit derecede aşkla ilgili. Hans Canosa'ya teşekkür ederim, en sevdiğim insan ve birlikte oyun oynadığım kişi, kötü bir sporcu olsa bile. Aileme her seferinde teşekkür ediyorum, ama neden olmasın? Mükemmel ailelerim var. İsimleri Richard ve AeRan Zevin.

Kitaplarım köpek dönemlerine ayrılabilir. *Yarın, Yarın ve Yarın*, Edie ve Frank'in çağında başladı ve Leia ve Frank'in çağında tamamlandı. Hepsi de iyi köpekler.

İKTİDAR HAKKINDA BİR NOT

Gabrielle Zevin, aralarında Güney Kaliforniya Bağımsız Kitapçılar Ödülü ve Japonya Kitapçılar Ödülü'nü kazanan *The Storied Life of A. J. Fikry* ve Güney Kitap Ödülü'nü kazanan *Young Jane Young*'ın da bulunduğu, eleştirmenlerce beğenilen birçok romanın *New York Times* ve uluslararası en çok satan yazarıdır. Zevin'in uyarlamasını yazdığı *The Storied Life of A. J. Fikry'nin* film versiyonu 2022 sonunda gösterime girecek. Romanları otuz dokuz dile çevrilmiştir. Ödüllü *Elsewhere* de dahil olmak üzere genç okurlar için de kitaplar yazmıştır. Los Angeles'ta yaşamaktadır.



Penguin
Random
House

What okuma
listenizde sırada ne
var?

Bir sonraki harika
okumamızı
keşfedin!

Kişiselleştirilmiş kitap seçimleri ve bu yazar hakkında güncel
haberler alın.

Şimdi **kaydolun.**

Daha Fazla Çeviri Kitap İçin
Bizi Telegramda Takip Edin.

TİK TİK

