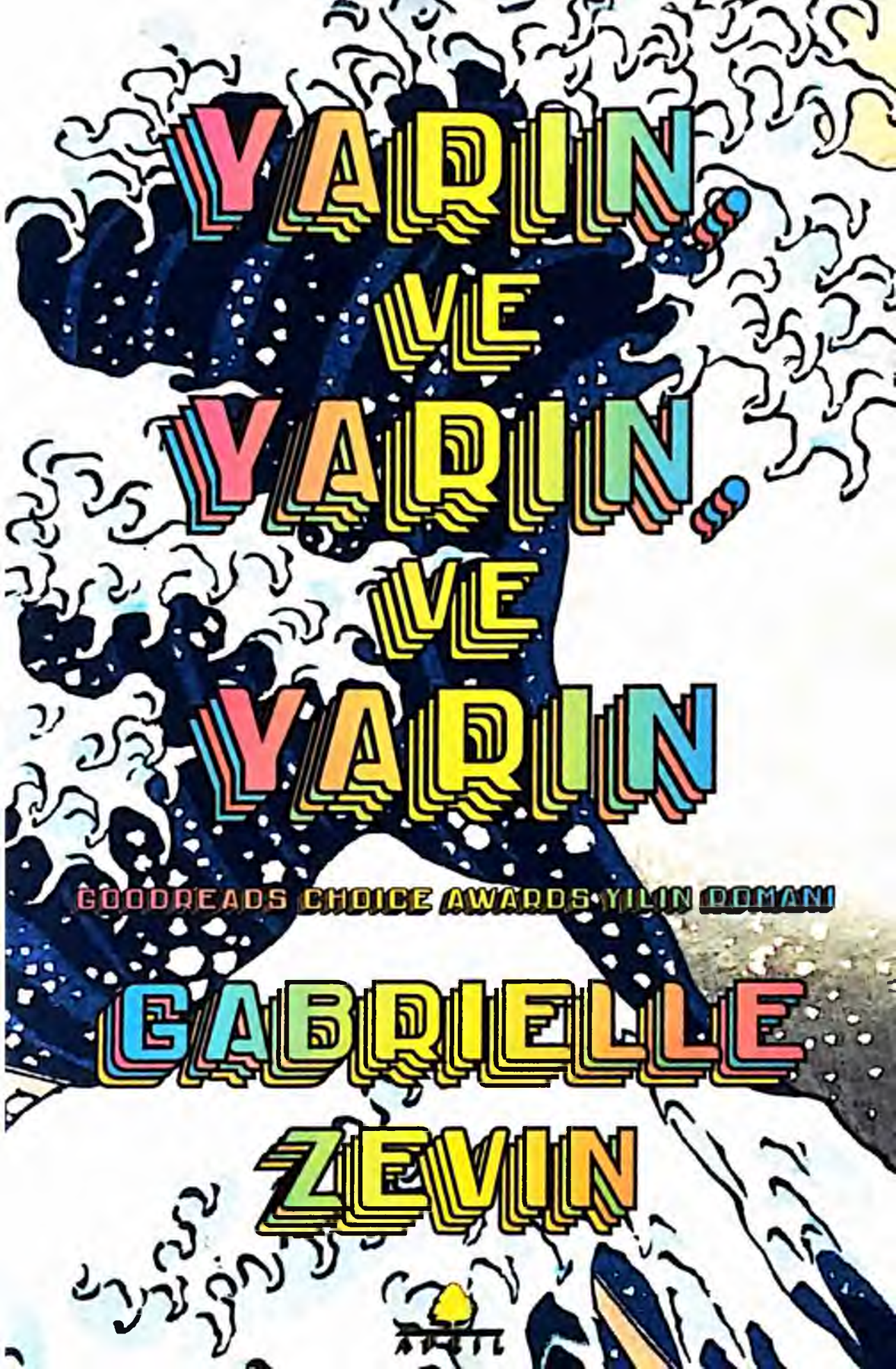

YARIN,
VE
YARIN,
VE
YARIN
GOODREADS CHOICE AWARDS YILIN ROMANI
GABRIELLE
ZEVIN

OYUNSUZ DURAMAYANLARA!

Hayatları boyunca birbirlerine aşık iki yakın arkadaş. Gereken cesareti bir türlü gösteremediler. Yıllar sonra video oyunu tasarımı dünyasında ortaklık kuran Sadie ile Sam, şöhreti, başarıyı, trajediyi ve ikiyüzlülüğü tadacak ve sonunda ölümsüzlüğe kavuşacak.

Uluslararası çoksatan yazar Gabrielle Zevin, aşkın ve yaratıcılığın dönüştürücü gücünü unutulmaz bir hikayeyle taçlandırıyor. **Benliğimizin çok yönlü doğasını, bağlanmaya duyduğumuz sonsuz ihtiyacı, hayat ve video oyunu arasında örülü görünmez ağları bir romana sığdırıyor.**

GOODREADS CHOICE AWARDS YILIN EN İYİ ROMANI
#1 NEW YORK TIMES ÇOKSATANI
AMAZON.COM YILIN KİTABI

"Bir roman yeterince güçlü olduğunda, biz okurları kendi dünyamızın ötesine taşır. Henüz tam anlamıyla keşfedilmemiş bir konu hakkında yazılmış bu başyapıtta aynı hissi yakalayacaksınız."_**NPR**

"Müthiş! Gabrielle Zevin romanında insan sevgisinin ve yaratıcılığının güzelliğini, azmini ve kırılganlığını haritalandırıyor. *Yarın, Ve Yarın, Ve Yarın*, okuduğum en iyi romanlardan."_**JOHN GREEN**

"Video oyunları ile diğer sanat formları arasındaki bağlar, sanal bir dünyada yaşamanın özgürleştirici olasılıkları ve bir ortaklıkta büyüyen platonik aşkın, romantizmden daha derin ve daha tatmin edici hali."_**NEW YORKER**

"Oyunun sonunu kabul etmeyen edebi bir meydan okumadasın. Derin bir nefes al ve oynamaya devam et. Video oyunlarındaki o masum umuda sarıl."_**WASHINGTON POST**

HAYAL KURMAYA CESARET EDENLER,
YARININ SONSUZ POTANSİYELİNE İNANANLAR
VE PAYLAŞILAN YARATICILIKTA GÜÇ BULANLAR İÇ

TMG 01951122 VKF
IM 2215610

GABRIELLE ZEVIN'DEN
YARIN, VE YARIN, VE YARIN

YARIN, VE YARIN, VE YARIN

GABRIELLE ZEVIN



APRIL





Aşka dair tek bildiğimiz
Aşkın varlığı
Ki yeterli bu kadarı;
Yük, rayına göre olmalı.

—Emily Dickinson

Kitap Kurdu

Ninova

İÇİNDEKİLER

I
HASTA ÇOCUKLAR 11

II
ETKİLER 91

III
ADALETSİZ OYUNLAR 175

IV
İKİ TARAF 243

V
DÖNÜŞLER 287

VI
EVLİLİKLER 337

VII
NPC 377

VIII
SONSUZ GÜNLERİMİZ 409

IX
ÖNCÜLER 453

X
YÜKLER VE RAYLAR 489

ZM

Duzenleme
Ny.Ozlem

I

HASTA ÇOCUKLAR

1

Mazer kendini Mazer olarak baştan yaratmadan önce Samson Mazer'dı; Samson Mazer olmadan önceyse Samson Masur'du —onu iyi, göstermelik bir Yahudi oğlandan Profesyonel bir Dünya Yaratıcısına dönüştüren iki harf değişikliği— ve çocukluğunun büyük bir kısmında Sam'di; büyükbabasının *Donkey Kong* makinesinin onur listesinde S.A.M.'di gerçi ama çoğunlukla Sam'di.

Sam yirminci yüzyılın sonlarına doğru bir Aralık ayının akşamüstü saatlerinde bir metro vagonundan indi ve istasyondaki bir reklama ağızları açık bakan hareketsiz bir kitlenin yürüyen merdivene giden ana arteri tıkadığını gördü. Geç kalmıştı. Akademik danışmanı ile bir aydır erteleyip durduğu, herkesin sömestr tatilinden önce yapılması gerektiği konusunda hemfikir olduğu bir görüşmesi vardı. Sam kalabalıklardan, kalabalıkların içinde olmaktan ya da her şapşallıktan topluca zevk alıyorlarsa ondan hoşlanmazdı. Ama bu kalabalıktan kaçış yoktu. Yerüstü dünyasına ulaşmak istiyorsa içinden geçmek zorundaydı.

Sam'in üzerinde oda arkadaşı Marx'ın birinci sınıftayken şehirdeki Donanma İhtiyaç Fazlaları Mağazasından satın aldığı hantal, lacivert, yün denizci paltosu vardı. Sam ödünç alıp alamayacağını sormadan önce Marx paltoyu neredeyse bütün bir sömestr boyunca plastik bir poşette küflenmeye bırakmıştı. O kış özellikle amansız geçmişti ve kuzeydoğudan esen Nisan fırtınası (Nisan! Bu Massachusetts kışları ne

Ninova

deliydi!) Sam'in gururunu Marx'tan unutulmuş paltoyu isteyecek kadar köreltmişti. Paltonun tarzını beğenmiş gibi yapınca Marx paltoyu almasında bir sakınca olmadığını söylemişti ki Sam zaten öyle diyeceğini biliyordu. Donanma İhtiyaç Fazlaları Mağazasından alınan pek çok şey gibi bu palto da etrafa küf, toz ve ölü çocukların terini yayıyordu ve Sam, bu kıyafetin o dükkâna neden düştüğü konusunda pek tahmin yürütmemeye çalışıyordu. Ama üniversitedeki ilk yılında Kaliforniya'dan yanında getirdiği rüzgârlıktan çok daha sıcak tutuyordu. Ayrıca bu büyük paltonun kendi ebadını gizlemeye yaradığına inanıyordu. Oysa palto, saçma büyüklüğüyle onu sadece daha da küçük ve daha da çocuksu gösteriyordu.

Kısacası, yirmi bir yaşındaki Sam Masur itiş kakışa uygun bir vücut yapısına sahip değildi ve dolayısıyla kalabalığın arasından, kendini azıcık bilgisayar oyunu *Frogger*'daki kaderine terk edilmiş amfibi gibi hissederek mümkün olduğunca sıyrılmaya çalıştı. İçinden gelmeyen bir dizi *özür dilerim* eşliğinde. Sam, aslında *siktirin gidin* demek isterken *özür dilerim* diyebilmesinin, beynin kodlanış şekliyle ilgili gerçekten harikulade bir ayrıntı olduğunu düşündü. Güvenilmez olmadıkları ya da son derece net bir şekilde deli ya da puşt olarak kurgulanmadıkları sürece, romanlardaki, filmlerdeki ve oyunlardaki karakterlerin, göründükleri gibi, yaptıklarının veya söylediklerinin toplamı olarak kabul edilmeleri gerekiyordu. Ama insanlar —sıradan, terbiyeli ve temelde dürüst olanlar— bir şeyi söylemenize ve başka bir şeyi kastetmenize, hissetmenize hatta yapmanıza imkân sağlayan o vazgeçilmez programlama detayı olmadan günü geçiremezlerdi.

Siyahlı yeşilli makrame bir şapka giymiş bir adam Sam'e çıkıştı: "Etrafımızdan dolaşamaz mısın?"

"Özür dilerim," dedi Sam.

Bir kumaş parçasıyla kucağına bağladığı bebeğini taşıyan bir anne Sam tam önünden geçerken, "Of ya, az kalsın başarıyordum," diye mırıldandı.

"Özür dilerim," dedi Sam.

Ara sıra içlerinden bazıları, geride kalabalığın içinde boşluklar bırakarak, aceleyle ayrılıyordu. Bu boşluklar Sam için kaçış fırsatları olmalıydı ama her nasılsa anında yer değiştirmeye aç yeni insanlarla doluveriyorlardı.

Kalabalığın neye baktığını görmek için arkasını döndüğünde neredeyse yürüyen merdivene varmıştı. Metro istasyonundaki tıkanıklığı anlattığında Marx'ın, "Ne olduğunu merak bile etmedin mi? Bir saniyeliğine insan düşmanı olmayı bırakabilirsen insanlardan ve başka şeylerden oluşan bir dünya var," diyeceğini tahmin ediyordu. Marx'ın onun bir insan düşmanı olduğunu düşünmesi, öyle olduğu doğru olsa bile Sam'in hoşuna gitmiyordu, döndü. Eski yoldaşı Sadie Green'i o zaman gördü.

Aradan geçen yıllar boyunca onu hiç görmemiş sayılmazdı. Bilim fuarlarının, Akademik Oyunlar Ligi'nin, sayısız başka yarışmanın (hitabet, robotik, yaratıcı yazarlık, programlama) müdavimleriydiler. Çünkü doğuda vasat bir devlet lisesine (Sam) ya da batıda havalı bir özel okula da gitseniz (Sadie) Los Angeles zeki çocuklar çevresi aynıydı. İneklerle dolu bir odanın iki ucunda durup bakışırlardı. Sadie bazen aralarındaki ateşkesi doğrulamak istercesine ona gülümser ve ardından, her seferinde etrafını akbaba sürüsü misali saran çekici, zeki çocuklar çemberinde kaybolurdu. Sam gibi ama daha zengin, daha beyaz, daha iyi gözlük ve dişlere sahip oğlanlar ve kızlar. Sam, Sadie Green'in etrafında dolaşan bir başka çirkin, inek oğlan olmak istememişti. Bazen onu bir kötü karakter olarak hayal eder ve Sadie'nin onu küçümsediği senaryolar yazardı: Ona arkasını döndüğü

gün, gözlerini kaçırdığı gün... Ama aslında Sadie bunların hiç birini yapmamıştı. Yapsaydı neredeyse daha iyi olurdu.

Sadie'nin MIT'ye gittiğini biliyordu ve Harvard'a girdiği zaman karşılaşıp karşılaşmayacaklarını merak etmişti. İki buçuk yıl boyunca öyle bir fırsat yakalayabilmek için hiçbir şey yapmamıştı. Aynı şekilde Sadie de hiçbir şey yapmamıştı.

Ama işte oradaydı: Sadie Green, kanlı canlı. Ağlama isteği doldu içine. Sanki Sadie yıllardır yakalayamadığı bir matematiksel kanıttı ve kanıtın çok bariz bir çözümü bir anda, taze, dinlenmiş gözlerle karşısına çıkmıştı. *İşte Sadie*, diye düşündü. *Evet.*

Seslenmek üzereydi, vazgeçti. Sadie ile son kez baş başa kalışlarından bu yana ne kadar çok zaman geçtiğini düşününce karmaşık duyguların ağırlığı altında ezildi. Nasıl olurdu da bir insan nesnel açıdan kendini bu kadar genç hissedebilirken aradan o kadar çok zaman geçmiş olabilirdi? Hem ondan nefret ettiğini unutmak neden birdenbire bu kadar kolay oluvermişti? Zaman, diye düşündü Sam, bir gizemdi. Ama bir an düşününce öyle olmadığına karar verdi. Zaman matematiksel olarak açıklanabilirdi; kalp, beynin kalp tarafından temsil edilen parçası... işte asıl gizem oydu.

Sadie, kalabalık her neye bakıyorsa ona bakmayı bitirdi ve perona yeni gelen Kırmızı Hat trenine yöneldi.

Sam seslendi: "SADIE!" Perona giren trenin gümbürtüsüne ilaveten istasyon, her zamanki insan sesleriyle uğulduyordu. Genç bir kız bahşiş toplamak için çellosuyla bir *Penguin Cafe Orchestra* parçası çalıyordu. Elinde bir not panosu tutan bir adam, yanından geçenlere kibarca Srebrenica'daki Müslüman mültecilere ayıracak bir dakikaları olup olmadığını soruyordu. Sadie'nin yanı başında altı dolarlık meyveli Shake'ler satan bir tezgâh vardı. Sadie'nin adını haykırdığı anda mikser, küflü yeraltı havasına narenciye ve çilek

kokuları yayarak çalışmaya başlamıştı. "Sadie Green!" diye tekrar seslendi. Sadie gene duymadı. Sam adımlarını olabildiğince çabuklaştırdı. Hızla yürürken bir bacağının başka birininkine bağlandığı üç ayaklı bir yarıştaymış gibi saçma bir hisse kapıldı.

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

Sadie nihayet döndü. Kalabalığı yavaşça taradı ve Sam'i fark ettiği anda —tıpkı Sam'in bir keresinde lisede fizik dersinde seyrettiği, bir gülün hızlandırılmış açışını gösteren videodaki gibi— yüzüne gülümseme yayıldı. Çok güzel, diye düşündü Sam; belki de biraz yersiz endişelenmişti. Sadie ona doğru ilerledi, hâlâ gülümsüyordu —sağ yanağında bir gamze ve üst orta iki dişinin arasında neredeyse belli olmayan bir boşluk— ve Sam, kalabalığın, dünyanın hiçbir zaman onun için kıpırdamadığı bir şekilde, Sadie için ikiye ayrıldığını düşündü.

"Dizanteriden ölen kız kardeşimdi, Sam Masur," dedi Sadie. "Ben bir yılan ısırığının üzerine bitkinlikten öldüm."

"Ve bizonu vurmak istemediğin için," dedi Sam.

"İsraf!" dedi Sadie. "O kadar et çürüyor."

Sadie ona sarıldı. "Sam Masur!" dedi. "Sana rastlamayı umup durdum."

"Rehberde bilgilerim var," dedi Sam.

"E, belki olayların doğal gelişmesini ummuşumdur," dedi Sadie. "Öyle de oldu."

"Harvard Meydanında ne işin var?" diye sordu Sam.

"Ne mi? Elbette, Sihirli Göz," dedi Sadie şakacı bir tavırla. Başıyla ileriyi, reklamı işaret etti. Sam yolcuları zombi sürüsüne dönüştüren yüz elliye yüzlük posteri ilk o zaman fark etti.

DÜNYAYI YEPYENİ BİR ŞEKİLDE GÖR.
BU NOEL HERKESİN İSTEDİĞİ HEDİYE:
SİHİRLİ GÖZ.

Posterin üzerinde Noel renklerinde —zümrüt, yakut ve altın— saykodelik bir desen vardı. Desene yeterince uzun süre baktığınızda beyniniz kendini gizlenmiş bir üç boyutlu görüntüyü algılamaya ikna ediyordu. Buna otostereogram deniyordu ve mütevazı yetenekte bir programcıysanız yapması kolaydı. *Bu mu,* diye düşündü Sam. *İnsanların eğlenceli bulduğu şeyler.* Homurdandı.

"Onaylamıyor musun?" dedi Sadie.

"Kampüsteki herhangi bir yurttaki bir ortak yaşam alanında bulabileceğin bir şey."

"Bunu bulmazsın, Sam. Bunu sadece—"

"Boston'daki tüm metro istasyonlarında görebilirsin."

"Belki de Amerika'daki tüm istasyonlarda," diyerek güldü Sadie. "Sen dünyayı sihirli gözlerle görmek istemiyor musun?"

"Ben dünyayı her zaman sihirli gözlerle görüyorum," dedi Sam. "Çocuksu merakla dolup taşıyorum."

Sadie altı yaşlarında bir oğlanı işaret etti. "Bak, nasıl da mutlu! Gördü! Aferin!"

"Sen gördün mü?" diye sordu Sam.

"Henüz görmedim," diye itiraf etti Sadie. "Gelecek metroyu yakalamam gerekiyor yoksa derse geç kalacağım."

"Eminim dünyayı sihirli gözlerle görebilmek için ayıracak bir beş dakikan daha vardır," dedi Sam.

"Belki bir dahaki sefere," dedi Sadie.

"Hadi ama Sadie. Derslerin bir yere kaçtığı yok. Ama kaç kez bir şeye bakıp çevrendeki herkesin aynı şeyi gördüğünü

Ninova

veya en azından beyinlerinin ve gözlerinin aynı fenomene tepki verdiğini bilme şansını elde edebilirsin ki? Bugüne kadar hepimizin aynı dünyada yaşadığına dair ne kadar kanıt elde edebildin?"

Sadie kederle gülümsedi ve Sam'in omzuna hafifçe yumruk attı. "Söyleyebileceğin en Sam'ce şeydi bu."

"Sam'im ben."

Sadie istasyonu terk eden treninin uğultusunu duyunca iç çekti. "Bilgisayar Grafiklerinde İleri Teknikler dersinden kalırsam kabahat senin." Yeniden postere bakacak şekilde pozisyonunu değiştirdi. "Sen de Sam."

"Baş üstüne, hanımefendi." Sam omuzlarını dikleştirdi ve dümdüz karşıya baktı. Yıllardır Sadie'nin bu kadar yakınında durmamıştı.

Posterin üzerindeki talimatlar, gizli görsel belirene kadar tek noktaya odaklanılarak gözlerin gevşek bırakılmasını salık veriyordu. İşe yaramazsa postere yaklaşıp yavaşça geriye çekilmek de öneriliyordu ama durakta onu yapmaya yeterli alan yoktu. Zaten Sam gizli görselin ne olduğuyla zerre kadar ilgilenmiyordu. Noel ağacı, melek, yıldız, gerçi muhtemelen Davut yıldızı çıkmazdı, sezonun ruhuna uyan, basmakalıp ve çoğunluğa hitap eden, Sihirli Göz ürünlerinin daha çok satılmasına katkıda bulunacak herhangi bir şey. Otostereogramlar Sam'de hiç işe yaramamıştı. Bunun gözlükleriyle bir alakası olduğunu düşünüyordu. Hatırı sayılır bir miyobu dengeleyen gözlükleri, gözlerinin, beyninin söz konusu yanılsamayı algılamasını sağlayacak kadar gevşemesine izin vermiyordu. Dolayısıyla kayda değer bir sürenin (on beş saniye) ardından gizli görselleri görmeye çalışmaktan vazgeçti ve Sadie'yi incelemeye başladı.

Saçları daha kısa ve herhalde daha moderndi; dalgaları her zamanki maun dalgalardı. Burnundaki soluk çiller de

aynıydı, teni hâlâ zeytin rengiydi ama Kaliforniya'da henüz çocuk oldukları döneme kıyasla çok daha solgundu ve dudakları çatlamıştı. Gözleri aynı altın lekeli kahverengiydi. Anna'nın, yani annesinin, benzer gözleri vardı ve Sam'e gözde bu tip farklı renkler bulunmasına heterokromi dendiğini anlatmıştı. O zaman Sam bunun bir hastalık, annesini ölümüne yol açma ihtimali taşıyan bir şey olduğunu zannetmişti. Sadie'nin gözlerinin altında zar zor algılanan torbalar da vardı ama öte yandan bunlar, çocukken de vardı. Sam yine de onun yorgun göründüğünü düşündü. Sadie'ye bakarken, *zaman yolculuğu işte böyle bir şey*, diye düşündü. Bir insana bakmak, onu, aynı anda şimdiki zamanda ve geçmişte görmek. Bu tip bir yolculuk sadece uzun süredir tanıdığınız insanlar söz konusu olduğunda mümkündü.

"Gördüm!" dedi Sadie. Gözleri parlıyordu ve yüzünde Sam'in on bir yaşından hatırladığı bir ifade vardı.

Sam hızla bakışlarını postere çevirdi.

"Sen gördün mü?" diye sordu Sadie.

"Evet," dedi Sam. "Gördüm."

Sadie ona baktı. "Ne gördün?" diye sordu.

"Onu," dedi Sam. "İnanılmaz derecede harikaydı. Korkunç bir Noel havası var."

"Gerçekten gördün mü?" diye sordu Sadie. Dudakları yukarı doğru seğiriyordu. Heterokromik gözler Sam'e neşeyle bakıyordu.

"Evet ama henüz görmeyenler için sürprizi bozmak istemiyorum." Başıyla kalabalığı işaret etti.

"Peki, Sam," dedi Sadie. "Çok düşünceli bir davranış."

Sam, Sadie'nin söz konusu imgeyi görmediğini bildiğini anladı. Gülümsedi, Sadie aynıyla karşılık verdi.

"Garip, değil mi?" dedi Sadie. "Sanki seninle görüşmeye hiç ara vermemişim gibi. Sanki her gün bu metro istasyonuna, bu postere bakmaya geliyormuşuz gibi."

"Grokluyoruz," dedi Sam.*

"Grokluyoruz hakikaten. Az önce söylediğimi de geri alıyorum. Söyleyebileceğin en Sam'ce şey bu."

"Sam'ce bence. Sen—" Sam konuşurken mikser yine uğuldamaya başladı.

"Ne?" dedi Sadie.

"Sen yanlış meydandasın," diye tekrarladı Sam.

"Yanlış meydan ne demek?"

"Harvard Meydanı'ndasın oysa Central Meydanı'nda ya da Kendall Meydanı'nda olmalıydın. Yanılmıyorsam MIT'ye gittiğini duymuştum," dedi Sam.

"Erkek arkadaşım bu civarda oturuyor," dedi Sadie, konuya dair daha fazla konuşmak istemediğini belirten bir tavırla. "Buralara neden meydan** dendiğini merak ediyorum. Aslında öyle sayılmazlar, değil mi?" Bir başka tren perona yaklaşıyordu. "Bu benim metrom. Yine."

"Metro bu şekilde çalışıyor," dedi Sam.

"Doğru. Bir metro geliyor ve bir metro ve bir metro," dedi Sadie.

"Madem öyle şu anda yapmamız gereken tek uygun şey, bir kahve içmek," dedi Sam. "Veya eğer kahve içmek senin için çok klişeyse her ne içiyorsan onu. Chai çayı. Matcha.

---

* Robert A. Heinlein'ın ödüllü bilimkurgu romanı *Yaban Diyarlarda Yabancı*'da (Çev: Kağan Çam, İthaki Yay., 2018) geçen, "gözlemcinin gözlem süreciyle bütünleşip bir parçası olması, iç içe geçme, toplu bir deneyimin içinde bireysel kimliğini kaybetme, kavrama" gibi anlamlar taşıyan fiil. Zamanla İngilizceye girmiştir. *(e.n.)*

** Meydan kelimesi İngilizce aynı zamanda kare anlamına da gelen square demek. *(ç.n.)*

Ninova

Snapple. Şampanya. Başımızın tam üzerinde sonsuz içecek olanaklarının olduğu bir dünya var. Tek yapmamız gereken, yürüyen merdivene binmek. Sonrasında o dünyanın parçasıyız."

"Çok isterdim ama derse gitmem gerekiyor. Okumalarımın en fazla yarısını yapmışımdır. Tek avantajım, dakikliğim ve devamlılığım."

"Hiç sanmam," dedi Sam. Sadie tanıdığı en zeki insanlardan biriydi.

Sadie, Sam'e bir kez daha sarıldı. "Seninle karşılaşmak güzeldi."

Metroya doğru yürümeye başladı ve Sam onu durdurmanın bir yolunu bulmaya çalıştı. Bilgisayar oyununda olsalardı duraklatma tuşuna basabilirdi. Yeniden başlatır, farklı şeyler, bu kez doğru şeyler söylerdi. Alet sepetinde Sadie'nin kalmasını sağlayacak nesneyi arayabilirdi.

Çaresizce daha telefon numaralarını dahi değiş tokuş etmediklerini düşündü. 1995 yılında bir insanın bir diğerine ulaşmasına yarayacak yöntemleri zihninde evirip çevirdi. Eski günlerde, Sam çocukken, insanlar sonsuza dek kaybolabilirlerdi ama artık eskisi kadar kolay kaybolamıyorlardı. Artık ve gittikçe artarak tek gereken, bir kişiyi dijital bir varsayımdan ele avuca sığmayan bir bedene dönüştürme arzusuydu. Dolayısıyla eski dostunun cüssesi tren istasyonunda git gide küçülse de dünyanın da —küreselleşme, bilgi otoyolu ve benzerleri sayesinde— aynı yönde ilerlediği konusunda kendini teselli etti. Sadie Green'i bulmak kolay olacaktı. E-posta adresini tahmin edebilirdi; ,MIT e-posta adreslerinin hepsi aynı tipti. İnternette MIT dizinini araştırabilirdi. Bilgisayar Bilimi Bölümüne telefon edebilirdi (Sadie'nin bilgisayar bölümünde okuduğunu tahmin ediyordu).

Kaliforniya'da oturan ebeveynlerini, Steve Green ve Sharyn Friedman-Green'i arayabilirdi.

Ama yine de kendini tanıyordu ve memnuniyetle karşılanacağına emin olmadan hiç kimseyi aramayan tiplerden olduğunu biliyordu. Beyni ihanet ölçüsünde olumsuz yönde işlerdi. Sadie'nin soğuk davrandığını, o gün dersi bile olmadığını, sadece ondan kaçmaya çalıştığını kuracaktı. Beyni ısrarla, Sadie görüşmek isteseydi ulaşabileceği bir iletişim bilgisi verirdi, diyecekti. Sadie'nin hayatının acılı bir dönemini temsil ettiği ve dolayısıyla kızın onu kesinlikle bir daha görmek istemediği sonucuna varacaktı. Ya da belki sık sık şüphelendiği üzere, Sam onun için hiçbir şey ifade etmiyordu; zengin bir kızın iyilik projesiydi, o kadar. Harvard Meydanı'nda oturan erkek arkadaş bahsine kafayı takacaktı. Telefon numarasının, e-posta adresinin, ev adresinin izini sürecek ve hiçbirini hiçbir zaman kullanmayacaktı. Böylece fenomenolojik bir ağırlıkla bunun Sadie Green'i son görüşü olabileceğini fark etti ve Sadie'nin bir Aralık ayında soğuk bir günde bir tren istasyonunda gittikçe uzaklaşırken nasıl göründüğüne dair tüm ayrıntıları hafızasına kazımaya çalıştı. Bej, kaşmir şapka, eldivenler ve atkı. Kesinlikle Donanma İhtiyaç Fazlaları Mağazasından alınmamış, deve rengi üç çeyrek boy asker paltosu. Bayağı sık giyildiği her halinden belli, paçaları yer yer yıpranmış bir blucin. Beyaz çizgili siyah lastik pabuçlar. Kanyak rengi, çapraz takılmış, Sadie kadar geniş, tıka basa dolu, yan tarafından ekru bir kazak kolu fırlamış deri bir postacı çantası. Saçları parlak, hafif nemli, kürek kemiklerinin biraz daha aşağısında. Sam bu resimde gerçek Sadie'nin olmadığına karar verdi. Metro istasyonundaki bir sürü zeki, bakımlı üniversiteli kızdan farkı yoktu.

Tam gözden kaybolmak üzereyken Sadie arkasını döndü ve koşarak yanına geldi. "Sam!" dedi. "Hâlâ oyun oynuyor musun?"

"Evet," diye cevap verdi Sam, biraz fazla hevesle. "Kesinlikle. Sürekli."

"Al," dedi Sadie. Sam'in eline bir disket tutuşturdu. "Bu benim oyunum. Eminim inanılmaz meşgulsündür ama fırsat bulursan bir oyna. Fikrini öğrenmeyi çok isterim."

Tekrar trene koştu, Sam de peşinden atıldı.

"Bekle! Sadie! Seninle nasıl irtibata geçeceğim?"

"E-posta adresim diskette var," dedi Sadie. "Beni Oku dosyasında."

Vagonun kapıları kapandı. Sam elindeki diskete baktı: oyunun adı, *Çözüm*'dü. Sadie etiketi elle yazmıştı. Sam onun el yazısını nerede görse tanırdı.

O akşam geç saatte eve döndüğünde disketi bilgisayarının disk sürücüsünün yanına koydu ama *Çözüm*'ü bilgisayarına hemen yüklemedi. Sadie'nin oyununu *oynamamayı* büyük bir motivasyon kaynağı olarak gördü ve halihazırda bir ay gecikmiş ve bu gidişle tatil sonrasına kadar bekleyecek gibi duran, tez öncesi yazması gereken seminer ödevi önerisi üzerinde çalışmaya başladı. Sıkıntılı bir karar verme sürecinin ardından seçtiği konu, *Seçme Aksiyomunun Yokluğunda Banach-Tarski Paradoksuna Alternatif Yaklaşımlar*'dı; öneriyi yazarken bayağı sıkılmıştı ve makaleyi yazmanın getireceği angaryadan epey korkuyordu. Matematiğe bariz bir yeteneği olduğu halde matematikten pek de ilham almadığından şüphelenmeye başlamıştı. Bu alanda bir Fields madalyası kazanmak üzere olan Matematik Bölümündeki Danışmanı Anders Larsson da o öğleden sonra yaptıkları görüşmede aşağı yukarı benzer bir şey söylemişti. Ayrılırken şöyle demişti: "İnanılmaz yeteneklisin, Sam. Ama şunu da belirtmekte fayda var: Bir şeyde iyi olmakla o şeyi sevmek aynı değildir."

Marx'la beraber dışarıdan ısmarladıkları İtalyan yemeklerini yedi; Marx, kendisi şehir dışındayken Sam'in kalanları yiyebilmesi için yiyebileceklerinden fazla sipariş vermişti. Marx tatilde onunla Telluride'e kayağa gelmesi için Sam'e yaptığı daveti yeniledi. "Kesinlikle gelmelisin ve dert ettiğin şey kayak kaymaksa zaten herkes çoğu zaman sadece kulübede takılıyor." Sam tatilde evine dönecek parayı bile nadiren bulduğundan, bu davetler düzenli aralıklarla yapılıyor ve reddediliyordu. Sam akşam yemeğinin ardından Ahlaki Muhakeme dersi için kitap okumaya başladı (sınıfta genç Wittgenstein'ın, her şey hakkında yanıldığına karar vermeden önceki dönemine ait felsefi görüşlerini inceliyorlardı), Marx'sa sömestr tatilinde yapacağı yolculuk için hazırlandı. Toplanmayı bitirince Sam için bir Noel kartı yazdı ve 50 dolarlık bir birahane hediye kartı ile masasına bıraktı. Disket o sırada gözüne çarptı.

"Nedir bu *Çözüm*?" diye sordu. Yeşil disketi eline aldı ve Sam'e doğru salladı.

"Arkadaşımın oyunu," dedi Sam.

"Hangi arkadaşının?" dedi Marx. Üç yıldır birlikte yaşıyorlardı ve Marx, Sam'in herhangi bir arkadaşından bahsettiğini pek hatırlamıyordu.

"Kaliforniya'dan."

"Oynayacak mısın?" diye sordu Marx.

"Bir ara. Muhtemelen uyduruktur. Hatır için bir kez oynayacağım." Sam bunları söylediğinde kendini Sadie'ye ihanet ediyormuş gibi hissetti ama oyun muhtemelen berbat çıkacaktı.

"Nasıl bir şey?" diye sordu Marx.

"Hiçbir fikrim yok."

Ninova

"Kıyak isim ama." Marx, Sam'in bilgisayarının başına oturdu. "Birkaç dakikam var. Açsak mı?"

"Neden olmasın?" dedi Sam. Oyunu yalnız oynamayı planlamıştı ama Marx ile düzenli aralıklarla oyun oynuyorlardı. Dövüş sanatlarıyla alakalı oyunları tercih ediyorlardı: *Mortal Kombat, Tekken, Street Fighter.* Bir de ara sıra başına oturdukları bir *Dungeons&Dragons* seferleri vardı. Sam'in zindan ustası olduğu oyun iki yıldan fazladır devam ediyordu. Bu oyunu iki kişilik bir grupta oynamak biraz tuhaf, samimi bir deneyimdi ve varlığını tanıdıkları herkesten saklıyorlardı.

Marx disketi bilgisayara taktı, Sam sürücüsüne kaydetti.

Saatler sonra *Çözüm*'deki ilk oyunlarını bitirdiler.

"Bu da *neydi* böyle?" dedi Marx. "Ajda'ya çok geç kaldım. Beni öldürecek." Ajda Marx'ın son sevgilisiydi; Türkiye'den, bir seksen boyunda, ara sıra modellik yapan bir Squash oyuncusuydu. Marx'ın takıldığı kızların ortalama profili. "Gerçekten sadece beş dakika oynarız diye düşünmüştüm."

Marx —tıpkı Sadie'ninki gibi— deve tüyü rengi paltosunu giydi. "Arkadaşın ağır ruh hastası. Ve belki bir dahi. Nereden tanıyorum demiştin bu çocuğu?"

Ninova

2

Sadie, Sam'le ablası Alice'in hastane odasından çıkarıldığı gün tanışmıştı. Alice tipik bir on üç yaşındaki ergen gibi huysuzdu ama aynı zamanda kanserden ölme ihtimali olan insanlar gibi de huysuzdu. Anneleri, Sharyn, Alice'e epey tolerans göstermeleri gerektiğini, ergenliğin ve hastalığın fırtınalı cephelerinde aynı anda çarpışmanın tek bir vücut için fazlasıyla ağır bir yük olduğunu söylemişti. *Epey tolerans*, Alice'in kızgınlığı geçene kadar Sadie'nin bekleme alanına gitmesi gerektiği anlamına geliyordu.

Sadie Alice'i kışkırtmak için bu sefer ne yaptığından emin değildi. Alice'e *Teen* dergisindeki kırmızılı bereli bir kızın fotoğrafını göstermiş ve *bu şapka sana çok yakışır* anlamına gelen bir şeyler söylemişti. Sadie ne söylediğini doğru dürüst hatırlamıyordu bile ama her ne dediyse Alice pek hoş karşılamamış, saçma sapan bağırarak, *Los Angeles'ta kimse böyle bir şapka takmaz! İşte bu yüzden hiç arkadaşın yok, Sadie Green,* demişti. Banyoya gitmiş, burnu tıkalı ve boğazı yaralarla kaplı olduğu için boğuluyormuşçasına sesler çıkararak ağlamaya başlamıştı. Yatağın kenarındaki sandalyede uyuyan Sharyn, Alice'e sakinleşmesini yoksa kendini hasta edeceğini söylemişti. *Zaten hastayım*, demişti Alice. O noktada Sadie de ağlamaya başlamıştı; hiç arkadaşı olmadığını biliyordu ama yine de Alice'in bu konuya parmak basması hainlikti. Sharyn Sadie'ye bekleme alanına gitmesini söylemişti.

Ninova

"Haksızlık bu," demişti Sadie annesine. "Ben hiçbir şey *yapmadım*. Son derece mantıksız davranıyor."

"Haksızlık," diye onaylamıştı Sharyn.

Sadie sürgündeyken az önce olanları anlamaya çalıştı; kırmızı bir şapkanın Alice'e gerçekten çok *yakışacağını* içtenlikle düşünmüştü. Ama etraflıca tartınca, şapkadan bahsettiğinde Alice'in, kemoterapi yüzünden seyrelen saçları hakkında bir yorum yaptığını zannetmiş olabileceği sonucuna vardı. Alice gerçekten böyle düşündüyse Sadie o aptal şapkadan bahsettiğine pişmandı. Özür dilemek için Alice'in odasının kapısını çalmaya gitti. Sharyn odanın cam bölmesinin gerisinden dudaklarını oynatarak sessizce, "Daha sonra gel, Alice uyuyor," dedi.

Öğle yemeği vaktinde Sadie acıktı ve böylece Alice için daha az ve kendisi için daha fazla üzülmeye başladı. Alice'in kötü davranması ve cezalandırılanın Sadie oluşu son derece sinir bozucuydu. Sadie'ye defalarca söylendiği üzere Alice hastaydı ama ölmüyordu. Alice'in yakalandığı lösemi çeşidi özellikle yüksek bir iyileşme oranına sahipti. Tedaviye olumlu cevap veriyordu ve muhtemelen liseye de zamanında, sonbaharda, başlayabilecekti. Bu sefer hastanede sadece iki gece kalması gerekecekti ve annesine bakılırsa bunun yegane sebebi, *tedbir bolluğu* idi. Sadie *tedbir bolluğu* ifadesinden hoşlanmıştı. Ona karga topluluğunu, martı cemaatini, kurt sürüsünü hatırlatmıştı. Tedbirin —belki bir Saint Bernard ile bir filin çiftleşmesinden meydana gelen— bir çeşit yaratık olduğunu hayal etmişti. Green kardeşleri, varoluşsal ve başka türlü tüm tehditlerden koruyacağı kesin, iri, zeki ve arkadaş canlısı bir hayvan.

Bekleme odasındaki sahipsiz, göze çarpacak kadar sağlıklı on bir yaşındaki çocuğu fark eden bir hemşire Sadie'ye bir kase vanilyalı puding verdi. Sadie'nin hasta çocukların ihmal

edilmiş kardeşlerinden biri olduğunu tahmin etmişti; oyun odasında eğlenebileceğini söyledi. Odada hafta içi öğleden sonraları nadiren kullanılan bir Nintendo konsolu olduğunu ekledi. Sadie ve Alice'in Nintendo'ları vardı zaten ama annesi eve götürene kadar, yani gelecek beş saat boyunca yapacak hiçbir şeyi yoktu. Yaz mevsimiydi ve o gün yanında getirdiği tek kitap olan *Hayalet Gişe*'yi çoktan ikinci kez baştan sona okumuştu. Alice sinirlenmeseydi gün her zamanki aktiviteleriyle geçecekti: en sevdikleri sabah yarışma programları *Düğmeye Bas!* ve *Kaç Para*'yı seyretmek, *On Yedi* dergisini okumak ve kişilik testlerini yapmak, *Oregon Trail* ya da okulda geri kaldığı dersleri yapabilmesi için Alice'e verilen dizüstü bilgisayar geldiğinde içinde yüklü olan öğretici oyunlardan herhangi birini oynamak veya kızların birlikte vakit geçirmek için her zaman icat ettikleri sayısız sıradan aktiviteden biri... Sadie'nin çok arkadaşı olmayabilirdi ama hiçbir zaman arkadaşa ihtiyaç duymamıştı. Alice dünyada en sevdiği kişiydi. Hiç kimse Alice'ten daha zeki, daha güzel, daha atletik, daha eğlenceli, daha buraya-istediğin-sıfatı ekle değildi. Sadie için Alice mükemmellikte ulaşılabilecek son noktaydı. İyileşeceğini söyledikleri halde sık sık Alice'in var olmadığı bir dünya hayal ediyordu. Paylaşılan esprilerden, müzikten ve eşofman üstlerinden, dondurulmuş Brownie'lerden ve kız kardeşlerin tenlerinin battaniyelerin altında karanlıkta birbirine değdiği gecelerden ama en önemlisi, Sadie'nin masum yüreğinin en içten sırlarının ve utançlarının koruyucusu Alice'ten yoksun bir dünya... Ne anne babası ne büyükannesi: Sadie'nin hayatta Alice'ten daha fazla sevdiği hiç kimse yoktu. Alice'in olmadığı bir dünya, Neil Amstrong'un aydaki grenli fotoğrafı kadar kasvetliydi ve on bir yaşındaki bir çocuğu gecenin geç saatlerine kadar uyanık tutuyordu. Nintendo'nun dünyasına bir süreliğine kaçmak rahatlatıcı olurdu.

Ama oyun odası boş değildi. Bir oğlan *Super Mario Bros* oynuyordu. Sadie onun kendisi gibi bir kardeş ya da ziyaretçi değil, hasta bir çocuk olduğu sonucuna vardı. Gün ortasında pijamalıydı, iskemlesinin yanında, yerde bir çift koltuk değneği duruyordu ve sol ayağının etrafında orta çağdan kalma bir kafesi andıran bir çeşit mekanizma vardı. Oğlanın onunla aynı yaşlarda, on bir yaşında ya da biraz daha büyük olduğunu tahmin etti. Karışık kıvırcık siyah saçları, domuzlarınkine benzer yassı bir burnu ve bir çizgi film karakterininkini andıran yuvarlak bir kafası vardı. Okuldaki resim dersinde Sadie'ye nesneleri temel şekillere ayırarak çizim yapması öğretilmişti. Bu çocuğu çizmesi gerekseydi esasen dairelere ihtiyacı olurdu.

Yere, oğlanın yanına oturdu ve oynayışını izledi. Yetenekliydi; seviyenin sonunda Mario'yu bayrak direğinin tepesine indirmeyi başarıyordu ki bu, Sadie'nin asla beceremediği bir şeydi. Sadie oyunu oynayan kişi olmayı tercih etse de hünerli bir oyuncuyu seyretmenin keyifli bir tarafı vardı; tıpkı dans izlemeye benziyordu. Oğlan ona hiç bakmadı. Hatta varlığını bile fark etmemişe benziyordu. İlk bölüm sonu canavarını yendi ve ekranda AMA PRENSESİMİZ BAŞKA BİR KALEDE yazısı belirdi. Sadie'nin yüzüne bakmadan, "Bu canın devamını sen oynamak ister misin?" diye sordu.

Sadie kafasını iki yana salladı. "Hayır. Sen bayağı iyi gidiyorsun. Sen ölene kadar bekleyebilirim."

Oğlan başıyla onayladı. O oynamaya, Sadie izlemeye devam etti.

"Az önce. Öyle dememeliydim," dedi Sadie, özür dileyerek. "Demek istediğim, gerçekten ölüyorsan. Ne de olsa burası çocuk hastanesi."

Oğlan, Mario'yu ilerleterek bir asma dalına tırmandırdı ve madeni paralarla dolu, bulutlu bir alana soktu. "Burası dünya olduğuna göre burada herkes ölüyor," dedi.

"Doğru," dedi Sadie.

"Ama ben şu anda ölmüyorum."

"İyi," dedi Sadie.

"Sen ölüyor musun?" diye sordu oğlan.

"Hayır," dedi Sadie. "Şu anda değil."

"O zaman neyin var?" diye sordu oğlan.

"Ablam. Hasta olan o."

"Nesi var?"

"Dizanteri," dedi Sadie. Doğal sohbetlerin tadını kaçıran kanserden bahsetmek istemiyordu.

Oğlan Sadie'ye konuyla ilgili bir soru soracakmış gibi baktı ama onun yerine kumandayı ona uzattı. "Al," dedi. "Zaten başparmaklarım yoruldu."

Sadie, Mario'yu güçlendirerek ve yeni bir can ekleyerek seviyeyi alnının akıyla geçti.

"Hiç fena değilsin," dedi oğlan.

"Evde Nintendo'muz var ama haftada sadece bir saat oynama iznim var," dedi Sadie. "Ama artık benimle kimse ilgilenmiyor, ablam Al hastalandığından beri ..."

"Dizanteri," diye atıldı Sam.

"Evet. Bu yaz Florida'daki uzay kampına gitmem gerekiyordu ama annemler Al'e arkadaşlık etmem için evde kalmam gerektiğine karar verdiler." Sadie *Super Mario*'da bol miktarda bulunan mantara benzeyen yaratıklardan biri olan Goomba'yı yere serdi. "Goombalara üzülüyorum."

"Onlar sadece yardakçı," dedi Sam.

"Ama sanki hiç alakaları olmayan bir işe bulaşmış gibi bir halleri var."

"Yardakçıların kaderi bu. O borudan aşağı in," diye talimat verdi Sam. "Aşağıda bir sürü madeni para var."

"Biliyorum. Oraya gidiyorum," dedi Sadie. "Çoğu zaman Al'in sinirine dokunuyormuşum gibi geliyor ve dolayısıyla uzay kampına neden gidemediğimi anlayamıyorum. Gece kalmalı bir kampa ilk gidişim ve tek başıma ilk uçağa binişim olacaktı. Üstelik sadece iki haftalığınaydı." Sadie seviyenin sonuna yaklaşıyordu. "O kadar yükseğe, bayrak direğinin tepesine zıplayabilmenin sırrı nedir?"

"Koş düğmesine mümkün olduğu kadar uzun bas, sonra dizlerini kırarak çömel ve tam düşmek üzereyken zıpla," dedi oğlan.

Sadie/Mario bayrak direğinin tepesine indi. "Hey, işe yaradı. Bu arada, adım, Sadie."

"Sam."

"Sıra sende." Kumandayı ona geri uzattı. "Senin neyin var?" diye sordu.

"Trafik kazası," dedi Sam. "Ayağım yirmi yedi yerden kırıldı."

"Bayağı çok yerinden kırılmış," dedi Sadie. "Abartıyor musun, yoksa sayı gerçek mi?"

"Gerçek. Sayılar söz konusu olduğunda çok titizimdir."

"Ben de."

"Ama bazen bu sayı biraz yükseliyor çünkü eski haline getirebilmek için ayağımın başka taraflarını kırmaları gerekiyor," dedi Sam. "Kesmek zorunda kalabilirler. Üzerine kesinlikle basamıyorum. Şimdiye dek ayağımdan üç ameliyat oldum ve aslında bir ayak bile sayılmaz. İçinde kemik yongaları olan bir et torbası."

"Ağzımın suyu aktı," dedi Sadie. "Kulağa iğrenç geldiyse özür dilerim. Tarifin bana patates kızartmasını hatırlattı. Kız kardeşim hastalandığından beri pek çok öğünü atlıyoruz ve açlıktan ölsem dahi kimsenin fark edeceğini zannetmiyorum. Bugün yediğim tek şey, bir kâse pudingdi."

"Garipsin, Sadie," dedi Sam sesinde ilgiyle.

"Biliyorum," dedi Sadie. "Umarım ayağını kesmek zorunda kalmazlar, Sam. Bu arada, ablam kanser."

"Dizanteri olduğunu zannetmiştim."

"Yani, kanser tedavisi onu dizanteri yapıyor. Dizanteri hikâyesi aramızda bir espri. *Oregon Trail* adlı bilgisayar oyununu biliyor musun?"

"Olabilir." Sam bilgisizliğini doğrudan kabul etmek istemedi.

"Muhtemelen okulundaki bilgisayar laboratuvarında vardır. Gerçi biraz sıkıcı ama yine de benim en sevdiğim oyun olabilir. 1800'lerde yaşayan insanlar hakkında; bir atlı araba ve birkaç öküzle Doğu Yakası'ndan Batı Yakası'na gitmeye çalışıyorlar. Amaç, ekibindekilerin tümünün hayatta kalmasını sağlamak. Onlara yeterince yemek vermelisin, çok hızlı gitmemelisin, doğru erzakları satın almalısın, buna benzer şeyler. Ama bazen biri —ve hatta sen— yine de ölüyor, örneğin bir yılan ısırığı yüzünden veya açlıktan veya—"

"Dizanteriden."

"Evet! Tam üstüne bastın. Ve bu her zaman beni ve Al'i güldürüyor."

"Dizanteri ne demek?" diye sordu Sam.

"İshal," diye fısıldadı Sadie. "İlk başta biz de bilmiyorduk."

Sam güldü ama başladığı hızla durdu. "Hâlâ gülüyorum," dedi. "Ama gülünce canım acıyor."

Ninova

"O zaman bir daha asla komik bir şey söylemeyeceğim, söz veriyorum," dedi Sadie garip ve duygusuz bir sesle.

"Yeter! Bu ses tonu beni daha çok güldürecek. Sahi, ne taklidi yapmaya çalışıyorsun?"

"Robot."

"Robot dediğin böyle konuşur." Sam de kendince robot taklidi yaptı ve bu da yeniden kahkahalara boğulmalarına sebep oldu.

"Gülmemen gerekiyor!" dedi Sadie.

"Beni *güldürmemen* gerekiyor. İnsanlar gerçekten dizanteriden ölür mü?"

"Eski günlerde ölürlermiş, evet."

"Sence bunu mezar taşlarına yazıyorlar mıydı?"

"Ölüm sebebini mezar taşına yazdıklarını zannetmiyorum, Sam."

"Disneyland'deki Hayaletli Evde yazıyorlar. Galiba artık dizanteriden ölmek istiyorum. Biraz da *Duck Hunt* mı oynasak?" diye sordu Sam.

Sadie başıyla onayladı.

"Silahları kurman gerekiyor. Şurada, yukarıdalar." Sadie silahları aldı ve konsola taktı. Önce Sam'in ateş etmesine izin verdi.

"İnanılmaz iyisin," dedi. "Evde Nintendo'n mu var?"

"Hayır," dedi Sam, "ama dedemin restoranında bir *Donkey Kong* konsolu var. Bedavadan istediğim kadar oynamama izin veriyor. Oyunların püf noktası: birinde iyiysen diğer tüm oyunlarda da iyi olabilirsin. Ben öyle düşünüyorum. Hepsi el-göz koordinasyonu ve kalıpları gözlemlemekten ibaret."

"Aynı fikirdeyim. Ve *Ne?* Dedenin bir *Donkey Kong* konsolu mu var? Harika! O eski makinalara bayılıyorum. Ne tür bir restoran?"

"Pizzacı," dedi Sam

"*Ne?* Pizzaya bayılırım. Yeryüzünde en sevdiğim yemek. Bedavaya istediğin kadar pizza yiyebiliyor musun?"

Sam iki ördeği son derece ustaca yok ederken başıyla onayladı.

"Bu benim en büyük hayalim. Sen en büyük hayalimi yaşıyorsun. Seninle gelmeme izin vermelisin, Sam. Restoranın adı ne? Belki de oraya daha önce gitmişimdir."

"Dong ve Bong'un New York Tarzı Pizza Evi. Dong ve Bong anneannemle dedemin adı. Korece'de bile komik değiller. Adının Jack ve Jill olmasıyla aynı şey," dedi, Sam. "Restoran K-Mahallesinde, Wilshire bulvarının üzerinde."

"K-Mahallesi ne demek?"

"Küçük Hanım sen Los Angeleslı olduğuna emin misin? K-Mahallesi, Kore Mahallesi demek. Nasıl bilmezsin?" dedi Sam. "Herkes K-Mahallesini bilir."

"Kore Mahallesi neresi, biliyorum. İnsanların oraya K-Mahallesi dediklerini bilmiyordum"

"Bu arada, sen nerede oturuyorsun?" diye sordu Sam.

"Flats'te."

"Flats neresi?" diye sordu Sam.

"Beverly Hills'in düz kısmı," dedi Sadie. "Kore Mahallesine epey yakın. Gördün mü, sen de Flats neresi, bilmiyorsun! Los Angeles'ta insanlar sadece şehrin kendilerinin yaşadığı bölgesini biliyorlar."

"Haklısın galiba."

Ninova

Sam ile Sadie öğleden sonranın geri kalanında bir yandan birkaç jenerasyon sanal ördeği vurmaya devam ederken bir yandan da dostça sohbet ettiler. "Bu ördekler bize ne yaptı?" dedi Sadie bir noktada.

"Belki de onları dijital yemek olmaları için vuruyoruz. Dijital biz sanal ördekler olmazsa açlıktan ölecektir."

"Yine de ördekler için üzülüyorum," dedi Sadie.

"Goombalar için de üzülüyorsun. Aslına bakarsan sen herkes için üzülüyorsun," dedi Sam.

"Üzülüyorum," dedi Sadie. "*Oregon Trail*'deki bizon için de üzülüyorum."

"Neden?" diye sordu Sam.

Sadie'nin annesi oyun odasının kapısından içeri kafasını uzattı: Alice'in Sadie'ye söylemek istediği bir şey vardı ki bu, Sadie'nin affedildiği anlamına gelen bir şifreydi. "Bir dahaki sefere anlatırım," dedi Sadie Sam'e, bir dahaki sefer olup olmayacağını bilmediği halde.

"Görüşürüz," dedi Sam.

"Arkadaşın kim?" diye sordu Sharyn uzaklaşırken.

"Oğlanın teki," dedi Sadie arkasını dönerek dikkatini çoktan oyununa geri vermiş Sam'e bakarak. "İyi biriydi."

Alice'in odasına giderken Sadie ona oyun odasını öneren hemşireye teşekkür etti. Hemşire Sadie'nin annesine gülümsedi; bu günlerde çocukların görgü kurallarına uymasına pek nadir rastlanıyordu. "Söylediğim gibi boş muydu?"

"Hayır içeride bir oğlan vardı. Sam ..." Henüz soyadını bilmiyordu.

"Sam'le mi tanıştın?" Hemşirenin ani ilgisi yüzünden Sadie hasta bir çocuk kullanmak isterken oyun odasını işgal ederek gizli bir hastane kuralını çiğneyip çiğnemediğini

merak etti. Alice kanser olduğundan beri o kadar çok kural vardı ki.

"Evet," diye açıklamaya çalıştı Sadie. "Konuştuk ve Nintendo oynadık. Orada olmamdan rahatsız olmuşa benzemiyordu."

"Kıvırcık saçlı ve gözlüklü Sam. O Sam mi?"

Sadie başıyla onayladı.

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

Sadie Alice'in odasının kapısını açtığında kendini tedirgin hissediyordu. "Galiba başım dertte," diye duyurdu.

"Bu sefer ne yaptın?" dedi Alice. Sadie sözde suçunu anlattı. Alice, "Sana orayı kullanmanı *söylemişler*," diye akıl yürüttü, "yani yanlış bir şey yapmış olamazsın."

Sadie Alice'in yatağına oturdu ve Alice Sadie'nin saçını örmeye başladı.

"Bahse girerim, hemşirenin annemle konuşmak istemesinin sebebi bu değildir," diye devam etti Alice. "Benim hakkımda olabilir. Hangi hemşireydi?"

Sadie başını iki yana salladı. "Bilmiyorum."

"Üzülme ufaklık. Başının gerçekten dertte olduğu anlaşılırsa ağla ve ablanın kanser olduğunu söyle."

"Şapka şeyi için özür dilerim," dedi Sadie.

"Hangi şapka şeyi? Ha, evet. Benim suçum. Neyim var, bilmiyorum."

"Lösemi, muhtemelen," dedi Sadie.

"*Dizanteri*," diye düzeltti Alice.

Arabayla eve dönerlerken Sharyn hâlâ oyun odası konusunu açmamıştı ve Sadie olayın unutulduğuna emindi. Ulusal Halk Radyosunda Özgürlük Anıtı'nın yüzüncü yılı

hakkında bir hikâye dinliyorlardı ve Sadie, gerçek bir kadın olsaydı Özgürlük Anıtı'nın ne kadar korkunç olacağını düşünüyordu. İçinde insanlar olmasının ne kadar tuhaf olacağını. İstilacı gibi, tıpkı bit ya da kanser gibi hissedilirlerdi. Bu düşünce Sadie'yi rahatsız etti ve annesi radyoyu kapattığında rahatladı. "Bugün konuştuğun şu çocuğu hatırlıyor musun?"

İşte başlıyor, diye düşündü Sadie. "Evet," dedi alçak sesle. K-Mahallesinden geçtiklerini fark etti ve Dong ve Bong'un New York Tarzı Pizza Dükkânını bulmaya çalıştı. "Başım belada değil, değil mi?"

"Hayır. Neden başın belada olsun ki?"

Çünkü son zamanlarda Sadie'nin başı nerdeyse her zaman beladaydı. Çünkü on bir yaşında olmak ve hasta bir ablanızın olması ve insanların davranışlarınızı hatasız bulmaları imkânsızdı. Her zaman yanlış şeyi söylüyordu veya çok yüksek sesle konuşuyordu ya da önceden doğal olarak verilenden fazlasını talep etmediği halde çok şey istiyordu (zaman, sevgi, yemek). "Bir sebebi yok."

"Hemşire bana onun korkunç bir araba kazası geçirdiğini anlattı," diye devam etti Sharyn. "Yaralandığından bu yana geçen altı hafta içinde kimseyle iki kelimeden fazla konuşmamış. Çok acı çekiyormuş ve muhtemelen çok uzun bir süre hastaneye girip çıkması gerekecekmiş. Seninle konuşmuş olması çok büyük bir olaymış."

"Sahi mi? Sam bana gayet normal göründü."

"İçini dökmesi için her türlü yolu deniyorlarmış. Terapistler, arkadaşlar, aile. Siz ne konuştunuz?"

"Bilmem. Kayda değer bir şey değil." Konuşmalarını hatırlamaya çalıştı. "Oyunlar, falan."

"Gerçi bu tamamen sana kalmış," dedi Sharyn. "Ama hemşire yarın Sam ile yeniden konuşmak için geri gelip gelemeyeceğini sordu." Sadie'nin cevap vermesine fırsat olmadan

ekledi: "Gelecek seneki Bat Mitzvah törenin için toplum hizmeti yapman gerektiğini biliyorum ve bunun öyle sayılacağına eminim."

Başka birisiyle oyun oynamaya razı olmak o kadar da ufak bir risk sayılmazdı. Kendini dışarıdan gelecek tehlikelere maruz bırakmak, incinmeye razı olmak anlamına geliyordu. Sırtüstü yatarak göbeğini açan köpeğin insandaki karşılığıydı bu: *Yapabileceğin halde beni incitmeyeceğini biliyorum.* Elini ağzının içine alan ama asla ısırmayan köpekti. Oyun oynamak, güven ve sevgi isterdi. Yıllar sonra Sam'in oyun sitesi Kotaku'ya verdiği bir röportajda tartışmalı bir şekilde söyleyeceği üzere, "Hiçbir şey iki insanı oyun oynamaktan daha fazla birbirine yakınlaştıramaz, seks bile." İnternet yanıtı yapıştıracaktı: İyi seks yapmış hiç kimse böyle bir şey iddia etmez, Sam'in çok ciddi bir sorunu olmalı.

Sadie ertesi gün ve ertesi gün ve ertesi gün ve Sam'in hastaneye yatacak kadar hasta ama oyun oynayacak kadar iyi olduğu her gün hastaneye gitti. Çok iyi oyun arkadaşları oldular. Bazen rakip oluyorlardı ama en çok tek bir karakteri beraber idare etmekten, bir yandan sanal bir karakterin tehlikeli oyun dünyasındaki yolculuğunu nasıl kolaylaştırabileceklerini tartışırken bir yandan da klavyeyi veya kumandayı birbirlerine uzatmaktan zevk alıyorlardı. Oyun oynarken birbirlerine görece kısa hayat hikâyelerini anlatıyorlardı. Nihayetinde Sadie Sam hakkında ve Sam de Sadie hakkında her şeyi öğrendi. En azından öyle olduğunu zannettiler. Sadie Sam'e okulda öğrendiği programlama tekniklerini (BASIC, biraz Pascal),Sam de Sadie'ye çizim tekniklerini öğretti (çapraz tarama, perspektif, ışık gölge). Sam on iki yaşındayken bile mükemmel bir ressamdı.

Kazanın ardından Sam, M.C. Escher tarzı labirentler çizmeye başlamıştı. Duygusal ve fiziksel acılarıyla baş etmek için bir yönteme ihtiyacı olduğunu düşünen psikoloğu onu

desteklemişti. Labirentlerin Sam'in mevcut durumunu aşabileceği bir yol çizmesine yardımcı olacağını düşünmüştü. Ama psikolog yanılıyordu. Sam'in labirentleri her zaman Sadie içindi. Sadie yanından ayrılmadan hemen önce çizimlerinden birini usulca onun cebine koyardı. "Bunu senin için yaptım," derdi. "Çok iddialı değil. Bir dahaki sefere yanında getir ki çözümünü görebileyim."

Sam ileride bu labirentlerin onun ilk oyun programlama girişimleri olduğunu söyleyecekti. "Bir labirent," diyecekti, "en saf haline damıtılmış bir bilgisayar oyunudur." Belki doğruydu ama yine de revizyonist ve kendini yücelten bir tavırdı. Labirentler Sadie içindi. Bir oyun tasarlamak, nihayetinde onu oynayacak kişiyi hayal etmekti.

Her ziyaretin sonunda Sadie gizlice hemşirelerden birine imzalaması için bir zaman çizelgesi veriyordu. Çoğu arkadaşlık ölçülemezdi ama bu çizelge Sadie'nin Sam ile arkadaş olarak geçirdiği zamanların tamamının bir kaydıydı.

Sadie'nin büyükannesi Freda, Sadie'nin yaptığının gerçekten toplum hizmeti olup olmadığı konusunu ilk açtığında Sadie ile Sam'in arkadaşlıkları birkaç ayı doldurmuştu. Freda Green, Sam'i görmesi için Sadie'yi sık sık arabasıyla hastaneye götürüyordu. Kırmızı, hava müsaade ettiği zaman (ki Los Angeles'ta çoğu zaman ediyordu) üzeri açılan bir Amerikan arabası ve saçlarına örttüğü ipek bir eşarbı vardı. Boyu en fazla bir elliydi; on bir yaşındaki Sadie'den sadece birkaç santim uzundu ama yılda bir kez Paris'ten aldığı özel dikim kıyafetleriyle her zaman kusursuz görünürdü: Bembeyaz bluzlar, yumuşak, gri yün paltolar, buklet ya da kaşmir kazaklar. Altıgen bir silah gibi yanından ayırmadığı deri çantası, kırmızı ruju, narin altın kol saati, gardenya kokulu parfümü ve incileri olmadan asla evden çıkmazdı. Sadie büyükannesinin dünyanın en şık kadını olduğunu düşünürdü. Freda, Sadie'nin büyükannesi olmanın yanı sıra, iş anlaşmalarında

Ninova

korkunç ve şaşmaz derece titiz olmasıyla tanınan bir Los Angeles emlak kraliçesiydi.

"Sadie'm," dedi batıdan doğuya doğru arabayla giderlerken. "Seni hastaneye götürmekten büyük zevk aldığımı biliyorsun."

"Çok sağ ol, Bubbe. Çok makbule geçiyor."

"Ama bana anlattıklarına bakılırsa söz konusu oğlan sadece arkadaşın değil."

Üzerinde kurumuş su lekeleri olan toplum hizmeti formu Sadie'nin matematik kitabının kenarından taşıyordu. Sadie formu içeri tıkıştırdı. "Annemin fikriydi," dedi savunmaya geçerek. "Hemşireler ve doktorlar yardım ettiğimi söylüyorlar. Geçen hafta Sam'in dedesi bana sarıldı ve bir dilim mantarlı pizza verdi. Bunun nesi yanlış, anlamıyorum."

"Ama oğlanın bu anlaşmadan haberi yok, değil mi?"

"Yok," dedi Sadie. "Hiç konusu açılmadı"

"Konuyu açmamanın özel bir sebebi var mı?"

"Sam'le olduğum zamanlar meşgul oluyoruz," dedi Sadie zayıf bir sesle.

"Aşkım, sonradan ortaya çıkabilir ve senin için gerçek arkadaş değil, hayır projesi olduğunu düşünürse arkadaşının duyguları incinir."

"Her ikisi de olamaz mı?" dedi Sadie.

"Arkadaşlık, arkadaşlıktır ve yardım işi, yardım işidir," dedi Freda. "Çocukluğumun Almanya'da geçtiğini biliyorsun ve hikâyeleri dinledin; dolayısıyla onları sana yeniden anlatacak değilim. Ama sana yardım eden insanların asla dostun olmadıklarını söyleyebilirim. Bir arkadaştan *hayır amaçlı yardım almak* mümkün değildir."

"Konuya bu açıdan bakmamıştım," dedi Sadie.

Freda Sadie'nin elini okşadı. "Sadie'm. Hayat kaçınılmaz ahlaki tavizlerle doludur. Kolay olanlardan kaçınmak için elimizden geleni yapmalıyız."

Sadie büyükannesinin haklı olduğunu biliyordu. Yine de zaman çizelgesini imzalattırmaya devam etti. Bu ritüel ve hemşirelerden, bazen doktorlardan ama aynı zamanda ailesinden ve sinagogundakilerden aldığı övgüler hoşuna gidiyordu. Hatta çizelgeyi kendisinin doldurmasının da az da olsa tatmin edici bir tarafı vardı. Oyun gibiydi ve bu oyunun Sam'le doğrudan pek bir alakası yoktu. Başlı başına bir aldatma değildi. Kamu hizmeti ile ilgili gerçeği Sam'den saklamaya çalışmıyordu ama durum uzadıkça bir gün ona açılma ihtimalinin azaldığını da hissediyordu. Zaman çizelgesinin varlığının, durumu Sadie'nin bir art niyeti varmış gibi gösterdiğini biliyordu oysa gerçek onun açısından son derece barizdi: Sadie Green övülmekten zevk alıyordu ve Sam Masur, o zamana kadar edindiği en yakın arkadaştı.

Sadie'nin hayır işi projesi on dört ay boyunca devam etti ve tahmin edildiği üzere, Sam varlığını keşfettiği gün sona erdi. Arkadaşlıkları 609 saate ulaşmıştı; artı, ilk günün dört saati de vardı. Beth El Sinagogunda bir Bat Mitzvah için sadece yirmi saatlik bir kamu hizmeti yeterliydi ve yaptığı sıra dışı hayır işleri nedeniyle Hadassah* üyeleri, Sadie'ye ödül verdi.

* Amerikan Kadın Siyonist Örgütü (*ç.n.*)

Ninova

3

İleri Oyunlar Semineri haftada bir kez perşembe günleri öğleden sonra ikiden dörde kadar toplanıyordu. Kontenjan sadece on kişilikti ve öğrenciler başvuruyla kabul ediliyordu. Semineri, soyadı kurs kataloğunda yer alan ama oyun çevrelerinde sadece ön ismiyle bilinen yirmi sekiz yaşındaki Dov Mizrah yönetiyordu. Dov için *Commander Keen* ve *Doom* oyunlarını programlayan ve tasarlayan Amerikalı dâhi çocukların, iki John'ın (Carmack ile Romero) birleşimi deniyordu. Dov, yeleyi andıran koyu kıvırcık saçları, oyun fuarlarına giydiği dar deri pantolonları ve evet, orijinali PC için tasarlanmış *Ölü Deniz* isimli sualtı zombi macerası oyunu ve bu oyun için keşfettiği, sudaki ışık ve gölgeleri bir fotoğraf kadar gerçekçi çizebilen, çığır açmış grafik motoru Ulysses ile tanınıyordu. Sadie ve yaklaşık beş yüz bin başka inek önceki yazı o oyunu oynayarak geçirmişti. Dov Sadie'nin, yarattıklarını sadece dersini *aldığı için* değil, dersini almadan önce de sevdiği ilk profesördü. Sadie gibi oyuncular *Ölü Deniz*'in devamını sabırsızlıkla bekliyorlardı ve Sadie profesörün ismini ders kataloğunda gördüğünde onun gibi birinin bu kadar parlak bir oyun tasarlama kariyerine öğretmenlik uğruna ara vermek istemesini anlayamamıştı.

"Bakın," demişti Dov dersin ilk gününde, "size programlama öğretmek için burada değilim. Bu MIT'de ileri seviye oyun dersi. Zaten programlamayı biliyorsunuz; bilmiyorsanız..." Kapıyı işaret etmişti.

Ninova

Derslerin formatı bir yaratıcı yazarlık sınıfınınkinden farklı değildi. Her hafta öğrencilerden ikisi bir oyunla derse geliyordu. Basit bir oyunla veya daha uzun bir oyunun bir kısmıyla; kısacası, zaman kısıtlamaları göz önünde bulundurulduğunda oynanabilecek bir şekilde programlanmış herhangi bir şeyle. Diğerleri söz konusu oyunları oynuyor ve ardından eleştiriyorlardı. Öğrenciler yarıyıl boyunca iki oyun teslim etmekten sorumluydu.

Seminerde Sadie dışındaki tek kız olan Hannah Levin (ki bu MIT için çok normal bir erkek-kız oranıydı) Dov'a hangi programlama dilini kullandıklarını önemseyip önemsemediğini sordu.

"Neden önemseyeyim? Hepsi birbirinin aynısı. Hepsi sikimi emsin. Sözlük anlamıyla söylüyorum. Hangi programlama dilini kullanırsanız kullanın sikinizi emsin. Programlama dilinin amacı size hizmet etmek olmalı." Hannah'ya baktı. "Senin sikin yok o zaman klitorisini ya da her ne haltsa. Boşalmanızı sağlayacak programlama dilini seçin."

Hannah gergin güldü ve Dov'la göz göze gelmekten kaçındı. "O zaman Java uygun mu?" dedi alçak sesle. "Tanıdığım bazı insanlar, Java'ya saygı duymuyorlar ama..."

Dov, "Java'ya saygı duymak mı? Cidden, bunu kim söylediyse siktirsin. Her neyse. *Benim* boşalmamı sağlayacak programlama dilini seçin," diye ekledi.

"Evet ama sizin tercih ettiğiniz bir tane varsa..."

"Adın ne senin?"

"Hannah Levin."

"Dostum, Hannah Levin. Biraz sakinleşmen gerek. Oyununu nasıl yapacağını sana anlatmakla zerre kadar ilgilenmiyorum. İstersen üç programlama dilini birden kullan. Ben öyle yapıyorum. Biraz programlıyorum ve sonra tıkanırsam

Ninova

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

Dov, Sadie'ye kaba, itici ve biraz da seksi gelmişti.

Dov, "Ana fikir birbirimizin aklını başından almak," dedi. "Oyunlarımın ya da daha önce oynadığım diğer oyunların versiyonlarını görmek istemiyorum. Arkasında bir düşünce olmayan güzel resimler görmek istemiyorum. Sıkıcı dünyalara hizmet eden kusursuz kodlamalar görmek istemiyorum. Sıkılmaktan nefret, nefret, nefret, nefret, nefret ediyorum. Beni şaşırtın. Rahatsız edin. Beni rencide edin. Beni rencide etmek imkânsızdır."

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

"İyiydi," dedi Hannah.

"*Ölü Deniz*'i oynadın mı? Muhteşem."

"*Ölü Deniz* de nedir?"

"Dov'un oyunu. Bu dersi almamın tek sebebi o oyun. Hikâye küçük bir kızın bakış açısından anlatılıyor, şeyden sonra... hayatta kalan tek kişi olan..."

Hannah Sadie'nin sözünü kesti. "Bir göz atmalıyım herhalde."

"Atmalısın. Sen ne tür oyunlar oynuyorsun?" dedi Sadie.

Hannah kaşlarını çattı. "E, kusura bakma, kaçmam gerek. Tanıştığımıza sevindim!"

Sadie neden uğraştığını bilmiyordu. Azınlıkta kaldıklarında kadınların birbirlerine destek olmak isteyeceklerini zannederdiniz ama asla istemezlerdi. Kadın olmak, yakalanmak istemediğiniz bir hastalıktı sanki. Diğer kadınlarla ilişki kurmadığınız sürece çoğunluğa, erkeklere şöyle bir imada bulunabilirdiniz: *Diğerleri gibi değilim.* Sadie doğası gereği tek başına olmayı seven biriydi ama o bile bir kadın bedeni

içinde MIT'de okumanın insanı fazlasıyla yalnızlaştıran bir deneyim olduğunu anlamıştı. MIT'ye kabul edildiği yıl kadınların sayısı sınıfın üçte birinden biraz fazlaydı ama nedense Sadie'ye bundan bile azmış gibi geliyordu. Bazen bir kadın görmeden haftalar geçirebileceğini düşünüyordu. Erkekler, en azından çoğu, kadınsanız aptal ya da aptal değilseniz bile onlardan daha az akıllı olduğunuzu varsayıyorlardı. Kadınsanız MIT'ye girmenin daha kolay olduğu varsayımından yola çıkıyorlardı ki istatiksel açıdan bakıldığında öyleydi: Kadınların kabul edilme oranı erkeklerden yüzde on fazlaydı. Ama bu istatistiğin pek çok sebebi olabilirdi. En muhtemellerinden biri, kadınların kendi kendilerini elemesiydi. MIT'ye başvuran kadın adaylar kendilerine erkek adaylardan daha yüksek standartlar koyuyor olabilirlerdi. Bundan MIT'ye giren kadınların erkeklerden daha az yetenekli ve oraya daha az layık oldukları sonucu çıkarılmamalıydı.

Sadie'nin şansı ya da şanssızlığı, o dönem oyununu sunan yedinci öğrenci olmasıydı. Nasıl bir şey programlaması gerektiği konusunda zorlanmıştı. Nasıl bir tasarımcı olacağına dair bir duruş sergilemek istemişti. Klişe ya da bir türe fazla odaklanmış veya grafik yahut kurgu açısından fazla basit bir şey sunmak istememişti. Ama sınıf arkadaşlarının derisinin Dov tarafından diri diri yüzülüşüne şahit olduktan sonra ne sunduğunun çok da bir anlamı olmadığını anlamıştı. Dov her şeyden nefret ediyordu. *Dungeons & Dragons* oyununun ve sıra tabanlı RPG'lerin versiyonlarından nefret ediyordu. *Super Mario* dışındaki tüm platform oyunlarından nefret ediyor hatta oyun konsollarından tiksiniyordu. Spordan nefret ediyordu. Sevimli hayvanlardan nefret ediyordu. Fikri mülkiyete dayalı oyunlardan nefret ediyordu. Bu kadar çok oyunun birinin kovalanması ya da birilerini kovalaması fikrine dayanmasından nefret ediyordu. Ama her şeyden çok, nişancılardan nefret ediyordu ki bu da profesyonellerin ya

Ninova

da öğrencilerin programladığı oyunların çoğundan ve başarılı oyunların önemli bir kısmından nefret ettiği anlamına geliyordu. "Çocuklar," diyordu. "Orduda görev aldığımı biliyorsunuz, değil mi? Silahlar siz Amerikalılara romantik geliyor çünkü savaşın ortasında ve sürekli ateş altında olmanın nasıl bir duygu olduğundan bihabersiniz. Gerçekten acınası bir durum."

Oyunu şu anda kesme tahtasına yatırılmış olan sıska mühendislik yüksek lisans öğrencisi Florian, "Dov, ben Amerikalı bile değilim," dedi. Florian'ın oyunu bir nişancı ile de alakalı değildi: Polonya'da genç bir okçu olarak yarıştığı dönemden esinlenen bir okçuluk oyunuydu.

"Evet ama değerlerini benimsemişsin."

"Ama *Ölü Deniz*'de de ateş ediliyor."

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

Florian, "Neden bahsediyorsun?" dedi. "Kız canavarı bir kütükle dövüyor."

"O ateş etmek değil," dedi Dov. "Şiddet. Küçük bir kızın vahşi bir canavarı bir kütükle dövmesi göğüs göğüse çarpışmadır, *dürüsttür*. Bir el tarafından temsil edilen bir adamın bir dizi isimsiz yardakçıyı vurması *adil değildir*. Zaten nefret ettiğim, şiddet değil. Hayatta yapabileceğin tek şeyin bir şeye ateş etmek olduğunu varsayan baştan savma oyunlar. Baştan savma, Florian. Oyununun sorunu kahramanının nişancı olması değil ama oyunun eğlenceli değil. Sana bir soru sorayım: Sen oyununu oynadın mı?"

"Evet, elbette oynadım."

"Eğlenceli olduğunu düşündün mü?"

"Okçuluğu eğlenceli bir şey olarak düşünmüyorum," dedi Florian.

"Okey, boş ver onu, eğlenceli olup olmaması kimin umurunda? Sana okçuluk gibi geldi mi?"

Florian omuz silkti.

"Çünkü bana okçuluk gibi gelmedi."

"Ne demek istediğini anlamadım."

"Açıklayayım. Ateş etme mekanizması tutukluk yapıyor. Görüş alanındaki hedefleri seçemiyorsun. Eminim senin de farkında olduğun üzere, bir yayı çekiyormuşsun hissini vermiyor. Gerilim yok ve baş üstü göstergesi (Hud) yardımcı olmaktan çok, seni engelliyor. İçinde sadece bir yay ve hedef tahtası resimleri olan bir oyun. Herhangi bir şey hakkında herhangi birinin tasarladığı herhangi bir oyundan farkı yok. Ayrıca herhangi bir hikâye de yaratmamışsın. Sorun, oyununun bir nişancı oyunu olmasında değil, nişancının kötü ve karaktersiz olmasında."

"Saçmalıyorsun, Dov," dedi Florian. Çok solgun bir teni vardı ve yüzü aniden saykodelik pembe bir renge dönüştü.

"Dostum, dostum..." Dov şefkatle Florian'ın omzuna bir tane patlattı ve sonra onu agresif bir tavırla, tıpkı bir ayının yavrusunu sarmaladığı gibi kucakladı. "Bir dahaki sefere daha iyi sıçarız."

Sadie ilk oyununu programlamak için bilgisayarın başına oturduğunda Dov'un ne sevebileceği konusunda en ufak bir fikri yoktu. Dov'u memnun etmek imkânsızdı; dolayısıyla en azından kendisinin zevk alacağı bir şey yapmanın bir zararı olmazdı. Çaresizlikten ve neredeyse yok denecek kadar kısa süresi olduğu için Emily Dickinson'ın şiirleri hakkında bir oyun yarattı. Oyuna *EmilyBlaster* adını verdi. Ekranın tepesinden aşağı şiirlerden kelimeler düşüyordu ve oyuncu ekranın alt kısmından geçen ve mürekkep püskürten bir tüy kalemi kullanarak Emily Dickinson'ın şiirlerinden birini meydana getirecek kelimeleri vurmaya çalışıyordu. Oyuncu

çeşitli Emily Dickinson dizelerini vurarak başarıyla bir sonraki seviyeye geçmeyi başardığında, Emily'nin Amherst'deki evinde bir oda dekore etmek için yeterli puan kazanıyordu.

Ölüm
VUR
İçin
VUR
Duramadığımdan
VUR

Sınıfın tamamı oyundan nefret etti. Ona geribildirim teklif eden ilk kişi, Hannah Levin'di. "Şimdi... grafiklerden bazılarının güzel olduğunu düşündüm ama oyun berbattı. Garip bir şekilde vahşiydi ve aynı zamanda yine garip bir şekilde pastoraldi. Dov bize nişancı kullanmamızı söylemişti ama mürekkep fırlatan bir kalem yine de bir silahtır, değil mi?" Geribildirimin kalanı aynı minvalde devam ediyordu.

Florian'ın nispeten olumlu bir yorumu vardı: "Kelimeleri vurduğunda minik siyah bir mürekkep lekesine dönüşmeleri hoşuma gitti ve mürekkep ekrana çarptığında çıkan patlamayı andıran sesi sevdim."

Hannah Levin karşı çıktı: "Bence daha çok, kaba gelirse beni affedin, daha çok osurma sesini andırıyordu." Sanki az önce kendisi osurmuşçasına eliyle ağzını örttü.

Nigel adında bir İngiliz çocuk ekledi: "Ama bence ses teknik olarak daha çok fortlamaya benziyordu."

Sınıf patladı.

"Bir dakika," dedi Hannah, "*fortlamak* ne demek?"

Sınıf daha da çok kahkahaya boğuldu ve Sadie de güldü.

"Ses üzerinde daha çok çalışmak istiyordum ama zamanım kalmadı," diye özür diledi Sadie. Hoş, kimse onu duymuyor gibiydi.

"Arkadaşlar, sakin olun. Ben de bu oyundan nefret ettim," dedi Dove "ama bazılarından nefret ettiğim kadar çok değil." Dov sanki onu ilk defa görüyormuşçasına Sadie'ye baktı. (Dersler başlayalı dört hafta olmuştu.) Listesine şöyle bir göz attı. Sadie, Dov'un onun adını öğrenmeye çalıştığını tahmin etti ve dersin DÖRDÜNCÜ haftası olmasına rağmen gurur duydu. "*Space Invaders*'ın çakmasıydı ama silah yerine kalemle. En azından bu çakmanın aynısını daha önce oynamadığımı söyleyebilirim, Sadie Green."

Dov bir tur daha *EmilyBlaster* oynadı ve Sadie bunun da bir başka iltifat olduğunun farkındaydı. "Eğlenceli," dedi Dov alçak ama herkesin duyacağı yükseklikte bir sesle.

Sadie ikinci oyununda daha iddialı olabileceğine ve olması gerektiğine karar verdi. Bu sefer bir konsept bulmakta zorlanmadı.

Sadie'nin oyunu, ne oldukları belirtilmeyen zımbırtılar üreten sıradan, siyah beyaz bir fabrikada geçiyordu. Birleştirdiğiniz zımbırtılardan her biri için puan kazanıyordunuz. Sadie oyunun mekaniğini Dov'un pek çok kez hayran olduğunu dile getirdiği *Tetris*'e benzetmişti. (Dov *Tetris*'i seviyordu çünkü temelde yaratıcıydı; parçaların nerelere uyacağını bulmakla alakalı bir inşa oyunuydu.) Oyunun seviyesi ilerledikçe daha karmaşık ve daha çok parçadan meydana gelen zımbırtılar yapmanız gerekiyordu ve bunu başarmak için tanınan süre de gittikçe azalıyordu. Oyunun farklı aşamalarında ekranda puan karşılığında fabrika ve ürettikleri nesneler hakkında bilgi almak isteyip istemediğinizi soran bir metin baloncuğu beliriyordu. Oyun, fabrika hakkında bilgi aldığınız takdirde puanınızda ufak bir düşüş olacağı

Ninova

konusunda sizi uyarıyordu. Oyuncu bu bilgilerin istediği kadarını görmezden gelme seçeneğine sahipti.

Sadie sunumundan önce prosedür olduğu üzere sınıfa bir sonraki derse kadar oynayabilmeleri için oyununu içeren 3.25 inçlik disketler dağıtmıştı. Açıklamada, "Oyunumun adı *Çözüm*. Büyükannemden ilham aldım. Oyunu oynayabilirsiniz ve bana ne düşündüğünüzü açıkça söyleyeceğinizden hiç şüphem yok," demişti.

Sadie haftanın sonunda Hannah Levin'den bir e-posta aldı: *Sevgili Sadie, "oyununu" oynadım ve açıkçası, ne diyeceğimi bilemiyorum. Oyunun iğrenç ve rahatsız edici ve sen hastasın. Dov'u bu e-postada cc'ye koyuyorum. Derse katılabileceğimden emin değilim çünkü çok rahatsız oldum. Bu sınıf artık benim için güvenli bir ortam değil.- Hannah.*

Sadie e-postayı okuyunca gülümsedi. Yanıtını acele etmeden, sindirerek yazdı: *Sevgili Hannah, oyunum seni rahatsız ettiği için çok da üzüldüğümü söyleyemeyeceğim. Oyunun rahatsız edici olması gerekiyordu ve sınıfta büyükannemden esinlendiğimi söylemiştim.*

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

Birkaç saat sonra Dov sadece Sadie'ye bir cevap yazdı: *Sadie, henüz oyununu oynamadım. Sabırsızlanıyorum, Dov.*

Dov ertesi gün Sadie'yi aradı. "Evet, ikimiz de Hannah Levin'in iflah olmaz bir aptal olduğunu biliyoruz, değil mi?"

Dov son bir saatini Sadie'yi MIT Disiplin Kurulu'na şikayet etmesini isteyen Hannah ile telefonda geçirmişti. Hannah *Çözüm*'ün nefret söylemini yasaklayan öğrenci davranış kurallarını ihlal ettiğini düşünüyordu. "Galiba onu bu saçma kararından vazgeçirmeyi başardım," dedi Dov. "İnanılmaz derecede sıkıcı bir insan. Kimin böyle insanlara ayıracak vakti var ki? Ama tebrikler, Sadie. Oyunun onu gerçekten sarsmayı başarmış."

Ninova

"Çok saçma," dedi Sadie.

"Galiba Nazi olduğunun hatırlatılmasından hoşlanmıyor," dedi Dov.

"Oyunu oynadın mı?"

"Elbette," dedi Dov. "Oynamak zorundaydım."

"Kazandın mı?" diye sordu Sadie.

"Herkes kazanıyor. Oyunun dehası da burada değil mi?

"Herkes kaybediyor," dedi Sadie. "Oyun suça ortak olmakla alakalı." *Deha.* Dov *deha* demişti.

Çözüm'ün arkasında yatan ana fikir şuydu: Hiç düşünmeden zımbırtılar, nesneler yapmaya devam etmek yerine sorular sorarsanız puanınız daha düşük oluyordu ama III. Reich için makine parçaları üreten bir fabrikada çalıştığınızı anlıyordunuz. Bu bilgileri edindiğinizdeyse üretimi yavaşlatabilme seçeneğiniz oluyordu. Nazilerin dikkatini üzerinize çekmemek için yeterli sayıda parça üretebiliyor ya da üretimi tamamen durdurabiliyordunuz. Soru sormayan oyuncu, İyi Alman, mümkün olan en yüksek puanı kaygısızca alıyor ama sonunda fabrikasının ne yaptığını öğreniyordu. Oyunun sonunda Fraktur yazı tipiyle ekranda bir metin beliriyordu: *Tebrikler, Nazi! III. Reich'in zafere ulaşmasına yardım ettin! Verimlilikte gerçek bir ustasın!* Ardından Wagner çalmaya başlıyordu. *Çözüm*'ün ana fikri, oyunu puan temelinde kazanırsanız ahlaki açıdan kaybedecek olmanızdı.

"Bak, oyuna bayıldım. Gülünçtü bence."

"Gülünç mü?" Sadie oyunun küçük düşürücü, rahatsız edici olmasını hedeflemişti.

"Mizah anlayışım bayağı karanlıktır," dedi Dov. "Siktir et. Kahve içmek ister misin?"

Harvard Meydanı'nda Dov'un evinin yakınlarındaki bir kafeye gittiler. Sadie buluşmanın Hannah'nın şikâyeti

ile alakalı olup olmayacağından emin değildi ama ondan hiç bahsetmediler. Sadie Dov'a *Ölü Deniz*'i ne kadar sevdiğini söyledi ve Ulysses motoruyla ışık efektleri oluşturmak konusunda son derece teknik sorular sordu. Dov sorularını cevapladı, *Ölü Deniz*'in tasarım sürecini ve nasıl kendi boğulma korkusundan esinlendiğini anlattı. Sadie büyükannesinden, Los Angeles'ta büyümekten ve ablasının hastalığından bahsetti. Çocukken ve şimdilerde en sevdikleri oyunları tartıştılar. Dov meslektaşmışlar gibi konuştu; Sadie için heyecan vericiydi. *Çözüm*'ü yarattığı için Disiplin Kuruluna çağrılsa bile umurunda değildi. Dov gibi biriyle geçirdiği bu an için değerdi.

Dov masanın üzerinden uzandı ve Sadie'nin dudağındaki kahve köpüğünü sildi.

"Galiba başım büyük dertte," dedi Dov.

"Hannah yüzünden mi?" dedi Sadie.

"Hannah kim?" dedi Dov. "Ha evet. *Şu kız*. Galiba başım dertte çünkü evime gelmeni istiyorum ve öyle yapmamam gerektiğini biliyorum."

"Neden yapmaman gerekiyormuş?" dedi Sadie. "Evini görmek isterim."

Sadie'nin yaşadığı ilk yetişkin ilişkiydi; Dov aynı zamanda basbayağı öğretmeniydi. Ama sevgili olarak sadece öğretmen olduğundan çok daha iyi bir öğretmendi. Sadie ondan çok şey öğrendi. Her an derste olmak gibiydi. Dov onu *Çözüm*'ü geliştirmeye teşvik etti. Oyun motorları inşa etmek için kullandığı teknikleri öğretti. "Becerebiliyorsan asla başkasının motorunu kullanma," diye uyardı. "Başka birinin eline çok fazla güç vermiş olursun." Sadie Dov ile oyun oynamayı seviyordu, seks yapmayı ve fikirlerini paylaşmayı seviyordu. Onu seviyordu.

Evli olduğunu ilişkilerinin dördüncü ayında, okuldaki ikinci yılı sona ermek üzereyken öğrendi. Dov aralarındaki şey daha da ciddileşmeden ona bir şey anlatması gerektiğini söyledi. Sadie'nin yazı dairesinde geçirmesini planlıyorlardı.

Karısının İsrail'de olduğunu söyledi. Ayrıydılar. Dov o yüzden MIT'ye gelmişti. İkisinin de bir süre ayrı kalmaya ihtiyacı vardı.

"Yani karının benden haberi var, öyle mi?" diye sordu Sadie.

"Hayır, tam değil ama senin gibi birinin olasılığından haberdar," dedi Dov. "Merak etme. Ortada kendini kötü hissetmeni gerektirecek bir durum yok."

Ama Sadie yine de kendini kötü hissetti. Dov'a tam inanmadı ve ahlaksızca davranması için oyuna getirildiğini hissetti. Farkında olmadan kendini evli bir adamla ilişki yaşarken bulmuştu ve başta bilmese de artık biliyordu. Kendine karşı dürüst olursa belki de başından beri biliyordu. Belki de *Çözüm*'deki oyuncu gibi davranmıştı. Belki de doğru ve yeterli soruları sormamıştı çünkü cevapları öğrenmek istememişti.

Yine de yazı Dov ile geçirdi. Seviyordu ve artık onunla olmaya az da olsa bağımlıydı. Boston'da Mahzen Kapısı Oyunları adlı bir şirkette staj yaptı ve oradakilerin hiçbirine erkek arkadaşının kim olduğundan bahsetmedi. Dov oyun yaratıcıları arasında belirli bir üne sahipti ve Sadie, meselenin Dov'un karısının kulağına gitmesini istemiyordu. İlişkisini gizlemekle (ve yaşamakla) o kadar meşguldü ki Mahzen Kapısı'nda pek de olumlu bir etki bırakmadığı kanısındaydı. Kendini yeterince yaratıcı hissetmiyordu ve her gün işten ilk çıkan hep o oluyordu.

Sadie'nin şirkettekilere erkek arkadaşının kim olduğunu açıklamayarak sadece Dov'u korumadığını söylemeye elbette

gerek yoktu. Aynı zamanda kendini de koruyordu. Buradaki profesyonel oyunlar bölümünde MIT'den de az kadın vardı ve Sadie kariyerine daha başlamadan kendine çelme takmak istemiyordu. Haksızlıktı ama güçlü adamlarla yatan çekici genç kadınlar profesyonel açıdan kendilerini zora sokuyorlardı. Bazen o adamları geride bıraktıklarında ciddiye alınmakta zorlanıyorlardı. İş hayatının gayri resmî hikâyesinin "Dov Mizrah'ın ergen metresi" kelimeleriyle başlamasını istemiyordu. Dov'u ne kadar severse sevsin şimdiden onun içinde olmadığı bir gelecek hayal etmeye başlamıştı bile.

Üçüncü sınıfın sonbahar döneminde Yapay Zekâ dersini aldı. Dov'un seminerinden bu yana karşılaşmadığı Hannah Levin onunla aynı etüt sınıfındaydı. "Küs değiliz, değil mi?" dedi Sadie dersin sonunda, "amacım asla seni rencide etmek değildi."

"Lütfen. Öyle bir oyun yaratmanın tek nedeni, rencide etmektir," diye karşılık verdi Hannah. "Üzerine gitmedim çünkü *erkek arkadaşın* beni ikna etti ve bir gün bu yüzden başım derde girsin istemedim," dedi.

"O sınıftayken Dov erkek arkadaşım değildi," dedi Sadie ama Hannah çoktan kapıdan çıkıyordu.

Dov ile beraber olmaya başladığından beri kendi başına yarattığı bir oyun üzerinde çalışmamıştı ama ara sıra Dov'a yardım ediyordu. Bazı açılardan Dov'la ya da Dov için çalışmak, kendi başına bir şey yaratmaktan çok daha kolaydı. Kendi işleri, Dov'un yaptıklarıyla kıyaslandığında çok daha basit ve yavan geliyordu. Kendi işleri *çok daha basit ve yavandı.* Yirmi yaşına henüz basmıştı. Yirmi yaşındaki herkesin yaptığı işler basit ve yavandı. Ama Dov'un yakınında olmak, Sadie'yi yirmi yaşındaki beynine ve o beynin yarattığı fikirlere karşı daha tahammülsüz kılıyordu.

Tren istasyonunda Sam'le karşılaştığında Dov ile on aydır birlikteydi. Sadie Sam'i, o onu görmeden çok önce fark etmişti. İşte karşısındaydı: Paltosu çocuksu vücuduna çok büyük geliyordu; yürüyüşü sallantılı ama kararlıydı, gözleri ileriye odaklanmıştı. Sadie asla arkasına bakıp onu fark etmeyeceğine emindi ve bundan memnundu. Sam değişmemişti, saftı. Sadie'nin yaptığı şeyleri yapmamıştı. Sam'e kıyasla Sadie kendisini yaşlanmış ve bitkin hissediyordu ve konuşurlarsa Sam'in onun çürümeye başladığını hissedebileceğini düşünmüştü. Ama her ne sebeptense Sam arkasını dönmüştü. Sam seslendiğindeyse Sadie yürümeye devam etmişti.

Ama sonra Sam bir kez daha seslenmişti: "SADIE MIRANDA GREEN, DİZANTERİDEN ÖLDÜN!"

Sam görmezden gelinebilirdi ama çocukça paylaşılan bu referans asla. Bu, oyuna davetti.

Sadie dönmüştü.

Dov sömestr tatili için İsrail'e dönmeden önce çok fazla haberleşemeyecekleri konusunda Sadie'yi uyarmıştı. "Aile meseleleri," demişti. "Bilirsin işte." Sadie dert etmediğini söylemişti ama öyle söylemesine rağmen dert edip etmediğinden emin değildi. Dert etmemekten başka çaresi olmadığını biliyordu. Dert etmeyen kızlar sevgililerine sömestr tatili boyunca güya yabancılaştıkları eşlerini görmeyi planlayıp planlamadıklarını asla sormazlardı. Sadie durumu dert etseydi Dov ilişkiyi bitirebilirdi ve Sadie buna dayanamazdı. Dov'a fazlasıyla bağımlıydı artık. Geriye dönüp baktığında Dov ile tanışmadan önce MIT'de geçirdiği bir buçuk yıl boyunca inanılmaz derecede yalnız olduğunu fark etmişti. Bir tane bile gerçek arkadaş edinememişti. Mutlak yalnızlıktan Dov'la arkadaş olmaya terfi etmek çok yoğun bir tecrübeydi. Dov

Ninova

Sadie'nin hayatındaki her şeyin üzerini kaplayan parlak, sıcak bir ışık gibiydi. Kendini aydınlanmış, açma düğmesine basılmış gibi hissediyordu. Oyunlar hakkında konuşmak için Dov'dan daha mükemmel biri olamazdı. Fikirlerini paylaşabileceği daha mükemmel biri olamazdı. Evet, onu seviyordu ama aynı zamanda ondan hoşlanıyordu da. Onunla beraberken kendinden hoşlanıyordu.

Son zamanlarda Dov'un ona olan ilgisini kaybetmeye başladığından şüphelenmişti. Dolayısıyla kendisini daha ilginç kılmak için çabalamıştı. Daha güzel giyinmeyi denemiş, saçlarını kestirmiş, dantelli iç çamaşırları satın almıştı. Daha yaşlı bir sevgilinin öyle olacağını hayal ettiği için akşam yemeğinde daha bilgili görünmek adına şarap hakkında bir kitap okumuştu. Dov bir keresinde laf arasında Amerikalı Yahudilerin İsrail hakkında bu kadar az şey bilmelerini ne kadar şaşırtıcı bulduğundan bahsetmişti ve Sadie bu konuda sohbet açabilmek için İsrail'in kuruluşu hakkında bir kitap okumuştu. Ama anlaşılan tüm bunlar işe yaramamıştı.

Sadie bazen Dov sürekli onun bir açığını bulmaya çalışıyormuş gibi hissediyordu. Günü kitap okuyarak geçirirse Dov, "Ben senin yaşındayken sürekli programlıyordum," diyordu. Dov'un verdiği bir görevi tamamlarken fazla yavaş davranırsa, "Harikasın ama tembelsin," diyordu. Dov'un oyunları üzerinde çalışmanın yanı sıra, sırtında diğer derslerin yükü vardı. Sadie bundan bahsederse Dov "Asla ama asla şikayet etme" ya da "İşte bu yüzden öğrencilerle çalışmıyorum" diyordu. Sadie hayran olduğu ama Dov'un pek tutmadığı bir oyundan bahsederse oyunun neden korkunç olduğuna dair sebepler sıralıyordu. Üstelik bu tavrı yalnızca oyunlar için geçerli değildi; filmler, kitaplar ve sanat için de geçerliydi. İş öyle bir noktaya varmıştı ki Sadie hiçbir şey hakkındaki gerçek fikrini asla açıkça söyleyemez olmuştu.

Ninova

Sohbetlere, "Bu konuda sen ne düşündün, Dov?" diye sorarak başlamak üzere kendini eğitmişti.

Hiçbir şeyi dert etmeyecekti çünkü metresler öyle yapardı. *Metres*, diye düşündü Sadie. Bunun bir başkasının oyununu oynamaya benzediğini düşünerek kendi kendine biraz güldü: Gerçekte olmadığı halde seçme hakkının olduğunu zannetmek.

"Neden zeki kız bu kadar kederli gülüyor?" diye sordu Dov.

"Sebebi yok. Döndüğünde beni ara," dedi Sadie.

Sadie tatilde Kaliforniya'da kaldığı süre boyunca huysuz ve sessizdi. Hafif kırıklığı vardı, sürekli yol yorgunuydu, tükenmişti. Tatilin büyük bir kısmını çocukluk yatağında, solmuş gül desenli nevresimlerin altında uyuyarak, gençliğinden kalma köşesi kıvrılmış kitaplarını okuyarak geçirdi. "Nen var senin?" diye sordu Alice. "Herkes endişeleniyor." Alice UCLA'de tıp fakültesinde ilk yılındaydı.

"İyiyim," dedi Sadie. "Uçakta bir şey kapmış olabilirim."

"O zaman beni hasta etme," dedi Alice. "Hasta olacak lüksüm yok." Alice hayatının bir gününü daha hastalığa feda etmeyi reddediyordu.

Ailesinden herhangi birine Dov'dan bahsedebilirmiş gibi gelmiyordu. Alice'e bile, hatta belki de özellikle Alice'e. Alice de tıpkı büyükannesi gibi, hayatın kaçınılmaz belirsizliklerine karşı inanılmaz bir tiksinti duyuyordu.

Alice Sadie'yi inceledi. Elini alnına koydu ve gözlerinin içine baktı. "Ateşin yok ama *iyi* görünmüyorsun," dedi.

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

Sam'e Sadie'nin kamu hizmeti projesinden bahseden Alice olmuştu. Alice yaptığının ardında kıskançlık yatmadığında ısrarcıydı ve sonunda Sadie ona inanır gibi olmuştu. Ama

Sadie'nin hastanede toplum hizmeti yapmasından hiç hoşlanmadığı ve Sadie sinagogdan toplum hizmeti ödülü aldığında fena bozulduğu sır değildi.

Alice Sam'le hastanede, Sadie'nin Bat Mitzvah töreninden yaklaşık üç ay önce karşılaşmıştı. Rutin bir takip kan testi için oradaydı. Yaklaşık bir yıldır remisyondaydı; Sam ayağıyla ilgili bir başka revizyon ameliyatı için gelmişti. Birbirlerine dair pek bir şey bilmiyorlardı ve Sam hakkında bildikleri, Alice'in pek hoşuna gitmemişti. Sadie'nin Sam ile ilişkisini tuhaf buluyordu. Kısmen Sadie'nin kabahatiydi. Alice yeni arkadaşıyla tanışmak istediğini söylediğinde Sam'in aslında arkadaşı olmadığını iddia etmişti. İlişkilerinin gönüllülük yönünü vurgulamış ve Sam'i "epey acınası" olarak tarif etmişti. Sadie'nin bir yanı, Alice'in Sam'i tanımasını ve hakkındaki fikirlerini diğer arkadaşları ve sınıf arkadaşları söz konusu olduğunda yaptığı gibi açık yüreklilikle paylaşmasını istememişti. Alice zekiydi ama onunki acımasızlığın kıyısında dolanan tipte bir zekâydı ve son yıllarda, lösemi teşhisinden beri daha da kötüleşmişti. Sadie Sam'in, ablasının keskin ve çoğu zaman hiçbir hatayı affetmeyen merceğinin altına yatmasını istememişti.

Bu yüzden Sam'i hastanede gördüğünde Alice'in ilk içgüdüsel tepkisi, onu görmezden gelmek oldu.

"Sen Sadie'nin ablasısın, değil mi?" dedi Sam. "Ben, Sam."

"Kim olduğunu biliyorum," dedi Alice.

Sam'in pek çok doktorundan biri, bir çocuk ortopedisti iki genci bir arada gördü; Alice'i her zaman hastanede olan Sadie ile karıştırdı. "Merhaba Sam! Merhaba Sadie!"

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

"Elbette!" dedi doktor. "Benziyorsunuz."

Ninova

"Evet," dedi Alice. "Ama ben iki yaş büyüğüm ve saçım daha düz. Ama kardeşimle beni ayırt etmenin en kolay yolu, yanımda bir zaman çizelgesinin olmaması."

Konuşma bir hemşire Alice'e seslendiğinde sona erdi. Kanını almaya hazırdılar.

"Görüşürüz, Sam," diye seslendi Alice.

O akşam Sam ev telefonundan Sadie'yi aradı. "Hastanede ablana rastladım," dedi.

"Evet, Alice ordaydı," dedi Sadie. "Ben de gelmeye çalışacaktım ama Bat Mitzvah dersim vardı. Bil bakalım, şu anda hangi oyuna bakıyorum?"

"Hangi oyuna?"

"*King's Quest IV.* Bubbe'yi beni Babbage's'a götürmeye ikna ettim ve oyun tam bir ay erkenden rafa çıkmıştı. Gördüğümde çığlık attım. Sam, grafikler bir öncekine göre çok daha iyi. Hatta belki *Zelda*'nınkilerden bile iyi."

"Başlamak için beni bekleyeceğini söylemiştin."

"Tam başladım sayılmaz. Sadece yükledim o kadar. Dinle, müzikleri de çok daha iyi."

Sadie Sam'in duyabilmesi için telefonu bilgisayara yaklaştırdı.

"Çok iyi duyulmuyor," dedi Sam. "Sadie, Alice çok garip bir şey söyledi ..."

"Ciddiye alma, Alice öyledir. HAYATTA TANIDIĞIM EN KABA İNSAN." Sadie bunu Alice'in duyabileceği kadar yüksek sesle söylemişti. "Ayağın çok ağrımıyorsa ve hastaneden çıkmış olursan Dong Hyun seni *KQIV* oynanmamız için Pazar günü arabayla bizim eve getirebilir mi? Dong Hyun seni getirirse geri götürmesi için babamı ikna edebileceğime eminim."

Ninova

"Bilmiyorum. Galiba bu sefer en az bir hafta, belki daha uzun burada olacağım."

"Sorun değil. Belki ben disketi getirebilirim ve oradaki bilgisayara yükleyebiliriz..."

"Sadie, Alice senin bir zaman çizelgen olduğundan bahsetti... ya da ona benzer bir şey."

Sadie bir an duraksadı. Bu günün geleceğini bildiği halde söyleyeceklerini hazırlamamıştı.

"Sadie?"

"Çok abartılacak bir şey değil," dedi Sadie. "Hastanedeyken doldurttuğum bir form. Galiba herkesin bir tane var."

"Tabii," dedi Sam. "Peki... Ama benim büyükannemle dedemin öyle bir formu yok."

"A, tuhaf. Belki vardır ama sen fark etmemişsindir? Veya belki de... Belki de çocuklar hastanedeki başka çocukları ziyaret edebilsinler diye düşünülmüş bir formdur."

"Mantıklı."

"Güvenlik için," diye o anda uydurdu Sadie. "Sharyn beni yemeğe çağırıyor. Seni sonra arayabilir miyim?" Aramadı. Dokuza, Sadie'nin evini arama izninin bitmesine beş dakika kala Sam yeniden aradı. Sadie bir an için babasından Sam'e evde olmadığını söylemesini rica etmeyi düşündü.

"Ama Sadie, Alice zaman çizelgesi dedi," dedi.

"Elbette, aynı zamanda bir zaman çizelgesi. Hastanede kaç saat geçirdiğimi belgeliyor. Neden buna kafayı bu kadar taktın? Dong Hyun'a hafta sonunu sordun mu?"

"Ama neden bunu bilmen gerekiyor ki?"

"Ben..." dedi Sadie. "Olayları takip edebilmek için sanırım."

Uzun bir ara. "Bir çeşit hastane gönüllüsü falan mısın sen?"

Ninova

"Hastane gönüllüsü olsaydım onların giydiği elbiselerden giymem gerekirdi ve ben o elbiseyi asla giymem."

"Elbiseyi saymazsak?"

"Samson, lafı çok uzattın. Başka bir şeyden bahsedebilir miyiz?"

"Senin için bir çeşit toplum hizmeti projesi gibi bir şey miydim?" diye sordu Sam.

"Hayır, Sam."

"Arkadaş mıydık yoksa sadece bana acıdın mı ya da ev ödevi gibi bir şey miydim veya ne, Sadie? Aramızdaki neydi? Bilmem gerek."

"Arkadaşız. Nasıl aksini düşünebilirsin? Sen benim en iyi arkadaşımsın." Sadie ağlamak üzereydi.

"Sana inanmıyorum," dedi Sam. "Asla arkadaşım *olmadın*. Beverly Hills'te oturan zengin gönüllünün tekisin ve ben de bacağı paramparça, fakir, akıl hastası bir çocuğum. Eh, artık korumana ihtiyacım yok."

"Sam nasıl açıklayacağımı bilmiyorum ama konunun seninle alakası yok. Form benim için bir oyundan ibaretti. Ben... şey, galiba geçirdiğimiz tüm vaktin toplanarak belgelenmesi hoşuma gitti." Bir anda Sam'in anlayacağını umduğu bir fikir gelmişti aklına. "En yüksek skoru hedefliyordum. Altı yüz dokuz saate ulaştım ama galiba bundan daha fazla..."

"Yalancısın ve gerçekten kötü bir insansın ve..." Bu lafların hiçbiri yeterince güçlü gelmedi. "Sen bir... bir..." Zihninde o güne kadar duyduğu en kötü lafı aradı. "Amcıksın," diye fısıldadı. Daha önce bu lafı hiç kullanmamıştı ve kulağa, sanki yabancı bir dilde konuşuyormuş gibi egzotik geliyordu.

"Ne?" dedi Sadie.

Sam "amcık" kelimesinden geri dönüş olmadığını biliyordu. Bir keresinde erkek arkadaşı bir tartışma sırasında annesine bu şekilde hitap etmişti ve Anna bir kadından bir sfenkse dönüşmüştü. O geceden sonra Sam o erkek arkadaşı bir daha hiç görmemişti ve bu yüzden de bu beş harfin derin, sihirli özelliklere sahip olduğunu biliyordu. *Amcık* kelimesi bir insanın hayatından tamamen çıkmasını sağlayabilirdi ve Sam o an gerçekten istediği şeyin bu olduğuna karar verdi: Sadie Green ile tanıştığını, onun arkadaşı olduğunu zannedecek kadar zavallı ve kör olduğunu unutmak istiyordu. "Sen bir *amcıksın*," diye tekrarladı. "Seni bir daha asla görmek istemiyorum." Telefonu kapattı.

Sadie, telefon hâlâ ateş gibi yanan yanağında, gül desenli yorganına çöktü. *Amcık*, Sam'in tipik kelime dağarcığından değildi ve bunu söylerken tizleşen sesi Sadie'ye komik gelmişti. İlk dürtüsü gülmek olmuştu. Sadie okulda popüler değildi ama sağlam, kolay kolay alınmayan biriydi ve çoğu hakaret ona hiçbir şey hissettirmezdi. Çirkin, sinir bozucu, inek, kaltak, kibirli, her neyse... Ama Sam'in sözcüklerini hissetmişti. Telefon kulağında ısrarla vızıldamaya başlamıştı ama bir türlü kapamaya cesaret edemedi. Amcık kelimesinin ne anlama geldiğinden emin değildi. Tek bildiği, Sam'i incittiği ve muhtemelen bir amcık olduğuydu.

Ertesi gün babası Sadie'yi hastaneye götürdü. Sadie danışmaya uğradı, hemşire Sam'i çağırmaya gitti ama Sam görüşmeyi reddetti. "Maalesef, Sadie," dedi hemşire. "Bugün biraz huysuz." Sadie bekleme alanında oturdu ve annesi iki saat sonra almaya gelene kadar bekledi. Sam'le beraber öğrendikleri ilkel programlama dili BASIC'in bir iki satırını kullanarak Sam'e bir not yazdı.

Ninova

```
10 READY
20 FOR X = 1'den 100'e
30 PRINT "ÖZÜR DİLERİM, SAM ACHILLES
MASUR"
40 NEXT X
50 PRINT "LÜTFEN, LÜTFEN, LÜTFEN
BENİ AFFET. SEVGİLER, ARKADAŞIN SADIE
MIRANDA GREEN"
60 NEXT X
70 PRINT "BENİ AFFEDER MİSİN?"
80 NEXT X
90 PRINT "E OR H"
100 NEXT X
110 LET A = GET CHAR ()
120 IF A = "E" OR A = "H" THEN GOTO 130
130 IF A = "H" THEN 20
140 IF A = "E" THEN 150
150 END PROGRAM
```

Sadie notu ikiye katladı ve kâğıdın dışına *BENİOKU* yazdı. Sam programı bir bilgisayara yüklerse ekran, ÖZÜR DİLERİM SAM yazılarıyla kaplanacaktı. Özrünü kabul ederse program kapanacaktı. Ama kabul etmezse program o kabul edene kadar tekrarlanacaktı.

Hemşire notu Sam'in odasına götürdü ve birkaç dakika sonra geri geldi: Sam notu reddetmişti. Sadie o akşam programı kendi bilgisayarına yüklediğinde zaten 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 itiraf etmek istemiyordu.

Ninova

Freda'nın onu *Çocuk Hastanesine* kadar götürmesine ses çıkarmadı ama vardıklarında arabadan inmedi.

"Neyin var, Sadie'm?" diye sordu Freda.

"Elime yüzüme bulaştırdım," dedi Sadie bitik bir halde. "Korkunç bir insanım." Freda'nın ona bağırmasından, ben demiştim demesinden, içeri girip Sam'den özür dilemesi için ısrar etmesinden ki Sadie bunun bir işe yaramayacağını biliyordu, korktu. Yetişkinler her zaman çocukların sorunlarını çözebileceklerini düşünürlerdi.

Freda sadece başını salladı ve Sadie'ye sarıldı. "Ah, sevgilim," dedi. "Büyük bir kayıp olmalı." Dev boyuttaki cep telefonunu eline aldı, öğleden sonraki randevularını iptal etti ve Sadie'yi en sevdiği restorana, tüm garsonların Freda ile flört ettiği, Beverly Hills'teki salaş İtalyan restoranına götürdü. Sadie'nin gözdesi parmesanlı tavuk ve ardından dondurma yediler. Freda söz konusu olayın bahsini sadece bir kez, hesabı öderken açtı. "Hayatta senin ve benim gibi insanlar vardır. Başımıza kötü şeyler gelir ve atlatırız. Biz güçlüyüz. Ama arkadaşın gibi insanlara karşı özellikle nazik olman gerekir çünkü kırılabilirler."

"Benim başıma kötü ne geldi ki büyük anne?" diye sordu Sadie.

"Ablanın kanseri. Sen o dönemde çok güçlüydün ama annen ve baban bunun altını gerektiği kadar çizmediler. Ben farkındaydım ve seninle gurur duyuyorum."

Sadie utandı. "Senin başına gelenlerle karşılaştırıldığında bu çok önemsiz."

"Küçük kız kardeş olmak hiç de kolay değil, o kadarını gayet iyi biliyorum. Ayrıca o çocukla arkadaşlık ettiğin için seninle gurur duyuyorum. Sonu kötü bitmiş olsa da o ve kendin için yaptığın, iyi bir şeydi. Çocuğun hiç arkadaşı

yoktu, yaralıydı ve yalnızdı. Mükemmel bir arkadaş değildin ama arkadaşıydın ve onun bir arkadaşa ihtiyacı vardı."

"Bana böyle olacağını söylemiştin."

"Hıh," dedi Freda. "Kocakarı lafları. Yaşlı bir kadının kehaneti."

"Sorun, onu gerçekten özlemem," dedi Sadie gözyaşları içinde.

"Belki yeniden görüşmeye başlarsınız."

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

"Şunu hiç unutma, Sadie'm: hayat, bitene kadar çok uzundur."

Sadie bunun bir totoloji olduğunu biliyordu ama öte yandan da doğruydu.

∴

Dov Cambridge'e döndüğünde Sadie'yi aramadı. Planlanan dönüş tarihi geldi, geçti. Neredeyse Ocak ortasıydı ve dersler başlamak üzereydi. Sadie onu aramak istememiş, kapısına dikilmenin kaba bir davranış olacağını düşünmüştü. E-posta yollamaya karar verdi ve yazdıklarının üzerinden defalarca geçti. Sonuçta, yaptığı düzeltmeler pek de parlak bir neticeye varmadı:

Selam Dov, Chrono Trigger oynamaya başladım. Bazı çok ilginç unsurlar var.

Dov gün boyu bir cevap yazmadı: *Çoktan oynadım. Yine de üzerinde konuşmalıyız. Bu akşam bana gelmek ister misin?*

Sadie cenazesi için giyindiğini bildiğinden siyah giyindi: elbise, külotlu çorap, Doc Marten'ler. Seksi görünmek istiyordu. Dov'un neler kaçıracağını görüp üzülmesini istiyordu ama bunun için çabalamış gibi görünmek de istemiyordu. Harvard Meydanı'na giden trene bindi ve istasyona

vardığında, üzeri belli belirsiz grafitiler ile kapanmış ve kenarları soyulmuş olmasına rağmen, Sihirli Göz reklamının hâlâ duvarda asılı olduğunu fark etti. Anlaşılan dünyanın kalanı Noel'den bu yana reklama olan ilgisini kaybetmişti. Reklama tekrar bakarak Dov'un evine gidişini geciktirmeye karar verdi: *Yakınlaş ve yeniden uzaklaş. Gözlerinin gevşemesine izin ver.*

Sihirli yere gitti ve zihninin berraklaştığını hissetti. Dov ne derse desin karşı çıkmamaya, ağlamamaya ya da şikâyet etmemeye karar verdi.

Dov'un evine vardığında anahtarı olduğu halde kapıyı açıp girmedi. Zili çaldı, Dov onu içeri almak için aşağıya indi. Yanağına bir öpücük kondurdu ve paltosunu çıkarmasına yardım etmeye başladı. Ama Sadie paltosunu çıkarmak istemedi. Freda'nın ona üniversitedeki ilk senesinin sonbahar döneminde Filene's Basement isimli dükkândan satın aldığı kaşmir yün karışımı paltonun korumasına ihtiyacı vardı. Sadie o zaman paltonun fazla hantal olduğunu düşünmüştü ama Freda onu, "Kış düşündüğünden daha soğuk olacak, Sadie. Bundan hiç şüphen olmasın," diye uyarmıştı.

"Üzerimde kalsın," dedi Sadie. Bunu söylerken Dov'un gözünün içine baktı. Kollarını göğüslerinin üzerinde kovuşturdu. *Cesurum*, diye düşündü.

"Batia'yla yeniden denemeye karar verdik," dedi Dov. "Çok üzgünüm." MIT'den izin alacaktı, eşyalarını toplayacak —Sadie aniden kutuları fark etti— ve dairesini bir süreliğine bir başkasına kiraya verecekti; anahtara ihtiyacı vardı. *Ölü Deniz 2*'nin üzerinde çalışmak için İsrail'e dönüyordu.

Sadie ağlamayacaktı. "Senden haber alamayınca böyle bir şey olduğunu anlamıştım," dedi umursamaz, prova edilmiş bir ses tonuyla. *Soğukkanlı ol*, diye düşündü. Zihni neden *soğukkanlı* olması gerektiğini öfkeyle sıraladı. Günün birinde

yüksek lisans yapmaya karar verirse ondan bir tavsiye mektubu isteyebilirdi. Çalıştığı bir şirkette işe başvurabilirdi. Onunla bir oyun tasarlamak isteyebilirdi. Onunla bir panelde yer alabilir veya bir bilgisayar oyununa verilecek ödülün seçici kurulunda birlikte jüri olabilirlerdi. Sadie'nin de tıpkı Sam gibi kendini gelecekte hayal etme yeteneği vardı. Dov'un sevgilisi olmadığı bir gelecek görüyordu ama yine de meslektaşı, çalışanı, arkadaşı olabilirdi. Sakin kalabilirse onunla geçirdiği zaman tamamen boşa geçmiş olmazdı. *Hayat*, diye düşündü, *bitene kadar çok uzun.*

"Durumu bayağı iyi karşıladın," dedi Dov. "Kendimi çok kötü hissediyorum. Galiba bağırmanı ya da çığlık atmanı tercih ederdim."

Sadie omuz silkti. "Evli olduğunu biliyordum." *Biliyor muydu?* Evet, her ne kadar kendini ve Dov'u kandırmaya çalışsa da biliyordu. Dersini almadan çok önce yeni kurulmakta olan bir oyun sitesinde biyografisini görmüştü. İkinci sınıftan önceki yaz, *Ölü Deniz* oynadıktan hemen sonra onu internette araştırmıştı. Bir eşin ve aynı şekilde bir oğlun bahsi geçiyordu. İsimleri yoktu; dolayısıyla onun için birer karakter sayılmazlardı ama bu, var olmadıkları anlamına gelmiyordu. Dov onlardan Sadie'ye hiç bahsetmemişti ve Sadie, *O söyleyene kadar sorunum değil*, diye düşünerek ilişkisine kılıf uydurmuştu. "Benim hatam," dedi.

"Buraya gel," dedi Dov.

Sadie başını iki yana salladı. Dokunmasını istemiyordu. "Lütfen, Dov."

Sadie, işleri zorlaştırmayacağını anlayınca Dov'un bakışlarının yumuşadığını fark etti. Gözlerinin aşk ve pişmanlıkla dolduğunu görebiliyordu şimdi. Dov'un yüzünü bu şekilde hatırlamak istedi, yavaştan kapıya döndü.

"Gitmen gerekmiyor. Gel, Tayland yemeği ısmarlayayım. Bir meslektaşım Hideo Kojima'nın yeni oyununun basın kopyasını gönderdi. En az bir yıl belki daha uzun süre piyasaya sürülmeyecek."

"*Metal Gear III* mü?"

"*Metal Gear III* demiyorlar. Adını *Metal Gear Solid* koyacaklar. Önceki *Metal Gear*'lerin Amerika satışları Kojima'yı hayal kırıklığına uğrattı, o yüzden bunun bir devam oyunu olmasını istemiyor."

"Ama o oyunlar muhteşemdi," dedi Sadie.

"Aslında elinde bir *hit* olduğunu düşünüyorsa akıllıca davranıyor," dedi Dov. "Mesele sadece iyi programcı ya da iyi tasarımcı olmak değil, Sadie. İyi pazarlamacı ve iyi şovmen olmalısın. Zamanla öğreneceksin."

Sadie vaaz dinleme havasında değildi ama yine de platosunu çıkardı.

"Elbise hoşuma gitti," dedi Dov.

Sadie üzerinde bir elbise olduğunu unutmuştu ve bir saat önce bir elbise giyerek kendini nesneleştirmeye karar veren Sadie'ye artık acıyordu. Dov'un çalışma masasına oturdu. Dov oyunu yükledi ve kumandayı verdi.

Metal Gear Solid bir gizlilik-aksiyon oyunuydu ki bu da görünmekten kaçınmanın stratejik açıdan biriyle çatışmaya girmekten daha avantajlı olduğu anlamına geliyordu. Oyuncu oyunun büyük bir bölümünü sıkılarak, saklanarak ve bekleyerek geçiriyordu. *Metal Gear Solid*'in görece sıkıcılığı Sadie'ye rahatlatıcı geldi. Karakterini çömeltip kutuların veya duvarların veya eşiklerin arkasına saklarken *gizliliğin* tam da bu noktada onun açısından iyi bir hamle olacağını fark etti. Dov ile bu odada duracaktı ama gerçekten gerekmedikçe onu kışkırtmayacak ya da ilgisini çekmeyecekti.

Ninova

Sadie *Metal Gear Solid*'de oyuncu karakterin oyuncu olmayan bir kadın karakteri, bir NPC'yi iç çamaşırlarıyla egzersiz yaparken dikizlediği bölüme ulaşmıştı. NPC'nin adı Meryl Silverburgh'du ki bu da Sadie'ye gülünç geldi.

"Hadi ya," dedi Sadie. "Üzerinde iç çamaşırlarıyla Meryl Silverburgh."

"Kojima Yahudi kadınlardan hoşlanıyordur belki."

Sadie çoğu oyuncunun böyle bir şeyden tahrik olup olmayacağını merak etti. Çoğunlukla sadece oyunu anlayabilmek için bile kendini bir erkeğin bakış açısından bakmaya zorlardı. Dov, "Bundan böyle oyun oynamaya başladığında sadece oyuncu olmayacaksın," demişti. "Artık bir dünya kurucusun ve eğer dünya kurucuysan hislerin, oyuncularının hisleri kadar önemli değildir. Her an onların hislerini hayal etmen gerekir. Oyun tasarımcısından daha iyi empati kurabilen sanatçı yoktur." Oyuncu Sadie bu sahneyi cinsiyetçi ve tuhaf bulmuştu. Öte yandan, dünya kurucu Sadie, bu oyunun oyun dünyasının en yaratıcı beyinlerinden biri tarafından tasarlandığını kabul ediyordu. O günlerde Sadie gibi kızlar cinsiyetçileri sadece oyunlarda değil, tamamen göz ardı etmeye koşullandırılmışlardı; bu tip şeyleri dile getirmek *havalı* değildi. Oğlanlarla oynamak istiyorsanız yanınızdayken bir şeyleri söylemekten korkmamaları gerekiyordu. Biri tutup oyununuzdaki efektin osuruk sesi gibi duyulduğunu söylüyorsa gülmek, görevinizdi. Ama bu akşam Sadie gülecek halde değildi.

"Adamın tekinin fetişlerinin toplamı bir oyunu oynamak istemiyorum," dedi Sadie.

"Tüm oyunların yüzde doksan dokuzunu tasvir ettin. Ama göğüsler biraz abartılı olmuş, o konuda sana hak veriyorum. Nasıl oluyor da yüz üstü kapaklanmıyor?" dedi Dov. "Yine de Kojima bir harika."

Sadie, karakterini bir havalandırma boşluğuna saklarken, "Evet," dedi.

Siparişleri geldi. Dov sanki son yemekleri değil de sıradan bir geceymişçesine sohbet açtı. Sadie'nin pek iştahı yoktu. Dov'un bardağına koyduğu şaraptan biraz içti —asla sıkı bir içici olamayacaktı— ve başının döndüğünü hissetti, hafif midesi bulandı ama sarhoş olmadı. Şarap hakkında öğrendiği ukalaca yorumları yapamayacak kadar sersemlemişti.

"Çok güzel görünüyorsun," dedi Dov. Masanın üzerinden eğildi ve onu öptü. Sadie kendini, eğer onu terk ediyorsa en azından son bir defa düzmeden gitmesine —çünkü *havalıydı* ama *o kadar havalı* mıydı, ondan emin değildi— izin vermesi gerektiği konusunda ısrar edemeyecek kadar yorgun hissediyordu. Ama kızgın ya da üzgün olmadan konuşmak Sadie için zordu ve ikisi de olmadan bu ana kadar gelmeyi başarmıştı.

"Dov," dedi. Hayır demek istiyordu. Ama kelimeler dudaklarından çıkmadı ve sonunda, ne fark eder, diye düşündü. Onunla daha önce pek çok defa sevişmişti ve onunla sevişmekten zevk alıyordu.

Dov Sadie'nin çoraplarını, ardından elbisesini ve iç çamaşırlarını çıkardı ve satmak üzere olduğu arazisini teftiş eden bir çiftçi gibi, malına değer biçermişçesine elini Sadie'nin vücudunda gezdirdi. "Seni özleyeceğim," dedi. "Bunu özleyeceğim." Sadie vücudunun içinde değil, *Metal Gear Solid* dünyasında olduğunu hayal etti. *Metal Gear Solid*'de oyuncunun oynadığı karakterin adı Solid Snake, baş düşmanıysa onunla aynı genetik materyalden meydana gelen Liquid Snake'ti. Sadie o anda bu düşüncenin derinliğine çarpıldı. Evet, insanın en büyük düşmanı kendisi değil miydi? Tüm bunlar Dov'dan çok, kendi suçu değil miydi? Dov evine gelmesinin

belaya yol açacağı uyarısında bulunmuş ama Sadie yine de gelmişti. Biri size bela çıkacağını söylerse inanmak lazımdı.

Taksi geldiğinde Dov sokağa kadar ona eşlik etti.

"Arkadaş mıyız?" dedi.

"Elbette," dedi Sadie. Dov'un istemesini beklemeden anahtarlarını uzattı.

Dov ona sarıldı, onu taksiye bindirdi ve taksinin kapısını kapattı.

Taksi Massachusetts Meydanı'na doğru ilerlerken Sadie kışlık paltosunun içinde bunaldığını, nefes alamadığını hissetti ve şoföre pencereyi açıp açamayacağını sordu. Camdan New England Şekerleme Şirketi fabrikasının yakın zamanda, Necco denen, şu neredeyse tatsız, pastel renkli, biraz dinî ayinlerde yenen ekmekleri andıran şişko, yuvarlak gofretleri gibi boyanmış su kulesini görebiliyordu. Fabrikaya yaklaştıkça hava gitgide daha fazla şeker kokmaya başladı ve koku, Sadie'nin hiç tatmadığı bir şekerlemeye yoğun bir nostalji duymasına neden oldu.

Ninova

4

Noel'in ertesi günü Sam Sadie'ye bir e-posta yollamıştı: *Selam yabancı, Oyununu şimdilik iki kez oynadım ve hakkında konuşmak istiyorum! Tatilden döndüğünde buluşalım. Eski dostumuz Kaliforniya'ya benden selam söyle -S.A.M. Not: Karşılaştığımıza sevindim.*

Sadie hemen cevap vermemişti ve Sam bunu pek de dert etmemişti. O zamanlar insanlar okuldan uzaktaysalar e-postalarını kontrol etmeye imkân bulamayabiliyorlardı.

Ocak ayının ortasına geldiklerinde Sadie hâlâ bir cevap yazmamıştı ve Sam onun e-postayı almadığından şüphelenmeye başladı. Bir tane daha göndermeye karar verdi.

Cevabı beklerken yeniden *Çözüm* oynadı. O aşamada oyunu baştan sona, yalnız başına, üç kez oynamıştı. İlk oynadığında bilgilerin hiçbirini satın almayıp sadece puan almaya çalışmış ve Büyük Nazi İşbirlikçisi unvanını kazanmıştı. Oyunu ikinci sefer oynadığında bütün bilgileri satın almış ama yine de seviyeleri mümkün olduğu kadar hızlı geçmeye gayret etmişti. Kolaylaştırıcı rütbesi kazanmıştı. Son sefer bütün bilgileri satın aldı ve bir yandan seviye atlarken diğer yandan da oyunu mümkün olduğu kadar yavaş oynadı. Vicdani Retçi rütbesini aldı. Doğrulamak için koda girmedi ama Vicdani Retçi rütbesinin *Çözüm*'de alınabilecek en yüksek rütbe olduğunu düşündü.

Ninova

Sam oynarken oyunla ilgili notlar da almaya başlamıştı. Oyunu zekice bulmuş ama aynı zamanda Sadie'nin geliştirebileceği ufak şeyler olduğunu düşünmüştü. Öte yandan o kadar güzel halledilmiş ayrıntılar vardı ki Sadie'nin, bir zamanlar en iyi arkadaşım dediği insanın, emeklerini takdir ettiğini görmesini istiyordu. Mikro geribildirimini, *sesler, gecikmeler, mekanik, düz yazı, ilerleme hızı, HUD, kontroller, genel gülünç düşünceler* gibi kategorilerden oluşan elektronik bir tabloya dönüştürmüştü. Ona bu dosyayı verip vermeyeceğine henüz karar vermemişti.

Sadie'yle en çok konuşmak istediği şey, makro düzeyde oyundu. En önemli notu, oyunun daha karmaşık olması gerektiğiydi. *Çözüm*'ü akademik bir alıştırma olarak muhteşem bulmuştu. Ama ahlaki yoldan ilerlemeyi tercih ederseniz oyunun başka bir bölümünü açabilmeniz çok daha iyi olmaz mıydı? Puanlarınızı bilgilerden *herhangi* biri karşılığında kullandıysanız bir süre sonra gizem çözülüyor ve oyun kendini tekrarlamaya başlıyordu. Yeterince iyi ve yeterince ahlaklı oynayanlar fabrikanın üretimini nasıl farklı yönlendirebileceklerini bilseler daha iyi olmaz mıydı? Simülasyon, Sam'e kalırsa eksikliydi ve dolayısıyla yeterince tatmin edici değildi. Eksikliydi çünkü eylem çağrısı yoktu. Oyunun sonunda oyuncunun hissedebileceği tek duygu nihilizmdi. Sam Sadie'nin ne yapmak istediğini gayet iyi anlamıştı ama sadece hayran olacakları değil, aynı zamanda sevecekleri oyunlar yapmak istiyorsa insanlara daha çok şey sunması gerektiğini de biliyordu.

Bu fikirler aklına geldikçe heyecanlanmıştı. "Banach Tarski Paradoksu'na Alternatif Yaklaşımlar" üzerinde çalışırken hissetmediği türdendi heyecanı. Anders Larrson'un kelimelerini yeniden hatırladı: "Bir şeyde iyi olmakla o şeyi sevmek, aynı değildir." *Çözüm*'ü oynadıktan sonra neyi seveceğini (ve hangi konuda iyi olacağını) anlamıştı: Sadie

Green ile bir oyun yapmayı çok istiyordu. Sadie cevap yazar yazmaz, yapmaları gereken şeyin bu olduğu konusunda onu ikna edecekti.

Bir hafta daha geçti, Sadie'den hâlâ cevap yoktu. Harvard'ın okuma dönemi sona ermişti; Sam bütün sınavlarına girmişti ve yeni sömestr başlamak üzereydi. Normalde verilmek istenen mesajı anlar, Sadie Green ile metro istasyonunda karşılaştığını unuturdu. Ama *Çözüm* öyle yapmasını engelliyordu. Sadie'nin oyunu ona vermesinin bir sebebi vardı, öyle hissediyordu ve son kez olsa bile onunla konuşması gerekiyordu. Beni Oku dosyasında Sadie'nin e-posta adresinin yanı sıra, Kendall ve Central Meydanlarına eşit uzaklıktaki Columbia caddesinde bir apartman olduğu anlaşılan mektup adresi de yazıyordu (telefon numarası yoktu). Buysa en yakın tren istasyonundan bile Sadie'nin evine kolay ulaşamayacağı anlamına geliyordu. Metro istasyonundan eve yaklaşık bir buçuk kilometre yürümesi gerekecekti ve bu, Sam için yamalı sol ayağı ile kış ortasında, Cambridge'in buzlu, engebeli caddelerinde gerçekten zor işti. Taksiye parası yetmezdi. Hava soğuk ama iyiydi ve yapacak başka bir işi yoktu; dolayısıyla yürüyüşü göze almaya karar verdi. Bastonunu neredeyse hiç kullanmıyordu —tıbbi açıdan gerekliydi gerçi ama onu hasarlı, yirmi bir yaşındaki bir Mr. Monopoly gibi gösterdiğini düşünüyordu— ama bu seferlik kullandı. Bu, diye düşündü, iş için.

Sadie'nin dairesine vardı, zili çaldı. Son anda Sadie'nin Beni Oku dosyasındaki adresinin eski ve onca yolu boşuna gelmiş olabileceğinden endişelendi.

Yaklaşık beş dakika sonra Sadie'nin ev arkadaşı kapıyı açtı. Sam Sadie'yi aradığını söyledi ve beriki bir an için şüpheyle baktı ve ardından zararsız olduğuna karar verdi. "Sadie!" diye bağırdı. "Burada seni görmek isteyen bir çocuk var."

Sadie yatak odasından çıktı. Öğlenin ikisiydi ve Sam, bu saate kadar uyuduğunu görebiliyordu.

Uzun süredir yıkanmamış gibi duruyordu. MIT eşofmanının üzerinde kırmızımsı ve beyazımsı lekeler vardı ve bol kesimli bir eşofman üstü olduğu halde Sam, Sadie'nin normalden zayıf olduğunu fark etti. Saçları dağınık ve kirliydi; uzun zamandır vahşi doğada kalmış bir hayvan gibi görünüyordu. Etrafına, söylenmesi gerekiyordu, tuhaf bir koku saçıyordu. Sam karşısındaki manzaranın sadece bir günlük uzun uyumanın sonucu olmadığı neticesine vardı.

"İyi misin?" diye sordu Sam. Altı hafta önce Sadie gözüne iyi görünmüştü.

"Hı-hı," dedi Sadie. "Burada ne işin var?"

"Ben..." Sam karşısındaki Sadie'den o kadar rahatsız olmuştu ki bir an için oraya neden geldiğini unuttu. "Sana e-posta yollamaya çalıştım. Seninle *Çözüm* hakkında konuşmak istedim. Hatırlıyor musun? Bana disketi vermiştin..."

Sadie derin bir iç çekişle sözünü kesti. "Uygun değilim bu aralar."

Sam dönüp gidecekti, vazgeçti. "Ben... Central Meydanından ta buraya kadar yürüyerek geldim; bir dakikalığına oturabilsem harika olurdu."

Sadie Sam'in bastonuna ve ayağına baktı. "İçeri gel," dedi, bezgince.

Sam Sadie'nin arkasından yatak odasına girdi. Perdeler kapalıydı; her yanda kıyafetler ve başka eşyalar vardı. Hiç de tanıdığı Sadie'ye benzemiyordu. Her şeyin yolunda olup olmadığını sordu.

"Sana ne? Biz *gerçek* arkadaş değiliz, unuttun mu?" Göz göze geldiler. "Aramadan birinin kapısına dayanmak da kabalık."

"Özür dilerim. Numaran bende yoktu ve e-postalarıma cevap yazmıyordun," dedi Sam.

Sadie, "E-posta yazışmalarımda bayağı geride kaldım herhalde, Samson," dedi, yatağa girdi, yorganı kafasına çekti. "Biraz uyumam lazım." Sesi yorgan yüzünden boğuk çıkmıştı. "Dinlenince gidersin."

Sam çalışma masasının sandalyesinin üzerinden bazı kıyafetleri kaldırdı ve oturdu.

Sadie, yorganın altından çıkmadan, "Palton çok komik," dedi. Birkaç saniye sonra Sam, uykuya dalan Sadie'nin düzenli nefes alıp verişini duymaya başladı.

Odayı inceledi. Yatağın üzerinde Duane Hanson'ın *Turistler* posteri ve şifonyerin üzerinde de bir Hokusai dalgası asılıydı. Çalışma masasının arkasındaki ufak, çerçeveli bir çizim gözüne çarptı. Los Angeles şehrini tasvir eden bir labirentti. Bambudan oyulmuş narin çerçevesi biraz sola kaymıştı. Sam çerçeveyi düzeltti. Masada bir disket vardı, üzerinde Sadie'nin el yazısıyla bir şey yazılıydı: *EmilyBlaster.* Disketi paltosunun cebine koydu ve kalkıp çıktı.

Davetiye Eylül ayında, Sam'in Sadie'nin hayır işi projesini öğrenmesinden ve ona amcık demesinden bir ay sonra gelmişti. Zarfın üzerinde kaligrafiyle *Mr. Samson A. Masur* yazıyordu. *Sharyn Friedman-Green ve Steven Green sizi kızları Sadie Miranda'nın Bat Mitzvah'sına davet ediyorlar... Saat 10'daki ayinin ardından öğle yemeği yenecek... Lütfen Cevap Veriniz...*

Davetiye bayağı sade, yani bariz gösterişli değildi. Koyu krem rengi karton, kabartma harfler, parşömen astarlı zarf. Ama Sam sade görünen şeylerin genellikle en pahalı şeyler olduğunu bilecek yaştaydı. Davetiyeyi burnuna yaklaştırdı ve kaliteli kâğıdın kokusu ona bir çeşit haz verdi. Para gibi

koktuğunu düşünmedi çünkü para pisti. Davetiye zengin ve temiz kokuyordu; ciltli bir kitap gibi, Sadie gibi.

Sam davetiyeyi çalışma masasına bıraktı ve zarfı incelemeye başladı. Kâğıt onda karşı konulması güç bir istek uyandırmıştı. Musluktan akan sıcak suyun buharında zarfın kenarlarını gevşetti ve düz bir kâğıt haline getirdi. En sevdiği Staedtler Marka Mars Lumografi kalemini çıkardı ve geri dönüştürdüğü kâğıt parçasına bir labirent çizmeye başladı. Labirent çizmeye başladığında işin nereye varacağını her zaman bilmezdi ama bu sefer kendini bir dizi daire ve kıvrım çizerken buldu ve bu daireler bir şekilde Los Angeles oldu. Labirent Sam'in oturduğu yerde, doğu yakasında, Echo Park'ta başladı ve batı yakasında, Beverly Hills Flats'te, Sadie'nin oturduğu yerde bitti. Batı Hollywood'u aştı, Hollywood tepelerinden yukarı, Studio City'ye çıktı, tepelerden aşağı Doğu Hollywood, Los Feliz ve Silver Lake'e ulaştı ve sonunda Kore Mahallesi ile Mid-City'nin etrafında döndü. Labirenti çizmeye kendini o kadar kaptırmıştı ki Dong Hyun'un odaya geldiğini fark etmedi bile. Saat geç olmuştu ve Dong Hyun her zamanki gibi pizza kokuyordu.

"Çok iyi olmuş," dedi Dong Hyun. Sam'in masasında duran davetiyeye uzandı. "Bakabilir miyim?" Sam'in anneannesi Bong Cha'nın aksine Dong Hyun, Sam'in eşyalarına dokunmadan önce daima izin isterdi.

Sam iç çekti. "Madem çok istiyorsun."

"Bir yerlere davet edilmek güzel bir şey," dedi Dong Hyun, davetiyeyi yüksek sesle okuduktan sonra. O ve anneannesi, Sadie ile görüşmeyi kestiğinden beri Sam'in ruh halinden endişeliydiler. Sam ne olduğunu anlatmıyordu. Sadie'nin zannettiği gibi biri olmadığını söylemekle yetinmişti.

Sam elindeki kalemi bıraktı, Dong Hyun'a baktı. "Gerçekten gitmek istemiyorum. Sadie'nin arkadaşlarının hiçbirini tanımıyorum."

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

Sam kafasını hayır dercesine iki yana salladı. "O benim arkadaşım değildi. Sadece bana iyi davranıyordu."

Birkaç hafta sonra Sadie Sam'i aradı. İki aydır konuşmamışlardı, sesi tiz ve tuhaf geliyordu. "Babamın gelip gelmeyeceğini bilmesi gerekiyor. Cevap kartını geri yollamadın."

"Bilmiyorum," dedi Sam. "O gün başka bir işim olabilir."

"Hım, bildiğin zaman bana da haber verebilir misin? Yemeklerin sayısını falan bilmemiz gerekiyor," dedi Sadie.

"İyi."

"Sam, bana sonsuza dek kızgın kalamazsın."

Sam telefonu kapattı.

Bong Cha Sam'in telefon konuşmasını mutfaktaki telefondan gizlice dinlemişti ve ertesi gün cevap kartını, olumlu cevap kısmını işaretleyerek geri gönderdi. Sam'e keten pantolon, Oxford tarzı mavi bir gömlek, üzerinde çiçekler olan pamuklu bir kravat ve Bass marka mokasenler aldı. Albert, diğer torunu, ona bugünlerde on dört yaşındakilerin havalı partilere bunları giydiğini söylemişti. Parti sabahı Sam'e yeni kıyafetleri gösterdi ve Bat Mitzvah'ya gitmek için hazırlanması gerektiğini bildirdi.

"Yapmamalıydın!" diye bağırdı Sam. "Gitmiyorum!"

"Ama bak, Sam, Sadie için bir hediye hazırladım." Bong Cha bir hediye paketi açtı. Sam'in çizdiği, Sadie'nin evinden onlarınkine uzanan labirenti bir paspartuyla çerçeveletmişti.

Sam duvara yumruk attı. "Hakkın yoktu! Bunlar benim özel eşyalarım! Hem Sadie böyle saçma şeyler istemiyor!"

"Ama bunu onun için çiziyordun, değil mi? Bu çok güzel bir resim, Sam," dedi Bong Cha. "Sadie'nin çok seveceğine eminim."

Sam çerçeveyi aldı, havaya kaldırdı, yere atıp parçalayacakken fikrini değiştirip masaya bıraktı.

Yatak odasına giden merdivenleri hızla tırmandı; koşmayı henüz beceremiyordu. Kapıyı çarptı.

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

"Gitmek istemiyorum," dedi Sam. "Lütfen beni gitmeye zorlamayın." Her an ağlayacakmış gibiydi ama ağlamamaya kararlıydı.

"Neden?" diye sordu Dong Hyun.

"Bilmiyorum," dedi Sam. Dong Hyun'a tek arkadaşının aslında arkadaşı olmadığını söylemeye utanıyordu.

"Anneannenin yaptığı şeyi yapmaya hakkı yoktu bence," dedi Dong Hyun. "Ama olan oldu... Hem gitmezsen Sadie'nin duyguları incinir."

"Sadie'nin duygularını incitip incitmemek umurumda değil ve ayrıca duyguları zaten incinmez. Çok büyük bir parti. Bütün zengin arkadaşları ve anne babasının zengin arkadaşları orada olacak. Yokluğumu fark etmez bile."

"Bence fark eder," dedi Dong Hyun.

Sam başını iki yana salladı. Dong Hyun hayatı ne biliyordu ki? "Ayağım acıyor." Çektiği ağrılardan asla yakınmazdı; şimdi yakınırsa Dong Hyun'un onu herhangi bir şey yapmaya zorlamayacağını biliyordu. "Ayağım hep acıyor. Yapamam."

Dong Hyun başını öne eğdi. "Senin için de uygunsa hediyeyi partiye götürüp bırakırım. Sen ve anneannenin yaptığı hediye hoşuna gidecektir."

Ninova

"Annesi ve babası ona istediği her şeyi alabilirler. Neden bir zarfın arkasına çizdiğim saçma bir şeyi istesin?" dedi Sam.

"Herhalde," dedi Dong Hyun, "annesi ve babası ona istediği her şeyi satın alabilecekleri için."

∴

```
Aşka dair
VUR
tek bildiğimiz
VUR
Aşkın varlığı
```

Sam tam *Aşk*'ı vuracağı sırada Marx odasına geldi ve akşam yemeğine gitmeyi teklif etti. "Nedir bu?" diye sordu.

"Bu da arkadaşımın oyunlarından biri. *Çözüm* kadar iyi değil ama yine de eğlenceli," diye açıkladı Sam.

Marx yanına oturdu ve Sam bir tur oynaması için klavyeyi ona uzattı.

```
Çünkü
VUR
duramadığımdan
Vur
Nazikçe
```

Ekranda bir mürekkep şişesi patladı; bu, yanlış kelimeyi vurduğu için Marx'ın bir can kaybettiği anlamına geliyordu. "Bu bugüne kadar oynadığım en vahşi şiir oyunu," dedi Marx.

"Başka şiir oyunları da mı oynadın?"

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

Marx Watanabe ve Sam 1974 doğumluydular ve bu da onların 1997'de mezun olacaklar sınıfındakilerin hepsinden bir yaş büyük oldukları anlamına geliyordu. Marx babasının yatırım firmasında çalışmak üzere bir yıl okula ara vermişti; Sam'se hastanede geçirdiği süre yüzünden diğerlerinden geri kalmıştı. En azından ilk bakışta çok ortak yönleri yoktu; ilk yıl aynı odada kalmak üzere seçilmelerinin nedeni, muhtemelen paylaştıkları doğum yılıydı.

Wigglesworth'teki çift kişilik odaların yerleşimi, birinin içinden diğerine geçilebilen iki tek oda ya da paylaşılan bir oda ve bir ortak alan şeklinde kullanılmaya imkân veriyordu. Marx epey sosyaldi ve Sam ile henüz tanışmadan onu odalardan birini, arkadaş ağırlamak için ideal olacak şekilde, oturma odası olarak kullanmaya ikna etmeyi ummuştu.

Sam odaya Marx'tan önce gelmiş ve haliyle Marx, Sam ile tanışmadan eşyalarıyla tanışmıştı: bir tarafında Doctor Who diğer tarafında Dungeons&Dragons çıkartması olan, eskimeye yüz tutmuş bir masaüstü bilgisayarı; büyük boy, seyahat etmekten aşınmış, Amerikan Turist tarzı, bebe mavisi, sert kenarlı bir bavul (ki sonradan bunun hiç de kullanışlı olmayan ince giysilerle dolu olduğu anlaşılacaktı); siyah bir baston, fil şeklinde bir saksıda ufak bir bambu. Marx'ın aldığı sinyaller iki tek kişilik yönündeydi.

Sam nihayet odaya geldiğinde Marx gülümsemeden edememişti. Sempatik, yuvarlak yüzü, açık renk gözleri ve Beyaz-Asyalı karışımı hatlarıyla Sam, bir anime karakteri gibi görünüyordu. Astro Boy veya manganın çok bilmiş küçük kardeşlerinden biri gibi. Kişisel tarzına gelince: Sam Artful Dodger'la arkadaşlık ettiği yıllardaki Oliver Twist'e benziyordu (Oliver Twist Güney Kaliforniyalı ve yankesici yerine

ufak işler çeviren bir esrar satıcısı olsaydı). Sam, omuzlarının hemen üzerinde biten, kaba kesimli, koyu kıvırcık saçını ortadan ayırıyor, John Lennon tarzı ucuz, tel çerçeveli gözlük takıyor ve Meksika'da satılan türden, çizgili, kaba kenevirden bir parka giyiyordu. Kot pantolonu delik deşikti ve o kadar solmuştu ki nerdeyse beyaza dönmüştü. Sandaletlerini beyaz spor çorapla giymişti. "Ben Sam," demişti biraz tiz bir sesle, sanki yeterince oksijen alamıyormuşçasına. "Sen Marx olmalısın... Ucuza çarşaf ve havlu almak için gidilebilecek en iyi yer neresi, biliyor musun?"

"Dert etme onu," demişti Marx, bir anda canlanan çizgi film kahramanına gülümseyerek. "Bende her şeyden fazla fazla var."

"Cidden mi? Emin misin?" demişti Sam. "Otlandığımı zannetmeni istemem."

"Oda arkadaşıyız. Nem varsa senindir," demişti Marx.

Böyle devam etmişti. Marx her konuda Sam'e yardım eli uzatmış ve bunu yaparken hiçbir zaman Sam'e yardım ediyor gibi görünmemişti. Paltolar, Sam'in ne olduğunu sorabilmesi için mucizevi bir şekilde geri dönüşüme gitmek üzere plastik poşetlere konmuştular. Sam'in eve gidemediği tatillerden önce etrafta restoranlar için hediye çekleri belirmeye başlamıştı. Sam'in yatakhanenin merdivenlerini çıkmakta zorlandığı ve asansörün yalnızca ara sıra çalıştığı anlaşılınca Marx kampüste oturmak istemediğini duyurmuştu. Harvard'da nerdeyse hiçbir lisans öğrencisi kampüs dışında yaşamıyordu ve Marx eğer Sam gelmek istemezse anlayışla karşılayacağını söylemişti. Asansörlü yeni evin kirasının yurdunkinden ciddi yüksek olduğu anlaşılınca Marx daha büyük olan odayı alacağını söylemişti (ki aslında arada o kadar da büyük fark yoktu); Sam yurda ödediği kadar kira ödemeye devam edebilecekti. (Küçük yatak odası Charles

Ninova

Nehri'ne bakıyordu.) Sam evi yeterince sık aramadığında zaman ayırarak Los Angeles'taki Lee'leri arayan yine Marx'tı. "Halmeoni ve Halabeoji," diyerek onları Korece selamlardı. "Bizim çocuk iyi." (Marx'ın babası Japon, annesi Koreli-Amerikalıydı.)

Marx çoğu insanın biraz nahoş bulduğu bu çocuk için tüm bunları neden yapıyordu? Sam'den *hoşlanıyordu*. Çocukluğunu zengin ve sözde ilginç insanların arasında geçirmişti; gerçekten sıra dışı beyinlere ender rastlandığını biliyordu. Harvard onları oda arkadaşı atadığında Sam'in onun sorumluluğunda olduğunu hissetmişti. Dolayısıyla Sam'i korudu, dünyayı Sam için biraz daha kolay hale getirdi ve bunu yapmak ona nerdeyse hiçbir şeye mal olmadı. Marx'ın hayatı bollukla doluydu; çevresindekilerle ilgilenmek ona son derece doğal geliyordu. Cömertliği karşısında Marx'ın eline geçen, Sam'in keyifli arkadaşlığıydı.

Sam Marx'ın desteğine o kadar alışmıştı ki çok nadir hatta muhtemelen eşi benzeri görülmemiş bir durum olmasına rağmen Marx'tan herhangi bir şey, özellikle de tavsiye istemesi, gerekenden çok daha doğal geldi.

"Yapılacak en doğru şeyi daima biliyorsun," dedi, Marx'ın Emily Dickinson'ın şiirini katledişini izlerken. "İnsanlar söz konusu olduğunda yani."

"Başka şeyler söz konusu olduğunda yapılacak en doğru şeyin ne olduğunu bilmediğimi mi söylüyorsun?" diyerek takıldı Marx.

Sam, Sadie'nin dairesinde gördüklerini anlattı.

Marx Sam'in zaten bildiği şeyi söyledi: "Arkadaşın depresyonda sanki."

"Ne yapmak lazım peki?"

Marx oyunu durdurdu ve arkadaşını ciddiyetle keyif karışımı bir bakışla süzdü. Sam bazen yirmi birden çok daha

genç görünüyordu. "Ebeveynlerini arayabilirsin ya da okulundan birilerini haberdar edebilirsin."

Sam klavyeyi Marx'tan aldı, oyuna kaldığı yerden devam etti. Hedef göstergesini UMUT kelimesinin üzerine yerleştirdi. "Durum o kadar vahim mi, emin değilim; ayrıca özel hayatına müdahale etmek istemem."

Marx düşündü. "Bu kız senin iyi arkadaşın, değil mi?"

"Bir zamanlar en yakın arkadaşımdı ama aramız açıldı."

"O zaman sana tavsiyem, dairesine gitmeye devam etmen olur," dedi Marx. "Benim arkadaşım söz konusu olsaydı öyle yapardım."

"Beni görmek istediğini zannetmiyorum." Sam duraksadı. "İstenmediğim yerlere gitmek bana göre değil."

"Onun önemi yok," dedi Marx. "Mesele seninle alakalı değil. Durumunu görmek için her gün oraya git, yeter."

"Ya benimle konuşmazsa?"

"Yanında olduğunu bilsin. Becerebilirsen ona kurabiye, kitap, seyretmesi için film götür. Arkadaşlık," dedi Marx, "bir nevi Tamagotchi sahibi olmaya benzer." Tamagotchiler, dijital evcil hayvan anahtarlıklar, o sene her yerdeydi. Marx bir kız arkadaşının Noel hediyesi olarak verdiğini geçenlerde öldürmüştü. Kız arkadaşı bunu Marx'ın karakterinin derinlerinde yatan daha büyük kusurların bir göstergesi olarak yorumlamıştı. "Duş almasını sağla, biraz konuş, yürüyüşe çıkın. Pencereleri aç, tabii izin verirse. İşler yoluna girmeye başlamazsa profesyonel yardım almaya ikna etmeye çalış. İşler yine de yoluna girmezse işte o zaman ebeveynlerini aramak zorundasın."

Bu söylenenlerin herhangi birini dahi yapma fikri Sam'i inanılmaz derecede huzursuz ediyordu ama ertesi gün dersten sonra ayak sürüyerek Sadie'nin dairesine gitti. Vardığında

ayağı ağrıyordu. Merdivenleri tırmandı, kapıyı çaldı. "Sadie yine o çocuk geldi," diye bağırdı ev arkadaşı.

Sadie seslendi içeriden: "Evde değil, de."

Sadie için kendisi de endişelenen ev arkadaşı, Sam'i içeri aldı ve Sam yine Sadie'nin yatak odasına gitti. Sadie farklı bir eşofman üstü giymişti ama tıpkı dünkü gibi görünüyordu. Bir anlığına kafasını kaldırarak Sam'e baktı. "Sam, gerçekten, git buradan," dedi. "İyi olacağım. Sadece geçene kadar uyumam lazım." Kafasını yorganın altına soktu.

Sam Sadie'nin çalışma masasının sandalyesine oturdu. Asya ve Amerikalıların tarihi hakkında aldığı temel tarih dersi için okuması gereken kitabı çıkardı.

Sam birkaç saat içinde on dokuz ve yirminci yüzyıllarda Çinlilerin Amerika'ya göçüyle ve Çinli işçilerin nasıl sadece yemek veya temizlik gibi belli sektörlerde çalışmalarına izin verildiği, şu anda bu kadar çok Çin restoranı ve Çinlilere ait çamaşırhane olmasının sebebinin de bu olduğuyla yani kısaca sistematik ırkçılıkla alakalı kitabı bitirmişti. Kitap ona K-Mahallesinde yaşayan kendi büyükbabasıyla büyükannesini ve Harvard'a girdiğinde kim bilir ne kadar gurur duyduklarını düşündürdü. Her yeri Harvard logolu ürünlerle donatmışlardı: ikisinin de artık yaşlanan arabalarının tamponlarına yapıştırdıkları çıkartmalar, pizza dükkânında tüm yaz asılı kalan, Bong Cha'nın eliyle işlediği, üzerinde HARVARD, 1997 SINIFI ÖĞRENCİSİ TORUNUMUZ SAMSON'I TEBRİK EDİYORUZ yazan kapitone pankart... Dong Hyun Harvard tişörtünü işe giderken o kadar sık giymişti ki her yeri delik deşik olmuştu. Sam'in büyükbabasına nihayet yeni bir tişört yollayan da yine Marx olmuştu. Sam onları aramadığı ve Harvard'a girdiğinden beri Matematik Bölümünde veya herhangi başka bir şekilde öne çıkacak bir performans gösteremediği için kendini suçlu hissetti.

"Hâlâ burada mısın?" diye sordu Sadie.

"Evet," dedi Sam.

Sırt çantasından kesekâğıdı içinde bir çörek çıkardı, Sadie'nin masasına, çizdiği labirentin altına bıraktı ve çıktı. Açıkçası, tekrar tekrar geri gelmesini sağlayan şey, labirentin varlığıydı. Sadie onu bunca yıl saklamış, ülkenin diğer ucuna getirmiş ve yurt odasından daireye çıkarken yanında taşımıştı. Bir dahaki sefer evi aradığında büyükanne ve büyükbabasına *Evet, haklıydınız*, diyecekti, *Sadie hediyeyi beğenmiş.*

Ziyaretlerinin üçüncü gününde kütüphaneden aldığı ve yakın zamanda zevk alarak okuduğu Richard Powers'ın *Galatea 2.2* adlı romanını getirdi.

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

"Neden gelip duruyorsun?" diye sordu Sadie.

"Çünkü," dedi Sam. *Bu kelimenin üzerine tıkla*, diye düşündü, *farklı anlamlarının hepsini açıklayan linklerle karşılaşacaksın. Çünkü sen benim en eski arkadaşımsın. Çünkü bir keresinde ben dibe vurduğumda beni kurtardın. Çünkü sen olmasaydın ölebilirdim veya bir çocuk akıl hastanesine kapatılabilirdim. Çünkü sana borçluyum. Çünkü bencilce, yataktan çıkarsan ikimizin beraber muhteşem oyunlar yarattığı bir gelecek görüyorum.* "Çünkü," diye tekrarladı.

Beşinci gün Sadie evde değildi. Sam ev arkadaşına nerede olduğunu sordu. "Doktora gitti," dedi ev arkadaşı. Sam'e sarıldı. "Ama biraz daha iyi görünüyordu."

Sonraki hafta Sam, Lamont Kütüphanesinde vardiyasının olduğu gün hariç her gün Sadie'yi görmeye gitti. Marx'ın önerdiği gibi, her seferinde ona ufak bir hediye bırakıyor ve bir süre kaldıktan sonra evine geri dönüyordu.

On ikinci gün Sadie, "*EmilyBlaster*'ı sen mi çaldın?" diye sordu.

"Ödünç aldım," dedi Sam.

"Kalabilir," dedi Sadie. "Bende başka kopyaları var."

Sam on üçüncü gün Sadie'nin masasına oturdu. Labirent çizmeyeli uzun yıllar olmuştu ama Sadie için yeni bir tane yapmaya karar vermişti. O son labirenti çizdiğinden bu yana geçen yıllar içinde daha iyi bir ressam olmuştu ve Sadie'nin yeni işlerinden bir örneğe sahip olmasını istiyordu. Yeni labirent Sam'in Charles Nehri'nin kıyısındaki dairesinden Sadie'nin Necco Fabrikasının yakınlarındaki dairesine giden yolu gösterecekti.

Sadie yataktan kalktı ve Sam'in omzunun üzerinden yaptığı çizime baktı. "Buraya gelmen bayağı uzun sürdü, değil mi?"

"Normalden uzun değil," dedi.

"Yarın evde olmayabilirim," dedi Sadie. "Dekan derslere katılmaya başlar ve ödevlerimi bu hafta içinde tamamlarsam hâlâ bu dönemi kurtarma şansım olduğunu söylüyor."

Sam labirent çizimini ve çizim kalemlerini dikkatlice sırt çantasına yerleştirerek ayağa kalktı. "Artık gelip seni görmemi istemediğini mi söylüyorsun?"

Sadie güldü. Sam Sadie'nin içten kahkaha attığını duymayalı çok uzun zaman olmuştu. Çok şeyi değişmişti ama kendine has gülüşünün, kaçınılmaz bir ton değişikliği dışında aynı kaldığını keşfetmek, Sam'i mutlu etmişti. Sadie, Sam'e kalırsa dünyanın en muhteşem gülüşlerinden birine sahipti. İnsanın kendisine gülünüyormuş gibi hissettirmeyen gülüşlerden biri. Bir çeşit davet olan türden bir kahkaha: *En derin saygılarımla sizi eğlenceli bulduğum bu olaya katılmaya davet etmek istiyorum.*

"Hayır şapşal, birbirimizi görebilmemiz için bir zaman ayarlamaya çalışıyorum. Buraya kadar gelip evde olmadığımı görmeni istemedim.

"Bir daha asla öyle bir şey yapmayacağımıza söz ver bana," dedi Sadie. "Ne olursa olsun, birbirimize ne kadar aptalca bir şey yaparsak yapalım konuşmadan altı yıl geçmesine bir daha asla izin vermeyeceğimize söz ver. Beni her zaman affedeceğine söz ver ve ben de seni her zaman affedeceğime söz veriyorum." Bunlar elbette, hayatın hazırladığı sürprizlerden habersiz gençlerin birbirlerine vermekte sakınca görmeyeceği türden sözlerdi.

Sadie Sam'e elini uzattı. Sesi kuvvetliydi ama Sam gözlerinin kırılgan ve yorgun gözüktüğünü düşündü. Sadie'nin buz gibi ve aynı zamanda ter içindeki elini tuttu. Hastalığı her ne idiyse Sam tam olarak geçmediğini görebiliyordu.

"Labirentimi saklamışsın," dedi.

"Sakladım. Haydi, şimdi *Çözüm* hakkında ne düşündüğünü anlat bakalım," dedi Sadie. Ayağa kalktı, penceresini açtı. İçeri dolan temiz hava o kadar serin ve ferahtı ki nerdeyse uyuşturucu etkisi yaptı. "Bana çok yüklenme, Sammy. Biraz depresyonda olduğumu fark etmişsindir."

II

ETKİLER

1

Ichigo, gerçi henüz adı *Ichigo* konmamıştı, basit olmalıydı. Sam ve Sadie'nin üniversitedeki üçüncü seneleriyle son seneleri arasındaki yaz tatilinde kotarabilecekleri bir şey olmalıydı.

Birlikte bir oyun yapmaları gerektiği fikri Aralık ayında *Çözüm*'ü oynadığından beri aklında ön safhalarda yer alsa da Sam Sadie'ye konuyu Mart ayının ortalarına dek açmadı. Kendini bu şekilde dizginlemek pek Sam'e göre bir davranış değildi ama temkinli davranması gerektiğini seziyordu. Sadie, sebebi Sam için hâlâ bir sır olan o karanlık ay yüzünden derslerinden geri kalmıştı ve ödevlerinden başını kaldıramıyordu. Depresyonunun sebebi hakkında yaptığı tek kısa açıklama, "kötü bir ayrılık" yaşadığıydı. Sam daha fazlası olduğundan şüpheleniyordu ama saygısından Sadie'yi ayrıntıya girmeye zorlamadı. Mahremiyetlerine ciddi önem verdikleri, ender türden bir arkadaşlıkları vardı. Başından bu kadar iyi arkadaş olmalarının sebebi, Sadie'nin sırf kendi merakını tatmin etmek için Sam'e üzücü hikâyesini anlatması için baskı yapmamış olmasıydı. Sam en azından bu iyiliğin karşılığını verebilirdi.

Onu durduran bir diğer şeyse Sadie'yle yeniden arkadaş olmaktan çok zevk almasıydı. Arkadaşlıklarının ritmine hiç zorlanmadan geri dönmüşlerdi; film geceleri, yemekler, oyunlar derken haftada birkaç kez bir araya geliyorlardı. Sam onun yanında kendini güçlenmiş hissediyordu. Argümanları ve gözlemleri daha keskindi. Acımasız New England

Ninova

soğuğundan, Sadie'siz geçirdiği iki kışa nazaran daha az etkileniyordu ve ayağındaki sürekli kendini hissettiren düşük seviye ağrı eskiye kıyasla daha az düşüncelerinin merkezindeydi. Onunla yürürken Arnavut kaldırımlarından bile daha az korkuyordu. Çoğu zaman kendini engelli saymazdı ama Arnavut kaldırımları, buz ve onlarla mücadele edebilmek adına sürekli kağnı hızıyla ilerleyişi, aksini söylüyordu. Kar yağdığında, dersin olduğu yere bağlı olarak, bazen kırk beş dakika öncesinden yola çıkıp kampüsü emekli öğretmen misali topallayarak bir baştan diğerine kat ederdi. Kendini engelli görmediğinden Kuzeydoğuda okul seçerken bunların hiçbirini hesaba katmamıştı.

Geçmişi düşündüğünde, Sadie ile arkadaşlığını bitirirken vahim bir hesap hatası yaptığını fark etmişti. Hatası, dünyanın Sadie Greenlerle, onun gibi insanlarla dolu olacağını varsaymaktı. Öyle değildi. Okuduğu lise kesinlikle öyle değildi. Harvard'ın öyle olacağına dair bir parça umut beslemişti ama üniversite bu cephede özellikle büyük hayal kırıklığı yaratmıştı. Akıllı insanlar vardı, evet. Yirmi dakika boyunca karşılıklı düzgün sohbet edebileceğin insanlar vardı. Ama 609 saat boyunca konuşmak isteyeceğin birini bulmak, işte o nadirdi. Marx bile —Marx fedakar, yaratıcı ve zekiydi ama— bir Sadie değildi.

Sadie'yi bir oyun yaratmaya ikna etmek için son tarihin Mart olduğuna karar verdi. Harvard ve MIT'ye giden üstün başarılı öğrenciler yaz planlarını, daha önce yapmadılarsa en geç Mart ayında halletmiş oluyorlardı. Kişisel anlamda Sam açısından yaza kadar bazı şeylerin acilen çözülmesi gerekiyordu. Aşağı yukarı bir sene içinde öğrenci kredilerinin vadesi gelecekti. Harvard ihtiyacına bakmadan öğrenciyi önce kabul edip sonra burs veren okullardan olsa da (burayı seçmesinin asıl nedeni buydu) Sam'in son derece cömert paketi bile her şeyi karşılamıyordu. Çok borcu yoktu ama borçlarını

Ninova

öderken Dong Hyun ve Bong Cha'dan yardım istemeyi aklından dahi geçiremezdi. Harvard'a fakir kalmak için girmemişti. Anders Larsson'un ona zamanında söylediği şeydeki gerçeklik payını yavaş yavaş kabullenmeye başlamıştı. Sam yüksek matematiği *sevmiyordu*; geleceğinde bir Fields Madalyası görünmüyordu ve matematik bölümünden lisans diploması almak için daha fazla borç altına girmesinin hiçbir anlamı yoktu. Büyük ihtimalle teknoloji, finans veya benzer bir dalda danışmanlık yapabileceği bir işe girmesi gerekecekti. Akranlarının çoğu böyle yapmıştı. Marx'a durumu şöyle ifade etmişti: "Bu yaz gerçekten muhteşem bir şey yapmak için son şansım."

Bir sanatçı ve bir iş insanı olarak Sam'in en güçlü yönlerinden biri, uygun ortamı hazırlamanın, dramanın önemini bilmesiydi. Sadie'ye beraber çalışmayı özel bir yerde teklif etmek istiyordu. Müstakbel yaratıcı birlikteliklerinin temelinin atıldığı an unutulmaz olmalıydı. Daha o zaman dahi beraber bir oyun yaratacaklarsa ve oyun tahmin ettiği başarıyı elde ederse Sam Masur ve Sadie Green'in beraber çalışmaya karar verdikleri günün bir hikâyesi olması gerektiğini hissediyordu. Şimdiden Sam ve Sadie'nin mitini hayal ediyordu ve henüz oyun için aklında belirli bir fikir bile yoktu. Ama klasik Sam böyleydi; bazen sancılı olabilen ana katlanmayı gelecekte yaşayarak öğrenmişti.

Sam'in gözünde bunun Sadie'ye evlenme teklif etmekten farkı yoktu. Tek dizinin üzerine çökecek ve "Benimle çalışır mısın? Bana zamanını bahşeder ve bu zamanın harika harcanacağına dair önsezime güvenir misin? Beraber müthiş şeyler yapabileceğimize inanır mısın?" diyecekti. Onca kibrine rağmen Sadie'nin evet demesini garanti görmüyordu.

Cam Çiçekleri öneren Marx'tı. Sam ona Harvard'daki en ilginç yeri sormuştu. Marx bir dönem Harvard Yard turlarında rehberlik yapmıştı ama yapmamış olsaydı dahi

Ninova

herhangi bir şehrin en iyi yerlerini bilen bir tür görmüş geçirmiş Cicero'ydu.*

Blaschka Cam Bitki Modelleri Eşya Koleksiyonu, muazzam emekle camdan yapılmış, elle boyanmış, inanılmaz derecede gerçekçi yaklaşık dört bin objeden meydana geliyordu. On dokuzuncu yüzyılın başında üniversite tarafından görevlendirilen Alman bir baba-oğul tarafından yapılmışlardı. Bir sorunun cevabıydılar: Korunması imkânsız olanı nasıl korursunuz? Ya da bir başka deyişle zamanı ve ölümü nasıl durdurursunuz? İleride adı Adaletsiz Oyunlar olacak bir şirketi kurmak için daha uygun bir yer bulunabilir miydi? Neticede bir bilgisayar oyununun alt metinsel kaygısı ölümlülüğü yok etmekten başka ne olabilirdi?

Sadie'nin 2011 yılında *Descendants of Lovelace* bloğuna verdiği röportajda anlattığı gibi:

S.G.: Mazer, MIT'de birkaç oyun tasarladığımı biliyordu, o sıralar hepsi ufak çapta oyunlardan ibaretti. *Çözüm* adındaki dikkatleri biraz üzerime çekmişti.

D.L.: Holokost'la ilgili olan, değil mi? Neredeyse okuldan atılmanıza sebep olacakmış.

S.G.: (Gözlerini deviriyor) Sam hikâyeyi öyle anlatmayı seviyor. Drama katmak hoşuna gidiyor ama açıkçası, sadece bir kişi şikayet etmişti, o kadar abartılacak bir şey değildi... Ama Sam... Kusura bakmayın, Sam Mazer demem gerektiğini biliyorum ama her seferinde unutuyorum. Mazer *Çözüm*'ü çok sevdi. Benim adıma büyük bir başarı, bir dönüm noktası olduğunu hissetti. Açıkçası, *Çözüm*'den sonra başka bir

* İngilizcede on altıncı yüzyıldan beri Romalı hatip Cicero'ya ithafen ve müze, galeri ve benzeri yerleri bilgi vererek gezdiren rehberler için kullanılan terim. (*e.n.*)

Ninova

oyun tasarlayıp tasarlamayacağımdan emin değildim. Kendimi tükenmiş hissediyordum. Ama üçüncü yılımın sonuna doğru Sam, "Cam Çiçeklere gitmek ister misin?" diye sordu. Doğrusu, istemiyordum. Yapmak isteyeceğim bir şeymiş gibi gelmiyordu ve MIT'de yaşadığım yerden Harvard Doğa Tarihi Müzesi'ne ulaşmak bayağı zahmetliydi. Ama yine de oraya gittim çünkü Sam... Mazer! Mazer bir şey istediğinde biraz ısrarcı olabiliyor. Muhtemelen sizin de bildiğiniz gibi, Mazer her zaman bir şey ister. (Gülüşmeler)

Neticede, sergiye gittik ve sergi *kapalıydı*. Galiba müzenin envanter ya da temizlik günü veya ona benzer bir şeydi. Ön tarafta Cam Çiçekler sergisinin posteri asılıydı ve bu gözlemi yapan ilk kişi ben değildim ama Cam Çiçeklerin fotoğrafını asmak bayağı anlamsızdı çünkü modeller o kadar güzeldi ki *gerçek* çiçek gibi duruyorlardı.

Biraz gergindim çünkü oraya kadar gitmiştim ve en başından beri görmek istemediğim Cam Çiçekleri göremeyeceğim ve öncesinde müzeyi aramadığı için Sam'e kızgındım. Sam bir banka oturdu, yürüyüşten dolayı biraz nefes nefeseydi ve "Bu yaz ne yapıyorsun?" dedi.

"Aklında ne var?" dedim.

Sam devam etti: "Burada kal, üç ay okula ara ver ve benimle bir oyun yarat. Carmarck ve Romero, *Wolfstein 3D* ve *Commander Kane* oyunlarını yarattıklarında bizimle aynı yaştaydılar. Marx'ın (Watanabe, *Ichigo*'nun yapımcısı) dairesini bedava kullanabiliriz. Çoktan sordum bile."

Çocukluğumuzdan beri her zaman beraber oyun oynuyorduk ama bunları söyleyene dek Sam'in bir

Ninova

oyun yaratmak istediğinden haberim bile yoktu. Sam genelde bayağı ketumdu. Ama evet, kendi tasarım kariyerimin dönüm noktasındaydım; Sam çok zeki bir adamdı, en eski arkadaşımdı... Neden olmasın, dedim. İşe yararsa, harika. Yaramazsa yazı bir arkadaşımla geçirmiş olacaktım. Hem Marx'ın dairesi bayağı güzeldi. Charles Nehri manzaralı panoramik camlar, Harvard Meydanı'nın hemen batısında Kennedy Caddesinin üzerinde.

Bu yüzden ona düşüneceğimi söyledim ama kabul edeceğimi anladığını görebiliyordum.

Şehir merkezine döndük, ciddi bir ifadeyle bana baktı ve "Sadie bu hikâyeyi anlattığın zaman sana bu soruyu Cam Çiçekler Sergisi'nde sorduğumu söyle. Kapalı olduğunu söyleme," dedi. Efsane, hikâye, adına her ne derseniz deyin Sam için her zaman aşırı önemliydi. O yüzden galiba bu hikâyeyi anlatarak ona ihanet ediyorum."

Sadie otuzlu yaşlarının ortalarına geldiğinde ve aradan sanki yüz yıllar geçmiş gibi hissettiğinde nihayet Cam Çiçekler sergisini ziyaret edecek ve onları şaşırtıcı derecede etkileyici bulacaktı. Çiçekler muhteşemdi elbette ama Sadie'yi daha da çok etkileyen, Blaschka'ların yaptığı çürümekte olan meyve modelleriydi; morlukları ve renk değişimleri, o andan başlayarak sonsuza dek korunmuştu. *Bu nasıl bir dünya,* diye düşündü Sadie o sabah. *İnsanlar bir zamanlar çürümekte olan şeylerin camdan heykellerini yapmışlar ve bu heykelleri müzelere koymuşlar. İnsanoğlu ne kadar tuhaf ve güzel. Ve ne kadar kırılgan.* O sabah ondan başka sergiyi gezen tek kişi, ona iki yıl önce vefat eden Freda'yı hatırlatan yaşlı, zarif bir hanımefendiydi. Kadın (kaşmir bir hırka; Fracas parfümünün

tipik sümbülteber notalarını hatırlatan hoş bir koku) sergi boyunca Sadie'nin biraz arkasından ilerlemişti. Sergiyi gezip bitirdiklerinde Sadie'ye, "Çok güzellerdi ama *cam* çiçekler nerede?" diye sordu. Modellerin gerçekçiliği o kadar inandırıcıydı ki kadın gerçek olduklarını zannetmişti.

Sadie'nin ilk aklına gelen, bunu Sam'e anlatmak olmuştu ama o sırada konuşmuyorlardı.

Ninova

2

Ichigo: Denizin Çocuğu'nun başındaki bir ara sahnede tanıştığımızda Sadie ile Sam'in cinsiyetsiz* tasarladığı Ichigo, sadece birkaç kelime bilen ve okuyamayan küçük bir çocuk. Ebeveynlerinin, ücra bir balıkçı kasabası gibi görünen bir yerdeki mütevazi sahil evinin önündeki kumsalda oturuyor. Kız ya da erkek, herhangi Asyalı bir çocuğun sahip olabileceği türden, kafasına tas geçirilerek kesilmişe benzer parlak siyah saçları var; tüm kıyafeti dizlerine kadar inen, en sevdiği forması (15 numara) ve tahta terliklerden ibaret. Tsunami vurduğu sırada ufak bir kova ve kürekle oynuyor.

Ichigo denize sürükleniyor ve oyun böyle başlıyor. Ichigo evine giden yolu kısıtlı kelime haznesi ve kovasıyla küreği dışında aleti olmadan bulmak zorunda.

Yaratıcı sürece dair beylik bir lafa göre bir sanatçının ilk fikri genelde en iyisidir. *Ichigo*, Sam ve Sadie'nin ilk fikri değildi. Belki bininci fikirleriydi.

Zorluk da buradaydı. Sam ile Sadie bir oyunda neden hoşlandıklarını gayet iyi biliyorlardı ve iyi bir oyunu kötü bir oyundan kolaylıkla ayırt edebilirlerdi. Sadie açısından bu bilgi o kadar da faydalı değildi. Dov ile geçirdiği zaman

---

* Pek çok Hint-Avrupa ve Semitik dilde bulunan artikel/tanımlıklardan İngilizcedeki "he" (erkek) ve "she" (dişi), günümüzdeki cinsiyet ayrımcılığına karşı mücadele bağlamında kimileri tarafından "they" (onlar) olarak kullanılmaktadır. Dilimiz ve gezegenimizdeki pek çok başat dilde bu kullanımın karşılığı yoktur. (*e.n.*)

ve genel olarak oyunlar üzerinde çalıştığı yıllar yüzünden her şeye eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşıyordu. Herhangi bir oyunun *sorununun* ne olduğunu hiç sektirmeden söyleyebilirdi ama kusursuz bir oyunu nasıl yaratabileceğini bilmiyordu. Her genç sanatçının hayalinin yeteneklerini aştığı bir an gelir. Bu dönemi aşabilmenin tek yolu, her şeye rağmen yaratmaya devam etmektir. Sam (ya da onun gibi biri) bu dönemden itekleyerek geçirmeseydi Sadie muhtemelen şu an oyun tasarımcısı olarak geldiği noktaya gelemezdi. Oyun tasarımcısı olamayabilirdi bile.

Sadie yeniden gözde konuma gelen nişancı tarzı oyun yapmak istemediğini biliyordu. (*Asla* bir nişancı yapmak istemeyecekti; sapına kadar Dov'un öğrencisiydi ve o tür oyunları iğrenç ve ahlaksız buluyor, olgunlaşmamış bir toplumun hastalığı olarak görüyordu. Sam'se, seviyordu o oyunları.) Ayrıca Sadie, iki kişilik bir takımla sadece bir yaz süresinde başarılabileceklerin sınırlı kalacağını hissediyordu. Oyun konsollarını hedeflemiyorlardı ve zaten N-64 dönemine ait *Zelda* veya *Mario* gibi 3 boyutlu bir macera oyunu yapacak kaynakları yoktu. PC için bir oyun tasarlayacaklardı ve 2 ya da Sadie başarabilirse 2½ boyutlu olacaktı. Tasarlayacakları oyun hakkında Sadie'nin bildikleri uzun bir süre sadece bundan ibaret kaldı.

Okul yılının sonlarına yaklaştıkları haftalarda Sadie ve Sam, Sam'in Bilim Merkezinden yürüttüğü bir beyaz tahtaya sıraladıkları uzun bir fikir listesi üzerinde beyin fırtınası yaptılar. Sam sakat ayağına rağmen başarılı bir hırsızdı ve ara sıra ufak hırsızlıklar yapmaktan zevk alıyordu. Larsson ile veda görüşmesi yapmak üzere Bilim Merkezine gitmişti. Dışarı çıkarken koridorda başıboş kalmış, ayakları minik tekerlekli beyaz tahtayı görmüş, iterek binadan dışarı çıkarmış ve Harvard'ın avlusundan, aday öğrencilerden meydana gelen bir tur grubuna el sallayarak geçip Harvard Meydanı'ndan

Ninova

Kennedy Caddesine ve kaldıkları binanın asansörüne kadar itmeye devam etmişti. Sam iyi bir hırsız olmanın sırrının koşulsuz yüzsüzlük olduğu kanısındaydı. Aynı haftanın ilerleyen günlerinde Harvard Coop'tan* bir paket çok renkli, silinebilir keçeli kalem çaldı. Kalemleri Marx'ın verdiği aşırı büyük paltonun aşırı büyük cebine koydu ve mağazadan hiç istifini bozmadan çıktı.

Uzun bir süre boyunca, beyaz tahtaya yazdıkları hiçbir şey esaslı görünmedi. Daha önce hiç oyun yaratmamış olabilirlerdi. Ofisleri Sam'in zengin arkadaşının dairesi olabilirdi ama her ne yaratırlarsa yaratsınlar bir klasik olma ihtimali olduğuna inanacak kadar gençtiler. Sam'in sık sık Sadie'ye söylediği gibi, muhteşem olacağına inanmıyorsan herhangi bir şey yaratmanın ne gereği vardı?

Mükemmelliğin Sadie ve Sam için farklı şeyler ifade ettiğinin altını çizmekte fayda var. Aşırı basitleştirmek gerekirse: Sam için mükemmel, *popüler* demekti. Sadie içinse *sanat.*

Mayıs ayı geldiğinde Sam'in yürüttüğü silinen keçeli kalemlerin uçları çoktan çiçek gibi açılmaya ve gıcırdamaya başlamıştı; Sadie asla ortak bir fikirde uzlaşamayacaklarından ve bir oyun yaratmak için kendilerine ayırdıkları zamanın yetmeyeceğinden korkmaya başlamıştı. Ona kalırsa zaten inanılmaz hatta imkânsız derecede sıkışık bir programları vardı.

Beyin fırtınasından sonra çıkmış gökkuşağı ile kaplı beyaz tahtanın önündeydiler. "Burada işe yarar bir fikir var, biliyorum," dedi Sam.

"Ya yoksa?" dedi Sadie.

"Yeni bir fikir üretiriz," dedi Sam. Sadie'ye sırıttı.

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

---

* 1882'de kurulan, kampüslerde Harvard ve MIT öğrenci ve çalışanlarına hizmet veren kırtasiye ve malzeme mağazaları. (*e.n.*)

Ninova

Sadie bu kararsızlık dönemini son derece stresli geçirirken Sam hiç de öyle şeyler hissetmiyordu. *Bu anın en güzel yanı*, diye düşünüyordu, *hâlâ her şeyin mümkün olması.* Öte yandan Sam bu şekilde hissedebilirdi. Sam iyi bir ressamdı, iyi bir programcı ve seviye tasarımcısı olacaktı ama şimdiye dek tek oyun dahi tasarlamamıştı. Oyun, hatta kötü bir oyun dahi tasarlamanın nelere mal olabileceğini bilen Sadie'ydi ve iş programlamaya, motor inşa etmeye ve diğer tüm teknik detaylara geldiğinde yükün büyük kısmını Sadie omuzlayacaktı.

Sam sevgisini fiziksel olarak gösterenlerden değildi; bu hali, hastanede geçirdiği yıllarda kendisine çok fazla dokunulmasıyla ilgiliydi. Ama Sadie'yi omuzlarından kavradı — Sadie ondan tam 2,5 santim daha uzundu— ve gözlerinin içine baktı. "Sadie," dedi. "Neden bir oyun tasarlamak istediğimi biliyor musun?"

"Elbette. Seni zengin ve ünlü yapacağını sanıyorsun."

"Hayır. Cevabı çok basit. İnsanları mutlu edecek bir şey yapmak istiyorum."

"Fazla klişe," dedi Sadie.

"Bence değil. Çocukken bütün bir öğleden sonrayı bir oyunun dünyasında geçirmenin ne kadar eğlenceli olduğunu hatırlıyor musun?"

"Elbette," dedi Sadie.

"Bazen o kadar çok ağrım olurdu ki. Ölmek istemekten beni alıkoyan tek şey, bir süreliğine kendi vücudumdan ayrılarak mükemmel —hatta mükemmelden de iyi— çalışan bir vücuda bürünüp benim olmayan sorunlarla mücadele edebilmekti."

"Sen bir direğin tepesine zıplayamazsın ama Mario zıplayabilir."

Ninova

"Tamı tamına. Neredeyse her an yatağa mahkum olsam da bir prensesi kurtarabilirdim. Tamam, zengin ve ünlü olmak istiyorum. Gayet iyi bildiğin gibi, dipsiz bir hırs ve ihtiyaç kuyusu gibiyim ben. Ama aynı zamanda iyi bir şey de yapmak istiyorum. Bizim gibi çocukların bir süreliğine dertlerini unutabilmek için oynamak isteyecekleri bir şey."

Sadie Sam'in kelimelerinden etkilenmişti; onu tanıdığı bunca yıl boyunca ağrılarından o kadar nadir bahsetmişti ki... "Tamam," dedi. "Tamam."

"İyi," dedi Sam sanki bir konuyu açıklığa kavuşturmuşlar gibi. "Artık tiyatroya gitmek için evden çıkmalıyız."

O gece, Amerikan Repertuar tiyatrosunun ana sahnesinde oynanacak öğrenci yapımı *On İkinci Gece*'de Marx'ı seyretmeye gitmek için çalışmaya ara vereceklerdi. Ana sahnede sergilenen bir oyunun kadrosuna dahil olabilmek önemli bir olaydı. Marx onlara tüm yaz için dairesini ödünç verdiği için Sam oyuna gitmelerinin iyi bir fikir olacağını düşünmüştü.

Sam nedenini bilmeden, Sadie ve Marx'ı birbirlerinden uzak tutmaya özen göstermişti. Bu birey olarak her ikisiyle de alakalı bir şey değildi. Ama Sam mahremiyetine bazen paranoyaklık derecesinde önem veriyor ve bilgi akışını kontrol etmeyi seviyordu. Bir şekilde ellerindeki bilgileri karşılaştırmalarından ve ona karşı birlik olmalarından korkuyordu. Bir başka gizli sebebi daha vardı ki o da birbirlerini ona tercih etmelerinden korkmasıydı. Sam'in gözünde herkes Sadie ve Marx'ı seviyordu. O güne kadar mecbur olanlar dışında hiç kimse, Sam öyle hissediyordu, onu sevmemişti: Annesi (ölmeden önce), büyükanne ve büyükbabası, Sadie (tartışmalı hastane gönüllüsü), Marx (atanmış oda arkadaşı). Ama Marx onlara dairesini ödünç verdiği için Sadie ile Marx'ın tanışması kaçınılmazdı. Başrolü, Orsino'yu oynayan Marx, Sam'in Sadie'yi gösteriye getirmesini ve ardından, Marx'ın

Ninova

oyunu izlemek için şehre gelen babasıyla Charles Otel'de birlikte akşam yemeği yemeyi önermişti. "Sadie haftaya yanımıza taşınıyor," demişti Marx. "Gitmeden önce onunla bir kez olsun ekmeğimi paylaşmak isterim." Marx yazın büyük bir bölümünü Londra'daki bir yatırım bankacılığı firmasında staj yaparak geçirmeyi planlıyordu.

Marx üniversitedeki dört yılının üçünde üniversite tiyatrosunda rol aldığı halde oyuncu olmak istemiyordu. Bir aktörün dış görünüşüne sahipti: bir seksen beş boy, geniş omuzlar, ince bel ve kıyafetlerin içinde son derece zarif görünen bir kalça, güçlü bir çene ve ses, iyi bir duruş ve cilt, gür, siyah, arkaya taranmış görkemli saçlar. Üniversite tiyatrosu kariyeri ile ilgili bir şikâyeti varsa o da daima daha sığ, daha güçlü adam ya da ukala dük rollerine seçilmesiydi. Gerçek hayatta Marx hiç de sığ ya da ukala değildi. Her an gülmeye hazır, sıcakkanlı ve enerjikti; şaklabanlığın sınırında dolandığından bu rollere uygun görülmesi, bu şekilde görülmesi onu şaşırtıyordu. Sebebini merak ediyordu. Hamlet oyuncuları için düzenlenen bir partide, birkaç esrarlı sigara içtikten sonra yönetmen bir arkadaşına sordu: "Benim neyim eksik? Neden Laertes'im ama Hamlet değilim?"

Arkadaşı sorudan hoşlanmamıştı. "Niteliklerinle alakalı," dedi.

"Nesi varmış niteliklerimin?" diye ısrar etti Marx.

"Karizman ya da öyle bir şey."

"Nesi varmış karizmamın?"

Arkadaşı kıkırdadı. "Bu soruyu şimdi sorma bana birader. O kadar sarhoşum ki."

"Cidden," dedi Marx. "Öğrenmek istiyorum."

Arkadaşı işaret parmaklarını kenarlarına koydu gözlerini hafifçe geriye doğru çekti. Asyalı gözleri yapıyordu. Arkadaşı o pozda bir saniye durdu durmadı ve sonra parmaklarını

Ninova

çekti. Özür dilercesine kıkırdadı. "Affet beni, Marx. İnanılmaz uçmuş vaziyetteyim. Ne yaptığımın farkında değilim."

"Hey," dedi Marx. "Bu hiç hoş değil."

Yönetmen, "O kadar güzelsin ki" dedi, Marx'ı dudağından öperek.

Ama bu ırkçı hareketi yaptığı için Marx arkadaşına bir bakıma minnettardı. Aydınlatıcı olmuştu. Ondaki esrarengiz, erişilmez, gizemli, egzotik şey Asyalı oluşuydu ve bu durum kalıcıydı. Üniversite tiyatrosunda bile Asyalı bir aktörün oynayabileceği roller kısıtlıydı.

Marx'ın annesi Amerika'da doğmuş bir Koreliydi; babasıysa Japon'du. Annesinin ısrarı üzerine Tokyo'da dünyanın dört bir yanından çocukların okuduğu uluslararası bir okula gitmişti. Bu okul onu kendi ülkesindeki ırkçılıktan —büyük ölçüde— korumuştu. Yine de Japonların genelde yabancılara ama özellikle Korelilere karşı hissettikleri hatırı sayılır ırkçılığın farkındaydı. Tokyo Üniversitesinde tekstil tasarımı dersi veren Amerikalı-Koreli annesi, Tokyo'da yaşadıkları onca yılda çok az arkadaş edinebilmişti ama Marx bunun yabancı düşmanlığının mı yoksa annesinin çekingenliği veya yetersiz Japoncasının mı bir sonucu olduğunu tam kestiremiyordu. Sonuçta büyürken çoğunlukla Asya'da olduğundan, Asyalıların Amerika'da tecrübe ettikleri türden bir ırkçılıktan korunmuştu. Harvard'a kadar Amerika'da —ve sadece üniversite tiyatrosunda değil— Asyalıların oynayabileceği kısıtlı sayıda rol olduğunu fark etmemişti.

O partiden bir hafta sonra Marx okuduğu ana bölümü İngiliz Dili'nden (Harvard'da tiyatroya en yakın ana dal buydu) çıkıp ekonomiye geçti.

Sam matematiği ne kadar sevmiyorsa Marx da üniversite tiyatrosunu o kadar çok seviyordu. Sahnede olmaktan çok, yapımların kendisini seviyordu. Sadece kısa bir süreliğine

Ninova

sanat yapmak için mucizevi bir şekilde bir araya gelerek birbirleriyle yakınlaşan bir grup insanın arasında olmanın samimiyetini seviyordu. Bir prodüksiyon bittiğinde üzülüyor, yeni bir yapımda rol aldığında seviniyordu. Üniversite hayatının kısa sezonlarının her birine o dönem rol aldığı oyunlar damgasını vuruyordu. İlk senesinde *Macbeth* ile *Bette ve Boo'nun Evliliği.* İkinci senesinde *Mikado, Hamlet.* Üçüncü senesinde *Kral Lear, On İkinci Gece.*

On İkinci Gece bir gemi kazası ile başlar ancak metinde bu kaza sahnenin dışında gerçekleşir. Ama öğrenci değil, bir profesyonel olan kadın yönetmen, üniversitenin onu öğrencilerle çalışmak üzere ikna etmek için verdiği geniş bütçenin çoğunu bu gemi kazasını sahnede sergilemek üzere harcamaya karar vermişti. Programlanmış lazer ışıklarından ve dumandan meydana gelen dalgalar; gemiye vuran dalgaların, fırtınanın ve yağmurun sesi; hatta salonu saran ve seyircinin heyecandan nefesini tutmasına ve zevkten dört köşe olmuş çocuklar gibi alkışlamasına sebep olan hafif soğuk su buğusu. Oyuncular Jules'un önemsediği tek şeyin gemi kazası olduğunu ve *On İkinci Gece* yerine *Fırtına*'yı yönetmeyi dilediğinin çok açık olduğu keşfetmişlerdi.

Bu dedikodulardan haberi olmayan Sadie gemi kazasını büyüleyici buldu. Sam'in kulağına, "Oyunumuz bir gemi kazası ile başlamalı," diye fısıldadı. "Veya belki bir fırtına." Bunu söylerken bile "bir gemi kazasının" ve bir gemi kazasının içerebileceği tüm unsurların oyunun Eylül ayına asla yetişmeyeceği anlamına geldiğini biliyordu.

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

Sadie başıyla onayladı ve fısıldadı: "Küçük bir kız çocuğu —belki iki ya da üç yaşında— denizde kaybolur ve soyadını veya telefon numarasını ya da birkaç kelimeden

Ninova

fazlasını yahut ondan büyük sayıları bilmediği halde ailesini bulmak zorundadır."

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

"Bilmem. *On İkinci Gece*'nin kahramanı küçük bir kız..." dedi Sadie.

Yakınlarda oturan biri susmaları için uyardı.

Sam daha alçak bir fısıltıyla, "Karakteri cinsiyetsiz tasarlayalım," dedi. "O yaşta cinsiyet neredeyse hiç önemli değil. Bu sayede her oyuncu onda kendini görebilir."

Sadie gene başıyla onay verdi. "Harika," dedi. "Bana uyar."

Marx oyunun açılış konuşmasını yapmak için Orsino rolünde sahneye çıktı: "Müzik aşkın gıdasıysa çalmaya devam edin." Ama artık Sadie, Marx'la, yani sponsorlarıyla ya da oyunla ilgilenmiyordu. Yaratacağı fırtınanın hayalini kuruyordu.

Tiyatrodan sonra Marx'ın babasıyla, babasının kaldığı otelin restoranında akşam yemeğine gittiler. Marx onları, "Sam'i zaten tanıyorsun ve bu da Sam'in ortağı Sadie Green," diyerek tanıttı. "Bilgisayar oyunlarının yapımcısıyım."

Sam, Marx'ın henüz elbette bir başlığı ya da tek bir satır kodu dahi olmayan oyunlarının yapımcısı olacağından Sadie'ye bahsetmemişti. Sadie, Sam'in gerekçesini tahmin edebiliyordu; Marx onlara dairesini veriyordu ve daire kesinlikle bir tür öz sermaye yatırımıydı. Yine de konuyu hiç tartışmadıkları için içerledi ve sonraki birkaç dakika boyunca konuşmaya konsantre olamadığını fark etti.

Ryu Watanabe'nin doğmakta olan bu oyunla oğlunun rol aldığı oyundan daha çok ilgilendiği ortaya çıktı. Princeton mezunu ekonomist Watanabe-san, Marx doğduğu sıralarda

zengin olmak için akademik dünyayı terk etmişti. Başarılı olmuştu. Portföyünde bir marketler zinciri, orta ölçekli bir cep telefonu şirketi ve çeşitli başka uluslararası yatırımlar yer alıyordu. 1970'lerde, henüz piyasaya sürülme aşamasında Nintendo'ya yatırım yapma fırsatını kaçırdığına pişman olduğunu anlattı. Watanabe-san kendini küçümseyen bir gülüşle, "Sadece bir iskambil şirketiydi," dedi. "Hanafuda. Bilirsiniz işte, teyzeler ve küçük çocuklar için." Nintendo'nun *Donkey Kong*'u yapmadan önceki en başarılı ürünü gerçekten de Hanafuda oyun kâğıtlarıydı.

"Hanafuda nedir?" diye sordu Sam.

"Plastik kartlar. Epey küçük ve kalın, üzerlerinde çiçek ve doğa manzaraları var," dedi Watanabe-san.

"A!" dedi Sam, "onları biliyorum! Büyükannemle oynardım ama biz Hanafuda demezdik. Oynadığımız oyunun adı galiba Dur-Git'ti."

"Evet," dedi Watanabe-san. "Japonya'da, pek çok kişinin Hanafuda kartları ile oynadığı oyuna Koi Koi denir; anlamı—"

"Gel, gel," diye tamamladı Marx.

"Aferin," dedi Watanabe-san. "Japoncanı tamamen unutmamışsın."

"Komik," dedi Sam, "Oyunun her zaman Kore menşeli olduğunu varsaymıştım." Sadie'ye döndü. "Bong Cha'nın hastaneye getirdiği o küçük kartları hatırlıyor musun?"

"Evet," dedi Sadie, dalgınca. Hâlâ Marx'ı ve yapımcı kimliğini düşündüğünden neye evet dediğini bile bilmiyordu. Konuyu değiştirmeye karar verdi. Marx'ın babasına döndü. "Mr. Watanabe, oyun hakkında ne düşünüyorsunuz? "

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

"Dükten çok daha iyi," dedi Marx.

Ninova

"Ben de bayıldım," dedi Sadie.

Watanabe-san, "Bana çocukluğumu hatırlattı," dedi. "Ben Marx gibi değilim. Şehir çocuğu değilim. Japonya'nın batı kıyısında küçük bir kasabada doğdum. Her yıl, her yaz gelen büyük yağmurları beklerdik. Çocukken en büyük korkum, denizin beni ya da küçük balıkçı tekneleri olan babamı yutmasıydı."

Sadie başını salladı, Sam'le bakıştılar.

"Bir şey dönüyor orada," dedi Watanabe-san, gülümseyerek.

"Eh," dedi Sam, "oyunumuz böyle başlıyor."

"Bir çocuk denize sürükleniyor," dedi Sadie ve der demez bu oyunu yapması gerektiğini anladı. "O andan itibaren oyun, çocuğun eve nasıl döndüğünü anlatıyor."

"Evet." Watanabe-san, başıyla onaylayarak. "Klasik hikâye."

Sam, Marx ve babası arasındaki ilişkiyi anlattığında problemli olduğundan bahsetmişti. Watanabe-san'ın talepkâr olduğunu hatta bazen Marx'ı küçük düşürmekten zevk aldığını söylemişti. Sadie buna dair hiçbir işaret görmedi. Marx'ın babasını zeki, ilginç ve ilgili buldu.

Başkalarının ebeveynleri genellikle muhteşemdir.

Sam ertesi gün Sadie'nin toplanmasına yardım etti. Sadie tasarruf adına Marx'ın odasında kalacak ve kendi dairesini kısa süreliğine bir başkasına kiralayacaktı. "Resimlerini depoya mı kaldıracaksın?" diye sordu Sam. Ne zaman odasına gitse Sadie'nin duvarındaki resimleri huzur verici buluyordu, tıpkı onun birer uzantısı gibiydiler: Hokusai'nin dalgası, Duane Hansen'in "Turistleri," Sam Mazur'un labirenti.

Sadie toplanmayı bıraktı ve elleri belinde Hokusai dalgasının karşısına geçti. İşe koyulduklarından beri geçen üç saat içinde Sam, harika bir insan olmasına rağmen Sadie'nin

kutulamayı beceremediğini fark etmişti. Her karar kapsamlı bir müzakere gerektiriyordu. Hangi kıyafetler? Hangi kordonlar? Hangi bilgisayar donanımı? Sadie'nin nispeten küçük kitap rafını toplamak doksan dakika sürmüştü: Sam Sadie'nin *Kaos*'u okumak için bu yaz nihayet zaman bulacağını düşünüyor muydu? Sam *Kaos*'u okumak ister miydi? Ah, demek zaten okumuştu. O halde Sadie muhtemelen yanına almalıydı, tabii kitap Sam'de de varsa onu okuyabilir ve kendininkini depoya koyabilirdi. Sonra *Zamanın Kısa Tarihi* kitabını almış ve kapağını sevgiyle okşamıştı. *Belki bu yaz bu kitabı tekrar okurum?* Sonra, *Hackerlar. Bunu okudun mu Sam? Çok iyidir. İçinde William'lar hakkında koca bir bölüm var. Sierra oyunları işte.* Kralın Görevi. Leissure Suit Larry. *O oyunları severdik.* Sam, Sadie her şeyi yanına alsa işin çok daha kolay olacağını düşünmeye başlamıştı.

"Sadie," dedi nazikçe. "Resimleri yanına alabilirsin bence. Marx onları duvara asmana aldırmaz."

Sadie, Hokusai'nin dalgasına bakmaya devam etti.

"Sadie," diye tekrarladı Sam.

"Sam, şuna bak." Kendisiyle aynı noktadan resme bakabilmesi için Sam'i hafifçe itti. "Oyun aynı böyle görünmeli."

Sadie'nin duvarındaki Hokusai baskısı, Metropolitan Sanat Müzesi'ndeki bir serginin posteriydi ve *Kanagawa'daki Büyük Dalga* şeklinde adlandırılmıştı. (Japonca adı çok daha tekinsizdi, *Kanagawa'daki Dalganın Altında* gibi bir şeydi.) *Büyük Dalga* muhtemelen dünyadaki en ünlü Japon sanat eseriydi; 1990'larda kesinlikle MIT öğrenci evlerinin demirbaşıydı ve Sam'in ilgisini hiçbir zaman çekmeyen Sihirli Göz baskılarından sadece biraz daha az yaygındı. *Büyük Dalga*, resimdeki diğer unsurları, üç kayık ve bir dağı cüceleştiren muazzam bir dalgayı tasvir ediyordu. Kiraz ağacından bir

Ninova

kalıba oyulmak ve sonradan çoğaltılmak üzere tasarlandığı için temiz ve net bir tarzı vardı.

Sadie sınırlı kaynaklarla bir video oyunu yapmanın anahtarının, sınırlamaları stilin bir parçası haline getirmek olduğunu biliyordu. (*Çözüm*'ü siyah beyaz yapmasının nedeni buydu.) Söz konusu baskı da aynı nedenden 1830'larda kolayca yeniden üretilebilen bir eserdi (sınırlı renkleri ve biçim dilinin aldatıcı basitliği bundandı), Sadie bu görünümü bilgisayar grafiklerinde yeniden yaratabileceğini biliyordu.

Sam, Hokusai dalgasını inceledi. Geri çekildi, gözlüklerini temizledi ve sonra biraz daha inceledi. "Görüyorum," dedi. Bir işbirliği esnasında içgüdüsel olarak aynı anda aynı şeyleri düşündükleri ve tarafların neredeyse her şey üzerinde çabucak fikir birliğine vardıkları o nadir anlardan birini yaşıyorlardı. "Çocuk Marx'ın babası gibi Japon mu?"

"Hayır," dedi Sadie, "Bariz bir şekilde değil. Ya da belki doğru kelime bu değil. Açık bir şekilde değil. Göze sokarcasına değil. Ama çocuğun nereli olduğu bir bakıma önemsiz; karakter konuşmuyor, değil mi? Çok konuşamıyor ve okuma yazma bilmiyor. Kendi dili ona yabancı. Dolayısıyla oyuncu zaten bilmeyecek."

Oyunun dünyasını yaratırken Hokusai'den esinlenme fikri her şeyi Japon tarzına yönlendirdi. "Çocuklarının" karakter tasarımını hazırlarken defalarca Japon referanslarına yöneldiler: Yoshitomo Nara'nın aldatıcı masumiyetteki tabloları, *Küçük Cadı Kiki* ve *Prenses Mononoke* gibi Miyazaki animeleri, Sam'in çok sevdiği *Akira* ve *Kabuktaki Hayalet* gibi daha yetişkin animeler ve elbette Hokusai'nin, ilki *Büyük Dalga* olan *Fuji Dağının Otuz Altı Manzarası* serisi.

1996 yılıydı ve "sahibinin izni olmadan kullanma" kavramı ikisinin de aklına gelmedi. Sevdikleri ve ilham verici buldukları için bu referanslara yönelmişlerdi. Başka bir

Ninova

kültürden eser çalmaya falan çalışmıyorlardı ama muhtemelen yaptıkları buydu.

Orijinal *Ichigo*'nun Nintendo Switch konsolundaki yirminci yılını kutlamak amacıyla, *Kotaku* ile yaptığı röportajda Mazer'ın söylediklerini hatırlayalım:

KOTAKU: Orijinal *Ichigo*'nun, grafikleri açısından bakıldığında, şimdiye kadar yapılmış en güzel düşük bütçeli oyunlardan biri olduğu söyleniyor, ancak bazı eleştirmenler oyunu kültür hırsızlığı ile suçluyor. Ne dersiniz?

MAZER: Buna cevap vermiyorum.

KOTAKU: Peki... Ama şimdi yapsaydınız aynı oyunu yapar mıydınız?

MAZER: Hayır çünkü o zaman olduğumdan farklı bir insanım.

KOTAKU: Çok bariz Japon referansları açısından yani. Ichigo, Yoshitomo Nara'nın çizebileceği bir karaktere benziyor. Dünya tasarımı, Murakami'nin dünyasına benzeyen Hortlak seviyesi haricinde Hokusai'ninkine benziyor. Müziğiyse Toshiro Mayuzumi'nin eserlerini andırıyor.

MAZER: Sadie ile yarattığımız oyun için özür dilemeyeceğim. (Uzun bir duraklama.) Pek çok farklı referansımız vardı. Dickens, Shakespeare, Homeros, İncil, Philip Glass, Chuck Close, Escher. (Bir başka uzun duraklama.) Hem ayrıca kültür hırsızlığının alternatifi nedir?

KOTAKU: Bilmiyorum.

MAZER: Kültür hırsızlığının alternatifi, sanatçıların sadece kendi kültürlerine atıfta bulundukları bir dünyadır.

Ninova

KOTAKU: Meseleyi aşırı basite indirgemek oluyor bu.

MAZER: Kültür hırsızlığına alternatif, beyaz Avrupalıların beyaz Avrupalılar hakkında, içinde sadece beyaz Avrupalı referanslar bulunan sanat yapmalarıdır. Avrupalıyı, Afrikalı, Asyalı, Latin ya da istediğiniz kültürle değiştirin. Herkesin kendine ait olmayan herhangi bir kültüre veya deneyime karşı kör ve sağır olduğu bir dünya... Öyle bir dünyadan nefret ederim, siz etmez misiniz? O dünyadan çok korkuyorum, o dünyada yaşamak istemiyorum ve bir melez olarak kelimenin tam anlamıyla orada yokum zaten. Neredeyse hiç tanımadığım babam Yahudi'ydi. Annem Amerika doğumlu bir Koreliydi. Los Angeles'taki Kore Mahallesinde, Kore göçmeni büyükanne ve büyükbabamın elinde büyüdüm. Herhangi bir melezin söyleyeceği gibi, iki şeyin yarısı olmak, hiçbir şeyin tümü olmamaktır. Bu arada, sırf öyleyim diye Yahudilik ya da Korelilik referanslarına sahip ya da özellikle hâkim değilim. Ama Ichigo Koreli olsaydı dert etmezdiniz herhalde bunları.

Sam ile annesi Anna Lee, Los Angeles'a 1984 yılının Temmuz ayında gelmişlerdi. Olimpiyatların olduğu yazdı; elli yıl aradan sonra Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılacak ilk Yaz Olimpiyatlarıydı. Şehrin ruh hali umutlu ve manikti. Los Angeles, özellikle uzaktan bakıldığında güzel bir şehir değildi ama sadece iki haftalığına da olsa kendisini güzel olmaya zorlayabilirdi. Ne de olsa güzellik, neredeyse her zaman açılar ve kararlılık meselesidir. Kentsel dönüşüm projeleri o kadar çılgınca gerçekleştirildi ki adeta zaman atlamalı çekimleri andırıyorlardı. Stadyumlar inşa edildi, oteller yenilendi, yıpranmış binalar patlatıldı, şehrin florası yenilendi, daha az çekici yerli flora kaldırıldı, yollar döşendi,

yeni otobüs güzergahları eklendi, üniformalar tasarlandı, müzisyenler tutuldu, dansçılar işe alındı, kurumsal sponsorlar logo konabilecek her yüzeyi kullandı, duvar yazılarının üzeri boyandı, evsizler çaktırmadan başka yerlere taşındı, koyoteler* kovalandı, rüşvet verildi; ırk ve sınıfla alakalı derin ayrılıklar geçici bir süre çekmeceye kaldırıldı çünkü dışarıdan misafir geliyordu! Los Angeles geleceğin parlak, modern ve nasıl parti düzenleneceğini bilen şehri olarak kendini yeniden yarattı. Sam, çocukluğunun narsisizmiyle kendisinin ve Anna'nın şerefine "iyileştirmeler" yapıldığını zannedecek ve Los Angeles'taki o ilk aylarını, şehrin sadece onlar için nasıl kırmızı hah serdiğini hatırladıkça yüreği sıcaklıkla dolacaktı.

Anna'nın ebeveynleri Dong Hyun ve Bong Cha Lee'nin yanında, Hipsterların tercihine dönüşmesine daha yirmi yıl olan mahmur Echo Park'taki sarı ahşap evde oturmaya başladılar. Dong Hyun ve Bong Cha vakitlerinin çoğunu yakındaki Kore Mahallesinde bulunan ve adlarını taşıyan pizzacıda geçiriyorlardı. Sam de o yazın çoğunu orada geçirecekti. Anna, Sam'e K-Mahallesinden bahsetmişti ama Sam'in K-Mahallesinin gerçekte ne kadar büyük olduğuna dair hiçbir fikri yoktu. New York'taki, birkaç bloğa yayılmış eczane, hediyelik eşya dükkânı ve restoranlardan meydana gelen Çin Mahallesi gibi olacağını ya da annesiyle ara sıra bir gösterinin ardından Bulgogi ve Banchan yemek üzere gittikleri Manhattan'daki, üzerinde sıra sıra Kore restoranları olan 33. Cadde'ye benzeyeceğini düşünmüştü. Oysa Los Angeles'taki K-Mahallesi çok büyüktü. Şehrin tam merkezinde kilometreler boyunca Koreliler ve Koreli şeyler vardı. Reklam panolarında Koreli yüzler vardı ve bu Koreli yüzler ünlü kimselerdi; Sam bu ünlülerin kim olduğunu bilmiyordu gerçi ama Koreli ünlülerin *olabileceğini* de bilmiyordu.

* Köpekgillerin Kuzey Amerika'ya has bir türü. Aztek kökenli adıyla koyote olarak bilinir, kır kurdu da denir. (*e.n.*)

Ninova

Tüm mağaza cephelerinde neşeli Korece yazılar vardı, İngilizceden daha fazla Korece yazı. Hangul'u, Kore alfabesini bilmiyorsanız özünde K-Mahallesi cahiliydiniz. Tek tek paketlenmiş muazzam Asya armutları, aile boyu kimchi kavanozları, pürüzsüz bir cilt vaat eden binlerce Kore güzellik ürünü ve canlı ve pastel renklerde kalın, ciltsiz Manhwa kitapları satan Kore kitapçıları, Kore gelinlik dükkânları ve beyazların bakkalları kadar büyük Kore bakkalları vardı. Bir yıl boyunca her gün farklı bir yerde yemek yemeye yetecek kadar Kore barbekü restoranı vardı. Bong Cha'nın anteninin çektiği iki Kore televizyon kanalı bile vardı. Bir de insanlar. Sam daha önce hiç bu kadar çok Asyalıyı bir arada görmemişti. Onları görmek, dünyayı ve içindekileri tamamen yanlış anlayıp anlamadığını merak etmesine neden oldu. Kim bilir, belki de tüm dünya Asyalıydı?

Sam için asıl şaşırtıcı olan ve Sadie ile yapmaya devam edeceği oyunların teması haline gelen şey, insanın dünyasının ne kadar çabuk değişebileceğiydi. Benlik algısının bulunduğu yere göre nasıl değişebileceğiydi. Sadie'nin *Wired* dergisi ile yaptığı röportajında belirttiği gibi: "Oyun karakteri tıpkı benlik gibi bağlamsaldır." Kore Mahallesinde kimse Sam'in Koreli olduğunu düşünmüyordu. Manhattan'da kimse asla beyaz olduğunu düşünmemişti. Los Angeles'ta Sam *beyaz kuzen*di. New York'ta *Küçük Çinli çocuk*. Yine de Kore Mahallesinde kendisini o güne kadar hiç hissetmediği kadar Koreli hissediyordu. Ya da daha açık ifade etmek gerekirse Koreli olduğunun ve öyle olmasının onun hakkında illa olumsuz ve hatta tarafsız bir gerçek dahi olmadığının çok daha fazla farkındaydı. Bu farkındalık onu düşündürdü: komik görünüşlü melez bir çocuk belki de dünyanın sadece çeperinde değil, pekâlâ merkezinde de var olabilirdi.

Los Angeles'ta Sam'in birdenbire büyükanne ve büyükbabası, teyzeleri, amcaları, kuzenleri oldu; hepsi de o ve

Ninova

annesinin hayatlarındaki sorunlarla yakından ilgileniyordu. Anna ile Sam nerede oturacaklardı? Hangi kiliseye gideceklerdi? Sam Kore okuluna mı kaydolacaktı? Anna bir televizyon dizisinde oynayacak mıydı? Neden New York'tan ayrılmıştı? Bütün bu konular aile tarafından büyük bir zevkle dert ediliyordu. Annesine ünlü muamelesi yapılıyordu. Beyazlar arasında başarıya ulaşmış Koreli kızdı Anna. *Dans Tutkunları*'nda oynamıştı. Broadway'de! Büyükannesi Bong Cha üzerine titriyordu. Beraber Kore kart oyunu Dur-Git oynarken büyükannesi ona Mandu yedirdi ve Anna'ya onu kiliseye götürmesi için yalvardı. "Böyle giderse çocuk Tanrısız büyüyecek Anna. Kaybolarak büyüyecek," dedi.

Anna, "Sam'in maneviyatı kuvvetli," dedi. "Sürekli evren hakkında konuşuruz."

"Ah, Anna," dedi Bong Cha.

O yaz Sam en büyük ruhani tecrübesini büyükanne ve büyükbabasının pizzacısındaki *Donkey Kong* makinasıyla yaşadı. Makine Dong Hyun'un 80'lerin başında oyun konsolları çılgınlığı zirve yaptığı sırada akıl ettiği bir pazarlama hamlesiydi. Makine dükkâna geldiğinde insanlara kartpostallar yollamıştı: DONKEY KONG DONG &BONG'UN YERİNDE. AİLELER: GELİP YEMEK YEYİN VE OYUN OYNAYIN. MEŞHUR NEW YORK TARZI PİZZALARIMIZDAN TADIN! BİR OYUN BİZDEN BEDAVA! Kartpostalda Bong Cha'nın *Donkey Kong*'u pizza hamurunu havaya fırlatırken çizdiği, Nintendo lisanslı olmayan bir resim vardı. 1972'de restorana isim verdiğinde Dong Hyun, kendisinin ve karısının son derece sıradan, saygın Koreli isimlerinden Hyun ve Cha çıkarıldığında, geriye kalan Dong ve Bong'un beyazlara komik geldiğini biliyordu. *Donkey Kong* hamlesinin, adlarının komikliğini bir adım ileri taşıyacağını ve hatta K-Mahallesinin ötesinden müşterileri, cici beyazları restorana çekeceğini umuyordu. Bir süre öyle de olmuştu.

Sam Los Angeles'a vardığında, oyun konsolu çılgınlığı geçmişti ve neredeyse hiç kimse Dong Hyun'un makinesinde oynamak için onunla rekabete girmemişti. Dong Hyun, Sam'in istediği kadar oynayabilmesi için makinenin açma anahtarını çevirirdi. Sam, büyükanne ve büyükbabasının pizza salonunda *Donkey Kong* oynarken bir huzur bulutunun onu sarmaladığını hissederdi. Küçük Japon İtalyan tesisatçının sıçramalarının zamanlamasını doğru ayarlayabildiğinde ve karakter merdivenleri doğru hızda tırmanabildiğinde, evrene söz geçirebildiğini hissederdi. Mükemmel bir zamanlama elde etmek mümkünmüş gibi gelirdi. Senkron gibi. Kadının birinin Amsterdam Bulvarı'ndaki bir apartmandan atlayıp Sam'in ve annesinin ayaklarının dibine düştüğü soğuk kış gecesinin tam tersi gibiydi. O kadın, yüzü, boynunun bir şemsiye sapını andıran ürkütücü açısı, kanın, annesinin tanıdık sümbülteber parfümüne karışan topraksı, bakır kokusu... O kadın neredeyse her gece Sam'in rüyalarına giriyordu. Ambulansla götürüldükten sonra ona ne olduğunu merak ediyordu. Adını merak ediyordu. Anna'ya ondan hiç bahsetmedi. New York'tan ayrılmalarının sebebinin o kadın olduğunu biliyordu. "Kaliforniya'da," diye söz vermişti annesi, "başımıza bir daha kötü bir şey gelmeyecek."

Mary Lou Retton'ın kadınlar artistik jimnastikte tüm kategorilerde altın madalyayı kazandığı gün Sam on yaşına bastı. Büyükanne ve büyükbabasının düzenlediği doğum günü partisinde televizyon açık bırakılmış, konuklar Mary Lou'yu izlerken bir yandan da Sam'i kutlayabilsinler diye sessize alınmıştı. Sam herkesin gözünün televizyonda olmasını dert etmiyordu; o da Mary Lou'nun kazanıp kazanmayacağını görmek istiyordu. Sam on mumu üflerken uzakta Mary Lou Retton yer hareketlerinde 10 tam puan aldı. Sam on mumu doğru anda üfleyerek, tam puan almasına neden olmuş gibi hissetti. Evrenin bir Rube Goldberg makinesi

Ninova

olduğunu hayal etti. Sadece dokuzunu söndürmüş olsaydı belki de yarışmayı Mary Lou yerine Romen kız kazanacaktı.

Ertesi gün, Sam ile Anna baş başa öğle yemeğine gittiler. Sam'e sadece ikisinin olduğu günlerden bu yana yıllar geçmiş gibi geliyordu ve daha sadece on yaşında olduğu halde, terk edilmiş Manhattan Vadisi'ndeki demiryolunun kıyısındaki daireye, paket servisi Çin yemeğine ve geride bıraktıkları hayata karşı elle tutulur bir özlem duyuyordu. Yakındaki bir masada takım elbiseli iki adam bağıra çağıra artistik jimnastik yarışmasının finalini tartışıyorlardı.

"Ruslar olimpiyatları boykot etmeseydi asla kazanamayacaktı," diye ısrar ediyordu adamlardan biri. "En iyiler sahada değilse zafer denmez ona."

Sam, annesine, yüksek sesli adama hak verip vermediğini sordu.

"Hım." Anna buzlu çayından bir yudum aldı ve çenesini avuçlarının içine yerleştirdi; Sam bunun annesinin felsefe yapma pozu olduğunu biliyordu. Anna harika bir konuşmacıydı ve annesiyle dünyayı ve gizemlerini tartışmak, genç Sam'in hayatındaki en incelikli zevklerden biriydi. Hiç kimse onu ve sorularını annesi kadar ciddiye almıyordu. "Söyledikleri doğru olsa bile bu yine de zafer," dedi. "Çünkü kız o gün, o insanlar arasında kazandı. Diğer rakipler olsaydı ne olurdu, bilemeyiz. Rus kızları kazanabilirler ya da Jet Lag veya baskı yüzünden başarısız olabilirlerdi." Anna omuz silkti. "Bu, her oyunun gerçeğidir; oyun, sadece oynandığı anda var olabilir. Aktris olmakla aynı şey. Sonunda tek bildiğimiz, oyunun bildiğimiz tek dünyada oynandığıdır."

Sam patates kızartmalarını inceledi. "Başka dünyalar var mı?"

"Bence büyük ihtimalle var," dedi Anna. "Ama somut kanıtım yok."

Ninova

"Bir başka dünyada Mary Lou belki de altın madalya kazanmıyordur. Belki dereceye bile giremiyordur."

"Belki."

"Ben Mary Lou'yu seviyorum," dedi Sam. "Çok çalışkan birine benziyor."

"Evet ama o kızların hepsinin çok çalıştığını tahmin ediyorum. Kazanamayanların bile."

"Sadece bir kırk beş boyunda olduğunu biliyor muydun? Benden sadece beş santim uzun."

"Sam sen Mary Lou Retton'a âşık mı oldun?"

"Hayır," dedi Sam. "Sadece bir gerçeğin altını çiziyordum."

"Senden sadece altı yaş büyük."

"Anne, iğrençleşme."

"Şimdi çok büyük bir yaş farkı gibi durabilir ama birkaç sene sonra öyle olmayacak."

Tam o sırada takım elbiseli adamlardan biri masalarına yaklaştı. "Anna?" Yüksek sesli adamdı.

Anna döndü. "A, merhaba," dedi.

"Sen olduğunu tahmin etmiştim," dedi yüksek sesli adam. "İyi görünüyorsun."

"George, nasılsın?" dedi Anna.

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

Sam adamın tanıdık olduğunu biliyordu ama bir saniyeden kısa bir süreliğine kim olduğunu çıkaramamıştı. Onu en son gördüğünden bu yana üç sene geçmişti ki on yaşındayken bu bir ömür sayılırdı. Ve sonra George'un kim olduğunu hatırladı. "Selam, George," dedi. George sıradan, profesyonel bir tavırla Sam'in elini sıktı.

"L.A.'de olduğunuzu bilmiyordum," dedi George.

Ninova

"Daha yeni geldik," dedi Anna. "Yerleştiğimizde seni aramayı planlıyordum."

"Yani bu kalıcı bir şey?" dedi George.

"Evet, galiba," dedi Anna. "Menajerim yıllardır pilot sezonu için buraya gel diye bana yalvarıyor."

"Pilot dizilerin çekimleri ilk baharda yapılır," dedi George.

"Evet," dedi Anna. "Elbette biliyorum. Ama Sam'in okul yılının bitmesini beklemem gerekiyordu dolayısıyla artık buradayız ve ben önümüzdeki sene için hazır olacağım."

George başını salladı. "Peki. Görüştüğümüze memnun oldum Anna." George uzaklaşmaya başladı ve sonra arkasını döndü ve masaya geri geldi. "Sam," dedi George, "vaktin olursa seninle bir öğle yemeği yemeyi çok isterim. Gününe sen karar ver; asistanım Miss Elliot gerisini ayarlar."

Sam, babası George Masur'la gerçekte olduğundan daha gösterişli görünen, asaletle çürüyen Los Angeles müesseselerinden La Scala'da buluştu. George'la daha önce yalnızca altı kez, genellikle George iş için New York'tayken buluşmuştu. O seferlerde birlikte *New York Şehri-turist* ya da *boşanmış baba* aktiviteleri yapmışlardı: FAO Schwarz, Plaza'da ikindi çayı, Bronx Hayvanat Bahçesi, Manhattan Çocuk Müzesi, Rockettes, vesaire. Bu etkinlikler onları birbirlerine yakınlaştırmamıştı ve Sam George'la aralarında herhangi anlamlı bir bağ hissetmiyordu. Örneğin ona baba diye hitap etmiyordu; George diye hitap ediyordu. George'u annesinin bir kere seks yaptığı bir adam olarak görüyordu gerçi ama Sam, hayatının onuncu yılında seksin teknik ayrıntıları konusunda pek bilgili sayılmazdı.

Sam, George'un William Morris Ajansı'nda çalışan bir menajer olduğunu ve William Morris Ajansı'nın annesini temsil eden ajans olmadığını biliyordu. George'un uzun süre

Ninova

sonra yeniden sahneye konan *Flower Drum Song* müzikalinin bitişinde sahne arkasına annesine oyundaki en iyi şey olduğunu söylemek için geldiğini biliyordu. George ve annesinin yaklaşık altı hafta çıktıklarını ve annesinin belirsiz nedenlerle ilişkiyi sonlandırdığını biliyordu. Altı hafta sonraysa hamile olduğunu öğrendiğini biliyordu. Annesinin kürtaj yaptırmayı düşündüğünü ve kürtajın ne olduğunu biliyordu. Annesinin George'la asla evlenmek istemediğini biliyordu. Hamileliğinden bahsettiğinde George'un, annesinin hiçbir zaman talep etmediği on bin dolarlık bir çek yazdığını biliyordu. Paranın Sam'in üniversite masraflarını karşılamak 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 biliyordu. Gary, Anna çalışmak zorunda kaldığında bazen Sam'e bakıcılık yapardı ve haddinden fazla gevezeydi.

George ince, yazlık yünden bir takım elbise giyiyordu. Sam onu daima takım elbiseli hatırlayacaktı. Sam'e elini uzattı. "Selam, Sam. Görüşmeye zaman ayırdığın için teşekkür ederim," dedi.

"Rica ederim," dedi Sam.

"İyi ki buluşabildik."

Sam, George'dan ne ısmarlaması gerektiği konusunda tavsiye istedi ve George, Sam'in sonunda sulu bulacağı "ünlü ince kıyım salata"yı önerdi. Olimpiyatlardan, K-Mahallesindeki aileden, New York'ta ve Los Angeles'ta yaşamak arasındaki farklardan bahsettiler.

"Biliyorsun," dedi George. "Ben Yahudi'yim, yani sen de kısmen Yahudi'sin."

"Öyle mi?" dedi Sam.

Ninova

"Sana pek öyle gelmediğini biliyorum ama senin yarın, ben neysem o."

Sam başıyla onayladı.

"Birbirimizi bu kadar az görmemiz benim tercihim değildi."

Sam yine başıyla onayladı.

"Anna'nın suçu olduğunu söylemiyorum ama annen her zaman işleri kolaylaştırmıyor. Hamileyken ondan buraya taşınmasını istediğimi biliyor muydun? Ve onun reddettiğini? Kendini Los Angeles'ta bir çocuk yetiştirirken hayal edemediğini söyledi. Ve şimdi burada." George omuz silkti. "İnsanlardan daha komik ne var?" Sam'e beklentiyle baktı.

"İnsanlar," dedi Sam, altmış yaşında bir adam gibi. George'un aradığı cevap buydu sanki.

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

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

"O kadar da uzun değil. Belki kız arkadaşımla tanışmak istersin? Çok güzel bir kadın. Övünmek için değil, zihninde bir imaj belirmesi için söylüyorum. Olayları insanlar için görsel hale getirmek önemlidir. Öyle yapabilirsen herkesten bir adım önde olursun Sam. Ama evet, kız arkadaşım çok çekici bir kadın. James Bond filmlerini biliyor musun? Sonuncusunda Bond'un ikinci sekreteriydi. Bazıları bir Bond filminde sekreteri oynamanın Bond kızı olmakla aynı şey olmadığını söylüyor ama bence öyle." Sam'e baktı. "Sen ne düşünüyorsun?"

"Hım," dedi Sam. "Bu konu hakkında gerçekten bir fikrim yok."

Ninova

George eliyle hesap işareti yaptı ve garson hesabı getirdi. George hesabı ödedi ve Sam'in elini tekrar sıktı. Sam'e bir kartvizit verdi: GEORGE MASUR, SİNEMA YETENEK MENAJERİ, WILLIAM MORRIS AJANSI.

"Bir şeye ihtiyacın olursa bu numarayı arayabilirsin. Telefonu Miss Elliot açıyor ama beni nerede bulacağını her zaman bilir ve bulamazsa dahi bana mesajını iletir."

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

George saatine baktı.

"Beklemek zorunda değilsin," dedi Sam.

"Hayır, dert değil."

"Her zaman tek başımayım." Sam bu itirafın üstü kapalı bir şekilde annesini suçladığı şeklinde algılanabileceğini fark etti. "Her zaman değil, tabii."

Saat tam biri gösterirken Bong Cha kaldırıma yanaştı, şarap rengi MG'sini arabadan en fazla on beş santim daha uzun park yerine ustalıkla yerleştirdi. Bong Cha muhteşem, agresif bir sürücüydü. Dong Hyun ile Los Angeles'a ilk geldiklerinde yerel bir nakliye şirketi için şoförlük yapmıştı ve ailede efsanevi paralel park becerileriyle tanınıyordu. Sam, büyükannesinin Tetris oynuyormuş gibi araba kullandığını söyledi.

Arabaya binerken Sam George'a el salladı. "Hoşça kal, George."

"Hoşça kal, Sam."

Sam kapıyı kapattı. Bong Cha başörtüsü ve kocasının hediyesi olan profesyonel sürüş eldivenlerini takmıştı; arabasının içi her zamanki gibi tertemizdi. Sürücü koltuğunda sözde masaj veya dolaşım için bir şeyler yapan ahşap boncuktan bir koruma vardı; bereket çağıran tombul kedi Maneki

Ninova

Neko arka pencereden el sallıyordu; dikiz aynasında Meryem Ana şeklinde bir oda kokusu asılıydı. Koku uzun zaman önce uçup gitmişti, ancak etiketi bir zamanlar çam olduğunu hatırlatıyordu. Sam'in sık sık söylediği gibi: "Büyükannemle arabada olmak, hakkında bilmeniz gereken her şeyi bilmek demekti."

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

"Malibu'da ziyaret edebileceğimi söyledi."

"Malibu," dedi Bong Cha sanki bu kelime midesini bulandırıyormuşçasına. "Annen o kadar güzel ve yetenekli ki. Ama iş erkeklere gelince berbat bir zevki var."

"Ama," dedi Sam, "George bir yarımın o olduğunu söyledi. Bir yarım oysa ..."

Bong Cha hatasının farkına vardı. "Sen benim çok sevdiğim mükemmel, iyi, yüzde yüz Koreli bir çocuksun."

Trafik ışığında, Bong Cha Sam'in kafasına hafifçe vurdu, alnından öptü ve ardından lezzetli, yuvarlak, sivri Buda yanaklarının ikisini de öptü ve Sam büyükannesinin yalanını tartışmadan kabul etti.

Ninova

3

Temmuzun ilk haftasında Marx, stajdan erken döneceğini söylemek için Sam'e e-posta gönderdi: *Dungeon Master Masır, bu Cumartesi Londra'dan dönüyorum. Staj tam fiyaskoydu, anlatırım sonra. Siz ve Miss Green için uygunsa kanepede yatmak istiyorum. Ayrıca ihtiyacınız olan her türlü işi halledebilirim ve* yapımcı *rolüme yavaştan girebilirim, ha-ha. Babam ikinizden epey etkilenmiş. Oyunun nasıl gittiğini görmek için sabırsızlanıyorum. Şimdiden bir adı var mı? Marx, Seviye 9 Paladin.*

Sam, Marx'ın Cumartesi günü döneceğini bildirdiğinde, Sadie pek memnun olmadı. "Gelmemesini söyleyemez misin?" dedi.

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

"Biliyorum," dedi Sadie. "Zaten bu yüzden yapımcı oluyor. Bizimle kalması artık ona herhangi bir unvan vermek zorunda *değiliz* anlamına mı geliyor?"

"Hayır," dedi Sam.

Sadie, "Nihayet iyi bir çalışma ritmine giriyorduk," dedi.

"Marx harika biridir," dedi Sam. "Burada olursa bize yardım edebilir."

"*Neye yardım edebilir?*" dedi Sadie. Bildiği kadarıyla Marx çok çeşitli ilgi alanlarına ve çok az beceriye sahip, zengin, yakışıklı bir çocuktu. Sadie'nin liseye gittiği yerde, Crossroads'ta, erkek sınıf arkadaşlarının yarısı Marx'tı.

Ninova

"Yapmadığımız her şeye. Göreceksin," dedi Sam. "Yararlanmayı seçersek tam bir kaynaktır."

Karar çoktan verildiğinden, Sadie işine geri döndü.

Hâlâ ad vermedikleri çocuklarının tasarımında büyük ilerleme kaydetmişlerdi. Sam çocuğun gardırobunu hazırlamıştı: uzun bir elbise gibi giydiği, babasının spor forması; parmak arası tahta terlikler. Hem estetik hem de pratik anlamda beğendikleri mantar kafa saç kesimine karar verdiler. Hokusai'den ilham alan karmaşık arka planlarla katmanlandığında, kask benzeri bir saç modeli en temiz görünüme sahip olacaktı.

Tasarımının çözülmesinin ardından Sadie çocuğun hareketlerini mükemmelleştirmeye başladı. Yürüyüşünün, annesinin peşinden koşan bir yavru ördek gibi, canlı ve biraz kontrolden çıkmış hissedilmesini istedi. Sam'le beraber yazdıkları tasarım belgesinden: "Çocuğun vücudu, bir vücudun ancak ağrıyı hissetmeden ve hatta acı fikriyle karşılaşmadan önce hareket edebileceği şekilde hareket eder." Ah, tasarım belgelerinin tutkuları!

Sadie birkaç gününü çocuğun yürüyüşünü çözmeye ayırdı. Karaktere küçük bir adım uzunluğu ve hızlı adımlar verdi, böylece arkasında bir kuşunkine benzer solgun ayak izleri bırakacaktı. Bu daha iyiydi ama sonuçta onu esas tatmin eden, çocuğun sadece doğrusal değil, oyuncu onu ileriye doğru hareket ettirirken bile hep yana doğru birkaç garip, hızlandırıcı adım atmasını sağlamak oldu.

Çalışmasını Sam'e gösterdi. "İyi olmuş," dedi Sam. Çocuğu ekranda hareket ettirdi. "Ama benim bu," dedi. "Bu benim yürüyüşüm."

"Hayır, değil," dedi Sadie.

Ninova

"Ben çok daha yavaşım. Ama ileri yürümek istediğimde hep yana kayıyorum," dedi Sam. "Lisede bunu Sam sürtmesi diye adlandıran bir hıyar vardı."

"Çocuklardan nefret ediyorum," dedi Sadie. "Asla çocuk yapmayacağım." Sadie klavyeyi Sam'den aldı. Çocuklarını ekranın etrafında dolaştırdı. "Peki, belki biraz seni andırıyor olabilir," diye itiraf etti. "Ama bunu yaparken gerçekten seni düşünmüyordum."

Bir anda, Sadie patlama seslerinin farkına vardı. "Bu da ne?" Saddie yere çömeldi ve Sam pencereye gitti. Uzaktaki havai fişekleri gördüler. İkisi de Dört Temmuz olduğunu unutmuştu.

Marx döndüğünde, birinci seviyenin bir demosunu gösterdiler. Sadie, "Kesinlikle bitmiş sayılmaz," dedi. "Aydınlatma veya ses yok, ancak yaratmayı hedeflediğimiz dünyanın ve temelde oyunun ne hissi vereceği konusunda sana fikir verebilir. Henüz fırtınayı dahi programlamaya başlamadım."

Sam kumandayı Marx'a verdi. Ekranda, suyun ortasında bir çocuk vardı, etrafında molozlar yüzüyordu. Marx tecrübeli bir oyuncuydu ama oyuna alışması biraz zaman aldı ve çocuk, komutası altında birkaç kez can verdi. "Zor ya," dedi Marx.

Ichigo'nun ilk seviyesindeki zorluk, bir yandan kovanızı ve küreğinizi kurtarmaya çalışırken bir yandan da boğulmadan kıyıya doğru yol almaktı. Kısmen ritim—çocuğu yüzdüren tuşları bulmalıydınız— kısmen aksiyon-macera oyunuydu. Yaratılan dünya kesinlikle sürükleyiciydi: çok az ipucu vardı ve metin yoktu. Sonunda Marx sahile ulaştı. Çocuğun yürüdüğünü görünce sevinçle, "Küçük Sam bu!" diye haykırdı.

"Lütfen öyle deme," diye yalvardı Sadie.

"Sana söylemiştim," dedi Sam, Sadie'ye.

Marx karakteri sahilde dolandırdı.

Ninova

"Henüz ikinci seviye yok," diye uyardı Sadie.

"Evet, sadece Küçük Sam'in arkadan nasıl göründüğünü görmek istedim."

"Lütfen öyle demeyi kes," dedi Sadie.

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

"Hiçbir şey," dedi Sam. "Çocuğun babasının en sevdiği sporcunun numarası veya onun gibi bir şey. Henüz karar vermedik."

"Juu-yon," dedi Marx.

"Juu-yon nedir?" diye sordu Sam.

Marx, "Japonca on dört demek," dedi. "Oğlanın henüz bir adı olmadığını söyledin, değil mi? Belki birisi formanın arkasındaki numara yüzünden onu Juu-yon diye çağırır."

"İlginç," dedi Sam.

Sadie, "Çocuk erkek değil ve *Yahudi** kelimesini çağrıştırmasından hoşlanmadım," dedi. "Malum sebeplerden dolayı Amerikalılara garip gelecektir."

"Ichi Yon'a ne dersin? Bir-dört anlamına geliyor. Belki çocuk en fazla ona kadar sayabiliyor, bu yüzden henüz on dört kelimesini bilmiyordur," dedi Marx.

Sadie başıyla onayladı. "Beğendim... gibi. Ama belki de yeterince dinamik değil."

"Bir-dörtten daha iyi ne olabilir biliyor musun? Bir ve beşe ne dersin? Ichi, Go. Çocuğun adı Ichigo," dedi Marx. "Oyuna da aynı isim verilebilir. Ichigo aynı zamanda çilek demektir."

---

* Buradaki Japonca kelimenin okunuşu, İngilizcede Yahudi anlamına gelen "Jew" kelimesinin okunuşuna benziyor. (*ç.n.*)

"Ichigo," Sam kelimeyi denedi. "Go, dinamik bir kelime. Yürü, yürü, Ichigo, yürü."

"Bana *Speed Racer*'ın temasını hatırlatıyor," dedi Sadie, küçümseyerek.

"Doğru. Bu iyi bir şey," dedi Sam.

"Elbette tamamen sizin bileceğiniz iş, çocuklar," dedi Marx. "Tasarımcı ben değilim."

Sadie düşündü. Zaten pek hoşlanmadığı Marx'ın oyunlarına az önce bir isim vermiş olması hoşuna gitmemişti. "Ichigo," dedi alçak sesle. *Hay anasını*, diye düşündü, *söylemesi de güzel.* "Buna katlanabilirim."

Sadie'nin Sam'e itiraf etmesi yıllar sürse de Marx o yaz inanılmaz faydalı oldu. Hayır, Marx oyun tasarımcısı değildi. Sadie gibi iyi bir programcı değildi ve Sam gibi çizemiyordu. Ancak geri kalan hemen hemen her şeyi halletti ve katkıları, sıkıcı ama gerekliden, yaratıcı anlamda ölümcüle kadar uzandı. İş akışını düzenledi ve böylece Sadie ile Sam, diğerinin ne yaptığı ve kendilerinin ne yapmaları gerektiğini görebildi. İhtiyaç duyacakları malzemelerin uzun listelerini yaptı. Kendi kredi kartı konusunda cömertten de öteydi —her zaman daha fazla belleğe ve depoya ihtiyaçları vardı ve düzenli olarak grafik kartlarını yakıyorlardı— ve Marx o yaz Central Meydanı'ndaki büyük bilgisayar mağazasına en az elli kez gitti. Bir banka hesabı açtı ve Go, Ichigo, Go adında bir sınırlı sorumlu şirket kurdu. Vergi ödemelerini ayarladı (ki bu sayede, ticari satın alımlarını vergiden muaf hale getirerek kısa vadede para tasarrufu sağladılar) ve eğer bir noktada işe birilerini almaları gerekirse ki gerekeceğini biliyordu, aynı şeyleri onlar için de ayarladı. Herkesin yemek yediğinden, su içtiğinden ve (en azından biraz) uyuduğundan emin oldu, çalışma alanlarını temiz ve kargaşadan uzak tuttu. Deneyimli bir oyuncuydu; dolayısıyla mükemmel bir

Ninova

seviye testçisi ve hata tespitçisiydi. Hepsinden öte, Marx zevk sahibiydi ve iyi hikâyeden anlıyordu. Ichigo'daki ünlü "yeraltı dünyası" sekansını öneren ("Ichigo'nun olabildiğince dibe vurması gerekiyor," demişti) ve onları Takashi Murakami ve Tsuguharu Foujita'ya yönlendiren de Marx'tı. Sadie ve Sam çalışırken CD çalarında Brian Eno, John Cage, Terry Riley, Miles Davis ve Philip Glass çalan, öncü enstrümantal müziğe özel bir sevgi duyan da Marx'tı. *Odysseus*'u ve *Vahşetin Çağrısı*'nı ve *Cesur Yürek*'i yeniden okumalarını öneren de Marx'tı. Ayrıca onlara *Kahramanın Yolculuğu* adlı hikâye yapısı kitabını ve çocuklar ve sözlü gelişim hakkında bir kitap olan *Lisan İçgüdüsü* kitabını da o okuttu. Henüz konuşamayan Ichigo'nun otantik hissedilmesini, hayatın içinden dokunuşlara sahip olmasını istiyordu. Marx, Ichigo'yu eve dönüş ama aynı zamanda bir lisan hikâyesi olarak gördü. Lisanımızın olmadığı bir dünyada nasıl iletişim kurarız? Bu hikâye Marx'ı kısmen zorluyordu çünkü annesi hiçbir zaman tam anlamıyla Japonca konuşamamıştı. Marx, annesinin yetişkin yaşamının çoğunu yalnız ve bazen de depresyonda geçirmesinin sebebinin bu olduğuna inanıyordu. Oyunu satış düzeyinde değerlendirmeye başlayan da Marx oldu. Harika bir oyun yapmış olmak önemliydi elbette, ancak bir an gelecekti ve birinin diğer insanlara bunun *neden* harika bir oyun olduğunu açıklayabilmesi gerekecekti.

Ağustos ayının ortalarında Sadie ve Sam, Ichigo'nun nihai on beş seviyesinden altısının kaba versiyonlarını bitirmişlerdi ve bu, büyük ölçüde Marx'ın organizasyon yeteneği sayesinde mümkün olmuştu. Marx, Sadie ve Sam'in yapımcılığını üstlenmenin Sam'in oda arkadaşı olmaktan çok da farklı olmadığını keşfetmişti. İşleri onlar için dikkatleri kendi üzerine çok fazla çekmeden kolaylaştırıyordu. Krizleri çözdü, ihtiyaçları ve engelleri ortaya çıkmalarından

önce tahmin etti. Yapımcının işi buydu ve Marx'ın çok iyi bir yapımcı olduğu ortaya çıkıyordu.

Ama Marx'ın onlar için yaptığı en iyi şey başkaydı: Onlara inanıyordu. Ichigo'yu seviyordu. Sam'i seviyordu. Sadie'yi de sevmeye başlıyordu.

Sam'e ağustos ayının başlarındaki bunaltıcı bir gecede, "Sadie'yle olayınız ne sizin?" diye sordu. Çalıştırdıkları tüm bilgisayar ekipmanlarından dolayı zaten sıcak olan dairenin kliması bozulmuştu. Marx ile Sam serin kalabilmek için donla oturuyor, alınlarına soğuk bira bastırıyorlardı. Üçünün bir arada olmaması ender rastlanan bir durumdu ama o gece Sadie şehir dışından gelen bir lise arkadaşıyla buluşmak ve muhtemelen bilgisayarların sıcaklığından bir süreliğine kaçmak için evden ayrılmıştı.

"Sadie en iyi arkadaşım," dedi Sam.

"Tabii," dedi Marx, "Anlıyorum. Ama... Sormam tuhaf kaçmaz umarım ama aranızda romantik bir şeyler var mı? Ya da hiç oldu mu?"

"Hayır," dedi Sam. "Biz hiç... bizimkisi romantikten de öte. Aşktan daha iyi. Arkadaşlık." Güldü. "Aşk kimin umurunda?"

"Bazılarının," dedi Marx. "Soruyorum çünkü... peki, ona çıkma teklif etmemin senin açından bir sakıncası var mı?"

Sam tekrar güldü. "*Sadie Green*'e çıkma teklif etmek mi? Göreyim seni. Evet diyeceğini hiç zannetmiyorum."

"Neden?" dedi Marx.

"Çünkü..." Sam, *senden nefret ediyor*, demek istedi. *Çünkü senin bir salak olduğunu düşünüyor ve burada olmandan bile hoşlanmıyor.* "Çünkü senin bir sürü kızla çıktığını biliyor."

"Nereden biliyor?"

Ninova

"E, devlet sırrı değil sonuçta. Her zaman birileriyle çıkıyorsun ve ilişkilerin hiç iki haftayı aşmıyor. Şimdi biraz daha düşününce, Sadie'ye çıkma teklif etmen iyi bir fikir değil. Ona karşı *o tip duygular* beslediğim için değil ama bir iş yapıyoruz, değil mi? Hiçbir şeyin *Ichigo*'nun yoluna çıkmasını istemiyorum."

"Evet, haklısın," dedi Marx. "Dediğimi unut."

Sam'in verdiği *iki hafta* örneği abartılıydı; Marx'ın ilişkileri ortalama altı hafta civarında sürüyordu. Marx âşık olmakta, en azında bir süreliğine harikaydı ve kesinlikle hiç kimse Marx'la ilişkisinin ardından kendini istismara uğramış veya incinmiş hissetmezdi. İlişkiyi bitirmenin kendi fikirleri olduğunu düşünmelerini başarmak gibi bir yeteneği vardı ve bu sayede eski sevgililerinin çoğunu arkadaşa dönüştürebiliyordu. Marx'ın eski bir sevgilisi, aradan ancak haftalar, aylar, bazen yıllar geçtikten sonra "Hım, Marx *benden* ayrılmış olabilir," diye düşünürdü. Buna rağmen Marx, Harvard Meydanı'na eski bir sevgilisiyle karşılaşmadan ayak basamazdı ve söz konusu şahıs genellikle onu gördüğüne sevinirdi.

Yirmi iki yaşındaki Marx'ın bir sorunu varsa o da çok fazla şeye ve çok fazla insana ilgi duymasıydı. Marx'ın en sevdiği sıfat, *ilginç*ti. Dünya okunacak ilginç kitaplar, izlenecek ilginç tiyatro oyunları ve filmler, oynanacak ilginç video oyunları, tadılacak ilginç yemekler ve seks yapılacak, hatta bazen âşık olunacak ilginç insanlarla dolu. Mümkün olabildiğince çok şeyi sevmemek, Marx'a aptalca geliyordu. Onu tanıdığı ilk aylarda Sadie Sam'e Marx'ı, bir *romantik bir sefa pezevengi* olduğunu söyleyerek kötülemişti.

Ancak Marx için dünya, bir Asya ülkesindeki beş yıldızlı bir otel kahvaltısı gibiydi; bolluğu, bereketi neredeyse kahrediciydi. Kim ananaslı *smoothie*, kızarmış domuz çöreği, omlet, sebze turşusu, suşi ve yeşil çay aromalı kruvasan istemez

Ninova

ki? Hepsi yenmek üzere sergileniyordu ve kendilerine has bir şekilde hepsi lezzetliydi.

Harvard'a başladığından beri çıktığı birçok insan kendi aralarında, bazen kırgınlıkla Marx'ın tek gerçek ilişkisinin Sam ile ilişkisi olduğundan bahsediyorlardı. Marx, Sam'i seviyordu ama onunla seks yapmak istemiyordu. Sam küçük erkek kardeşi gibiydi. Onu ölene kadar korurdu.

Öte yandan Sadie... Marx onun bambaşka bir hikâye olduğunu seziyordu. Sadie Sam *gibiydi* ama Sam değildi ve bu, Marx'a bayağı çekici geliyordu. Marx'a göre çıktığı diğer insanlarla karşılaştırıldığında Sadie'nin çok daha zengin ve çok daha *ilginç* ve karmaşık bir tarafı vardı. Aptal değildi, Sadie'nin ondan pek hoşlanmadığının farkındaydı ve bu, Marx açısından sıra dışı bir durumdu; herkes Marx'tan hoşlanırdı! Sadie'nin ondan hoşlanmasının nasıl bir şey olacağını merak ediyordu. Sadie'nin onunla da Sam ile konuştuğu gibi konuşmasını istiyordu. Marx fevkalade bir okurdu ve Sadie'nin insanın bir çok kez okuyabileceği ve her seferinde yeni bir tat alabileceği türde bir kitap olduğunu hissediyordu. Ama o kadar çok kişiye ilgi duyuyordu ki Sam ona Sadie'nin peşini bırakmasını söylediğinde çok da bozulmadı.

Ninova

4

Sadie, fırtına üzerinde çalışmaya ağustos ayının ortasına kadar başlamadı. Fırtınanın oyuncunun ilk *Ichigo* deneyimi olacağını biliyordu ve onu müthiş yapmak için üzerinde büyük bir baskı hissediyordu. Ayrıca bunun, sonbaharda okullarına dönmek zorunda kalmadan önce büyük ihtimalle yetiştirmeyi başaracağı son şey olacağını da biliyordu.

Sam ve Sadie henüz birbirlerine itiraf etmemişlerdi ama oyunu Eylül ayına kadar bitiremeyeceklerini biliyorlardı. Yaptıkları işin iyi, hatta iyiden de iyi olduğunu biliyorlardı. Oyunun yaz aylarında bitmeyeceği gerçeğini dile getirirlerse —bu, Sam'in keyfi teslim tarihiydi— bir şekilde işbirliklerinin büyüsünü bozacaklarını hissetmiş olabilirlerdi. Her daim iyi yapımcı Marx, konuyu nazikçe açmaya çalışmıştı. Okul yılı için bir çalışma programı hazırlamalarını önermişti ama ikisi de bunu tartışmak istemiyordu. Sam ve Sadie hayatlarının gerçeklerini ve zorlukları ellerinden geldiği sürece görmezden gelmeyi tercih ediyorlardı.

Çoğu yirmi yaşındaki genç gibi, Sadie de daha önce hiç karmaşık bir grafik ve fizik motoru yapmamıştı ve *Ichigo* için yapmakta zorlanması şaşırtıcı değildi. Sam ile Sadie, grafiklerin saydam suluboya renklerinin hafifliğini taşımasını istiyorlardı ancak Sadie ne yaparsa yapsın bu hafifliği elde edemiyordu. Örneğin, Ichigo koştuğunda görünümün daha az katı, neredeyse su gibi olmasını istiyordu. Yazdıkları coşkulu tasarım belgesi, Ichigo'nun koşusunu (yürüyüşünün aksine)

Ninova

hareket halindeki suyun hızına, güzelliğine ve tehlikesine sahip olarak tanımlıyordu. Çocuk koştuğunda her şeyden öte bir dalgaya benziyordu. Zıpladığında bir tayfun oluyordu. Sadie'nin ilk denemelerinde Ichigo yalnızca bulanık ve puslu görünüyordu; *hareket halindeki su* ile alakası yoktu. Sadie istediği görünüme biraz daha yaklaştığındaysa oyun, her zaman olmasa da çoğu zaman birdenbire çöküyordu. Ancak motorunun asıl zayıf tarafları, fırtınayı yapmak zorunda kalana kadar ortaya çıkmadı.

Fırtına nedir, diye düşündü Sadie. *Sudur, ışıktır ve rüzgârdır. Bu üç elementin dokundukları yüzeylerde nasıl hareket ettiğidir. Bu ne kadar zor olabilir?*

Sadie, ara sahnedeki fırtınanın ilk denemesini Sam'e gösterdi. Sam yorum yapmadan önce sahneyi iki kez izledi.

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

Sadie tasarımının iyi olmadığını biliyordu ama yine de kızdı. "İyi olmayan neresi?" diye sordu.

"Hiçbir şey sahici gelmiyor."

"Manzaralarımız ahşap blok baskılar gibi görünürken herhangi bir şey nasıl sahici gelebilir?"

"Belki *sahici* yanlış kelimedir. Baktığımda hiçbir şey hissetmiyorum. Korkmuyorum, herhangi bir şey hissetmiyorum." Sam sahneyi tekrar oynamaya başladı. "Şimşek," dedi. "Galiba sorun şimşeklerde. Ve doku. Su... su *ıslakmış* gibi gelmiyor."

"Madem o kadar kolay, sen fırtına yaratmayı dene!" Sadie odasına gitti, kapıyı çarparak kapadı ve yalnız kalınca gözyaşlarıyla zahmetsizce bir fırtına yarattı.

Sadie tükenmişti ve *Ichigo*'nun onun yüzünden başarısız olacağını düşüyordu. Tasarım belgelerindeki fikirler güzeldi,

Ninova

Sam'in çalışmaları güzeldi ve hepsini oyuna çevirmek onun işiydi. Sadie, ambalajı muhteşem olup oynamaya başladığınızda, konseptin tasarımla alakası olmadığını fark ettiğiniz oyunlardan nefret ediyordu.

Ve sorun sadece Sam'in fırtınayı sevmemesi ya da eleştirilerinin, oyunun genel grafiklerinde daha büyük potansiyel sorunlar olduğunu işaret etmesi değildi. Sorun, üç aydır neredeyse hiç uyumamış ya da duş almamış olmasıydı ve bunlara rağmen oyunu bitirmeyeceklerdi! Çok fazla çalışmış, tüm seviyelerin haritasını çıkarmış, tüm hikâyeyi yazmış, arka planları ve karakterleri tasarlamışlardı ama yine de... daha yapacak O KADAR ÇOK İŞ vardı ki. Sadie paniklemeye başladığını hissetti. Marx'ın düzgünce sarılmış esrarlı sigaralar bıraktığını bildiği komodinine gitti ve bir tane çıkarıp içti.

Sam kapıyı çaldı. "Girebilir miyim?"

"Tabii," dedi Sadie. Kafayı bulmaya başlamıştı.

Sam yatağa, yanına oturdu, Sadie sigarayı uzattı, Sam reddetti. Sadie veya Marx esrar içtiklerinde kızıyordu; kalkıp pencereyi açtı. Sam yirmi ikisinde tam bir Yeşilaycıydı. Hiç içki içmez, aspirin almayı bile sevmezdi. Şimdiye dek aldığı tek ilaç, hastanede verilen ağrı kesiciler her nelerdiyseler onlardı ve düşünme yeteneğini bulandırmalarından hoşlanmamıştı. Sam'i hiç yarı yolda bırakmayan ve her an iyi çalışan vücut parçası, beyniydi ve bundan ödün vermeyecekti. Sam çoğu zaman bu yüzden iyileştirilmesi mümkün ağrılar çekiyordu.

"Mesele motorda," dedi Sadie herhangi bir duygu belirtisi göstermeden. "Benim ışık ve doku motorumda. Kötü."

"Sorunu ne?" diye sordu Sam.

"Sorun..." dedi Sadie. "Sorun, benim. Henüz motor yapmakta yeterince iyi değilim."

"Sen her şeyi yapabilirsin," dedi Sam. "Sana sonuna kadar inanıyorum."

Sam'in inancı Sadie'ye ağır geliyordu. Yatağa girdi ve yorganı başına çekti. "Biraz uyumaya ihtiyacım var."

Sadie dinlenirken, Sam oyun motorlarını araştırmaya koyuldu. Diğer şirketlerden oyun motorları ödünç almanın mümkün olduğunu biliyordu. Yaratmaya çalıştığınız işe benzeyen birini bulursanız bir başka tasarımcının oyun motorunu kullanmak işten ve hatta uzun vadede masraftan tasarruf sağlayabilirdi. Sam ile Sadie bunu daha önce bir kez tartışmışlardı ve Sam onun başka bir tasarımcının motorunu kullanmaya karşı olduğunu biliyordu. Sadie başından beri tüm programların kendilerine ait olması gerektiği konusunda ısrar etmişti. Aksi takdirde oyunları daha az orijinal olurdu ve gücü (ve çoğu zaman kârı) motorun üreticisine bırakırlardı. Sadie elbette Dov'un öğretilerini papağan gibi tekrarlıyordu.

Yine de Sam öğleden sonranın geri kalanını kendisinin, Sadie'nin ve Marx'ın sahip oldukları tüm oyunları gözden geçirerek bitirdi. Büyük ölçüde kendi kendini yetiştirmiş bir programcı olarak Sam, oyunları parçalara ayırarak bir şeyler yapmayı öğrenmişti. Tersine mühendislik teknolojide yaygın bir uygulamaydı ama Sam tekniği büyükbabasından öğrenmişti. Restoranda bir şey bozulduğunda —yazar kasadan dış mekân ışıklarına, pizza fırınından, ankesörlü telefondan bulaşık makinasına— Dong Hyun, bozulan şeyi özenle söker, sırayla tüm parçaları eski bir masa örtüsünün üzerine titizlikle yerleştirirdi. Çoğu zaman tamir etmeyi başarırdı. Aşınmış bir contayı zaferle havaya kaldırır ve "Aha! İşte suçlu! Hırdavatçıdan doksan dokuz sente yenisini alabilirim!" derdi. Dong Hyun parçayı değiştirir ve her şeyi tekrar bir araya getirirdi. Sam'in büyükbabasının iki temel inancı vardı: (1) her şey herkes tarafından bilinebilirdi ve

(2) neresinin bozulduğunu bulmak için zaman ayırırsanız her şey tamir edilebilirdi. Sam de aynı şeylere inanıyordu.

Sam, istedikleri aydınlatma ve doku efektlerine yakın bir şey bulmak için başka oyunları incelemeye karar verdi. Sökmek mümkün olsaydı oyunu parçalara ayırır ve neler öğrenebileceğini/çalabileceğini görür ve ardından elde ettiği bulguları Sadie'ye bildirirdi.

Sadie'nin eşya yığınının altında *Ölü Deniz*'in bir kopyasını buldu. Sam, *Ölü Deniz*'i duymuştu ama oynamaya hiç zaman ayırmamıştı.

Sadie uyandığında, Marx ve Sam, Sam'in bilgisayarının önünde oturuyorlardı. "Şuna bak," dedi Sam. "Fırtınanın aşağı yukarı bu şekilde görünmesi gerekiyor, değil mi?"

Sadie, Sam'le Dov hakkında hiç konuşmamış, *Ölü Deniz* oynayıp oynamadığını da hiç sormamıştı. Sanki daha önce o oyunu yüzlerce kez görmemiş gibi eski sevgilisinin oyununa bakmak için bilgisayarın başına geçti. "Hedeflediğimizi düşündüğümden biraz daha karanlık," dedi.

"Kesinlikle," dedi Sam. "Tam anlamıyla böyle görünmesi gerektiğini kastetmiyorum. Ama programcının ışığa verdiği kalite... Sudaki kırılmayı görüyor musunuz? Hafifliği görüyor musun? Atmosferi?"

"Evet," dedi Sadie. Sam'in yanına oturdu. Oyunu oynayan Marx'a, "O kütüğü oradan alman gerekecek," dedi. "Zombinin beynini dağıtmak için ihtiyacın olacak."

"Teşekkür ederim," dedi Marx.

Sadie, "Motorun adı Ulysses, bu arada," dedi. "Adam bunu kendisi tasarlamış."

"Kimmiş o *adam* ?" diye sordu Sam.

Ninova

"Tasarımcı ve programcı. Dov Mizrah. Bir zamanlar onu uzaktan tanırdım."

"Nerden?" dedi Sam.

"Profesörümdü," dedi Sadie.

"E, arasan ya adamı," dedi Sam. "Hâlâ zorlanıyorsan... yani motoru inşa etmekte..."

"Doğru," dedi Sadie. "Arasam iyi olabilir."

"Belki birkaç tavsiye verir," diye ekledi Sam. "Ya da belki onun grafik motorunu bile kullanabiliriz."

"Bilemiyorum, Sam."

"Halihazırda bu oyunla alakalı o kadar çok şey yapıyoruz ki programlamanın her parçasının orijinal olması gerektiğini düşünmüyorum. Biliyorum, sen her şeyin saf olması gerektiği konusunda takıntılısın ama cidden, bu kimsenin umurunda olmayacak. Sanatta saflık yoktur. Bir şeye nasıl ulaştığın hiç önemli değildir. Oyun tamamen orijinal olacak çünkü onu *biz* yaptık. Yardımcı olacak bir araca erişimin varsa o aracı kullanmamak için hiçbir neden yoktur. Oyunumuz *Ölü Deniz* gibi olmayacak, o açıdan baktığında ne fark eder ki?"

Sabah Sadie, Dov'a bir e-posta gönderdi ve Dov'un sonbaharda oyun semineri vermek ve *Ölü Deniz II* üzerinde çalışmayı tamamlamak üzere Cambridge'e geri döndüğü ortaya çıktı. Dov onu stüdyosuna davet etti ve o da gitti.

Dov'un stüdyosuna vardığında elini uzattı ama Dov onu kendine çekerek sarıldı. "Bana e-posta göndermene çok sevindim, Sadie Green! Sana yazacaktım planlıyordum ama işler çığırından çıktı. *Ölü Deniz II* ile işim neredeyse bitti. Bu son kez bir devam oyunu yazışım. *Sen* nasılsın?" dedi.

Sadie ona *Ichigo*'dan bahsetti.

"İyi isim. Başından beri yapman gereken buydu," dedi Dov, belki sesinde bir miktar küçümsemeyle. "Kendi oyunlarını yapmalısın."

Sadie, postacı çantasından Sam'in bazı konsept resimlerini çıkardı. "Vay canına, manyak iş," dedi Dov. Sadie Dov'un birinci seviyeyi oynayabilmesi için dizüstü bilgisayarını çıkardı. "Harika iş," dedi Dov. Asla laf olsun diye iltifat etmezdi. Sadie neredeyse ağlayacaktı. Dov'un onayının hâlâ ne kadar önemli olduğunu görmek, son derece utanç vericiydi. "Sevdim." Dov, Sadie'ye baktı. Çizimleri masanın üzerine bıraktı. Sadie'nin gözlerinin içine baktı ve sonra başıyla onayladı: "Ulysses için geldin, değil mi?"

Sadie inkâra dalıp kendi motorunu inşa edebilmek için bazı ipuçları istediğini iddia etmeyi düşündü. "Evet," dedi. "Ulysses'i istiyorum."

"Kendi motorunu yapmak konusunda hep ne dediğimi biliyorsun."

Sadie bildiğini sessiz bir baş işaretiyle belirtti.

"Ama Ulysses'in senin ve arkadaşının... adı neydi? İşinize nasıl yarayacağını görebiliyorum."

"Sam Masur."

"Sen ve Mr. Masur'un başarmaya çalıştığınız şeye ne kadar uygun olduğunu görebiliyorum. Hem başı sıkıştığında bana gelen Sadie'mi nasıl reddedebilirim?"

Bu kadar basitti. Dov motoru verdi, karşılığında *Ichigo*'nun yapımcısı ve sermaye ortağı oldu ve sonsuza dek Sadie'nin meslek hayatının bir parçası haline geldi.

Dov, Sadie'nin Ulysses'i kurmasına yardım etmek üzere evlerine geldiğinde Marx ondan anında nefret etti: deri pantolon, dar siyah tişört, ağır gümüş takılar, kusursuz keçi sakalı, kalıcı şekilde inceltilmiş kaşlar, topuz. "Çakma Chris

Ninova

Cornell," diye fısıldadı Marx nefretle Grunge grubu Soundgarden'ın şarkıcısına atıfta bulunarak.

"Chris Cornell mi?" dedi Sam. "Bence satire benziyor."

Ama Marx'ın asıl nefret ettiği, Dov'un parfümüydü. Ucuz bir parfüm değildi ama odaya girer girmez kokusu her yeri kaplamıştı ve o gittikten sonra dairedeki her pencereyi açtıklarında bile Marx hâlâ kokuyu alabiliyordu. Odayı misk kokulu ve kasvetli, çam, paçuli ve sedir tonlarından oluşan bunaltıcı bir koku kaplamıştı. Marx parfümü agresif derecede erkeksi, parfümden ziyade bir tecavüz hapı olduğunu hissetti.

Marx ayrıca Dov'un Sadie ile fiziksel anlamda fazla yakın olduğunu da hissetmişti. Dov, Sadie'nin çalışma masasındayken eli, dokunmak ve alanını işgal etmek için sürekli Sadie'ye doğru kayıp durmuştu. Dov elini Sadie'nin omzuna atıyor, kalçasına değdiriyor, klavyesine, faresine koyuyordu. Sadie'yse garip, kırılgan bir ses tonuyla gülüyordu. Dov, Sadie'nin saçlarını gözünün üstünden geriye itiyordu. Marx eski sevgililere has yakınlığı tanıyordu.

Sam'i yatak odasına çekti. "Sadie'nin eskiden Dov'un kız arkadaşı olduğundan bahsetmemiştin," dedi.

Sam omuz silkti. "Bilmiyordum."

"Nasıl *bilmezsin*?"

"O tip şeyler hakkında konuşmuyoruz," dedi Sam.

"Adam aynı zamanda profesörüydü, değil mi? Düpedüz istismar bu. Bizimle yapımcı olacaksa önemli değil mi sence?"

"Aslına bakarsan değil," dedi Sam. "Sadie yetişkin sonuçta."

"Pek sayılmaz," dedi Marx.

Marx, Sadie ile Dov'u gözetleyebilmeye devam edebilmek için kafasını odadan dışarı uzattı.

Daha çok Dov konuşuyordu. "Yerinde olsam," diyordu, "gelecek sömestrde kaydımı dondururdum."

Sadie dinliyor, kafa sallıyordu.

"Sen ve ekibin. Burada iyi bir şey yakalamışsınız," dedi Dov. "Gerçekten inanıyorum."

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

"Kime ne onlardan? Artık iyi bir kız olmanı önemsemiyor, Sadie. Bu geleneksel inançlarından sonsuza dek kurtulman için seni güçlendirmek istiyorum. Eğitiminin amacı, tam da şu anda yapmakta olduğunuz şeyi yapmandı. Programlamanın büyük kısmını akıştayken yap, ardından bahar ve yaz aylarında bir yandan sesi düzeltip hataları ayıklarken bir yandan da okulunu bitirebilirsin."

Daha fazla dinleme, daha fazla baş onayı.

"İlla eski profesörün olarak sana emir vermem mi gerekiyor?"

"Belki," dedi Sadie.

"Sana yardım edeceğim," dedi Dov.

"Teşekkür ederim, Dov."

"Her zaman yanındayım, zeki kız."

Kıllı kollarıyla onu sarmaladı ve yüzünü göğsüne sıkıca bastırdı. Marx Sadie'nin o pis kokuya nasıl dayanabildiğini merak ediyordu.

İki hafta sonra, fırtınayı programlamayı bitirdiği gün Sadie, Marx ile Sam'e oyunu bitirmek için o sömestr kaydını donduracağını söyledi. Ulysses'i uygulamaya sokmak, daha önce yapmış olduğu işin önemli bir bölümünü yeniden yapmak anlamına geliyordu ve Sadie ivme kaybetmek istemiyordu. "Sizin okula ara vermenize gerek yok," dedi, "ben vereceğim."

"Bunu söylemeni umuyordum," dedi Sam. "Çünkü benim yapmak istediğim de bu. Marx?"

"Sam, emin misin?"

Sam başıyla evetledi. "Eminim. Ama asıl soru şu: Bu daireyi kullanmaya devam edebilir miyiz?"

Sadie, Marx'a, "Elbette odana geçebilirsin," dedi. "Kalacak başka bir yer bulurum ama burada çalışmaya devam edebilirsek harika olur."

"Nerede kalacaksın?" diye sordu Sam.

"Dov'da," dedi Sadie. Sesinde drama yoktu. "Artık o da yapımcımız ve kullanabileceğim fazladan bir odası olduğunu söyledi." Yalan olduğunu anladılar.

O sonbahar içlerinde okula dönen tek kişi Marx oldu. Yapımcı olarak yükümlülükleri nedeniyle herhangi bir tiyatro oyununda yer almadığı tek yıldı. Zaten Marx'ın zamanının çoğunu alan, derslerden çok, tiyatro olmuştu hep.

5

Sam'in tren istasyonunda Sadie'ye rastlamasından neredeyse tam bir yıl sonra *Ichigo* hazırdı. Oyunu bitirmeleri, Sam'in vaat ettiğinden üç buçuk ay daha uzun sürmüştü.

Dov'un Ulysses motorundan büyük yardım alan Sadie ve Sam, *Ichigo*'yu hiç durmadan, parmakları kanayana kadar programlamışlardı. Sam'in özelinde kelimenin tam anlamıyla öyle olmuştu. Parmak uçları o kadar kurumuş ve kabarmıştı ki klavyesine kan bulaşmasını ve yaraların yeniden açılmasını önlemek için yara bantları takmak zorunda kalmıştı. Ama yazmayı yavaşlatınca yara bantlarını söküp çıkarmıştı. Çok daha büyük rahatsızlıklara alışıktı.

Ancak aldıkları yaralar bunlarla sınırlı değildi. Cadılar Bayramı'nda Sadie bilgisayar ekranına o kadar uzun süre bakmıştı ki sağ gözünde bir kan damarı patlamıştı. Doktora bile gitmemiş, Marx'ı göz damlası ve Advil için eczaneye göndermiş, işine devam etmişti. Şükran Günü'nden bir hafta önce Sam, batarya pillerden almak için Coop'a yürürken bayılmıştı. Alışverişi genellikle Marx yapıyordu ama Marx dersteydi ve Sam bekleyememişti. Kelimenin tam anlamıyla sokağın ortasında, gurme dükkânının önünde bayılmıştı. Büyük paltosu yüzünden insanlar evsizlerden olduğunu düşünmüş olmalıydılar ve bu yüzden zar zor fark edilmişti. Uyandığında, North Face ceketli sarışın bir İsa'yı andıran eski danışmanı Anders Larsson başında duruyordu. Anders'in onu bulmuş olması mantıklıydı. İsveçli Anders,

Ninova

evsizlik belasıyla karşılaştığında gözlerini kaçırmayan, dürüst, saf bir insandı. "Samson Masur, iyi misin?"

"Aman Tanrım, Anders, ne işin var burada?"

"Asıl senin ne işin var *orada*?" demişti Anders.

Anders itirazlarına aldırmadan onu üniversitenin sağlık ocağına götürmüştü. Sam'e yetersiz beslenme teşhisi konmuş, serum takmışlardı.

"E, ne işler peşindesin bakalım?" diye sormuştu Anders. Serum bitene kadar yanında kalmakta ısrar etmişti.

"Bir oyun tasarlıyorum," demişti Sam. *Ichigo* ve Sadie hakkında gevezelik etmiş, oyuncu olmayan Anders boş ama nazik gözlerle bakmıştı. "Aşkı bulmuşsun anlaşılan."

"Anders tanıdığım tüm matematikçilerden daha fazla aşk lafı ediyorsun."

Kasım ayında Marx, yaz boyunca dinledikleri öncü bestecilerden ilham alan bir beste yapması için besteci ve aynı zamanda müthiş eski sevgililerinden olan Zoe Cadogan'ı tuttu. *Zoe dâhidir*, dedi. Sam'in sık sık dalga geçtiği gibi Marx "yatmak istemediği bir dâhiyle hiç tanışmamıştı". On yıl sonra, Zoe, sadece kadın seslerini kullanarak yazdığı Antigone'nin opera uyarlaması için Pulitzer Ödülü kazanacaktı. Ama *Ichigo*, bestelediği müzik karşılığında para kazandığı ilk projeydi ve bu ayrıntı her zaman özgeçmişinde yer alacaktı.

Müziği kaydetmeyi yeni bitirmişlerdi ve Marx, Zoe'nin Adams House'daki yurt odasına gitmişti. Yemekhanede yemek yediler, sonra seviştiler. Marx genellikle eski sevgilileriyle sevişmekten hoşlanırdı ve bu akşam da bir istisna değildi. Kendi vücudunun ve onların vücutlarının son beraber oluşlarından bu yana geçen sürede nasıl değiştiğini görmek ilginçti. Üzerine hoş bir *Weltschmerz* çökerdi. Eski okulunuza gidip sıraların hatırladığınızdan çok daha küçük olduğunu fark ettiğinizde hissedilen nostaljiye benzer bir duyguydu bu.

"Sahi biz neden ayrılmıştık?" diye sordu Zoe.

"Sen benden ayrıldın, unuttun mu?" dedi Marx.

"Öyle mi yaptım? Eh, iyi bir nedenim olmalı ama artık hatırlayamıyorum." Zoe, Marx'ın göğsünü öptü. "Oyununu seviyorum," dedi. "Gördüğüm ve bana anlatıldığı kadarıyla."

İlk defa biri *Ichigo*'ya Marx'ın oyunu demişti. "Aslında benim oyunum sayılmaz," diye itiraz etti Marx. "Sadie ve Sam'in oyunu."

"Sondaki sahne," dedi Zoe. "Çok etkileyici. Ichigo'nun epey büyüdüğü ve ailesinin kızı tanıyamadığı sahne." Durakladı. "A, pardon, yoksa Ichigo erkek mi?"

"Sam ve Sadie *cinsiyetsiz* diyorlar."

"Kıyakmış. Ebeveynlerinin onu tanıyamadığı an... O an doğrudan *Odysseus*'dan çıkma."

Ichigo'nun tasarımındaki en büyük zorluklardan biri, Sadie ve Sam'in Ichigo karakterini hikâye boyunca yaşlandırma kararıydı. Normalde, bir oyun karakteri aynı yaşta kalır ve hikâye hatta seri boyunca aynı temel tasarıma sahiptir. Mario veya Lara Croft gibi. Bunun nedenleri basittir: markalaşma ve *çok daha az iş*. Ancak Sadie ve Sam, *Ichigo*'nun yolculuğunun yarattıkları karaktere yansımasını istemişlerdi. Ichigo yaşlanıyor, hikâyenin ve zamanın verdiği zarar gözle görülebiliyor ve hikâyenin sonunda, yaklaşık yedi yıl sonra nihayet eve döndüğünde, ailesi tarafından tanınmayacak kadar değişmiş oluyordu. Ichigo, okyanusla, şehirle, kutup bozkırlarıyla ve hatta yeraltı dünyasıyla savaşmış, bitkin mi bitkin, on yaşında bir çocuk olarak eve dönüyor. Evlerinin kapısının eşiğinde duruyor ve çalmaktan korkarak titreyen elini kapıya uzatıyor. Sonunda annesi Ichigo'yu içeri alıyor ama onu tanımıyor. Ama yine de çocuğun aç ve sevgiye muhtaç göründüğünü düşünüyor ve bir zamanlar kendi çocuğunu kaybettiği için onu içeri davet ediyor. "Adın ne?" diye soruyor.

"Ichigo," diyor çocuk.

"Garip bir isim," diyor kadın.

O anda, Ichigo'nun babası odaya giriyor. "On beş," diyor. "Max Matsumoto'nun numarası. En sevdiğim futbolcudur. Eskiden benim de böyle bir formam vardı ama onu uzun zaman önce kaybettim."

Oyunun üzerine döşenen orijinal müzik ve Zoe'nin ses tasarımcısı bir arkadaşının işitsel manzarayı iyileştirmek için yaptığı ek katkılar neticesinde Kennedy Caddesindekilerdeki hissiyat, oyunun bir üst seviyeye çıktığı idi. Sadie, Marx'a, "Burada bir şey yakalamış olabileceğimizi hissediyorum," dedi.

"Öyle olduğunu *biliyorum*," dedi Marx, abartılı bir coşkuyla.

Sadie, Marx'ı tıpkı Avrupalıların yaptığı gibi her iki yanağından öptü. Muhteşem bir hayrandı. Her ortaklığın böyle bir taneye ihtiyacı vardı.

Sonunda, oyunu programlamayı bitirdiklerinde, hata ayıklama dönemi başladı. Hataları bulduklarında —epey vardı— yapmak istedikleri diğer iyileştirmelerle birlikte çalıntı beyaz tahtaya not ettiler. Her görev başarıyla tamamlandığında tahtadan siliniyordu. Kış tatiline yaklaşık bir hafta kala —hâlâ zamanı sömestrler şeklinde algılayacak kadar gençtiler— başardıkları işleri hatırlatmaya yarayan silik izlerin dışında tahta boştu.

"Bitirdik mi?" diye sordu Sadie, Sam'e. Perdeleri açtı. Sabahın beşiydi ve hafif kar yağıyordu.

"Bitirdik galiba," dedi Sam.

"Çok yorgunum." Sadie esnedi. "Bu gecelik işimiz bitti. Eğer yarın yaptığımız işe bakar ve hâlâ bitirdiğimizi düşünürsek o zaman işimizin bittiğini söyleriz. Dov'a gidiyorum."

"Sana eşlik edeceğim," dedi Sam.

"Emin misin? Dışarısı kaygandır." Son zamanlarda ayağının Sam'i rahatsız ettiğini bildiği için endişeleniyordu.

"Çok uzun bir yol değil," dedi Sam. "Bana iyi gelir."

Sokaklarda kimsecikler yoktu ve ortalık o kadar sessizdi ki kar tanelerinin yere değdiklerini duyabiliyorlardı. Dov'un dairesine giden en kısa yol Harvard'ın ana bahçesinden geçiyordu. Dönem neredeyse bitmek üzereydi ve tüm birinci sınıf öğrencileri uyuyorlardı. Şafak öncesinin ışığıyla karın birleşimi, bir kar küresinin içinde olmak gibi, kendilerine ait ayrı bir dünya gibi sihirliydi. Sadie koluna girdiği Sam'e hafifçe yaslandı. Yorgunlardı ama bu, bir proje uğruna tüm benliğini ortaya koyduğunu bildiğinde hissedilen türden, dürüst bir yorgunluktu. Elbette birlikte başka oyunlar da bitireceklerdi ve bu oyunların ofisleri ve ekipleri hayal edemedikleri kadar büyük olacaktı. Ama Sam ve Sadie bu sabahı hep hatırlayacaklardı.

"Sam," dedi Sadie, "soruma cevap ver ve dürüst ol."

Sadie'nin ses tonu Sam'in biraz paniklemesine sebep oldu. "Elbette."

"Geçen Aralık ayında, Sihirli Göz'ü *gerçekten* gördün mü?"

"Sadie, bu ne cüret?" diye haykırdı Sam sahte bir öfkeyle.

"Peki, gördüysen bana ne olduğunu söyle."

"Hayır," dedi Sam. "Cevap vermeyeceğim."

Sadie başını salladı. Dov'un dairesinin kapısına ulaşmışlardı. Sadie anahtarını kilide soktu, çevirdi.

"Ne olursa olsun bana bunu yaptırdığın için teşekkür ederim. Seni seviyorum, Sam. Sen de beni sevdiğini söylemek zorunda değilsin. Bu tip şeylerin seni aşırı huzursuz ettiğini biliyorum."

"Aşırı," dedi Sam. "Aşırı." Sam sergilemekten hiç çekinmediği çarpık dişlerini büyük bir özgüvenle göstererek gereğinden kocaman gülümsedi ve beceriksizce öne eğilerek selam verdi. Sadie'ye onu sevdiğini söyleyemeden, Sadie içeri girmişti bile. Ama söylemediği için kendini kötü hissetmedi. Sam, Sadie'nin onu sevdiğini bildiğini biliyordu. Sadie, Sam'in onu sevdiğini biliyordu, tıpkı Sam'in Sihirli Gözü görmediğini bildiği gibi.

Güneş ufukta yükselmeye başlamış, kar yağışı büyük ölçüde durmuştu. Sam soğuğa rağmen içini sıcacık hissederek eve yürüdü ve hayatta olduğu ve Sadie Green o gün o oyun odasına geldiği için şükran duydu. Evrenin adil ya da adil değilse bile yeterince adaletli olduğunu hissetti. Annenizi alabilir ama karşılığında başka birini verebilirdi. Kennedy Caddesi'ne dönerken, bir zamanlar duyduğu —nerede duyduğundan emin değildi— bir şiiri mırıldanmaya başladı. "Aşka dair tek bildiğimiz / Aşkın varlığı / Ki yeterli bu kadarı / Yük, rayına göre olmalı." Neyi kastetmişti şair "yük" derken? Şiirin gizemleri eğlenceli, ölçüsü o kadar şen şakraktı ki neredeyse, diye düşündü, tren sesi gibi. Kendisini o kadar hafif ve mutlu hissetti ki hafifçe yaylanarak yürümeye başladı ve kaldırımdan inerken ayağı kaydı.

Sam acıya çok alışıktı. Hakikaten nerdeyse hiçbir şey hissetmedi. O kış ikinci kez bayıldı. "Bu şekilde buluşmayı bırakmalıyız," dedi hiç kimseye.

Yerde, morarmış yanağı buz tutmuş taş yastığa dayalı yatarken, buzda duran ve ona doğru eğilen annesini gördü; üstünde ayak bileklerine kadar inen kocaman beyaz bir parka vardı. Anna, Godzilla boyutundaydı ve bir çadırı andıran parkasının altında Sam güvende olacağını biliyordu. Koreli

Ninova

Amerikalı annesi Japonca konuşuyordu. "Daijoubu, Samu-chan," diyordu.

Sam'in annesi 1984 kışında batıya taşınmaya karar vermişti. Sam dokuz yaşındaydı; Anna, otuz beş. Anna on iki yıldır, yani orada yaşadığı süre boyunca sürekli New York'tan ayrılmayı düşünmüştü. Ama özlemi, Sam'in doğumundan sonra iyice yoğunlaşmıştı. İsimsiz, uzak bir şehirde onları bekleyen daha ucuz, daha temiz, daha sağlıklı, daha mutlu bir yaşamın burjuvazi fantezileri peşini bırakmıyordu. Hayallerini Sam için bir arka bahçe ve barınaktan alınma, soyu belirsiz sarı bir köpek, giyinme odaları, kendi evinin mahremiyetinde ve bozuk para kullanılmadan yıkanan çamaşırlar ve üst veya alt katlarında kimsenin yaşamaması süslüyordu. Palmiye ağaçlarını, ılık havayı, plumeria kokusunu ve son derece rahatsız, kabarık paltolarını bir yardım kuruluşuna vermek üzere gelişigüzel çöp torbalarına doldurduğunu hayal ediyordu. Aynı yoğunlukta, New York'ta yaşadığı hayatın olası hayatların en iyisi olduğundan ve New York'tan ayrıldıktan sonra geri dönmesine asla izin verilmeyecek kadar zayıf karakterli ve taşralı olduğunu düşünmelerinden ve arkasından tüm kapıların kapanıp kilitleneceğinden korkuyordu. Gökten bir başka Anna Lee düşmeseydi, bu kısır döngüde sonsuza kadar devam edebilirdi.

Diğer Anna Lee ile yollarının kesiştiği gece, Anna ve Sam tiyatrodan çıkmış, sevimsiz Manhattan Vadisi'ndeki tren yoluna komşu dairelerine geri dönüyorlardı. Oyunculuk sınıfından, yıllar önce keyifli ama bağlayıcı olmayan seks yaptığı bir arkadaşı, patenler üzerinde oynanan *The Rink* müzikalinin oyuncuları arasındaydı ve onlara bir ön gösterim için iki bilet hediye etmişti. Arkadaşı, "Bu oyunun tutmayacağından neredeyse eminim ama dokuz yaşında, hafif sanatsal mizaca sahip bir çocuk için mükemmel olabilir," demişti.

Ninova

Anna oğlu hakkındaki bu yoruma gülmüştü. Başkalarının çocuğunuza nasıl baktığını görmek ilginç ve bazen de dehşet vericiydi ama arkadaşı haklıydı: Sam müzikali çok sevmişti ve Anna da oğluna yalnızca New York şehrinin sunabileceği zengin kültürel deneyimler sağlayabildiği için kendini iyi bir anne gibi hissetmişti. Sihirli bir değnek dokunmuşçasına, New York'a yeniden âşık olmuştu ve artık asla terk edemeyeceğinden emindi. O ve Sam, Amsterdam Bulvarı'nın özellikle ürkütücü bir yerinde ilerlerlerken, Anna bu hoş düşüncelere dalmıştı. Sam, Anna'nın ceketinin kolunu çekiştirdi. "Anne... Şu yukarıdaki şey ne?"

Anna, sokak lambasının ışığında, yaklaşık altı kat yukarıda bir balkonun metal korkuluklarına tünemiş belli belirsiz organik bir siluet seçebiliyordu. "Büyük bir kuştur belki," dedi. "Veya... bir Gargoyle... Bir heykeldir."

Heykel sıçradı ve bir intihardan çok, yapım aşamasındaki bir Jackson Pollock tablosunu hatırlatan kırmızı bir kan patlaması eşliğinde yere, sırtüstü indi. Bacakları ve kollarının bükülüşü doğaya aykırıydı. Anneyle oğlu çığlığı bastı ama burası New York'tu; kimse fark etmedi veya umursamadı.

Heykel yere indiğinde, kesinlikle bir kadın ve Anna gibi Asyalı, hatta belki Koreli olduğunu gördüler. Kadın o gece ölecekti ama henüz ölmemişti. Sam, zalimliğinden değil, kadın ona annesini hatırlattığı ve durduğu yerden on adımdan daha kısa bir mesafede böylesine korkunç bir manzarayla karşılaştığında başka ne yapacağını bilemediğinden güldü. Daha önce bir şeyin öldüğünü hiç görmemişti ve bu yüzden kadının ölmekte olduğunu bilemezdi. Yine de derinlerde bir yerde tanıdık bir his ve bir hesaplaşma hissetti: Bu, ölümdü ve o ölecekti ve annesi ölecekti ve tanıdığı ve sevdiği herkes ölecekti ve bu belki o ve tanıdığı insanlar yaşlandığında ya da belki daha önce olacaktı. Bunu bilmek dayanılmazdı: Dokuz yaşındaki bir avatarın içinde tutamayacağı kadar büyük

bir gerçekti. Anna Sam'in gülmesini durdurmak için koluna bayağı sert bir yumruk attı. "Özür dilerim," diye sızlandı Sam. "Neden güldüğümü bile bilmiyorum."

"Sorun değil," dedi Anna. Sokağın karşısındaki bodegayı* işaret etti. "Git, 911'i aramalarını söyle."

Sam tereddüt etti. "İstemiyorum," dedi. "Hareket edemiyorum. Ayaklarım yere yapıştı. Buzda sıkışıp kaldılar."

"Sıkışmış falan değiller, Sam. Buz yok ve ayakların sıkışmış değil. Git! Hemen git!" Anna onu dükkâna doğru itekledi, Sam koşmaya başladı.

Anna kadının yanına diz çöktü. "Merak etme. Yardım geliyor," dedi. "Bu arada ben, Anna. Ambulans gelene kadar yanında kalacağım." Kadının elini tuttu.

Kadın, "Ben de Anna'yım," dedi.

Anna, "Ben, Anna Lee," dedi.

Kadın, "Ben de Anna Lee'yim," dedi. Hırıltılı bir nefes alıp tuhaf, narin bir şekilde öksürdü ve öksürdü. Anna kadının boynunun kırıldığından emindi. Vücudundaki bir ya da birden fazla yerden bol miktarda kan geliyor, Anna kanamayı durdurmanın bariz bir yolunu göremiyordu. Beyaz kalması konusunda titiz davrandığı tenis ayakkabılarına kan bulaşıyordu. Diğer Anna Lee'nin her yerine ama özellikle Anna'nın fark edebileceği şekilde parlak siyah saçlarına taktığı Madonna tarzı büyük, pofuduk pembe dantel fiyonga kan bulaşıyordu.

"Ah, mantıklı," dedi Anna alçak sesle. "Bizden çok var. Lee dünyadaki en yaygın Asyalı soyadı, değil mi? Sendikamda adımı Anna Q. Lee olarak değiştirmek zorunda

* Başta meyve-sebze ve şarap olmak üzere birçok şeyin satıldığı, özellikle İspanyolca konuşulan ülke ve bölgelerde bulunan dükkân türü. (*e.n.*)

Ninova

kaldım çünkü aynı isimde birden fazla kişi olmasına izin yoktu. Ben Equity'deki yedinci Anna Lee'yim."

"Equity nedir?"

"Sahne Oyuncuları Birliği."

"Oyuncu musunuz?" dedi kadın. "Sizi bir yerde izlemiş olabilir miyim?"

"Eh," dedi Anna. "Nerdeyse bir aktrisin oynayabileceği tüm Asyalı rollerinde oynadım ama en büyük rolüm *Dans Tutukunları*'ndaki Connie Wong'du."

Kadın, "İlk sahnelendiği yıl görmüştüm," dedi. "İyiydiniz."

"Broadway'deki üçüncü, ulusal turne şirketindeki ikinci Connie Wong'dum. Yani beni izlemediniz. Muhtemelen Baayork Lee'yi izlediniz. Başka bir Lee." Anna güldü. "Bizden o kadar çok var ki."

"Q. neyin kısaltılmışı?"

Anna, "Hiçbir şeyin," dedi. "Equity için uydurdum. Bunu konuşmak istemezsiniz şimdi herhalde." Anna, diğer Anna Lee'nin kendisininkiyle aynı altın kahverengi, heterokromik gözlerine baktı. "Neden yaptınız... sormamda sakınca var mı? Kabalık ediyorsam özür dilerim."

Diğer Anna Lee, "Başka nasıl ayrılabileceğimi bilmiyordum," dedi. Omuz silkmeye çalıştı ama sonra vücudu kasılmaya başladı ve doksan uzun saniye sonra öldü. Anna ayağa kalktı. Diğer Anna Lee'nin tepesinde dikilirken kendi vücudundan yarılıyormuş gibi bir hisle başı döndü. Kaldırımda kendi ölüsünü görüyordu sanki. Ambulans gelene kadar diğer Anna'nın cesediyle kalması gerektiğini biliyordu ama hava soğuktu ve diğer Anna ile daha fazla zaman geçirmenin geri dönüşü olmayan bir varoluşsal krize yol açmasından korkuyordu. Sam'in yanında olmak istiyordu.

Oğlunu bulmak için bodegaya gitti. Hızla koridorları taradı ama onu hiçbir yerde bulamadı.

"Oğlum buraya geldi mi?" dedi Anna. Zihninde oluşan paranoyak fanteziyi görmezden gelmeye çalıştı: Ya diğer Anna Lee'nin ölümü, sadece kötü bir topluluğun Sam'i kaçırabilmesi için bir oyalama taktiğiyse?

Dükkân sahibi, "Annesisiniz," dedi. "Ne biçim dünya... Çocuklar öyle felaketleri görmemeli."

"Buradan ayrılmadı, değil mi?"

"Hayır ama bayağı perişandı; dükkânın arkasındaki makinede oynaması için birkaç çeyreklik verdim. Makine bana eskisi kadar para kazandırmıyor ama çocuklar oyunları sever."

"Çok naziksiniz," dedi Anna. "Size ne kadar borcum var?"

Adam elini salladı. "Lütfen. Kadınlar kendilerini binalardan atmadıklarında dahi bu dünyada çocuk olmak yeterince zor. Kadın?"

Anna başını iki yana salladı.

Dükkân sahibi de başını iki yana sallayarak, "Ne biçim dünya," dedi.

Anna dükkânın arka tarafına, Sam'in *Ms. Pac-Man* makinesinin dev, eğlenceli kabuğuna gizlendiği yere doğru yürüdü. Anna'nın görebildiği kadarıyla Ms. Pac-Man, kafasındaki fiyonk ve 1984'te genellikle bir feministi simgeleyen onursal bir işaret olan "Ms" unvanı dışında, Pac-Man'den farklı değildi.

Anna, "Selam," dedi.

"Selam," dedi Sam ona bakmadan. "İstersen izleyebilirsin. Bu can bitene kadar oynayacağım."

"İyi bir felsefe," dedi Anna. Oyuna konsantre oldu ve gittikçe yaklaşan, diğer Anna Lee'nin cesedini almak için ambulansın geldiği anlamına gelen sirenleri duymamaya çalıştı.

Ninova

"Meyveyi yersen," dedi Sam, "hayaletleri öldürebilirsin ama sadece kısa bir süre için. Eğer zamanı doğru ayarlamazsan hayaletler geri dönüp seni öldürebilir."

"Harika," dedi Anna. Kaldırımdaki diğer Anna Lee'nin cesedi temizlenene kadar oradan ayrılmamaları gerektiğine karar verdi.

"Bazen fazladan bir can alabiliyorsun. Ama fazladan can almaya çalışırken kendini öldürtebilirsin, bu yüzden her zaman değmiyor."

"Bayağı iyisin," dedi Anna. Bodegadan ayrılabildiklerinde, evden sadece bir düzine blok ötede olmalarına rağmen kesinlikle taksi tutacaktı.

"Henüz değil," dedi Sam. "Pratik yapmak için daha fazla zamanım olsaydı olabilirdim. Ah!" Ms. Pac-Man'in ölürken çıkardığı gittikçe azalan detone feryat. "Son canımdı." Sam, Anna'ya dikkatle baktı. "Kadına ne oldu?"

"Ambulans şu anda dışarıda. Onu hastaneye götürüyorlar."

"İyileşecek mi?" dedi Sam.

"Galiba," dedi Anna. Tam olarak yalan sayılmazdı. İyi olacaktı. Ölmek iyiydi.

Sam başıyla onayladı. Anna'yı ne zaman yalan söylediğini anlayacak kadar çok oyunda seyretmişti ve neden yalan söylediğini anlayacak kadar da iyi tanıyordu. Sam de aynı sebepten yalan söylerdi: Anna'yı kaldıramayacağı şeylerden korumak için. "Neden yapmış?" diye sordu.

"Bence..." dedi Anna. "Bence korkunç derecede hüzünlüydü. Herhalde hayatında bazı sorunlar vardı."

"Sen hiç hüzünleniyor musun?"

"Evet, herkes hüzünlenir. Ama ben hiçbir zaman bu kadar melankolik olabileceğimi zannetmiyorum çünkü yanımda sen varsın."

Sam başını salladı. "Eğer kadın bizim üzerimize düşseydi onu kurtarabilir miydik? Ne dersin?"

"Bilmiyorum."

"Sence o zaman biz mi ölürdük?"

"Bilmiyorum."

"Çünkü biraz daha hızlı yürüseydik ya da muz almak için durmasaydık tam altında kalabilirdik ve ölebilirdik."

"Bence ölmezdik," dedi Anna.

"Ama Empire State Binası'ndan bir peni düşürürsen ve birine çarparsa ölür, değil mi?"

Anna, "Bence şehir efsanesi o," dedi. "Ayrıca kadının atladığı bina sadece altı katlıydı."

"Ama bir vücut, bir kuruştan çok daha ağırdır."

"Bir oyun daha?" Anna çantasını karıştırdı ve makineye bir çeyreklik attı. Ms. Pac-Man için hayatın ucuz ve ikinci şanslarla dolu olduğunu düşündü.

Sam oynamaya devam etti ve Anna bir sonraki hamlesini düşünerek onu izledi.

Gitmeleri için en uygun yer, doğduğu şehir olan Los Angeles'tı. Anna oraya dönmemek için direnmişti çünkü birinin memleketine geri dönmesi teslim olmak gibiydi. Profesyonel açıdan, Los Angeles'ın konuşmaya değer bir tiyatrosu yoktu, Los Angeles'ta New York'ta olduğundan daha az iş imkânı olacaktı (ve New York'ta Anna'nın çalışma hayatı her zaman, en iyimser deyişle kesintili olmuştu). Şansı yaver giderse filmlerde ve polisiye dizilerde Asyalı fahişeleri oynardı. Çeşitli *Asyalı* aksanları üzerinde çalışması gerekecekti çünkü bir daha asla bir *Amerikalıyı* oynayamayacaktı. Belki bazı reklamlar, seslendirmeler ya da orada burada biraz modellik olabilirdi, gerçi onlar için çok yaşlı sayılabilirdi. Ya da belki

Ninova

oyunculuğu tamamen bırakır, bilgisayar programlamayı, gayrimenkul satmayı, saç şekillendirmeyi, iç mimar olmayı, aerobik öğretmeyi, senaryo yazmayı ya da zengin bir koca bulmayı veya Los Angeles'taki oyuncu eskileri her ne yapıyorsa onu öğrenirdi. Ama ebeveynini görmek güzel olurdu. Sam için de büyükanne ve büyükbabasını tanımak güzel olurdu. Hem zaten Sam'in babası da orada oturuyordu, ilişki kurmaları iyi gelebilirdi. Gerçi Sam'in babasına hiçbir şekilde güven olmazdı ama yine de gökten Anna Leelerin düşmediği bir şehirde olmak güzel olurdu. Birkaç dağınık blok dışında, Los Angeles'ın neresi iki kattan daha yüksekti zaten? Ve bu Anna Lee, Anna Q. Lee, Equity'deki yedinci Anna Lee, kendisinin diğer Anna Lee gibi olmasına izin vermeyecekti. Bu Anna Lee nasıl ayrılacağını bilirdi.

Anna, "Hayaletleri öldürmekte gittikçe iyileşiyorsun," dedi.

"İdare ederim," dedi Sam. Annesine döndü. "Hey anne, bir tur oynamak ister misin?"

Ninova

6

1996'da bir insanın ortadan yok olabilme hızı ürkütücüydü.

Sadie, Marx'ın evine onu biraz geçe geldi ve daireyi boş ve ara sıra gelen sabit disk mırıltıları dışında sessiz buldu. Belki Sam ve Marx birlikte kahvaltı yapıyorlardı? İkisi de evde olmadığı için endişelenmedi; Marx her zaman Sam'e göz kulak olurdu. Marx saat bire doğru eve gelene ve Sam'i bütün gün görmediğini söyleyene kadar rahattı içi. "Seninle sanıyordum," dedi Marx. "Her zaman seninledir."

Sam'in cep telefonu yoktu ama zaten o zamanlar kimsenin yoktu. (Sadie'nin cep telefonu olan tek tanıdıkları Dov ve büyükannesiydi.) Ellerinden gelen tek şey, Harvard e-postasına en son ne zaman ve nereden giriş yaptığını kontrol etmekti: bu sabah 3:03'te, dairenin IP adresinden.

Oturup sakince Sam'in gitmiş olabileceği yerlerin üzerinden geçtiler. Belki kütüphaneye gitmişti ve uyuyakalmıştı... Belki ihtiyaç duyup duymadıkları konusunda tartıştıkları yeni sürücüyü satın almaya gitmişti... Belki Cam Çiçekleri görmeye gitmişti... Belki Anders'la öğle yemeğindeydi... Belki sonunda hırsızlıktan tutuklanmıştı...

Marx beyaz tahtayı fark ettiğinde bir süredir tahmin yürütüyorlardı. "Üzerinde hiç bir şey yok," dedi.

"Bitirdik," dedi Sadie. "En azından öyle sanıyoruz."

"Tebrikler," dedi Marx. Biraz durakladı. "Oynamalı mıyım? Şimdilik Sam'le alakalı hiç bir şey yapamayız. Yetişkin sonuçta ve çok da uzun zaman olmadı."

Ninova

Sadie Marx'ın söylediklerini tarttı. "Evet, oynamalısın. Neden olmasın? Ben onu aramaya gidiyorum."

"Geleyim mi senle?"

"Hayır. Telefon etme ihtimaline karşı burada kalmalısın."

Sadie, Harvard Meydanı'nda Sam'le her zaman uğradıkları yerlere gitti: sinema, kütüphane, Coop, Meksika lokantası, garajdaki video dükkânı, kitapçı, diğer kitapçı, diğer diğer kitapçı, Bagel dükkânı. Sam'i oralarda bulamayınca Central Meydanı'ndakileri gezdi: çizgi roman dükkânı, bilgisayar dükkânı, Sadie'nin eski dairesi, Hint restoranı. Harvard Meydanı'na geri döndü, Radcliffe'e, üniversite polis karakoluna doğru yürüdü ve sonunda pes ederek Üniversite Sağlık ocağına gitti. Gösterecek bir fotoğrafı bile yoktu, bu yüzden onu tarif edip durmak zorunda kaldı. Dev bir palto, kötü kesilmiş kıvırcık saçlar, gözlükler, topallama. Hastalıklar ve kusurlar koleksiyonu. Sam'in bunları duymamasına memnundu. Zaten bu tanıma uyan kimse görülmemişti. Harvard'ın büyük bahçesine geri döndü, sesi kısılana kadar Sam'in adını seslendi. Bir kadın onu durdurdu ve "Nasıl bir köpekti? Gözümü açık tutacağım," dedi. Daha dünyanın iyi anlamda belirsiz ve olasılıklarla dolu göründüğü bu sabah Sam'le yürüdükleri rotayı takip etti. Yol şimdi ona kasvetli ve tehlikeli görünüyordu. Dünyanın bu kadar hızlı değişebilmesinin tuhaflığını düşündü. Zihninin karanlık yerlere gitmesine izin verdi. Ya Sam kaçırıldıysa ya da dövüldüyse? Küçük ve yavaştı, alt edilmesi zor değildi. Ya Sam öldüyse? Öldüğüne gerçekten inanmıyordu ama ya öldüyse? Sam'in kendisi için kim olduğunu tam olarak ifade edemiyordu. Sam Alice, Freda ya da Dov değildi. Bu ilişkilerin kolay isimleri vardı: abla, büyükanne, erkek arkadaş. Sam onun arkadaşıydı ama *arkadaş* geniş bir kategoriydi, değil mi? *Arkadaş*, fazlasıyla tüketilmiş bir kelimeydi; o kadar ki artık hiçbir anlamı kalmamıştı.

Sadie gece yarısı civarında daireye döndü. Marx, resmî olarak ilk defa oynadığı *Ichigo: Denizin Çocuğu* oyununun yaklaşık yarısındaydı.

"Bir şey buldun mu?" diye sordu Marx, ekrandan gözlerini ayırmadan.

"Hayır," dedi Sadie somurtarak. Kendini kanepeye attı. "Sam'in başına korkunç bir şey gelmiş gibi geliyor."

Marx kalktı, gidip Sadie'ye sarıldı. "Dönecek. Henüz o kadar uzun zaman olmadı."

"Sam'in yapacağı tarz bir hareket değil bu. Nereye gitmiş olabilir? Bir gün daha kayıp dosyası açamayız diyorlar ama bu çok saçma. Son altı ayın neredeyse her saatini beraber geçirdik. Onunla konuşmadan on dakika bile geçirmedim. Neden oyunu bitirdiğimiz sabah ortadan kaybolsun?"

Marks başını salladı. "Açıkçası bilmiyorum. Ama üç buçuk yıldır Sam'le yaşıyorum ve hem özel hayatını paylaşmaktan hoşlanmadığını hem de çetin ceviz olduğunu biliyorum. Araba kazası geçirdiğini iki yıl birlikte yaşadıktan sonra öğrendim. Yıllarca ona ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yoktu. Her şey olabilirdi. Sadece tahmin yürütüyordum. Zorlandığını fark ediyor ve ona yardım etmek için elimden geleni yapıyordum ki hiçbir zaman yardım istemedi. Ama merak ediyordum, bu yüzden anlatması için ortam yaratmaya çalışıyordum. Normal bir insan muhtemelen birlikte yaşadığı kişiye kendiyle ilgili bazı şeyleri *açıklama* arzusu duyardı ama Sam öyle değil. Sam sırlarını sever. Demek istediğim, endişeliyim ama o kadar da endişeli değilim."

"Ne sebeple nihayet araba kazasını anlattı?" diye sordu Sadie.

"Kendisi anlatmadı. Bong Cha anlattı."

Sadie güldü. "Bir keresinde altı yıl boyunca benimle konuşmadı," dedi.

Ninova

"Ne yapmıştın?" dedi Marx.

"E, kötü bir şey ama temelde sadece bir yanlış anlaşılmaydı. O kadar sıkıcı ve saçma ki anlatamam. Daha on iki yaşındaydım!"

"Kin tutmakta üstüne yoktur."

Sadie başını salladı. "Beni Dov'a götürmesine izin vermemeliydim."

"Sadie, beni dinle. Sam iyi olacak. İnan bana, hepimizi güldürecek bir hikâyeyle dönecek." Ayağa kalktı. "Son derece heyecanlı bir oyunun ortasındayım, Kusura bakmazsan..."

Sadie başını salladı. Sam'in odasına gitti, Sam'in yatağına girdi. Gitmeyeceğini söylemek için Dov'u aradı.

"Niye?" dedi Dov. "Elinde bir bilgi yok. Yapabileceğin bir şey yok. Endişe anlamsız. Buraya gel."

"Ararsa diye burada bekleyeceğim," dedi Sadie.

Dov güldü. "Ne kadar genç olduğunu unutuyorum. Hâlâ arkadaşlarını ve iş arkadaşlarını ailenle karıştırdığın yaştasın."

"Evet, Dov," dedi Sadie, sinirini saklamaya çalışarak.

"Çocuğun olduğunda, bir daha asla bir arkadaşın için bu kadar endişelenemezsin," dedi Dov.

"Yorgunum," dedi Sadie. "Kapatmalıyım."

Sam'in battaniyesini başına kadar çekti ve uyuyakaldı.

Sadie uyandığında ertesi akşam saat sekizdi ve o kadar uzun süre uyumuştu ki Marx, *Ichigo*'yu bitirmişti. Sadie Sam'in arayıp aramadığını sormak için oturma odasına gitti ve Marx'ın karanlık monitöre baktığını ve sanki büyük bir sırrı varmış gibi kendi kendine hafifçe gülümsediğini gördü.

"Marx?"

Marx fırlayıp yanına koştu, onu kucaklayarak havaya kaldırdı ve odanın içinde döndürdü.

"Marx!" diye itiraz etti Sadie.

"Bayıldım," dedi Marx. "Başka söze gerek yok." Ve sonra gür bir aktör sesiyle ekledi: "BU KADINI SEVİYORUM VE BU OYUNU SEVİYORUM! SAM HANGİ CEHENNEMDE?"

Sanki Marx'ın evrene yaptığı çağrıya doğrudan bir yanıtmışçasına telefon çaldı. Açmak için aynı anda atıldılar ama Sadie daha yakındı, telefona önce o ulaştı.

"Arayan o," dedi Sadie, Marx'a. "Hangi cehennemdeydin?"

Sam, hasarlı ayağının bileğini kırmıştı ve uzvunun tamamı bayağı kötü durumunda olduğundan acil ameliyat olması gerekmişti. Boston Mass General Hastanesindeydi ve bir gece daha hastanede kalması gerekiyordu ama sabah gelip onu alabilirler miydi?

"Neden aramadın?" diye sordu Sadie.

"Endişelenmenizi istemedim," dedi Sam.

"*Aramadığın* için endişelendik." Birikmiş gerilimin serbest kalmasıyla Sadie bir anda ağlamaya başladı. "Öldüğünü sandım, Sam. *Öldüğünü*. Oyunu bitirdiğimizi ve... ne düşündüğümü bilmiyorum."

"Sadie, Sadie, her şey yolunda." dedi Sam. "Ben iyiyim. Göreceksin."

"Bir daha böyle bir şey yaparsan seni öldürürüm," dedi Sadie.

"Anladım. Aramalıydım. Sadie? Sadie? Orada mısın?"

Sadie burnunu siliyordu, Marx telefonu aldı.

"Lütfen kayıtlara geçsin: ben senin iyi olduğunu biliyordum. Oyunu oynadım," dedi. "İkiniz de dâhisiniz. Ve ikinizi de o kadar çok seviyorum ki. Ve işte bu kadar."

Sadie telefonu Marx'tan geri aldı.

Ninova

Sam, "İlk defa biri oyunumuzu baştan sona oynadı," dedi. "Yani, oyunu bitirdik mi?"

"Galiba bitirdik," dedi Sadie. "Büyük bir kısmını. Yapmam gereken birkaç şey var."

"Benim de."

"Seni görmek istiyorum," dedi Sadie.

"Galiba ziyaret saati dokuzda bitiyor," dedi Sam. Sekizi çeyrek geçiyordu. "Buraya gelip bir toplum hizmeti zaman çizelgesi doldurtmak için yeterli zamanın olduğundan şüpheliyim."

"Aman ne komik."

"Cidden, buraya gelmeniz için yeterli zaman yok."

"Tamam Sammy," dedi Sadie. "Seni seviyorum."

"Aşırı," dedi Sam.

"Sabah ilk iş seni görmeye geliriz." Sadie telefonu kapattı

Yine başka bir hastane yatağında (ama Charles Nehri manzaralı ilk yatağında), Sam kendini inanılmaz derecede yalnız hissediyor ve kendisi için biraz üzülüyordu. Anestezi yüzünden ve son iki gündür yeterince yemek yemediği için midesi bulanıyordu. Hatırı sayılır miktarda ilaç verilmiş olmasına rağmen ayağını hâlâ biraz hissedebiliyordu ki bu da tam hissettiğinde acının korkunç olacağını tahmin etmesine yetiyordu. Bu son aksiliğin neye mal olacağı konusunda endişeliydi (banka hesabı kelimenin tam anlamıyla sıfırdı) ve başına açılacak sağlık sigortası sorunlarını nasıl çözeceğini düşünmek onu korkutuyordu. Uzman, ayağının durumunun artık bileğini de tehlikeye atacak kadar kötü olduğunu söylemişti. "Başka seçenekleri düşünmeye başlamadan önce bir ayağı da ancak belli bir sayıda tekrar toparlayabilirsiniz," demişti. Diğer seçenekler temelde orta çağdan kalmaydı. Sam en azından, birkaç ay koltuk değneklerine bağımlı olacağını

biliyordu. Kışın geri kalanından ve Marx ile Sadie'ye şu anda olduğundan daha fazla bağımlı olmak zorunda kalmaktan korkuyordu. Hastanede ilk uyandığında onları aramamasının nedeni utanmasıydı. Düşüşünün sonunda anlaşıldığı kadar kötü olmadığına inanmak istemişti. İşinin görülüp pahalı bir aspirin şişesiyle sorunsuz eve gönderileceğini, Sadie'yle Marx'ın olaya karışmak zorunda kalmayacağını ummuştu. Kendisi öyle olduğunu düşünse de zayıf olduğunu düşünmelerini istemiyordu. Zayıf, çelimsiz, yalnız, bitkin. Vücudundan, en ufak bir sevinç ifadesini bile kaldıramayan güvenilmez ayağından bıkmıştı. Bu kadar dikkatli hareket etmek zorunda olmaktan, bu kadar dikkatli olmak zorunda olmaktan bıkmıştı. Tanrı aşkına, sekmek istiyordu. Ichigo olmak istiyordu. Sörf yapmak, kaymak, yamaç paraşütü yapmak ve uçmak, dağlara ve binalara tırmanmak istiyordu. Ichigo gibi milyonlarca ölümle ölmek ve gün içinde vücudunda ne kadar hasar meydana gelirse gelsin ertesi gün yeni ve bütün uyanmak istiyordu. Ichigo'nun hayatını, bir ömür boyu süren sonsuz, kusursuz, hatalardan ve yaşadığına dair kanıtlardan arınmış yarınlar istiyordu. Ya da Ichigo olamayacaksa bile en azından eve dönüp Sadie ve Marx'la beraber Ichigo'yu yapabilmek istiyordu.

Sam tam da kendini olabilecek en sefil ruh haline sokmayı başardığı anda, kapıdaki cam panelden Sadie ve Marx'ı gördü. Adeta bir serap gibiydiler. Lanet derecede muhteşemdiler.

Onunla sadece on beş dakika vakit geçirebileceklerini bilmelerine rağmen hastaneye gelmek için bir taksiye atlamaya karar vermişlerdi. "Kaç kez ilk oyununun şerefine kadeh kaldırma şansın olur ki?" demişti Marx. Şampanya ve plastik şampanya bardakları almak için bir içki dükkânında durmuşlardı.

Sam onları görünce hem utandı hem de sevindi. Berbat göründüğünü biliyordu. Ayağı ve ayak bileği, kısacık ömründe

Ninova

muhtemelen yüzüncü kez, hantal bir alçıdaydı. Yanağında ve alnında çok renkli bir bere vardı. Arkadaşları, açık havada vakit geçirenlere has pembe yanakları, kaşmir paltoları, parlak saçlarıyla güzel ve güçlüydüler. Onları bir arada görenlerin, onun farklı ve daha zayıf bir türe ait olduğunu düşüneceğinden emindi. Ama sonra kendine hatırlattı: *Onlar sadece benim arkadaşım değil. Onlar benim meslektaşlarım.* Onları meslektaşlarına dönüştürmüştü ve bu garip bir şekilde Sam'i rahatlatıyordu. *Ichigo* bu ikisini ömür boyu ona bağlamıştı.

Marx, Sam'e biraz şampanya doldurdu. "Umarım bu sana verdikleri diğer şeyleri etkilemez."

"Ne oldu anlatsana?" diye sordu Sadie.

Sam olanları eğlenceli bir anekdot haline getirmeye çalıştı. Sekmeyi ve şiiri, oyunu tamamladıktan sonra hissettiği genel mutluluk ve esenliği anlattı. Annesiyle ilgili gördüğü halüsinasyonu atladı. "Bu şiiri biliyor musunuz? Aşka dair tek bildiğimizle ilgili bir şeyler."

"Beatles'ın şarkısı o," dedi Marx. "*İhtiyacın olan tek şey, aşk, aşk...*"

"Hayır, başka bir bölümü daha vardı. *Yük* ve *raylarla* ilgili bir şey?"

"Emily Dickinson'ın şiiri," dedi Sadie. "Yük, rayına göre olmalı. *EmilyBlaster*'da kullanmıştım."

Sam güldü. "*EmilyBlaster*! Tabii ya! Evet, o dizelerin ne kadar tuhaf olduğunu düşünürken kaldırımdan düşmüş olmalıyım."

"Yani sen şimdi *EmilyBlaster* tarafından *Patlatıldığını* mı söylüyorsun?" dedi Marx.

"Biliyor musun, tüm sınıfım o oyundan *nefret* etmişti," dedi Sadie.

"Marx sen *EmilyBlaster* oynadığın zaman bir şey söylemiştin. Neydi o?" dedi Sam.

"Hayatım boyunca oynadığım en vahşi şiir oyunu olduğunu ve onu yaratan kişinin şahsına münhasır bir tip olması gerektiğini söylemiştim," dedi Marx.

"İltifatı kabul ediyorum," dedi Sadie.

"Peki, madem işimiz bitti, *Ichigo* için bir sonraki adım nedir?" dedi Marx.

"Dov'a göstereceğiz ve ne düşündüğünü söylemesini bekleyeceğiz," dedi Sam.

Altmışlarında olan ve emekliliği yaklaşan nöbetçi hemşire, gece yarısına kadar kalmalarına izin verdi. Kahkahalarının, şakalaşırken ve birbirlerine nazikçe takılırken çıkardıkları seslerin tadını çıkarıyordu. Vakit geçirmek için sıklıkla kendi kendine oynadığı bir oyun vardı: Hastalar ve ziyaretçiler arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışırdı. Hayatlarının nasıl ve birbirleriyle ilişkilerinin ne olduğunu hayal ettiği insanlara isim takmayı seviyordu. Yaralı çocuğa, Minik Tim* dedi. Bir manken ya da pembe dizinin gönül çeleni gibi görünen Asyalı çocuk, Keanu'ydu. Kalın kaşları ve tuhaf bir şekilde çarpık bir burnu olan ufak tefek esmer güzeli, Audrey'di. Minik Tim, diğer ikisinden biraz daha genç görünüyordu. Audrey ve Keanu bir çift gibi görünmüyorlardı ama Keanu öyle olmalarını ister gibiydi. Garip bir şekilde Minik Tim, yaşları tutmasa da onların oğlu olabilirmiş gibi görünüyordu. Belki Minik Tim onların küçük kardeşlerinden biriydi? Belki Audrey ve Minik Tim bir çiftti? Ya da belki iki erkek mi çiftti? Çocuk su istediğinde Keanu çok nazik davranmıştı. Yine de Audrey ve Minik Tim arasındaki rahatlık hissi gözden kaçmayacak cinstendi. Keanu sandalyede otururken, Audrey yatakta, Minik Tim'in yanında yatıyordu,

* Charles Dickens'ın ünlü *Bir Noel Şarkısı*'ndaki hasta çocuk. (*e.n.*)

Ninova

parmak uçları beraberken son derece rahat olan insanlarınki gibi doğal bir şekilde birbirine değiyordu. Kız neredeyse onun bir uzantısı gibi görünüyordu ve o da kızın. Burada aşk var, diye düşündü hemşire. Sonunda, biraz da hayal kırıklığıyla hiçbirinin romantik bir ilişki içinde olmadığına karar verdi.

Sam'in yaralarına rağmen, Sam ve Sadie ayın geri kalanında oyunu geliştirmeye devam ettiler ve Ocak ayının sonunda oyunu Dov'a göstermeye hazırdılar. Oyunun üzerinde çalıştıkları sırada Dov ortaya çıkan işin önemli bir kısmını görmüş ve tavsiyelerde bulunmuştu, ancak oyunu baştan sona deneyimlememişti ve her şeyin nasıl bir araya geldiğini bilmiyordu. Sadie içinde bitmiş oyun olan disketi Dov'un dairesine götürdü. Dov oyunu ilk defa baştan sona oynamaya oturduğunda Sadie tepesinde dolanarak heyecanla oyunun her anına ilişkin ipuçları ve içeriden bilgiler sundu. Dov'un vereceği tepki konusunda gergindi ama aynı zamanda yaptığı işle inanılmaz gurur duyuyordu. Dov'un emeklerinin tek bir detayını dahi gözden kaçırmasını istemiyordu.

"Sadie, açıl biraz. Sen sürekli tepemdeyken konsantre olamıyorum. Oyunu oynamak istiyorum," dedi Dov.

"Tamam," dedi Sadie. "Sessiz olacağım."

Dov yedinci seviyeye, *Ichigo*'nun kayıp çocukları köleleştiren hayalet-canavar Gomibako ile ilk karşılaştığı yer olan buz ve kar dünyasına ulaşmıştı. "Beni izlediğini hissedebiliyorum. Nefesini duyabiliyorum." Dov Sadie'nin elini tuttu ve onu yatak odasına götürdü.

"Şimdi uslu bir kız ol," dedi.

"Ama..."

"Bana karşı çıkmıyorsun, değil mi?"

"Hayır, Dov."

"Ben de öyle düşünmüştüm." Onu şöyle bir süzdü. "Elbiselerini çıkar."

"İstemiyorum," dedi Sadie. "Dov, burası buz gibi."

"Elbiselerini. Çıkar. İtiraz ettiğinde ne olduğunu biliyorsun."

Sadie kıyafetlerini çıkardı.

İlk kez birlikte olduklarında Dov S/M'ye* ilgisini hiç belli etmemişti. S/M olayı ancak sonbaharda tekrar bir araya geldiklerinde başlamıştı. Sadie bu durumdan, en azından ilk başlarda tahrik olmuş, sonrasındaysa biraz rahatsızlık duymuştu; oynadıkları oyundan ve neden oynadıklarından emin değildi. Dov bu durumu istismar etmiyordu. Her zaman onun rıza gösterdiğinden emin olmaya çalışıyordu. Ama kelepçelerden ve daha karmaşık başka aksesuarlardan ve Sadie'ye emir vermekten hoşlanıyordu. Onu soymayı, bağlamayı ve ara sıra ağzını tıkamayı seviyordu; ona tokat atmayı, şaplak atmayı ve saçını çekmeyi seviyordu. Kasıklarını tıraş etmeyi seviyordu ve bunu bir sanatçının özeni ve dikkatiyle yapıyordu. Bir keresinde Sadie'nin üzerine işemişti ama Sadie durmasını istediğinde durmuştu ve bir daha asla yapmamıştı. Sadie'nin canını acıttığında —hiçbir zaman çok acıtmıyordu— sonrasında her zaman hassas ve üzgün oluyordu.

Dov kendisine vurulmasından da hoşlanıyordu ki bu, Sadie'nin yapmaktan hiç hoşlanmadığı bir şeydi. Otuzuncu doğum gününün gecesinde, Dov yüzüne tokat atmasını istemişti. "Daha sert," demişti.

Sadie itaat etmişti.

"Daha sert."

Sadie itaat etmişti.

---

* Sado-Mazoşizm, karşısındakine ve/veya kendine eziyet etmekten haz almaya dayanan bir cinsel tercih bozukluğu. (*e.n.*)

Ninova

Sadie yeterince sert vurduğunda Dov'un gözleri yaşarırdı ve sonra, suratı kıpkırmızı bir halde, İsrail'deki oğlunu arardı. Sadie onun kuş cıvıltısını hatırlatan kıvrak bir İbraniceyle, şefkatle çocukla konuştuğunu duyardı. Sadie'nin İbranicesi Bat Mitzvah hazırlığı seviyesindeydi, Yüksek Kutsal Günler seviyesindeydi, bu yüzden anlayabildiği tek kelime İbranice bile değildi. Oğlunun adıydı: Dov'un çoğunlukla Telly dediği Telemachus. Telly üç yaşındaydı.

Sadie'den onunla tekrar beraber olmasını istediği gece Dov ona bir kadeh şarap doldurmuş ve karısının sonunda boşanmayı kabul ettiğini söylemişti.

"Bu iyi bir şey," demişti Sadie dikkatle. "Eğer mutsuz idiysen."

Dov, "Mutsuzdum," demişti. "Benim için zor ve maliyetli olacak ama sonunda değecek."

Aynı anda konuşmaya başlamışlardı.

Sadie, "Beraber olmamız bence doğru olmaz," demişti. "İlişkimizin profesyonel boyutta kalmasını istiyorum."

Dov, "Seninle yeniden beraber olmak istiyorum," demişti.

Sadie, "Geçen yıl burada değildin," demişti. "Senden bir kez daha ayrılmayı kaldırabileceğimi sanmıyorum."

Dov, "Öyle bir şey yaşamak zorunda kalmayacaksın," demişti. "Söz veriyorum."

Ama Dov'un *Ichigo*'yu ilk kez oynadığı geceye dönelim.

Sadie'nin hızlı, eğlenceli saydığı aletsiz seksten sonra Dov komodinin çekmecesini açtı, çıkardığı kelepçeyi Sadie'nin bileğine, diğer ucunu da karyolanın demirine taktı. Her şey o kadar çabuk oldu ki Sadie itiraz edecek zaman bile bulamadı.

Dov, "*Ichigo* ile işim bitene kadar bu yataktan ayrılmanı istemiyorum," dedi.

"Ama Dov," diye seslendi Sadie. "Daha on üç saatin var." Dov onu duymazdan geldi ve yatak odasının kapısını kapattı.

Yatağa kelepçelenmiş bile olsa Sadie komodinin üzerindeki sabit ev telefonuna ulaşabiliyordu. Sam'i aradı.

"Hâlâ bitirmedi mi oyunu?" Sam heyecanla sordu.

Sadie, "Gomibako'ya ulaştı," dedi.

Dov'un tepkisi çok önemliydi. Dov'un bağlantıları ve sözünün sektör üzerinde etkisi vardı. Hoşuna giderse oyunu kendi yayıncısına ya da başka birine götürebilirdi. Dikkatleri Sadie, Sam ve Marx'ın kendi başlarına yapamayacakları bir şekilde ve hızla *Ichigo*'ya çekebilirdi.

"E, gel o zaman buraya," dedi Sam. "Sinemaya gidebiliriz. Marx, *Çılgın Marslılar* filminin bu gece Fresh Pond'daki Sony sinemasında oynadığını söylüyor."

"Dışarı çıkabilecek kadar iyi misin?"

"Bir noktada dışarı çıkmaya başlamam gerekiyor, Sadie. Taksi tutarız. Yavaş gideriz."

"Sekmek yok mu?"

"Sekmek yok, şiir okumak yok. Söz veriyorum."

Sadie zincirlenmiş bileğine baktı. "Burada kalsam iyi olur," dedi. "Belki bana ihtiyacı olur," diye ekledi.

Okuyacak kitabı yoktu ve kısa bir süre önce çişini yapmıştı gerçi ama çoktan susamaya başlamıştı. Çarşafları elinden geldiğince üzerine çekti ve uyumaya çalıştı ama yorgun değildi ve kolu başının üstündeyken uyumak garipti.

Ulysses'e ihtiyaçları olduğuna hiç şüphe yoktu ama yine de onu kullanmak zorunda kalmış olmaları Sadie'yi rahatsız ediyordu. Dov, *Ichigo*'nun yapımcılarından biriydi ve o kadar meşhurdu ki Sadie insanların, yaptığı işi onun zannetmelerinden endişeleniyordu. İşin Sadie'ye ait kısmının

nerede başladığını ve nerede bittiğini anlamayacaklarından endişeleniyordu.

Sadie'nin böyle düşünmekte tamamen haksız olmadığı ortaya çıkacaktı. *Ölü Deniz II*'nin piyasaya sürüldüğü dönem Gamedepot isimli bir blogda yayınlanan bir röportajda Dov'un söylediklerine kulak verelim:

GAMEDEPOT: Bu yıl büyük ses getiren bir diğer oyun, Ulysses motorunuzu harika bir şekilde kullanan *Ichigo* oldu. Bize *Ichigo*'ya nasıl dahil olduğunuzun hikâyesini anlatın lütfen.

D.M.: Sadie [Green, *Ichigo*'nun programcısı ve tasarımcısı] öğrencimdi. Muhteşemdir; her zaman öyleydi. Motor satış işinde değilim. Programlarımı diğer sözde tasarımcılara satmaya çok meraklı değilim. Şahsen, motor paylaşımının tüm oyunlarda yaratıcılık üzerinde gevşetici bir etkisi olduğunu düşünüyorum. Tembellik. Oyunlar birbirlerine benzemeye başlıyor, aynı mekaniğe ve aynı tahmin edilebilir simülasyonlara sahipler, vesaire. Ama Sadie'nin ve Sammy'nin [Masur, *Ichigo*'nun programcısı ve tasarımcısı] ne yapmaya çalıştıklarını gördüm ve bu bana gerçekten çok özel, parçası olmak isteyeceğim bir şey gibi geldi. Ulysses'in işlerine yarayabileceğini düşündüm. Ulysses, Sadie ve Sammy'nin yaptıklarının değerini düşürmemeli. Bu iki çocuğun yaptığı işin boyutları hayret vericiydi. Öğrencilerime, iki çocuğun ve birkaç bilgisayarın kendi başlarına ne kadar çok şey yapabileceğini anlatırken onları örnek gösteriyorum. Oyun şirketleri fazla büyük ve kişiliksiz bir hale geldi. Doku katmanları yapan on adamınız var ve modelleme yapan on adamınız ve arka plan yapan on adamınız var ve hikâyeyi

Ninova

başka biri yazıyor ve bir başkası diyalogları yazıyor ve kelimenin tam anlamıyla kimse birbiriyle konuşmuyor. Kafaları hücrede olan Zombiler gibiler. Bu bir [küfür] kâbus.

GAMEDEPOT: Ama oyunun üzerindeki etkinizi görebiliyorsunuz, öyle değil mi? Örneğin açılıştaki fırtına sekansında.

D.M.: Eh. Belki oradadır, belki değildir. Aramayı biliyorsan oradadır.

Dov, *Ichigo*'yu baştan sona ilk defa oynayışının ardından nihayet yatak odasına geri döndüğünde, gözlerinde yaşlar vardı. "Feci güzel, Sadie."

"İyi mi?" dedi Sadie. Bunu onun ağzından duymak istiyordu.

"İyi mi?" dedi. "Çılgın dâhi seni... Beni şaşırtıyorsun. Beni hayrete düşürüyorsun. Bu küçücük, küçücük insanın böyle bir şey yapabildiğini düşündükçe..." Dov başını iki yana salladı ve yanaklarından süzülen yaşları silmeye kalkışmadı. Dov'u ağlarken görmek Sadie'yi de ağlattı. Marx'ın tepkisini duyduğunda hissettiğinden farklıydı bu; Marx bir hayrandı. Dov'un tepkisiyle birlikte bir rahatlama hissetti. Geçen Mart'tan, Sam'in ona bir oyun tasarlamayı teklif ettiği günden bu yana, on aydır vücudunda hapsettiği gerilim birdenbire uçup gitmiş gibiydi. Oyunun başına neler geleceğini bilmiyordu. Çok ses getirmeyen paylaşımlı bir yazılım olarak mı kalacaktı, büyük bir yayın anlaşması mı kapacaktı? Sadie'nin çok da umurunda değildi. Dov Mizrah'ın hayran olduğu bir şey yapmıştı ve şimdilik bu yeterliydi.

Dov'a doğru hamle yapmak istedi ama hâlâ onun yatağına kelepçeliydi. Dizlerinin üzerinde çırılçıplak doğruldu

Ninova

ve serbest elini uzattı ve Dov elini sıkıca kavradı. "Seni seviyorum," dedi.

"Seni seviyorum," dedi Sadie.

"Ve *Ichigo*'yu seviyorum. Yarın ilk iş, Marx ve Sammy ile konuşmak istiyorum. Hepimiz o kadar çok para kazanacağız ki..." Ichigo için kafasındaki planları tıpkı bir müzayede yöneticisi gibi hızla, ayrıntısıyla anlatmaya başladı. Odanın içinde bir oraya bir buraya yürüyordu, tek ayağının üzerinde dengede duruyordu ve tutkuyla elini kolunu sallıyordu. Sadie daha önce onun hiçbir şey için bu kadar çok heyecanlandığına şahit olmamıştı.

"Dov," dedi. "Acaba rica etsem..." Kelepçeyi salladı.

III

ADALETSİZ OYUNLAR

1

Adaletsiz Oyunlar adının ilk kimin aklına geldiğinden kimse tam olarak emin değildi gerçi ama üçü de farklı seferlerde ismi kendisinin bulduğunu iddia etti. Marx, ismi koyarken *Fırtına*'nın sevdiği bir dizesinden ilham aldığını söyledi: "Evet, vermelisin yirmi krallık için mücadele ve adil bir oyun derim buna ben de." Sadie bunun saçma olduğunu düşündü – *adil*, *adaletsiz* ile aynı şey değildi; *oyun*, *oyunlar* değildi. Sadie Adaletsiz Oyunların adının, çocukluğunun gayri resmî nakaratı *haksızlık bu* itirazından geldiğine emindi. Sadie o kadar sık öyle derdi ki annesi onu, bu cümleyi her söylediğinde harçlığından bir çeyreklik kesmekle tehdit etmişti. Sam ise Adaletsiz Oyunlar adını kendisinin koyduğundan emindi: Hastanede kırık ayak bileğiyle uyandığında oyunların en iyi yanının, hayattan daha adil olmaları olduğunu düşündüğünü hatırlıyordu. *Ichigo* gibi iyi oyunlar zor ama adildiler. *Adaletsiz Oyun* hayatın kendisiydi. Bu adı yatağının yanındaki bir kâğıda yazdığına yemin etti ama o kâğıt hiçbir zaman bulunamadı. Kendine pay çıkarmak söz konusu olduğunda Sam'in hikâyeleri genellikle uydurmaydı ya da en azından birer tersine mühendislik harikasıydı.

Ninova

2

Ichigo'yu satmaya yönelik büyük planı hakkında konuşmak için Adaletsiz'e gittiğinde Dov'un aklında tek bir soru vardı: "Ichigo erkek, değil mi?"

"*Onları* öyle görmedik," dedi Sam.

"*Onlar*?" dedi Dov.

"Sam, ben de aynı fikirdeyim, cinsiyetin o yaşta önemli olmadığını düşündü. Bu nedenle *Ichigo*'nun cinsiyetini asla tanımlamıyoruz," diye açıkladı Sadie.

"Çok zekice," dedi Dov, "ve kesinlikle işe yaramayacak. Bu oyunu Walmart'ta satmak istiyorsunuz, değil mi? Bu oyunu ülkenin kalbindeki insanlara satmak istiyorsunuz. Marx, sen pratik adamsın, sen bu konuda ne düşünüyorsun?"

"Tamamen Sadie ve Sam'den yanayım," dedi Marx dikkatlice ve sadakatle. "Ve bu durum benim oyunu oynayışımı hiç etkilemedi. Ben bir erkeğim ve Ichigo'yu bir erkek olarak hayal ettim."

"Al işte!" dedi Dov. "Tam da bunu söylüyorum. Ichigo erkek olmalı. Çocuklar, yaratıcılığınıza hayranım ama zaten kimsenin fark etmeyeceği saçma sapan bir Harvard tezinden çıkma bir fikir için neden kendinizi dezavantajlı duruma düşüresiniz?"

"Dov, neden Ichigo kesinlikle bir erkek? Neden bir kız olamıyor?" dedi Sadie.

Ninova

"Ana karakterleri kadın olan oyunların daha az sattığını gayet iyi biliyorsun," dedi Dov.

"Ama *Ölü Deniz*'in MC'si bir kız," diye itiraz etti Sadie. "Ve ne kadar sattı? Bir milyon kopya mı?"

"Dünya çapında, evet, hatta daha fazla. Ama Amerika'da sadece 750 bin civarında."

"Bu çok büyük bir başarı," dedi Sadie.

"Hayalet'i bir kız yapmasaydım iki katı satacaktı. Ama benim danışmanım *ben* değildim."

Sadie bir parça defter kâğıdını parçalayarak özenle üst üste diziyordu. Dov onu durdurmak için elini elinin üzerine koydu.

"Dinleyin çocuklar, bu benim oyunum değil. Karar size kalmış. Sadece benim tavsiyem bu. *Onlar* konusu sizin için önemliyse dokunmayın. Ichigo'nun bir kız olmasını istiyorsanız sorun değil. İşin muhteşem kısmı, bu harika bir oyun ve tüm seçenekler önünüze serilmiş durumda. İsterseniz yayıncılar devreye girene kadar bu sorunu rafa kaldırabiliriz."

Ichigo'ya yapılan en iyi iki teklif, Sadie'nin vasat bir stajyer olduğu Mahzen Kapısı Oyunları ve Austin, Teksas merkezli PC şirketi Opus Bilgisayarlarının oyun bölümü Opus İnteraktiften geldi.

Mahzen Kapısı, *Ichigo*'nun cinsiyetini sorun olarak görmedi. MIT'den yeni mezun olan bir ekip tarafından yönetilen genç bir şirketti ve cinsiyetsiz Ichigo'nun *çıkıntı ve havalı* olduğunu düşünüyorlardı. Nispeten mütevazı bir avans, cömert bir kâr paylaşımı anlaşması ve şirketin *Ichigo*'nun devamı olması gerekmeyen bir sonraki oyunları için ek bir avans teklif ettiler. Şirketin yirmi dokuz yaşındaki CEO'su Jonas Lippman, "Sadece *Ichigo* işinde olmak istemiyoruz," dedi. "Sizin, şey, *işinize* dahil olmak istiyoruz. Kusura bakmayın,

tuhaf oldu böyle söyleyince. Şirketinizin şimdiden bir adı var mı bilmiyorum."

Opus Bilgisayarları çok daha büyük bir avans önerdi. Beş kat daha büyük. Yeni bir oyun dizüstü bilgisayarı olan Opus Sihirbaz Kutusunu piyasaya sürüyorlardı ve planları, Noel 1997 sezonunda satılan her Opus Sihirbaz Kutusu PC'sine *Ichigo*'yu önceden yüklemekti. Şık, temiz grafikleri ve karakter tasarımı ve duygusal, aile dostu hikâyesi ile *Ichigo*'nun, konsoldan başka bir şeyde harika oyunlar oynamanın mümkün olmadığını düşünenlere oyun oynayabilecekleri dizüstü bilgisayarları satmak için mükemmel bir strateji olduğunu düşünüyorlardı. 1998 Noel sezonu için zamanında teslim edilmek üzere ve iki kat daha fazla para ödeyecekleri bir devam oyunu talep ettiler. Ve evet, Teksaslı, tamamı erkeklerden oluşan satın alma ekibine göre, Ichigo kesinlikle bir erkekti; bu konuda asla kafalarında bir soru işareti oluşmamıştı.

Sadie, Mahzen Kapısı ile ilerlemek istedi. Önerdikleri anlaşmanın daha gevşek şartlarını tercih ediyordu ve işin aslı, Opus'un adamlarından hoşlanmamıştı. Opus, oyun bölümünün başkanlarıyla tanışabilmeleri için dördünü Teksas'a uçurmuştu. Elli yaşındaki, gidon bıyıklı, kovboy-şapkası-çizmesi-bolo-kravat-gümüş-boğaboynuzu-tokalı-Kanadalısmokini-kotpantolon-kot gömlek giyen şirketin başkanı Aaron Opus toplantıya katılarak herkesi şaşırtmıştı. Daha sonra otele döndüklerinde Sadie, Dov'a Aaron Opus'un tüm alışverişini Austin havaalanına giden yolun üzerine dizilmiş ahır büyüklüğündeki kovboy giyim mağazalarında yapmış gibi göründüğünü söyledi. Ama Dov, Aaron Opus'u son derece hoş bulmuştu. "Bu Amerikan tarzını seviyorum," dedi.

"O bir kostüm," diye itiraz etti Sadie. "Opus Connecticutlı. Yale'e gitmiş."

Ninova

"Sevdim adamı ben! Geri dönmeden önce o mağazalardan birinde duracağım," dedi Dov. "Gerçek erkekler en az üç farklı türde ölü hayvan giyer."

"İğrenç," dedi Sadie.

Toplantıda, Aaron Opus bitkin görünüşü için özür diledi; iki gece boyunca *Ichigo* oynamıştı. "Herkes sizi zaten tanıyor, Mr. Mizrah," dedi Dov'a. Sonra döndü ve Sam'e hitaben, "Programcı sensin demek," dedi.

"Ben *bir* programcıyım," dedi Sam. "Ama *asıl* programcı Sadie."

Sadie, "Oyunu birlikte tasarladık," dedi.

Aaron Opus başıyla onayladı. Sam'in yüzünü ve sonra Sadie'nin yüzünü inceledi ve sonra dikkatini tekrar Sam'e çevirdi.

"Küçük dostumuz Ichigo... Sana çok benziyor," dedi. Sanki bir şeye karar veriyormuş gibi biraz daha başını salladı. "Hım-hım. Oyunun yüzü sensin demek."

Cambridge'e döndüklerinde iki teklifi ayrıntısıyla gözden geçirdiler. Sadie, Mahzen Kapısı'nı sevdiğini çünkü bir devam oyunu tasarlamalarını şart koşmadıklarını ve kimyalarının daha çok tuttuğunu hissettiğini söyledi. Sam, Opus o kadar daha fazla para teklif etmişken Mahzen Kapısı'nı hâlâ neden düşündüklerini anlamadığını söyledi. Dov, ikisinin de iyi teklifler, ancak farklı stratejiler olduğunu ve kararın ne istediklerine bağlı olduğunu söyledi. Mahzen Kapısı'nın sunduğu kâr paylaşım koşulları daha iyi olduğu için uzun vadede Mahzen Kapısı ile daha fazla para kazanabileceklerini de sözlerine ekledi. Marx, Mahzen Kapısı'nın teklifinin tanıdığı yaratıcı özgürlüğün onun da hoşuna gittiğini, ancak Opus anlaşmasının Ichigo'yu daha ileriye götürme potansiyeline sahip olduğunu hissettiğini söyledi. Opus, Ichigo'nun Opus'un Sihirbaz Kutusu PC'si için yapılacak milyonlarca

dolarlık reklam kampanyasında belirgin bir şekilde yer alacağını garanti etmişti. Oyun başarabileceğini düşündükleri şeyi başarırsa Opus, Ichigo'nun geleceğinde animasyonlar, Macy's Şükran Günü balonları ve daha tonlarca farklı pazarlama ürünü görüyordu. Mahzen Kapısı'nın bunu, en azından yakın gelecekte yapacak alt yapısı veya parası yoktu.

Gecenin sonunda Marx, Dov ve Sam Opus'tan yanaydılar. Mahzen Kapısı'nın tarafını tutan tek kişi Sadie'ydi.

"Hayatımızı değiştirecek kadar çok para," dedi Sam. "Gerçekten."

"Ama *değişen* hayatımın bir yılını daha *Ichigo*'nun devamını tasarlayarak geçirmek istemiyorum," dedi Sadie.

"Anlıyorum," dedi Marx. "Ve eğer istediği buysa Sadie'yi destekliyorum. Siz bu oyunun yaratıcılarısınız, kararı siz vermelisiniz."

Sam, sohbet edebilmeleri için Sadie'ye balkona çıkmayı teklif etti. Alçısı hâlâ çıkmamıştı ve pek kolay hareket edemiyordu; yoksa yürüyüşe çıkmayı tercih ederdi. Hareket halindeyken daha iyi düşündüğünü ve daha ikna edici olduğunu hissediyordu.

Önce Sadie konuştu. "Mahzen Kapısı'nın avansı hiç fena değil ve yapmaya çalıştığımız oyunu gerçekten anlıyorlar," diye başladı. "Gelecek yılı yeni, daha iyi bir şey yapmak için harcayabileceğiz. Ichigo'nun cinsiyetsizliği ile alakalı yapmaya çalıştığımız şeyi nasıl bu kadar çabuk satabiliyorsun? Bunun senin için önemli olduğunu düşünmüştüm."

"Öyle ama önerdikleri para o kadar çok ki" dedi Sam.

"Neden birden bire parayı umursamaya başladın?" diye sordu Sadie. "Yirmi iki yaşındasın, ne kadar paraya ihtiyacın olabilir? Madem para kazanmak istiyordun, bu oyunu asla yapmamalıydın. Harvard'da iş görüşmelerine katılabilir ve

sınıfındaki diğer herkes gibi Bear Stearns'de altı haneli kazancı olan bir iş bulabilirdin."

"Hiç fakir olmadın," dedi Sam, "dolayısıyla anlamıyorsun." Durakladı. Zayıf yönlerini itiraf etmekten nefret ediyordu. Sadie'ye bile. "Öğrenci kredim var. Acil servis ziyareti ve ayak bileğimden ve ayağımdan geçirdiğim ameliyatlar yüzünden bir ton borcum var. Ödemeye başlamazsam faturalar büyükannem ve büyükbabama gidecek. Şu anda banka hesabımda eksi dolar var. Kirayı Marx ödüyor, bense kredi kartlarımın limitlerini tüketmekle meşgulüm. Mahzen Kapısı'nın teklifini kabul edersek bir sonraki oyunu yaparken hiçbir geçim kaynağım olmayacak. Paraya ihtiyacım var Sadie ama açıkçası, *Ichigo*'yu gerçekten uçurabilecek teklifin de bu olduğunu düşünüyorum. Sen de görüyor olmalısın, biliyorum. Bence onları sevmemenin asıl sebebi, programcının ben olduğumu düşünmeleri."

Sadie balkonun zeminine oturdu. Opus'taki adamlardan nefret ediyordu ve onlar için *Ichigo*'nun devam oyununu yapma düşüncesi, kendisini prangaya vurulmuş, gözleri bağlanmış, ağzı tıkanmış ve dev bir çantaya tıkılarak denize atılmış gibi hissetmesine yol açıyordu.

Sam Sadie'nin yanına oturabilmek için çabalıyordu. Sadie elini uzattı ama yardımına rağmen Sam yere biraz sert bir iniş yaptı. Başını Sadie'nin omzunun kıvrımına koydu; yük, raya göreydi.

"Ne istersen yaparım," dedi Sam.

"Peki, Sam," dedi Sadie. "Opus olsun."

Ichigo sahici bir oğlana dönüşür dönüşmez, kimliği ile Sam'in kimliği giderek daha fazla ayrılmaz hale geldi. Aaron Opus'un dışında başkaları da Sam'in dış görünüşünün Ichigo'ya *benzediğini* söylemeye başladılar. Doğrusu,

Ninova

biraz benziyordu. İnsanlar Sam'in renkli ve trajik biyografisini yalayıp yuttular: Çocuklukta geçirdiği kaza ve yenilmez olabilmek için oynadığı video oyunları, bir pizza salonu ve *Donkey Kong* makinesi olan Koreli büyükbaba... Sam'in biyografisi ile Ichigo'nun biyografisinin kesiştiği noktaları bulmaya çalıştılar. İkisi de küçük yaşta anne-babalarından ayrılmak zorunda kalmışlardı. Sam Asyalıydı, Ichigo Asyalıydı —1997'de kimse Japon ve yarı Koreli arasında ayrım yapmıyordu— yani onlar için Sam yeterince Asyalıydı. İnsanlar —eleştirmenler, oyuncular, Opus pazarlama departmanı— Sam'i oyunla daha kolay bağdaştırabildikleri için *Ichigo* Sadie'nin değil, Sam'in eseri ve dolayısıyla Sam oyunun yaratıcısı oldu. (Sam'in Sadie ile olan ilişkisine gelince: ne kardeştiler ne evli ya da boşanmış ne çıkıyorlardı ne de o güne kadar çıkmışlardı; bu nedenle insanlar, empati kuramadıkları ilişkilerini irdelemeye değmeyecek kadar gizemli buldular.)

Promosyon stratejilerinin bir parçası olarak Opus, Sam'i o günlerde henüz çok büyümemiş olan oyun konferanslarının tamamına gönderdi. Sadie onunla gitmeyi seçebilirdi ama zamanını yeni Adaletsiz Oyunlar ofisinde (floresan aydınlatmalı ve endüstriyel hah kaplı ama en azından artık Marx'ın oturma odasında olmayan) geçirmesinin daha verimli olacağına karar verdi. Aynı anda *Ichigo*'nun devam oyununu denetliyor ve MIT'de lisans eğitimini tamamlıyordu. Ayrıca Sam ilgiyi ondan daha çok seviyordu. Sadie bu yüzden ona içerlemiyordu: Sam röportajları seviyordu, laf kalabalığı yapmayı seviyordu, fotoğrafının çekilmesini seviyordu. Birinin tüm bunları yapması gerekiyordu ve iş hakkında konuşmak Sadie'yi geriyordu; son derece büyük bir saflıkla eserin kendisi için konuşması gerektiğini düşünüyordu. Sadie, *Ichigo* piyasaya sürüldüğünde yirmi iki yaşındaydı ve henüz sosyal ortamlarda kim olduğunu keşfedememişti. (Henüz kendi

Ninova

başınayken kim olduğunu dahi tam olarak bilmiyordu.) Çok az sayıda önde gelen kadın oyun tasarımcısı vardı ve bir kadın oyun tasarımcısının kendini nasıl tanıtması gerektiğine dair bir el kitabı olduğu da söylenemezdi. Öte yandan, Opus'taki hiç kimse de Sadie'yi kendini ön plana çıkarması için zorlamadı. Opus'taki erkekler, Sam'in Ichigo'nun *yüzü* olmasını *istediler* ve o da oldu. Oyun sektörü de birçok başka sektör gibi, harika çocuklarını seviyordu.

Ayrıca Sadie, sadece kendisine de olsa itiraf etmek zorundaydı: Olay sadece Sam'in tanıtım yapmaktan zevk alması değildi; aynı zamanda bu konuda Sadie'den daha iyiydi. Oyunun lansmanından önce Boca Raton'daki bir satış konferansındaki bir etkinliğe beraber katılmışlardı. Yaklaşık beş yüz kişiyle şimdiye kadar hitap ettikleri en büyük kalabalıktı. Sam gergindi ama Sadie hiç gergin değildi. Sam sahneye çağrıldıkları ana kadar derme çatma kuliste volta atmıştı.

"Kusacağım galiba," demişti Sam.

"İyi olacaksın." Sadie elini sıkmış ve ona bir bardak su doldurmuştu. "Bir otel balo salonu ve birkaç yüz inek."

"Üzerimde bu kadar çok bakış olmasını sevmiyorum," demişti Sam. Florida rutubetinde bir Yahudi afrosuna dönüşen saçlarında parmaklarını gezdirmişti.

Ama kürsüye çıkar çıkmaz Sam'in gerginliği uçup gitmişti ve bir anda dünyanın en eğlenceli talk-show konuğuna dönüşmüştü. Sadie'ye "Nasıl tanıştınız?" benzeri bir soru sorulduğunda, genellikle iki cümleden fazla olmayan, net bir cevap veriyordu. "Eh, ikimiz de Los Angeles'lıyız," diyordu örneğin. "Ve ikimiz de oyun oynamayı seviyoruz."

Sam, bir soru sorulduğunda cevabını uzun bir hikâyeye dönüştürüyordu. On beş dakika sürebiliyordu ve Sam çocukluğuna doğru hesapta olmayan uzun bir yolculuğa çıkabiliyor, kimse azıcık bile sıkılmış gibi görünmüyordu. "Sadie

ile tanıştığım gün, altı hafta, kelimenin tam anlamıyla altı hafta boyunca kimseyle konuşmamıştım. Ama bu tamamen başka bir hikâye. Size başka bir zaman, daha iyi arkadaş olduğumuzda anlatırım. Ama bilmeniz gereken en önemli şey, Sadie'nin o zamanlar Mario'yu bayrak direğinin üzerine çıkaramadığı. Tüm bunlar internetten önceydi. Sadece hile yapmak yeterli değildi. Nasıl yapıldığını bilen birilerini tanımak zorundaydın..." O konuşurken kalabalık kulak kesilmiş, şakalarına gülmüş, onu alkışlara boğmuştu. Ona *bayılmışlardı*. Kalabalığın önünde daha yakışıklıydı; aksaması daha az belirgindi, sesi, sıcak ve otoriterdi. Sam sanki bunca yıl seyirci karşısına çıkmayı beklemişti. Sadie dönüşümüne hayran kalmıştı. İçe dönük ortağı nereye gitmişti? Bu meddah kimdi? Bu şaklaban kimdi?

Ve Sadie onun yanında eksildiğini hissetmişti.

Duzenleme
Ny.Ozlem

Ninova

3

Ichigo II: *Yürü, Ichigo, Yürü* Kasım 1998'de, *Ichigo: Denizin Çocuğu*'ndan neredeyse bir yıl sonra piyasaya çıktı. İkinci oyunda, Ichigo'nun küçük kız kardeşi Hanami başka bir fırtınada kayboluyordu ve artık on bir yaşında olan Ichigo'nun onu bulması gerekiyordu. İkinci oyun ilkinden biraz daha iyi sattı, ancak bunun büyük ölçüde orijinalin itibarına ve güçlü satış stratejisine dayandığı düşünüldü. Çoğu eleştirmen ki Sadie ve Sam de onlara dahildi, oyunun yaratıcı anlamda geriye doğru bir adım olduğunu düşündü. İkinci *Ichigo* kötü bir oyun değildi ama ilkiyle aynı oyunmuş hissini uyandırıyordu. *Ichigo II*, Ichigo karakterini yeni bir boyuta taşımadı; grafiksel, teknik veya hikâye açısından sınırları zorlamadı.

Sadie'nin onlara üçüncü bir *Ichigo* yapmak istemediğini söylediği gece, Marx ve Sam *Ichigo II*'nin bir ay süren bir tanıtım turundan yeni dönmüşlerdi. Her şeyin başladığı yazdan beri üçünün birbirlerinden en uzun ayrı kalışlarından biriydi. Sadie, "Serinin seyrini tamamladığını hissediyorum," dedi. "Yaratıcı anlamda yapabileceğimiz hiçbir şey kalmamış gibi geliyor bana." Sam ile Marx'ın hâlâ paylaştıkları Kennedy Caddesi'ndeki dairede akşam yemeği yiyorlardı.

"Peki, ne yapmak istiyorsun?" diye sordu Marx.

"Birkaç fikrim var," dedi Sadie. "Ama bunun farklı bir tartışmanın konusu olduğunu hissediyorum."

Marx, "Eski beyaz tahtayı her an çıkarabiliriz," dedi.,

Ninova

"Bekle," dedi Sam. O ana kadar sessizce dinlemişti. "Ichigo'yu bu şekilde bırakamayız Sadie. Opus'un gelişigüzel zaman çizelgesi nedeniyle harika bir *Ichigo II* yapmak için zamanımız olmadı. Bu sefer mükemmel bir üçüncü oyun yapmak istemiyor musun?"

"Belki bir gün," dedi Sadie.

"Yani demek istediğim, o bizim çocuğumuz," dedi Sam. "Çocuğumuzu boktan bir devam oyunuyla terk edemezsin."

"Samson," dedi Sadie tehditkar bir sesle. "Edebilirim."

Sam yüzünü buruşturarak ayağa kalktı.

"İyi misin?" diye sordu Marx.

"Sadece yorgunum," dedi Sam. "Sadie, bundan sonra ne yapacağımıza tek başına karar veremezsin. *Ichigo III*'ü yapmayacaksak ki bence yapmalıyız, yerine ne yapmak istediğine dair bize bir ipucu vermelisin."

"Sam, ayağın kanıyor, çorabına bulaşmış," dedi Marx.

"Evet, ara sıra oluyor o," dedi Sam, telaş etmeden.

Marx, "Bunu bir doktora göstermelisin," dedi.

"Marx, sikeyim ayağımı, tamam mı? Ben hallederim." Sam hastalıklarının tartışma konusu yapılmasından nefret ediyordu.

"Marx'a hakaret etme. Bir kez daha sokakta bayılıp kalmayacağından emin olmak istiyor," dedi Sadie.

"Benim açımdan sorun yok," dedi Marx. "Cidden."

"Özür dilemelisin," diye ısrar etti Sadie.

Sam samimiyetsiz bir tonla, "Özür dilerim, Marx," dedi. Anında Sadie'ye döndü. "Cidden, aklındakileri benimle, ortağınla paylaşmak istemiyor musun?"

Sadie tabakları bulaşık makinasına dizmeye başladı. "Eğer herkesin işi bittiyse ortalığı temizleyeceğim."

"Mecbur değilsin," dedi Marx.

"Ben burada misafirim," dedi Sadie. "Buna kibarlık denir."

Marx ona yardım etmeye başladı.

Sadie mutfağa girdi ve Sam topallayarak takip etti.

"Cidden, aklındakileri benimle, ortağınla paylaşmak istemiyor musun?" diye tekrarladı.

"Paylaşırdım," dedi Sadie kontrollü bir sesle. Bulaşıkları lavaboya yerleştirdi. "Eğer burada olsaydın."

"Sen de bizimle gelebilirdin," dedi Sam. "*Defalarca* gelmeni istedim."

"Hepimiz iki yıl boyunca tatile gidemezdik."

Sam, "Sadie, yaptığımız gerçek bir işti," dedi.

"Ben de gerçek bir iş yaptım," dedi Sadie. "Bu *boktan* devam oyununu yapmak zorundaydım."

"Evet, yaptığın kesinlikle oydu," dedi Sam.

"Siktir, Sam," dedi Sadie.

"Dostlar, Romalılar, hemşeriler," dedi Marx, "sakin olun."

Sadie kapıdan çıktı ve doğruca Dov ile paylaştığı daireye gitti. Dov İsrail'deydi, oğlunu ve iki yıldır hâlâ boşanmayı başaramadığı karısını ziyaret ediyordu.

Sadie daireye vardığında telefon çalıyordu, açmadı. Arayan her kimse mesaj bırakmadı. Sam ya da Dov olduğunu biliyordu ve ikisiyle de konuşmak istemiyordu.

Sadie'nin başka seçenekleri yok değildi. Sam *Ichigo III*'ü yapmaya kararlıysa Sadie Adaletsiz'den ayrılabilirdi. Adaletsiz, Opus'a karşı yükümlülüklerini yerine getirmişti ve Sadie'nin Adaletsiz ile bir iş sözleşmesi yoktu; hiçbirinin yoktu. Sam'e ya da Marx'a ihtiyacı yoktu. Kendine yeni bir yol çizebilir,

Ninova

kendi başına yeni bir oyun yapabilirdi. Telefon tekrar çaldı ve telesekreter devreye gitti: "Sadie. Benim, Dov. Telefonu aç."

Sadie telefona cevap verdi. Özel meseleler hakkında konuştular ve ardından Sadie, "Eğer Sam olmadan kendi başıma bir oyun yapmak isteseydim, bu çok büyük bir hata mı olurdu?" dedi.

"Ne oldu?" diye sordu Dov.

"Hiçbir şey," dedi Sadie. "Kavga ettik."

"Sadie, tamamen normal bu. En iyi ekipler sürekli birbirlerini boğazlamaya çalışır. Bu sürecin bir parçası. Eğer kavga etmiyorsanız birileri işi yeterince umursamıyor demektir. Üzgün olduğunu söyle. Hayatına devam et."

Sadie, Dov'a *üzgün olmadığını* ve sorduğu sorunun cevabının bu olmadığını açıklamakla uğraşmak istemiyordu. "Peki," dedi. "Sağ ol, Dov."

Saat on bir buçukta, Sadie pijamalarını giymiş, dişlerini fırçalamış ve diş ipiyle temizlemişti; yatmaya hazırdı. *Acaba diğer yirmi üç yaşındakilerin cuma geceleri de böyle mi geçiyor,* diye düşündü. Kırk yaşına geldiğinde, daha fazla insanla seks yapmadığı ve daha fazla eğlenmediği için ağıt yakıp yakmayacağını merak etti. Öte yandan, hoşlandığı insanların sayısı bayağı azdı ve o güne kadar bir an evvel ayrılmaya can atmadığı bir partiye hiç gitmemişti. Gerçi ara sıra esrar içmekten hoşlanıyordu ama sarhoş olmaktan nefret ediyordu. Bilgisayar oyunları oynamayı, yabancı filmler izlemeyi, güzel yemekler yemeyi seviyordu. Erken yatıp erken kalkmayı seviyordu. Çalışmayı seviyordu. İşinde iyi olmak hoşuna gidiyordu ve iyi para kazandığı gerçeğiyle gurur duyuyordu. Düzenli şeylerden zevk alıyordu: mükemmel derecede verimli bir kod bölümü, her eşyanın yerli yerinde olduğu bir dolap... Yalnızlığı ve kendi ilginç, yaratıcı zihninden geçen düşüncelerini seviyordu. Rahat olmayı seviyordu. Otel

odalarını, kalın havluları, kaşmir kazakları, ipek elbiseleri, Oxford ayakkabıları, Brunch'ları, lüks kırtasiye malzemelerini, gereksiz pahalı saç kremlerini, gerbera buketlerini, şapkaları, posta pullarını, sanat monografilerini, maranta bitkilerini, PBS belgesellerini, paskalya çöreğini, soya mumlarını ve yogayı seviyordu. Bir hayır kurumuna bağış yaptığında gelen bez çantaları seviyordu. Hevesli bir okurdu (kurgu ve kurgu dışı) ama gazeteyi sanat bölümleri dışında hiç okumazdı ve bundan dolayı kendini suçlu hissediyordu. Dov sık sık onun burjuva olduğunu söylüyordu. O bunu bir hakaret olarak söylüyordu ama Sadie muhtemelen öyle olduğunu biliyordu. Ailesi burjuvaydı ve onlara tapıyordu, bu yüzden elbette o da burjuva olmuştu. Bir köpek alabilmeyi diliyordu ama Dov'un binasında buna izin yoktu.

Ama burjuva olmayan bir iş yapabilmek için burjuvaydı. Tedbirli bir hayat yaşarsa işinde taviz vermekten kaçınabilirdi.

Kapı zili çaldı.

Duymazdan geldi.

Sokaktan seslenen Sam'in tiz sesini duyabiliyordu. "SADIE MIRANDA GREEN, IŞIĞININ AÇIK OLDUĞUNU GÖRÜYORUM."

Duymazdan geldi.

"SADIE, BURASI SOĞUK. YİNE KAR YAĞIYOR. LÜTFEN EN ESKİ VE EN İYİ ARKADAŞININ YUKARI GELMESİNE İZİN VER."

Sadie onu duymazdan gelmeye devam etti. Sam donarsa kendi hatasıydı.

Sadie perdenin kenarından dışarıyı kontrol etti ve sokağa baktı. Sam'in gitgide daha sık kullandığı bastonu yanındaydı. Onu en son ne zaman onsuz gördüğünü hatırlamıyordu. Otomatiğe bastı.

Ninova

"Ne istiyorsun?" dedi.

"Fikirlerini öğrenmek istiyorum," dedi Sam. "Gerçekten istiyorum. Fikirlerini dinlemeyi seviyorum. Dünyada en sevdiğim şey bu.

"Seni istemediğin bir devam oyunu tasarlamaya zorlamak istemiyorum. Sen benim ortağımsın ve Opus'la anlaşmayı kabul ettiğinde benim için ne kadar önemli bir şey yaptığını unutmadım. Ama Ichigo'yu seviyorum. Yaptığımız şeyi seviyorum ve başka birçok insan da Ichigo'yu seviyor. Bence bir noktada onunla layıkıyla vedalaşmalıyız. Ama şu anda ondan neden sıkıldığını anlayabiliyorum."

"*Ichigo III: Sayonara, Ichigo-San*," dedi Sadie.

Sam güldü. "Hiç fena değil."

Sam sağlam ayağına yaslanarak gittikçe daha da dengesizleşen bir pozda ayakta duruyordu. Sadie ona duyduğu sevgi ve endişe yüzünden kalbinin kabardığını hissetti; hem neticede ikisi aynı şey değil miydi? Sevmediğiniz biri için endişelenmeye değmezdi. Endişelenmiyorsanız sevgi değildi. "En azından buraya taksiyle geldiğini söyle..."

"Evet, hanımefendi, artık ona param yetiyor."

"Marx bu şekilde dışarı çıkmana izin mi verdi?"

"Marx benim bekçim değil."

"Ama aklı başında olan o."

"Marx'ı suçlama. Dışarı çıktığımı bilmiyor. Zoe'ye gitti," dedi Sam.

"Hâlâ görüşüyor mu onunla? Marx için uzun bir ilişki sayılır," dedi Sadie.

"Galiba birbirlerine âşıklar." Sam sanki bunun, aşkın, düşüncesi bile çok saçmaymışçasına sırıttı.

"Onaylamıyorsun anladığım kadarıyla."

"Marx her zaman âşıktır. Duygu şıllığıdır. O kadar çok insanda ve şeyde bulabiliyorsan aşkın ne anlamı var?"

"Marx harika biri," dedi Sadie. "Bence çok şanslı."

"Şans diye bir şey yok," dedi Sam.

"Elbette var. *Dungeons & Dragons* oynarken fırlattığın devasa plastik zar şans işte."

"Çok komik," dedi Sam. "Sahi, Dov nerede?"

"Şimdiden sömestr tatiline çıktı," dedi Sadie.

Sam, Sadie'yi inceledi. Onun ruh halleri ve renkleri konusunda uzmandı. "Ona hâlâ âşık mısın?"

"Hiç oldum mu?" dedi Sadie.

"Fazla karamsar."

"Ona tapıyorum. Onu öldürmek istiyorum. Normal. Karmaşık," dedi Sadie. "Dov hakkında konuşmak istemiyorum." Esnedi ve Sam'e yer açmak için kanepede yana kaydı. "Peki, madem geldin. Kalabilirsin. Seni bu havada eve gönderirsem Marx beni öldürür."

Sam, Sadie'nin yanına oturdu. Sadie televizyonu açtı ve bir süre Letterman'ı izlediler. Aptal evcil hayvan numaraları başladığında Sadie sesi kapattı ve Sam konuşmasını bekliyormuş gibi ona döndü. Sadie Sam'in kendisine çok tanıdık gelen ay yüzünü inceledi. Neredeyse kendine bakmak gibiydi. Tek farkı, tüm hayatını sihirli bir aynada görüyor olmasıydı. 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 en iyi şeyleri. Bazen ondan *hoşlanmıyordu* bile ama işin aslı, bir fikrin peşine düşmeye değer olup olmadığını, o fikir Sam'in beyninden süzülene kadar bilmiyordu. Sadece Sam fikrini — çok az değiştirilmiş, geliştirilmiş, sentezlenmiş, yeniden düzenlenmiş şekilde— ona geri verdiğinde iyi olup olmadığını

Ninova

anlayabiliyordu. Yeni fikrini söylerse anında onun da fikri olacağını biliyordu. Ne pahasına olursa olsun bir başka bardağı ayaklarının altında neşeyle kıracaklar, bir kez daha el ele yeni bir evliliğe adım atacaklardı. Derin bir nefes aldı. " Yaratmak istediğim oyunun adı, *İki Taraf*."

Ninova

4

İki Taraf fikri Sadie'nin aklına Sam'in kaybolduğu gece gelmişti ve o zamandan beri zihninde dolanıp duruyordu. Fazla bir şey değildi o sırada. Bir fikir kırıntısının fısıltısını sezişinin anlık bir parıltısı. Vaatlerle dolu şafakta Sam'le yaptıkları yürüyüşün izini sürerken, aynı rotanın nasıl olup da bu kadar farklı görünüp algılanabildiğine şaşırmıştı. Bir an Sam oradaydı, oyunu bitirmişlerdi ve dünya imkânlarla dolduydu. On iki saat sonra Sam gitmişti, oyun aklında bile değildi ve dünya acımasızdı ve ölüm saçıyordu. *Aynı dünya,* diye düşünmüştü Sadie, *fakat ben farklıyım. Yoksa farklı bir dünya ama ben mi aynıyım?* Bir an için kendini vücudundan ve gerçeklikten tehlikeli bir şekilde kopuk hissetmiş ve Sam'i aramaya devam etmeden önce ayaklarının altındaki zemini hissedebilmek için oturmak zorunda kalmıştı.

Daha önce de buna benzer duygular yaşamıştı. Lise son sınıftayken, eskiden yakın olduğu bir arkadaşı yeme bozukluğundan ölmüştü. Kızın yeme bozukluğu olduğunu öğrenmeden çok önce, bazen yeme oyunları adını verdikleri bir oyun oynarlardı. Arkadaşı o günü *marul günü* veya *granola bar günü* yahut *konserve çorba günü* ya da *matzoh günü* ilan ediyordu ve yirmi dört saat boyunca seçilen şeyden başka bir şey yememeye çalışıyorlardı. On dört yaşındaki Sadie bunu eğlenceden saymıştı ve tek tür yemek yeme oyunu, onun düzenli ve takıntılı doğasına hitap ediyordu. Bu oyunun arkadaşı için bambaşka bir şey, nihayetinde ölümcül bir şey ifade

Ninova

ettiğini fark etmemişti. Sonunda, "Bu çok boktan bir durum Sadie" diyen Alice olmuştu. "Bütün gün sadece marul yiyemezsin." Oyun —ya da en azından Sadie'nin katılımı— kısa bir süre sonra sona ermişti ve arkadaşı ondan uzaklaşmıştı.

Kızın cenaze töreni açık tabutla yapılmıştı. Sadie tabuta baktığında neredeyse kendine bakıyormuş gibi hissetmişti. Sanki ölmüş gibi, sanki asıl ölmesi gereken kendisiymiş ve bir şekilde o ve arkadaşı yer değiştirmişler gibi hissetmişti. O kadar rahatsız olmuştu ki dışarı çıkarken arkadaşının perişan haldeki ebeveynlerinden özür dileyerek cenazeden kaçmıştı.

Sam'in kaybolduğu gece, Sadie'nin aklına hayatta hiçbir şeyin göründüğü kadar katı halde olmadığı gelmişti. Çocukça bir oyun ölümcül olabilirdi. Bir arkadaş ortadan kaybolabilirdi. İnsan kendini bundan ne kadar korumaya çalışırsa çalışsın diğer sonun olasılığı her zaman vardı. *Hepimiz bir hayatın en fazla yarısını yaşıyoruz*, diye düşünmüştü. Yaptığınız seçimlerden oluşan, yaşadığınız bir hayat vardı. Bir de seçmediklerinizden oluşan, diğer hayat vardı. Bazen o diğer hayat yaşadığınız hayat kadar elle tutulur olabiliyordu. Bazen, sanki Brattle Sokağı'nda yürürken hiçbir uyarı olmadan, tıpkı Alice'in Harikalar Diyârı'na giden tavşan deliğine düşmesi gibi, o diğer hayata kayabilirmişsiniz gibi geliyordu. Başka bir şehirde, kendinizin farklı bir versiyonuna dönüşebilirdiniz. Ama Harikalar Diyârı gibi garip olmazdı, hem de hiç. Çünkü başından beri her şeyin bu şekilde sonuçlanabileceğini biliyor olurdunuz. Rahatlamış hissederdiniz kendinizi çünkü diğer hayatın nasıl görüneceğini hep merak etmiştiniz. Ve işte oradaydınız.

Ama Sadie bunları Sam'e anlatmadı.

"*Colossal Cave Adventure* oyununu duydun mu hiç?" diye söze başladı.

"Tabii ama hiç oynamadım. Eski tarz bir oyun, değil mi?"

Ninova

"Daha çok *tarih öncesi* tarz," dedi Sadie. "Tamamen metinden oluşuyor, grafik yok."

"Böyle bir oyun yapmak istediğini söylemiyorsun, değil mi?"

"Hayır," dedi Sadie. "Tabii ki hayır. Ama oyunun aklıma takılan bir özelliği var. Bütün bu mağaralardan geçmen gerektiğini biliyor musun?"

"Öyle tahmin etmiştim," dedi Sam.

"Büyük bir eziyet çünkü erzak ve malzeme almak için başlangıçtaki kabine geri dönmen gerekiyor. Mağaralardan kabine gitme sorununu çözmek için programcılar özel bir komut icat etmişler, Xyzzy."

"Zizi mi?"

"Evet. X-Y-Z-Z-Y diye yazılıyor. Xyzzy komutunu kullandığında mucizevi bir şekilde bir yerden diğerine geçebiliyorsun."

"Hile gibi geliyor." Sam fiziksel süreci fazlasıyla kolaylaştıran oyunlardan nefret ediyordu.

"Hayır," dedi Sadie, "Aslında dâhice. Oyunun en iyi yanı bu çünkü oynadığın dünyanın gerçek dünya *olmadığını* kabul ediyor. Gerçek dünyada olmadığın için de gerçek dünyadaymış gibi hareket etmene gerek yok. Oyunumuzun öyle olmasını istiyorum. Xyzzy gibi olmasını istiyorum. Sadece *Adventure* oyununda olduğu gibi iki yer arasında geçiş yapmak yerine, oyun iki dünya arasında geçiş yapmalı. Mesela, bir dünyada sıradan bir hayat yaşayan sıradan bir insansın ve diğer dünyada kahraman sensin. Ve oyun her iki tarafı da oynamana izin veriyor. Henüz her şeyi düşünmedim. Daha çok yeni."

Ninova

Sam gözlüklerini çıkarıp sehpaya koydu. "Anladım," dedi. "Yani, iki dünya biçimsel olarak farklı olmalı ve farklı oyun mekaniklerine sahip olmalı."

"Evet," dedi Sadie. "Tamı tamına. Dorothy'nin birinden diğerine geçiş yapabildiği Oz ve Kansas gibi."

"Bir taraf yeni *Zelda* gibi ve grafikler 3D, birinci şahıs, yüksek kaliteli, sabit diski tüketecek türden bir şey. Ve diğer taraf basit. Seksenlerin oyun konsolları tarzında basit değil ama Sierra tarzında, *Kings Quest IV*'a ya da o dönemden kalma neye sahipsen ona benzer bir nostalji. Üçüncü kişinin bakış açısı. O kadar basit ki muhtemelen çevrimiçi dahi oynayabilirsin."

"Evet," dedi Sadie.

"Hikâye nasıl?"

"Belki bir kızla ilgilidir. Evde işler yolunda gitmiyor. Okulda zorbalığa uğruyor. Ama diğer dünyada..."

"Bekle," dedi Sam, "not alacağım."

Ertesi gün öğleden sonra Sam taksiyle Kennedy Caddesi'ne geri döndü. Bütün gece uyanık kalmışlardı ve Sam kendini yorgun ve memnun hissediyordu. *Ichigo* oyunlarını tanıtmak için o kadar çok seyahate çıkmıştı ki işbirliklerini ne kadar özlediğini fark edecek zamanı olmamıştı. Sadie, Sam'in tatilde olduğunu düşünmüş olabilirdi, ancak oyunlarını tanıtmak gerçek bir işti. Bazı seyahatler eğlenceli geçmişti: Daha dikkatli oyun gazetecileriyle yapılan röportajlar, Opus'un Oyun Geliştiricileri Konferansı için yaptığı Ichigo maskotu, Ichigo ve Gomibako gibi giyinen çocuklar, tıpatıp yarattığı kahramana benzeyen yaratıcı Sam Masur'a doyamayan hayranlar! Öte yandan, tanıtımların çoğu eziyetti. Aynı hikâyeleri tekrar tekrar anlatmak ama sanki ilk kez anlatıyormuş gibi yapmak. Aptal insanların *Ichigo*,

Ninova

yani bebekleri hakkındaki aptalca gözlemlerini dinlemek ve sanki bu gözlemler keyifli, keskin ve orijinalmiş gibi davranmak. Oyun satın alan kitleyi eğlendirmek için kişisel travmalarını ortaya dökmek. Keyifsiz geçen satış konferansları. Yol kenarındaki dev otoparklı küçük alışveriş merkezlerindeki köhne oyun mağazalarında imza günleri. Fotoğraf çekimlerinde başı ağrıyana dek gülümsemek. Ardı arkası gelmeyen uçak yolculukları ve kiralık araba kuyrukları. Tüm sene bu şekilde geçmeye devam ederken daha çok ağrıyan ayağı ve onu görmezden gelmeye çalışan Sam... Sam, acıyı görmezden gelmek konusunda deneyimliydi 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 kolundan çekiştirmişti. "Mr. Ichigo, kanıyorsunuz." Sam ayağına bakmıştı. Gerçekten de beyaz spor ayakkabısının tam ortasında büyük kanlı bir nokta vardı.

"Galiba boya," demişti Sam utanarak.

Otel odasına döndüğünde, otel halısına kan bulaştırmamaya dikkat ederek ayağını sarmış ve spor ayakkabılarını çöpe atmıştı.

Kısacası, birinin oyunları tanıtması gerekiyordu ve Sadie o kişi olmak istemediğini açıkça belirtmişti.

Sam'in hayatta en sevdiği şey, Sadie ile yalnız kalmak ve boş bir sayfayı ikisinin fikirleriyle doldurmaktı. Onunla dünya yaratmayı seviyordu. Akşam yeniden buluşmaya karar vermişlerdi ve Sam çalışmaya başlamaya can atıyordu.

Duş aldı ama duştan çıktığında ayağının kanamasının durmadığını gördü. Ayağının bir arada tutan yedi metal çubuktan biri tekrar hizadan çıkmıştı ve etini delmeye çalışıyordu. Acı keskin ama katlanılabilirdi. Onu rahatsız eden, verdiği sıkıntıydı. Banyo zemininde oturmuş, kanamayı

durdurmaya çalışırken ayağında ikinci bir delik gözüne çarptı. İkinci deliğe parmağını soktuğunda diğer çubuklardan birinin ucuna dokundu. Bir an boyunca korkmak için kendine izin verdi. İşte tam o sırada Marx Zoe'den döndü.

Marx, Sam'i, hasarlı ayağı savunmasız bir şekilde açıkta, banyo zemininde otururken buldu. Sam gizlemek için özel bir çaba sarf ettiğinden, Marx yıllardır Sam'in ayağını görmemişti. Ancak şimdi görünce Sam'in nasıl ayakta durduğuna akıl sır erdiremedi. Sam'in ayağı ölümcül görünüyordu. Morarmış ve kanlı ve bükülmüş ve tüyler ürpertici. Sam çabucak ayağının üzerine bir havlu attı. "Tanrım, Sam. Hemen doktora gidiyorsun," dedi Marx.

"Gidemem. 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 getirir misin?"

Marx ecza dolabına gitti, Sam'e istediği malzemeleri uzattı.

"Birkaç güne iyileşir. Hep iyileşiyor," dedi Sam, tam hissetmediği bir güvenle. "Sadie'yle yeni oyunda ilerleme kaydetmeye başlıyoruz."

Dün geceki tartışmadan sonra yeni bir şey üzerinde çalıştıklarını duyunca Marx heveslendi ve ne olduğunu merak etti. "Peki," dedi. "Ama sana yarın için bir randevu alıyorum."

Sam'in ortopedisti bir sonraki hafta tamamen doluydu. Randevu sabahı, Sam yürürken neredeyse hiç üzerine basmadığı halde ve son birkaç gündür ateşi olmasına rağmen ayağı ne daha iyi ne de daha kötü görünüyordu. Marx hem gittiğinden emin olmak hem de dönüş yolunda yardımını sunmak için doktora giderken Sam'e eşlik etti.

Muayenehanede Marx resepsiyon alanında bekledi ve sadece keyif almak değil, bir nevi araştırma yapmak için de

seçtiği Joan Didion'un *Beyaz Albüm* denemesini okuyarak vakit öldürdü. Zoe Kaliforniya'ya taşınmayı düşünüyordu. Film, televizyon ve reklam müzikleri yazmaya başlamıştı ve bir süreliğine Los Angeles'a taşınırsa daha fazla iş bulabileceğini düşünüyordu. Fikir, sadece Zoe öyle istediği için değil, aynı zamanda Kaliforniya'da yaşama fikrini her zaman ilginç bulduğu için Marx'ı cezbediyordu. Batı Yakası'nı çok severdi. Stanford'a gitmek istemişti ama kabul edilmemişti. Los Angeles'ı, ince uzun palmiye ağaçlarını, köhne İspanyol tarzı evlerini, ara sıra ortaya çıkan papağan sürülerini ve sizden her zaman bir şeyler isteyen, gülümseyen insanlarını seviyordu. Yürüyüş yapmayı ve koşmayı severdi; yılın büyük bölümünü açık havada geçirebileceği bir yerde yaşamayı dert etmezdi doğrusu. İş açısından bakıldığında, Batı Yakası'nda, özellikle Los Angeles'ta tonlarca oyun insanı ve Cambridge'de kiraladıklarından daha düşük maliyetli, havadar, şık, modern ofis alanları vardı. Geçen yıl oradaki bir iş gezisinden döndükten sonra Marx, Kaliforniya'da bir ofis kurma fikrini Sadie ve Sam'le paylaşmıştı. İkisi de Los Angeles'lıydı ve ikisi de geri dönmek istemiyordu. Doğdukları şehre dönmek, her zaman geri adım atmak gibi gelirdi.

Sam doktorun odasından yaklaşık yarım saat sonra çıktı. Koltuk değnekleriyle yürüyordu, ayağı kalın bandajlarla sarılıydı ve elinde alması gereken antibiyotik için bir reçete vardı.

"Doktor ne söyledi?" diye sordu Marx.

Sam omuz silkti. "Bilmediğim hiçbir şey söylemedi."

"Yani, iyi misin?" Marx ısrar etti. Sam'in ayağının görüntüsü gözünün önünden gitmiyordu.

"Her zaman olduğum gibiyim," dedi Sam. "İşe geri dönmek istiyorum."

Ninova

Taksi beklemek için park yerine gittiler. Marx *Beyaz Albüm*'ü bekleme alanında bıraktığını yeni fark etmiş gibi yaptı. "Hemen dönerim," dedi.

Muayenehaneye girip çabucak kitabını aldı ve Sam'in doktorunun konuşmak için bir dakikası olup olmadığını sormak için danışmaya gitti. Sam'in kardeşi olduğunu ve durumu hakkında birkaç şey sormak istediğini söyledi. Marx, Marx olduğu için —yakışıklı, çekici, kibar— hemşire doktora soracağını söyledi.

Marx doktorun odasına girdi, doktor onunla konuşabildiği için sevindiğini çünkü Sam'in onu dinlediğinden her zaman emin olamadığını söyledi. Yarayı temizlemiş, dikmiş ve Sam'in ayağını mümkün olduğu kadar yeniden hizalamıştı. Ayağındaki en büyük yara enfeksiyon kapmıştı, bu yüzden Sam'in bir antibiyotik kürü yapması gerekiyordu. Ama haberler iyi değildi. Doktor ampütasyonun kaçınılmaz olduğunu düşünüyordu.

"Nasıl olduğunu anlamasam da acıya dayanabildiğini söylüyor. Ama şu noktada sorun acıdan ibaret değil. Bu ayakla hayatına devam edemez. Çubuklar kemiğinden kalanları aşındırıyor ve derisi enfeksiyona açık, iyileşmeye karşı dirençli hale geliyor. Hasarı durdurmanın tek yolu, tekerlekli sandalye kullanmak ve ayağına tam anlamıyla hiçbir baskı yapmamak ki bunu yirmi dört yaşındaki aktif birine tavsiye etmem. Ciddi bir önlem almadığı sürece sürekli buraya geri dönmeye devam edecek. Ne kadar erken, o kadar iyi. Tabii eğer bu durumun daha riskli bir acil amputasyona yol açabilecek bir organ ve doku zedelenmesiyle sonuçlanmasını istemiyorsa. Genç ve sağlıklı; benim ağabeyim olsaydı zamanı geldi, derdim."

Marx geri döndüğünde bir taksi onları bekliyordu.

"İşin bayağı uzun sürdü," dedi Sam.

"Evet."

"Peki," dedi Sam. "Yüzünden ve şüpheli zamanlamandan içeride bir şey olduğunu anlayabiliyorum. Ne oldu?"

"Lobideyken doktoruna rastladım. Kadın kardeşin olduğumu zannetti. Epey..."—Marx doğru kelimeyi aradı—"*endişeli* görünüyor."

Sam başını iki yana salladı. "Seninle konuşmaya hakkı yoktu. Tıbbi durumum benim özel meselem."

Marx, dostluğu ve kişisel geçmişi vurgulamanın Sam söz konusu olduğunda hiç işe yaramadığını biliyordu. "Sam, muhtemelen benim de meselem. Biz ortağız ve büyük bir ameliyat olman gerekiyorsa Sadie ve benim hazırlıklı olmamız gerekiyor."

"İnsanlar bu ayakla ilgili bir şeyler yapmam gerektiğini bana yıllardır söylüyorlar. Anlıyorum. Muhtemelen vakti yaklaşıyor ama önce Sadie ile yeni oyunu yapmam gerekiyor."

"Sam! Bu iş ne kadar sürecek? Daha başlamadınız bile. Ben senin yapımcımm ve daha oyun hakkında en ufak bir şey bilmiyorum. Bir hafta önce siz ikiniz hâlâ *Ichigo III*'ü yapıp yapmayacağınızı tartışıyordunuz."

"O konuyu çözdük artık."

"Delilik bu. Korksaydın anlardım, tamam. Ama bu tamamen—"

"Korkmuyorum. Aynı zamanda hem bir ampütasyonun ardından iyileşmeye çalışıp hem de bir oyun yaratamam," dedi Sam buyurgan bir tavırla. "Ameliyat, fizik tedavi ve uygun bir protez taktırmak için zamanım yok. Massachusetts'te kış, Marx. Etrafta dolaşmak şu anda bile benim için yeterince zor."

Eve dönüş yolunun geri kalanında konuşmadılar.

Taksi Kennedy Caddesi'ne vardığında Sam, "Sadie'ye tüm bunlardan bahsetmezsen sevinirim," dedi.

Marx başıyla onayladı. Sam'e yardım edebilmek için taksiden önce o indi.

∴

O gece Marx, Zoe'nin dairesine gitti ve Sam'le aralarında geçenleri anlattı. Zoe salonda, ikat desenli büyük bir ipek yastığın üzerinde bağdaş kurmuştu ve yeni yeni öğrenmeye başladığı pan flütü çalıyordu. Kahverengimsi turuncu saçları göğüslerinin üzerini örterek aşağıya uzanıyordu ve üzerindeki tek kıyafet, pamuklu, beyaz külotuydu. Zoe mümkün olduğu kadar az kıyafet giyebilmek için dairesinin sıcaklığını her zaman yüksek tutardı. Enstrümanlarının titreşimlerini hissetmeyi sevdiğini söylüyordu. Altındaki toprağın ve etrafındaki havanın titreşimlerini hissetmeyi sevdiğini. Sadece kendisi ve evren arasında hiçbir şey olmadığında duyabildiği gizli bir müzik olduğunu söylüyordu. (*Hiçbir şey* derken *giysileri* kastediyordu.) Zoe ilk cinsel deneyimini viyolonseliyle yaşadığı yollu espri yapardı ama aslında espri yapmıyor da olabilirdi. Besteci olmadan önce çelloda dâhi çocuktu; hiçbir şeyi açık havaya çıkmak, soyunmak ve kendi başına çalmak kadar sevmemişti. Annesi bir keresinde onu evlerinin arkasında bu şekilde bulmuş ve bir terapistle görüştürmüştü. (Terapist, Zoe'nin şimdiye kadar tanıştığı tüm genç kızlar arasında en sağlıklı beden imajına sahip olduğu sonucuna varmıştı.) İlişkilerinin bu noktasında Marx, Zoe'nin çıplak vücuduna o kadar alışmıştı ki artık cinsel bir şeyler hissetmiyordu bile. Hâlâ sık sık ve eğlenceli seks yapıyorlardı ama Zoe'nin çıplaklığı bir davet değildi.

"Çözüm apaçık ortada," dedi Zoe. "Sam'le Sadie'yi bizimle Kaliforniya'ya gelmeye ikna etmelisin. Kış Kaliforniya'da sorun değil. Orada herkes her yere arabayla gidiyor,

Ninova

dolayısıyla Sam çok yürümek zorunda kalmayacak ve iyileşmesi daha kolay olacak."

Marx, "*Ben* henüz Kaliforniya'ya gideceğimden emin değilim," dedi.

"A, öylesin," dedi Zoe. "Biliyorum. Marx, kendine bir bak. Kaliforniya için yaratılmışsın. *Adaletsiz* iki oyun arasında ve Sam'in biraz ara vermeye ihtiyacı var, işte bu yüzden ofisinizi Kaliforniya'ya taşımanız için zamanlama mükemmel. Yıllardır bana yapmak istediğin şeyin bu olduğunu söyledin. Sen ve Sadie ofisi kurup işe eleman almaya başlarken Sam'in ameliyat olmak ve iyileşmek için bolca zamanı olacak." Zoe ellerini çırptı. "Bu iş tamamdır."

Marx, "Sadie gitmek istemeyebilir," dedi. "Dov burada."

Zoe gözlerini devirdi. "Marx, Sadie Dov'dan ayrılmaya bahane bulmak için *can atıyor*."

"Sadie Dov'u seviyor," dedi Marx.

"Sadie Dov'dan *nefret ediyor*. Dov asla boşanmayacak. Bunu hepimiz biliyoruz," dedi Zoe.

Marx, Zoe'nin bu kadar kendinden emin olmasına güldü. Sadie'yi üç yıldır, Sam'i tanıdığının yarısı kadar bir süredir, tanıyordu ve onu hâlâ çözememişti. "Peki Sam'i nasıl ikna edeceğim?" diye sordu Marx.

"Marx, aşkım, çok safsın. *Senin* kimseyi ikna etmene gerek yok. Sadie'ye Sam'in Kaliforniya'ya gitmesi gerektiğini söyle. Ayağı çürüyor; ameliyat olması gerekiyor ve Massachusetts'te yapamaz, vesaire. Sam'e Sadie'nin gitmesi, Dov'dan ayrılmanın bir yolunu bulması gerektiğini söyle. O ikisi canciğer kuzu sarması; birbirleri için her şeyi yaparlar."

Marx, Zoe'yi öptü. Tadı tarçınlı çay ve mandalina gibiydi ve seks yapmak istedi ama işinin hâlâ bitmediğini görebiliyordu. "Bu gece pek bir Leydi Macbeth'sin. Yoksa

Ninova

bütün bunları seninle Kaliforniya'ya gelmemi istediğin için mi söylüyorsun?"

"Eh, evet, kısmen. Ama aynı zamanda doğru hamle olduğu için," dedi Zoe.

Her şey neredeyse tam Zoe'nin dediği gibi gelişti. Marx önce Sadie'ye gitti ve yasağa aldırmadan Sam'in rahatsız edici derecede yıpranmış ayağı hakkında ona bilgi verdi. Sadie, kendisini Kaliforniya'da hayal edemediğini söyledi ama bunun Sam ve şirket için çok mantıklı olduğunu anında kabul etti. Sam'e yakın olan herkes için olduğu gibi, Sam'in sağlığı hakkında bir şeyler yapılması gerektiği ve tüm bunların onun için Kaliforniya'da daha kolay olacağı Sadie açısından da barizdi. "Doğruyu söylemek gerekirse," dedi Sadie, "kıştan ben de biraz yıldım."

Marx Sam'e gittiğinde, Zoe'nin tavsiyesinden saptı. Tartışmaya Los Angeles'ta kurabilecekleri son teknolojiye sahip ofis ve ilham verici oyun çevreleri hakkında konuşarak başladı, Sadie'yle ilgili hiçbir şey söylemedi. Sam, Marx'a *İki Taraf*'tan bahsetmiş, Marx fikre bayılmıştı ama tabii kimse Marx'ın bundan sonra ne yapmaları gerektiği konusundaki fikrini gerçek anlamda umursamıyordu. Bununla birlikte *İki Taraf* ve iddialı boyutu, Marx'ın argümanını mükemmel destekliyordu. Oyunu yaparken ihtiyaç duyacakları personeli barındırmak için daha büyük bir ofis tutmaları gerekiyordu. Sam hâlâ ikna olmuş görünmüyordu. "Taşınmak, düzgün insanları işe almak ve ofisi kurmak zaman alır," dedi.

Marx, "Sadie ve ben onu halledebiliriz" dedi. "Bu da sana ameliyat olmak için zaman tanır, ne dersin?"

Sam başını iki yana salladı. "Sadie istiyor mu? Dov'dan ayrılmaya razı mı?"

"Razı," dedi Marx. "Bence ödeşmek istiyor ama nasıl yapacağını bilmiyor. Gitmek için bir nedeni olması işine gelebilir."

"Tamam," dedi Sam. "Sadie için."

Sadie ile Dov'un arasında bir şeylerin yolunda gitmediğini gözlemleyen tek kişi Zoe değildi.

Hiç gerçekleşmeyen boşanmaya ilaveten, Sadie bazen yüzünde ve uzuvlarında hafif morluklar, ip yanıkları, küçük çiziklerle ofise geliyordu; bir keresinde, burkulan bir bilekle gelmişti. Bu ufak tefek yaralar o kadar ciddi ve hatta fark edilecek şeyler bile değildi belki ama Marx'ın Sadie'ye ne olup bittiğini sormayı gerekli görmesine yetmişti.

Marx ile Sadie, Opus ekibiyle buluşmak için Austin'e gitmişlerdi. Austin'de hava öldürücü derecede sıcaktı; otellerine döndüklerinde ikisi de mayolarını giyip havuza gitmişlerdi. Marx, Sadie'nin bacaklarındaki ve kollarındaki morlukların sayısını ister istemez fark etmiş ve gecenin ilerleyen saatlerinde otel barında otururlarken, son derece temkinle Sadie'ye sormuştu. Sert, yetişkinlerin içtiği cinsten içkiler içiyorlardı: Marx, Old Fashioned ve Sadie, Whiskey Sour. Bu aralarında bir tür şaka, iş gezisindeki dertli yetişkinler olma oyunuydu. Marx Sadie'nin bileğindeki ize hafifçe dokunmuştu. "İyi misin?" diye sormuştu.

Sadie, utandığı zamanlar yaptığı gibi alçak sesle gülmüştü. Diğer eliyle bileğini kapatmıştı. Marx hiçbir şey anlatmayacağını düşünmüştü ama Sadie anlatmıştı.

"Oynamayı sevdiğimiz bir oyun," demişti.

"Oyun mu?" demişti Marx.

"Birtakım *bağlama* şeyleri işte," demişti. "Asla fazla ileri götürmez. Her zaman rızamı sorar."

"Zevk alıyor musun?" diye sormuştu Marx.

Ninova

Sadie soruyu tartmıştı. İçkisinden bir yudum daha almıştı. "Ara sıra." Yamuk gülümsemesi ve gözlerinde sanki seks yapmaktan sadece *bazen* zevk aldığını kabul ederek Dov'a ihanet ettiğinin farkındaymışçasına özür dileyen bir bakış vardı. "Ama o harika. Demek istediğim, o benim için gerçekten harika oldu," demişti. "Hepimiz için de."

Ninova

5

Yirmi üç yaşında eşyanızı toparlamak nispeten kolaydır. Dov sömestr tatilinden döndüğünde Sadie büyük ölçüde toplanmıştı.

"Bu da ne böyle?" dedi Dov.

"Ben... Şey, ben Kaliforniya'ya gidiyorum," dedi Sadie.

Adaletsiz hızlı davrandı, diye açıkladı. Sam'in vakası çoktan yeni bir doktor ekibine iletilmişti. Sam ameliyatın planlanabilmesi için Noel'den önce yola çıkmıştı. Bu yola girmeye bir kez karar verdikten sonra, ameliyatın mümkün olan en kısa sürede yapılmasını istediğini söylemişti. Marx ve Zoe, şirket için bir ofis ve kendileri için bir daire bulmak üzere Yılbaşı günü Los Angeles'a uçmuşlardı. İkisini de Marx'ın, teknolojinin tüm havalı çocuklarının mekânı olduğunu tespit ettiği Venice tarafında bulmuşlardı. Sam ile Sadie'nin henüz kalacak yer bulmaları gerekmiyordu. Sam ameliyatın ardından iyileşene kadar büyükanne ve büyükbabasının yanında kalacaktı. Sadie ailesiyle oturacak ve onların yanındayken ev arayabilecekti.

Sadie lafını bitirene dek Dov ses çıkarmadan dinledi. Bir an için daha sessiz kaldıktan sonra "Gece vakti hırsızlar gibi... Bana ne zaman söylemeyi planlıyordun?" dedi.

"Her şey çok hızlı gelişti," dedi Sadie. "Kişisel bir şey değildi."

Ninova

"Sen tüm bunlara *karar verdikten* sonra büyük ihtimalle onlarca kez konuşmuşuzdur."

"Evet ama sen İsrail'deyken seninle konuşmak zor," diye açıkladı Sadie. "Telly ile birlikteyken her zaman dikkatin o kadar dağınık oluyor ki."

Dov yatağa oturdu ve Sadie'nin eşyalarını toplayışını izledi. Sanki gözlerinde bir sorun varmış gibi gözlerini kıstı. Başını ellerinin arasına aldı.

"Sana evlenme teklif etmemi mi istiyorsun? İstediğin bu mu?"

"Hayır," dedi Sadie. "Zaten yapamazsın."

"Hemen şimdi boşanmamı mı istiyorsun? Çünkü yaparım." Telefona uzandı. "Batia'yı hemen şimdi arayacağım."

"Hayır," dedi Sadie. "Ayrıca sana inanmıyorum. Yapacak olsaydın çoktan yapardın."

"Ayrılıyor muyuz?" diye sordu Dov.

"Bilmiyorum," dedi Sadie. "Evet, galiba."

Dov onu yatağa itti, dilini ağzından içeri soktu ve Sadie karşılık vermeden, öylece yattı. "Mühim karı oldun artık, öyle mi?" dedi Dov.

Sadie Dov'un gözlerinin içine baktı. "Hayır. Sadece Los Angeles'a gitmek, arkadaşıma yardım etmek ve oyunumu yaratmak istiyorum."

"Sam senin arkadaşın değil, Sadie. Kendini kandırma."

"Ortaklarım böyle yapmak istedi ve ben de böyle yapacağım."

"*Ortaklar.* Ben olmasaydım şirketiniz bile olmazdı." dedi Dov. "Size Ulysses'i verdim. Sizi yayıncılarla ve endüstriden insanlarla tanıştırdım. Size her şeyi ben verdim."

"Teşekkürler," dedi Sadie. "Her şey için."

"Soyun," dedi Dov.

"Hayır."

"Artık güçlü olduğunu düşünüyorsun, öyle mi?" Sadie başına neler geleceğini biliyordu. Dov onu karyolanın başına doğru itti, komodinin çekmecesine uzandı ve daha önce pek çok kez yaptığı gibi kelepçeyi bileğine ve karyola direğine taktı. Bu hareket Sadie'yi bazen tahrik etmiş, bazen sinirlendirmiş, bazen de korkutmuştu. Bu sefer Sadie hiçbir şey hissetmedi. Karşı koymadı. Oluruna bıraktı. Dov Sadie'nin eteğinin altına, bacaklarının arasına uzandı, iç çamaşırını çekip çıkardı ve odanın öteki ucuna fırlattı. Rızasını almadan seks yapmazdı ama onu rahatsız edip utandırmakta bir sakınca görmedi. Yatak odasının kapısını çarparak odadan çıktı. Sadie yan odada bir şeye —duvara? kanepeye?— vurduğunu duyabiliyordu. Boştaki eliyle telefona uzanıp Sam'i aradı. Büyükannesi açtı.

"Sadie Green! Ne zaman geliyorsun?" dedi Bong Cha.

"Öbür gün," dedi Sadie.

"Hâlâ arkadaş olmanız ve eve dönmeniz o kadar muhteşem ki. Annenler çok heyecanlı olmalılar," dedi Bong Cha. Sam'in eve dönmesine çok sevindiği belliydi.

"Heyecanlılar," dedi Sadie.

"*Ichigo* her yerde. Sunset Bulvarında afişi asılıydı, biliyor muydun? Sam çektiğimiz fotoğrafları sana gösterdi mi?"

"Gösterdi," dedi Sadie. "Çok teşekkürler."

"Bir şey değil ki. Dong Hyun ikinizle çok gurur duyuyor. Herkese Sam ve çocukluk arkadaşının bu önemli oyunu nasıl kendi başlarına yaptıklarını anlatıyor. İkinizin harika şeyler yapacağınızı her zaman bildiğini söylüyor. Pizzacıda kocaman bir *Ichigo* posteri var ama zaten yakında göreceksin."

"Elbette. Sam orada mı?" diye sordu Sadie. Omzunu esnetmeye çalıştı ama kolu başının üstündeyken bu zordu.

Ninova

"A, Samson'ı çağırayım! Bir dakika."

"Kaliforniya nasıl?" diye sordu Sadie, Sam telefona gelince.

"Kuru. Sıcak. Trafik," dedi Sam. "Her yerde koyote görüp duruyorum. Ama Marx'ın kiraladığı ofis çok tatlı."

"En azından o iş tamam," dedi Sadie.

"Dov haberi nasıl karşıladı?" diye sordu Sam.

Sadie, Dov'un yan odada yüksek sesle *Grand Theft Auto* oynadığını duyabiliyordu. "Beklediğim gibi." Kendini çoktan Kaliforniya'daymış gibi hissetti. "Oyun hakkında konuşmak ister misin?"

"İsterim," dedi Sam.

Dov yaklaşık yarım saat sonra —Sadie hâlâ Sam'le telefonda *İki Taraf* hakkında konuşurken—yatak odasına girdi ve kelepçeyi açtı. "Kiminle konuşuyorsun?" diye fısıldadı.

Sadie, "Sam," dedi.

Dov normal, profesyonel bir sesle, "Selam söyle," dedi. "Ve iyi şanslar."

Sadie ertesi günü, hayatını kutulara koyarak ve ara sıra Dov ile tartışarak, sürekli aynı şeylerin üzerinden geçip durarak geçirdi. Dov Sadie'ye bir hiç olduğunu söyledi, Sadie karşılığında hiçbir şey söylemedi. Dov özür diledi, Sadie eşyalarını topaldı. Dov hakaret etti, Sadie eşyalarını topladı. Dov tekrar özür diledi, Sadie eşyalarını topladı. Sadie'nin yanına aldığı son şey, kelepçelerdi. Onları bagaja vermeyi planladığı büyük çantanın fermuarlı cebine koydu. Dov'un onları başka bir kızın üzerinde kullanmasını istemiyordu. Bu dürtünün bir kız kardeşlik duygusundan mı yoksa duygusallıktan mı kaynaklandığından emin değildi.

Sadie araba çağırabileceğini söylemesine rağmen Dov onu arabasıyla havaalanına götürdü. En iyi ruh halindeyken bile Dov nahoş, kavgacı bir sürücüydü; el hareketleri

yapardı, küfrederdi, aşırı kornaya basardı, insanların yolunu keserdi, sağdan geçerdi, nadiren sinyal verirdi. Sadie onun kullandığı arabaya binmekten elinden geldiğince kaçınırdı. O sabah, Dov'un sürüşü sakindi, ancak bu süreyi Sadie'ye Boston'dan gidişinin ne büyük bir aptallık olduğu hakkında nutuk çekerek geçirmeye karar vermişti. Doğma büyüme bir Los Angeleslı olan Sadie'nin zaten bildiği konulardaki endişelerini Los Angeles'ın eksikliklerine ilişkin bir dizi şatafatlı retorik soru aracılığıyla dile getirdi: Depremleri biliyor muydu? Yangınları? Selleri? Kuraklığı? Sisi? Evsizleri? Çakalları? Genel yaklaşan kıyamet kaygısını? İlaç satılan süpermarketlerin saat onda kapandığını biliyor muydu? Saat ondan sonra öksürük şurubuna, pile ya da büyük boy bloknota ihtiyacı olursa ne olacaktı? Bütün gece servis veren lokantalar, bodegalar ya da paket servis noktaları olmadığını biliyor muydu? Nerede yemek yiyecekti? Düzgün Bagel veya pizzayı nereden bulacaktı? Los Angeles'taki insanların yediği tek şeyin avokado ve çeşitli filizler olduğunu biliyor muydu? Her şeyin suyunu sıkmaya hazır mıydı? Musluk suyunun kansere neden olduğunun farkında mıydı? *Sadie! Ne yaparsan yap, musluk suyunu sakın İÇME!* Havanın ne kadar kuru olduğunu biliyor muydu ve hiç bitmeyecek alerjilere hazır mıydı? Kapsama alanlarının tam bir felaket olduğunu biliyor muydu? Los Angeles'ta kimsenin kitap okumadığını, tiyatroya gitmediğini veya güncel olayları takip etmediğini biliyor muydu? Herkes eğlence sektöründe çalıştığı ve boş zamanlarını estetik yaptırmakla ve spor salonuna giderek harcadığı için hepsinin beyinlerinin jöle kıvamında olduğunu biliyor muydu? Kimsenin bir blok dahi yürümediğini biliyor muydu? Ön kapılarından posta kutularına arabayla gittiklerini? Araba kullanmayı hâlâ hatırlıyor muydu? Ve trafik, Haşem, trafikten haberi var mıydı? Uyanık olduğu saatlerin çoğunu yolda geçirmeye hazır mıydı?

Ninova

Mevsimleri özlemeyecek miydi? Orada hiç yağmur yağmadığını, yağmur yağdığında toprak kayması olduğunu biliyor muydu? Yağmuru özlemeyecek miydi?

Havaalanı otoparkına ulaştıklarında Dov, "Her şeyi berbat etmişim gibi geliyor. Ben bir dâhiyim ve buna rağmen neden her zaman her şeyi berbat ettiğimi bilmiyorum ama ediyorum. Durmak istiyorum ama nasıl yapacağımı bilmiyorum," dedi. Sadie'nin valizlerini arabadan çıkarıp kaldırıma taşıdı. Onu kendine doğru çekerek ve kafasını geniş göğsüne bastırarak sıkıca kucakladı. "Ben bir canavarım ama seni ölesiye *seviyorum*, kızım," dedi. "İyi günde, kötü günde, hep yanında olsun bu."

∴

Kaliforniya uçağı için Marx Sadie'ye Business Class'tan bilet ayırtmıştı; Sadie kendini pek havalı hissetti. Ailesi zengin olsa da her zaman ekonomide uçarlardı. Film yıldızlarının işlerini yöneten babası, müşterilerinin pek çoğunun lüks seyahatler, boşanmalar, restoran yatırımları ve hiç kullanmadıkları ikinci evler gibi saçma sapan şeylere para harcadıkları için parasız kaldıklarına şahit olmuştu.

Sadie koltuğuna yerleşti. Isıtılmış havluyu, şampanya bardağında sunulan portakal suyunu, küçük bir kapta gelen sıcak fıstıkları, hepsini kabul etti. Pencerenin gölgeliğini açtı. Saat sabahın nerdeyse yedisiydi ve doğmakla meşgul güneş, grimsi gökyüzünde narin, beyaz bir lekeydi. Uçak kalktı ve Sadie buzla kaplı Boston Limanı'na son bir kez bakmayı ihmal etmedi. Uzun süre geri dönmeyeceğini biliyordu.

Sadie Los Angeles'a vardığında saat daha sabahın onuydu. Marx ve Zoe onu havaalanından aldılar. Zoe, bol renkli gerbera buketini Sadie'nin kollarına bıraktı. "Eve hoş geldin," dedi.

Zoe ayak bileğine kadar beyaz bir elbise giymişti, Marx'ın üzerindeyse beyaz bir tişört ve kot pantolon vardı. Stevie Nicks ile James Dean'e benziyorlardı. İkisi de güneş gözlüğü takmıştı. Sadie, "Siz şimdiden pek bir Kaliforniyalı olmuşsunuz," dedi. "Ben burada doğdum ve ikinizden de daha az Kaliforniyalı görünüyorum."

Sadie'yi doğruca ofise götürdüler. Arabayı Zoe kullanıyordu; Sadie ön koltuktaydı, Marx arkada. Sadie uçuş yorgunuydu, dolayısıyla daha çok Zoe konuştu. Zoe, Dov'un zıttı gibiydi, Kaliforniya hakkında keşfettiklerini Sadie ile paylaşmaya can atıyordu: Sadie Griffith Gözlemevi'ne gitmiş miydi? Sonsuza Dek Hollywood Mezarlığı'ndaki film gecelerine gitmiş miydi? Cinerama sinemasına? The Greek'e? Hollywood Bowl'a? Getty pavyonlarına? LACMA'ya? Botanik Bahçesine? Bob Baker Kukla Tiyatrosu'na? Watts Kulelerine? Jurassic Teknoloji Müzesi'ne? Sadie'nin büyülü arkadaşları var mıydı ve Büyülü Kale'yi ziyaret etmiş miydi? Yeşil su denemiş miydi? Donut şeklindeki donut dükkânına hiç gitmiş miydi? Sosisli sandviç iğrenç bir şeydi ama Pinks'e hiç gitmiş miydi? Hiç çift katlı otobüslerle ünlülerin evlerini gezdirdikleri turlardan birine katılmış mıydı? Bir ağacın etrafına inşa edilmiş şu meşhur restorana gitmiş miydi? Canlı müzik dinlemek için en sevdiği yer neresiydi? Whisky a Go Go? Palladium? Troubadour? Şehrin en sevdiği bölgesi neresiydi? Yürüyüş için tercih ettiği kanyon hangisiydi? Güneş her zaman tepedeydi ve hiç yağmur yağmıyordu, harika bir şey değil miydi bu?

Zoe, "Buranın kültürü yok diyorlar ama ben yapacak bir sürü şey buluyorum," dedi.

Marx, "Buraya bayılıyor," dedi sevgilisinin coşkusunu takdir ederek.

Ninova

Hepsi turistlere göre aktivitelerdi ama Sadie Zoe'yi yine de seviyordu. Zoe son derece zekiydi ama zekâsı heyecanının önüne geçmiyordu.

"Beverly Hills'tensin, değil mi?" diye sordu Zoe.

"The Flats bölgesinden," dedi Sadie.

"Adını tepelerinden alan bir yerin düz bölgesinden mi?" dedi Zoe.

"Düzlükler olmasa tepeler olmazdı," diye yanıtladı Sadie.

"Evet," dedi Zoe. "Çok doğru." Sadie'ye döndü. "Bu arada çok iyi arkadaş olacağımıza karar verdim. Boşuna bana karşı koymaya çalışma. Sen pes edene kadar peşinden ayrılmayacağım."

Sadie güldü.

Venice'teki ofis, 1999'da üzerinde tek bir üst düzey mağaza zinciri olmamasıyla övülebilecek (ya da bakış açınıza göre yerilebilecek) Abbot Kinney caddesindeydi. Ofis endüstriyel tarzdaydı; banyolar ve mekânın çevresine dizilmiş yarım düzine ofis dışında duvarlarla bölünmemişti. Devasa, çelik çerçeveli kanatlı pencereler ve beton zeminler en tipik mimari özellikleriydi ve Marx, ahşap mobilyalar, kilimler ve bitkiler gibi alışılmış yöntemlerle yumuşatarak daha sıcak bir ortam yaratmayı planlıyordu. Geride bıraktıkları dar alana kıyasla Abbot Kinney muazzam geliyordu ve genişliği Sadie'nin kısa da olsa kenofobi sınırında dolaşan bir kaygı hissetmesine neden oldu. Konuştuğunda sesi yankılandı. "Bunu karşılayacak paramız var mı?"

"Var," dedi Marx. Venice —Santa Monica'nın pasaklı kuzeni— civarı hâlâ nispeten ucuzdu ve Adaletsiz Oyunlar para içinde yüzüyordu. "Emlakçı, Charles ve Ray Eames'in ofisinin sokağın daha ilerisinde olduğunu söyledi."

Sam ofislerden birinden çıktı. "Selam meslektaşlarım!" Sadie'ye döndü: "Ne düşünüyorsun?"

Sadie, "*İki Taraf* patlama yapsa iyi eder," dedi.

"Çatıya çıkarsanız," dedi Marx, "görkemli okyanus sahil şeridinin çok dar bir kısmını da olsa görebilirsiniz." Telefonu çaldı. Cambridge'deki ofislerinden gelen kutuları getiren nakliyeciydi. "Onları karşılamalıyım. Siz ikiniz bensiz devam edin."

Ama Sadie ile Sam sahanlığa vardıklarında çatıya tek erişimin dik bir döner merdiven olduğunu gördüler. Sam'i zora sokacak türden bir tasarımdı ve Sadie, Marx'ın onları uyarmamış olmasına şaşırmıştı. "Yukarı çıkmamıza gerek yok," dedi Sadie.

Sam merdiveni gözüyle ölçtü ve sonra başıyla onayladı. "Hayır, başaracağım. O etkileyici olmayan manzarayı kendi gözlerimle görmek istiyorum."

Dikkatle çıkarlarken Sam Sadie'ye yaslandı ama sadece biraz. Ne kadar zorlandığını Sadie'nin fark etmesini önlemek için bir yandan da konuşmaya devam etti. "Bir oyunun adını hatırlamaya çalışıyordum. Aşağı yukarı senin dizüstü bilgisayarı hastaneye getirmeye başladığın zamanlardı. Kız arkadaşını kurtarmaya çalışan bir çocuk vardı."

"Tabii ki."

"Ve beyni, belki bir, yani sanki duyarlı bir meteor tarafından ele geçirilmiş bir bilim adamı? Bir de yeşil dokunaçlı bir karakter vardı."

"*Maniac Mansion*," dedi Sadie.

"Tamam, o işte. Elbette, *Maniac Mansion*. Tanrım, o oyunu ne kadar çok severdik. Düşünüyordum da bir ara malikânede geçen bir şeyler tasarlamalıyız."

"Ve her oda bir zaman yolculuğu portalıdır."

"Belki tüm farklı dönemlerde orada yaşamış tüm insanlar orada toplanmışlardır."

"Ve bu durumdan memnun değillerdir," dedi Sadie.

Bu arada merdivenlerin tepesine ulaşmışlardı.

"Teşekkür ederim," dedi Sam.

"Ne için?"

"Kolunu kullanmama izin verdiğin için."

Çatıda Sadie anca parmak uçlarına basıp boynunu uzatınca Pasifik Okyanusunu görebiliyordu. Muhteşem bir manzara değildi ama oradaydı. Hem her halükarda, okyanusa yakın olduğunu hissedebiliyordu; kokusunu alabiliyor, sesini duyabiliyordu ve hava da o hissi veriyordu. Derin bir nefes aldı.

Marx'ın seçtiği alan inanılmaz kusursuzdu. Sadie temiz, parlak şeyleri severdi ve kendini umutlu hissetti. Kaliforniya'ya gelmeleri gerektiği doğruydu. Kaliforniya başlangıçlar içindi. *İki Taraf*'ı yaratacaklardı ve *Ichigo*'dan bile daha iyi olacaktı çünkü *Ichigo*'yu tasarladıkları zamana kıyasla çok daha akıllıydılar. Sam iyileşecekti ve Sadie artık ona kızmayacaktı. İnsanların *Ichigo*'yu onun tasarladığını düşünmeleri Sam'in suçu değildi. Ve Sadie yepyeni biri olacaktı.

∴

O gece Sadie babasının arabasını ödünç aldı ve K-Mahallesine gitti. Arabayı Dong ve Bong'un New York Tarzı Pizza Evi'nin arkasındaki dar sokağa park etti.

Her iki *Ichigo* oyununun çerçeveli posterleri pizza salonunun duvarında başroldeydiler. Duvarda asılı diğer tek poster, bir Kore birası olan JjokJjok'un posteriydi. Poster 80'lerden kalmaydı ve epey soluktu. Üzerinde gülümseyen bir Koreli kadının resmi ve "Kore Mahallesi'ndeki en güzel kadın ne içiyor?" sloganı vardı.

Sam arkaya doğru bir bölmede oturmuş, onu bekliyordu.

Sadie'yi gördüğünde, Dong Hyun ona sarılmak için tezgâhın arkasından çıktı. "Sadie Green! Ünlü kişi!" diyerek onu selamladı. "Aynı sipariş mi? Yarısı mantarlı, yarısı salamlı?"

Sadie, "Artık et yemiyorum," dedi. "Yani sadece mantar. Ve varsa soğan."

Dong Hyun, kemerine takılı anahtarlıktaki birçok anahtardan birini kullanarak *Donkey Kong* makinesinin kilidini açtı. "Siz çocuklar, istediğiniz kadar oynayın."

"Ne dersin?" dedi Sam.

Donkey Kong kutusuna yaklaştıklarında ekranda Onur Listesi belirdi: S.A.M.'nin puanlarından yalnızca biri, en yüksek olan hâlâ oradaydı. Sadie, "Rekorun duruyor," dedi. "Kırabilecek misin, ne dersin?"

"Hayır," dedi Sam. "Çok antrenmansızım."

Pizzayı beklerken birkaç tur *Donkey Kong* oynadılar. Ne Sam ne de Sadie artık oyunda iyiydi.

"*Donkey Kong*'un en iyi yanı ne biliyor musun?" diye sordu Sadie.

"Adını kötü karakterden alması mı? Varilleri silah olarak kullanan yenilikçi bakış açısı mı?"

"Kravat," dedi Sadie. "Mükemmel bir tasarım. Onsuz, Kong'un çükü sorunsalı her zaman havada kalacaktı."

"Kelimenin tam anlamıyla," dedi Sam.

Yaptıkları ergen esprisine kıkırdadılar ve kendilerini tekrar on iki yaşında hissettiler.

Dong Hyun pizzayı getirdi, Sadie ile Sam bir bölmeye yerleştiler. Sam yemedi; saat yediyi geçiyordu ve ameliyatı ertesi sabah erken saatteydi. "Cidden sadece izleyecek misin?" dedi Sadie.

"Sorun değil," dedi Sam. "Zaten pizzayı benden daha çok seviyorsun."

"O çocukken öyleydi." Sadie ona komik bir surat yaptı. "Sakıncası olmadığına emin misin?"

"Yani, biraz var ama başka pizzalar da olacak Sadie."

"Onu bilemezsin," dedi Sadie. "Dünyadaki son pizza bu olabilir."

Sadie o sabah uçaktan beri yemek yememişti ve nerdeyse tüm pizzayı yiyip bitirdi. "Farkında değildim," dedi, "açlıktan ölüyormuşum."

Saat sekiz civarında, Sadie arabayla Sam'i hastaneye götürdü. Ziyaret saati bitmişti, bu nedenle yalnızca birinci dereceden yakınlarının hastalara odalarına kadar eşlik etmesine izin veriliyordu. Ama hemşire Sadie'nin kim olduğunu sorduğunda Sam çabucak, "Karım," diye cevap verdi.

Sam'in hastane odasına girdiler. Sam henüz uyumak istemiyordu, yatakta yan yana oturdular ve neredeyse hastaneyle tıpatıp aynı bir binaya bakan pencereden dışarıyı seyrettiler.

Sadie, "Hastanede geçen bir oyun," dedi.

"Ana karakter kim?"

"Belki bir doktor," dedi Sadie. "Kadın herkesi kurtarmaya çalışıyor."

"Hayır," dedi Sam. "Bir zombi saldırısı... Söz konusu çocuk kanserli ve bir şekilde hastaneden canlı çıkmalı ve mümkün olduğu kadar çok sayıda başka çocuğu kurtarmalı."

"Bu daha iyi," dedi Sadie. Çantasına uzandı. "Bunu evdeki masamda buldum ve sana vermek için doğru zamanı bekliyordum." Islandıkları için kabarmış birkaç kâğıt uzattı. Kâğıtların tepesinde şöyle yazıyordu: Toplum Hizmeti Kaydı: Sadie M. Green. Bat Mitzvah Tarihi: 10/15/88.

Sam bunun ne olduğunu anlayınca çok keyiflendi. Toplama bakmak için hızla en arkadaki sayfaya kadar çevirdi. "Altı yüz dokuz saat."

"Herhangi bir Bat Mitzvah için o zamana kadar yapılan en uzun toplum hizmetiydi. Sana daha önce söyledim mi bilmiyorum ama bana ödül verdiler," dedi Sadie.

"Umarım ödülü de yanında getirmişsindir!"

"Ne sandın?" Sadie tekrar çantasına uzandı ve kalp şeklinde küçük bir kristal kâğıt ağırlığı çıkardı: *Beth El Beverly Hills Sinagogu Yahudi Kadınlar Topluluğu tarafından Toplum Hizmetlerinde Kırdığı Üstün Rekor nedeniyle Haziran 1988'de Sadie Miranda Green'e takdim edildi.* "Beş yüz saate ulaştığımda verdiler. Bu ödül Alice'i çıldırttı, bu yüzden sana anlattığını düşünüyorum. Gerçi o sebebin bu olduğunu inkâr ediyor ama..."

"Çok kaliteli bir ödül," dedi Sam.

"O hanımların şakası yok. Swarovski veya Waterford ya da benzer bir şey. Alice o kadar kıskanmıştı ki!"

"Kim kıskanmaz?" Sam kâğıt ağırlığını avcuna aldı. "Artık benimdir."

"Elbette," dedi Sadie. "Zaten bu yüzden getirdim."

"Bu gece duygusalsın," dedi Sam.

"Yeniden L.A'deyiz. Yeniden hastanedeyiz. Her şeye sil baştan başlıyoruz. Dov yok. Yeni oyun. Yeni ofis. Galiba öyleyim."

"Öleceğimden endişe ettiğini sanmıştım," dedi Sam.

"Hayır. Asla ölmeyeceksin. Hem ölürsen oyuna yeniden başlarım olur biter," dedi Sadie.

"Sam öldü. Makineye bir çeyrek daha koy."

Ninova

"Oyunu son kaydettiğin güvenli noktaya geri dön. Oynamaya devam et, er ya da geç kazanacağız." Sadie durakladı. "Korkuyor musun?"

"Daha çok *rahatlamış* hissediyorum kendimi galiba," dedi Sam. "Olup biteceğine seviniyorum. Ama bir yandan da tuhaf çünkü bu işe yaramaz ayağı özleyeceğim. Ne de olsa tüm hayatım boyunca benimleydi ve bana şans getirdiğini tamamen inkâr edemem."

"Nasıl yani?"

"Hastanede olmasaydım seninle asla tanışamazdım," dedi Sam. "Ve asla arkadaş olamazdık. Ve sonra düşman—"

"Ben hiç düşmanın olmadım senin. Olanların suçlusu sensin."

"Sen *benim* düşmanımdın," dedi Sam. Kâğıt ağırlığını havaya kaldırdı. "Bu değerli şey öyle olduğunu sonuna dek kanıtlıyor!"

"Onu almana izin verdiğime pişman etme beni." Sadie ileriye doğru uzandı ama Sam ödülü kaçırdı.

"Asla geri vermeyeceğim. Ama sonra tekrar arkadaş olduk. Hem berbat bir ayağım olmasaydı *Ichigo*'yu yapmayacaktık ve on iki yıl sonra burada, ilkinden sadece beş dakika yürüyüş mesafesinde başka bir hastanede oturuyor olmayacaktık."

"Onu bilemezsin," dedi Sadie. "Başka bir zaman tanışabilirdik. Çocukluğumuzun evleri arasında beş mil vardı ve aralarında iki milden daha az mesafe olan üniversitelere gittik. Cambridge'de tanışabilirdik. Ya da ondan önce tanışabilirdik. Los Angeles'taki hani şu beni pis pis kestiğin zeki çocuk etkinliklerinden birinde. İnkâr etme..."

"Sen benim can düşmanımdın!"

"Abartma. Mesafeli bir arkadaşlık dönemi diye hatırlıyorum ben. Ama asıl tezime dönersek aslında ve sonsuz sayıda başka yoldan tanışabilirdik."

"Bunca acı ve çilemin boşuna olduğunu mu söylüyorsun?" dedi Sam.

"Tamamen boşuna," dedi Sadie. "Kusura bakma Sam. Evren sana işkence etti çünkü yapabiliyordu, çünkü yapacak. Gökyüzündeki çok yüzlü devasa zar atıldı ve 'Sam Masur'a işkence et,' geldi. Öyle ya da böyle hayat oyununda karşına çıkacaktım." Sadie esnedi. Ölümcül bir yorgunluk hissetmeye başlamıştı. On sekiz saattir ayaktaydı ve çok fazla pizza yemişti. Sam'e mahmur gülümsedi. "Ben senin karın değilim."

"İş karımsın," dedi Sam. "İnkâr etme."

Sadie, "Senin iş karın Marx," dedi.

"Benimle gelmene izin versinler diye öyle söyledim," dedi Sam. "Bir hastanede istediğini elde etmenin anahtarı, doğru yalanları güvenilir bir sesle söylemektir."

Sadie tekrar esnedi. "Hâlâ saat farkına alışamadım. Eve arabayla gitmem lazım. Araba kullanmayalı o kadar uzun zaman oldu ki artık kötü bir sürücü olduğumu hissediyorum." Ayrılırken her zaman yaptıkları gibi Sam'in elini sıktı. "Ameliyattan uyandığında burada olacağım tamam mı? Seni seviyorum Sam."

"Aşırı," dedi Sam.

Sadie gittikten sonra Sam hâlâ kendisini yorgun hissetmiyordu, o da çürük ayağı üzerinde son bir yürüyüşe çıkmaya karar verdi. Ayak artık neredeyse baskıya hiç dayanamaz hale gelmişti ve Sam koltuk değnekleri kullanıyordu. Ama yine de iki ayaklı olmanın nasıl bir his olduğunu hatırlamak istiyordu. Kendini, bir zamanlar çok fazla zaman geçirdiği, birkaç saat içinde tamamen kesilip atılacak olan

şeyi kurtarmak için onca çaba harcadıkları çocuk hastanesine doğru yürürken buldu.

Bekleme odasına gitti. Sadie'nin tanıştıkları zamanki yaşından pek de büyük olmayan bir kız bir dizüstü bilgisayarda oyun oynuyordu. *Mükemmel bir dünyada*, diye düşündü Sam, *kızın oynadığı oyun* Ichigo *olurdu*. Ekrana baktı: oyun, *Ölü Deniz*'di.

"Bu oyunu beğeniyor musun?" diye sordu Sam.

Kız omuz silkti. "Biraz eski sayılır ama zombileri öldürmeyi seviyorum," dedi. "Erkek kardeşim Hayalet'e benzediğimi söylüyor."

Sam hastane odasına geri dönerken, cebindeki Sadie'nin kristal kâğıt ağırlığının şaşırtıcı derecede keskin ucunun bacağını dürttüğünü hissetti. Elini cebine attı, ödülü çıkardı. Küçük kâğıt ağırlığına bakarak kendi kendine güldü. Sadie'ye ne kadar çok kızmıştı! Kendini kinini hayatta tutmaya ne kadar muhteşem bir tutkuyla adamıştı! Sadie'yi hayatından çıkarmaya karar verdiğinde kendini ne kadar olgun sanmıştı! Oysa tepkisi ne kadar utanç verici derecede çocukça ve yersizdi. Bir keresinde Marx'a aralarının neden açıldığını açıklamaya çalışmıştı ve Marx anlamamıştı bile. *Hayır*, demişti Sam, *anlamıyorsun. Bu prensip meselesi. Arkadaşım gibi davranıyordu ama bunu sadece toplum hizmeti için yapıyordu.* Marx, Sam'e boş boş bakmış ve sonra, *kimse herhangi bir hayır işine altı yüz saatini harcamaz Sam* demişti. Bunu hatırlayınca ve küçük kâğıt ağırlığına bakınca Sam'in kalbi Sadie'ye duyduğu aşkla kabardı. Sadie söylediğinde bile onu sevdiğini itiraf etmek ona neden bu kadar zor geliyordu? Onu sevdiğini biliyordu. Birbirlerine karşı çok daha az şey hisseden insanlar bile sürekli *aşk* deyip duruyorlardı ve bu hiçbir anlam ifade etmiyordu. Ve belki de mesele buydu. Sadie

Green'e karşı hissettikleri aşktan öteydi. Bunun için başka bir kelimeye ihtiyaç vardı.

Hemen arayıp söylemek istedi ama jet-lag olduğunu ve ebeveyninin evinde, koridorun sonundaki odasında, nane yeşili dört direkli karyolada, gül desenli çarşaflarda uyuduğunu biliyordu. Bu düşünce onu mutlu etti. En yakın arkadaşı onun için memleketlerine geri dönmüştü. Sam aptal değildi; ofislerini buraya taşımaları konusunda ısrar ederken, Marx'ın ne yaptığını biliyordu. Marx onun *İki Taraf* için, Sadie için, kendisi ve hatta Zoe için hareket ettiğini düşünmesine izin vermişti. Ama aslında hepsi bunu Sam için yapmıştı çünkü Sam kışla yüzleşmekten korkuyordu, çünkü Sam sürekli acı çekiyordu, çünkü Sam ameliyattan korkuyordu ve ameliyatın daha fazla ertelenemeyeceği herkes için apaçık ortadaydı. Onun için endişelenmişlerdi ve hayatını kolaylaştırmak istemişlerdi. Bu yüzden mazeretler icat etmişlerdi. Bazıları zorlayıcı ve gerçek mazeretler. Hepsini oyun ya da şirket için değil, onu sevdikleri ve arkadaşı oldukları için yapmışlardı. Ve Sam minnettardı.

Soyundu, kristal kalbi dikkatlice komodinin üzerine koydu ve pijamalarını giydi. Ayağına son bir kez baktı — *Adieu*, eski dostum— yatağa girdi ve uyudu. Hastanede kaldığı gecelerde genelde yaptığı gibi, rüyasında annesini gördü.

Los Angeles'a geldiği ilk birkaç ay boyunca Anna hiç çalışmadı. Hiç durmadan film, pembe dizi, reklam, seslendirme seçmelerine katıldı ama bir kez bile cevaben aranmadı. Neden bu kadar başarısız olduğunu sorduğunda, menajeri endişelenmemesini söyledi. "Seni tanımaları için onlara zaman vermelisin Anna." Menajeri *genç* bir görünüme sahip olduğu konusunda ısrar etti ve özgeçmişini on üç ila kırk yaş rollerini oynayabileceğini ifade eden şekilde yenilemesini tavsiye etti.

Sam'in onuncu doğum gününden birkaç gün sonra Anna, cumartesi sabahları yayınlanan, şarkı söyleyen minik mavi troller hakkındaki bir çizgi filmin deneme kaydına çağrıldı ama sonunda sesi daha az etnik olan birini istediklerine karar verdiler. Anna kısa bir süreliğine sesinin nesinin *etnik* olduğunu merak etti: doğma büyüme Los Angeleslıydı. Reddedilme sebebini irdelemek hiçbir zaman işe yaramazdı. Belki de onu sevmemişlerdi çünkü iyi değildi, yetenekli değildi, çok kısaydı. Belki de ırkçı ya da cinsiyetçi oldukları yahut başka gizli önyargılar besledikleri için ondan hoşlanmamışlardı. Sonunda, *onu sevmedikleri için* onu sevmiyorlardı. Onları kendisini sevmeye ikna edecek hali yoktu. Kimseye bir şey öğretmeyecekti.

Büyük Batı Yakası çıkışını beklerken çeşitli dersler aldı: oyunculuk (ses, seçmeler, hareket), dans, yoga, bilgisayar programlama, anı yazma. Meditasyon yaptı. Terapiye gitti. Yardıma ihtiyaçları olduğunda ailesinin restoranında çalıştı. Banka hesabının eriyişini izledi. Ebeveyniyle oturdukları için artık Sam'le çok daha az masrafları oluyordu, hesap eskisi kadar çabuk erimiyordu. Ama masrafları oluyordu. Nerede olursanız olun, hayat pahalıydı. Gerekliydiler ama dersler pahalıya mal oluyordu. Kullanılmış bir araba aldı. Yeni vesikalık fotoğraflara ve giysilere ihtiyacı vardı. Gerek olmadığını söylemelerine rağmen kaldıkları oda ve diğer masraflar için anne babasına para ödedi. İleride, iyi bir okul bölgesinde, anne ve babasının oturduğu Echo Park'tan daha iyi bir yerde, kendi evlerini tutmak için paraya ihtiyacı olacaktı. Çalışması gerekiyordu çünkü yakında çalışmaya başlamazsa sendikanın sağlık sigortası hizmetini kaybedecekti ve dolayısıyla Sam de sigortasını kaybedecekti. Menajerine şöyle dedi: Beni her türlü seçmeye gönder. Kelimenin tam anlamıyla ne olursa yapacağım.

Eylül ayında üç seçmeye katıldı. İlki *Güney Pasifik* müzikalini sahneleyen ulusal turne şirketi içindi: küçük bir rol olan Liat ve daha büyük bir rolün yedeği olma ihtimali. Anna, *Güney Pasifik*'in ırkçı olduğunu düşünüyordu ve ulusal bir turne şirketi, tüm yıl boyunca Sam'den uzak kalmak anlamına geliyordu. İkincisi, *General Hospital* dizisinde, ilerleyen zamanlarda şovun erkek başrol oyuncusuyla bir ilişki yaşayacak *etnik* bir hizmetçi rolü içindi. Bu arada karakterin adı Ximena'ydı ama menajeri, yapımcıların her renge açık olduğuna dair Anna'ya güvence verdi: Ximena, LaToya olabilirdi, Meimei, Anna olabilirdi (ama muhtemelen kelimenin tam anlamıyla Anna değil çünkü kulağa çok beyaz geliyordu). Ve üç numaralı kapının arkasında *Düğmeye Bas* adlı yeni bir yarışma programında bir model/hostes pozisyonu vardı. Programın *Kaç Para* adlı yarışma programına rakip olması bekleniyordu ve son derece ünlü biri olan Chip Willingham tarafından sunulacaktı, gerçi Anna adamın nesiyle ünlü olduğundan tam olarak emin değildi, belki de sadece bir şeyler sunmakla... Program, programın yardımcı sunucuları iki modelden birinin yerine yenisini arıyordu. (Aslında hiçbir şeyi sundukları falan yoktu çünkü kendilerine nadiren söz veriliyordu.) Anna mankenlik için kısaydı —bir altmış beş boyundaydı— ama en yüksek topuklu ayakkabılarını giyerse bir modelin yerine geçebilecek kadar biçimli bir vücudu vardı; inceydi ve elmacık kemikleri yeterince çıkıktı. Bir Asyalının yanı sıra, yirmili yaşlarında, *harika bir mizah anlayışı* olan birini arıyorlardı ki bu genellikle bir dereceye kadar aşağılanmaya tahammül etmesi gerekeceği anlamına gelen bir iş tanımıydı. Anna bu şovu zaten istemiyordu. Bir yarışma programında modellik yapmak, gerçek anlamda *oyunculuk* değildi. Anna Northwestern'e gitmişti ve hatta Kraliyet Dramatik Sanatlar Akademisi'nde

Ninova

çalışmıştı. Anna *Broadway*'de sahneye çıkmıştı. Anna eğitimliydi. Anna yetenekliydi.

Düğmeye Bas! seçmelerinde ona bir çift kırmızı stiletto ve dar siyah bir kokteyl elbisesi verip üstünü değiştirmesini söylediler. Kadın yapımcı, "Biz klas bir yarışma programıyız" dedi. Beklentiyle Anna'ya baktı.

"Vay anasını," dedi Anna. "Bu çok... " Diyecek başka bir şey bulamadı.

Yapımcı Anna'ya bir dizi alıştırma yaptırdı: bir perdeyi doğru hızda açıp kapamak, boş bir kutu uzatmak, yarışmacıyı kulise götürmek, büyük bir çek taşımak, kibarca gülmek ve alkışlamak...

Yapımcı, "Daha büyük bir gülümseme Anna," diye seslendi. "Dişlerini göstererek ve mutlu gözlerle!" Anna daha büyük gülümsedi.

"Harika! Gülmek de çok önemli Anna," dedi yapımcı. "Chip, komik olmadığı zamanlarda bile sizin onun komik olduğunu düşündüğünüzü hissetmeli. Ne demek istediğimi anlıyor musun?"

Anna güldü.

"Çok iyi," dedi yapımcı. "Belki farklı bir gülüş? Daha samimi bir gülüş. *Ah, baba, çok demodesin ama seni hâlâ seviyorum*, der gibi. O tip bir gülümseme."

Anna son derece samimi bir şaşkınlıkla güldü.

"İyi, iyi! İyisin. Bu gülüşe gerçekten inandım." Yapımcı, Anna'ya baktı. "Biraz minyonsun ama tipini beğendim." Başıyla onayladı. "Tamam, şimdi seni Chip ile tanıştıracağım. Chip hakkında bilmen gereken şey onun çok eski kafalı olduğu, tamam mı? Kötü bir adam değil ama kendi deyimiyle şu kadın özgürlüğü saçmalıklarına takılmıyor. Kadınlarla bir sorunu yok ama özgürlük laflarını duymak istemiyor.

Ayrıca Dartmouth'a gitti ve insanların bunu öğrenmesini istiyor. Senin işin onun şakalarına gülmek, şu anda olduğun gibi muhteşem olmak ve esasen mümkün olduğunca ayağının altında dolaşmamak."

Yapımcı, Anna'yı kapısında yıldız olan bir odaya götürdü. Kapıyı çaldı. "Chip, tanışman gereken biri var. Anna'nın yerini alma ihtimali olan kız."

Anna, "Anna benim," dedi.

"Affedersin. Senden önceki kızın adı Anne'di."

Anna, Chip Willingham'ı ilk gördüğünde, o güne kadar hiç kimsenin bu adam kadar bir yarışma sunucusu gibi görünmediğini düşündü. Kaliteli bir el çantası gibi koyu renk ve yağlıydı; saçları oniks rengine ve sertliğine sahipti, dişleri kocaman beyaz dikdörtgenlerdi. Aslında yakışıklı olmasa da yakışıklıymış izlenimi veriyordu ve Anna yaşını tahmin etmeye dahi yeltenmedi. Chip başını geniş omuzlarının üzerinden arkaya döndürdü ve Anna'yı baştan aşağı süzdü.

Yapımcı kapıyı arkasından kapatmadan önce Anna'ya "İçeri gir," diye talimat verdi.

"Kısa," dedi Chip.

"Öyleyim," dedi Anna.

"Göğüsler." Duraksadı. "Küçük." Tekrar duraksadı. "Elma. Bazı erkekler elma sever. Bazı erkekler sevmez."

Anna, *Demode Baba* gülüşünü sundu. Kahkaha. "Doğru." Anna bu olayın bir an evvel bitmesi için sabırsızlanıyordu. Şansı varsa *Güney Pasifik*'i sahneye koyan ulusal turne şirketindeki işe kabul edilecekti. Yeterince iyi para kazanacaktı ve Sam'i özlese de en azından Sam büyükanne ve büyükbabasıyla birlikte olacaktı.

"Ama şovumuzu izleyenler kadınlar. Elma göğüslerin gündüz için mükemmel."

Ninova

"Annem de hep böyle derdi," dedi Anna.

"Komiksin." Chip gülmedi. "Yaklaş."

Neden bilmiyordu ama Anna söyleneni yaptı. Chip onun yüzüne baktı. İşaret parmağını Anna'nın burnunun kemerinden aşağı doğru kaydırdı.

"Egzotik. Sonuncusu da Oryantal'di."

Anna, "Kilimler ve mobilyalar Oryantal olur" dedi. "İnsanlar değil."

Chip, "Chinoiserie mobilyadır," dedi. "Arkanı dön."

Anna bir kez daha nedenini bilmeden söyleneni yaptı.

"Kıç," dedi Chip. "Büyük elma." Poposuna bir şaplak attı ve sonra sağ kalçasını kavradı, manikürlü tırnakları iyice araya girdi. "Sıkı."

Anna *Demode Baba* kahkahasını attıktan sonra dönerek Chip'in suratına tokadı patlattı.

Kıyafetlerini bulmak için soyunma odasına gitti. Ağlamadı.

Kapıdan çıkarken yapımcı kadın onu durdurdu. "Nasıl gitti?"

Anna başını iki yana salladı.

Yapımcı, "Bir anlamı var mı bilmiyorum ama senden gerçekten hoşlandığını düşünüyorum," dedi. "Senden hoşlanmasaydı görüşme bu kadar uzun sürmezdi."

"Anne'e ne oldu? Bu işi daha önce yapan kıza."

"Anne. Trajik hikâye. Anne aniden öldü."

"Tanrım," dedi Anna. "Onu Chip öldürmedi, değil mi?"

Yapımcı, "İçeride işler bayağı iyi gitmiş anlaşılan," dedi. "Anne bir erkek arkadaşıyla Mulholland Drive'da... virajı alamamışlar ve... Los Angeles'ı biliyorsun. Tatlı bir çocuktu. Daha yirmi dört yaşındaydı. Oaklandlıydı."

"Soyadı Lee değildi, değil mi?" Anna, eğer öyleyse buna dayanıp dayanamayacağını bilmiyordu.

"Hayır, Chin'di."

Anna ağlamaya başladı. Kendini bir binadan atan diğer Anna Lee için ağlıyordu ve Chip Willingham'ın, şüphesiz, parmaklarını olmaması gereken yerlerinde dolaştırdığı diğer Anne için ve kendisi için ağlıyordu: Artık işler böyle mi yürüyordu? Lise birinci sınıfta okul seçmelerine katılma kararından, isminin tesadüfen kendininkiyle aynı olması dışında onunla hiçbir bağı olmayan bir kadın şubat ayında soğuk bir gecede kendini bir binadan attı diye Los Angeles'a dönmeye karar vermesine uzanan seçimleri sorguladı. Yapımcı Anna'nın omzunu okşadı. "Tüm bunlar o kadar da kötü değil. Acı çekmedi." Anna'ya bir mendil uzattı.

Üç gün sonra menajeri aradı. "Harika haber!" dedi. "*Düğmeye Bas*'a kabul edildin! *Alınganlığın* hoşlarına gitmiş."

"*Güney Pasifik* işine ne oldu?"

"Kimin umurunda?" dedi menajer. "*Güney Pasifik*'ten nefret edersin."

"Peki ya televizyon dizisi?"

"Rolü fakir bir beyaz olarak yeniden yazmaya karar verdiler. Unut onu. *Düğmeye Bas!* her ikisinden de daha iyi para veriyor ve program sonsuza kadar sürerse oğlunu Harvard-Westlake veya Crossroads'a gönderecek kadar para kazanırsın. Daha iyi bir teklif gelirse seni *Düğmeye Bas*'tan çıkaracağım! Söz veriyorum. Bu iş kolay para Anna."

Devam ettiği üç yıl boyunca *Düğmeye Bas!* hiçbir ayırt edici özelliği olmayan bir format olan 1980'lerin gündüz yarışma programlarının hiçbir ayırt edici özelliği olmayan bir versiyonuydu. Boş soruları yanıtlamak için ünlülerle eşleştirilmiş sıradan insanlar; Düğme Canavarı adında küfürbaz, kırmızı tüylü bir maskot; karnaval tarzı oyunlar, *prompter*ın

Ninova

yönlendirmesiyle çılgınca *Düğmeye! Bas!* diye bağıran seyirciler gibi çeşitli numaralarla renklendirilmişti. Sam birkaç kez çekimleri izlemeye gitmişti, tüm olayı son derece muhteşem bulmuştu; annesinin New York'ta oynadığı tiyatrodan çok daha eğlenceliydi.

Katkıları için Anna'ya haftada 1500 dolar ödeniyordu, bu, *Dans Tutkunları*'nda çalışırken kazandığından daha fazlaydı ve yaptığı işin eğitimini aldığı şeyle pek alakası yoktu gerçi ama tek zor yanı da Chip Willingham'ın tacizlerinden kaçınmaktı. Anna ne kadar uzak durursa o da o kadar çok peşine takılıyordu. Anna tekliflerini ne kadar ters bir dille reddederse o da o kadar kararlı tekliflerini yeniliyordu. Reddedilmekten hoşlanıyormuş gibi bir hali vardı; öte yandan, Anna'ya yerinin ne kadar kolay doldurulabilir olduğunu hatırlatmayı da seviyordu. "Bu şehirde bir milyon Anna Lee var," diyordu. Bu davranışlara tahammül edebilmek için Anna kendini paralel bir yarışma programında hayal etmeye başladı. Kazanmak, diğer şeylerin yanı sıra, işini sürdürebilmek demekti.

Şehirde bir milyon Anna Lee olsa bile bu Anna Lee hâlâ Amerikan televizyon kanallarındaki bir avuç Asyalıdan biriydi ve anlaşılan bu çok önemliydi. Anna K-Mahallesinde herkes tarafından tanınan yerel bir ünlü oldu. Beklemediği bir şeydi. Bir anda para karşılığında bir yerlerde görünmesi için ardı arkası kesilmeyen teklifler almaya başladı: Kore Mahallesi Güzellik Yarışması'nın ünlü jüri üyesi, bir Kore bakkalı için kurdele kesimi, Kore güzellik ürünleri için reklamlar, restoran açılışları. JjokJjok adlı bir Kore birasının sözcüsü oldu ve yüzü "Kore Mahallesindeki En Güzel Kadın Ne İçiyor?" sloganıyla birlikte Wilshire'da on beş metre genişliğindeki bir reklam panosunda yer aldı.

Anna, annesi ve babası ve Sam reklam panosuyla fotoğraf çekmek için Wilshire'a gittiler. Dong Hyun 355 milimetrelik

Ninova

hantal Minolta fotoğraf makinasını çıkardı. Gözleri yaşardı ve Anna'nın koluna hafifçe vurarak Amerikan Rüyası hakkında bir şeyler mırıldandı. Amerikan Rüyasının ne olduğunu ya da ona ulaşıp ulaşmadığını ne zaman anlayacağını tam bilmiyordu ama Amerikan Rüyası, onun bir reklam panosunda diğer Korelilere JjokJjok birası satan kızı olabilirdi pekâlâ. Olmadığını kim iddia edebilirdi? "Baba," dedi Anna, "sadece bir reklam panosu. Abartılacak bir şey değil." Anna tüm dikkatlerin üzerinde olmasından utanıyordu, yaptığı işten utanıyordu. Öte yandan, kısa bir süre önce, Sam'in ikametgâhını çok iyi devlet okullarının olduğu bölgelerden biri olan Studio City mahallesine taşımasına imkân sağlayacak bir ev için kira sözleşmesi imzaladığı için gurur duyuyordu. Babası gurur duyduğu için gurur duyuyordu.

Dong Hyun hafifçe öne eğilerek selam verdi ve "Kore mahallesindeki en güzel kadın," dedi.

Anna, "Bira satmaya çalışan bir reklamcının lafı," dedi. "Kore mahallesindeki en güzel kadın ben değilim."

"Değil," dedi Bong Cha. "Kore Mahallesi'nde bir sürü güzel kadın var."

"Sağ ol, anne," dedi Anna.

Bong Cha, "Hemen burnunun büyümesini istemiyorum," dedi. "Bütün bu ilgi..."

Dong Hyun, "Bırakalım, Sam karar versin," dedi. "Sence annen K-Mahallesindeki en güzel kadın mı?"

Sam Anna'ya baktı. "Bence sen dünyadaki en güzel kadınsın," dedi. On iki yaşındaydı, artık bir çocuk olmaktan çok, erkek olmanın eşiğindeydi. Sam, Anna için her gün daha da gizemli bir hale geliyordu; bir zamanlar çok tanıdık olan kokusu bile artık onun için bir gizemdi ve bu yüzden Anna'nın içinde bir çeşit yas duygusu vardı. Yine de Sam,

annesinin dünyadaki en güzel kadın olduğunu kesinlikle biliyordu. Reklam panosunda öyle yazıyordu çünkü doğruydu.

Anna ve Sam, Studio City'ye dönmek üzere arabaya bindiler ve Anna Hollywood tepelerinde yolu biraz şaşırdı. Belki de yolu bilerek uzatmıştı. Belki de kaybolmak istemişti. Haziran ayında, sıcak bir Kaliforniya gecesinde oğluyla birlikte üstü açık bir arabada yolculuk yapmak keyifliydi. Arabayı daha geçenlerde satın almıştı. İlk gerçek savurganlığı olan zümrüt yeşili, komik bir spor araba.

"Sahne sanatları lisesine gittiğimi biliyor muydun?" dedi Anna. "Buradan çok da uzakta sayılmaz."

Sam başını salladı. "Evet."

"Belki sen de oraya gitmek istersin?"

"Sanmıyorum anne. Performans sanatçılığının bana göre olduğu söylenemez."

"Doğru. Ama okulun mükemmel tarafı, kentin her yerinden çocukların oraya gitmesi, dolayısıyla orada bir sürü insanla tanışabilirsin. Fark ettin mi bilmiyorum ama Los Angeles, eh, biraz kabilelerden oluşuyor gibi. Doğu Yakalılar Doğu Yakası'nda, Batı Yakalılar Batı Yakası'nda kalıyor. Ve büyükanne ve büyükbabayla kaldığımız doğu, doğu değil, batı. Çünkü teknik olarak L.A. Nehri'nin batısındaki her şey batı sayılıyor."

Doğuda mı yoksa batıda mı yaşadıklarını önemseyen insanları düşünerek güldüler.

Anna, "Her neyse, ben sahne sanatları okulundayken bir erkek arkadaşım vardı," dedi.

"Sadece bir tane mi?" diye takıldı Sam.

"Eski stüdyo patronlarından birinin torunuydu. Anlayacağın, aileden zengindi. Ve batıda, batının mümkün olan en batı noktasında, Pacific Palisades'te oturuyordu ama beni

Ninova

görmek için hep bizim eve geliyordu. Şehrin bir ucundan diğerine çok hızlı ulaşabiliyordu. Tıpkı bir şimşek kadar hızlı. Onu arardım ve yedi dakika sonra evimde olurdu. Buralarda bir yerden bir yere varmanın ne kadar sürdüğünü biliyorsun. Bir keresinde ona evime nasıl bu kadar çabuk geldiğini sordum, bana deli bir bakış attı ve bunun *bir sır* olduğunu, bana anlatamayacağını söyledi." İyi bir oyuncu olan Anna dramatik etkiyi arttırmak ve Sam'in hâlâ dinlediğinden emin olmak için duraksadı.

"Açıklamadı mı hiç?" dedi Sam.

"Hayır. Hıyarın tekiydi, sürekli kavga ediyorduk, sormamdan kısa süre sonra ayrıldık. Ancak geçen hafta bu hikâyeyi *Düğmeye Bas*'ta çalışan diğer model Allison'a anlattım, Chip bizi duydu ve *Anlaşılan gizli otoyolları kullanıyormuş,* dedi."

"Gizli otoyollar mı?"

"Evet, ben de aynı şeyi söyledim. Chip'e göre, LA şehri kurulurken stüdyo patronları gizli otoyollar inşa etmişler. Sadece *onların* bildiği otoyollar. Bir yerden bir yere çabucak ulaşabilmek için. Chip eski erkek arkadaşımın, hatırlayacağın gibi, kendisi bir stüdyo patronunun sevgili torunuydu, muhtemelen söz konusu otoyolları bildiğini düşünüyor. Chip, sözde doğudan batıya, Silver Lake'ten Beverly Hills'e uzanan bir tane ve bir tane de kuzeyden güneye Studio City'den Kore Mahallesine uzanan otoyol olduğunu söyledi. O yolları bulursak bize on bin dolar vermeyi teklif etti. Sanki sihirli gizli bir otoyol bulursam ona söylermişim gibi."

"O yolu bulmalıyız," dedi Sam. "Böylece, büyükanne ve büyükbabanın evine çabucak gidebiliriz."

"Bulmalıyız!" dedi Anna.

"Yöntemli hareket edebiliriz," dedi Sam. "Studio City'e her gidişimizde biraz farklı bir rota izleriz. Ve bir harita

Ninova

çizeceğim ve eninde sonunda o yolu bulacağız. Bulacağımızı biliyorum."

Mulholland'a varmak üzereydiler ki bir anda arabalarının önüne bir tüy yumağı fırladı. Anna frene bastı ve hafifçe yoldan çıktı. Hayvan dondu kaldı. Anna farların ışığı sayesinde onun orta boy bir köpek ya da sarımsı kürklü bir koyote olduğunu görebiliyordu. Tam bir Amerikalı.

Hayvan koşarak uzaklaştı.

"Aman Tanrım," dedi Anna. "Ona çarptık mı?"

"Sanmıyorum," dedi Sam. "Koşarken iyi görünüyordu. Sadece korktu."

"Köpek miydi yoksa koyote mi?"

"Bilmiyorum," dedi Sam. "Aradaki farkı nasıl anlıyorsun?"

Anna güldü. "Aslına bakarsan ben de bilmiyorum. Bir daha onlara gittiğimizde büyükbabanın ansiklopedisine bakarız."

"Hangisi olduğu fark eder mi?" dedi Sam.

"Etmez herhalde." Anna duraksadı. "Birinin evcil hayvanını öldürseydim belki kendimi biraz daha kötü hissederdim. Koyote kimseye ait değildir. Vahşidir. Ama böyle hissetmek muhtemelen yanlış. Bir koyotenin de herkes kadar yaşam hakkı vardır."

Anna kendini toparlamak için arabanın kontağını kapattı. Karanlıkta kaldılar. Anna yeni arabayı çok da iyi tanımıyordu, dörtlülerin yerini kolayca bulamadı. Elleri titriyordu. "Tanrım, çok karanlık," dedi.

Sam önce ışıkları hatırlayacaktı. İkisi, bir çift göz gibi... hızla genişliyor, büyüyor ve karanlık gecede onları arıyordu. Sam mantıksız bir düşünceye kapıldığını hatırlayacaktı: *Tehlikede değiliz çünkü araba bizi göremez. Karanlık tarafından korunuyoruz.*

Ardından lastiklerden çıkan tiz cayırtı, sıkışan metalin gıcırtısı, bir çığlık gibi parçalanan camın sesi.

Sonradan sürücünün aşırı hız yaptığı ortaya çıkacaktı, ancak kaza onun hatası sayılmayacaktı. Yollar dardı, iki arabanın zar zor geçebileceği kadar yer vardı. Dönüşü biraz geniş almıştı ve ağır sedan doğrudan Anna'nın hafif siklet spor arabasına çarpmıştı, çarpma etkisinin büyük kısmı sürücü tarafına ve Sam'in sol ayağınaydı. Sürücü orada bir araba olduğunu nerden bilebilirdi? Bir araba neden Mulholland'ın hemen aşağısında, herhangi bir ışığı yanmadan dururdu? Sürücü o arabanın içinde bir oğlanla annesinin olacağını nereden bilebilirdi?

Sam, yolcu koltuğundan annesinin diğer arabanın farlarıyla aydınlanan yüzünü görebiliyordu. Teninin üzerinde cam parçacıkları vardı ve yüzü sanki üzerine parlak bir toz serpilmiş gibi ışıldıyordu. Yüzündeki camları temizlemek için annesine ulaşmaya çalıştı ama sol bacağının ön panele sıkıştığını fark etti. Acı hissetmiyordu —acı daha sonra gelecekti— ama yüzüne ulaşabilecek kadar bile kıpırdayamadı ve bu sıkışıklık onu paniğe sürükledi. Annesinin gardenya parfümüne karışan kanının kokusunu alabiliyor, göğsünün ve karnının yamulmuş gösterge panelince ezildiğini görebiliyordu. Ama esas sorun camdı. O sırada Sam'i en çok rahatsız eden şey, annesinin güzel yüzündeki cam kırıklarıydı ve bir kez daha onları temizleyebilmek için uzanmaya çalıştı. Annesine doğru uzanırken ayağının kemiklerinde garip bir kıpırdanma hissetti. Ve bu son başarısız uzanışla vücudunu yeniden hissetmeye başladı. Şiddetle titremeye başladı ve nefes alamadığını hissetti. "Anne," dedi yanındaki hâlâ sıcak bedene, "acıyor." Başını annesinin omzunun girintisine yaslayabilmek için boynunu uzattı ve sonra gözlerini kapadı.

Diğer arabadaki adam şaşkınlık içinde Sam'e doğru yürüdü. Umutsuzca seslendi. "Çok üzgünüm. Sizi orada

Ninova

görmedim. Sizi görmedim. Herkes iyi mi? Herkes iyi mi? Yaşayan var mı? Kimse var mı?"

Sam gözlerini açtı: "Ben varım." Bunlar, Sadie Green ile oyun odasında karşılaştığı güne kadar söyleyeceği son sözlerdi.

Oyunlarda en önemli şey olayların sırasıdır. Oyunun bir algoritması vardır, ancak oyuncunun da kazanmak için bir oyun algoritması oluşturması gerekir. Her zafere giden bir yol vardır. Her oyunu oynamanın optimal bir yolu vardır. Sam, Anna'nın ölümünden sonra geçen sessiz aylarda takıntılı bir şekilde bu sahneyi kafasında tekrar etti. *Düğmeye Bas!* programındaki işi kabul etmeseydi ve Anna'nın yeni bir araba alacak parası olmasaydı. Anna yeni arabayı alsaydı ama akşam yemeğinden sonra doğrudan eve dönseydi. Öbür Anna Lee o binadan atlamasaydı ve Anna asla Los Angeles'a gelmeseydi. Anna koyoteye çarptıktan sonra durmasaydı. Anna dörtlüleri bulmayı başarsaydı. Anna George ile hiç yatmasaydı. Sam hiç doğmasaydı. Annesinin o gece ölmediği sonsuz seçenek ve öldüğü sadece tek bir seçenek olduğuna karar verdi.

Ninova

6

Sam'in ameliyatının olduğu sabah Sadie, ofisteki odasını düzenlemek için Venice'e gitti. Marx ofise, tüm dekorasyon bitmeden çalışmaya başlayabilmelerine yetecek kadar mobilya —ucuz masalar ve kitap rafları— getirtmişti. Sadie'nin açtığı son kutuda, ilham olması için her zaman elinin altında bulundurduğu PC oyunları koleksiyonu vardı. Mücevher kutusuna ve kitaba benzeyen karton kutuları olan oyunları bir rafa yerleştirdi: *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 *Ölü Deniz* vardı. Yaratıcısına karşı duyguları çok daha karmaşık olsa da *Ölü Deniz*'i hâlâ seviyordu. CD'yi kutusundan çıkardı. Dov CD'yi imzalamıştı: *20. yaş gününde Sadie'ye, Macera Oyunları sektöründeki en seksi, en zeki kıza.—Aşkla, D.M.*

Sadie, Dov'un böyle bir şey yaptığını unutmuştu ve bu diske en son ne zaman baktığını merak etti. Yıllar önce, herhalde. Diski gördüğünü hatırlayabildiği en son gün, Marx ve Sam'in *Ölü Deniz* oynadıkları gündü. Sam'in, *Oyunumuz böyle görünmeli,* dediği gün.

Sam'in, Dov'un onun erkek arkadaşı ya da öğretmeni olduğunu bilmediğini söylediğini açıkça hatırlıyordu. Ama bu disketi *Ölü Deniz* oynamak için kullandıysa ki Sadie kullandığını biliyordu, bu yazıyı okumuş olmalıydı. Gözden kaçırmasına imkân yoktu ve Sam zaten hiçbir şeyi gözden

Ninova

kaçırmazdı. Sam Dov'un, Sadie'nin erkek arkadaşı olduğunu biliyorduysa *Ölü Deniz*'i rastgele değil de özellikle mi seçmişti? Oyunu Sadie'ye, Dov'a *gitmesini istediği*, Dov'a *gideceğini bildiği* için mi göstermişti? Bundan da yaşadığı kötü ayrılığın Dov ile olduğunu tahmin etmiş olması gerektiği ve bir an bile durup ona geri dönmenin Sadie için ne anlama geleceğini düşünmediği sonucu çıkmıyor muydu? Dov onun üzerinde bu kadar çok profesyonel ve kişisel güce sahip olmasaydı son üç yıl ne kadar farklı olurdu?

Eğer doğruysa hiç şüphesiz ihanetti bu. Sam istediğini istemiş ve bunun Sadie için ne anlama geleceğini umursamamıştı. Tıpkı Opus'la anlaşmayı istediği gibi, *Ichigo*'nun erkek olup olmamasını çok da umursamadığı gibi, dünyadaki herkesin *Ichigo*'nun onun oyunu olduğuna inanmasına izin verdiği gibi, tıpkı arkadaşlıklarını sadece ve sadece bir oyun yapmak için yeniden canlandırdığı gibi, Ulysses'i de istemişti. Sadie Sam'in arkadaşı olduğu düşüncesine kendini inandırmıştı ama Sam kimsenin arkadaşı değildi. Bu konuda yalan da söylemiyordu: Sadie onu sevdiğini söylediğinde, Sam bir kez olsun ben de seni, dememişti. Sadie onun adına mazeretler uydurmuştu. Ortada olmayan babası, annesinin ölümü, sakatlığı, yoksulluğu ve tüm bunların neden olduğu bariz güvensizlikler. Peki ama ya bugüne kadar Sam'e, aslında onun hissetmeyi asla beceremeyeceği duygu ve hisleri yakıştırmak gibi bir hata yaptıysa?

Sadie ofisindeki masaya oturdu. *Ölü Deniz* CD'sini dizüstü bilgisayarına koydu. Unutulmaz açılış sahnesini atladı: Uçak kazasının ardından cehennemi andıran enkaz alanında hayatta kalan tek kişi olan Hayalet'i gördüğümüz, fonda "Claire de Lune" çalan sahne. Sadie'nin canı bir şey öldürmek istiyordu, bu yüzden doğrudan birinci seviyeye atladı: Sualtı dünyasının bir Vegas otelinin lobisine benzeyen girişi. Ekose gömlekli ve deri pantolonlu bir zombi topallayarak

Ninova

lobinin ortasına geldi ve Hayalet karakterini oynayan Sadie kütüğü aldı. Defalarca zombinin kafasına vurdu. Dov kan sıçramasını programlarken inanılmaz bir iş başarmıştı. Örneğin, Hayalet az önce öldürdüğü zombinin kanında kendi yansımasını bile görebiliyordu. Bunun gibi küçük bir ayrıntı, akıllara durgunluk verecek kadar zor ekstra bir çaba gerektiriyordu. *Ölü Deniz harika bir oyun*, diye düşündü.

Marx ofisin kapısından kafasını uzattığında Sadie hâlâ *Ölü Deniz* oynuyordu. "Sam ameliyattan çıktı," dedi Marx. "Büyükbabası her şeyin yolunda gittiğini söyledi."

"İyi haber," dedi Sadie. Zihnini toparlayamıyordu. Hayalet kütüğü elinden bıraktı ve yerine bir çekiç aldı.

Marx, "Şimdi arabayla hastaneye geçiyorum," dedi. "*Ölü Deniz* mi o?" Hayalet hamile görünümlü bir zombiyi çekiçle parçaladı. Çekiç kütüğe nazaran çok daha işlevseldi.

"Evet." Hayalet, bir pencereyi kırarak çekici test etti.

Aniden, zombinin bebeği, ölü zombi annesinin karnından emekleyerek çıktı. Hayalet, bebeğin kafasına vurmadan önce —çok kısa bir an için— durakladı. Ekranın her tarafına kan ve beyin parçaları sıçradı.

"Burası," dedi Marx, "*Ölü Deniz*'i ilk oynadığımda öldüğüm yer. Bebeği yeterince hızlı öldürmemiştim, fırlayıp yüzüme yapışmıştı."

"İnsanlar genellikle burada ya da köpekli sahnede ölürler. Dov duygusallıktan nefret eder."

"Çok karanlık bir tip," dedi Marx kuru bir sesle. "*Ichigo*'nun ve bu oyunun aynı motoru kullandığına inanmak zor."

"Suya bakınca görüyorsun. Işığa bakınca görüyorsun," dedi Sadie. "Nereye bakacağını bilirsen her yerde görürsün."

Hayalet, doğal olmayan, zıplarcasına yürüyüşüyle ilerleyerek bir heykelin arkasına çömeldi. Nefes nefese bir sonraki zombiyi beklemeye başladı.

"Oyunu hiç baştan sona oynadın mı?" diye sordu Sadie, Marx'a.

"Hayır."

"*Ölü Deniz'in* şaşırtmacası, Hayalet'in o uçak kazasından sağ kurtulamamış olmasıdır. Aslında o da bir zombi. Sadece henüz bunu bilmiyor. Yani aslında, tüm oyun boyunca kendi türünü öldürüyor."

"Bu da size girsin, çocuklar!" diyerek güldü Marx. "Zombileri öldürmek eğlenceli görünebilir ama sonrasında pişmanlık duyacaksınız."

"Tam Dov'luk bir hareket," dedi Sadie. "Zevkin olduğu yerde acı da vardır."

"Hastaneye geliyorsun, değil mi?" diye sordu Marx. "Trafiğe kalmak istemiyorsak çok oyalanmadan yola çıksak iyi olur."

"Galiba bir süre burada kalacağım," dedi Sadie, gözünü ekrandan ayırmadan. Hayalet çekicini bir tornavidayla takas etti. Tornavida öldürmek için daha az tatmin ediciydi ama onu seçmezseniz sizi asansöre götüren paneli açamıyordunuz. Asansöre binmezseniz sonsuza kadar oyunun ilk bölümünde sıkışıp kalıyordunuz. "Hâlâ yerleştirmem gereken birkaç parça eşyam var."

Ninova

IV

İKİ TARAF

1A

Sam, büyükanne ve büyükbabasının evinin yakınlarında, Silver Lake ile Echo Park arasındaki tartışmalı doğu sınırının tam üzerinde, tek odalı bir bungalov kiraladı. Başlangıçta, Adaletsiz ofisinin yakınında olmak için Venice'e taşınmayı planlamıştı, ancak iyileşmesi beklediğinden daha uzun sürmüştü ve sonunda, Doğu Yakası'nda, büyükanne ve büyükbabasının ve haftada birden çok kez görüşmek zorunda kaldığı birçok doktorunun ve fizyoterapistinin çalıştığı hastanenin yakınında kalmak daha kolayına gelmişti.

Sam'in yeni komşularından biri —verandasında gururla dalgalanan gökkuşağı bayrağı ve sürekli değişen ama her zaman dişi olan sokaktan kurtardığı pit bull cinsi köpekleri olan, Temel Reis kollu bir kadın— Benton ile Sunset'in köşesinde, evlerinin hemen aşağısındaki döner bir tabelada yer alan bir ayak hastalıkları uzmanının reklamına ithafen mahalleye MuAyÜzAy veya Mutlu Ayak Üzgün Ayak lakabını takmıştı. Tabeleanın iki yüzünde de insani nitelikler atfedilen kahverengi bir ayak çizimi vardı. *Üzgün Ayağın* baş parmağında yara bandı, kan çanağı gözleri, acıdan açık kalmış ağzı, koltuk değnekleri, elleri ve ayakları vardı. *Mutlu Ayak* podiatrinin gücüyle mucizevi bir şekilde iyileşmişti: iki başparmak her şey yolunda işareti yapıyordu, ayağın yüzünde manik bir gülümseme ve ayaklarında beyaz bilekli lastik pabuçlar vardı. Tabela, zemin katında vejetaryen bir Tayland restoranı ve bahsi geçen ayak hastalıkları

Ninova

uzmanının muayenehanesi olan bir Comfort Inn otoparkının tepesinde asılıydı. Yavaşça dönüyordu ve bir turunu yaklaşık on iki saniyede tamamlıyordu. Efsaneye göre ki hesaplı bir otelin tepesinde dönen bir tabela için efsane çok büyük bir kelimeydi, tabelanın ilk hangi tarafını görürseniz gününüzün kalanı öyle geçiyordu.

Bir yıldan fazla bir süredir Sam, Üzgün Ayaktan başka bir şey görmemişti. Diğer tarafı görmek için uğraştı: işarete yaklaşma hızını değiştirdi, yürüyerek ve de arabayla ve dört ana yönden ona doğru yaklaştı. Rutinini ne kadar değiştirirse değiştirsin, sonuç her seferinde Üzgün Ayaktı. Bu sonucun istatistiksel olarak pek de olası olmadığını bilmek için eski bir Harvard Matematik Bölümü öğrencisi olmaya gerek yoktu ve Sam, evrenin kendisiyle alay ettiği hissinden kurtulamıyordu.

1B

Sadie, Venice'te, Adaletsiz'e altı buçuk dakikalık yürüme mesafesindeki Clownerina apartmanında bir daire kiraladı. Binanın üzerinde, bir balerin tütüsü ve pabuçları giymiş bir erkek palyaçonun dokuz metre boyunda mekanik bir heykeli vardı. Bir zamanlar bacağını kaldırıyordu ama ya deniz suyu yüzünden dişlileri paslanmıştı ya da kiracılar motorunun çok gürültülü olduğundan şikayet etmişlerdi. Sadie'nin binada yaşadığı yıllarda, Clownerina orada öylece dikilmiş, sağ kırmızı ayakkabısını ağırbaşlı bir şekilde hafifçe yana uzatmış, tekrar dans edeceği günü bekliyordu.

Clownerina *kitsch* olabilirdi ama Sadie ona hayrandı. Nazarında heykel Kaliforniya'nın ruhunu temsil ediyordu ve Sadie hayatında ilk kez doğduğu şehri tüm kalbiyle kucakladı. Kışlık montlarını Goodwill'e bağışladı ve dev hasır

Ninova

şapkalarla ayak bileklerine kadar inen elbiseler giymeye başladı. Zoe ile bit pazarlarına gitti ve beraber eski plaklar, uzun kolyeler ve el yapımı çömlekler satın aldılar. Tütsü yakmaya başladı, kafeini bıraktı. Saçlarını beline kadar uzatıp ortadan ikiye ayırdı. Pilates yapmaya başladı ve Dov'un kelepçelerini denize attı. Bir Indie Rock grubunda çalan son derece yakışıklı bir adamla, daha çok Indie filmleriyle tanınan son derece yakışıklı bir aktörle, dot-com'unu daha büyük bir dot-com'a satan son derece yakışıklı bir teknoloji gurusuyla çıktı. Özenli yemek davetleri düzenledi ve yeni müzik gruplarını herkesten önce keşfetmekle övünmeye başladı. Kaliforniya göğü renginde elden düşme bir vosvos aldı. Her pazar ailesiyle *brunch* yaptı. Erken uyandı, çok az uyudu ve rutin olarak günde on sekiz saat çalıştı. Kaliforniya giyilebilecek bir kostüm idiyse Sadie onu, Palyaçonun tütüsünü ve melon şapkasını taşıdığı kadar kolay taşıyordu.

Sadie, Sam'in neden Doğu Yakası'nda oturmayı seçtiğini bilmiyordu. Hangi doğma büyüme Angelino işe gidip gelirken gönüllü olarak elli dakika harcamak isterdi ki? O günlerde, üzerinde çalıştıkları oyundan başka bir şeyden nadiren bahsettiklerinden Sam'e sebebini sormadı. Ortağının hareketlerinin sebeplerine kafa yormaya vakit harcamayı bırakmıştı.

Ninova

2A

Sam kışı, ilkbaharı ve yazın bir kısmını iyileşerek geçirirken, Sadie ve çekirdek programcı ekibi, *İki Taraf*'ın mekaniğine ve grafiklerine güç verecek motoru, Oneiric'i inşa etti.

Oneiric, ileride, özellikle ürkütücü sislere, pamuk şekerini andıran bulutlara ve Tanrı ışınlarına imkân tanıyan yenilikçi hacimsel aydınlatma teknikleriyle tanınacaktı. Grafiksel yenilikler gerekliydi çünkü *İki Taraf*'ın fantastik dünyası olan Bataklık Dünyası, oyunun sonuna kadar sisle kaplıydı. Bir yorumcunun dediği gibi, "Bataklık Dünyası'ndaki hava durumu gerçek bir karakterdi." Bu eleştiri Sadie'yi güldürmüştü: Medyadaki tüm akıllı eleştirmenler karakter olmayan şeylere karakter olarak atıfta bulunmayı pek severdi. Ancak ilk tasarım belgesinde Sadie de aynı şeyi iddialı bir şekilde yazmıştı: "Bataklık Dünyası'ndaki hava, bir karakter gibi hissedilmeli."

Sadie, Oneiric ile çok gurur duyuyordu. Beş yıl önce başaramadığı şeyi başarabildiği için gurur duyuyordu. Aylardır ilk kez Dov'u aradı.

"Sonunda yaptım," dedi.

"İnsana kendini iyi hissettiriyor, değil mi?" dedi Dov.

"Öyle," diye itiraf etti Sadie.

Dov, "Sana öyle hissettireceğini söylemiştim," dedi Dov. "Artık Ulysses'e ihtiyacın yok.

Zaten çok eskidi."

"Hey, daha birkaç ay önce *Ölü Deniz* oynuyordum ve kandaki o yansımaları elde etmeyi nasıl başardığını merak ettim."

"Ha, o mu? Çok saçmaydı."

Sadie, "1993'te çılgıncaydı," dedi.

"Muhtemelen bugün o şekilde yapmazdım." Dov kullandığı tekniği, uyarlanabilir döşeme yenilemenin üzerine bir çeşit geçici donanım yerleştirmek olarak açıkladı. "Başarmaya çalışırken bir sürü grafik kartı ve işlemci yaktım."

"Yine de hâlâ iyi görünüyor," dedi Sadie.

"Birkaç hafta sonra Los Angeles'a gelmeyi düşünüyorum. Yönetmenin biri beni *Ölü Deniz*'in film versiyonunu çekmeye ikna etmek istiyor. Oralarda olacak mısın?"

"Gerçekten çok yoğunum," dedi Sadie. "Ayrıca şey... Artık bir erkek arkadaşım var."

"Kimmiş bakalım?"

"Bir grupta çalıyor," dedi Sadie özür dilercesine.

"Adını duyduğum bir grup mu?"

"Grubun adı *İletişim Fiyaskosu*."

Dov, "*İletişim Fiyaskosu*," diye tekrarladı. "Kulağa korkunç geliyor."

"Harika biridir," dedi Sadie.

"Yanında kalmak istediğimi söylemedim. Ama yaptığın işi görmek isterim," dedi Dov. "Sen benim en başarılı öğrencimsin. Sürekli seninle hava atıyorum."

"Ofise uğra," dedi Sadie. "Zaten her zaman buradayım."

Sam, motorların üzerinde çalıştıkları dönemde neredeyse hiç ortalarda yoktu ve Sadie Oneiric'i gösterdiğinde, sıkkın ve etkilenmemiş göründü. "Güzel," dedi. "Bunlar gerçekten

Ninova

iyi işleyecek." Sadie Oneiric'i inşa ederken kendini adeta paralamıştı ve Sam'in ruhsuz tepkisinden rahatsız oldu.

Sam başlangıçta Mart ayında işe döneceğini söylemişti, ancak tam zamanlı çalışmaya Mayıs'a kadar başlamadı ve o zaman bile Sadie'ye kalırsa yarım kapasite oradaydı. Sam trafiğe takılmamak için sabah yedide işe geliyordu ve genellikle diğer yönde trafiğe takılmamak için saat dörtte ayrılıyordu. Sadie'nin temposu çok yoğundu, sabah dokuzdan gece bire veya çoğunlukla daha da geç saatlere kadar çalışıyordu. Bazı günler Sam işe hiç gelmiyordu. Hep geç kalıyordu, hep arabadaydı, hep yoldaydı.

Sadie, Sam'in devamsızlığını Marx'la tartıştı. Marx, Sam'in muhtemelen hâlâ iyileşmeye çalıştığını öne sürdü sürmesine ama kesin olarak o da bundan emin değildi. Sam bu süreç hakkında ikisiyle de hiç konuşmuyordu.

"Sorun şu," dedi Sadie, "sürekli onun birtakım kararlar vermesini bekleyemem. Onunla işler her zaman fazla yavaş ilerliyor, ofiste olması veya olmaması hiçbir şey değiştirmiyor."

Sam'in oyunun daha basit olan *gerçek* tarafını, Akçaağaç Kasabası'nı inşa eden ekibe liderlik edebilmesi için iş bölümü yapmaları gerektiğini öneren kişi Marx'tı. Böylece Sadie de oyunun *fantezi* tarafını, Bataklık Dünyası'nı tek başına yönetebilecek, Sam'den fikir almak için onunla görüşmeyi bekleyerek vakit kaybetmeyecekti. Bataklık Dünyası sekansları her anlamda daha karmaşıktı. Sadie bir kez daha işin büyük kısmını yapmak zorunda kalıp aynı miktarda alacağına bozuluyordu. Ama oyun ve Sam için mantıklı olan buydu, bu yüzden kabul etti.

2B

Mayıs ayında, geliştirme sürecinin önemli bir değişiklik yapmak için epey geç bir evresinde Sam, ana karakterin Sadie'nin orijinal konseptindeki zorbalığa uğrayan kız yerine hasta bir çocuk olması gerektiği fikrine kapıldı.

"Ana karakteri erkek olan bir oyun daha yapmayacağım," dedi Sadie

"Hayır, ben onu demek istemedim. Ama belki kız kanser olabilir," diye önerdi Sam. "Ve sakat ve acı içinde olmalı. Böylece, diğer dünyada *her şeye gücü yeten* biri olduğunda bu daha da etkileyici olur."

Sadie düşündü. "Alice'im gibi mi demek istiyorsun?"

"Evet," dedi Sam. "Alice gibi."

"İlginç bir bakış açısı," dedi Sadie, "ama zorbalıkla empati kurmak, insanlar için daha kolay olmaz mı? Gerçek bir hastalık ve acı oyuncuları kaçırmaz mı?"

Sam, "Zorbalık psikolojik bir acıdır," diye karşı çıktı. "Fiziksel bir hastalık, karakterimize gerçek dünyada daha fazla engel olur ve fantezi dünyasındaki Avatarıyla arasındaki zıtlık da daha belirgin olur. Bu zıtlıkları ön plana çıkarmayacaksak iki farklı dünya yaratmanın ne anlamı var?"

Ana karaktere Alice Ma ve onun pastoral, Amerikan şehri banliyösüne Akçaağaç Kasabası adını vermişlerdi. Alice Ma'nın kanser olduğuna karar verdiklerinde fantezi dünyası da iyice netleşti. Bataklık Dünyası, üzerine veba çökmüş orta çağ görünümlü bir kuzey Avrupa köyü haline geldi. Kimse nefes alamıyor, gökyüzü grimsi yeşil bir sisle kaplı ve gün geçtikçe daha da kararıyormuş gibi görünüyor, deniz yapışkan sarı bir balgam ve sahile vuran çöpler yüzünden bulanık... Her şey ölüyor; önce yaşlılar, sonra gençler; hayvanlar, doğa. Vebaya neyin (veya kimin) neden olduğunu ve Bataklık

Ninova

Dünyası'nı nasıl kurtaracağını bulmak, Alice Ma'nın ikinci kişiliği Kudretli Gül'ün görevi. Kudretli Gül köyünü kurtarabilirse belki Alice Ma da akciğer kanserinden kurtulabilir. İki hikâye birbirine bağlıydı ama farklı yollarda ilerliyordu. Birinde ancak diğerinde de ilerlerseniz ilerleyebilirdiniz. Oyunun akışı inanılmaz derecede karmaşıktı ve nihayetinde Sadie, Sam'e oyunu inşa etmenin en etkili yolunun, iki taraf üzerinde ayrı ayrı çalışmak olduğunu söyledi.

Bu iş bölümüne bir kez karar verildiğinde, Sam görünüşte daha az iddialı Akçaağaç Kasabası projesine kendini tamamen adamaktan memnundu. Akçaağaç Kasabası Merkez Hastanesi'ni, şimdiye kadar kaldığı tüm hastanelerden ilham alarak yarattı. Alice'in, Akçaağaç Kasabası yan görevlerinin ve seviyelerinin çoğunu meydana getiren hastalığı ve tedavisi, ancak kronik bir hastalığı olan ve hastane hayatının onur kırıcı taraflarını bilen birinin elinden çıkabilecek şekilde en ince ayrıntısına kadar düşünüldü. Örneğin dördüncü seviyede Alice, büyük bir ameliyattan sonra bedeninden ayrılıyordu ve tıpkı Peter Pan'ın gölgesinin peşinden koşması gibi, hastanenin içinde bedenini kovalıyordu. Bu dissosiyasyon —bedeninizin hastayken artık size ait olmadığı hissi— Sam'in birçok kez deneyimlediği bir şeydi.

Sam Akçaağaç Kasabası'nda iki farklı dünya yarattı: Bir yanda hastane, öte yanda hastanenin dışında olan her şey, Akçaağaç Kasabası'nın kendisi vardı. Sam, ekibine Akçaağaç Kasabası'nı zamana ve mevsime duyarlı hale getirmeleri için talimat verdi. Gece oynarsanız karanlık, sabah oynarsanız aydınlık olacaktı. Sonbaharda yapraklar, kışın kar, ilkbaharda kiraz çiçekleri olacaktı. Hasta olduğu dönemlerde dünya ona her zaman acı verecek kadar güzel görünmüştü. Sadece yalnız olduğunda ve yaşama katılamadığı zamanlarda hayatta olmanın ne kadar güzel olduğunu fark etme eğilimindeydi. Hastane kapısındaki cam pencereden gördüğü arkadaşlarının,

ona tamamladığı bir labirenti uzatan Sadie'nin on iki yaşındaki tatlı yüzünün, sağlıklı ve güçlü olanların yalnızca ziyaret ettikleri ama onun daimi ikametgâhı olduğu bir dünyayı terk edişlerini izlerken hissettiği nostaljinin...

Sadie, Bataklık Dünyası ile meşgul olduğundan, Akçaağaç Kasabası'nın açılış seviyelerinin ilk test oyuncusu Marx'tı.

Akçaağaç Kasabası'nın ilk seviyesi hastanenin dışında geçiyordu. Alice, bir lise koşu yarışmasında engelli koşucusuydu. Bir metin kutusunda, onun eyalet sıralamasında en üst sıradaki engelli koşucusu ve bu yarışın favorisi olduğu yazıyordu. Kalabalık tezahürat yapıyordu; Alice'in erkek arkadaşı ve babası tribündeydi.

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 kaybedecekti. Akciğerlerinde büyüyen tümör onu yavaşlatıyordu ama o henüz bunu bilmiyordu. Alice her kaybettiğinde, oyuncuya oyunu yeniden başlatma seçeneği sunuluyordu. Ancak oyuncu asla ilk seviyeyi *kazanamayacaktı*. Kazanmak, bir insanın kazanamayacağı bazı yarışlar olduğunu kabul etmekti.

Sam hayatı boyunca, sanki hastalık bir karakter hatasıymış gibi *mücadele et* denmesinden nefret etmişti. Ne kadar güçlü savaşırsan savaş, hastalığı yenmek mümkün değildi ve acı bir kez sizi ele geçirdiğinde, dönüştürücüydü. Akçaağaç Kasabası, Sam için şimdiki ve geçmişteki acısının hikâyesiydi. Gerçi oyunun sadece yarısıydı ve ortağı Sadie, oyunun kendi kız kardeşiyle ilgili olduğunu düşünüyordu ama yine de bu, Sam'in yapıp yapacağı en kişisel oyun olacaktı.

"Sam," dedi Marx, olayı çözdüğünde, "Burada yaptığın şeye bayıldım. İnanılmaz derecede zekice. Sadie gördü mü bunu?"

"Henüz görmedi," dedi Sam. "Temel tasarımı biliyor ama Bataklık Dünyası ile o kadar meşgul ki rahatsız etmek istemedim."

Marx arkadaşını inceledi. Sam, Marx'ın onu tanıdığından beri hiç olmadığı kadar zayıftı ve gözleri hafifçe kanlanmıştı. Bıyık ve sakal bırakmıştı ve saçlarının aylardır kesilmemiş gibi bir hali vardı. Yorgun, boyun eğmiş görünüyordu. Sam, Sadie'yi *rahatsız etmekten* ne zaman kaçınmıştı? "Her şey yolunda mı?" diye sordu Marx.

"Tabii," dedi Sam. Gülümsedi ve Marx, Sam'in sağ köpek dişinin kırılmış olduğunu fark etti.

Ninova

3A

Sam yirmi beşinci doğum gününü *bir olay* haline getirmek istememişti. Ameliyatından bu yana, işle veya doktor kontrolleriyle ilgili olmayan herhangi bir plan yapmaktan kaçınmıştı. Marx'ın ısrarı üzerine Sam, Sadie, Marx ve sevgilileriyle bir akşam yemeğine gitmeyi kabul etmişti. Tam evinin kapısına ulaşmış, kilidi çeviriyordu ki kör edici, merhametsiz bir acı hissetti. Dizlerinin üzerine çöktü ve protezi söküp çıkararak o kadar sert duvara fırlattı ki sıvaya zarar verdi.

Restoranı aramaya çalıştı ama parmakları cep telefonuna söz geçiremiyordu.

Yere yattı ve gözlerini kapattı. Hareket etmemeye çalıştı çünkü hareket etmek acı veriyordu. Ama uyuyamadı.

Dokuz buçuk civarında, birisi kapısını çaldı. "Sam," diye seslendi Marx, "benim."

Sam'in sokak kapısının kilidi açıktı, o yüzden Marx, Sam cevap vermeyince içeri girdi. Gördükleri karşısında şaşırdığını belli etmedi: odanın diğer tarafına atılmış ayak, yerde yatan Sam. Sam ancak "Lütfen git," demeyi başardı. Marx onun terden sırılsıklam olmuş giysilerini çıkarmasına ve yerdeki bir şilteden ibaret yatağına girmesine yardım etti.

"Senin için bir şey yapabilir miyim?" dedi Marx. "Yardım etmek isterim."

Sam başını iki yana salladı.

Ninova

"Artık birlikte yaşamadığımız için sana yardım etmek benim için daha zor, bu yüzden neye ihtiyacın olduğunu bana söylemelisin."

Sam başını iki yana salladı.

"Peki, dostum." Marx, Sam'in yatağının yanına, yere oturdu. Televizyonu açtı ve izleyecek bir şey bulamayınca Sam'in DVD'lerini gözden geçirdi. Simon & Garfunkel'ın 1981 Central Park konserini seçti.

Sam, "Bu DVD'nin nereden çıktığını bilmiyorum," dediğinde yaklaşık yarım saattir izliyorlardı.

"Benim," dedi Marx gülerek. "Daha doğrusu annemin."

Konser bittiğinde Sam'in acısı biraz olsun dinmişti ve daha rahat konuşabiliyordu. Marx'a döndü. "Buna hayalet uzuv ağrısı deniyor. Ayağımın hâlâ orada olduğunu ve bazen protezi taktığımda, ezildiğini düşünüyorum. Kemiklerimin parçalandığını ve etimin sıvıya dönüştüğünü hissedebiliyorum. Her şeyin kafamda olduğunu söylüyorlar."

Marx Sam'in söylediklerini tarttı. "Hangi acı değil ki?"

Sam yatakta doğruldu. "Lütfen Sadie'ye söyleme."

"Niye?"

"Oyunu bitirmekten başka bir şeyi aklına takmasını istemiyorum. Hem ağrı gerçek değil, bu yüzden de o kadar kötü değil."

Başta Sam ameliyattan sonra çabucak iyileşmişti. Yara daha öncekilere nazaran daha büyük ve daha taze olmasına rağmen, artık idare edilemez görünmüyordu ve bacağının kalan kısmında ağrı hissetmiyordu. İyileşmeye büyükanne ve büyükbabasının yanında devam etmesi için hastaneden birkaç gün erken çıkmasına izin vermişlerdi. Düşündüğünden daha erken işe döneceğini zannetmişti. Çocukluk yatak odasında kalırken çevrimiçi emlak sitelerinde Westside'daki,

Adaletsiz'in yakınlarındaki ve Venice ve Santa Monica'daki dairelerin ilanlarına bakmaya başladı. Sadie'yi aradı ve *İki Taraf*'ın karmaşık seviye tasarımını geliştirmeye devam ettiler. Sadie'ye en geç 1 Mart'ta işe döneceğini söyledi.

Büyükanne ve büyükbabasının yanında kaldığı ikinci gece ağrılar başladı. Gecenin bir yarısı çığlık atarak, ter ve idrardan sırılsıklam, artık var olmayan ayağıyla çılgınca tekmeler savurarak uyandı. Korktu ve utandı çünkü vücudu üzerinde hiçbir kontrolü olmadığını, ağrıya neyin neden olduğunu anlamadığını ve dolayısıyla geçirmenin hiçbir yolu olmadığını hissetti. Eliyle ayağına uzanmaya devam etti. Ağrı o kadar şiddetliydi ki dehşete düşen büyükanne ve büyükbabası ne olduğunu sormak için odasına geldiklerinde konuşamadı veya açıklayamadı. Tuvalete gidip kusabilmek için yataktan kalkmaya çalıştı ama ayağının olmadığını unuttu ve sert bir şekilde yere düştü, köpek dişlerinden birini kırdı, dudağını patlattı. Kusabilmek için dizlerinin üzerinde doğruldu. Kendini yeniden bir çocuk gibi ve çaresiz hissetti. Aynı zamanda bir insandan çok bir vahşi gibi hissetti. Büyükannesi, huzursuz bir uykuya dalana kadar onu kucağında salladı.

Ertesi gün doktora gitti ve doktor, Sam'e hayalet uzuv ağrısı teşhisi koydu. "Bayağı şiddetli bir atak geçirmişsiniz," dedi. "Ama ampütelerde sık rastlanan bir durumdur."

Sam bir an için doktorun kimden bahsettiğini anlamadı. Daha önce kimse ona ampüte dememişti. Zihninde ampüteler, savaş kahramanları ya da kanser atlatanlardı.

Doktor, "Muhtemelen biri sizi bu konuda ameliyattan önce uyarmıştır," diye devam etti.

Sam başını salladı. Uyardılarsa dahi pek dikkat etmemişti. Ampütasyona karar verdiğinde ayak sorununun çözüleceğini varsaymıştı.

Ninova

Doktor ona ağrıyla mücadele egzersizlerinin olduğu bir broşür fotokopisi verdi. Örneğin, artık ayaksız olduğunu kabul etmesi için beynini yeniden programlamak üzere aynada yara izine bakması söyleniyordu. Sam bu egzersizi yapmaktan nefret ediyordu. Ampütasyondan önce bile ayağına bakmaktan kaçınırdı. Bakmazsa o kadar da kötü olamayacağını düşünürdü. Doktor ona bir de antidepresan reçetesi verdi, ancak Sam reçeteyi kullanmadı.

Birkaç hafta boyunca ağrı geri dönmedi ve Sam asla dönmeyeceği konusunda umutluydu.

Protez ilk takıldığında, ağrı daha da büyük bir öfkeyle geri geldi. Fizyoterapist onu cesaretlendirmeye ve öyle olduğu konusunda ısrar etmeye devam ettiği halde, Sam bunun bacağının proteze değdiği yerde oluşan baskıdan daha fazlası olduğunu biliyordu. Eski ayağı protez tarafından eziliyormuş gibi hissediyordu. Başı döndü ve birkaç saniye boyunca görme ve duyma yeteneğini kaybetti. Ağzındaki safranın tadını alabiliyordu.

"Biraz rahatsız hissediyorum," dedi zayıf bir sesle. Sam'in süper gücü her zaman acıyı gizleme ve görmezden gelme yeteneği olmuştu.

Fizyoterapist, "İyisin Sam," diyerek cesaretlendirmeye çalıştı. "İyi gidiyorsun. Seni tutuyorum. Sadece bir adım at yeter."

Sam bir adım attı, belli belirsiz gülümsedi ve sonra dizlerinin üzerine çöktü ve kustu.

Sam'i terapiste, hipnozcuya, akupunktur uzmanına ve masöze gönderdiler. Tüm bunlar bir dereceye kadar işe yarasa da ortaya çıkmaya karar verdiğinde ağrıyı hiçbir şey durduramıyordu. Bu ağrılara zemin hazırlayan ve tetikleyen şeyleri gözlemlemesini söylediler. Bu durum sadece Sam uyuduğunda veya yürümeye çalıştığında tetikleniyordu ve

içinde uyumanın ve de yürümenin olmadığı bir hayat yaşamak zordu. Protezde ayarlamalar yapıldı. Çoraplar eklendi, çoraplar çıkarıldı. Ama genel olarak, ne zaman protez taksa düşünmesine dahi engel olacak kadar dikkati dağıtan türden bir ıstırap içindeydi. Sam için düşünmek vazgeçilmezdi ve acı kendini aptal hissetmesine neden oluyordu, bu onun için tamamen yepyeni bir olguydu.

Doktoru Sam'e, "İyi haber, ağrının sadece zihninde olması," dedi.

Ama ben zihnimdeyim, diye düşündü Sam.

Sam ayağının gittiğini biliyordu. Sam ayağının gittiğini görebiliyordu. Yaşadığı şeyin programlamada temel bir hata olduğunu biliyordu ve beynini açıp yanlış kodu silebilmeyi diledi. Ne yazık ki insan beyni her anlamda bir Mac kadar kapalı bir sistemdi.

İlk aylarda yediği hiçbir şeyi içinde tutamadı ve çok az yedi. Yirmi kilo verdi ki bu büyükannesini çok korkuttu. Sonunda ağrı azaldı ya da Sam'in ona tahammül etme yeteneği arttı. İşe döndü. Maalesef hayatında ilk kez oyunlar ne dikkatini dağıtıyordu ne de onu rahatlatıyordu. Ağrı, zihninde şimdiye kadar dokunulmamış ya da yalnızca hayali çabalar için ayrılmış yerleri işgal ediyor gibiydi.

3B

"Arkadaşının kendi doğum günü yemeğine gelmemesi garip değil mi?" diye sordu Sadie'nin erkek arkadaşı Abe. Marx'ın Sam'in evine yakınlığı nedeniyle seçtiği Silver Lake restoranının dışında duruyorlardı. Restoranın ortasından çıkan bir ağaç vardı ve Doğu Yakası'nda birinden ayrılmak için en ideal yer olmasıyla ünlüydü.

"Hayır," dedi Sadie. "Eskiden onun için endişelenerek çok zaman harcardım ama o ortadan kaybolmaya meyilli türden bir insan."

"Herkesin böyle arkadaşları vardır," dedi Abe. "Bana gidelim mi ne dersin? Şu anda şehrin benim yaşadığım bölgesinde olduğuna göre, evimi görmezsen yazık olur."

Abe Rocket, 1999 dolaylarında Silver Lake'in üç kilometrekarelik alanında yerleşik binlerce gruptan biri olan *İletişim Fiyaskosu* grubunun solisti ve ikinci gitaristiydi.

Sam'in doğum gününü kutlamak için buluştuklarında, Sadie onunla yaklaşık bir aydır görüşüyordu ama evine hiç gitmemişti. Yolculuk çok uzundu ve ilişki o kadar ciddi olmadığından Abe için şehrin diğer ucuna gitmeye değmezmiş gibi görünüyordu. Hikâyelerinden herhangi birini dinleyecek ya da Abe Rocket'ın sahne adı mı yoksa gerçek adı mı olduğunu bilecek kadar uzun zamandır onunla değildi. Zoe'nin götürdüğü bir konserde tanışmışlardı. Abe'i nazik ve aşırı kibar bir âşık olduğu ("Sadie, elimi göğsüne koyabilir miyim?") ve oyunları —bilgisayar ya da diğer— sevmediği ve arabayla Venice'e kadar onca yolu gelmeyi dert etmediği için seviyordu.

Abe'in evi derli topluydu ve sandal ağacı gibi kokuyordu. Beyaz lake Ikea raflarına özenle yerleştirilmiş yaklaşık bin adet plağı vardı. Abe'in koleksiyonunda LP'ler vardı ama tutkusu 45'liklerdi. B yüzlerini ve Sadie'nin hakkında hiçbir şey bilmediği A ve B-yüzlerinin tarihini seviyordu. Abe, başlarda plak şirketlerinin *hit* parçaları A-yüzüne ve daha az tanınan parçaları B-yüzüne koyduğunu anlattı. Bir noktada, plak şirketleri, gruplarda çıkan tartışmaların önüne geçebilmek için 45'likleri çift A-yüzü olarak adlandırmaya başlamıştı. Dediğine göre, John Lennon ile Paul McCartney hangi şarkılarının A-yüzü olarak sınıflandırılacağı konusunda

Ninova

birbirlerinin boğazına yapışmışlardı. Örneğin, McCartney'nin "Hello Goodbye" (A) ile Lennon'un "I Am the Walrus" (B) arasındaki rekabet gibi.

"Ama çift A-yüzü diye bir şey yok. A-yüzü hâlâ A-yüzü," dedi Abe. "Şeytani bir plak şirketinin öyle bir şey varmış gibi davranmaya çalışmasının hiçbir anlamı yok."

Biraz ot tüttürdüler ve Abe en sevdiği 45'liklerden biri olan Beach Boys'un, *Wouldn't It Be Nice* albümünün B-yüzü şarkısı olan *God Only Knows*'u pikaba koydu. B-yüzünün A-yüzünden daha çok öne çıktığı durumlar Abe'in özellikle hoşuna gidiyordu.

"İnanabiliyor musun?" dedi Abe. "Kim *Wouldn't It Be Nice*'ın *Only God Knows*'dan daha iyi olduğunu düşünebilir ki?"

"Açıkçası ben sebebini anlıyorum. *Wouldn't It Be Nice* kesinlikle daha iyimser," dedi Sadie. "*Only God Knows*'u duyduğunda kendini öldürmek istiyorsun."

"İşte o benim en sevdiğim müzik türü," dedi Abe. "Ona akşamüstü müziği diyorum. Günün çok erken saatlerinde dinlemek istemezsin yoksa o gün kayıp sayılır." Abe kollarını Sadie'nin beline doladı. "Sen bir akşamüstü kadınısın, seksi Sadie. Senin gibi bir kadınla hayatının çok erken bir safhasında tanışmak istemezsin yoksa başka hiç kimseyi sevemezsin."

"Bu lafları daha önce de söylediğine bahse girerim," dedi Sadie.

Birkaç ay sonra, Abe turneye çıkacaktı ve bu, ilişkinin sonu olacaktı. Sadie Abe ile çıktığına ya da ilişkilerinin bittiğine pişman değildi. Bir bakıma, sonunda Marx'ı anladığını hissediyordu (gerçi o şimdilerde Zoe'yle ciddi bir ilişki yaşıyordu). Uzun ilişkiler daha zengin olabilirdi, ancak ilginç insanlarla yaşanan nispeten kısa, nispeten karmaşık olmayanlar da güzel olabiliyordu. Tanıdığınız her insan, hatta

Ninova

sevdiğiniz her insan, geçirdiğiniz zamanın değerli olması için sizi tüketmek zorunda değildi.

Sadie bu düşüncelerinin bir kısmını ofiste Marx'a itiraf etti, beriki güldü. "Galiba sana yanlış bir izlenim verdim, Sadie," dedi. "Ben tüketilmeyi tercih ediyorum."

Sadie, Marx'a uzun uzun baktı. Beş yıldır birlikte çalışıyorlardı, ama Sadie bazen ona dair izlenimlerinin tamamen yanlış olduğu hissine kapılıyordu. "Sen Zoe tarafından tüketiliyor musun?" Sadie, Zoe'den hoşlanıyordu. Cambridge'deyken hiç yakın olmamışlardı ama L.A.'de insanların sadece yirmili yaşlarında olabileceği şekilde anında en iyi arkadaş olmuşlardı.

Marx, "Tüketiyorum ve tüketiliyorum" dedi.

Sadie, "Dov'dan sonra, sanırım tüketilmekle işim bitti," dedi.

"Bunu neden söylediğini anlıyorum ama aynı zamanda henüz tüketilmekten vazgeçmemen gerektiğini düşünüyorum." Marx ona hırladı ve onu ısırıyormuş gibi yaptı ve sonra onu yanağından öptü.

Ninova

4A

Lola Maldonado, pizzacıya Sam'e iletilmek üzere telefon numarasını bıraktı. "Mr. Lee, beni hatırladınız mı bilmiyorum," dedi Dong Hyun'a "ama Sam'in liseden arkadaşıyım. Şehre döndüğünü duydum. Ona isterse beni aramasını söyleyin."

Dong Hyun mesajı Sam'e iletti. "Bu kızı aramalısın," dedi. "Dışı güzel. Davranışları güzel."

Sam, "İş şu anda çıldırmış vaziyette," dedi.

Dong Hyun, "Araman büyükanneni mutlu edecek," dedi. "Çalışmaktan başka bir şey yapmıyorsun diye endişeleniyor."

"Yapmıyorum," dedi Sam.

Dong Hyun, "Beni de mutlu edecek," dedi. "Yaşlı bir adamı mutlu etmek istemiyor musun?"

"İyi, yaşlı adam. Aramaya çalışacağım."

Sam yaklaşık bir ay sonra Lola'yı aradı. Akçaağaç Kasabası'nda hata ayıklama aşamasına gelmek üzereydiler, bu yüzden iş akışında kısa bir duraklama olmuştu.

Lola onu, "Hey Masur!" diyerek selamladı. "Araman bayağı uzun sürdü. Bu akşam ne yapıyoruz?"

Matrix'i görmek için Arclight sinemasına gitmek üzere anlaştılar. Lola filmi üç kez görmüştü ama Sam henüz görmemişti.

Lola ile Sam lisede hep aynı sınıflardaydılar. Son sınıfta kısa süre çıkmışlardı (herkesin baloya biriyle gitmesi

Ninova

gerekiyordu) ve üniversiteye (Lola, bilgisayar mühendisliği okumak için UCLA'ya) gittiklerinde birbirlerinden uzaklaşmışlardı. Lola zekiydi, komikti, mertti, ısrarcıydı, biraz kabaydı. Ama Sam'in Lola hakkında en sevdiği şey zeki oluşuydu. Sadie gibi *özel* bir zeki değildi ama zekiydi.

Nazarında pek bir şey ifade etmese de Sam bekaretini onunla kaybetmişti. Eylül ayının bunaltıcı derecede sıcak bir gününde diferansiyel denklemler üzerinde çalışıyorlardı. Elektrikler kesilmişti ve Sam'in büyükanne ve büyükbabasının evi adeta Palm Springs olmuştu. Sonunda kıyafetlerini çıkarmak zorunda kalmışlardı. "Yapacak mıyız, Masur?" demişti Lola. Sam, *neden olmasın,* diye düşünmüştü. O aralar ayağı pek rahatsız etmiyordu. Lola'yı sevmiyordu ama ondan gerçekten hoşlanıyordu ve onun yanındayken kendini rahat hissediyordu.

"Bu senin ilk seferin değil, değil mi?" diye sormuştu Sam. O günlerde Lola'nın boynunda haç asılıydı ve Sam, ailesinin Katolik olduğunu biliyordu. Kendisi için önemli olmayacaksa bu olayın onun için de çok önemli olmasını istememişti.

"Hayır," dedi Lola. "Bunun için endişelenme."

Sam'in kuzeninin şaka olsun diye verdiği bir prezervatifi kullanarak, akılda kalmayan, işe yarar bir seks yapmışlardı ve bittiğinde Sam ayağının altında şiddetli bir yanma hissetmişti.

"*Senin* ilk seferin miydi?" diye sormuştu Lola.

"Hayır," diye yalan söylemişti Sam. Ona bekaretinin gücünü vermek istememişti.

Lola da dahil olmak üzere Sam'in hayatı boyunca dört farklı cinsel partneri olmuştu ve hiçbiriyle yaptığı seksten zevk almamıştı. Bir erkek ve üç kızla yatmıştı. Hiçbiri ona kötü davranmamış olsa da seksten mastürbasyona oranla çok daha az zevk almıştı. Başkalarının önünde çıplak olmayı

sevmiyordu. Seksin keşmekeşini —sıvılarını, seslerini, kokularını— sevmiyordu. Vücudunun güvenilir olmaması onu endişeleniyordu. Örneğin Sadie ya da Marx gibi hayran olduğu insanlarla seks yapmak istemeyi hayal bile edemiyordu. Sevgilisi olan oğlan bunu Sam'in ayağından dolayı düşük bir özgüvene sahip olmasına bağlamıştı ama açıklama Sam'e eksik gelmişti. Vücudundaki her şey kusursuz çalışır durumda olsa bile seksten hoşlanacağından emin değildi. Ama yine de çocuğun söylediklerinde doğruluk payı vardı. Sam, vücudunun acıdan başka bir şey hissedebileceğine inanmıyordu ve bu yüzden diğer insanlar gibi zevki arzulamadı. Sam en çok bedeni hiçbir şey hissetmediğinde mutluydu. En çok, bedenini düşünmek zorunda olmadığı —bir bedeni olduğunu unutabildiği— zamanlar mutluydu.

Lola, artık yeşilimtırak ve küt olan saçları dışında liseden beri hiç değişmemişti. Büyük, kahverengi gözleri vardı ve ufak tefekti, büyük göğüslüydü ve güçlü görünümlüydü. Dar, kırmızı-beyaz gelincik desenli bir kaykaycı elbisesi ve kalın kauçuk tabanlı Mary Jane tarzı ayakkabılar giyiyordu ve Sam'in onu tanıdığı ilk günden beri kullandığı portakal kokulu eczane şampuanı gibi kokuyordu. Tek makyajı, Sam'e nerdeyse bir uyarı gibi görünen parlak kızıl rujdu. Sahi doğadaki kırmızı şeyler tehlikeli değil miydi?

"Nasıl buldun?" diye sordu Lola film bittiğinde.

"*Kabuktaki Hayalet* gibi," dedi Sam. "Anime var ya... Bu ondan arak gibi."

Lola, "Seyretmedim," dedi.

"*Matrix*'i sevdiysen seyretmelisin," dedi Sam.

Kabuktaki Hayalet'i kiralamak için Hollywood'daki bir DVD dükkânına gitmeye karar verdiler ve ardından izlemek için Sam'in evine geri döndüler. Evine büyükannesi ve büyükbabası ve o bir sefer hariç, Marx'tan başka kimse gelmemişti.

Ninova

"Masur, bu dairenin hali ne?"

"Nesi var?"

Lola, "Burada bir seri katil yaşıyormuş gibi görünmesi dışında hiçbir şeyi," dedi. "Ya da tanık koruma programında olan ve her an burayı terk etmek zorunda kalabilecek biri yaşıyormuş gibi görünmesi dışında. Duvarlarında hiçbir şey yok. Bir şilte üzerinde yerde uyuyorsun. Sen *şiltesi* olan başarılı bir yetişkinsin. Eşyalarının yarısı hâlâ kutularda."

"Evet," dedi Sam. "Meşguldüm."

"Bir poster, bir bitki ya da başka bir şey satın almalısın. Burada yaşıyormuş gibi davran, neden olmasın?"

Sam DVD'yi koydu. Lola ayakkabılarını çıkardı ve Sam'in koynuna kıvrıldı ve Sam de ona izin verdi. Gündüz ne kadar sıcak olursa olsun, L.A. geceleri hep soğuktu.

Lola'nın yakınında olmak keyifliydi. Kendi sıcaklığına değen sıcaklığını hissetmek keyifliydi. Kendine bunu itiraf etmek istemese de Sam, Los Angeles'a geldiğinden beri derin bir yalnızlık içindeydi.

Ameliyattan sonra başka insanlarla bir arada olmak istememişti. Acısıyla yalnız kalmak istemişti. Ama aylar geçip kendini biraz daha iyi hissetmeye başlayınca Sadie'nin nereye kaybolduğunu merak etmişti. Sadie'nin mahremiyet ihtiyacına saygı gösterdiğini varsaymıştı önce ama zaman geçtikçe aralarında bir şeylerin ters gittiğini hissetmişti. Sadie hastanede ziyaretine ya da yeni evini görmeye gelmemişti. Sam ampütasyonunun ona itici gelip gelmediğini merak etmişti ama açıkçası bu Sadie'nin tarzı değildi.

Sadie onunla iş dışında başka hiçbir konuda konuşmuyordu ve işteyken de kelimenin tam anlamıyla iki ayrı dünyadaydılar. Ofiste *İki Taraf* üzerinde çalışan yirmi kişi vardı

ve günler ikisinin konuşmasına gerek kalmadan geçebiliyordu. Şirketleri büyümüştü, herhalde bu durum kaçınılmazdı, diye düşünüyordu Sam ama bazen Kennedy Caddesi'ndeki dairenin samimiyetini özlüyordu.

Sadie'yi konuşmadıkları yıllarda özlediğinden daha çok özlemişti çünkü bu sefer her gün burnunun dibindeydi. Sadie'ye benziyordu ve Sadie gibi konuşuyordu ama her nedense artık Sadie değildi. Yolunda gitmeyen bir şey vardı ama ne olduğunu öğrenmek için oyunu bitirene kadar beklemeye karar verdi.

Lola ile Sam, *Kabuktaki Hayalet*'i bitirdiler. "Evet," diye kabul etti Lola, "*Matrix* gibi ama yine de *Matrix*'i seviyorum." Lola ayaklarını altına çekti ve yüzünü Sam'e döndü. "Umarım fanatik bir hayran gibi gelmem şimdi ama *Ichigo*'yu çok sevdim. İkisi de harika oyunlar. Tanıdığım herkese mezuniyet balosuna Sam Masur ile gittiğimi söylüyorum."

"Bu çok gurur verici," dedi Sam.

"Abartmıyorum. Gerçek bu."

"Onlar sadece benim oyunum değil," dedi Sam. "Ortağımla birlikte yaptım."

"A, evet, tabii. L.A.'den bir kız, değil mi?"

"Evet."

"Onu liseden hatırlıyorum. Bizim bölgeye verilen Leipzig Ailesi Akademisyenler Ödülü'nü kazanmıştı, değil mi? İkimiz finale kalmıştık ama o kazanmıştı. Beş bin dolara ihtiyacı olduğundan bile şüpheliyim. Zekiydi ama dürüst olmak gerekirse her zaman biraz ukalaydı."

"Bir şey mi yaptı?"

"Hiçbir şey yapmadı. Biraz soğuk görünüyordu galiba. Uzun zaman önceydi. Neyse boş ver."

Ninova

Sam, "Sadie soğuk olabiliyor," diye kabul etti. "İçe dönüktür."

"Yine de harika saçları olduğunu hatırlıyorum," dedi Lola. "Bütün Westside Yahudi kızlarının yaptırdığı o parlak Beverly Hills fönü."

Sam, bu yorumun antisemitik olup olmadığından emin değildi. "Bence saçı normalde de öyle görünüyor," dedi.

Lola, "Kimsenin saçı öyle görünmez," dedi. Sam'i öpmek için eğildi ve Sam onu öptü ve sonra Lola elini Sam'in bacaklarının arasına koydu, parmakları onun (ve diğer herkesin) penisini meydana getiren, içi kan dokularıyla dolu silindirik süngeri kavradı. Sam, corpora cavernosa'nın bilinçaltı beyninden gelen uyarılarla kanla dolduğunu ve penisin deli gömleği olan tunika albuginea zarının kanı içinde hapsettiğini hissetti. Kendini geri çekti.

"Ne var, Masur?" dedi Lola. "Daha önce yapmıştık. Kız arkadaşın yok, değil mi?"

"Bu tür şeyler benim için çok karmaşık." Sam doğruldu. "Ayağımı hatırlıyor musun?"

Lola gözlerini devirdi. "Seninle seviştik, Sam."

"Birkaç ay önce, sonunda ondan ayrılmak zorunda kaldım ve iyileşme süreci epey ürkütücü oldu... Galiba bu tip yakınlık söz konusu olduğunda zaten hiçbir zaman başarılı değildim."

"Tabii," dedi Lola. "Anlayabiliyorum. Şu an acıyor mu? Birden ona kadar."

"Belki altı ya da hareket edersem yedi..."

"Hiç iyi değil," dedi Lola başını sallayarak. "Sorun yok. Bir dahaki sefere seks yapabiliriz." Elini tuttu. "Biraz ot içmek ister misin? Çantamda esrarlı bir sigara var."

"Uyuşturucuyla aram yok. Zihnimin net olmasından hoşlanıyorum."

"Sürekli acı içindeyken ne kadar net bir kafaya sahip olabilirsin ki? Masur, güven bana... Bugüne kadar hiç kimsenin esrara senden daha fazla ihtiyacı olmadı."

Lola esrarlı sigarayı yaktı ve *Kabuktaki Hayalet'i* ikinci kez seyrederken sigarayı birbirlerine uzatarak içtiler. Sam'in ilk esrarlı sigarasıydı ve zihninin yavaş yavaş bulandığını hissedebiliyordu ama aynı zamanda esrar onu etkilemiyormuş gibi davranmak istiyordu.

"Fena kafayı buldun," dedi Lola.

"Bulmadım," diye ısrar etti Sam.

Filmin sonlarına doğru Lola, "Onu bana göstermek ister misin?" dedi.

"Penisimi mi?" Sam kontrolsüz bir şekilde güldü.

"Hayır, ampüte ayağını." Lola omuz silkti. Sam kafasının kendisininki kadar güzel olmadığını fark etti. "İyi gelebilir. Ayrıca, daha önce neye benzediğini gördüm, senin için bir karşılaştırma yapabilirim."

Her ne sebeple olursa olsun (belki de esrar konusundaki deneyimsizliği) Sam'e sağlam bir argüman gibi göründü. Ayakkabılarını çıkardı, sonra pantolonunu çıkardı, sonra protezi ve iki çorabı çıkardı.

Lola dikkatle inceledi ve sonra tekrar omuz silkti. "O kadar da kötü değil. Muhtemelen önceden daha kötüydü. Şimdi en azından bitmiş görünüyor." Sıcacık elini üzerine koydu ve Sam kendisi ya da bir doktor dokunduğunda hissettiğinden farklı bir şey hissetti. Lola işaret parmağını, sıkıca kapanmış bir ağız gibi görünen kırmızı-pembe yara izinde gezdirdi ve biraz zevk, biraz acıyla karışık bir elektrik akımı Sam'in omurgasında gidip geldi. Lola eğildi ve izi

öptü, dudaklarının kırmızı damgasını bıraktı. Sam durmasını söyleyecekti ama kafası gerçekten çok iyiydi ve zaten her şey bir anda olup bitti. Lola eliyle hafifçe bacağını sıktı ve tekrar arkasına yaslandı. "İyi olacaksın, Masur. Söz veriyorum."

Sam'in içinden ağlamak geldi ama gülmeye başladı.

4B

İki Taraf, Sadie'nin yirmi beşinci doğum gününden bir hafta önce tamamlandı. Marx, iki olayı da kutlamak için ofiste parti verdi. Oyunun ortaya çıkması yirmi iki ay sürmüştü ve tıpkı *Ichigo* gibi, Noel tatiline yetişmişti.

Gecenin başında Zoe, Sadie'ye bir doz *Ecstasy* verdi. "Harika bir gece," dedi. "En yakın arkadaşlarımla kutlamak istiyorum." Sadie genellikle esrar dışında bir şey içmezdi ama keyfi fazlasıyla yerindeydi ve o an için üzerinde hiçbir sorumluluk yoktu, hapı ağzına attı.

X,* Sadie'yi *İki Taraf*'ı bitirme başarısının tadını çıkarmak konusunda daha az çekingen yaptı. Bunun o güne kadar yaptığı en iyi oyun olduğunu düşündü. *Ichigo*'nun aksine, *İki Taraf*'ta, teknik ve hikâye anlatımı açısından sınırları zorlamayı başardığını hissetti. Hem bunu başaramayacaksanız oyun yapmanın ne anlamı vardı? Hırslarının ve yeteneklerinin nihayet hizalandığı bir noktaya ulaştığını hissetti. Bir oyunu ortaya çıkardıktan sonra hep hissettiği gibi bitkindi ama kendi başarısından hiç bu kadar tatmin olmamıştı. Partiye katılan herkese âşık olduğunu hissetti. Her aşamada son derece sakinleştirici ve bilge bir varlık olan Marx'a ve oyun için hareketli, dramatik bir skor yazan Zoe'ye âşık olduğunu hissetti. Tüm tasarım ve kodlama ekibine âşık olduğunu

* Ecstasy için genel konuşmada kullanılan kısaltma. (*e.n.*)

hissetti. Kaliforniya'ya âşık olduğunu hissetti. Dov'u affetti ve Sam'e kırgınlığı azaldı.

Sam'in oyuna katkısı Sadie'nin beklentilerini aşmıştı. Sadie oyunu tasarladığında, Akçaağaç Kasabası'nın hikâyesini yalnızca oyunun yıldızı Bataklık Dünyası'nın üzerine monte edilebileceği temiz bir kaide olarak hayal etmişti. Sam onu şaşırtmıştı. Sam'in tarafında gerçek bir derinlik vardı ve onun tarafını kendi tarafıyla birlikte ilk kez oynadığında bir anda gözleri doluvermişti. Oyunu oynarken Bataklık Dünyası'nın fantastik dünyasına duygusal bir itiş gücü veren şeyin Akçaağaç Kasabası olduğunu fark etmişti. Oyunu tasarladıkları son birkaç ay o kadar bulanık geçmişti ki Sadie, Sam'e yaptığı işi ne kadar çok beğendiğini söyleme fırsatı bulamamıştı. Bu gece onu bir kenara çekmeyi planlıyordu.

Gerçi ona hâlâ kırgındı ama *İki Taraf*'ı tasarlarken *Ichigo*'lardan herhangi birinde olduğundan daha az çatışmışlardı. Anlaşmazlıklar ortaya çıktığında Sam çabucak pes etmişti ve Sadie, Sam'in ilgisinin azaldığı sonucuna varmıştı. Sam bazı günler ofise gelmeye, tartışmaya zahmet etmiyordu. Ama Sam'in Akçaağaç Kasabası'nda yaptığı işi gördüğünde, pes etmekten fazlasını yaptığını fark etmişti. Her nasılsa Sam, daha önce hiç yapamadığı bir şekilde Sadie'nin eleştirisine boyun eğmeyi başarmıştı. Üzerinde kısaca tartıştıkları bir sahne vardı. Hiç olmadığı kadar hasta olan Alice Ma'nın Bataklık Dünyası'nın bunca zamandır oynadığı bir oyun olduğunu keşfettiği sahne. Sam, önceleri Bataklık Dünyası'nın bir oyun değil, Alice Ma'nın yazdığı bir kitap ya da hikâye olmasının daha iyi olacağını iddia etmişti. Bataklık Dünyası bir oyun olursa çok meta, çok zekice olacağını ve bunun oyuncunun kafasının karışmasına neden olacağını hissediyordu. Ama Sadie fikrinden vazgeçmemişti ve Sam pes etmişti. Sondan bir önceki sahneyi yeniden yazmıştı, böylece Alice'in dizüstü bilgisayarında Bataklık

Ninova

Dünyası oynadığını gördüğümüzde (ilk kez, Bataklık Dünyası bir ekran içinde bir ekran olarak karşımıza çıktığında), Alice oyunu kaybediyordu. Kudretli Gül olarak savaşta ölüyordu. Bataklık Dünyası'nın yeniden başlatma seçeneği ekrana geliyordu: *Yeni bir yarına hazır mısın, Paladin?* Alice kaydetme noktasına geri dönüyordu ve ikinci kez oynadığında tekrar ölüyordu. Bataklık Dünyası'nın yeniden başlat seçeneği ikinci kez ekrana geliyordu: *Yeni bir yarına hazır mısın, Paladin?* Alice kaydetme noktasına dönüyordu ve bir kez daha deniyordu. Bu sefer, kazanıyordu ve oyunun son sahnesi başlıyordu. Alice'in oyunu düzgün bir şekilde kazanamadan önce oyun içindeki oyunda iki kez ölmesi gerektiği fikri Sam'e aitti. Bu, ilerlemenin vazgeçmek anlamına geldiği Akçaağaç Kasabası'nın açılış sahnesinin tersine çevrilmiş haliydi ve Sadie bunun harika olduğunu düşünmüştü.

Birkaç hafta sonra Sadie *İki Taraf*'ı tanıtmak için yola çıkacaktı. Sam'in yeni bir kız arkadaşı —liseden bir kız— ve bir köpeği vardı; bir süre seyahat etmek istemediğini söylemişti. Bu sefer röportajlardan ve fuarlardan Sadie sorumlu olacaktı. Yola çıkmadan önce Sam'le arasını düzeltmek istiyordu.

Zoe, Sadie ve Marx'tan, 'muhteşem, gerçeği söyleyen yıldızlar' olduğuna kefil olduğu Eylül ayının son yarısında çıkan yıldızlara bakmak için çatıya yanına gelmelerini istediğinde Sadie hâlâ Sam'i arıyordu.

Çatıda, manzara her zamanki gibi uzaktaydı ama yıldızlar berraktı. Zoe gökyüzünü işaret etti. "Buna oğlak deniyor," dedi. "Ve bu İndus. Ve bu da Kuğu takımyıldızı."

"Nerden anlıyorsun?" diye sordu Sadie. "Bana göre takımyıldızları asla olması gerektiği gibi görünmüyor."

"Açıkçası, hangisinin hangisi olduğunu bilmiyorum. Sadece Eylül'de gökyüzünde hangilerinin olması gerektiğini biliyorum," diye itiraf etti Zoe.

"Yukarıya bakın!" dedi Marx, sağ eliyle işaret ederek ve diğer elini Zoe'nin omzuna koyarak. "Bu Şirinler! Mavimsi renk tonundan anlayabilirsiniz."

"Ve bu da Gandalfus," dedi Sadie oyuna katılarak. "Üç yıldız büyücünün şapkasını temsil ediyor."

Marx, "Bir de Frodus ve Bilbus Bagginsus var," dedi.

"Ve Smeagolous bir yüzük gibi görünüyor," dedi Sadie.

"Smeagolous'un sihirli yüzüğü."

"Ayıp ediyorsunuz," dedi Zoe ama gülümsüyordu.

"Hayır, bu harika bir oyun. Bu Cobainus. Cobainus'un on bir yıldızı tüylü bir büyükanne süveteri oluşturuyor," dedi Marx.

"Ve bu da Eşek Kongus," dedi Sadie.

"Gökyüzünün eterik resmini gördüğümüz için ne kadar şanslıyız!" dedi Marx. "Ama o yıldızın bilimsel adı Donkus Kongus'tu sanki."

"Donkus Kongus. Hep karıştırıyorum," dedi Sadie.

"Seni düzeltmek istemedim," dedi Marx.

"Hayır, yanıldığım zaman düzeltmen iyi bir şey," dedi Sadie.

Zoe hiçbir uyarıda bulunmadan Sadie'yi dudağından öptü. "Sorun olur mu?" diye sordu. Zoe parmaklarını Sadie'nin saçlarının arasında gezdirdi.

Sadie, Marx'a baktı. "Senin için sorun olur mu?"

Marx başını salladı ve Zoe, "Biz mülkiyete inanmıyoruz," dedi. Sadie'yi tekrar öptü. "Dudakların çok yumuşak. Marx, Sadie'nin dudaklarını hissetmelisin."

Marks başını iki yana salladı. "Ben seyredeceğim," dedi sinsi bir sırıtışla.

Zoe, "Gezegendeki en sevdiğim iki kişi," dedi. "Şu anda ikinize de o kadar âşığım ki."

Zoe, Marx'ı yanına çekti ve ikisinin de başlarının üstüne ellerini koydu, onları oyuncak birer bebek gibi birbirlerine doğru itti ve oyuncak bebekleri öpüştürdü. Öpücük, Sadie'ye daha uzun gelse de yedi saniye sürdü. Marx'ın tadı nane ve içtiği meyveli Hefeweizen birası ve kendisi gibiydi. Sadie Marx'ı öpmenin tuhaf olacağını düşünmüştü ama sanki sürekli öpüşüyorlarmış gibi tamamen doğal geldi. Önce Sadie geri çekildi. Marx her zamanki nazik haliyle gülüyor ve zarif, uzun parmaklarıyla ağzını kapatıyordu.

"Garip miydi?" dedi Marx.

"Öyleydi," dedi Sadie. "Ama uyuşturucunun etkisindeyiz, o yüzden sayılmaz." (Marx değildi.) "Erkek kardeşimi öpmek gibiydi." (Sadie'nin bir erkek kardeşi yoktu, sadece Alice vardı ve bir erkek kardeşi öpmek gibi değildi.)

Marx, "Sabaha hatırlamayacağız bile," dedi. (Hatırladılar.) Kaşlarını kaldırdı ve sonra sanki bir şeye boyun eğmiş gibi içini çekti. "Seni seviyorum Sadie," dedi.

"Seni seviyorum," dedi Sadie. Zoe'ye döndü. "Seni seviyoruz, Zoe."

"Hey çocuklar, şu anda ikinize de çok âşığım." dedi Zoe. Kollarını omuzlarına attı. "Bunun nasıl görüneceğini bilmek istedim ve şimdi biliyorum." Kendi kendine başını salladı. Gözleri kocaman ve nemli görünüyordu ve ardından, ağlamaya başladı.

"Hayır, Zoe!" dedi Sadie. Zoe'ye sarıldı. "X aldığında ağlamamalısın," dedi.

"Mutluluk gözyaşları" dedi Zoe.

5A

2000 yılında profesyonel eleştiriler bir oyunun kaderini tamamen belirlemese de *İki Taraf* için yazılan incelemeler, karışık ile kötü arasında değişiyordu:

"Mazer/Green'in bir sonraki işini sabırsızlıkla bekleyenleriniz için doğrudan belirtmekte fayda var: *İki Taraf*, keyifli *Ichigo* serisinin hayranlarına *göre* bir oyun değil."

"Bataklık Dünyası'ndaki grafiklerden bazıları bir oyunda şimdiye kadar karşılaştığım en güzel görseller ama ne yazık ki Bataklık Dünyası, ağlak Akçaağaç kasabası ile aynı alanı paylaşıyor."

"Bazı taraflarından keyif alsam da oyun, olması gerekenden iki kat uzun."

"*İki Taraf* büyük bir kimlik krizinden mustarip."

"*Ichigo* hayranları buna bulaşmamalı."

"(...) oyunun şizofren bir havası var; sanki iki farklı insan tarafından tasarlanmış gibi görünüyor ve oynaması tatmin edici değil."

"Bataklık Dünyası'ndaki hava durumu, oyundaki en iyi karakterdi."

Ninova

"Oyunun sonu, gerekenden iki kat daha zekice."

"Kadın kahramanları olan daha fazla oyuna ihtiyacımız olduğu konusunda hepimiz hemfikiriz ama ne Alice Ma'yı ne de Kudretli Gül'ü sevdim."

"*Ichigo*, *İki Taraf*'tan o kadar farklı ki iki oyunun da aynı tasarımcı grubunun elinden çıktığına inanmak çok zor. Belki *Ichigo* daha çok Mazer'ın, *İki Taraf* daha çok Green'in oyunudur. Genellikle takımın daha çok görünen yüzü olan Mazer tanıtım sırasında tuhaf bir şekilde ortalarda yokken, Sadie Green kesinlikle ön planda ve merkezdeydi. Belki Mazer elinde bir fiyasko olduğunu biliyordu."

"*İki Taraf* aklınızı başınızdan aldığını düşünüyor ama asılında tek yaptığı, hafif bir baş ağrısına yol açmak."

"Herhalde *Her İki Taraf*'ın sonunda duygulanmam bekleniyordu ama hissettiğim tek şey, kumandamı odanın diğer ucuna fırlatma arzusuydu."

"*İki Taraf* oyununda teknik olarak doğru olan o kadar çok şey var ki... Bataklık Dünyası bölümündeki harika grafikler, Zoe Cadogan'ın akıldan çıkmayan müziği, harika ses tasarımı, kabul edilebilir derecede zekice bir konsept. Peki, neden bu kadar nefret ettim? Çünkü iddialı, sıkıcı ve o kadar da eğlenceli değil. Umarım bir dahaki sefere daha başarılı olursun, Adaletsiz."

Yayınlandığı ilk hafta boyunca *İki Taraf*, *Ichigo*'nun ilk haftasında yakaladığı satışın yaklaşık beşte biri kadar sattı. Marx hâlâ iyimserdi. Sadie'nin ofisine girerken, "Harika,

özel bir oyun," dedi. "Belki de izleyicisini bulması daha uzun sürecek."

"İnsanlar ondan nefret ediyor," dedi Sadie.

"Nefret etmiyorlar. Sadece anlamıyorlar. Karşılarında *Ichigo*'yu görmeyi beklediler ama pazarlama ve tanıtım, oyunun *Ichigo* olmayacağını anlatmak konusunda yeterince iyi iş çıkaramadı," dedi Marx. "Ben henüz pes etmedim. Daha fazla reklam satın alacağız. Oyunculara ve eleştirmenlere daha fazla kopya göndereceğiz. Perakendeciler hâlâ oyun için ve sizin için heyecanlılar. Henüz dünyanın sonu değil."

"Nefret ediyorlar." Sadie başını masasına koydu. "Başım ağrıyor."

Marx öne eğildi ve Sadie'nin çenesini kaldırdı. "Sadie, bu iş daha bitmedi. İnan bana."

İnanmadı Sadie. "Migrenim tutacak gibi. Galiba bugünlük eve gideceğim"

"Tamam. Öğleden sonra kendine izin ver. Seninle gelirdim ama çocuklarla öğle yemeği yiyeceğim," dedi Marx. Çocuklar, Antonio "Ant" Ruiz ve Simon Freeman'dı. Sadie ile Sam *İki Taraf*'ı yaparken Marx, Adaletsiz'in yapım ağını genişletmeye başlamıştı. İşe aldığı ilk ekip, CalArts'ta üçüncü sınıf öğrencileri olan Simon Freeman ve Antonio Ruiz'di. Marx'ın taktığı isimle *çocuklar*, en sevdikleri oyun olan *Persona*'dan esinlenerek yarattıkları Japon tarzı bir RPG üzerinde çalışıyorlardı. Oyun bir lisede geçiyordu ve her karakter, karmaşık bir dizi solucan deliği aracılığıyla alternatif versiyonlarını bir araya toplayabiliyordu. Geçici başlığı *Love Doppelgängers* olan oyun kısmen aşk hikâyesi, kısmen bilim kurguydu. "Gelmek ister misin? Sam katılmaya çalışacağını söyledi."

Ninova

"Hayır," dedi Sadie. *Ölü Deniz*'in disketini raftan aldı. *Ölü Deniz*, rahatlamak için oynadığı oyundu. Dairesine gidip bir süre zombi öldürmeye karar verdi.

Ofisten ayrıldı ve kımıldamayan ayağıyla şimdilerde onunla alay ediyor gibi görünen Clownerina'ya, eve gitti. Perdeleri çekti, kıyafetlerini ve ayakkabılarını çıkarmadan yatağa girdi. Kendini mahcup ve aptal hissediyordu. Kendini başarısızlığa bulanmış hissediyordu ve insanların bunu koklayıp görebildiğinden emindi. Başarısızlık, yangından sonra üzerini kaplayan külden ince bir örtü gibiydi. Ama sadece teninde değildi; burnunda, ağzında, ciğerlerinde, moleküllerindeydi; bir parçası haline geliyordu. Ondan asla kurtulamayacaktı.

Dov aradı, Sadie telefona cevap vermeyerek işi telesekretere bıraktı: "Eleştirmenler aşağılıktır," dedi Dov. "Oyun harika. Oneiric'teki atmosferik efektler harika. Umarım iyisindir. Beni ara." Sadie mesajı dinledi ve ardından sil tuşuna bastı.

Sam aradı ve Sadie bir kez daha sesli mesajın devreye girmesine izin verdi: "Sadie, aç. Konuşmamız gerekiyor. Bu olanlar sadece senin başına gelmiyor."

Sil.

Sadie uyuyakaldı. Yaklaşık on beş dakika sonra biri dairesinin kapısını çalıyordu. Sam'in boğuk sesini duydu.

"Sadie, kapıyı aç. Konuşmamız gerek," dedi Sam.

Sadie cevap vermedi.

"Sadie, hadi ama. Bu çok saçma. Benle konuş. Çoğunlukla *benim* tarafımdan nefret ettiler, *senin* tarafından değil."

Sadie yine de cevap vermedi.

"Sadie lütfen. Bu çok gülünç. Daha ne kadar böyle devam edeceksin?"

Sadie yataktan kalktı. Kapıyı açtı, Sam içeri girdi.

"Ne söylemeye geldiysen söyle," dedi Sadie.

Sam, Sadie'nin kanepesine oturdu. "Apartmanını beğendim. O garip palyaço da hoşuma gitti."

"Beni yalnız bırakamaz mısın? Marx'a yarın işe döneceğimi söyledim."

"Büyük bir şey yapmaya çalıştık," dedi Sam. "En zoru hedefledik ve hoşlanmadılar. Ama umurumda değil. *Ben* yaptığımız şeyi beğeniyorum."

"Senin için söylemesi kolay," dedi Sadie. "Herkes bunun *benim* oyunum olduğunu ve senin benim deliliğimi desteklediğini düşünüyor. *Senin* oyununun, *Ichigo*'nun, iyi bir oyun olduğunu ve *benim* oyunumun fiyasko olduğunu düşünüyorlar."

"Doğru değil bu."

"Belki de o eleştirmenin yazdığı gibi, *İki Taraf*'ın bir fiyasko olacağını biliyordun. Ortalıklara çıkıp promosyon yapmama izin verdin. Biraz olsun iyi olduğunu düşünseydin ön planda ve merkezde olurdun, değil mi?"

Sam, Sadie'ye baktı. "Dur... Ne?"

Sadie gözlerinin içine baktı. "Oyunun iyi olduğunu düşünseydin tüm övgüyü sen alırdın." Durakladı. "Her zaman yaptığın gibi."

Sam Sadie'nin ortaya çıkardığı işle ve kendi ortaya çıkardığı işle gurur duymuştu. Evde kalmıştı çünkü ayağı güvenilmezdi ve yollardayken ağrısını idare etmesi zor olurdu. Sam bunu açıklamak için ağzını açtı ama sonra fikrini değiştirdi. Mutfağa gitti ve kendisine buzdolabından bir bardak su doldurdu.

Ninova

"Çekinme," diye seslendi Sadie alaycı ve amansız. "Benim olan senindir. Kimsenin sevmediği bir şey olursa o zaman başka tabii."

"Hadi, Sadie. *İki Taraf*'ı tanıtmayı *sen istedin*."

"Ben *istemedim*. Ben istekliydim çünkü sen istemedin. Ve kolay değildi. Ben Sam Mazer değilim. Yabancılar beni kafadan sevmezler."

"Şunu netleştirelim: Sen yaptığın zaman iş. Ama ben yaptığımda tatil oluyor."

"Evet, senin için daha kolay olduğunu düşünüyorum."

"Benim için daha kolay, hatta buna *iyi* olduğum bir şey de diyebilirsin. Benim iyi olduğum bir şey ve belki de senin iyi olmadığın," dedi Sam.

"Oyunun, tanıtımını yapmayı başaramadığım için mi bir fiyasko olduğunu söylüyorsun?" diye sordu Sadie.

"Hayır, tabii ki öyle demiyorum. *Ichigo*'yu tanıtmanın bir iş olduğunu sana kabul ettirmeye çalışıyorum. Tartışma çıkarmaya çalışmayı bırak. Ve bilgin olsun, kendimi tüm benliğimle Akçaağaç Kasabası'na adadım. Hiçbir zaman bir oyuna kendimi bu kadar çok adamamıştım."

"Sam, oyuna kendini çok da adamış olamazsın. Hiçbir zaman burada değildin!"

"Kıçımı yırttım," dedi Sam. "Ve çok zor bir yıl geçirdim; hoş, sen hiç merak etmedin ya, neyse. Hem senin *derdin* ne?"

"Ne demek istiyorsun?"

"Hadi ama Sadie. Bu ilişkide sadece ikimiz varız. Senin derdinin ne olduğunu bilmek istiyorum. Kaliforniya'ya döndüğümüzden beri benimle bir alıp veremediğin var."

Sadie hiçbir şey söylemedi. Başını iki yana salladı. "Hayır."

"Hiçbir sebebi olmadan mı sürekli kaltak gibi davranıyorsun?"

"Siktir git, Sam."

"Söyle," dedi Sam. "Ne olduğunu bilmemek benim için daha kötü."

"Senin için neyin daha kötü olduğu umurumda değil," dedi Sadie.

"Tam senlik hareket," dedi Sam. "Orada otur, acı çek ve kimseye sorunun ne olduğunu söyleme."

"Öyle yapan sensin," dedi Sadie.

Sam Sadie'nin sehpasına indirdi yumruğunu. "Sorun ne? Sadie, haksızlık bu. Suçumun ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yok. Belli ki bir suçum olduğunu düşünüyorsun."

"Hiçbir fikrin yok mu?"

"Hiçbir fikrim yok," dedi Sam.

Sadie çantasından *Ölü Deniz* CD'sini çıkardı ve Sam'in burnunun ucunda salladı.

"Ne o?" diye sordu Sam.

"Sen bana söyle."

Sam CD'ye baktı. "Dov'un oyunu. Yani?"

Sadie yine gözlerinin içine baktı. "Dov'un benim erkek arkadaşım olduğunu biliyordun ve bu yüzden ona gitmemi istedin. Bilmiyormuş gibi yaptın."

"Biliyorduysam ne olmuş? Ulysses, *Ichigo* için mükemmeldi. Sadie, delilik bu."

"Onu zaten söyledin."

"Ama *delilik* bu."

"Bana deli demeyi kes. Arkadaşım olduğunu sanıyordum ama—"

"Sadie, ben senin arkadaşınım. Sen benim en iyi arkadaşımsın. Ya da sen iki yıl önce olmadığıma karar verene kadar öyleydim."

Ninova

"Arkadaşım olduğunu sanıyordum ama sen insan kullanan yalancının tekisin."

"Doğru değil bunlar."

"Doğru değil mi? Herkesin Ichigo'yu kendi başına yaptığını düşünmesine izin verdin."

"Bu da doğru değil. Haberleri nasıl yazdıklarını kontrol edemem. Herkese ortağım olduğunu anlatıyorum. Herkese senin muhteşem olduğunu anlatıyorum."

"Opus anlaşmasını kabul ettirdin çünkü *senin* için daha iyiydi."

"Neden Opus anlaşmasını seçtiğimizi biliyorsun. Sebepleri hakkında konuştuk."

"Devam oyununu yapmak *benim* üzerime kaldı. Sen taç giyme turuna çıkarken bütün işler benim üzerime kaldı."

"Öyle olmadı."

"Ama bana yaptığın en büyük kötülük, Ulysses'i istemek için beni Dov'a gitmeye zorlamaktı."

"Zorlamadım seni."

"Daha fazla zamanım olsaydı o motoru yapabileceğimi biliyordum. Beni Dov'a gitmeye zorlamasaydın onunla üç yıllık bir ilişkiye başlamayacaktım. Üzerimde nasıl bir güce sahip olduğunu biliyor musun? Ondan nasıl zor ayrıldım, biliyor musun?"

"Ona geri dönmen benim suçum değil. Yaptıkları veya yaptıkların için beni suçlayamazsın. Her şey için beni suçlayamazsın ama görünüşe bakılırsa suçluyorsun."

"Kabul et Sam," dedi Sadie. "Ulysses'i istedin ve beni umursamadın."

"Seni herkesten çok umursuyorum," dedi Sam. "Ama Ulysses'i almanı istediğim için pişman mıyım? Zengin olduğumuz ve artık her ne istiyorsak onu yapabildiğimiz için

hatta *İki Taraf* gibi kötü tasarlanmış, kendini beğenmiş sanatsal oyunlar bile yapabildiğimiz için pişman mıyım? Hayır, tüm bunlar Ulysses sayesinde olduysa her seferinde sana Dov'a gitmeni ve Ulysses'i almanı söylerdim."

"*İki Taraf*'ın kötü tasarlanmış ve kendini beğenmiş bir oyun olduğunu mu düşünüyorsun?"

"*Asla* bir *Ichigo* olmayacağı gayet açıktı ama yapmak istediğin buydu, o yüzden seni destekledim."

"Benim hatam olduğunu mu söylüyorsun?"

"Hayır, belki de benim fikrimden çok senin fikrin olduğunu söylüyorum."

"*Ichigo* da benim fikrimdi. *HEPSİ* benim fikirlerim."

"Bunu bu şekilde görmen güzel ve eğer böyle bakmak beni kötü adam olarak görmene yardımcı oluyorsa hiç durma. Ama seni *Ichigo*'yu yapmaya zorlamasaydım şimdi kim bilir nerede olurdun... Şanslıysan EA'da *Madden Football* üzerinde çalışan yüz programcıdan biri olurdun. Bizim sektörümüzde o kadar da çok kız yok. Muhtemelen Dov için çalışıyor olurdun. Muhtemelen seni masana kelepçelemiş olurdu."

Sadie'nin gözleri büyüdü. Ona kelepçelerden hiç bahsetmemişti. "Onu nereden biliyorsun?"

"Tanrım, Sadie, çok belliydi. Yaklaşık iki yıl bileklerinde kelepçe izleriyle dolaştın. Marx ve ben eskiden—"

"İnanılmaz bir pisliksin. Bazen senden nefret ediyorum."

Sam fazla ileri gitmiş olabileceğini fark etti. "Sadie, o son şeyi söylememeliydim. Lütfen. MIT'deki o eski dairendeki günü hatırlıyor musun? Ne yaparsak yapalım ne söylersek söyleyelim birbirimizi affedeceğimizi söylemiştin."

Sadie, "Neyi kabul ettiğimi bilmiyordum," dedi. "Genç ve aptaldım."

"Sen hiçbir zaman aptal olmadın."

Sadie başını iki yana salladı. "Neden depresyonda olduğumu kendine hiç sordun mu?"

"Ben... Erkek arkadaşından ayrıldığını sanıyordum. Oda arkadaşın öyle demişti, sanırım. Dov olduğunu bile bilmiyordum."

"Henüz" dedi. "*Henüz* bilmiyordun. Ama evet, Dov'du. Ama depresyonda olmamın nedeni o değildi." Başını iki yana salladı ve dizlerine çekti, yüzü saçlarından bir örtünün altına gömüldü. "Herkes *Ichigo*'nun seninle ilgili olduğunu düşünüyor ama aslında benimle ilgili."

"Nasıl?"

"*Ichigo* denizde kaybolan bir çocuk hakkında ama aynı zamanda çocuğunu kaybetmiş bir anne hakkında. Hiç çocuğum olmadı ama... " Sam'e arkasını döndü. Kürtajdan hiç kimseye bahsetmemişti; Dov'a, Alice'e, Freda'ya ve şimdi bile Sam'e bu kelimeyi söylerken zorlanıyordu.

Bazen o olay hiç yaşanmamış gibi geliyordu. Ocak ayının karlı bir gününde Back Bay'deki bir kliniğe giden trene binmişti. Yanında bir arkadaş getirmesini söylemişlerdi ama yalnız gitmişti. Her şey toplam bir saat sürmüştü; işlemin kendisi, on dakika. Hemşire olası ağrılar konusunda onu uyarmıştı ama hiçbir şey hissetmemişti. (Normal bir âdet dönemindeki kadar bile kanaması olmamıştı.) Trene binerek eve geri dönmüştü ve o gece oda arkadaşıyla bir şeyler içmek için dışarı çıkmıştı. Ağdalı üniversiteli kız içkileri — bir Beyaz Rus, bir rom-kola ve bir de yedili ve yedili— içmişti ve dairesine döndüğünde yatağında sızmıştı. İlk başta, oda arkadaşı onun akşamdan kalma olduğunu düşünmüştü ama Sadie bir hafta yataktan çıkmayınca oda arkadaşı nihayet, "Senin sorunun ne?" diye sormuştu.

"Dov'dan ayrıldım," diye yalan söylemişti Sadie.

"Nihayet."

Sam, odasında yanı başında belirip *Çözüm* hakkında konuşmak istediğinde Sadie on bir gündür yataktaydı.

"O kadar utandım ki" dedi Sadie. "Belki de bu yüzden tüm o yaptığı şeyleri yapmasına izin verdim."

"Sadie," dedi Sam, sesi şefkat ve sevgi doluydu. "Sadie, neden hiçbir şey söylemedin?"

"Çünkü birbirimize asla *gerçek* şeyler söylemiyoruz. Oyun oynuyoruz, oyunlar hakkında konuşuyoruz, oyun yaratmaktan bahsediyoruz ve birbirimizi hiç tanımıyoruz."

Sam ona bunun saçmalık olduğunu, daha önce başka hiçbir iki insanın hayatlarını bu kadar çok şey paylaşmadığını söylemek üzereydi. Eğer *o* Sam'i tanımıyorsa kimsenin onu tanımadığını ve eğer öyleyse belki de var olmadığını. Ama o anda, Sam hayalet ağrıyı hissetmeye başladı. Birkaç aydır atak yaşamamıştı ve şu anda Sadie'nin dairesinde yaşamak istemiyordu. Sadie ondan bu kadar nefret ederken karşısında zayıf ve savunmasız kalmak istemiyordu. Atağın belirtilerini sezmek konusunda ustalaşmıştı: çenesindeki ve alnındaki gerginlik, tüm kokulara karşı aşırı hassasiyet (okyanus, Sadie'nin el kremi, dışarıdaki çöp kutusundaki çürümüş meyve), boğazındaki safra, omurgasından yukarı doğru ilerleyen elektrik çarpmasını andıran zonklama, ağrı, kayıp uzvun nabzı. Sırt çantasını açtı ve bir cigara çıkardı. Yaktı ve ardından derin bir nefes aldı.

Sadie, sanki bir hayvanın beklenmedik bir şey yapışını, bir filin resim yapışını, bir domuzun hesap makinesi kullanışını izliyormuş gibi şaşkınlık içinde seyretti.

"Burada sigara içmemin bir sakıncası yoktur umarım?" dedi Sam.

"İstediğini yap," dedi Sadie. Tüllü pamuklu perdeleri ve arkalarındaki pencereyi açmak için ayağa kalktı. Güneş

Ninova

Clownerina'nın üzerinde batıyordu. "Ne zamandan beri esrar içiyorsun?"

Sam bir nefes çekip omuz silkti.

Sadie kanepeye döndü ve ondan olabildiğince uzağa yerleşti. Duman halkaları ona gel gel işareti yapan ölümün parmakları gibi kanepenin öbür ucuna, Sadie'ye ulaştı ve hoş bir pus odayı doldurmaya başladı, keskin olan her şeyi yumuşattı. Esrar güçlü ve baharatlıydı ve Sadie, kendine rağmen yumuşadığını hissedebiliyordu.

"Ne bu?" diye sordu.

"Bir tür kenevir," dedi Sam. "Adını hatırlamıyorum." Adını hatırlıyordu. Yetiştiricilerin, insanların esrar içmesinin tek nedeni çocukça şakalarmışçasına ota verdiği o çocukça isimlerden —Bugs Bunny, Magic Kitten, Rollergirl— biriydi. O an o ismi yüksek sesle söylemek istemedi.

Sadie Sam'e yaklaştı ve açık avcu sigaraya uzandı. Sam, uzattığı, en az kendi eli kadar iyi tanıdığı ele baktı: Avcunun içini oluşturan çizgilerin kusursuz deseni, eklem yerlerinde morumsu damarlar olan ince parmaklar, teninin zeytin rengini andıran kremsi tonu, narin bileği, pembemsi, muhtemelen Dov'un eseri yarı gölgeli deforme cilt dokusu, Freda'nın on ikinci doğum gününde hediye ettiğini bildiği beyaz altın bilezik. Nasıl olur da kelepçelerden haberi olmadığını düşünebilirdi? Saatlerini onun yanında oturarak, önce oyunlar oynayarak ve sonra yaratarak, klavyede dolanan veya bir kumandayı kavrayan ellerine bakarak geçirmişti. *Bana seni tanımadığımı söyle*, diye düşündü Sam. *Bu elin, senin elinin, her iki tarafını, hafızadan çizebildiğim halde seni tanımadığımı söyle.*

"Sam?" dedi Sadie.

Sam sigarayı uzattı.

Ninova

V

DÖNÜŞLER

1

Herkes *Love Doppelgängers*'ın korkunç bir isim olduğunun farkındaydı ama yerine ne isim koymaları gerektiğini kimse bilmiyordu. Bu isimle o kadar uzun süre yaşamışlardı ki sırf tekrar ve aşinalığın marifeti sayesinde neredeyse iyi olduğunu düşünmeye başlamışlardı. Aslına bakılırsa iyi falan değildi. Sam'in Marx'a dediği gibi, "*Love Doppelgängers*, oyunu on iki kişinin oynamasını istiyorsak mükemmel bir isim"di. Adaletsiz bunu kaldıramazdı. *İki Taraf'ın* mütevazı performansından sonra *Love Doppelgängers'in* ticari başarı kazanması gerekiyordu.

Love Doppelgängers'in korkunç bir isim olduğunun farkında olmayan tek kişi, ismi bulan Simon Freeman'dı. Okulda Almanca öğrenmişti ve Kafka'yla alakalı her şeye ergence bir saplantı duyuyordu. "O kadar da kötü olduğunu sanmıyorum," dedi Simon, Sam'in ismin korkunç olduğundan bu kadar emin olmasına alınarak. "Neden işe yaramazmış?"

Sam, "Kimse Doppelgänger'ın ne olduğunu bilmiyor," dedi.

"Pek çok insan Doppelgänger'ın ne olduğunu biliyor!" Simon oyuna verdiği ismi savunacaktı.

Marx, Sam'i, "Belki de yeterince insan Doppelgänger'ın ne olduğunu bilmiyordur," diye düzeltti.

Sadie, bir kişi daha Doppelgänger derse aklını kaçıracağını düşündü.

Ninova

Simon, "Çocuklar tek bir Almanca kelime biliyorsa o da *Doppelgänger*'dır," dedi.

"Hangi çocuklarmış onlar?" dedi Sam. "Hepsi İleri İngilizce sınıfında mı?"

"E, *öğrenebilirler*," dedi Simon. "Kapağa bir açıklama koyabiliriz, bir dipnot—"

"Dipnot mu? Dalga mı geçiyorsun? Neyin *Harika bir ölümüne oyun deneyimine hazırlanın* anlamına geldiğini biliyor musun? Dipnotlu kapakmış," dedi Sam.

"Sen bir pisliksin," dedi Simon.

"Hop, Simon. Sakin ol," dedi Ant.

"Harvard'a gitmiş. Sıradan insanları anlıyormuş gibi davranmayı bırakmalı." Simon yeniden Sam'e döndü. "Huysuzluk yapıyorsun. Tonlarca şifreli ismi olan oyun var: *Metal Gear Solid. Suikoden. Crash Bandicoot. Grim Fandango. Final Fantasy.* İşe yarıyorlar çünkü kulağa havalı geliyorlar."

"Ama *Love Doppelgängers* kulağa havalı gelmiyor," dedi Sam.

Simon, "Bütün oyun, kelimenin tam anlamıyla Doppelgängerlarla alakalı bir aşk hikâyesi, bu yüzden bunu yansıtan bir başlığımız olmalı," dedi. "Ve insanlar bir Doppelgänger'ın ne olduğunu biliyorlar."

Sam, "Açıkçası, çoğu insanın bildiğini sanmıyorum," dedi.

"Eh, o zaman belki de o insanların bizim oyunumuzu oynamasını istemiyoruz," dedi Ant, tamamen yanlış bir argümanla ortağının yardımına koşarak.

Sam, "Hayır, *herkesin* bu oyunu satın almasını istiyoruz," dedi. "Simon. Ant. Dinleyin, bu oyunu seviyoruz. Bu sizin oyununuz ve sanatçı olarak size inancımız tam. Ama oyunun bir milyon kopya satmasını istiyoruz. Montana'daki

çocukların *Doppelgänger* kelimesini bildiğine dair tamamen asılsız bir varsayımla oyunun ayağına sıkmak ister misiniz?"

Sadie, Sam'in tıpkı, Dov'un *Ichigo*'nun erkek olması gerektiğini söylediği günkü haline benzediğini düşündü. Simon ve Ant adına biraz üzüldü.

Çocuklar ona döndüler. "Sadie," dedi Ant, "sen ne düşünüyorsun?"

Sadie, çocukların Sam'den daha çok ona güvendiklerini biliyordu ve onlardan taraf olmak istiyordu. "Bence," dedi, "Amerikalılar üzerinde nokta olan harflerden nefret ediyorlar. Üzgünüm, beyler."

Simon ve Ant birbirlerine baktılar. "Sadie haklı," dedi Ant.

"İyi," dedi Simon. "Peki, o zaman oyunun adını ne koyacağız?"

Sam, yeni isimler bulmak için beyin fırtınası yapmak üzere bir şirket toplantısı düzenledi. Cambridge'den Los Angeles'a kadar onlarla seyahat eden güvenilir beyaz tahtayı çıkardı. Beyaz tahta artık beyaz değildi ve birbirine karışmış, tam silinmeyen eski yazılar, Adaletsiz'in son beş yılının bir arşiviydi. Marx, Sam'e, "Yeni bir beyaz tahta alabilecek kadar paramız var, biliyorsun değil mi?" demişti.

Ama Sam beyaz tahtayı atmamak için direnmişti. Tılsımlı bir güce sahip olduğunu hissediyordu. "Yanında 'Harvard Bilim Merkezinin Mülkü' yazan biri tane alamayız," demişti.

"Evet, doğru," demişti Marx. "Daha da iyi olur çünkü yeni bir tahta senin ahlaksızlığının bir anıtı olmaz."

"Pekâlâ," dedi Sam, Adaletsiz'in bir araya toplanmış çalışanlarına. "Yeni bir isim bulana kadar kimse buradan ayrılmıyor. Hiçbir fikir çok aptalca değildir." Silinebilir keçe kalemini kılıç gibi salladı ve çalışanların önerilerini tahtaya yazdı.

Ninova

Aşk Çiftleri
Aşk Yabancıları
Aşk Yabancıları Lisesi
Lise Aşk Çiftleri
Doppelgänger
Beni Seven Doppelgänger
Çiftler Lisesi
Partnerler Lisesi
Solucan Deliği Aşk Hikâyesi
Solucan Deliği Lisesi
Bir Doppelgänger'e Âşığım
Bir Doppelgänger'in Aşk Hikâyesi
Aşk Tünelleri
Kirli Aşk Tünelleri
Karanlık ve Kirli Aşk Tünelleri
Karanlık ve Kirli Lisesi Aşk Tünelleri
Seksi Lise
Kirli Seksi Lise
Pis Çılgın Seksi Lise

Ve bunların versiyonlarından veya dejenere hallerinden, ikisi de aynı sonuca varıyordu, meydana gelen yaklaşık iki yüz isim daha.

"Bunlar berbat," dedi Sam, iki saat daha liste üzerinde uğraştıktan sonra. "Yayınlanmamış, porno ya da pedofili hakkında bir Alman romanı için muhteşemler ama dört kadranlı bir bilgisayar oyunu için korkunçlar."

O gece Zoe ile seks yaparken hâlâ *Love Doppelgängers*'a alternatif isimler düşünmesi Marx'ı Tokyo Uluslararası Lisesi'nde geçen lise yıllarına götürdü. Satranç takımının kaptanıydı ve başka bir lisenin satranç takımıyla maç yapmak

Ninova

için şehrin öbür ucuna gitmişlerdi. (Marx'ın okulu Tokyo'da ikinci durumdaydı; diğer takım birinci sıradaydı.) Rakip liseye vardıklarında binanın kendi liseleriyle neredeyse tıpatıp aynı olduğunu ancak her şeyin ters olduğunu görmüşlerdi. Liseler aynı zamanda ve aynı mimari planlardan yapılmış olmalıydı. Ekip, binalarda kendilerinin ve öğretmenlerinin alternatif versiyonlarını bulabilecekleri konusunda şakalar yapmıştı. Diğer satranç takımının kaptanı kendisini Marx'a son derece resmî bir şekilde tanıtmıştı: "Takım Kaptanı Watanabe, sizin muadilinizim." Çocuğun İngilizceden ödünç aldığı *muadil* sözcüğünü telaffuz edişindeki Katakana hâlâ Marx'ın kulaklarındaydı.

Sevişmenin kalanında zar zor konsantre oldu. *Muadil* kelimesini unutmak istemiyordu ama öte yandan not almak için Zoe ile sevişmeye ara vermek de istemiyordu. Ancak Zoe, Marx'ın aklının başka yerde olduğunu hissedebiliyordu. "Neredesin?" diye sordu.

Muadil Lisesi, 2001 yılının Şubat ayının ikinci haftasında çıktı ve anında Adaletsiz'i çok satanlar listesine taşıdı. Çıkışının üçüncü haftasında, *Muadil Lisesi* ya da hayranlar tarafından bilinen şekliyle *ML*, *İki Taraf*'ı önemli ölçüde geride bırakmıştı ve Marx anında *çocukları* bir devam oyunu tasarlamaları için görevlendirdi. Sadie'nin aksine, Simon ve Ant devam oyunlarını seviyor, onları ihanet olarak görmüyorlardı. *ML*'yi zaten en başından bir dörtlü olarak hayal ettiklerini iddia ettiler: Lisenin her yılı için bir oyun.

ML, piyasaya çıkışının onuncu haftasında Amerika'da en çok satan PC oyunu oldu. Play Station ve Xbox portları yapılıyordu ve Nintendo'yla anlaşmaları an meselesiydi.

Yıl sonunda, *ML* orijinal *Ichigo*'nun satışını geçti.

Daha önce *İki Taraf* üzerinde çalışan ekip *ML* tarafına geçti. Ek ofis alanı kiralayana kadar Sadie, ofisini Simon ve

Ninova

Ant'a devretti ve Marx'la ofisini paylaşmak üzere koridorun sonuna taşındı. Marx mahremiyete ihtiyaç duyduğunda, Sadie Sam'in ofisini kullanabilir ya da yürüyerek eve, Clownerina'ya gidebilirdi. Sadie ofisini kaybetmeyi sorun etmedi. Sam'le bir sonraki oyunlarının ne olacağına karar vermemişlerdi ve zaten pek çalışmıyordu. Zaman zaman bir takım fikir alışverişlerinde bulunuyorlardı ama hiçbir şey harekete geçmelerini sağlayacak kadar çok ilham vermiyor gibiydi. Sam ara sıra *Ichigo III*'ü tasarlama fikrini ortaya atıyordu ama Sadie bunun geriye doğru bir adım atmak gibi bir şey olduğunu düşünüyordu. Beş yıldır ilk kez aktif olarak bir oyun üzerinde çalışmıyorlardı.

Sadie doğası gereği yüce gönüllüydü ve *Muadil Lisesi*'nin başarısını kıskanmadı. Partneri Marx ve yeteneği keşfetme becerisi adına mutluydu. *İki Taraf*'ın tam bir hayal kırıklığı olan satış rakamlarına rağmen şirketleri 2001 yılını artıda kapayacağı için mutlu oldu. Kendini muhtemelen yaşlı hissetti. Daha sadece yirmi beş yaşındaydı, ama o zamana kadar bulunduğu her odadaki en genç insan olmuştu ve bundan güç almıştı. Simon ve Ant ondan sadece birkaç yaş küçük olsalar da Sadie ve Sam'den farklı bir nesildenmiş gibi görünüyorlardı. Sadie'ninkilere benzer dertleri yoktu. Devam oyunlarını *seviyorlardı*! Kendi motorlarını yapmak ya da kimin ne için övgü aldığı veya iyi bir fikrin nereden geldiği umurlarında değildi. Altlarında bebek beziyle dolandıkları zamanlardan beri oyun oynuyorlardı. Onların varlığı, *İki Taraf*'ın başarısızlığıyla birleştiğinde Sadie'nin kendini yaşlı ve demode hissetmesine sebep oluyordu.

Sadie öyle görmese de *Muadil Lisesi* aslında onun da başarısıydı. Oyun, kısmen Sadie'nin motoru kullanılarak inşa edilmişti ve *Muadil Lisesi: İkinci Sene*, Oneiric'in geliştirilmiş bir versiyonu üzerine inşa edilecekti. Sadie'nin yarattığı teknoloji, kullanmak için yarattığı oyundan daha değerliydi.

Marx, Oneiric'i *Muadil Lisesi* için kullanma fikriyle geldiğinde, Sadie kabul etmişti. Oyunun sunumunu beğenmişti ve Simon ve Ant'i seviyordu. Sevmemesi mümkün müydü? Ona Sam'i ve kendisini hatırlatıyorlardı. Her ne kadar *çocuklar* ve onlar arasında, Simon ile Ant'in aynı zamanda sevgili olmaları gibi bir fark olsa da. Onları çalışırken izliyordu ve bir şey hissediyordu. Ne olduğunu kelimelere dökmek onun için zordu. Hiç olmamış bir şeye duyulan bir özlem mi? Yakınlıklarına duyulan bir kıskançlık mı? Sam sevgilisi olsaydı nasıl olurdu diye merak etti. Bunu hiç düşünmemiş değildi. Ama Sam her zaman çok mesafeli olmuştu; o bir erkekti ve aynı zamanda penceresiz ve kapısız bir kuleydi. Girişini asla bulamamıştı. Onu yanağından veya alnından başka bir yerinden öpmemişti. On dört yıl içinde ona yalnızca birkaç kez bilerek dokunmuştu ve o her seferinde rahatsız olmuş gibi görünmüştü. Sonunda Sadie, Sam'in sevgilisi olmaktansa yaratıcı ortağı olmayı tercih ettiğine karar vermişti. İnsanın sevgilisi olabilecek çok fazla insan vardı ama Sadie kendine karşı dürüst olacaksa, onu yaratıcı anlamda harekete geçirebilecek çok az insan vardı. Yine de Simon ile Ant'i gözlemlediğinde, kişisel ilişkilerinin onunla Sam'inkinden daha riskli olduğunu hissetse de muhtemelen kazanımlarının da aynı ölçüde daha fazla olduğunu düşünüyordu.

Bazen günün sonunda onları Batı Hollywood'daki dairelerine dönerken görüyor ve Ant'in Simon'ın çantasını taşıdığını ya da ona bir başka küçük jest yaptığını fark ederek şöyle düşünüyordu: *Böyle bir şeye sahip olmak güzel olmalı, hayatını ve işini paylaştığın birisine sahip olmak güzel olmalı. İki Taraf* piyasaya çıktığından bu yana, aylardır çok yalnızdı. Ama Simon ile Ant için durum farklı, diye düşündü. Simon ile Ant, ikisi de erkekti. Sadie ile Sam sevgili olsalardı, Sadie kendi başına bir sanatçı olarak değil, Sam'in yardımcısı

olarak görüleceğinden emindi. Zaten birçok kişi onu öyle görüyordu.

Oyunu motorunu kullanarak inşa ettikleri için Sadie, *Muadil Lisesi*'nin yapım aşamasında işin içindeydi ve çocukların onu bir akıl hocası olarak gördüklerini biliyordu. Gerçi bu şekilde bir yüce gönüllülük onun için yeni bir deneyimdi ama onlara danışmanlık yapmaktan zevk almıştı. Kendine ait olmayan bir işe kendini adamak garipti. Dov'u bilgisini ve zamanını paylaşmaya her zaman ne kadar istekli olduğu, hiçbir şey değilse bile bu kadar iyi bir öğretmen olduğu için bir kez daha takdir etmişti. *İki Taraf* başarısız olduğunda, herkes bir anda ortadan kaybolmuştu. Arayan birkaç kişiden biri Dov'du ve ona bir arama borcu vardı. Marx telefondaydı, Sam'in ofisine girdi.

"Zeki kız! Kaliforniya alan kodunu gördüm ve arayanın sen olduğunu umdum."

Dov ona biraz neler üzerinde çalıştığından bahsetti: yeni bir oyun tasarlıyordu ve Silikon Vadisi'ndeki bir yapay zekâ şirketine danışmanlık yapıyordu. Dov, ona ne yaptığını sorunca Sadie, Simon ile Ant için yapımcılık yaptığından ve *ML*'nin ne kadar popüler olduğundan bahsetti. Sadie, "Marx'ın başarısı," dedi. "Ve daha az da olsa Sam'in. Kaliforniya'yı başkalarına yapımcılık yapmak için bir fırsat olarak kullanmayı o ikisi istedi. Belki de *İki Taraf*'ın başarısız olacağını benden önce anlamışlardı... Şu anda prodüksiyon veya post prodüksiyon aşamasında olan oyunumuz var."

"Ve birçoğu senin motorunu kullanıyor, değil mi?"

"Bazıları," dedi Sadie. "En azından bir işe yarıyor." Sadie durakladı. "*Ichigo* popüler olmaya başladığında hiç kıskanmadın mı?"

"Hayır," dedi Dov.

"Azıcık bile mi?"

Dov, "Seni bir uzantım olarak gördüm," dedi. "Benim dev bir egom var. Senin başarıların benim başarımdı. Böyle düşündüğüm için muhtemelen bir canavar olduğuma kanaat getireceksin."

"Berbat bir erkek arkadaştın..."

"Teşekkür ederim. Yalan değil."

"Ama harika bir öğretmendin. Bugün bunu düşündüm. Senden önce kimse yaptığım işi ciddiye almadı."

"Tek amacım seninle seks yapmaktı."

"Öyle söyleme!"

"Zaten doğru değil. Sen olağanüstüsün evlat. Biliyorsun."

Sadie durakladı. Sam'in raflarına baktı. Gerçek bir Ichigo tarihi ve pazarlama ürünleri müzesi: Ichigo şapkaları, kitaplar, çizgi romanlar, boyama kitapları, tişörtler, heykelcikler, kâğıt bebekler, peluş hayvanlar, tabak-çanaklar, pilav makinaları, kurabiye kavanozları, kostümler, *gameboylar*, kutu oyunları, çarşaf takımları, plaj havluları, bez çantalar, banyo topları, çaydanlıklar, kitap ayraçları... Dünyada Ichigo'nun suretiyle damgalanamayacak ürün yoktu. "Bir konuda tavsiyeni istiyorum," dedi.

"Elbette."

"Başarısızlığı nasıl atlatırsın?"

"Herhalde *herkesin önünde* yaşanan başarısızlığı kastediyorsun. Çünkü hepimiz özel hayatta başarısız oluyoruz. Örneğin, seninleyken başarısız oldum ama kimse bu konuda çevrimiçi bir eleştiri yayınlamadı, tabii sen yapmadıysan. Karım ve oğlum söz konusu olduğunda başarısızlık yaşıyorum. Her gün işimde başarısız oluyorum ama başarısızlığa uğramayana kadar sorunları çözmeye devam ediyorum. Ancak herkesin önünde yaşanan başarısızlıklar farklıdır, doğru."

"Madem öyle ne yapmalıyım?" diye sordu Saide.

"İşinin başına dön. Başarısızlığın neticesinde gelen sakin süreçten yararlan. Kendine kimsenin seninle ilgilenmediğini ve bilgisayarının başına oturup başka bir oyun yapmanın tam zamanı olduğunu hatırlat. Tekrar dene. Daha iyi başarısız ol."

Sadie, "İçimde *İki Taraf*'tan daha iyi bir oyun olup olmadığını bilmiyorum" dedi. "Tekrar o kadar savunmasız olabilir miyim, bilmiyorum."

"Var ve yapabilirsin. Sana inanıyorum. Sen başarısız değilsin, Sadie. Oyunun başarısız oldu, evet. Ama az önce bana söylediğin gibi: şirketin başarılı. Senin teknolojin, sağduyun, emeklerin üzerine kurulmuş bir şirket o. Değerini bil."

Sadie eline bir *Ichigo* stres topu aldı ve Ichigo avucunda kaybolana kadar sıktı.

"Hayatında biri var mı?" diye sordu Dov alçak sesle. "Şu iddialı ismi olan grupta çalan adam?"

"Dov, o bir milyon yıl önceydi," dedi Sadie. "Abe Rocket ile yıllardır konuşmadım."

"Abe *Rocket*, iğrenç. Peki, başka ne var ne yok? Hayatın sadece oyunlardan ibaret ve sen hiç oyun oynamıyor olamazsın."

Neler yapıyordu? Ona ait olmayan oyunlar üzerinde çalışıyordu. Oneiric'i geliştiriyordu. Umursamadığı şeyler hakkında bitmeyen ofis toplantıları. Hafta sonları (çoğunlukla) bol miktarda ot içiyordu. *Grand Theft Auto, Half-Life, Mario Kart, Final Fantasy* oynuyordu. *Harry Potter* ya da Oprah'ın annesine satın almasını söylediği başka herhangi bir kitap okuyordu. Öğleden sonra büyükannesiyle sinemaya gitmek için gizlice ofisten kaçıyordu. Freda, *bahtsız Yahudiler olmayan sarışın kızların* talihsizlikleri hakkındaki romantik komedileri tercih ediyordu. Hangi cins köpek alması

gerektiğini araştırıyor ama bu konuda hiçbir şey yapmıyordu. Google'da eski rakiplerini ve onunkiyle aynı sezon piyasaya çıkmış oyunları araştırıyordu. Oyunlarının çevrimiçi eleştirilerini okuyordu (okumadığı konusunda ısrar ediyordu). Genel anlamda söylemek gerekirse takıntılı bir şekilde yaralarını yalıyordu. Ne kadar komik bir cümle, diye düşündü. Yalamak, yaraları daha da kötüleştirir, değil mi? Ağızda çok fazla bakteri vardır. Ama Sadie, kendi yaralarının tadına bağımlı olmanın hiç de zor olmadığını biliyordu. "Ablam evleniyor," dedi. Ichigo stres topunun normal boyutuna dönmesine izin verdi.

Uzmanlığının son yılında kardiyoloji asistanı Dr. Alice Green bir doktorla, hiç de tesadüfi olmayan bir şekilde bir pediatrik onkologla evleniyordu ve Sadie'yi baş nedime atamıştı. Bunun neticesinde Sadie ile Alice, çocukluklarından bu yana geçirdiklerinden daha fazla birlikte zaman geçiriyorlardı. Sadie, düğün planlamasının dünyeviliğinden usanmıştı ama başka bir şeyle uğraşmaktan ve Alice'le zaman geçirmekten memnundu.

Önceki hafta Beverly Hills'deki bir kırtasiyeye gitmiş ve Oxford İngilizce Sözlüğü boyutundaki ciltlerden beyaz davetiye örnekleri seçmişlerdi.

Alice, "Beyazın ne kadar çok varyasyonu var," demişti.

"Ama bu beyaz harika," demişti Sadie.

"Diğer sayısız beyazdan çok farklı. Nasıl seçeceğim?"

Ama Alice ve Sadie beyaz bir davetiye seçmeyi başarmış ve kutlamak için Freda'nın en sevdiği İtalyan restoranında öğle yemeğine gitmişlerdi.

"Ah! Kaç zamandır sana söylemek istiyordum!" dedi Alice yemek sırasında. "Oyununu oynadım!"

"Etkilendim. Nasıl zaman bulabildin?"

Ninova

"Kardeşimin oyunu. Tabii ki zaman buldum." Alice durakladı. "Ne hakkında olduğunu duyduğumda oyunu sevip sevmeyeceğimden emin olamamıştım. Ama çok iyiydi Sadie. Karaktere benim adımı verdiğin için onur duydum. Özellikle Akçaağaç Kasabası kısımlarını çok sevdim. Oyunu oynayana dek benim o zamanlar neler çektiğimi bu kadar iyi anladığını fark etmemiştim. Uzay Kampına gidemediğin ve annemle babam iki yıl boyunca kelimenin tam anlamıyla seni görmezden geldikleri için kırgın olduğunu sanıyordum."

"Kayıtlara geçsin: kırgındım *doğrusu*. Uzay Kampı her zaman içimde ukde kalacak. Ama Alice... Akçaağaç Kasabası tamamen Sam'di," diye itiraf etti Sadie. "Akçaağaç Kasabası ile neredeyse hiçbir ilgim yoktu."

"Olamaz."

"Gerçekten, Sam'di. Akçaağaç Kasabası'nı o yarattı; Bataklık Dünyası'nı ben yarattım."

"Peki, ana karaktere Alice adını vermek kimin fikriydi?"

"Açıkçası hatırlamıyorum ama galiba Sam'indi."

"Tüm oyunu beğendim," dedi Alice. "Gerçekten."

"Teşekkür ederim."

"Seninle gurur duyuyorum," dedi Alice. Masanın üzerinden Sadie'nin elini tuttu. "Ama Alice Ma rüyasında cenazesini gördüğünde, mezarlıkta *Dizanteriden öldü* yazan bir mezar taşı var. Onu benim için oraya koymuş olmalısın. Bu bizim şakamız."

Sadie başını salladı. "Hayır. Yine Sam. Gerçeği itiraf etmem gerekirse Sam o şakaya bir anlamda ortak oldu."

"Madem öyle, Sam'e iltifatlarımı ilet," dedi Alice, hesabı öderken. Sadie daha fazla para kazandığı halde Alice her seferinde hesabı ödemekte ısrar ediyordu. "Belki de onu düğüne davet etmeliyim."

Akçaağaç Kasabası'nı Bataklık Dünyası'ndan daha çok beğenen tek kişi Alice değildi. Adaletsiz'in tüm oyunları hakkındaki çevrimiçi tartışmaları takip eden Marx, Bataklık Kasabası tarafını oynamaktan kaçman ve mümkün olduğunca yalnızca Akçaağaç Kasabası tarafını oynayan oyuncu gruplarına rastlamıştı. Kendilerine Akçaağaçlılar diyorlardı. Eleştirmenler genellikle Bataklık Dünyası'nı tercih etseler de oyuncular Sam'in yaptığı işi adeta kucaklamışlardı. Marx bunların hiçbirini Sadie ile paylaşmamıştı. Sadie zaten farkındaydı elbette.

Ninova

2

Marx Tokyo'ya bilet rezervasyonu yaptığında Zoe ile gitmeyi planlamıştı ama seyahatten iki hafta önce Zoe İtalya'da opera okumak için burs kazandı. Bursu verenlerin ilk tercihi olmadığını iddia etti; bu yüzden de Kaliforniya'daki hayatını toparlamak için ona neredeyse hiç zaman bırakmamışlardı. Burs ayrıca ikisinin Tokyo planlarını da alt üst etmişti.

Evlerinin arabayla sadece yirmi dakikalık bir mesafede olduğu göz önünde bulundurulursa Marx Zoe'yi havaalanına götürmek için nispeten erken yola çıkmıştı. Trafik tamamen durduğunda yolun yarısındaydılar.

"Sence otoyoldan çıkmayı denemeli miyim?" diye sordu Marx.

Zoe, "Trafik belki açılır," dedi. "Çok zamanımız var."

"Var," diye kabul etti Marx. "Daha çok zamanımız var."

Sonraki beş dakika boyunca bu cümleyi birbirlerine pas atıp durdular.

"Çok zamanımız var."

"Çok zamanımız var."

On dakika sonra ne kadar sık tekrar ettiklerinin farkına vardılar ve bir şakaya dönüştü.

"Çok zamanımız var."

"O kadar fazla zaman ki. Bu bitmeyen zamanı ne yapacağımı bilemiyorum."

"O kadar çok zamanın olacak ki hani şu havaalanının ortasında masaj yaptıran insanlardan biri olacaksın."

"Havaalanı sanatını inceleyeceğim."

"Muhtemelen başka bir terminali ziyaret etmeye yetecek kadar zamanın olacak."

"Başka bir tane mi? O parti otobüsüne bineceğim ve *her* terminali ziyaret edeceğim." Zoe aniden ağlamaya başladı.

"Ne bu şimdi?" dedi Marx.

"Gerginlik," dedi Zoe elini sallayarak. "Buradan ayrılmak beni geriyor galiba."

Marx Zoe'nin elini sıktı.

"Otoyoldan çıkıyorum," dedi. "LAX'a yaklaşınca yeniden otoyola döneriz." Marx şerit değiştirdi.

Zoe, "Bence olduğumuz yerde kalmalıyız," dedi. "Yan yollarda trafik daha kötü olabilir. Hem neredeyse geldik. Daha uzun süremez. Şerit değiştirmenin zaten bir fark yaratmadığını söylemiyorlar mı? Şerit değiştirsen de değiştirmesen de yolu aynı sürede gidiyorsun."

"Şerit değiştirmiyorum," dedi Marx. "Yeni bir rota belirliyorum. Eğer yanılıyorsam bile hâlâ çok zamanımız olacak." Marx bir kez daha şerit değiştirdi. "Göz açıp kapayana kadar kendini Terminal Bir'e varmış, pedikür yaptırırken bulacaksın."

"Şekerli çörek yiyip Starbucks kuyruğunda bekliyor olacağım."

"Şişirilebilir bir yastık ve bir kar küresi satın alacaksın."

"Bence ayrılmalıyız," dedi Zoe.

Zoe bunu söyledikten sonra Marx son birkaç aydır aralarında dolaşan tuhaf hissin bir anda uçup gittiğini fark etti. *İki Taraf* piyasaya çıktıktan sonra bir dizi sıradan tartışma yaşanmıştı. Zoe onu, daha önce hiç umursamadığı bir şeyle,

Ninova

ofiste çok fazla zaman geçirmekle suçlamıştı. Onu Sam'i ondan daha çok sevmekle suçlamıştı. (Sadie'den bahsetmemişti.) Burjuva olduğu, Danimarka mobilyalarını ve şarap reytinglerini çok fazla önemsediği için ona bağırmıştı. (Marx yemek masası alışverişi yapmak için epey zaman harcamıştı ama şarap suçlaması ona özellikle haksız gelmişti; birayı tercih ederdi.) Zoe birdenbire Kaliforniya'dan nefret etmeye başlamış gibiydi; alerjilerden, yavan insanlardan ve kötü tiyatrodan şikâyet ediyordu. Derken tartışmalar başladığı gibi aniden sona ermişti. Bir ay sonra Zoe Marx'a İtalya'daki opera bursunu anlatmıştı. Kaçırılamayacak kadar iyi bir fırsattı.

"Beni sevmiyorsun," dedi Zoe.

"Zoe, tabii ki seni seviyorum."

"Ama beni *yeterince* sevmiyorsun," dedi Zoe.

"Yeterince dediğin ne kadar?" diye sordu Marx.

"Yeterince... Belki bencilce ama sevildiğimden daha fazla sevmek istemiyorum. Bir şeyi ya da birini beni sevdiğinden daha çok seven biriyle beraber olmak da istemiyorum."

"Neden bilmece gibi konuşuyorsun? Ne demek istiyorsan açıkça söyle. Bilmediğim bir şey biliyorsan ne olduğunu duymayı çok isterim. Hayatımızdan memnunum, Zoe. Neden her şeyi yakıp yıkmak istiyorsun?"

"Memnun," dedi Zoe. Gözlerini koluna sildi ve az önce bir şey keşfetmişçesine çenesini ileri itti. "Benim hatam. Bunu korkunç bir hale getirmeyelim," dedi. "Güzel zamanlarımız oldu, değil mi? İtalya seyahatim doğal bir mola ve eğer sonunda bu olay kalıcı olursa o zaman..."

Yolculuk normalden dört kat uzun sürdü ama Zoe uçağına yetişti. İlk defa biri Marx'ı *gerçekten* terk ediyordu. Perişan olması gerektiğini biliyordu ama hissettiği şey, rahatlamaydı. Farkında olmadan en uzun ilişkisini yaşamıştı. Bitirmek için bir neden görmemişti. Eve gelip Zoe'yi çıplak,

Ninova

yeni bir enstrüman çalarken bulmaktan hiç bıkmamıştı. Bir başkasını, her bakımdan harika olan Zoe'yi sevdiğinden daha derinden sevebileceğine dair belirsiz bir varsayım yüzünden yolunda giden bir ilişkiyi bitirmenin manası neydi? Marx'ın kişisel gelişiminde tuhaf bir andı. Artık büfedeki her şeyin tadına bakmak isteyen çocuk değildi ve Zoe'yle ilişkilerini bitirmeyi düşünen taraf olmamasını olgunluğunun bir işareti olarak görüyordu. Ancak eskiden daldan dala atlıyor oluşunu küçümsemesi, bir insanın bir ilişkide kalması için gerekli sebepleri ayırt edememesine neden olmuştu.

Niyeti sadece ailesini ziyaret etmek olsaydı Marx Japonya gezisini iptal edebilirdi ama aynı zamanda iş görüşmeleri de planlamıştı. Marx önce Sam'e onunla Japonya'ya gelmek isteyip istemediğini sordu. Sam, Kaliforniya'ya taşındıklarından beri standart cevabı haline gelen şeyi, seyahat etmek istemediğini söyledi. Sam reddedince de Sadie'ye sordu. Sadie de reddedecekti ama sonra *neden olmasın,* diye düşündü. Yeni oyunda hiçbir ilerleme kaydedemiyorlardı ve Sadie daha önce hiç Japonya'ya gitmemişti. Marx, popüler *Osaka Hayalet Okulu* anime serisini bir oyuna uyarlamak için Adaletsiz'in Morikami Yayıncılık ile işbirliği yapma olasılığını konuşacakları toplantılarda yaratıcı ekipten birinin bulunmasının yararlı olacağını düşünüyordu. Morikami, Amerikalı bir ortakla çalışmak istiyordu ve onlara göre şaşırtıcı bir şekilde hem batılı hem doğulu olmayı başaran *Ichigo*'da iyi bir iş çıkardığını düşündükleri için de Adaletsiz'den hoşlanıyorlardı.

Tokyo'ya vardıklarında hem Marx hem de Sadie *Jet-Lag* olmuşlardı. İki ya da üç saat uyudular ve sonra, ikisi de birbirlerinden bağımsız uyandılar, şafak öncesinin sessiz saatlerini çalışarak geçirdiler ki bu onların dünyasında çoğunlukla oyun oynamak anlamına geliyordu.

Simon ve Ant Noel'de Sadie'ye bir Game Boy hediye etmişlerdi. Tokyo gezisine kadar Sadie'nin Game Boy'u denemeye vakti olmamıştı ve Game Boy'da oynadığı ilk oyun *Harvest Moon*'du. *Harvest Moon* bir çiftçilik, bir rol yapma oyunuydu: İşi mahsul yetiştirmek, bir eş bulmak ve topluluktaki insanlarla arkadaş olmak olan bir çiftçiydiniz. İlk çiftçilik oyunu olmasa da ilklerden biriydi. Sadie, oyunun sadeliğinin ona Alice'le *Oregon Trail*'de sevdikleri şeyleri anımsattığını düşündü. Oyun yumuşak ve huzurluydu. *Ölü Deniz* gibi oyunların tam tersiydi, başınıza asla kötü bir şey gelmeyecek, korumalı bir dünyada geçiyordu.

Otelin aynı katında, koridorun aşağısında Marx dizüstü bilgisayarında *EverQuest* oynuyordu. *EverQuest*, hantal kısaltması MMORPG adıyla ile bilinen çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarından biriydi. *EverQuest*, bir *Dungeons & Dragons* çeşitlemesiydi ve *D&D* gibi, ağırlıklı olarak bir karakter oluşturma oyunuydu. Marx, Hella Behemoth adlı yarı elf bir ozan olan avatarını kişiselleştirmek için itiraf etmeye razı olduğundan çok daha fazla zaman harcamıştı. Bu oyun Marx'a Sam'le *D&D* oynadığı günleri hatırlatıyordu, ancak nostalji, Marx'ın bu oyunu oynamasının asıl nedeni değildi. Marx, *EverQuest* ile ilgileniyordu çünkü bu, bir 3D grafik motorunu kullanan ilk MMORPG idi ve Marx bir sonraki *Muadil Lisesi* yinelemesinin de çevrimiçi bir bileşeni olmasını umuyordu.

Sabah beş civarında (kahvaltıya gitmek için hâlâ çok erken bir saatte), Sadie Marx'ın otel odasının kapısını çaldı. Marx saat beşe çeyrek kala *ML2* hakkında bir grup e-postası göndermişti, bu yüzden onun uyanık olduğunu biliyordu. "Hiç *Harvest Moon* oynadın mı? Bu bizim yaptığımız türden bir şey değil ama bayağı bağımlılık yapan bir oyun olduğunu düşünüyorum."

Ninova

Cihazlarını takas ettiler. "Hella Behemoth sana emanet," dedi Marx. Sadie yatağa Marx'ın yanına oturdu. Kahvaltı salonu açılana kadar belki bir iki saat oyun oynadılar. Saat sabahın altısıydı ve şehir hâlâ uyuyordu; tek ses, ara sıra içlerinden birinin midesinden gelen guruldamaydı.

Kahvaltıda tabaklarını yemekle tepeleme doldurdular ve aldıklarını yemek için salonun sessiz bir köşesine gittiler.

Şayet Morikami onlara bir teklifte bulunursa *Tokyo Hayalet Okulu*'nun, Sadie ve Sam'in üzerinde çalışmak isteyecekleri bir şey olup olmadığını tartıştılar. "Belki olabilir," dedi Sadie. "Ama Simon ve Ant yapsa daha iyi olmaz mı? Lise onların uzmanlık alanı."

"Evet ama," dedi Marx nazikçe. "Simon ve Ant meşgul."

Sadie acı acı güldü. "Sam artık B takımı olduğumuzu bilmiyor."

"Asla," dedi Marx.

Zoe'den bahsettiler.

"Yıkıldın mı?" diye sordu Sadie.

"Zannettiğin kadar değil," dedi Marx.

"Ben mahvoldum," dedi Sadie. "Los Angeles'taki en iyi arkadaşımdı."

İki Taraf hakkında konuştular.

"*Sen* yıkıldın mı?" dedi Marx.

"*Zannettiğin kadar değil*, demek istiyorum. Senin gibi vurdumduymaz olmak istiyorum." Sadie duraksadı. "Yıkıldım ama hissettiğim şey daha çok utanç. Seni, Sam'i ve herkesi bu yolda beni takip etmeye ikna ettim. Tamamen inandım. İşe yarayacağına tamamen inandım. Kendimi *Titanik*'i inşa eden adam gibi hissediyorum."

"Sen gemi inşa mühendisi Thomas Andrews Jr değilsin."

Ninova

"Ben gemi inşa mühendisi Thomas Andrews Jr'*ım*."

Güldüler.

Marx, "*İki Taraf*, *Titanik* değil" dedi. "Kimse *İki Taraf* oynarken ölmedi."

"Sadece benim ruhum. Biraz," dedi Sadie. "İşin belki de en kötü yanı, artık kendime güvenmemem. İçgüdülerimden emin değilim."

Marx masanın üzerinden uzandı ve Sadie'nin elini avucunun içine aldı. "Sadie, güven bana: İçgüdülerin iyi."

Seyahatlerinin ikinci gecesi, Marx'ın babasıyla birlikte bir Noh tiyatrosuna gittiler. Noh, Watanabe-san'ın fikriydi; Japonların saygıdeğer *gaijin* misafirlerini götürdükleri türden bir olaydı. Performansa İngilizce bir libretto eşlik ediyordu gerçi ama Sadie daha oyun başlamadan librettosunu kaybetti ve kendini tamamen kaybolmuş hissetti. Ne Noh'un geleneklerini ne de dilini anlıyordu. Marx ara sıra onun kulağına şifreli, şiirsel yorumlar fısıldadı: "Balıkçının hayaleti, yanlış nehirde balık tuttuğu için öldürüldü." "Davul susuyor ve bahçıvan kendini öldürüyor."

Sadie bir şeyler anlamaya çalışmaktan vazgeçtiğinde, Marx'ın yorumlarından ve oyunlardan keyif aldı. Tiyatro sıcaktı, cilalı ahşap ve tütsü kokuyordu ve bu ona bir rüya gibi geldi. Hâlâ uçuştan ve ayrıca uzun bir toplantı gününün ardından yorgundu; dolayısıyla uyanık kalmak bayağı çaba istiyordu. Gözlerinin kapanmaya başladığını hissetti ve sonra kaba bir beyaz olmak istemediğinden kendini ayılttı.

Gösteriden sonra, yakınlardaki bir Tempura restoranında Marx'ın babasıyla akşam yemeği yediler. Sadie, Watanabe-san'ı uzun zamandır, Marx'ın *On İkinci Gece*'deki performansını kutlamak için çıktıkları yemekten beri görmemişti.

Watanabe-san ve Sadie karşılıklı hediye alışverişinde bulundular. Sadie ona, Japon distribütörlerinin *Ichigo*'nun devam oyununun Japonya'da piyasaya çıkışını kutlamak için yaptırdığı bir çift oyma ahşap Ichigo yemek çubuğu getirmişti.

Karşılığında, Watanabe-san ona üzerinde Katsushika Oi'nin *Geceleri Kiraz Çiçekleri* tablosunun bir reprodüksiyonu olan ipek bir fular verdi. Resimde ön planda, bir arduaz üzerine şiir yazan bir kadın çizimi vardı. Kiraz çiçekleri arka plandaydı, birkaçı dışında hepsi derin gölgedeydi. Başlığın aksine çizim kiraz çiçekleri hakkında değildi; yaratıcı süreç hakkında bir resimdi. Yalnızlığı ve bir sanatçıdan, özellikle de bir kadın sanatçıdan, nasıl arka planda kalmasının beklendiğini tasvir ediyordu. Kadının önündeki arduaz boş görünüyordu. Watanabe-san, "Hokusai'nin senin için bir ilham kaynağı olduğunu biliyorum," dedi. "Bu çizim Hokusai'nin kızına ait. Sadece bir avuç resmi hayatta kaldı ama bence babasından bile daha iyi."

"Teşekkür ederim," dedi Sadie.

Ayrılırlarken Watanabe-san Sadie'nin önünde yerlere kadar eğildi. "Teşekkür ederim Sadie. Sen ve Sam olmasaydınız Marx aktör olabilirdi."

Sadie, "Marx harika bir aktördü," diyerek Marx'ı savundu.

Watanabe-san, "Şu anda yaptığı işte daha iyi," diye ısrar etti. Taksiye binip otele döndüler. "Babanın söyledikleri seni rahatsız etti mi?" diye sordu Sadie.

"Hayır," dedi Marx. "Öğrenciyken oyuncu olmayı seviyordum. Kendimi o işe tamamen adamıştım ama şimdi öyle hissetmiyorum. Profesyonel olsaydım bile galiba oyunculuk aşkım devam etmezdi. Ömrümüz boyunca aynı şeyleri yapmamamız üzücü değil, aksine mutluluk verici."

"Oyun yaratmayı bırakabileceğimi mi söylüyorsun?"

Ninova

"Hayır," dedi Marx. "Sen kapana sıkıştın. Bunu sonsuza kadar yapacaksın."

Yolculuklarının üçüncü sabahı, erken saatlerde, toplantıları henüz başlamadan önce Marx, Sadie'yi Nezu Tapınağı'na götürdü. Nezu Tapınağı'nın girişinde, ziyaretçilerin geçmesi için kırmızı torii kapılarından oluşan bir tünel vardı. Sadie, kapıların altından geçmenin ne anlama geldiğini sordu. Marx, Şinto geleneğinde kapının sıradan olandan kutsal olana geçişi temsil ettiğini anlattı. Ama Marx Şintoist değildi, bu yüzden tam emin değildi. "Gençken çözmem gereken bir sorunum olduğunda buraya gelirdim."

"Sen ne gibi sorunlar yaşadın ki?" dedi Sadie.

"Eh, her zamanki endişeler. Kimsenin beni anlamadığını düşünüyordum. Yeterince Japon değildim ama başka bir şey de değildim."

"Zavallı Marx."

Marx, "Kapıların altından çok hızlı geçme," diye uyardı. "Çok yavaş gittiğimde bende daha çok işe yarıyor."

Sadie tek tek kapıların altından yürüdü. İlk başta hiçbir şey hissetmedi ama ilerlemeye devam ettikçe bir açılma ve göğsünde bir ferahlık hissetmeye başladı. Kapının ne anlama geldiğini anladı: Bir alandan çıkıp diğerine girdiğinin bir göstergesiydi.

Başka bir kapıdan daha geçti.

Birdenbire kafasına dank etti: *Ichigo*'dan sonra bir daha asla başarısız olmayacağını düşünmüştü. Vardığını sanmıştı. Ama hayatta her zaman yeni varışlar vardı. Her zaman geçilecek başka bir kapı vardı. (Elbette olmayana kadar.)

Başka bir kapıdan daha geçti.

Zaten bir kapı neydi ki?

Bir kapı, diye düşündü. Bir portal. Farklı bir dünya olasılığı. Kapıdan geçip kendinizi eskisinden daha iyi bir şey olarak yeniden keşfetme olasılığı.

Torii kapılarından oluşan yolun sonuna ulaştığında, kendini kararlı hissetti. *İki Taraf* başarısız olmuştu, ancak bunun her şeyin sonu olması gerekmiyordu. Oyun, kapılar arasındaki uzun yollardan sadece biriydi.

Marx onu bekliyordu ve gülümsüyordu. Yolun ortasında duruyordu, kolları hafifçe iki yana açıktı. Marx'ın onu bekliyor olması ne kadar güzeldi. O mükemmel bir yol arkadaşıydı.

"Teşekkür ederim," dedi Sadie. Başını öne eğerek selam verdi.

Gezilerinin beşinci gecesi, Marx'ın annesiyle evinde akşam yemeği yediler. Marx'ın ebeveynleri boşanmamışlardı ama ayrı yaşıyorlardı. Marx'ın annesi bir tekstil tasarımcısı ve öğretmendi. Şık, uçuşan, cesur desenli giysiler giyiyordu ve iddialı bir küt kesimi olan saçları vardı. O akşam arkasındaki perdelere tam uyan, puantiyeli koton bir elbise giymişti.

Mrs. Watanabe, Sadie'nin kim olduğu konusunda yanlış fikre kapılmıştı. Sadie'nin Marx'ın uzatmalı sevgilisi olduğunu ve Marx ile Sadie'nin evliliğin eşiğinde olduklarını düşünmüştü. "Hayır anne, bu Sadie, Zoe değil. Sadie benim iş ortağım."

Marx'ın annesi Sadie'ye uzun uzun baktı ve sonra, "Emin misin?" dedi.

Marx, "Sadie için fazla aptalım anne," dedi.

"Doğru," dedi Sadie. "Marx güzel ama sığ."

Sadie masanın altından Marx'ın elini sıktı.

Ama Mrs. Watanabe kararlıydı. "Erkek arkadaşın var mı Sadie?"

Ninova

"Yok," diye itiraf etti Sadie. "Şu anda."

"Sadie'ye çıkma teklif etmelisin Marx. Fırsat kapısı her an kapanabilir."

"Amerika'da," dedi Marx, "iş arkadaşınla çıkmak hoş karşılanmaz anne."

"Ben Amerikalıyım, biliyorum," dedi Mrs. Watanabe. "Ama Sadie patron, öyle değil mi? O olur derse olur. Güzel bir çift olursunuz."

Sadie, "Mrs. Watanabe," diyerek konuyu değiştirdi. "Marx, tekstil tasarımı dersi verdiğinizi söylüyor. Bu konu hakkında bir şeyler dinlemek ilgimi çeker."

Mrs. Watanabe el boyamasını, kapitoneyi ve dokuma tekstil disiplinini seviyordu ama bu tekniklerin yakında yok olup gidecek birer sanat dalı olduğundan endişeleniyordu. "Bilgisayarlar her şeyi çok kolaylaştırıyor," dedi içini çekerek. "İnsanlar bir monitörde çok hızlı tasarım yapıyor ve uzak bir ülkedeki bir depodaki devasa bir endüstriyel yazıcıdan baskı alıyor. Tasarımcı bu sürecin hiçbir noktasında bir kumaş parçasına dokunmuyor veya ellerini mürekkeple kirletmiyor. Bilgisayarlar deney yapmak için harika ama derinlemesine düşünmek söz konusu olduğunda berbatlar."

"Anne, Sadie ve benim bilgisayar sektöründe çalıştığımızı biliyorsun değil mi?"

"*William Morris Çilek Hırsızı* gibi harika bir tekstil deseni, sanat eseridir ama bir sanat eseri yaratmak çok zaman alır. Olay sadece tasarımdan da ibaret değildir. Kumaşları ve neyi taşıyabileceklerini anlamalısınız. Boyama sürecini ve belirli renklerin nasıl elde edileceğini ve rengin çağlar boyunca sürmesini neyin sağlayacağını anlamalısınız. Hata yaparsanız yeniden başlamak zorunda kalabilirsiniz."

Sadie, "*Çilek Hırsızı*'nı bildiğimi sanmıyorum," dedi.

"Bir dakika," dedi Mrs. Watanabe. Yatak odasına gitti, *Çilek Hırsızı* deseniyle kaplanmış küçük bir tabureyle geri döndü. Desen bir bahçedeki kuşları ve çilekleri tasvir ediyordu; Sadie adını bilmese de görür görmez tanıdı.

"Bu William Morris'in bahçesiydi. Bunlar onun çilekleriydi. Bu kuşları tanıyordu. Daha önce hiçbir tasarımcı indigo boyama tekniğini kırmızı veya sarıda kullanmamıştı. Doğru renkleri elde etmek için birçok kez baştan başlamak zorunda kalmış olmalı. Bu kumaş sadece bir kumaş değil. Başarısızlığın ve azmin, bir zanaatkarın disiplininin, bir sanatçının yaşamının öyküsü."

Sadie elini kalın pamuklu kumaşın üzerinde gezdirdi.

Otelde ertesi sabah erkenden Marx Sadie'nin kapısını çaldı. "Bir fikrim var," dedi.

Fikrin seks olacağını umması Sadie'yi şaşırttı. İş olduğu ortaya çıktı.

"Annemin bize gösterdiği William Morris deseni hakkında bir rüya gördüm. Kâbus gibiydi," diye başladı Marx. Rüyada, Marx annesinin dairesine geri dönmüştü. Annesi ona tabureyi almasını söylemiş, ancak Marx tabureyi aldığında Çilek Hırsızı tasarımının Akçaağaç Kasabası'nın grafikleri tarzında yapıldığını fark etmişti. Oturma odasına geri döndüğünde annesinin üzerinde de Akçaağaç Kasabası'nın grafikleri stilinde yapılmış Çilek Hırsızı desenli bir elbise vardı. Derken tüm dairenin Akçaağaç Kasabası'na benzeyecek şekilde dijitalleştirildiğini fark etmişti. Annesi sevimli bir Akçaağaç perisiydi. Annesinin kafasının üzerinde bir baloncuk belirmişti: *Bana tekstillerim hakkında soru sor.* Marx balonu kovmuş ama bir başkası çıkmıştı: *William Morris'in en ünlü deseni Çilek Hırsızı'nın boyama işlemini doğru tuttırmak için yüz deneme yaptığını biliyor muydunuz?*

Ninova

"Doğru mu o?" diye sordu Sadie. "Annenin böyle bir şey söylediğini hatırlamıyorum."

"Hiçbir fikrim yok," dedi Marx. "Baloncuğun içinde öyle yazıyordu."

Marx rüyayı anlatmaya devam etti: "Biraz hava almak için mutfağa giriyorum ve camdan dışarı bakıyorum. Mutfak penceresinin dışında, insan büyüklüğünde bir ardıç kuşu var, çilek çalıyor. Sahne epey güzel, zevkle izliyorum. Bir an için kuşla göz göze geliyoruz, kuşun başında bir metin balonu beliriyor: *Git Sadie'ye Akçaağaç Kasabası'nı çevrimiçi bir rol yapma oyununa dönüştürmek için ne gerektiğini sor.* İşte buradayım. Rüyaların dev kuşuna itaat ediyorum."

Sadie, Marx'ın sorusunu zihninde evirip çevirdi. Marx'ın aklında ne olduğunu söylemesine gerek kalmadan tahmin edebiliyordu. Kanserli parçayı, Bataklık Dünyası'nı, kesip at. Akçaağaç Kasabası'nı ücretsiz kullanıma aç, devamlılığını sağlamak için (sunucular, yeni görevler ve seviyeler) para talep et ve ek satın alımlar yoluyla (karakterler, mobilyalar, konutlar ve genişletmeler için yükseltmeler) para kazan. Beğenilirse oyun altın yumurtlayan bir kaz olabilirdi. Fantezi unsuru olmayan bir *EverQuest* olabilirdi. Odağında çiftçilik olmayan ve daha az taşralı —Amerika'da kendi halinde hoş bir küçük kasaba— bir *Harvest Moon* olabilirdi. İnsanlar Sam'in yarattığı muhteşem, ilham veren arka planda kendi karakterlerini oluştursunlardı. Sadie bu stratejinin değerinin farkındaydı. Sam'in dünyasının onunkine tercih edildiğini biliyordu. Kapıda duran Marx'a baktıkça, onun da bunu bildiğini anlamıştı. "Hiçbir şey. Bir ton iş dışında," dedi.

Sonraki birkaç saati Akçaağaç Kasabası'nın yeniden başlatılacak versiyonu için beyin fırtınası yaparak geçirdiler. Sabah saat dört civarında Kaliforniya'daki Sam'i aradılar. Marx ne düşündüklerini anlattı.

Ninova

Sam yanıt vermeden önce uzun bir süre durakladı. "Fikri çok beğendim ama Sadie, sen buna razı mısın?"

"Evet," dedi Sadie. "Orijinal oyunu satın alanlar için Bataklık Dünyası hâlâ var olacak ama bence bu, Akçaağaç Kasabası'nı daha geniş bir kitleye ulaştırmak için iyi bir fırsat. İşe yaramazsa kaybedeceğimiz tek şey, çok fazla zaman ve para."

Sam güldü. "Haydi o zaman, yapalım bu işi," dedi.

Sam'le biraz daha konuşup telefonu kapattılar. Yine kahvaltıya inmek için çok erkendi. "Açlıktan ölüyorum," dedi Sadie.

Marx onu otellerinden kısa bir yürüyüş mesafesi uzaklıktaki, tüm gece açık olan bir Konbiniye götürdü. Yumurta salatalı, tavuk kroketli ve çilekli ve kremalı sandviçler, bir çeşit pirinçli yemek olan İnari ve iki litre Royal Milk Çayı aldı. "Bunlar en sevdiklerim," dedi Marx. Yemekleri Marx'ın otel odasına götürdüler ve yatağa serdikleri bir havlunun üzerine market lezzetlerinden oluşan ziyafet sofralarını kurdular.

Güneş Tokyo'nun üzerinde yükseliyordu.

Sadie, "Şimdiye kadar yediğim en iyi yumurta salatalı sandviç," dedi.

"Seni memnun etmek de çok kolaymış," dedi Marx. Sadie'nin ağzının kenarına bulaşan bir parça yumurta salatasını sildi.

Tokyo gezilerinin yedinci gecesinde Marx, liseden en yakın iki arkadaşı, yarı Japon Midori ve tam Japon ama İngiltere doğumlu Swan'la bir İzakaya'ya gitti. Burada adet olduğu üzere bol miktarda yağlı meze, Yakitori ve ılık Sake tükettiler. Gittikleri İzakaya salaştı, liseden bu yana hiç değişmemişti, sadece artık o zamanki sahibinin oğlu işletiyordu.

Marx, Sadie'ye gelmek isteyip istemediğini sormuştu. Normalde Sadie bu tip bir eski arkadaşlar buluşmasına katılmazdı ama Akçaağaç Kasabası'nı yeniden başlatma fikrini ortaya attıklarından beri kendini daha rahatlamış ve neşeli hissediyordu.

İzakaya'ya vardıklarında Sadie, Marx'ın arkadaşlarının da tıpkı annesi gibi, Sadie'nin Marx'ın uzatmalı sevgilisi Zoe olduğunu zannettiklerini fark etti.

"Hayır," dedi Sadie. "Kusura bakmayın. Sadece birlikte çalışıyoruz."

"Tüh", dedi Midori. "Marx'ı ciddi bir ilişkiye ikna eden kızla sonunda tanışacağımızı düşünmüştük."

"Marx lisede nasıldı?" diye sordu Sadie.

"Eh, güya onun kız arkadaşı olmadığına göre sana söyleyebiliriz," dedi Swan. "Herkes Marx'la çıktı."

Midori gülerek, "Ve Marx herkesle çıktı," dedi. Sadie, bu konuşmanın sürekli tekrarlanan bir şakanın vodvil ritmine sahip olduğunu görebiliyordu.

"Kız olsaydı," dedi Midori, "herkes ona sürtük derdi."

Sadie, "Üniversitede de öyleydi," dedi. "Benim için yeni bir şey değil. İkinizden biri onunla hiç çıktı mı?"

Midori, "Bir keresinde beni okul dansına götürmüştü," dedi. "Mükemmel bir kavalyeydi ama sadece arkadaştık."

Swan, "Bu Marx'ın kullandığı kılıf," dedi. "Harika bir arkadaştır ve bu yüzden asla kimse ondan nefret edemez."

"Sen onunla hiç çıktın mı?" diye sordu Midori, Sadie'ye.

"Tanrım, hayır. Arkadaşımla çıkıyordu," dedi Sadie.

"Sadie benden pek hoşlanmazdı," dedi Marx. "Hâlâ benden hoşlanmıyor olabilir."

"Nasıl olurda herhangi biri Marx'ı sevmez?" dedi Swan.

"Ne halt etti?" diye sordu Midori.

"Uzun hikâye," dedi Sadie. "Dairesini yaz boyunca kullanabileceğimizi söyledi ve sonra dairede kalmaya başladı."

"Benden bu yüzden mi hoşlanmıyordun? Herhalde onu sonradan telafi ettim," dedi Marx.

"Şey, babanla beraber yemek yediğimiz güne kadar *Ichigo*'nun yapımcılığını senin yapacağını bilmiyordum. Sam hiç bahsetmemişti."

"Sam," dedi Marx, başını iki yana sallayarak. Sake bardağını kaldırdı, "Sam'e! Kanpai!"

"Sam'e! Kanpai!" Sadie, Midori ve Swan tekrarladılar.

"Sam kim?" dedi Midori gülerek.

Birkaç tur daha Sake içtiler, Sadie'nin sarhoş olmasına değil ama içinde hoş bir sıcaklık hissetmesine yetecek kadar.

Midori sigara içmek için dışarı çıktı ve Sadie ona eşlik etti. "Ona çok âşıktım, biliyor musun?" dedi Midori.

Sadie ne diyeceğini bilemediği için başını salladı.

"Asla asla Marx'la yatma. Ne yaparsan yap, yatma," diye uyardı Midori. "Bir noktada sana o gözlerle ve o saçlarla bakacak ve onun zararsız olduğunu düşüneceksin. Seksi, diyeceksin. Onunla yatmalıyım."

"Onu altı yıldır tanıyorum," dedi Sadie. "Öyle bir şey olacağını zannetmiyorum."

Ama Sadie Green bir oyuncuydu! Bir oyunda, bir işaret sizi belirli bir kapıyı açmamanız konusunda uyarırsa o kapıyı kesinlikle açardınız. İşe yaramazsa kaydetme noktasına geri dönebilir ve yeniden başlayabilirdiniz.

Sadie ve Marx otele döndüler. Asansörle yirminci kattaki odalarına çıktılar. Marx Sadie'yi odasına götürürken, yirminin önemli bir sayı olduğunu ve Japonya'da yirmi yaşma

Ninova

gelen birinin (on sekiz ya da yirmi bir değil) yetişkin sayıldığını söyledi. "Hatachi deniyor."

"Seninle tanıştığımda yirmi yaşındaydım," dedi Sadie.

"Öyleydin," dedi Marx.

Sadie'nin kapısının önünde durdular, Marx kendi odasına gitmek için arkasını döndü. "Marx?" dedi Sadie. "Şu anda bir ilişki aramıyorum."

"Ben de" dedi Marx.

"Ama yatmamızın iyi bir fikir olacağını düşünüyorum. Farklı bir ülkedeyiz ve bence uzaktayken yapılan seks sayılmaz."

"Bu gelenekten haberim yoktu," Marx Sadie'nin kapısına doğru ilerledi.

Sadie sık sık seks ile bilgisayar oyunlarının pek çok ortak noktası olduğunu düşünürdü. Ulaşılması gereken belirli hedefler vardı. Çiğnenmemesi gereken bazı kurallar vardı. Her şeyin çalışmasını veya çalışmamasını sağlayan doğru bir hareket kombinasyonu (düğmeler, dönüşler, tuş vuruşları, komutlar) vardı. Oyunu doğru oynadığınızı bilmek büyük bir zevkti ve bir sonraki seviyeye ulaştığınızda bir doyum yaşıyordunuz. Sekste iyi olmak, seks oyununda iyi olmaktı.

Sadie, Marx'la ilk sevişmesini pek hatırlamıyordu ama ardından kendini ne kadar rahat hissettiğini düşündüğünü hatırlıyordu. Vücutları doğal bir uyum yakalamıştı; hayal meyal hatırladığı kadarıyla Marx sadece sabun ve temiz ten kokuyordu; aralarında doğru miktarda samimi bir alan olduğunu hissetmişti. Bedeni *burada seninleyim*, diyordu *ama ayrı varlıklar olduğumuzu kabul ediyorum*. Ama sonuçta, bu duygulara Marx'ın kendisinin mi, yoksa tükettiği tüm Sake ve Yakitorilerin mi, bembeyaz otel yorganının mı, yoksa evden beş bin beş yüz mil uzakta olmasının mı sebep olduğundan emin değildi.

Bir an için gözlerini kapattı ve kendini yeniden Nezu'nun kırmızı kapılarının altında hayal etti.

Bir kapı ve bir kapı ve bir kapı.

Tüm kapıların sonunda, Marx. Marx, beyaz keten bir gömlek, paçaları katlanmış haki bir pantolon ve Zoe'nin ona *Rose Bowl Bit Pazarı*'ndan aldığı aptal bir hasır fötr şapka giymişti. Şapkasını çıkarıyor, selam veriyordu.

Marx'a gülümsemek için yatakta yan döndü. "Bu şehri seviyorum," dedi.

"Belki bir gün burada yaşarız," dedi Marx.

Ertesi gün eve döndüler ve çalışan Angelenosların yaptığı gibi bagaj bandının yanında vedalaştılar. İnsanın bavulunun geleceğinden ümidini kestiği bir nokta vardır ama Marx'ınki sinyal sesinden kısa süre sonra geldi. Sadie'ye formalite icabı beklemesini isteyip istemediğini sordu. Toplantısı Vadi'deki bir oyun şirketindeydi ve Sadie ters istikametteki Venice'e geri dönüyordu. Marx gümrükten geçtikten sonra ve uzun süreli araba parkına giden minibüs yolculuğunun ardından Vadi'deki toplantısına zar zor yetişecekti. Sadie gitmesini söyledi. Marx yanağından öptü. *Arkadaşız*, dedi. *Her zaman*, dedi Sadie. Yarım saat sonra, Sadie'nin bavulu taşıma bandında sondan ikinci geldi. Toz mavisi vinil bavulları gerçekten en son gelen yaşlı bir Japon çift dışında herkes gitmişti.

Sadie dev bavulunu çekerek gümrüğe girdi. Beyan edecek bir şeyi olup olmadığını sorduklarında, gümrük formunda sıraladığı şeyleri tekrarladı: Freda için ipek bir eşarp, Alice için bir kolye, annesiyle babası için paketlenmiş şekerler. Her zaman gümrük görevlilerinin yalanını yakalamaya çalıştıklarını düşünürdü.

"Ne iş yapıyorsunuz?" diye sordu gümrük memuru.

Ninova

"Bilgisayar oyunları yaratıyorum," dedi Sadie.

Gümrük memuru, "Bilgisayar oyunlarına bayılırım," dedi. "Yarattığınız herhangi bir oyunu oynamış olabilir miyim?"

"*Ichigo*," dedi Sadie.

"Yok, duymadım. Genelde yarış oyunlarını severim. *Need for Speed* gibi. Ve *Grand Theft Auto*. Hatta *Mario Kart*. Sahi, insan bilgisayar oyunları yaratma işine nasıl girer?"

Sadie bu soruyu yanıtlamaktan nefret ediyordu, özellikle de biri ona *Ichigo'yu* hiç duymadığını söyledikten sonra. "Eh, ortaokulda bilgisayar programlamayı öğrendim. Matematik SAT sınavından sekiz yüz aldım, Westinghouse ve Leipzig ödüllerini kazandım. Sonra MIT'ye gittim; benim gibi mütevazı bir kadın için bayağı rekabetçi bir yerdi. Bilgisayar mühendisliği okudum. MIT'de dört veya daha fazla programlama dili öğrendim, oyun teknikleri ve ikna edici tasarımlar üzerine yoğunlaşmış psikoloji ve anlatı yapılarına, klasiklere ve etkileşimli hikâye anlatımına yoğunlaşan İngiliz Dili ve Edebiyatı okudum. Kendime harika bir akıl hocası buldum. Maalesef onunla sevgili oldum. Gençtim, diyelim. Sonra bir oyun yaratmak için bir süre okulu bıraktım çünkü en iyi arkadaşım/düşmanım öyle istedi. O oyun şu senin hiç duymadığın oyun oldu ve evet, sadece Amerika'da yaklaşık iki buçuk milyon kopya sattı, yani..." yerine, "Oyun oynamayı çok seviyordum, ben de acaba bir tane yaratabilir miyim diye düşündüm," dedi.

Gümrük memuru, "Size iyi şanslar," dedi.

"Teşekkür ederim," dedi Sadie. "Size de iyi şanslar."

Sadie bavulunu taksi kuyruğuna kadar çekti ve tam binmek üzereydi, Marx'ı gördü.

"Hâlâ burada ne işin var?" diye sordu.

"Şey, komik bir durum," dedi Marx. "Uzun süreli otoparktaki arabama kadar gittim ve tam binmiş, gitmek üzereyken geri dönmeye karar verdim. Şimdi kısa süreli otoparktayım."

"Peki, neden geri döndün?"

Marx Sadie'nin büyük bavulunun sapına uzandı ve otoparka doğru çekmeye başladı. "Belki seni eve götürecek birine ihtiyacın vardır, diye düşündüm."

Ninova

3

"Sadie! Marx! İçeri gelin! On dakika kaldı!" diye bağırdı Sam.

Marx elinde şampanya bardakları dolu bir tepsiyle yeni atanan Akçaağaç Dünyası sunucu odasına girdi.

"Sadie nerede?" diye sordu Sam.

Marx, "Buralardadır," dedi. "Cepten arayayım." Şampanyanın doğru bir hareket olup olmadığından emin değildi ama sonunda, siktir et, diye düşünmüştü. Akçaağaç Dünyası'nı çevrimiçi hale getirmek için herkes kıçını yırtmıştı. Dünyanın genel ruh hali ne olursa olsun, kutlamaya hakları vardı.

Adaletsiz, *İki Taraf*'ın yeniden başlatılmış versiyonunu *İki Taraf: Akçaağaç Hayatı* veya kısaca *Akçaağaç* diye adlandırmıştı. Akçaağaç'taki birçok grafik, ortam, ses ve karakter tasarımını aynen kullanmalarına rağmen MMORPG'ye dönüştürmek için yapılan çalışma Sadie'nin düşündüğünden daha kapsamlı olmuştu. Sadie'ye göre bu durum, bir ihale savaşında beğendiğiniz bir evi satın almaya ve sonra o evi tekneyle farklı bir ülkeye taşımaya ve evi diğer ülkeye taşıdıktan sonra evin malzemelerini beğendiğinize ama işin doğrusu evin kendisini beğenmediğinize karar vermeye ve ardından eski evi özenle parçalara ayırdıktan sonra tamamen yeni bir ev inşa etmeye benziyordu.

Ekip ilkbahar ve yaz boyunca oyunu çevrimiçine hazırlamak için çalışmış, para birimi sistemleri oluşturmaktan, gerçek dünyada oyundan nasıl para kazanılacağını bulmaya,

oyuna özel sunucular kurmaktan, ekstra personel barındırmak için daha fazla ofis alanı kiralamaya kadar her şeyle uğraşmıştı. İşe yeni alınanlar (başlangıç için on kişi, oyun uçuşa geçerse daha fazla) yeni yan görevler, seviyeler ve zorluklar programlamakla, oyun dünyasını yönetmekle ve her şeyin 7/24 devam etmesini sağlamakla uğraşacaktı. Alice'in elle yazılmış düğün davetiyelerine benzeyen internet reklamları yayınlandı: "Dikkat: şairler, hayalperestler, dünya yaratıcıları! Adaletsiz Oyun Şirketi, 11 Ekim 2001 tarihinde gece yarısında sizi içtenlikle Akçaağaç Dünyası Hayatına katılmaya davet ediyor." Yeni işe alınan bir tanıtım uzmanı, *Akçaağaç* topluluğunun ilk üyeleri olduklarından emin olmak için her bir Akçaağaçlı ile ayrı ayrı iletişime geçmiş ve Akçaağaçlıların evlerine gönderilmek üzere davetiyenin tipo baskı kâğıt versiyonunu oluşturmuştu. Geriye sadece düğmeye basmak kalmıştı.

Lansmandan tam bir ay önce teröristler içlerinde oldukları uçakları kaçırarak gökdelenlere ve başka binalara çarpmışlardı ve bu olayların ardından Adaletsiz, *Akçaağaç Hayatı*'nı piyasa sürmek için doğru bir zaman olup olmadığını sorgulamıştı. Uygunsuz olup olmadığını ve tarihin tam da böyle bir noktasında insanların *Akçaağaç* gibi bir oyun oynamak isteyip istemeyeceklerini tartışmışlardı. Dünya çok kaotik, insanlar çok vahşi görünüyordu ve oyunları o kadar yumuşaktı ki... Sonunda bir şeyi yapmak için hiçbir zaman tam olarak doğru zaman olmadığına karar verdiler. *Akçaağaç* planlandığı gibi piyasaya sürülecekti.

Sadie bir kasa şampanyayla sunucu odasına geldi. Şişeleri masaya koyduktan sonra, Marx ve Sam'e ve bakir sunucuların etrafına toplanmış *Akçaağaç* ekibinin geri kalanına katıldı.

IT uzmanı Sam'in kulağına, "Mazer, ağın gece yarısından beş dakika sonra değil, tam gece yarısı devreye girmesini

Ninova

istiyorsak motorları gece yarısından önce çalıştırmamız gerekiyor," dedi.

"Çok doğru. Beş dakika, millet!" diye duyurdu Sam.

"Tüh," dedi Sadie, "tirbuşonu unuttum." Merdivenlerden koşarak geri çıktı.

"Sadie!" Birkaç saniye sonra Marx arkasından seslendi, "şampanyanın tirbuşona ihtiyacı yok!"

Ama Sadie duymamıştı. Marx Sadie'yi almak için merdivenlerden çıkarken Simon ve Ant indiler. Sam onların elini sıktı. "Arkadaşlar, gelmeniz gerçekten ince bir davranış."

"Kaçıramazdık," dedi Simon.

Ant, "*Akçaağaç* harika görünüyor," dedi. "Sadie dün bize bir kısmını gösterdi. Hem katılacağız hem de katılmaları için ML topluluğuna çağrıda bulunacağız."

IT görevlisi Sam'e, "Kesinlikle şimdi harekete geçmeliyiz," dedi. "Sizin için zamanlama önemliyse daha fazla bekleyemeyiz."

Sam, oyunların söz verdikleri saatte çevrimiçi olmadıkları için piyasa sürüldükleri anda bittiklerine dair pek çok korku hikâyesi duymuştu. *Akçaağaç* onun dünyasıydı ve dakik olacaktı.

"Bu şerefe nail olmak ister misiniz?" diye sordu IT uzmanı.

Sam uzanıp şalteri açtı. "Kendimi Tanrı gibi hissediyorum," diye espri yaptı. "Işık olsun!"

Yorgun programcı topluluğu alkışladı. Sam çabaları için herkese teşekkür etti ve Ant şampanya şişelerini açtı. Sam, Sadie ile Marx'ın geri dönmediğini o an fark etti.

Sam, *Akçaağaç* üzerinde çalıştıkları aylarda Sadie ile aralarının iyi olduğunu düşünmüştü. Tam olarak eski zamanlardaki gibi değillerdi ama aralarında aktif bir düşmanlık

da yoktu. Yine de tüm olay sadece bir seremoni de olsa sunucunun açılışını kaçırdıkları için Marx ile Sadie'ye kızdı.

Akçaağaç destek ekibi, yeni doğan oyunu yönetmeye odaklanmak için sessizce masalarına çekilirken, Sam merdivenlere yöneldi. Merdivenlerin tepesindeki Sadie ve Marx'ı görebiliyordu. Sadie, Marx'ın yanağındaki bir kirpiği eliyle süpürüyor, Marx ona bakıp gülüyordu. Sadie'nin hareketi özellikle samimi değildi. Sam onları sevişirken, öpüşürken ya da kıyafetleri darmadağın haldeyken yakalamamıştı. Yine de Sadie'nin hareketinde, Sam'in neredeyse olduğu yere, merdivenlerin dibine oturmak zorunda kalmasına sebep olacak bir tutku vardı. Ayağının inceden inceye zonklamaya başladığını hissedebiliyordu ki bunu bir yıldan uzun bir süredir hissetmemişti.

Sadie ile Marx birbirlerine âşıklardı.

Sadie Sam'in onu *tanımadığını* iddia etmişti ama Sam onu, âşık olduğu zaman yüzünün nasıl göründüğünü bilecek kadar iyi tanıyordu. Gözleri daha yumuşaktı ve ifadesi daha az keskin ve kendinden emindi; eli, sanki Marx'ın yanağına sahipmiş gibiydi; vücudu ona doğru hafifçe eğik, rahat ve esnekti, yanakları kızarmıştı. Her zaman hoştu ama âşıkken güzeldi. Bunun bir süredir devam ettiğini bilecek kadar iyi tanıyordu onu.

"Samson," diye seslendi Marx merdivenlerden aşağıya, "Kaçırdık mı?" Keyfi fazlasıyla yerindeydi. Her ikisinin de.

"Şampanyanın tirbuşona ihtiyacı yok," dedi Sadie gülerek.

Sam onlarla şimdi yüzleşebilir veya daha sonra bilgilendirilmeyi bekleyebilirdi. Ama neden bilgilendirilmeye ihtiyaç duyuyordu? Açıkça görebildiği şeyi doğrulatmaya? Aralarındaki ilişki ciddi olmasaydı ona çoktan söylerlerdi. Marx, "Sadie'ye çıkma teklif etmeyi düşünüyorum," derdi. "Ne dersin?" Ya da Sadie, "Komik bir şey söyleyeceğim. Marx'la

Ninova

görüşüyoruz. Ne olacağını bilmiyorum," derdi. Bunu ihmal etmiş olmaları, durumun ölümcül derecede ciddi olduğunu anlamasını sağlamıştı.

Sadie ile Marx'ın tüm geleceği bir anda Sam'in gözlerinin önünden geçti. Sadie muhtemelen Marx'la evlenecekti ve düğün Kuzey Kaliforniya'da, Carmel-by-the-Sea veya Monterey'de olacaktı. Düğünde, Sadie'nin büyükannesi Sam'e anlayışla bakacaktı çünkü Sam'e her zaman iyi davranmıştı ve kalbinin kırıldığını anlayacaktı. Freda yumuşak, yaşlı eliyle elini avcunun içine alacak, diğer eliyle hafifçe üzerine vuracak ve *hayat uzun*, diyecek ya da bir başka işe yaramaz, yaşlı kadın bilgeliği sarf edecekti. Sadie ile Marx, Laurel Canyon'da ya da belki Palisades'te bir yerlerde bir ev satın alacaklardı. Bir köpek edineceklerdi; büyük, huysuz, karışık cins bir şey ya da o değilse Zelda veya Rosella adında bir Borzoi. Kalabalık akşam yemeği davetleri vereceklerdi. Ev, herkesin toplanmak isteyeceği türden bir yer olacaktı çünkü Sadie ile Marx muhteşem zevkliydiler. Muhteşemdiler. Derken çocuklar doğacaktı ve Sam, doğum günleri ve tatiller için hediyeler vermesi beklenen mahzun bekar Sam Amca olacaktı. Marx ile Sadie'yi iş yerinde her gün görmek zorunda kalacaktı. Birlikte işe gelişlerini, birlikte işten ayrılışlarını izleyecekti; araba yolculuklarını ve sadece hayatınızı paylaştığınız kişiyle aranızda geçebilecek esprili konuşmalarını hayal edecekti. Zamanla Sadie bir yabancı olacaktı. Ve bu Sam için bir felaket olacaktı. Bir trajedi. Olduğu gibi, korkak, küçük, güvensiz ve cinsel açıdan paniklemiş ve bozuk biri olmasaydı Sadie'nin onun olabileceğini bilecekti. Buna şüphe yoktu. Bir yazı masasının üzerinden eğilip onu öperdi ve o da onu elinden tutup başka bir yere, yumuşak bir yüzeye götürürdü ve sevişirlerdi. Belki seks istisnai olmazdı ama bunun bir önemi de olmazdı. Çünkü sahip oldukları

diğer şeyler seksten daha güzeldi. Çünkü Sadie'yi seviyordu. Bu kendisi hakkında değişmeyeceğini bildiği birkaç şeyden biriydi. Hayatının en mutlu anlarını onun yanındayken, onunla oyun oynarken ya da onunla yaratırken yaşamıştı. Nasıl olur da Sadie bunu hissetmezdi? Asla bir başka Sadie olmayacaktı ve şimdi Sadie'yi sonsuza dek kaybetmişti. Sadie'nin hatası değildi. Sam'in bir çözüm bulmak için yılları vardı ama o Sadie'yle oyun oynayarak zamanını boşa harcamıştı. Kendi bulmacasını çözmeye yoğunlaşmak için yıllarca zamanı vardı. Şimdi o eski bulmacanın yerini yeni bir bulmaca alacaktı: *Dünyada en çok sevdiğim kişi başka birine âşıkken yaşamaya nasıl devam edebilirim? Biri bana çözümü söylesin,* diye düşündü *ki bu kaybetme oyununu baştan sona yeniden oynamak zorunda kalmayayım.*

"Hiçbir şey kaçırmadınız," dedi Sam. Gülümsedi ama ikisine de bakmaya cesaret edemedi.

Merdivenleri çıktı ve yanlarından geçti.

"Nereye gidiyorsun?" diye sordu Marx.

"Hemen döneceğim," dedi Sam.

İlk başta, kafasını dağıtmak için ofisine gitmeyi düşündü ama sonra oranın Sadie'den yeterince uzak olmadığı sonucuna vardı. Arabayla biraz dolanmaya karar verdi. Arabasına bindi, doğuya, evine, büyükanne ve büyükbabasına ve önceki yaz evlat edindiği sokak köpeği Tuesday'e yöneldi.

Adaletsiz'den Echo Park'a yolculuk, trafik iyiyse ki nadiren öyle olurdu, yaklaşık kırk dakika sürüyordu. Ters yönde ilk defa araba sürmeyi denediğinde protezinin altındaki freni hissedemediği için panik atak geçirmişti. Otoyoldan çıkmak ve arabayı yolun kenarına çekmek zorunda kalmıştı. Frene aşırı sert basmış, protezi bacağını fena halde morartmıştı. Adaletsiz'e giden yolun kalanında ara yolları kullanmıştı ve

işteki ilk gününe yarım saat gecikmişti ve o ilk günden sonra bir ay boyunca işe dönmemişti.

Sam sürüş kaygısına yardımcı olması için bir başka terapiste gitti. Terapiden nefret ediyordu ama arabayla bir yerlere gitmesi gerekiyordu. Terapist, araba kullanma fobisini yenmenin en kolay yolunun araba kullanmak olduğunu söyledi. Sam, işten sonra geceleri Los Angeles'ta araba kullanmaya başladı ve araba kullanırken annesini düşündü.

Annesinin doğudan batıya, kuzeyden güneye giden gizli yollar olduğu hakkında söylediklerini hatırladı ve onları aramaya başladı. Yapacak başka bir şeyi yoktu ve eğer birini bulursa işe gidip gelmek için daha az zaman harcayabilirdi. Ona Anna'yı hatırlatan klasik Rock parçaları dinliyordu — Rolling Stones, Beatles, Bowie, Dylan— ve bir şekilde gizli yollara dönüşebilecek çıkmaz sokaklar arayarak Los Angeles ve tepelerinde dolanıp duruyordu.

Bu yolculuklardan birinde, arabasının önüne bir koyote fırladı. Sam'in L.A.'deki ikinci ilk yazıydı ve koyoteler her yerdeydi. Onları ön bahçede güneşlenirken, çerimoya ve yenidünya ağaçlarından düşen meyveleri rehavet içinde yerken görüyordu. Silver Lake ve Echo Park sokaklarında, bazen çiftler halinde ya da ailecek takılırken, Sunset'teki vegan restoranın dışındaki çöpleri karıştırırken, Griffith Park'ta kayıtsız bir halde yürüyüş yaparken, yavrularını emzirirken görüyordu. Koyoteler yetenekli ve kurnaz görünüyor ve tuhaf bir şekilde insanmış hissi veriyorlardı; sanki bir animasyon ekibi onlara insan özellikleri bahşetmişti. Yeleleri, bağımsız bir filmde uyuşturucu bağımlısını oynayan seksi, genç bir aktörün saç kesimine benzer bir şekilde, ustaca karıştırılmış izlenimi veriyordu. Koyoteler Sam'in karşılaştığı çoğu insandan daha fazla insanı andırıyorlardı; Sam'in o zamanlar kendini hissettiğinden daha fazla insandılar. Sürekli her yerde var oluşları şehrin, sanki Sam'in yaşadığı yer bir şehir

değilmiş gibi, vahşi ve tehlikeli bir yermiş gibi hissedilmesine neden oluyordu.

Sam frene bastı ve koyote duraksadı ama hareket etmedi. Sam pencereyi açtı. "Çekil!" diye bağırdı. Hayvan gene hareket etmeyince Sam arabadan indi. Koyote, bir koyote değildi. Ya da belki öyleydi. Sam hâlâ aradaki farkın ne olduğunu bilmiyordu. Hayvan gençti, bir köpek yavrusundan çok da büyük değildi. Bir koyotenin pespaye görünümüne ama öte yandan da bir Pit Bull'un kaslı yapısına sahipti. Arka bacağı kanıyordu ve Sam arabayla hayvanı sıyırmış olabileceğinden korktu. Koyote/köpek korkmuş görünüyordu. "Seni kucağıma alırsam," dedi Sam usulca, "beni ısırır mısın?"

Koyote/köpek ona boş, korkmuş gözlerle baktı. Titriyordu. Sam ekose gömleğini çıkardı ve küçük köpeği kucağına aldı ve arabasının arka koltuğuna koydu. Yirmi dört saat açık bir veteriner kliniğine gitti.

Köpek bacağını kırmıştı. Dikişe ihtiyacı vardı ve bacağı birkaç hafta alçıda kalacaktı ama güçlüydü ve iyileşecekti.

Sam veterinere köpeğin bir çakal olup olmadığını sorduğunda kadın gözlerini devirdi. O sadece bir köpekti, bir kırmaydı evet ama muhtemelen bir Alman çoban köpeği, Shiba Inu ve tazı meleziydi. *Dirseklerinden anlayabilirsiniz,* dedi kadın. *Koyote dirsekleri köpek dirseklerinden daha yüksektedir.* Bilgisayarında bir grafik açtı: bir koyote, yanında bir kurt, yanında evcilleştirilmiş bir köpek. *Bakın,* dedi, *çok bariz değil mi?* Sam'e pek bariz görünmedi. Sam'e hiçbir şey bariz görünmüyordu. *Evet, çok bariz,* dedi Sam.

Veterinere parasını ödedi ve sonra yaralı küçük köpeği eve götürdü.

Hollywood'un doğusundaki tepelere, ona vurduğu bölgeye hayvanın fotoğrafının olduğu ilanlar astı, ama kimse cevap vermeyince mutlu oldu. Köpek sahibi olmayı sevdiğine

Ninova

karar verdi. Köpek, içinde bulunduğu, ona rahatsızlık veren durumdan dikkatini uzaklaştırıyordu. Daha önce hiç yalnız yaşamamış olan Sam kendini yalnız hissediyordu ama çelişkili bir şekilde acısı yüzünden insanlarla birlikte olmak istemiyordu. Ona çarptığında arabasında çalan şarkıdan esinlenerek köpeğe Ruby Tuesday adını verdi. Sonunda onu sadece Tuesday diye çağırmaya başladı.

Tuesday, kırılan bacağı iyileştikten sonra uyuyamamaya başladı. Sam'in de uykusuzluk sorunu vardı ve bu yüzden köpek sadece ona arkadaşlık etmek için mi böyle davranıyor emin olamadı. Köpek Sam'in tek odalı bungalovunda volta atıyor, hayalet gibi görünüyor, ara sıra havlıyordu. Sam köpeği tekrar veterinere götürdü. Veteriner onlara köpekler için Prozac reçetesi verdi ve daha uzun yürüyüşler yapmalarını önerdi. Yaptılar. Oturdukları bloğun tanıdık manzarasını aştılar ve yokuş yukarı, doğu Silver Lake'in dolambaçlı, kaldırımsız tepelerine ilerlediler. Bazen bir koyotenin yanından geçiyorlardı. Koyoteler Tuesday ile her zaman iyi geçiniyor gibi görünüyorlardı, ancak Sam bunun kendi hayal gücünün bir ürünü olup olmadığından emin değildi.

İnsanlar Tuesday'i çok sık koyote zannediyorlardı. Yürüyüşe çıktıklarında, ona neden bir koyoteyle yürüdüğünü sormak için düzenli olarak arabalarını durduruyorlardı. Sam onlara Tuesday'in bir çakal olmadığını, sadece bir köpek olduğunu söylüyordu. İnsanlar bazen onlara gülüyor, bazen Sam'le iddialaşıyorlardı. Bazen sanki Sam'i kandırıp yalan söylediğini ve Tuesday'in bir koyote olduğunu itiraf ettirebileceklermiş gibi ısrarla ne olduğunu sormaya devam ediyorlardı. Bazen, sanki Tuesday ve Sam onları bilerek aptal yerine koymaya çalışıyorlarmış gibi, kızarlardı. Tuesday kendi adına, bu kadar çok tartışmanın nedeni olduğunun farkında değilmiş gibi görünüyordu. "İnsanlar," diyordu Sam Tuesday'e

başını iki yana sallayarak. Sam onun sessizliğinden kendisiyle aynı fikirde olduğunu hissediyordu.

Nefes nefese, küçük, lüks mağaza ve kafelerin yan yana sıralandığı Silver Lake Bulvarı'na varana dek bir yokuş yukarı ve bir yokuş aşağı yürüyorlardı. Daha sonra kuzeye doğru ilerliyor, rezervuarın çevresinden dönüp köpek parkına ulaşana dek devam ediyorlardı.

Bir keresinde Tuesday, bir Akita ve standart bir kanişle sosyalleşiyordu. Üçü sırayla birbirlerini kovalıyorlardı, hem karmaşık hem de göz kamaştıran bir etkileşimdi.

Akita Tuesday'in kıçını koklarken bir kadın sesi, "Köpek parkında diğer köpeklere saldıran bir koyote var! Herkes! Köpeklerinizi alın! ŞİMDİ!" diye haykırdı.

O gün köpek parkında yirmi beş-otuz köpek vardı. Sam koyoteyi anında göremedi ama bu, orada olmadığı anlamına gelmiyordu. Tuesday'i çağırdı ve tasmasını taktı. Akita'nm kıçını koklama sırası Tuesday'e gelmişti, bu yüzden gelmek konusunda isteksizdi. Köpek parkının girişine ulaştıklarında, koyote istilası konusunda insanları uyaran kadın önce Tuesday'e ardından Sam'e baktı. Yüksek sesle ve kendinden emin bir şekilde güldü ve sonra, "Aman Tanrım, bu *cidden* senin köpeğin mi?" dedi.

Hem gülüşü hem de *cidden* kelimesini kullanması Sam'i rahatsız etmişti. "Evet," dedi.

"Açıkçası koyote zannettim." Kadının tuttuğu tasmanın ucunda küçük, grimsi, havlayan bir şey vardı, muhtemelen bir Bichon. "O köpeklere *saldırdığını* zannettim."

Sam ona köpeğinin bir *dişi* olduğunu ve *dişi köpeğinin* oyun oynadığını söyledi.

"Hım, bulunduğum yerden farklı görünüyordu. Vahşice bir saldırıya benziyordu." Kadın Tuesday'in başını okşadı.

Ninova

"İyi kız," dedi, Tuesday'i kutsuyormuşçasına. "Bir koyote ile bir köpek arasındaki fark nedir sahi?"

Sam dirseklerle ilgili bir şeyler geveledi.

"Şey, bu günlerde ne kadar dikkat etsen az." Kadın bir hafta önce köpeğine bir koyotenin saldırdığını anlattı. Çığlıkları, koyote salyasını, umutsuzca fırlatılmış bir yoga bloğunu tasvir etti. Sam onaylarmışçasına sesler çıkardı. "Gitmem gerek," dedi.

"A, tabii. Karışıklık için özür dilerim."

Hatasını toplu kafa karışıklığına bağlaması can sıkıcıydı ama Sam köpek parkında kavga çıkarmayacaktı. Kadın ona baktı, Sam'in de üzgün olduğunu söylemesini bekledi ama Sam o kelimeleri sarf edemedi. Kadın konuşmaya devam etti, "Ama bir şeyin ne olduğunu bilmiyorsanız işi şansa bırakmamak lazım. Bilgi sahibi olmak daha iyi, değil mi? Yarı koyote gibi bir şey olabilirdi, değil mi?"

Sam'in kalbi öldürücü bir şekilde çarpıyordu. Tuesday'nin uykusuzluk problemi ve kendi ağrıları yüzünden o hafta pek uyuyamamıştı ve orantısız bir öfkenin üzerine çöktüğünü, takındığı uygar ifadenin bozulmaya başladığını hissetti. "Belki de ne olduğuna karar vermeden ve ağzını açmadan önce bir şeye daha yakından bakmalısın."

"Yuh be! İnsanların, köpeklerin ve çocukların yaralanmasını önlemeye çalışıyordum! Parka koyote gibi görünen bir köpek getirmemelisin, pislik!"

Sam, "Asıl pislik sensin. Sen cahil bir pisliksin," dedi. Kadına işaret çekti. Eve döndüler. Sam kendini yenilmiş hissediyordu ve yaşadığı o an anlamsızca beyninin içinde yankılanmaya devam ediyordu: Köpeğin boynunda BEN BİR KOYOTE DEĞİLİM yazan bir tabela mı taşımasını isterdin? Bu senin için işleri kolaylaştırır mıydı? Ama bu kadının tabelayı okumasını gerektirecekti ve kadın bir okur yazar

Ninova

gibi görünmüyordu. Los Angeles'ın ciddi derecede aptal bir şehir olduğuna karar verdi ve saçma da olsa Massachusetts'e dair her şey için elle tutulur bir özlem duydu.

Eve geri dönerken iki şeyin farkına varmıştı: Tartışma boyunca hiç acı hissetmemişti. Ona bağıran kadın engelli olduğunu fark etmemiş veya anlamamış olmalıydı ve bu, yıllardır başına gelmemişti. İşe geri dönmeye hazır olduğuna karar verdi.

Sam bu hikâyeyi anlattığında Sadie güldü, ancak pek de dinliyormuş gibi görünmüyordu. Sam hikâyeyi mizahi bir şekilde aktarmış, parktaki kadına karşı hissettiği düşmanlığın bir kısmını törpülemişti. Ama hikâyeyi anlatırken, kendini yeniden o köpek parkına dönmüş gibi hissetmişti. Kaliforniya'nın kuru sıcağını ve kalbinin öldürücü derecede hızlı çarpışını hissedebiliyordu. Eğlenceli bir hale getirmeye çalıştığı bir anekdot bir anda komik gelmemeye başlamıştı. Tuesday'e gerçekten bakan biri muhtemelen bir koyote görmüş olamazdı. Ama kadın gerçekten bakmamıştı ve bu durumun adaletsizliği o an Sam'e bir tokat gibi çarptı. Sözde iyi niyetli insanların dünyayı bu kadar avam gözlerle görmeleri nasıl kabul edilebilirdi?

Sadie'nin kahkahası Sam'i kızdırdı. Neyin komik olduğunu sordu. Bir an için Sadie'nin kafası karıştı; Sam onun gülmesini istememiş miydi? Ardından kızgınlıkla, "Bu hikâyenin aslında seninle alakalı olduğunun farkındasın, değil mi?" dedi. "Bu yüzden köpek parkında kendini kaybettin. Sen Tuesday'sin. Kimsenin sınıflandıramadığı inanılmaz derecede özel köpek sensin." Dev tartışmalarının üzerinden çok zaman geçmemişti, araları epey gergindi.

Sam Sadie'nin ona ukalalık yaptığını ve yaptığı yorumun hem kendisine hem de köpeğine bir hakaret olduğunu söyledi. "Bu Tuesday'yle ilgili bir hikâye," diye ısrar etti. "Belki

Ninova

de L.A. ile ilgili bir hikâyedir. Belki de Silver Lake'deki köpek parkına giden insanlarla ilgili bir hikâye. Ama esas olarak Tuesday ile ilgili bir hikâye. "

"Metin," dedi Sadie, "öyle belki."

∴

Eve geç döneceğini bildiği zamanlar Tuesday'i büyükannesi ve büyükbabasının evine bırakıyordu. Oraya vardığında saat sabaha karşı biri geçiyordu ama Sam, Dong Hyun'un pizzacıdan eve ancak geldiğini biliyordu. Kapıyı açarak eve girdi, Tuesday onu yumuşak ve sıcak bir sevinçle karşıladı ve köpeğin arkasından Dong Hyun geldi; hâlâ sarımsak, kırmızı biber sosu, zeytinyağı ve hamur kokuyordu.

Dong Hyun, "Bütün gece dışarıda olacağını düşünmüştüm," dedi.

"Bitti," dedi Sam. "Artık orada yapacak bir işim kalmadı. Bana ihtiyaç duyarlarsa ararlar."

"İyi misin?" diye sordu Dong Hyun.

"Daha iyi günlerim olmuştu," dedi Sam.

"Anlatmak ister misin?" Dong Hyun'un şefkatli, yaşlı bakışları neredeyse Sam'in çözülmesine sebep olacaktı.

"Hayır," dedi Sam. Tuesday'i yerden alıp kucağına yerleştirdi. Ağladığını köpek yüzündeki tuzları yalamaya başlayınca fark etti.

"Ne oldu?" diye sordu Dong Hyun.

"Sadie Green'i seviyorum," dedi Sam çaresizce. Daha laflar ağzından çıkarken bunun çocukça bir hareket olduğunu hissetti ama olan olmuştu.

"Biliyorum," dedi Dong Hyun. "O da seni seviyor."

"Hayır, o başkasını seviyor."

"Belki de uzun sürmez."

Ninova

"Sevdiği kişi Marx. Galiba ilişkileri bayağı ciddi... ne yapacağımı bilmiyorum. Sadie ile yaklaşık bir yıl önce kavga etmiştik ama her zaman durumun eninde sonunda tatlıya bağlanacağını düşünmüştüm."

Dong Hyun hamur yoğuran güçlü kollarıyla Sam'e sarıldı. "Sevecek başka birini bulacaksın."

"Lütfen denizde çok fazla balık olduğunu söyleme."

"Öyle bir niyetim yoktu ama madem konuyu açtın, gerçekten de var. Lola'ya ne dersin?"

"İyi biri ama bir Sadie değil. Bu dünyada Sadie'den başka kimsenin beni tanıdığını düşünmüyorum."

"Belki de daha fazla insanın seni tanımasına izin vermelisin."

"Belki de."

"Sam, büyükannen ve ben restoranı ilk açtığımızda buranın bir Kore restoranı olduğunu biliyor muydun?"

Sam başını iki yana salladı.

"Ama K-mahallesinde çok fazla Kore restoranı vardı, dolayısıyla başka bir şey düşünmek zorundaydık. Pizza yapmaya da bu yüzden karar verdik. K-mahallesinin o kısmında başka pizzacı yoktu. İlk başta korkutucuydu çünkü pizza hakkında hiçbir şey bilmiyorduk ama sonra ne varsa öğrenmeye karar verdik. Başka seçeneğimiz yoktu. İki bebeğimiz ve ödememiz gereken faturalar vardı.

Kuzenin Albert bana iş hayatında buna 'dönüş' dediklerini söyledi. Ama hayat da onlarla dolu. En başarılı insanlar aynı zamanda düşünce biçimlerini en çok değiştirebilenlerdir. Sadie ile hiçbir zaman romantik bir ilişkiniz olmayabilir ama hayatınızın geri kalanında arkadaş olacaksınız ve bu şekilde görmeyi seçersen bu da aynı derecede veya daha değerli bir şey."

Ninova

"Dönüş kavramına aşinayım," dedi Sam, "gerçi teknik olarak burada geçerli olduğunu düşünmüyorum." Hafifçe gülümsedi; Dong Hyun Sam'i sık sık Albert'ın işletme okulu müfredatıyla eğlendirirdi.

Ama bu yersiz metafor her şeye rağmen kendini biraz daha iyi hissetmesini sağladı. Sam, Marx'ın bir mesaj bıraktığını görebiliyordu: ona ihtiyaç vardı, *Akçaağaç* ekibinin soruları vardı. Sam, Dong Hyun'u yanağından öptü ve Tuesday ile Abbot Kinney'ye geri dönmek üzere arabaya bindiler.

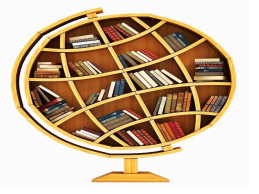
Sam Filipinotown yakınlarında tuhaf bir sapak yol fark ettiğinde Rampart'taki otoyol girişinden yüz elli metre kadar uzaktaydılar. Sapağı fark etmesini sağlayan şey, sabaha karşı iki buçuğun tuhaf ışığıydı. Çiçeksiz bir jakaranda ağacının arkasına kısmen gizlenmiş geniş, toprak bir yoldu. Yaklaştıkça, yolun girişinde isim yazan bir sokak levhası olmadığını, üzerinde sadece üçgen şeklinde üç nokta olan koyu yeşil bir altıgen olduğunu fark etti:

∴

Matematiksel bir kanıtta bu işaret, *bu nedenle* anlamına geliyordu ama Sam bir yol işaretinde kullanıldığında ne anlama geldiğini bilmiyordu. Daha önce hiç böyle bir işaret görmemişti. Yola bakabilmek için arabayı durdurdu. Yolun bittiği nokta görünmüyordu. Görünüşe göre hiçbir yere varmıyordu. Öte yandan bir yere varıyor olabilirdi. Sonunda ölebilirdi ya da Beverly Hills'e varabilirdi. (Gerçi nadiren sadece iki seçenek olurdu, değil mi? Sam isimsiz bir yola saptığında çoğu zaman bu bir U dönüşü oluyordu ve sonra başladığı yere geri dönüyordu.) "Deneyelim mi?" diye sordu Tuesday'e. Küçük köpek arka koltukta horluyordu, fikir beyan etmedi. Sam sapmak üzere sinyal verdi.

Ninova





VI

EVLİLİKLER

1

Akçaağaç Kasabası'na gelen yeni ziyaretçileri karşılayan ilk kişi, Sam'in avatarı Belediye Başkanı Mazer'dı. *Grunge* dönemi Rock yıldızlarınınkine benzer bir tarzı vardı —yırtık kot pantolon, kırmızı ekose gömlek, Doc Martens botlar— ve amaç, Jiminy Cricket, Andy Griffith, Woody Guthrie gibi açık sözlü, halk tipi ikonları çağrıştırmaktı. Sam artık baston kullanmıyordu ama Başkan Mazer'ın eline bir baston —boğumlu ahşap bir sopa— verdi. Başkan Mazer aynı zamanda Sam gibi hafif topallayacak şekilde programlanmıştı. Samatar, Sam'in gözlüklerine (kalın, siyah çerçeveler) ve bıyığına (Chevron bıyık) sahipti. Bıyığı önce Belediye Başkanı Mazer'ın mı yoksa Sam'in mi uzattığını kimse hatırlamıyordu.

"Hoş geldin, dostum; ben, Belediye Başkanı Mazer," diye tanıtıyordu kendini Samatar. "Burada yeni olmalısın. Her yerde olduğu gibi bizim de sorunlarımız var ama tanıyınca göreceksin, Akçaağaç Kasabası aslında epey tatlı küçük bir kasaba. Hayatım boyunca burada yaşadım, ben bilmeyeceğim de kim bilecek? Taşınmak zor iş. Buyur sana başlangıç için beş bin Akçaağaç parası. Sana tavsiyem, biraz etrafı dolaşman. Sihirli Vadideki yapraklar yılın bu zamanı çok güzeldir. Çarşı bölgemiz şimdilik küçük ama ihtiyacın olan her şeyi orada bulacaksın. Ortalıkta dolanırken birkaç yeni komşunla tanış. Trüf mantarı mevsimindeyiz, bu yüzden gözlerini dört aç. Eğer bulmayı başarırsan süper nadir bulunan gökkuşağı trüf mantarı çok yüksek fiyata satılır. Burada herkes

Ninova

gerçekten arkadaş canlısıdır. Herhangi bir sorunla karşılaşırsan geri gel ve bana danış. Beni her zaman Akçaağaç Kasabası Belediye Binası'nda bulabilirsin."

2009 yılında, Belediye Başkanı Mazer, *AdWeek* dergisinin yeni milenyumun en tanınmış marka karakterleri listesinde (Serta Koyunlarının ve Coca-Cola Kutup Ayılarının arasında) yedinci sırada yer aldı. Belediye Başkanı Mazer'ın altında yazan açıklama şöyleydi: "Bu listeye Belediye Başkanı Mazer'ı ekleyip eklememeyi tartıştık. Bir oyun karakteri ile bir marka karakteri arasındaki bu karakter, küçük yenilikçi kasabanın küçük yenilikçi belediye başkanı (Portland? Silver Lake? Park Slope? Sahi Akçaağaç Kasabası hangi cehennemde?) sonuçta listeye girmeyi başardı çünkü yaklaşık bir milyon Etsy ürününün üzerinde fotoğrafı var ve o, herkesin sahip olmak istediği belediye başkanı, değil mi? Silahlar yasak, sosyalizm geçerli; oyun doğal kaynakların korunmasını ödüllendiriyor (sıkıysa tekrar dikmeden gereğinden fazla akçaağaç kesmeyi deneyin); eşcinsel evlilik ABD'den önce A-Kasabasında yasaldı. Akçaağaç Kasabası muhtemelen annenizin oynadığı ilk MMORPG ve bu büyük ölçüde Belediye Başkanı Mazer markası sayesinde. Başkan Mazer arkadaş canlısıdır, havalıdır; Akçaağaç Kasabası'nda en iyi çömleğin nereden satın alınacağını ve o küçük yapraklı incir ağacını oturma odanızda nasıl yetiştirebileceğinizi bilir. Elbette, herkes gibi o da verilerinizi alıyor ama neticede iyi adamlardan biri, değil mi? Onu sevin veya ondan nefret edin, internette Amerikalıların ütopik vizyonuyla Belediye Başkanı Mazer'dan daha fazla bağdaşan çok az karakter veya marka var."

Ama tüm bunlar çok daha sonra gerçekleşecekti.

Ninova

Piyasa sürülüşünden iki ay sonra çeyrek milyondan fazla insan *Akçaağaç Dünyası*'nda hesap açtı ve sunuculara hiç durmadan aşırı yüklenildi. Site çökünce, Samatar'ın olduğu bir ekran beliriyordu: *Akçaağaç Dünyası'nda hava bozdu gibi. Şemsiyelerinizi kapın, çok yakında geri döneceğiz.* Hayranlar tarafından oluşturulan "Belediye Başkanı Mazer size Akçaağaç Dünyası'nda havanın kötü olduğunu söylediğinde... " tarzı, can sıkıntısı ve hayal kırıklığını ifade eden grafiklerin internette *meme* olarak yayılması çok uzun sürmedi.

Sam, Sadie ve Marx, *Akçaağaç Dünyası* kadar *yumuşak* bir oyun için doğru zaman olup olmadığını tartışmışlardı. Anlaşılan o ki 2001 sonbaharının sonlarında Akçaağaç Dünyası tam da insanların özlemini duyduğu şeydi. Kendilerininkinden daha iyi yönetilen, daha nazik ve daha anlaşılır bir sanal dünya.

Akçaağaç Dünyası'nın piyasaya çıkışının onuncu yıldönümünde ya da ona yakın bir tarihte Sam, "Sanal Dünyalarda Ütopyanın Olasılığı" başlıklı bir TED Konuşması yaptı.

"4 Aralık 2005'te Adaletsiz Oyunlar'da yaşanan her şeye ve aksi yöndeki kanıtlara rağmen, bir Avatar maskesinin ardında en kötü benliğimiz olmamız gerekmiyor. Tüm benliğimle inandığım şey," diye devam etti, "sanal dünyalar gerçek dünyadan daha iyi olabilir. Daha ahlaklı olabilir; daha adil, daha yenilikçi, daha empatik ve farklılıklara daha açık olabilir. Ve madem öyle, öyle olması gerekmez mi?"

Ninova

2

2002 yılının yeni yıl gecesinden kısa bir süre sonra Dov, Sadie'yi iki haberle aradı: (1) sonunda boşanıyordu ve (2) eski bir öğrencisiyle, MIT'den, Sadie'den birkaç sınıf geriden gelen genç bir kadınla Tiburon'da evleniyordu.

"Gelmek ister misin, bilmiyorum ama seni, Sammy'yi ve Marx'ı düğüne davet ediyorum," dedi Dov. "Biz konuşmadan davetiye eline geçsin istemedim. Gelmen beni çok mutlu eder."

Tiburon'a kadar yaklaşık dokuz saat süren yolculuk boyunca, Sam, Sadie ve Marx arabayı sırayla kullandılar. Bir kutlama havası, huzurlu bir ruh hali hakimdi: *Akçaağaç Dünyası* başarılı olmuştu ve —gerçi hâlâ Sam'den gizli tutuyorlardı— Sadie ve Marx birbirlerine âşıktılar.

"Dov sana boşandığını söylediğinde kızdın mı?" diye sordu Sam.

"Kızmak mı?" dedi Sadie. "Yeniden beraber olmamızı isteyecek diye çok korktum."

"Pis herif," dedi Marx. Arka koltuktan, Sadie'nin elini tutmak için ön koltuğa uzandı.

"Hey," dedi Sam. "Siz ikiniz çıkıyorsunuz, değil mi?" Sanki cevapla pek ilgilenmiyormuş gibi gelişigüzel söylemişti: *Hey, yemek için duralım mı?* Ya da *Hey, radyoyu açmamın sizin için bir sakıncası var mı?* O sırada arabayı o kullanıyordu ve San Simeon'un yedi kilometre güneyinde,

Ninova

yüksek rakımlı Pasifik Sahil Otoyolu'ndaydılar. Yolu neredeyse yarılamışlardı.

Marx ile Sadie ofiste tedbirli davranmışlardı ve Sam'in bildiğini düşünmeleri için ortada hiçbir sebep yoktu. Sadie birkaç aydır Sam'e söylemek istiyordu ama direnen Marx olmuştu. Marx, "Düşündüğünden daha çok etkilenecek," demişti.

"O kadar kötü karşılayacağını sanmıyorum. Biz hiç çıkmadık, sevgili ya da benzer bir şey olmadık. Hem bu aralar bizi arkadaştan çok, meslektaş olarak tanımlardım. Sen onunla benden daha yakın arkadaşsın," demişti Sadie. "Güven bana, yalan söylemek daha kötü."

"Yalan söylemiyoruz. Henüz ona söylemedik o kadar."

"Öyleyse söyleyelim."

"Belki de Dov'un taktiğini denemeliyiz. Düğün davetiyesi gönderelim"

Sadie gülümseyerek, "Aslına bakarsan Dov bana önceden haber verdi," demişti. "Ayrıca biz evlenmiyoruz."

"Neden?"

"Belki de ben evliliğe inanmıyorumdur."

"*İnanmak* diye bir şey yok, Sadie. Tanrı, Noel Baba veya Lee Harvey Oswald tek başına mı hareket etti gibi bir şey değil bu. Bir kâğıt parçası ile sonuçlanan bir tören. Arkadaşlarınla bir parti—"

"Beraber olduğumuzu söylemeyi reddettiğin arkadaşlarımızla."

"Sadece Sam."

"Ve Sam'i tanıyan herkes. O da bizim tanıdığımız herkes demek neredeyse. Sam'e söylemek zorunda kalmaktansa benimle evlenmeyi mi tercih ediyorsun? Seni doğru mu anlıyorum?"

Ninova

"Bu konuların birbiriyle tamamen bağlantılı olduğunu düşünmüyorum."

Konuşma, her birkaç ayda bir görev bilinciyle tekrarladıkları bir eylemsizlik kısırdöngüsüydü. Sadie, tüm bu olayı Marx'ın karakterine aykırı buluyordu. Marx insan olarak aşırı derecede şeffaftı. Dürüsttü. Sevdiği şeyleri severdi ve o şeylerin ne olduğunu gizlemezdi. Sonunda Sadie, Marx'ın harekete geçmeme sebebini Sam'e karşı hissettiği dokunaklı, hatta naif adanmışlığa bağladı. Sam'in gerçekte kim olduğunu görmeden önce o da Sam'e karşı öyle bir adanmışlık hissetmişti.

Dov'un düğünü olduğu dönemde Sadie ile Marx neredeyse bir yıldır birlikteydiler. Marx'ın Zoe ile paylaştığı bungalov hâlâ duruyordu ama nerdeyse tamamen Clownerina'ya taşınmıştı. Birlikte ev satın almayı bile düşünüyorlardı.

"Çıkıyorsanız sorun değil," dedi Sam. "İkinizin de endişelendiği buysa kendimi, aklımı falan kaybetmeyeceğim. Direksiyonu kırıp Pasifik'e sürmeyeceğim." Şaka niyetine hafifçe arabanın direksiyonunu kırdı. "Ama bilmek isterdim. Yani o kadar bariz ki. İkinizi de tanıyorum ve dürüst olmak gerekirse bana söylememiş olmanız bayağı onur kırıcı."

"Çıkıyoruz," dedi Sadie.

"Onu seviyorum," diye ekledi Marx. "Seni seviyorum," dedi Sadie'ye.

"Ben de seni seviyorum," dedi Sadie.

Sam başını salladı. "İyi. Ben de öyle düşünmüştüm. Mazel. Hearst Kalesi'ni görmeye gitmek ister misiniz? Yanından geçmek üzereyiz, daha önce hiç görmemiştim."

Sam, Don Kişotvari, görkemli eğlence kubbelerinin ülkesi Kaliforniya'nın en Donkişotvari, görkemli eğlence kubbesi olan La Cuesta Encantada'yı gezerken sessizdi. Sadie, Sam'in ruh hallerini çok kafaya takmamak, onlara karşı fazla

bir şey hissetmemek için kendini eğitmişti ama yine de huzursuzluğunu hissedebiliyordu.

Tur bittiğinde Sadie, Marx'a Sam'le yalnız konuşmak istediğini söyledi ve beraber Pasifik'e bakan yarım ay şeklindeki taraçaya çıktılar. Saat ikiydi ve suya yansıyan güneş kör ediciydi. Sadie Sam'i güneş gözlükleriyle bile zor görebiliyordu.

"Dokuz yaşımdayken buranın çok güzel olduğunu düşünürdüm ama şimdi saçma geliyor," dedi Sadie, daha çok sessizliği doldurmak için.

"Niye? Hearst'ün parası vardı, o sayede kendisine tam da istediği dünyayı inşa etti. Burada zebralar, yüzme havuzları, begonviller ve piknikler vardı ve hiç kimse asla ölmedi. Bizim yaptığımızdan ne farkı var?"

"İyi misin?" diye sordu Sadie.

"Neden olmayayım?" dedi Sam.

"Bilmiyorum," dedi Sadie.

"Seni bir zamanlar sevmiş olabilirim," dedi Sam. "Her zaman kendimce sana değer vereceğim ama biz birlikte *olamazdık*. Yıllardır farkındayım."

"Evet," diye onayladı Sadie.

"Sen ve ben bir çift olabilecek olsaydık birimizden biri şimdiye bir şeyler yapardı, değil mi?"

"Evet."

"Yine de bu kadar yakın birlikte çalıştığın iki kişinin böyle bir sır saklaması garip," dedi Sam. "Bu kadar umursayacağımı varsaymanız ne büyük bir kibir."

"Galiba," dedi Sadie, "Marx üzülmenden korktu. Hem başta ilişkimizin ciddi olup olmadığını bilmiyorduk ve eğer ciddi değilse seni üzmek istemedik."

"Ama şimdi *ciddi* olduğunu biliyorsunuz, değil mi?"

Ninova

"Öyle ciddi diyorsun ki kulağa bir hastalık gibi geliyor."

"*Ciddi* senin lafındı."

"Tonlaman, o zaman."

"Ama şimdi ciddi olduğunu biliyorsunuz, değil mi?" diye tekrarladı Sam.

"Evet, artık biliyoruz."

Sadie, Sam'i inceledi. Orada durdukları süre boyunca güneş ışınlarının açısı değişmişti ve artık onu görebiliyordu. Yirmi yedi yaşındaydı ve bıyığı vardı ama ne zaman onu hastanede tanıştığı çocuk olarak hayal etse yüreği ister istemez yumuşuyordu. Sam'den hoşlanmamak kolaydı; yüzeyinin hemen altında var olan küçük çocuktan hoşlanmamak çok daha zordu. Konuşurlarken Sam'in sesi soğuk ve ilgisiz olsa da kaşları hafifçe çatılmıştı. Sanki acı bir ilaç alması istenmiş ve şikayet etmemeye ant içmiş gibi ağzı kararlılıkla sımsıkı kapalıydı. Yüz ifadesi Sadie'ye ameliyattan yeni çıktığı bir ânı hatırlattı. Sadie'nin hastane odasına geldiğini fark etmemişti. Belli ki çok acı çekiyordu. Gözleri fal taşı gibi açılmıştı, çenesi gevşekti ve sessizce hızlı hızlı soluk alıp veriyor, yabani görünüyordu. Sadie bir an için arkadaşını tanıyamamıştı. Tanıdığı yüz, Sam olduğunu düşündüğü yüz, hiçbir yerde yoktu. Sonra Sam onu fark etmiş, gülümsemiş ve sanki bir maske takmış gibi yeniden Sam olmuştu. "Geldin!" demişti.

"Açıkçası," dedi Sam, "Marx'ın senden hoşlanmasına şaşırmadım. Her zaman sana karşı bir şeyler hissediyordu. *Ichigo'yu* yarattığımız ilk yaz bana bu minvalde bir şeyler sormuştu. Senin asla onun gibi birinden hoşlanmayacağını söylemiştim. Galiba en çok o konuda yanıldığıma şaşırdım."

"Neden ondan hoşlanmayacakmışım?" Sadie bu soruyu sormaması gerektiğini biliyordu.

Sam, "Çünkü sıkıcı," dedi. Sanki Marx'ın sıkıcılığı tartışılmaz bir gerçekmiş gibi omuz silkti. "O yüzden sürekli yeni birileriyle çıkıyor. İnsanlardan sıkılıyor ama onlar yüzünden değil, kendisi sıkıcı olduğu için."

"İnanılmaz bir pisliksin," dedi Sadie. "Marx seni seviyor. Bir kez olsun iyi bir insan olamaz mısın?"

"Bir gerçeği dile getirmek zalimlik sayılmaz."

"Bu gerçek değil. Ve bazen bir gerçeği dile getirmek zalimliktir."

"Harvard'da *Sıfır Kuruşluk Kahramanlar* dersini aldığımızda, Marx *İlyada*'nın en çok hangi kısmını seviyordu biliyor musun?"

Sadie, "O konunun daha önce aramızda hiç bahsi geçmedi," dedi artan kızgınlığını zapt etmeye çalışarak.

"Sonunu... ki inanılmaz sıkıcıdır. Böylece, *falan filan*, Hektor'u gömdüler, *falan filan*, at terbiyecisi *falan filan*. Hektor sıkıcıdır. Aşil değildir. Marx, Hektor gibi sıkıcı, o yüzden o palavralara bayıldı."

Marx taraçaya çıktı. "Neden bahsediyorsunuz?"

"*İlyada*'nın sonundan."

"En iyi kısmı," dedi Marx.

"Neden en iyi kısmı?" diye sordu Sadie.

"Çünkü mükemmel," dedi Marx. "*At terbiyeciliği* dürüst bir meslektir. O satırlar, birinin ölümünün önemli olması için o kişinin tanrı ya da kral olması gerekmediği anlamına gelir."

"Biz Hektor'uz," dedi Sadie.

Marx, "Biz Hektor'uz," diye tekrarladı.

"Hektor, *Marx*'tır." dedi Sam. "Sıkıcı," diye öksürdü. "Marx'ın kartvizitlerine *At Terbiyecisi* yazdırmalıyız."

O geceyi San Simeon yakınlarında geçirmeye ve yola sabah devam etmeye karar verdiler.

Karşılarına çıkan ilk otele yerleştiler. Eski ve klimasızdı. Orta Kaliforniya sahili için alışılmadık derecede ılık bir geceydi; odalar, pencereler açıkken bile havasızdı ve küf kokuyordu.

Sabah Sam arabaya indiğinde siyah kıvırcık saçlarını sıfır numara tıraş etmişti. "Hayrola?" diye sordu Marx. Sam'in tıraşlı kafasını okşadı.

"Sıcak bastı," dedi Sam.

"İyi görünüyor," dedi Marx. "Öyle değil mi?"

Sadie bu hareketin amacının muhtemelen ona bir mesaj vermek olduğunu biliyordu ama deşifre etmekle uğraşmaya niyeti yoktu. Bu şekilde düşünmek, kendini bencil ve acımasız hissetmesine neden oluyordu ama zaten Sam her zaman bir oyun oynamak peşinde değil miydi? Ortada her zaman Sadie'nin çözmesi gereken bir bilmece yok muydu? Sam yorucu bir insandı. "Kesinlikle," dedi Sadie. "Artık yola çıkmalıyız."

Sam, "Estetik bir tercih değildi," dedi. Neredeyse utanmış görünüyordu. "Gerçekten sıcak bastı."

"Evet," dedi Sadie. "Bizim odamız da sıcaktı ama ikimiz de yattığımız saçlarla uyandık."

Sadie, Sam'in yaptığı her şeyin estetik tercih olduğunu düşünüyordu. Kaliforniya'ya taşındıktan kısa süre sonra, adını yasal olarak Samson Masur'dan Sam Mazer'a çevirmişti. Yaptığı açıklama şuydu: Masur adı onun için hiçbir zaman fazla bir şey ifade etmemişti ve Mazer, *Usta Bir Dünya Yaratıcısı'na* daha çok yaraşan bir addı. Geçen yıl onlardan, sanki Madonna ya da Prince'miş gibi onu sadece Mazer diye çağırmalarını istemişti. Sadie'ye, "Baş başayken

bana hâlâ Sam diyebilirsin," demişti, "ama herkesin içinde Mazer'ı tercih ederim. Artık adım bu."

Piyasaya sürüldüğünde *Akçaağaç* Dünyası'nı geniş kitlelere Mazer tanıtmıştı. Şovmen olmayı seviyordu; kendinden geçmiş hayranlardan oluşan bir izleyici kitlesine oyunların durumu hakkında bilgi vermeyi seviyordu. Artık kronik ağrıları olmadığı için *Ichigo*'yu tanıttığı döneme kıyasla çok daha başarılıydı. Ancak tanıtım turu uzadıkça, Sam dış görünüşünü Başkan Mazer'ınkinden farklılaştırmaya girişmişti. Yama tarzı ceplerinin üzerine MAZER işlenmiş kot tulumlar ve içine düz beyaz tişört giymeye başlamıştı. Sık sık asker yeşili kasket takıyordu. Yıllarca engelini gizlemeye çalışmıştı; şimdiyse asla bastonsuz fotoğraf çektirmiyordu. Baston, bir şeyleri işaret etmek, kalabalıkları yarmak ve gerektiğinde büyük jestler için kullanılıyordu. Yakın zamanda diş teli takmıştı ve lens kullanmaya başlamıştı. Hayatında ilk kez vücut çalışıyordu ve tıpkı bir güreşçi gibi kaslı hale gelmişti. Sağ üst koluna bir dövme yaptırmıştı: umma (hangul alfabesiyle; Korece *anne*) ve ona eşlik eden Bayan Pac-Man'in yuvarlak sarı kafası ile pembe fiyongu. Sam'in yarattığı Mazer karakteri, oyuncular için neredeyse avatarı Belediye Başkanı Mazer kadar ikonik hale gelmişti. Aşağı yukarı 2002 yılında Mazer, aşağı yukarı 1997 yılındaki Sam'e hiç benzemiyordu.

Şimdi saçları da gitmişti. Arabayı Sadie kullanıyordu, Marx yolcu koltuğunda uyuyordu ve Sam arka koltuktaydı. Sadie bir an için dikiz aynasından Sam'e baktı. Onunla ilk tanıştığında, gözlüklerini, yüzünü, saçını çizmek için gereken daireleri hayal etmişti. İtiraf etmeliydi; saçlarının dairelerini özleyecekti. Sam bir an için Sadie'nin bakışlarını yakaladı ve sonra gözlerini kaçırdı. Bir saniye sonra kasketini taktı.

Ninova

Sadie ile Marx'ın aşk ilişkisi ortaya çıkar çıkmaz Sadie ile Sam'in iş ilişkisi daha da bozuldu. Belki de böyle olacağı belliydi. Çatışmalar her zamanki çatışmalardı, ancak artık birbirlerine karşı daha az medeniydiler.

Sadie'nin Akçaağaç Dünyası üzerinde çalışmak ya da oyunu tanıtmak gibi bir niyeti yoktu. Adaletsiz'in *yüzü* olmaya hiç niyeti yoktu ve bu görevleri Sam'e devretmekten mutluydu. Tek istediği, *İki Taraf, Akçaağaç Dünyası* ve *Ichigo*'yu net bir şekilde geride bırakmalarını sağlayacak yeni bir oyun üzerinde çalışmaya geri dönmekti.

Sam kendi adına *Akçaağaç Dünyası'nı* baştan inşa etme sürecinden keyif almıştı ve yeni bir *Ichigo* üzerinde çalışmaya istekliydi. "Şu anda herkesin gözü üzerimizde, Sadie. Sahip olduğumuz kaynaklarla neler yapabileceğimizi hayal et. Yeni bir *Ichigo* yaratmak için mükemmel bir zaman."

"Kırk yaşıma gelene kadar *Ichigo* yapmak istemiyorum Sam. Ben senin gibi değilim. Aynı şeyleri tekrar tekrar yapmaktan zevk almıyorum."

"Neden her zaman başarılarımızın önünü kesmek istiyorsun? Bir şeyin ilgini çekmesi için neden illa *yeni* olması gerekiyor? Bu neredeyse hastalıklı bir durum."

"Neden daha önce yaptıklarımızdan farklı bir şey yapmaktan bu kadar çok korkuyorsun?"

Ve bu böyle devam etti.

Sadie'nin yapmak istediği oyun, *Eğlencelerin Efendisi* idi. *Eğlencelerin Efendisi*, Elizabeth dönemi Londra'sının tiyatro dünyasında, Christopher Marlowe cinayetini çözmeye odaklanan bir simülasyondu. Sadie, Marx'ın tiyatro üzerine iyi bir oyun bulunmadığına dair yaptığı bir yorumdan ilham almıştı.

Sadie'nin anlattığı ilk andan itibaren Sam, *Eğlencelerin Efendisi*'nden nefret etti. Gösterişli olduğunu ve kitlesel

Ninova

bir izleyici tarafından benimsenmesinin mümkün olmadığını düşündü.

Yine de Sadie, *Eğlencelerin Efendisi*'nin bir sonraki oyunları olması gerektiğinde ısrar etmeye devam etti.

"Ciddi olamazsın Sadie. İnsanlar Shakespeare'den nefret ediyor. İnsanlar tarihten nefret ediyor. Ve önerdiğin dünya çok karanlık. Neyi kanıtlamaya çalışıyorsun?"

"Sonsuza kadar *Akçaağaç Dünyası* gibi bir sabun köpüğü üretmek istemiyorum."

"*Akçaağaç Dünyası* sabun köpüğü değil. Ama sanki sen *İki Taraf*'ta yaşadığımız deneyimleri almışsın ve en kötü kısımlarını tekrarlamak istiyorsun gibi," dedi Sam. "Bu sapıkça."

"Bu söylediğin çok kırıcı," dedi Sadie. "Ve yaptığımız her şeyin amacı, mümkün olduğunca geniş bir kitleye ulaşmak mı? Herhangi bir şey yapmanın tek nedeni bu mu? Merak ediyorum."

"Milyonlarca dolar harcayacaksak evet, öyle. Gayet sınırlı hayatlarımızın sınırlı zamanını saymıyorum bile."

"Her oyun *Akçaağaç Dünyası* olmak zorunda değil Sam. Her oyun herkese hitap etmek zorunda değil."

"Seninle bu tartışmayı yapmaktan çok sıkıldım."

"Esas ben bu tartışmayı seninle yapmaktan sıkıldım."

"Çok kendini beğenmişsin Sadie."

"Sen göt yalayan bir pisliksin."

Konuşmaları ikinci katta çalışan herkes tarafından duyulabiliyordu artık.

"Bu oyun üzerinde çalışacaksan," dedi Sam, "tek başına çalışabilirsin."

"İyi. Öyle yaparım ben de. Böyle demen için *dua* ediyordum."

Ninova

"Tek başına *çalışamazsın*! Hâlâ yapımcı olarak yaptıklarını onaylamam gerekiyor," dedi Sam. Adaletsiz'i kurduklarında Sam, Sadie ve Marx yapacakları her oyunun en az ikisi tarafından onaylanması gerektiği konusunda anlaşmışlardı. "Bunun üzerinde çalışmaya tek başına karar veremezsin."

"Marx bana arka çıkacaktır."

"Eminim, çıkacaktır."

"Beni destekleyecek çünkü bu harika bir oyun olabilir, Sam."

"Sana arka çıkacak çünkü her zaman senin tarafını tutuyor. Çünkü seni *beceriyor*."

"Odamdan defol."

"Hayır," dedi Sam.

Sadie, Sam'i fiziksel güç kullanarak kapıdan dışarı itti.

"DEFOL!"

"Hayır, At Terbiyecisi'ni görmeye gidelim," dedi Sam, "bu işi kökten halledelim."

Sadie, Sam'i iterek yanından geçti ve Marx'ın ofisine daldılar.

"Sana fikrinden bahsettiğini varsayıyorum, dedi Sam. "*Eğlencelerin Mastürbatörü*."

"Siktir git," dedi Sadie.

"Evet," dedi Marx.

"İyi, bence berbat bir fikir," dedi Sam. "*EmilyBlaster*'ın milyonlarca dolarlık versiyonundan başka bir şey değil."

"Başka birinin fikri olsaydı," dedi Sadie, "hakkında konuşurken daha saygılı olurdun."

"Bu oyunda Sadie ile çalışmayı reddediyorum. Bence bu oyunu asla yapmamalıyız," dedi Sam, Marx'a. "Bu oyuna harcayacağımız her kuruşu kaybedeceğiz. Ama eşitliği bozan

oy sende, yani... tam olarak objektif olduğun söylenemez gerçi ama."

Marx, "Bence fikir iyi," dedi.

"Sürpriz, sürpriz," dedi Sam.

Sam, Marx'ın ofisinden çıktı. Kendi ofisine girdi ve kapıyı çarparak kapadı.

"Karar verildi," dedi Sadie. Yüzü kızarmıştı. "Kabul edersen bir sonraki oyunum olarak *Eğlencelerin Efendisi'ni* yapmaya başlıyorum ve Sam olmadan yapacağım." Sadie başını iki yana salladı. "Onunla işim bitti."

O da Marx'ın ofisinden ayrıldı ve ofisine döndü.

Marx bir an için hangisinin peşinden gideceğine karar vermeye çalıştı. Sağa döndü ve Sam'in odasına doğru gitti. Kapıyı çaldı.

"Anlatmak ister misin?" diye sordu Marx.

"Seks senin gözünü kör etmiş," dedi Sam. "Sana daha 1996'da Sadie ile çıkmaman gerektiğini söylememin nedeni tam da buydu. Güç dengesini ya da her neyse onu bozuyor."

Marx, "Bu laflarını kale bile almayacağım," dedi. "Çocukça ve aşağılayıcı davranıyorsun Sam. Adaletsiz benim de şirketim. Yapmaya değer olduğunu düşünmeseydim yapmamız gerektiğini söylemezdim. *Eğlencelerin Efendisi*, Sadie bana bahsettiği ilk andan beri ilgimi çekti. Elizabeth dönemi tiyatro dünyası. Christopher Marlowe'un öldürülmesi. Bence bunlar ilginç detaylar ve ortaya ilginç bir dünya çıkabilir. Bir oyun geliştirme etkinliğinde iki üniversiteli çocuk ellerinde Sadie'nin tarif ettiği oyunun bir demosuyla karşıma çıkmış olsaydı bile ilgimi çekerdi. Ayrıca hep tiyatro hakkında bir oyun yapmak istemişimdir."

Sam başını salladı, iç çekti. "Marx, sence ben Sadie'yi biraz olsun tanımıyor muyum? *Eğlencelerin Efendisi*, onun en

Ninova

kötü içgüdülerinden biri. Ona *EmilyBlaster* gibi olduğunu söyledim ama dürüst olmak gerekirse bu oyun *Çözüm*."

Marx, "İkimiz de *Çözüm*'ü sevmiştik," dedi.

"*Çözüm* bir üniversite öğrencisi için harika. Amaç sınıf arkadaşlarını kızdırmaksa ve bedavaya mal olacaksa *Çözüm* harika.

"Bu oyunun *Çözüm* gibi olduğunu düşünmüyorum."

"Sadie, ciddiye alınmak için *karanlık* ve *entelektüel* bir şey yapmak istiyor. Dov gibi insanları etkilemeye çalışıyor. *İki Taraf* için kötü eleştiriler yazanları kazanmaya çalışıyor. Sadie'nin en güzel renkleri karanlığı değil."

"Emin değilim Sam. Bence Sadie'nin tüm renkleri keşfedilmeye değer. Profesyonel anlamda demek istiyorum. Bu oyun harika olabilir. İlk anlattığında Sadie'yi bir görebilseydin. Çok heyecanlıydı."

Sam, Marx'a baktı ve bir an için ondan nefret etti: *Sen, sen istediğin herkese sahip olabilirdin, neden Sadie Green'i seçmek zorundaydın?*

Sam onları yatakta hayal edebiliyordu. Sadie uyanıyor ve Marx'a doğru dönüyor ve *Bir fikrim var* diyor. *Eğlencelerin Efendisi* fikrini anlatıyor, ellerini heyecanlandığında yaptığı gibi havada sallıyor, kelimeleri makinalı tüfek gibi kesintisiz. Yataktan kalkıyor, odanın içinde volta atması gerekiyor çünkü Sadie, aklına harika bir fikir geldiğinde yerinde duramaz. Sam, fikirlerini duyan ilk kişi olmadığı bir zaman hatırlamıyordu.

"Ne, biliyor musun?" dedi Sam. "Sadie'nin ne yaptığı umurumda değil."

O gece, Sadie'nin dairesinde yatarlarken Marx, *Eğlencelerin Efendisi*'ni Sam olmadan yapmak istediğine emin olup olmadığını sordu.

"Başaramayacağımı düşündüğünü mü söylüyorsun?" Sadie dövüşe hazırdı.

"Hayır, elbette hayır," dedi Marx.

"Çünkü ben onunla oyun yapmaya başlamadan çok daha önce onsuz oyun yapıyordum."

"Biliyorum," dedi Marx. "Bence oyunların"—kelimelerini dikkatle seçti—"birlikte çalıştığınız zaman farklı bir enerjisi oluyor."

"Nerdeyse hiç konuşmuyoruz," dedi Sadie. "Konuştuğumuz zaman da sen ve Adaletsiz'deki herkesin gayet net duyabildiği üzere sohbetimiz pek yaratıcı sayılmıyor. Aramız bir süredir iyi değil. Birlikte çalışabileceğimizi zannetmiyorum. Sam *Eğlencelerin Efendisi* fikrinden nefret ediyor, ben bayılıyorum ve açıkçası, üzerinde beraber çalışırsak birbirimizi öldüreceğimizi düşünüyorum. Sonsuza kadar ayrıldığımızı sanmıyorum. Ama birbirimizi tekrar sevebilmek için biraz ayrı kalmaya ihtiyacımız olduğunu düşünüyorum.

Belki de ondan daha çok benim buna ihtiyacım vardır. Ama kendi başıma bir şeyler yapmak *istiyorum*. Tamamen benim olan bir şey. İyi ya da kötü, kimsenin Sam'e atfedemeyeceği bir şey."

"Anlıyorum ve seni destekliyorum. *Eğlencelerin Efendisi*, Sadie Green'in oyunu. Herkes bunu bilsin! Ama bir şeyi merak ediyorum. Hep yanınızdaydım ve Sam'le aranızda ne olduğunu hiç anlamadım. İkiniz o kadar yakındınız ki Zoe bir keresinde bana, eğer sana bir şey yaptırmam gerekirse tek yapmam gerekenin, Sam için olduğunu söylemek olduğunu söylemişti ya da tam tersi."

Sadie, "Tek bir şey değil," dedi. "Uzun bir süre tek bir şey olduğunu düşündüm... Ama her şey."

"Ama tek bir şey var mı?" diye sordu Marx.

"Çılgınca gelecek. Söylediğimde Sam çılgınca geldiğini düşündü. Ulysses için Dov'a gittiğimiz zamanı hatırlıyor musun? Sam, Dov'un hem öğretmenim hem de sevgilim olduğunu bilmediğini iddia etmişti ve ben onun her ikisini de bildiğini öğrendim."

"Nasıl?"

"Dov, ikinizin de oynadığı şu CD-ROM'u imzalamıştı."

Sadie masasına gitti ve CD-ROM'u aldı ve Marx'a gösterdi. Marx yazıyı okudu. "Tanrım, Dov korkunç bir adamdı," dedi.

"Biliyorum."

"Sam bunu biliyorduysa bile bu neyi değiştirir?"

"Benim iyiliğimden çok *Ichigo*'yu ortaya çıkarmayı umursuyormuş demek bu. Yıllardır tam tersini düşündüm; oyunlarımızı seviyordum ama Sam'i daha çok önemsiyordum. Benim için bu ihanet, Sam'in oyunları ve kendini her şeyden daha çok önemsediğini hissettiğim diğer tüm zamanların simgesi oldu."

"Ama Sam öyle biri," dedi Marx. "Siz ikiniz o kadar da farklı değilsiniz. İkiniz de işle kafayı bozmuş durumdasınız."

"Ben farklıyım. *Onun için* Kaliforniya'ya taşındım. Başka sebepleri de vardı biliyorum ama sen ve ben, ikimiz de aslında onun için Kaliforniya'ya taşındık."

"Geçmişi irdelemek istemem ama Sam kısmen senin için Kaliforniya'ya taşındığına inanıyordu. Senin için endişeleniyordu. Dov ile ilişkin yüzünden..."

"Onunla bu konuyu hiç konuşmadık," dedi Sadie. "Dediğinin doğru olduğunu pek sanmıyorum."

"Ama biz aramızda konuşuyorduk," dedi Marx. "Sık sık."

Sadie başını iki yana salladı.

"Çok da önemli olduğundan değil ama Sam'in *Ölü Deniz'in* CD-ROM'unu gördüğünden bile emin değilim. O öğleden sonrayı çok net hatırlıyorum. Sen yatak odasında uyuyordun ve Sam, *Ichigo* için grafik referanslar aramamız gerektiği için sahip olduğumuz tüm oyunları gözden geçiriyordu. O kendi yığınını gözden geçirmişti, ben de senin oyunlarını almak için senin kitap rafına gittim. Ayağa kalkıp *Ölü Deniz*'i sürücüye sokanın ben olduğuma eminim çünkü her zaman Sam'in ayağı için endişeleniyordum ve ayağa kalkıp tekrar oturmak benim için daha kolaydı. Ve CD'ye bakmadığımı da biliyorum ve Sam'in de bunu yapmaya fırsatı olmamıştır."

Marx bunun doğru olmasını isterdi ama Sadie yanıldığını biliyordu.

"Meselenin sadece bu olmadığını biliyorum... " diye devam etti Marx.

"Evet, değil. Aynı zamanda *Ichigo II* ve bütün övgüleri her zaman Sam'in alması ve daha önce söylediğim gibi, belki de konu Sam bile değil. Sadece kendime ait bir şey istiyorum ve Sam'e bir şeyleri kabul ettirmeye çalışmak istemiyorum. Ben sadece yirmi altı yaşındayım Marx. Hayatımın geri kalanında yaptığım her küçük şeyde onunla çalışmak zorunda değilim."

Telefon çaldı, Marx açtı. Arayan, emlakçılarıydı. Sadie'nin Clownerina'daki kira kontratı neredeyse bitmek üzereydi ve Venice'te, Abbot Kinney'nin doğusunda, hava koşulları yüzünden yıpranmış, grimsi-morumsu, ahşap, iki katlı bir ev için teklifte bulunmuşlardı. Ev, Los Angeles'taki çoğu şey gibi 1920'lerde inşa edilmişti ve tırabzanı olmayan tehlikeli bir merdiveni, her yerde Fransız kapıları, geniş kalaslarla döşeli

Ninova

bir zemini ve kiliseye benzeyen, üçgen tavanlı olan bir salonu vardı. (Hatta evi, Aydınlanma ve Nirvana'ya giden yolda Güney Kaliforniya'dan geçen birçok tarikattan biri kısa süreliğine kullanmıştı.) Ev çekici ama yaşanabilir bir çürüme durumundaydı. On metre boyunda bir begonvil, ön taraftaki bir palmiye ağacını boğma sürecindeydi; mülkü çevreleyen çit, yer yer kırk beş derecelik açıyla bükülmüştü, çatının er geç onarılması gerekecekti. İlanda eve "Boho Rüyası" adı verilmişti. Boho, "yapmak üzere olduğunuz tamirat düşünülürse hak ettiğinden pahalı" anlamına geliyordu. Marx emlakçıyla konuştu, ahizeyi eliyle kapatarak Sadie'ye döndü.

Marx, "Teklifimizi arttırmaya niyetimiz olup olmadığını soruyor," dedi.

Ev aramaya başladıklarından beri birkaç evin ihalesini kaybetmişlerdi. Kaliforniya gayrimenkulleri hızlı el değiştiriyordu. Sadie kendini hayal kırıklığına uğramaya alıştırmıştı ve artık hiçbir eve bağlanmıyordu. "Harika bir ev," dedi Sadie. "Ama herhalde başka evler de buluruz. Karar senin."

Marx, "O evi seviyorum," dedi. "Bence bizim evimiz olabilir."

"İyi o zaman," dedi Sadie. "Teklifi biraz arttıralım, ne olacağını görelim."

Birkaç gün sonra, teklifleri kabul edildi.

İki ay sonra, ilaçlamanın, kilit değiştirmenin ve bitmeyen evrakların imzalanmasının ardından eve taşındılar.

"Seni eşikten kucağımda mı geçirmeliyim?" diye sordu Marx.

Sadie, "Evli olmadığımızdan yürüyerek girmemde sakınca yok," dedi.

Sadie kapıyı açtı, evin içinden geçerek küçük arka bahçeye çıktılar. Sonbahardı ve üç meyve ağacından ikisinin mevsimiydi: cennet meyvesi ve guava.

"Sadie, görüyor musun? Bu cennet meyvesi ağacı! En sevdiğim meyvedir," dedi Marx. Ağaçtan şişman, turuncu bir meyve aldı ve termitlerden temizlenmiş ahşap terasa oturdu ve suyunu çenesinden akıtarak meyveyi yedi. "Ne kadar şanslı olduğumuza inanabiliyor musun?" dedi Marx. "Bahçesinde en sevdiğim meyvenin ağacı olan bir ev aldık."

Sam, Marx'ın hayatında tanıdığı en şanslı insan olduğunu söylerdi. Aşkta, yakışıklılıkta, iş hayatında ve hayatta. Ancak Sadie, Marx'ı tanıdıkça, Sam'in Marx'ın şansının doğasını tam anlamadığını düşünmeye başlamıştı. Marx şanslıydı çünkü her şeyi tesadüfi bir lütufmuş gibi görüyordu. Gerçeği bilmek imkânsızdı: cennet meyvesi en sevdiği meyve miydi yoksa şimdi orada olduğu, arka bahçesinde yetiştiği için mi bir anda en sevdiği meyve olmuştu? Daha önce hiç bu meyveden bahsetmemişti, orası kesindi. *Tanrım*, diye düşündü Sadie, *onu sevmek ne kadar kolay.* "Onu yıkaman gerekmiyor muydu?" diye sordu.

"Bu, bizim ağacımız. Ona kirli elim dışında hiçbir şey değmedi," dedi Marx.

"Peki ya kuşlar?"

"Kuşlardan korkmuyorum Sadie. Ama bunlardan birini denemelisin."

Marx ayağa kalktı, kendisi ve Sadie için birer meyve daha kopardı. Evin yan tarafındaki hortuma doğru yürüdü ve meyveleri sudan geçirdi. Birini Sadie'ye uzattı. "Ye, aşkım. Bu ağaçlar sadece iki yılda bir meyve verir."

Sadie meyveden bir ısırık aldı. Hafif tatlıydı, kıvamı şeftali ve kavun arasında bir yerdeydi. Kim bilir, belki de onun da en sevdiği meyve buydu.

3

Günü birinde, *Akçaağaç Dünyası*'nın ötesindeki büyük simülasyonda San Francisco Belediye Başkanı, Belediye'ye eşcinsel çiftlere evlilik lisansı verme talimatı verdi. Sevgililer Günü'nden birkaç gün önceydi ve Simon ile Ant, *Muadil Lisesi: Üçüncü Sınıf*'ın post prodüksiyonuna kendilerini kaptırmışlardı. İlginç bir siyasi gelişme olduğu konusunda hemfikir olsalar da evlilik konusunu aralarında hiç tartışmamışlardı. Evlenmeye meyilli olsalardı bile işten izin almak için daha kötü bir zaman olamazdı. *ML3* çok uzun süredir test ediliyordu ve o kadar çok yeni öğe eklemişlerdi ki olağanüstü sorunluydu. Oyunu takvime uygun teslim etmeyi başarabilmek için her gün aksatmadan on sekiz saat mesai yapıyorlardı.

"Yine de gitmemiz gerektiğini düşünüyor musun?" diye sordu Simon. Saat sabahın dördüydü ve duş almak, kıyafetlerini değiştirmek ve hatta belki bir iki saat uyumak için dairelerine geri dönüyorlardı, arabayı Ant kullanıyordu.

"Nereye?" dedi Ant esneyerek.

Simon, "San Francisco'ya," dedi.

"Neden?"

"Evlenmek için," dedi Simon.

"Evlenmek *istediğini* bilmiyordum."

"E, daha önce böyle bir seçenek yoktu," dedi Simon. "Bir seçenek olana kadar bir şeyi isteyip istemediğini bilemezsin."

Ant, "Başka herhangi bir şey yapmayı düşünmeden önce oyunu bitirmemiz gerektiğini düşünüyorum," dedi.

"Haklısın. Elbette haklısın."

Sabahın sekizinde, Adaletsiz'e dönerken trafiğe takılıp kalmışlardı.

Simon, "*Torschluss* paniğine kapıldım sanırım," dedi. Ant biraz daha uyumaya çalışırken bu sefer arabayı o kullanıyordu.

"Hayır," dedi Ant gözlerini açmadan. "Ben sadece iki saatlik uykuylayken Almanca kelimelerle karşıma çıkamazsın."

"Evlilik ruhsatı vermeye kim bilir daha ne kadar devam edecekler?" dedi Simon. "Bir solucan deliği mezuniyet balosu fantezisi yapmakla meşgulken, gerçek dünyada evlenme şansımızı tamamen yitirebiliriz."

"Uyuyorum, Simon."

"İyi. Uyumaya devam et."

İki dakika sonra Ant bir gözünü açtı. "Açıkçası senin bu kadar gelenekçi olduğunu bilmiyordum. Ardından da beyaz boyalı bir çit isteyeceksin herhalde. "

"Kastettiğin Santa Monica veya Culver'da bir evse kulağa hiç de fena gelmiyor. West Hollywood'a gidip gelmekten inanılmaz sıkıldım."

Sabaha karşı üçte eve dönüyorlardı.

Simon, "Galiba San Francisco'ya gitmek istiyorum," diye itiraf etti tüm bu olanlara ne kadar öfkeli olduğunu belli eden bir ses tonuyla. "Benimle gelir misin, Anthony Ruiz?"

Altı yıl önce, birinci sınıf öğrencisiyken karakter animasyon dersinde tanışmışlardı. Ant ilk başta Simon'dan etkilenmemiş, kaslı bir lamba cini gibi göründüğünü düşünmüştü; tipi değildi. Görünüşünden daha kötüsü, Simon uyuzun tekiydi. Profesörü düzeltip duruyor, Amerikan animasyonlarından nefret ediyordu; araya uzun Almanca kelimeler

Ninova

sıkıştırmak ve karanlık filmlere gönderme yapmak gibi alışkanlıkları vardı, yaprak üfleme makinası gibi gülüyordu.

Dersler başladıktan yaklaşık iki hafta sonra Simon ilk yirmi saniyelik animasyon projesini sınıfa sunmuştu. *Karınca*, bir karıncanın üzerinde bir büyüteç tutan itici bir çocukla başlıyordu. Kamera, deri ceket giyen, göz deviren, ilkel bir *hipster* olan karıncaya yakınlaşıyordu. Karınca, varoluş hakkındaki düşüncelerini ayrıntılarıyla anlatan iğneleyici bir monolog sunuyordu ve ardından görkemli bir şekilde yanıyordu. Sınıflarındaki hiç kimsenin bu konuda söyleyecek güzel bir şeyi yoktu ve Ant bunun o güne kadar gördüğü en iyi öğrenci çalışması olduğunu düşünse de eleştiri saatinde yorum yapmaktan nefret ederdi. Dersin sonunda Simon'ın yanına gitmişti. "Harika bir işti," demişti.

"Teşekkür ederim, dostum," diye yanıtlamıştı Simon. "Biliyor musun, bu karakteri sana dayanarak yarattım."

Ant gözlerini devirip deri ceketinin fermuarını çekmişti. "Neye yorayım, bilemedim."

"Yanma kısmını değil," demişti Simon. "Geri kalan kısmını. Seksi karınca kısmını." Sırıtarak şimdiye kadar görülmemiş bir gamzenin patlamasına neden olmuş ve Ant, *Tanrı yardımcım olsun, gülümsediğinde çok tatlı oluyor,* diye düşünmüştü.

Bir şahide ihtiyaç duyarlarsa diye Marx'tan onlarla San Francisco'ya gelmesini istediler ve ayrıca, böylece Marx oyunun bitirme sürecinin tam ortasında tüydükleri için onlara kızamayacaktı. Marx gitmeye karar verdiğinde Sadie de gitmeye karar verdi; birinin fotoğraf çekmesi gerekiyordu. Sonra, herkes gittiğinden ve etkinlik toplumsal ve tarihsel açıdan önemli olduğundan, Akçaağaç Kasabası'nın Belediye Başkanı da nikaha katılmak istediğine karar verdi.

Salı sabahı San Francisco'ya uçtular. Belediye Binasına vardıklarında kuyruk binanın çevresini sarmıştı bile ve gün boyunca uzamaya devam etti. Soğuk ve nemli havaya rağmen etrafta trafik mahkemesinde geçen bir günün baş döndürücü bürokratik gerilimiyle karışık mütevazı bir müzik festivali —Coachella gibi değil, daha çok Newport Jazz Festivali gibi— havası vardı. Simon, eşcinsellere evlilik ruhsatı verilmesi uygulamasının herhangi bir uyarı yapılmaksızın aniden askıya alınmasından ve polislerin, avukatların, homofobik protestocuların ortaya çıkıp her şeyi mahvetmelerinden korkuyordu. "Torschlusspanik," dedi.

"Peki," dedi Sam. "Oltaya geldim."

"Cesaretlendirme şunu," dedi Ant.

"Torschlusspanik nedir?" dedi Sam.

Simon, "*Kapı kapanıyor paniği* demek," dedi. "Zaman daraldığı için bir fırsatı kaçıracağından korkmak anlamına geliyor. Kapı kelimenin tam anlamıyla kapanıyor ve bir daha asla içeri giremiyorsun."

"Bu benim işte," dedi Sam. "Bu duyguyu sürekli yaşıyorum."

Yağmur yağmaya başladığında, Sam ve Sadie, ebediyen güneşli Los Angeles'tan gelen grubun yanlarında getirmeyi akıl edemediği şemsiyeleri satın almaya gönderildiler. Belediye binasının önündeki satıcının şemsiyeleri tükenmişti ve bu yüzden Grove Caddesi'nin aşağılarına doğru yürümek zorunda kaldılar. Karşılaştıkları ikinci satıcı ise şaibeli, kullanılmış/çalınmış şemsiyeler satıyordu. Birbirlerine, *arkadaşlarımızın düğünü. Bundan daha iyisini yapabiliriz*, dediler. Bir kilometre kadar sonra golf seyircileri için tasarlanmış devasa şemsiyeler satan bir spor malzemeleri mağazasına ulaştılar. O zamana kadar sırılsıklam olmuşlardı ve gerideki şaibeli şemsiyelere razı olsalardı muhtemelen daha mantıklı

Ninova

bir iş yapmış olacakları konusunda hemfikirlerdi. *Standartlarımız neden hep bu kadar yüksek,* diyerek gülüştüler. Başka seçenekleri olmadığı için dev şemsiyelerden üç tane aldılar. İkisini açtılar ve belediye binasına dönüş yoluna koyuldular.

Otuz saniye sonra iki metre genişliğinde bir alan kaplayan iki şemsiyeyi yan yana açarak kaldırımı paylaşmanın imkânsız olduğunu anladılar. Sadie, Sam'e şemsiyesini kapatmasını ve onunkinin altına gelmesini söyledi ve kolunu uzattı. Sam, uzanan kolu aralarındaki ilişkinin düzeldiğinin göstergesi olarak yorumladı ve *Eğlencelerin Efendisi*'nin eskizlerinden bazılarını gördüğünü söylemeye karar verdi. "Cansız renk şeması hoşuma gitti. Tam siyah beyaz değil ama çok şık. Akıllıca."

"Teşekkürler," dedi Sadie. "Oyunu hiç onaylamadığını düşünürsek böyle söylemen çok hoş."

"Onaylamıyor değilim," dedi Sam. "Her neyse, ne düşündüğümün bir önemi yoktu zaten, değil mi? Ben ne dersem diyeyim o oyunu yapacaktın. Ve şimdi de yapıyorsun. Ki bu iyi bir şey."

"Yani, *Eğlencelerin Efendisi*'nin gelmiş geçmiş en kötü fikir olduğunu ve şirketimizi tek başına mahvedeceğini düşünmüyorsun, öyle mi?"

Sam başını iyi yana salladı, *hayır.*

Dört saat sonra, Simon ve Ant o gün evlenen iki yüz on birinci çiftti. Törenden sonra herkes açlıktan ölüyordu, yakındaki bir Dim Sum restoranına gittiler ve çatlayana kadar yediler. Marx bir şişe pahalı uyduruk şampanya sipariş etti ve geyik yapmayı Sam kadar seven Simon, kadeh kaldırmaya karar verdi. "Düğünümüze şahitlik etmek üzere bugünlük işten izin aldığınız için siz dostlarımıza ve meslektaşlarımıza teşekkür ederiz. Ve bizimle 3 tane *ML* yarattığınız

için. Sanırım oyunun adının *Doppelgänger Lisesi* olması gerektiği konusunda nihayet hemfikir olabiliriz."

"Hem fikir olmamak konusunda hem fikiriz!" diye haykırdı Marx.

Simon, "Popüler inanışın aksine," diye devam etti, "en sevdiğim Almanca kelime aslında Doppelgänger değil *Zweisamkeit*," dedi.

Ant, "Sam'in aklındaki alternatif isim Zweisamkeit Lisesi idi" dedi. "Vazgeçirdim."

"Teşekkür ederiz," diye fısıldadı Sam.

"*Zweisamkeit,* başkalarıyla birlikteyken bile yalnız olma hissidir." Simon kocasının gözlerine bakmak için döndü. "Seninle tanışmadan önce, sürekli bunu hissediyordum. Ailemle, arkadaşlarımla ve beraber olduğum her erkek arkadaşımla hep böyle hissettim. O kadar sık hissettim ki bu duyguyu, yaşamanın doğasında yer aldığını düşündüm. Hayatta olmak, temelde yalnız olduğunu kabul etmekti." Simon'ın gözleri nemliydi. "Zor biri olduğumu biliyorum ve Almanca kelimeleri veya evliliği umursamadığını biliyorum. Söyleyebileceğim tek şey, seni seviyorum ve tüm bunlara rağmen benimle evlendiğin için sana teşekkür ederim."

Ant bardağını kaldırdı. "Zweisamkeit," dedi.

Muadil Lisesi Ağustos ayında piyasaya çıktığında, Simon ve Ant artık evli değillerdi. Kaliforniya Yüksek Mahkemesi, San Francisco Belediyesi'nin haddini aştığını ve bu ruhsatlara dayanarak yapılan evliliklerin artık geçersiz olduğunu ilan etmişti. Garibi, Ant bu karara Simon'dan daha çok içerledi. Simon, boşuna Torsschlusspanik yaşamamıştı ve ülkeyi ve içinde yaşadıkları zamanları göz önünde bulundurduğunda, evliliklerinin artık yasal sayılmadığını duyunca şaşırmamıştı. Böyle zamanlar için sakladığı kokainden çekti ve işe geri

Ninova

döndü. Simon, o gün izin almaya karar veren Ant'a, "Tüm bu yaşananlar bir beyhude bir Verschlimmbesserung idiyse özür dilerim," dedi.

Ant yorganı başına çekti. Önceleri bölgelerinin kongre üyelerini aramak, durumu protesto etmek için Sacramento'ya gitmek, öfkeli mektuplar ve yorumlar yazmak istemişti ama sonunda bir protestocu, bir örgütçü ve hatta politik biri olmadığı gerçeğine boyun eğmek zorunda kaldı.

Ant bir hafta boyunca işe gitmeyince Sadie, onu görmek için evine gitti. Ant, "Evli olmanın farklı geleceğini düşünmemiştim," dedi, "ama bir şekilde öyle oldu. Ve şimdi kendimi kandırılmış gibi hissediyorum."

Ofise döndüğünde Sadie, Marx ve Sam'i ofisine çağırdı. "*Akçaağaç Dünyası*'nda insanlar evlenebilmeli."

"Evliliğe inanmadığını sanıyordum," dedi Marx. "Neden masum dijital insanlara böyle antika bir şeyi dayatalım?"

Sadie, "Bazı insanların *evlenebilecekleri* tek yer, *Akçaağaç Dünyası* olacak," dedi. "Gerçek dünyanın birkaç adaletsizliğini düzeltemeyeceksen kendi dünyana sahip olmanın ne anlamı var?"

Akçaağaç Dünyası piyasaya sürüldükten üç yıl sonra evlilikler, birkaç yeni özellikten biri olarak sessizce tanıtıldı. Bu özellik, gerçek dünyadaki evliliklerle benzer bir şekilde kasabanın sakinlerinin mülklerini ve Akçaağaç dolarlarını birleştirmelerine izin veriyordu. *Akçaağaç Dünyası*'nda evlilik, cins ya da cinsiyetten açıkça bahsedilmeksizin, rızası olan iki yetişkin arasındaki bir eylem olarak tanımlanıyordu. Zaten sakinlerinin çoğu hem ikili cinsiyet sınıflandırmasının dışında kalan hem de insan olmayan karakterlerken *Akçaağaç Dünyası*'nda cins ya da cinsiyet tanımlamasını evliliğin bir ön şartı olarak öne sürmek aptalca olurdu. *Akçaağaç*

Dünyası'nda Başkan Mazer gibi birçok yenilikçinin yanı sıra, Elfler, Orklar, canavarlar, uzaylılar, periler, vampirler ve çeşitli başka doğaüstü varlıklar, ikili cinsiyet tanımlamasına uymayanlar da vardı.

Yağmurlu bir Ekim sabahı, Antony Ruiz ve Simon Freeman, özel bir Akçaağaç Kasabası Etkinliğinde ikinci kez evlendiler. Sam ve Sadie'nin şemsiye satın almaya gitmeleri gerekmedi. Programcılar onları bir önceki gece oyuna eklemişlerdi.

Sam düğünün gerçeğe yakın olmasını istediği için gerçek dünyada rahip belgesi almıştı ve Simon ile Ant'ı evlendirdikten sonra, Başkan Mazer evlenmek isteyen diğer herkesi bir adım öne çıkmaya davet etti. İşi bittiğinde iki yüz on bir çifti evlendirmişti.

Bu olayı takip eden haftalarda elli bin kişi *Akçaağaç Dünyası* hesaplarını iptal etti. İki yüz bin kişi yeni hesap açtı.

Anında nefret mesajları yağmaya başladı. Ölüm tehditleri (e-postayla ve kâğıt üzerinde), çoğunlukla Sam'i hedef alıyordu. Bir öğleden sonra onları Adaletsiz'i tahliye etmek zorunda bırakan inandırıcı bir bomba tehdidi aldılar. *Akçaağaç Dünyası*'nın gereksiz yere politize edildiğini düşünen çeşitli eşitlik karşıtı kuruluşlar tarafından boykot edildiler. Sam'in ciddi bir meseleyi şakaya vurduğunu ve daha sonra bu konuyu tanıtım olarak kullandığını düşünen eşitlik yanlısı gruplardan da boykot yediler. Her zamanki gibi, Başkan Mazer'ı destekleyen ve desteklemeyen bir avuç dolusu makale yayınlandı. (*Newsweek*: "Oyunlar Politik Olmalı mı? Başkan Mazer Öyle Düşünüyor.") TV Talk-Show'larında Sam, Marshall McLuhan'dan alıntı yaparak, "Oyunları bir halka dair çok şey söyler," dedi.

Marx koruma tutmaya karar verdi ve birkaç haftalığına Rusya eski halter şampiyonu Olga, görev bilinciyle Sam'i takip etti.

Sam, kendisine yazan herkese cevap yazmaya ve en aşağılık nefret mektuplarına bile yanıt vermeye özen gösterdi. Bir keresinde Sadie onu masasında, şöyle bir selamlama ile başlayan bir mektuba yanıt verirken buldu: "Sevgili Çin Yahudisi İbne Sevdalısı."

Sadie, "*Sevgili* yazması hoşmuş," dedi. Mektubu odanın öbür ucuna fırlattı. Kendini suçlu hissediyordu. Evlilikler onun fikriydi ama *Akçaağaç Dünyası*'nın yüzü olduğu için hakaretlere Sam maruz kalıyordu.

Bu nefret saçan mektuplar korkutmak bir yana Sam'i cesaretlendirdi ve Evlilikler konusundaki deneyimi sayesinde, *Akçaağaç Dünyası*'nı başka politik söylemlerde bulunmak için de kullanmaya başladı. Bunları politik söylemler değil, duyarlı bir yönetim biçimi ve hiç de küçümsenemeyecek kadar önemli derecede mükemmel birer tanıtım malzemesi olarak görüyordu. Kullanıcıların yarattığı silah mağazalarını ve silah satışını yasakladı. Yeşil hareketi ve bir grup Müslüman Akçaağaç sakini tarafından İslami bir kültür merkezinin inşa edilmesini destekledi. Irak'taki savaş ve açık denizlerde yapılan petrol sondajı hakkında kitlesel Avatar protestoları düzenledi. Akçaağaç Kasabası'nın ve ülkenin karşı karşıya olduğu sorunlar hakkında tüm sakinlerin katılabildiği belediye toplantıları düzenledi. Ne zaman tartışmalı bir fikri savunsa nefret mektupları ve hesap iptalleri fırtınası yaşanıyor, ardından Akçaağaç Dünyası'nda ve ötesindeki dünyada hayat devam ediyordu.

4

Sam, *Eğlencelerin Efendisi*'ni ilk kez oynadıktan sonra, Sadie'yi aradı ve yüz yüze konuşmak için uğrayıp uğrayamayacağını sordu. İşçi Bayramı hafta sonuydu* ve Sam aradığında Sadie büyükannesinin Hancock Park'taki evindeydi. Halihazırda şehrin o yakasına yakın bir noktada olduğu için Sadie Sam'in evine uğramayı teklif etti.

Sadie, Sunset'ten gidip Mutlu Ayak Üzgün Ayak tabelasını (Mutlu Ayak ama pek yakında Üzgün Ayak olmak üzere) geçti ve Sam'in sokağına saptı. Sam hâlâ Los Angeles'a ilk taşındığında kiraladığı küçük bungalovda oturuyordu.

"E?" dedi. "Hadi söyle bakalım."

"Açıkçası, kesinlikle nefret ettim,"—durakladı—"oyunu bensiz yapmış olmandan." Başını salladı. "Harika, Sadie. Bu, sanat. Bu, şimdiye kadar yaptığın en iyi şey."

"Böyle şeyler söylemeni beklemiyordum." Sadie mutluluktan kızardığını hissedebiliyordu. Sam'in ne düşündüğünü hâlâ bu kadar umursadığını bilmiyordu.

"Niye?"

Sadie, "Çünkü bir şeyleri görebilmen için bile senden gelmesi gerektiğini zannediyordum," dedi.

Adaletsiz'de çalışan herkes, Sadie dahil herkes, muhteşem ama saldırgan ölçüde entelektüel bir oyun olan *Eğlencelerin*

* ABD'de işçi bayramı Eylül'ün ilk pazartesi günü kutlanır. (*e.n.*)

Ninova

Efendisi'ni nasıl pazarlayacakları konusunda endişeliydi. *Eğlencelerin Efendisi*'nde oyuncu oyunu, hepsi bir şekilde Christopher Marlowe'un öldürülmesiyle bağlantılı olan, birden fazla karakterin bakış açısından oynuyordu: Marlowe'un sevgilisi, rakip bir oyun yazarı, Christopher Marlowe cinayetini araştıran ve yirmi birinci yüzyılda yaşayan bir Shakespeare araştırmacısı, Christopher Marlowe'un kendisi ve son olarak, İngiltere kraliçesi adına eğlencelerden (ve sansürden) sorumlu adam, Eğlencelerin Efendisi. *Eğlencelerin Efendisi*, kısmen etkileşimli polisiye drama, kısmen aksiyon-macera oyunuydu. Sadie, Elizabeth döneminin İngiltere'sini özenle yeniden yaratmıştı; oyun, cinayet ve gizeme ilaveten çok fazla seks içeriyordu.

Sonunda, oyunu pazarlamanın tek yolunun, ellerinde olduğunu düşündükleri şey hakkında dürüst davranmak olduğuna karar verdiler. Basın bülteninde şöyle yazıyordu: "Size *Muadil Lisesi*'ni sunan stüdyodan ve *Ichigo* ile *Akçaağaç Dünyası*'nın yaratıcısı vizyoner oyun tasarımcısı Sadie Green'den çığır açan bir başka macera geliyor. *Eğlencelerin Efendisi*, daha önce oynadığınız hiçbir şeye benzemiyor. Kısmen polisiye, kısmen aşk hikâyesi, kısmen trajedi. Oyunların sanat eseri olabileceğine inananlar için bir oyun."

Ne yazık ki basın açıklaması, Adaletsiz, *Ichigo* ve *Akçaağaç Dünyası*'ndan bahsederek oyun gazetecilerinin *Eğlencelerin Efendisi*'nin de Sam'in oyunu olduğunu zannetmelerine sebep oldu. *Eğlencelerin Efendisi* için tanıtım etkinlikleri düzenlemeye başladıklarında, Sam'in dahil olması durumunda oyunun tanıtımının daha başarılı olacağı apaçık ortadaydı. Belediye Başkanı Mazer karakteri ve *Evlilikler*'in yarattığı heyecan nedeniyle Sam, Sadie'den çok daha ünlüydü. *Eğlencelerin Efendisi* bir açıdan onun da oyunu sayılırdı. Oyunun yapımcısı onun şirketiydi, üzerinde onun adı vardı, Sadie

Ninova

onun ortağıydı. Pazarlama departmanı, Sadie ve Sam'in tanıtım turu için birlikte yola çıkmaları fikrini ilk önce Marx'a açtı. Marx, ikisinin de bunu yapmak isteyip istemeyeceğinden emin olmadığını söyledi. Ancak Sam, *Eğlencelerin Efendisi*'ne bir faydası dokunacaksa gerekeni yapmaktan memnuniyet duyacağını söyleyerek Marx'ı şaşırttı.

Marx, konuyu açtığında Sadie daha dirençli çıktı. Sadie, "Korkunç ve acınası gelecek ama insanların bunun onun oyunu olduğunu düşünmelerini istemiyorum," dedi.

"Düşünmeyecekler," dedi Marx. "Sana söz veriyorum, düşünmeyecekler. Sam insanlara kendisinin sadece bir yapımcı olduğunu ve oyunun senin çocuğun olduğunu söylemeye özen gösterecek."

Kasım ayında, Sam ile Sadie ülke çapında çeşitli oyun ve perakende fuarlarına uçarak *Eğlencelerin Efendisi*'ni tanıtmaya başladılar. Sam sözüne sadıktı. Geri planda kalmaya özen gösteriyordu ama buna rağmen gazeteciler Sadie yerine onunla konuşmaya daha çok hevesliydiler. Örneğin bir gazeteci "Sorum Mazer için," diyordu. "Oyunlar politik olmalı mı?" Röportaj yaptıkları insanların yüzde yirmi beşinin Sam'le Sadie'nin bir çift olduğunu varsayması rahatsız edici olmaktan da öteydi. Olmadıklarını söylediklerinde gazeteciler biraz afallıyorlardı. *Oyun sektöründeki* bir erkek, evli olmadığı ya da en azından yatmadığı bir kadınla neden beraber çalışırdı? Ama Sadie tüm bunları sükûnetle karşıladı. Asıl önemli olan iş, diye kendine hatırlatıp durdu. Kalıcı olan işti ve iş ancak insanlar var olduğunu bilirlerse hayatta kalabilirdi.

Sadie mideyi üşüttüğünde dört gündür yoldaydılar. Sabah, öğle yemeğinden hemen sonra ve bir kez de akşam yemeğinden sonra kustu, ancak geri kalan zamanlarda kendini nispeten iyi hissettiğini ve durumun, oyunu tanıtma becerisini

Ninova

etkilemediğini iddia etti. Suçlunun Vegas'ta bir açık büfede yediği istiridye olduğundan şüpheleniyordu. "Denizi olmayan bir şehirde açık büfede istiridye yemek çok da iyi bir fikir değildi galiba," diye itiraf etti Sam'e.

İki gün sonra, Sadie Sam'den arabayı kenara çekmesini istediğinde Dallas-Fort Worth havaalanından Grapevine, Teksas'a gidiyorlardı: Sadie'nin yine kusması gerekiyordu.

Sadie yeni dikilmiş bir oya ağacının altına kustu ve ardından mide bulantısını hafifleteceğini düşündüğünü öne sürerek Sam'e arabayı kullanmak istediğini söyledi. "Sen çok yavaş sürüyorsun," dedi.

"Sadie," dedi Sam, "acaba hamile olma ihtimalin var mı? Hesabıma göre, son üç gün içinde yedinci kusuşun bu. Hâlâ istiridye yüzünden olamaz, değil mi?"

"Hayır, önceden istiridyeler yüzündendi ama şimdiki kesinlikle araba tutması," diye ısrar etti Sadie. "Ayrıca kesinlikle hamile olamam çünkü sadece sabah değil, bütün gün devam etti."

Otele giderken Sadie yolda bir eczane gördü. "Gatorade ve Dramamine almak için eczaneye uğrayacağım," dedi. Bir de gebelik testi aldı.

Grapevine'deki otelin, her biri Teksas'tan tarihsel şahsiyetlerin adlarıyla anılan yedi odası olan, sinir bozucu derecede büyüleyici bir B&B olduğu anlaşıldı. Seyahat acentesi yanlışlıkla onlara iki ayrı oda yerine Parker ve Barrow süitini ayırmıştı. "Bir başka otelde yer var mı diye bakmamı ister misin?" diye fısıldadı Sam.

"Sorun değil. Neticede Teksas'ta bir süitten bahsediyoruz," dedi Sadie. "Teksas'ta her şeyin dev boyutlarda olması gerekmiyor mu?"

Parker ve Barrow süiti, hayal kırıklığı yaratacak kadar Teksas'a yakışmayan boyutlardaydı: küçük bir yatak odası,

Ninova

içinde bir çekyat olan küçük bir oturma odası ve her şeyin merkezindeymiş gibi görünen küçük bir banyo. Sam, "Harvard'daki ilk yurt odamız böyleydi," dedi.

Otele vardıktan yaklaşık yarım saat sonra Sadie banyoya girdi, elinde bir kutu ve bardağın içinde bir çubukla dışarı çıktı. "Affedersin," dedi. "Bu iğrenç. Banyoda resmen tezgâh alanı yok. Sadece ayaklı bir lavabo. Otel o kadar şirin ki. Herkesi öldürmek istiyorum. Ayrıca gelmiş geçmiş en iğrenç yol arkadaşı olduğum için de özür dilerim." Sam güldü, Sadie yanına, kanepeye oturdu ve televizyonda ne oynuyorsa onu izlediler —*İsviçreli Robinson Ailesi* adlı, ağaç evde yaşayan kazazede bir aile hakkındaki eski bir Disney filmi— ve testin sihrini göstermesini beklediler.

Testin renginin değiştiğini ilk fark eden Sam oldu. "İki mavi çizgi ne anlama geliyor?" Deşifre edebilmek için kutuyu aldı ve ne anlama geldiğini çoktan kavrayan Sadie, tekrar kusmak için banyoya gitti. Bu seferki fizikselden çok duygusaldı ama kusma olayı belirli bir hız kazanmıştı. Dişlerini fırçaladı, kanepeye geri döndü ve yeniden Sam'in yanındaki yerine yerleşti. Sehpadaki telefonu çaldı. Sam arayanın Marx olduğunu gördü, Sadie çağrıyı sesli mesaja düşmeye bıraktı. "Bir ağaçta yaşamak istiyorum," dedi. "Bir süreliğine öyle yapabilir miyiz?" Başını Sam'in omzuna koydu; hâlâ hafif asit ve safra koktuğu halde Sam ne hareket etti ne de bir şey söyledi. "GameStop HQ'da olmamız gereken saate henüz iki saat var," dedi Sadie. "Uyuyakalırsam beni uyandır."

Bir ay sonra, Aralık ayında, *Game Story* için bir fotoğraf çekimini de kapsayan daha fazla basın tanıtımı yapmak için New York'a gittiler. Dergi, Sam ve Sadie hakkında "Eğlencelerin Efendileri: Mazer ve Green ile Kamera Arkasında" başlıklı bir kapak hikâyesi yapıyordu. Çekimler için Elizabeth

Ninova

döneminin abartılı kostümlerini giymeyi kabul etmişlerdi. Sadie, Kraliçe I. Elizabeth'e, Sam, William Shakespeare'e benzetilmişti. Gayet saçmaydı ve Sadie ile Sam çekim boyunca kahkahalarını tutamadılar. Altmışlarında bir İtalyan olan fotoğrafçının, oyun oynamak ya da her ikisinin de kim oldukları hakkında en ufak bir fikri yoktu.

"Siz ikiniz evlisiniz, değil mi?" dedi fotoğrafçı.

"Evliliğe inanmıyor," dedi Sam.

"Doğru. İnanmıyorum," dedi Sadie.

Fotoğrafçı, "Çocuklarınız olduğunda farklı düşüneceksiniz," dedi.

"Herkes bayılıyor böyle söylemeye," dedi Sadie.

Sadie çekim biter bitmez kostümünü çıkardı ve koşarak banyoya gitti.

Basın danışmanlarının telefonuna mesaj geldiğinde Sam fırfırlı ceketini çıkarıyordu. "Adaletsiz, Venice tarafındaydı, değil mi?" dedi kadın. "Arkadaşım Venice'teki bir teknoloji şirketinde silahlı bir saldırgan olduğunu söylüyor. Çalışanlarına binadan çıkmamalarını tembih etmelisin."

"Korkunç. Hangisindeymiş?" diye sordu Sam. Her ne kadar Silikon Sahili'ndeki komşularından hangisinin başına bu talihsizlik gelmiş olursa olsun endişe duysa da bu bilginin kendisiyle pek bir ilgisi olduğunu düşünmedi. Adaletsiz bir *teknoloji* şirketi değil, bir *oyun* şirketiydi."

"Bütün bildiğim bu," dedi basın danışmanı.

"Marx'ı arayayım," dedi Sam. "Belki o ne olduğunu biliyordur."

Sam telefonunu çıkardı: son on beş dakika içinde Marx'tan gelen birkaç cevapsız arama vardı. Marx'ı aramayı denedi ama anında telesekreter devreye girdi. Ofisteki sabit hattı

Ninova

aradı. Batı Yakası'nda sabah olmasına rağmen kimse telefonu açmadı.

Sadie'den Marx'ı aramasını istemek için kadınlar tuvaletine gitti. Sadie'nin kustuğunu duyabiliyordu. Tuvaletin kapısını çaldı. "Sadie?"

"Samson, kadınlar tuvaletinde ne işin var?"

Sadie tuvaletten çıktı. Kusmaya o kadar alışmıştı ki artık anında toparlanıyordu. Onu banyoya kadar takip ettiği için Sam'le dalga geçmek üzereydi ama Sam'in yüzünü gördü.

Ninova

5

2005 yılında, ABD'de insanlar yılda ortalama dört yüz altmış SMS gönderiyorlardı.

Mesajlara, sohbetten çok telgraf muamelesi yapılıyordu ve o şekilde yazılıyorlardı. Kısalık, bu ilk metinlere bir tür şiirsellik kazandırıyordu.

Sadie ile Marx ilişkileri boyunca birbirlerine sadece birkaç düzine mesaj atmışlardı. Mesajlaşmalarına gerek yoktu. İşte ya da evde çoğu zaman birlikteydiler.

Sadie Marx'ı ilk aradığında telesekreter devreye girince, mesaj göndermeyi denedi:

İyi misin?

Marx bir dakika sonra cevap verdi:

Seni seviyorum. Her şey yolunda.

Sadece çocuklar. Konuşuyoruz. AT.

Sadie'nin elleri titriyordu. Telefonunu Sam'e gösterdi. "AT ne anlama geliyor?" diye sordu. "Kısaltmaların hiçbirini bilmiyorum."

"At Terbiyecisi," dedi Sam

Ninova

VII

NPC

Uçuyorsun.

Aşağıda, kasaba hayatından bir dama tahtası. Bir çift Jersey ineği bir lavanta tarlasında otluyor, kuyrukları hayali sinekleri kovuyor. Şamre kumaştan elbise giymiş bir kadın, taş bir köprüden bisikletle geçiyor. Beethoven'ın İmparator Konçertosu'nun ikinci bölümünü mırıldanıyor ve kadın yanından geçerken kasketli bir adam melodiyi ıslıkla çalmaya başlıyor. Göremediğin bir kovandan, arıların vızıltıları geliyor. Köprünün altındaki vadide mürekkep saçlı bir çocuk, vahşi bakışlı bir ata küp şeker yediriyor. Elma ağaçlarından bir koru sabırla sonbaharı bekliyor. Saçları ağarmış bir adam çaktırmadan, gölette yüzen iki genci seyrediyor. Adamın özleminin lavantadan daha güçlü olan kokusunu duyabiliyor ve *insanlar çok şey istiyor* diye düşünüyorsun; *kuş olmaktan memnunum*. Çilek fidelerinin olduğu bir tarlada, iştah açıcı meyvelerle beyaz çiçekler uyum içinde kaynaşıyorlar.

Hiçbir zaman çileğe karşı koyabilen biri olamadın, alçalıyorsun.

Kanatlı bir yaratık olarak uçuşu zaman zaman uçamayanlara açıklaman gerekiyor. Standart cevabın, Newton fiziği, uyumlu uygulama, hava durumu ve anatominin bir bileşimi olduğu. Ama dürüst olmak gerekirse uçarken işin mekaniğini düşünmemek en iyisi. Felsefen: Havaya teslim ol, manzaranın tadını çıkar.

Ninova

Hedefine ulaştın. Küçük gagan çileğin etrafını çevreliyor ve bir tetiğin klik sesini duyduğunda onu koparmak üzeresiniz.

"DUR, HIRSIZ!"

Kurşunun içi boş kuş kemiklerine saplandığını hissediyorsun.

Karahindiba tohumlarının dağılmasını andıran bir kahverengi ve bej tüyler patlaması. Çileklerin üzerinde kan — kırmızı üzerinde kırmızı— ama sana göre çünkü bir tetrakromatsın, iki kırmızı birbirinden çok farklı.

Toprağa iniyorsun: neredeyse algılanamayan bir gümbürtü, yalnızca senin görebileceğin, pek de etkileyici olmayan bir toz bulutu.

Bir kurşun daha.

Bir kurşun daha.

Kanadın çırpınıyor. Bunu bir uçma çabası olarak yorumlamayı seçiyorsun, istemsiz bir ölüm kasılması değil.

Birkaç saat sonra birinin elini tuttuğunu fark ediyorsun; bu da bir elin var anlamına geliyor ve o da kuş olmadığın anlamına geliyor ve bu da bazı güzel uyuşturucuların —LSD gibi— etkisindesin anlamına geliyor. Zoe her zaman birlikte LSD almanızı istese de mükemmel kaynağı biliyorum dese de hiç yapmadınız. Bir an için birbiriyle yarışan melankolileri deneyimliyorsun: uçamamanın hüznü, Zoe ile LSD almamış olmanın hüznü ve bir başka hüzün daha

Ölüyorsun.

Hayır, yanlış çıktı. Anlatmak istediğin, her şeyin öldüğünü bilmekten gelen varoluşsal kederdi. Her daim ölüyor olman dışında ölmüyorsun.

Tekrarlamak gerekirse: Ölmüyorsun.

Otuz bir yaşındasın. Bir iş adamı ile tasarım dersi veren bir profesör olan Ryu ve AeRan Lee Watanabe'nin tek çocuğusun. New Jersey'de doğdun. İki pasaportun var. Kaliforniya şehrinin, Venice mahallesindeki Abbot Kinney Bulvarı'nda, Adaletsiz Oyunlar şirketinde çalışıyorsun. Yazı masanın üzerindeki isim plakasında şöyle yazıyor:

MARX WATANABE
AT TERBİYECİSİ

Birçok hayatın oldu. At terbiyecisi olmadan önce eskrimci, lise satranç şampiyonu, oyuncuydun. Amerikalısın, Japon'sun, Korelisin ve hepsi olduğun için gerçek anlamda hiçbiri değilsin. Kendini dünya vatandaşı sayıyorsun.

Şu andaysa bir hastane vatandaşısın. Senin adına bir makina nefes alıyor. Düzenli aralıklarla gelen hışırtılar hâlâ hayatta olduğunu gösteriyor.

Uyanık değilsin ama uykuda da değilsin.

Her şeyi görebiliyor ve duyabiliyorsun.

Her şeyi hatırlayamıyorsun. Esasen hafıza kaybın yok ama hastaneye nasıl düştüğünü ve neden uyanamadığını hemen hatırlayamıyorsun.

Hafızanla övünürsün. Ofiste her zaman birileri şöyle der: "Marx'a sor. O bilir." Çoğu zaman bilirsin. Sıradan şeyleri hatırlıyorsun. İnsanların isimlerini ve yüzlerini, doğum günlerini, şarkı sözlerini, telefon numaralarını. Biraz daha sıra dışı şeyleri hatırlıyorsun: baştan sona oyunları, şiirleri, karakter oyuncularını, karmaşık kelimelerin anlamlarını, uzun roman pasajlarını. İnsanların ebeveynlerinin, çocuklarının, evcil hayvanlarının isimlerini hatırlıyorsun. Şehirlerin

Ninova

coğrafyasını, otel odalarındaki koridor planlarını, bilgisayar oyunu seviyelerini, eski sevgililerin yara izlerini, yanlış şeyler söylediğin zamanları ve insanların giydiği kıyafetleri ayrıntılarıyla hatırlıyorsun. Sadie'nin tanıştığınızda ne giydiğini hatırlıyorsun: siyah kolsuz bir elbise, altında beyaz kısa kollu bir tişört, beline bağlı kırmızı ekoseli bir gömlek, tırtıklı tabanları olan bordo Oxfordlar, gül desenli şeffaf çoraplar; o bahar herkesin taktığı o minik, sarı renkli camları olan, oval çerçeveli güneş gözlükleri; saçları ortadan ikiye ayrılmış, Brunhilda tarzı iki uzun örgü. "Sen Marx olmalısın," demişti elini sana uzatarak. "Ben Sadie'yim."

"Seni tanıyorum," diye yanıtlamıştın. "İki oyununu oynadım."

Sarı güneş gözlüklerinin üzerinden seni incelemişti Sadie. "Birini oyunlarını oynayarak tanıyabileceğini mi sanıyorsun?"

"Evet. Naçizane fikrime göre daha iyi bir yol yok."

"Peki, hakkımda ne biliyorsun?" diye sormuştu Sadie.

"Akıllısın."

"Sam'in arkadaşıyım, yani öyle olduğum belli. Ben de senin hakkında aynısını tahmin edebiliyorum. Sadece oyunumu oynadığın için hakkımda ne öğrendin?"

"Az biraz fenasın. Zihnin ilginç ve alışılmadık bir yer."

Sadie gözlerini devirmiş olabilirdi ama o güneş gözlüklerinin ardında görmek zordu. "Sen de mi oyun tasarlıyorsun?"

"Hayır ama oynuyorum."

"Peki, o zaman ben seni nasıl tanıyacağım?"

Hafıza, uzun zaman önce fark ettiğin üzere, sağlıklı bir beyni olan bir insanın her zaman oynayabileceği bir oyundur ve hafıza oyunu sadece bir kritere göre kazanılır veya kaybedilir: Anıların oluşumunu tesadüfe mi bırakırsın yoksa hatırlamaya mı karar verirsin?

Peki, tüm bunlar başladığında neredeydin?

Charlotte ve Adam Worth ile bir toplantıdasın.

Mavi gözlü, masum tipler; Los Angeles'a acemiler, tıpkı öncüler ya da halk şarkıcıları gibi zinde ve sağlıklılar. Sana Sam ve Sadie'yi hatırlatıyorlar, tabii Sam ve Sadie uzun boylu, evli, Utahlı eski Mormonlar olsalardı.

Worth'lar, geçici adı *Sonsuz Günlerimiz* olan oyunlarını sana satmaya çalışıyorlar. (Bir zamanlar, eğer bir gün bir anı kitabı yazarsam başlığını *Tüm İsimler Geçicidir* koyacağım diye espri yapardın.) *Sonsuz Günlerimiz*, dünyanın sonuyla ilgili bir nişancı oyunu. Bir kadın ve küçük kızı, bir yandan insanlardan ve Worth'ların *çöl vampirleri* diye adlandırdığı vampir ile zombi karışımı yaratıklardan oluşan bir topluluktan kaçmaya çalışırlarken bir yandan da bir çöl kıyametinde yolculuk yapıyorlar. Kadının hafıza kaybı var ve henüz altı yaşındaki kızı onun hafızası işlevini görmek zorunda. Küçük kız, ağabeyleri ve babasının Batı Yakası'nda olduğuna inanıyor, ancak altı yaşındaki bir çocuğun hafızasına güvenebilir misin?

"Amnezi oyunlarda sık rastlanan bayat bir numara," diye özür diliyor Charlotte "ama işe yaramasını sağlayabileceğimizi biliyoruz."

Adam, "Aslında ilhamımızı orijinal *Ichigo*'dan aldık," diyor. "Oyunu kazanmak için çocuğun hafızasına ve algılarına güvenmek zorunda olmanın zorluğu. Dâhice."

Charlotte, "Green/Mazer ikilisi ile tanışmak için sabırsızlanıyoruz," diyor. "Çok büyük hayranlarıyız."

Adam, "Charlotte *İki Taraf*'ı bile seviyor," diyor.

"*Bile* deme. En sevdiğim oyun," diyor Charlotte. "*Bataklık Dünyası* dâhice. O oyunu Kudretli Gül'ün kostümünü giyerek bile oynadım."

Ninova

Adam, "Kim olduğunu kimse anlamadı," diyor.

"Sadie Green saplantım var."

"Mazer yok yani?" diye soruyorsun, eğlenerek.

"İkisi de harika ama Sadie Green'in Bataklık Dünyası ve *İki Taraf*'ı ve Sadie Green'in *Çözüm*'ü, işte bunlar yapmak istediğim türden şeyler," diyor Charlotte. "*Eğlencelerin Efendisi*'ni oynamak için sabırsızlanıyorum."

"*Çözüm*," diyorsun. "Bu bayağı derin. Sen gerçek bir hayransın."

Belki de seni tavlamak için düşünülmüş bir numara ama yine de hoşuna gidiyor. Adaletsiz'in oyunlarından herhangi birini araştırmak zahmetine katlanmayan —neticede sizden bir şeyler istemeye gelen— o kadar çok kişiyle tanıştın ki gerçekten hayret verici.

Worth'lara geldikleri için teşekkür ediyor ve New York'tan döndüklerinde Sadie ve Sam ile *Sonsuz Günlerimiz* hakkında fikir alışverişinde bulunacağını söylüyorsun. En geç önümüzdeki hafta sonuna kadar sizden bir haber alacaklarına söz veriyorsun. Charlotte ve Adam'a bakıyorsun ve bu oyunu onlarla yapmana ne kadar çok ihtiyaç duyduklarını görüyorsun. Onlara kim bilir kaç kez hayır dendiğini, gözlerindeki arzuyu görüyorsun. Para kazanmak için ne tür işler yaptıklarını ve biraz olsun başarıyla desteklenmediği takdirde ilişkilerinin ne kadar süreceğini merak ediyorsun. (Başarının ilişkileri öldürdüğünü söylüyorlar ama yokluğu da aynı hızla öldürüyor.) İşinin en iyi yanlarından biri, bir sanatçıya *evet* diyebilmek. *Seni görüyorum. Ne yaptığını anlıyorum. Haydi bu işi yapalım.* Profesyonel protokolünüzü ihlal etmek anlamına gelse de şirketinizin *Sonsuz Günlerimiz*'i yapacağını hemen şimdi söylemek fikriyle dans ediyorsun. Bu insanlardan hoşlandın; oyunu oynamak istiyorsun, çok zor bir karar değil.

Gök gürültüsü, metal bir plakanın üzerinden geçen bir araba veya bir blok ötede bir binanın yan tarafına çarpan bir yıkım topunun sesine benzeyen bir ses duyduğunda asansörün kapısına kadar onlara eşlik etmek üzeresin.

Gürültülü ama illa ciddi olması gerekmiyor.

Şiddetli bir çarpma sesi ama Los Angeles hiçbir anlamı olmayan gürültülerle, patırtılarla dolu. Onlarla ünlü.

Silah sesi olduğu gelmiyor aklına.

Boğuk bir çığlık duyuyorsun ama lobiden mi, bir kat aşağıdan mı yoksa dışarıdan mı geldiğini tam anlayamıyorsun.

Worth'lara gülümsüyorsun ve gülüyorsun ve herkesi rahatlatmak için, "Bilgisayar oyunları sektöründe çalışmanın dayanılmaz hafifliği," diyorsun.

Worth'lar senin çaresiz şakana gülüyorlar ve bir an için her şey normale dönüyor. "Ortaklarınızın bakabilmesi için çizimlerimizi bırakalım mı?" diye soruyor Charlotte.

Sen tam cevap vermek üzereyken ofis telefonun çalıyor. Adaletsiz'in resepsiyonisti Gordon. "Merhaba Marx. Burada Mazer'ı görmek isteyen biri var."

Gordon'un sesindeki gerginliği hissediyorsun. "Bir sorun mu var?"

"Ben... ben konuşamıyorum," diyor Gordon. "Mazer ile konuşmaları gerektiğini söylüyorlar."

"Tamam, bekle." Worth'lara bakarak gülümsüyorsun. Sesini alçaltıp telefona fısıldıyorsun, "Sorular soracağım. Evet ya da hayır diye cevap ver. Polisi aramalı mıyım?"

"Evet," diyor Gordon.

"Silahları var mı?"

"Evet."

"Birden fazla mı?"

Ninova

"Evet."

"Yaralanan oldu mu?"

"Hayır."

Ahizeden birinin bağırdığını duyuyorsun: "Siktiğimin telefonundan uzaklaş! O ibneye buraya gelmesini söyle."

"Onlara Mazer'ın burada olmadığını ama Adaletsiz'in CEO'sunun onları görmek için aşağı indiğini ve benim de en az Mazer kadar önemli olduğumu söyle."

"Tamam," diyor Gordon, sesi şaşkın geliyor. Söylediklerini tekrarlıyor.

"Her şey yoluna girecek, Gordon." Telefonu kapatıyorsun.

Arkanı dönüyorsun, Worth'lar sana bakıyor, talimatlarını bekliyorlar. "Biz ne yapabiliriz?" diye soruyor Adam Worth. *Sonsuz Günlerimiz*'deki karakterleri gibi, Worth'lar da her an kopacak kıyamet için hazırlar.

Durumu açıklıyorsun ve polisi aramasını istiyorsun. Adam Worth telefonu eline alıyor.

Sen oradan ayrılırken, Ant sana doğru geliyor. "Neler oluyor?"

Bildiklerini tekrar ediyorsun, Ant sana eşlik etmeyi teklif ediyor. "Oraya tek başına gitmene izin verirsem Sadie beni öldürür."

"Burada yapman gereken şeyler var," diyorsun. Ant'e asansörün çalışmasını engellemek için binanın elektriğini kesmelerini sağlamak üzere teknik servis ile iletişime geçmesini söylüyorsun. Merdivenlerin çıkışlarını kapatmasını söylüyorsun. Herkesi sakinleştirmesini ve kimsenin merdivenlerden inmediğinden emin olmasını söylüyorsun. Çalışanları çatıya çıkarmasını ve kapıyı kapatmasını söylüyorsun.

"Ama Marx, Tanrı aşkına, gerçekten oraya gitmen gerekiyor mu?"

Ninova

"Sadece biriyle konuşmak istiyorlar. Muhtemelen şirketle ilgili bir şikâyetleri var. Daha önce de sinir krizinin eşiğindeki insanlarla konuştum."

Ant, "Bilmiyorum. Belki de polisi beklemelisin. Sadie ve Sam... sana bir şey olursa *ikisi de* beni öldürür," diyor.

"Bana bir şey olmaz, Ant. Gordon'u aşağıda yalnız bırakmak da doğru olmaz. Bu insanların dertleri her neyse Adaletsiz ile alakalı, resepsiyonistimizle değil."

Ant sana sarılıyor ve merdivenlere doğru yürüyorsun. "Dikkatli ol, dostum," diyor.

Charlotte Worth arkandan sesleniyor. "Marx, yanına bir silah mı alsan?" Kendini oyunlara adamış bir oyuncunun soracağı bir soru. Bir oyuncu, envanterini kontrol etmeden ve bir silahın mevcudiyetini doğrulamadan asla potansiyel bir çatışmaya girmemelidir.

"Ne silahı?" diyorsun. Silahın yok. Hiçbir şekilde kendini savunmanı gerektirmeyen kolay bir hayat yaşadın. Ayrıcalıklı oluşun muhtemelen seni pervasız yaptı. "Sadece konuşacağız. Eminim, dinleyecek birine ihtiyaç duyan birileri oldukları ortaya çıkacak."

Aşağıya inmeden önce, çabucak son kez ofisinde şöyle bir göz gezdiriyorsun. İçinde bir şey yapmayı unutmuşsun gibi bir his var. Bir oyunda, oraya ait olmayan nesne genellikle çözümdür. Charlotte'un masana bıraktığı Worth'ların portföyünü fark ediyorsun ve bir *Post-it*'e *S., BANA FİKRİNİ SÖYLE. -*M., yazıyorsun.

Portföyü asistanına veriyor, koşarak merdivenlerden iniyorsun ve şimdilik yalnızca bu kadarını hatırlamak istiyorsun çünkü Sadie hastane odanda.

"Karısı mısınız?" diye soruyor doktor.

Sadie, "Evet," diye yalan söylüyor.

Ninova

Bu sana komik geliyor çünkü Sadie'nin evlilikle ilgili bir derdi var, evliliğe inanmıyor. Temelinde tam neyin yattığını bilmiyorsun. Sadie'nin annesiyle babası otuz yedi yıldır evli ve mutlular; anneanne ve dedesi daha da uzun süredir öyle. Evlilikle ilgili bir sorunu olması gereken biri varsa o sensin. Ailenin, neredeyse Sadie'nin ailesinin mutlu bir evliliği olduğu kadar uzun bir süredir mutsuz bir evliliği var. Ebeveynlerini en son ne zaman birlikte gördüğünü hatırlamıyorsun. Üniversitedeki birinci yılının ardından eve döndüğünde onları Tokyo'da ayrı dairelere taşınmış bulmuştun.

"Babam nerede?" diye sormuştun annene.

Annen umursamaz görünüyordu. "İşe yürüyerek gidebilmek istediğini söyledi."

Bu olayın üzerinden on yıl geçmesine rağmen hâlâ boşanmadılar ve sen bunu da açıklayamıyorsun.

Sadie'ye geçen yıl evlenme teklif ettin. Bunu yapabilmek için babasından izin istedin ve o da verdi. Bir yüzük satın aldın. Bir dizinin üzerinde yere çöktün.

"Kendimi birinin karısı olarak görmüyorum," dedi Sadie.

"Sen birinin karısı olmayacaksın, ben birinin kocası olacağım," dedin.

İkna edemedin. Direnişi şaşırtıcıydı; dolayısıyla nedenlerini sordun. Zaten birlikte bir eviniz olduğunu söyledi, bu yüzden evli olmanıza gerek olmadığını. İş ortağıyla evli olmak istemediğini söyledi. Evliliğin kadınları ezen, modası geçmiş bir kurum olduğunu söyledi. Adından hoşlandığını söyledi.

"Ben de senin adından hoşlanıyorum," dedin. "Adını seviyorum."

Ama şimdi, burada, Sadie bir doktora karın olduğunu söylüyor. Konuşabilseydin ona, "Benimle evlenmen için tek

yapmam gereken, komaya girmekmiş. Bu kadar kolay olduğunu bilseydim," derdin.

Teknik olarak komaya girmedin.

Tıbbi komaya sokuldun.

Doktorların kulak misafiri olduğun konuşmalarından üç kez vurulduğunu çıkardın: uyluktan, göğüsten, omuzdan.

Bu yaralanmaların en sorunlusu göğsünden giren kurşun: akciğerinden, böbreğinden ve pankreasından geçmiş. Mermi şimdi bağırsaklarında bir yerlerde ve dışarı çıkarılabilmek için vücudunun yeterince iyileşmesini bekliyor. Daha kötü olabilirdi diyorlar; çoğu insan gibi senin de vücudunda gereksiz organlar var. Ama pankreasın, yürek parçalayıcı bir şekilde, tek. Yaraların yol açtığı travma vücudunun şoka girmesine neden oldu, bu yüzden kendini komada buldun. Genç ve sağlıklısın ya da öyleydin ve gününe göre atlatma şansının *iyi, ortalamadan daha iyi, fena değil* olduğunu söylüyorlar. Bu seni biraz olsun avutuyor.

Sadie çıkıyor ve odaya, yatağının yanında asılı duran atık ve beslenme ikilisinin torbalarıyla ilgilenmek üzere bir hemşire geliyor. Bir süngerle özenle vücudunu siliyor ve her şeye rağmen birinin seninle ilgilenmesinden az da olsa zevk alıyorsun.

Adaletsiz Oyunlar'ın lobisindesin.

Siyahlar giyinmiş, yüzünün alt yarısına kırmızı bir bandana bağlı beyaz bir çocuk, resepsiyon görevlisi Gordon'un kafasına küçük bir silah tutuyor. Yine siyahlar giyinmiş başka bir beyaz çocuk —bunun daha büyük bir tabancası ve siyah bir bandanası var— büyük silahının namlusunu

Ninova

sana doğrultuyor. "SEN DE KİMSİN?" diye soruyor kırmızı bandanalı çocuk.

Bu çocukların neden ana kata çıkmak için asansöre binmedikleri hakkında hiçbir fikrin yok. Mümkün olduğu kadar çok insana zarar vermek istemiyorlar mı? Gordon'un — tatlı, bebek yüzlü, lahana bebek Gordon'un— onları lobide tutmayı nasıl becerdiği hakkında hiçbir fikrin yok. Gordon'un Cadılar Bayramı'ndaki halini hatırlıyorsun. *Pikaçu* kostümünü gerçek elektrik kıvılcımları çıkarabilmesi için modifiye etmişti.

Doom ve benzeri bilgisayar oyunlarında kullandıkların dışında silahlar hakkında pek bir şey bilmiyorsun. *Doom* oynadığında bile ateşli silahlar tercih ettiğin silah tipi değil. Motorlu bir testere veya roketatar gibi Grand Guignol tarzı, daha teatral bir heyecan uyandıran silahları tercih ediyorsun. Küçük silahın bir tabanca ve büyük silahın bir piyade tüfeği olduğunu tespit ediyorsun.

"Selam, ben Marx Watanabe. Burası benim şirketim." Birileri sıkmak isterse diye elini uzatıyorsun. Bu jest karşısında çocukların kafası karışmışa benziyor. Başını hafifçe yana eğiyorsun. "Size nasıl yardımcı olabilirim? Gordon, Mazer ile konuşmak istediğinizi söylüyor ama Mazer burada değil."

Kırmızı Bandana sana bağırıyor: "Sana inanmıyorum! Yalancı!"

"Yemin ederim, burada değil," diyorsun. "New York'ta, yeni oyunumuzu tanıtıyor. Size nasıl yardımcı olabileceğimi neden bana söylemiyorsunuz?"

"Bana ofisi göster," diyor Kırmızı Bandana. "O küçük ibnenin burada olmadığını kendi gözlerimle görmek istiyorum."

"Tamam," diyorsun, Ant'e herkesi çatıya tahliye etmesi için zaman kazandırmak için umutsuzca onları oyalamaya çalışıyorsun. "Olur ama bana bir iyilik yapar mısın?"

"Yapmam."

"Mazer'dan ne istediğinizi bana anlatın. Belki ben yardım edebilirim."

Siyah bandanalı olan belli belirsiz kekeliyor. "Kimseyi incitmek gibi bir niyetimiz yok," diyor. "Sadece Mazer ile konuşmamız gerekiyor. Ofisinizdekilere ateş açmak isteseydik çoktan oraya çıkmış olurduk. Biz Mazer'ın aşağı inmesini istiyoruz."

"Onu arayalım," diye öneriyorsun. Sam'in numarasını çeviriyorsun ama Sam telefonu açmıyor. Sadie ile fotoğraf çekiminde olmalı. Mümkün olduğu kadar sakin bir sesle konuşmaya çalışarak bir mesaj bırakıyorsun. "Ben Marx. Müsait olunca beni ara."

Karşındaki iki çocuğa bakıyorsun. Bandanaları yüzünden kaç yaşında olduklarını tahmin edemiyorsun. Muhtemelen senin yaşında veya daha gençler ve silahlarından korkmana rağmen onlardan korkmuyorsun.

"Arayacaktır," diyorsun kayıtsızca. "Mazer'ın aramasını beklerken Gordon'un gitmesine izin vermeye ne dersiniz?"

"Siktir," diyor Kırmızı Bandana. "Niyeymiş o?"

"Önemli biri değil," diyorsun. "O bir NPC." Oyuncu oldukları belli, dolayısıyla terimi anlıyorlar.

Kırmızı Bandana, "Sen bir NPC'sin," diyor.

"Öyle olduğumu söyleyen ilk kişi sen değilsin," diyorsun.

San Simeon'un hemen dışında, bir oteldesiniz.

Sadie uyuyakaldı, bara gidiyorsun. Sam orada. Hiç içki içmeyen arkadaşın içiyor.

Ona eşlik edip edemeyeceğini soruyorsun, omuz silkiyor ve "İstediğini yap," diyor. Yanındaki tabureye oturuyorsun.

Ninova

"Nasıl oldu, bilmiyorum," diyorsun zayıf bir sesle. "İkimiz de böyle olmasını istemedik."

"Hikâyeyi dinlemek için en ufak bir istek duymuyorum," diyor Sam. Sarhoş ama henüz sarhoş gibi konuşmuyor, sadece gergin ve nahoş. "Senin Sadie'yle arandaki şey, benim Sadie'yle aramdaki şeye hiç benzemiyor, bu yüzden önemli bile değil. Herkesi *becerebilirsin*," diyor. "Ama herkesle oyun yaratamazsın."

"Ben ikinizle de oyun yaratıyorum," diyorsun. "Tanrı aşkına, *Ichigo*'nun adını koydum. Yolun her adımında her ikinizin de yanındaydım. Yanınızda olmadığımı söyleyemezsin."

"Yanımızdaydın, elbette. Ama esasen önemsizdin. Sen olmasaydın başka biri olurdu. Sen bir at terbiyecisisin. Sen bir NPC'sin Marx."

NPC, bir oyuncunun oynatamadığı bir karakterdir. Programlanmış bir dünyaya gerçeklik katan bir Yapay Zeka figüranıdır. NPC en iyi arkadaş, konuşan bir bilgisayar, bir çocuk, bir ebeveyn, bir sevgili, bir robot, otoriter bir müfreze lideri veya kötü adam olabilir. Ancak Sam, bunu bir hakaret olarak söylüyor;-sana önemsiz demenin yanı sıra, sıkıcı ve tahmin edilebilir olduğunu söylüyor. Ama içinde NPC olmayan oyun yok.

"İçinde NPC olmayan oyun yoktur," diyorsun. "Yoksa ortada sadece, konuşacak kimsesi ve yapacak bir şeyi olmadan etrafta dolaşan saçma sapan bir kahraman olurdu."

Sam bir içki daha ısmarlıyor, yeterince içtiğini söylüyorsun. Sam, "Sen benim babam değilsin," diyor.

Barmen sana bakıyor, bira ısmarlıyorsun.

Sam, "Keşke seninle hiç tanışmasaydım," diyor. "Keşke hiç oda arkadaşı olmasaydık. Keşke seni Sadie'yle hiç tanıştırmasaydım." Kelimeler Sam'in diline dolanmaya başlıyor.

"Sadie sana ait değil."

"Ait," diyor Sam. "O benim. Biliyordun ve yine de peşinden koştun."

"Hayır. İnsanlar birbirlerine ait değillerdir."

"Neden olmasın?" diyor Sam. "Neden?"

"Sam."

"Onunla evlenecek misin?" diye soruyor Sam. *Evlenecek misin*'i onu *öldürecek misin*, der gibi söylüyor.

"Şu anda değil."

"Evliliğin nesi bu kadar harika? Seksin nesi bu kadar harika? Bebek yapmanın ya da evcilik oynamanın nesi harika? Neden işini paylaştığın kişiye ait olamıyorsun?"

"Çünkü bir yanda hayat var, bir yanda iş," diyorsun. "Ve aynı şey değiller."

"Benim için ikisi de aynı."

"Belki de Sadie için değildir."

"Belki," diyor Sam alçak sesle. "İğrenç bir insanım Marx. Bu kadar iğrenç bir korkak olmasaydım belki de Sadie'nin odasına çıkacak kişi ben olurdum. Benim hatam, biliyorum. Biliyorum, yeterince zamanım vardı." Sam başını maun bara dayıyor ve ağlamaya başlıyor. "Kimse beni sevmiyor," diyor.

"Ben seni seviyorum kardeşim. Sen benim en iyi dostumsun." Hesabı ödüyorsun ve Sam'in odasına çıkmasına yardım ediyorsun. Sam banyoya giriyor, kapısını kapatıyor ve kustuğunu duyuyorsun.

Sam'in otel yatağına oturuyorsun. Televizyonu açıyorsun, bir doktor dizisinin tekrarı oynuyor. Adamın biri beyin kanseri ve deneysel bir beyin ameliyatı olmazsa ölecek. Ama sonunda onu öldüren deneysel beyin ameliyatı oluyor. İnsanların doktora gitmekten bu kadar nefret etmelerinin ve

Ninova

buna karşılık doktorlarla ilgili programları izlemeyi bu kadar çok sevmelerinin garip olduğunu düşünüyorsun.

Sam'in işi beklediğinden daha uzun sürüyor, sesleniyorsun: "Sam?"

Cevap vermeyince banyoya giriyorsun ve Sam elinde tıraş takımının parçası makasla aynanın önünde duruyor. Saçının yaklaşık yarısını kırpmış.

"Üzerine kusmuk bulaştırdım," diyor, "yıkayınca çıkmıyordu, ben de kestim. Şimdi hepsini tıraş etmek istiyorum ama çok sarhoşum."

Yorum yapmadan makası alıyor, saçının kalanını kesiyorsun. Sonra elektrikli tıraş makinesini çıkarıyor ve saçını olabildiğince kısa tıraş ediyorsun.

"Şimdi NPC kim?" diyorsun. "Elinde kumanda olan benim. Görevi olan benim."

"Çılgın oda arkadaşını banyoda buluyorsun. Saçının yarısını anlamsız bir umutsuzluk içinde kesmiş. Ne yaparsın?" diyor Sam, interaktif kurgunun dilini taklit ederek. Parmaklarını saçlarının arasından geçiriyor. "Sadie'ye bunlardan bahsetme."

"Bence fark edecek." Başını ellerinin arasına alıyorsun ve tepesinden öpüyorsun.

Adaletsiz Oyunlar'ın lobisindesin.

"Siz ikiniz çok oyun oynuyor musunuz?" Hem onları oyalıyorsun hem de gerçekten öğrenmek istiyorsun.

"Biraz," diyor Kırmızı Bandana.

"Hangi oyunları?" diye soruyorsun. "Merak etme. Bu profesyonel bir soru. İnsanların ne oynadıklarını merak ediyorum."

Duzenleme
Ny.Ozlem
Ninova

Half-Life 2, Halo 2, Unreal Tournament ve *Call of Duty* oynadıklarını anlatıyorlar. Masanın altında oturan Gordon, "Siz kesinlikle nişancıları seviyorsunuz," yorumunu yapıyor.

Kırmızı Bandana, "Kimse sana fikrini sormadı, koca göt," diyor.

Yıllar önce, şiddet ve oyunlar hakkında bir paneldeydin ve aranızdaki en bilgili kişi, kelimenin gerçek anlamıyla bu işin kitabını yazan, dirseklerinde yamalar olan kadife ceketli bir adamdı. Hepsi olmasa da çoğu oyuncunun şiddet içeren bir oyun oynamak ile şiddet içeren bir eylemde bulunmak arasındaki ayrımı yapabildiğini ve çocukların şiddetle alakalı fantezilerini oyunlar sayesinde daha sağlıklı tatmin edebileceklerini söylemişti. Bu konuda uzman değilsin ama şunu biliyorsun: Bugüne kadar hiçbir insan bir bilgisayar oyunu silahıyla öldürülmedi.

Telefonuna bakıyorsun. Sam'i aramandan bu yana beş dakika geçmiş.

Gordon'un masasının altındaki mini buzdolabına gidiyorsun. "Su ister misiniz? Çikolata da var."

Kırmızı Bandana başını sallıyor ama Siyah Bandana suyu kabul ediyor. İçmek için bandanasını kaldırıyor, yüzünü görüyorsun. Çocuksu bir yüz; kızarıklık, kırmızı izler, seyrek ve günlük sakal.

"Peki, Mazer'la derdiniz ne?" diyorsun. "Anladığım kadarıyla oyunlarımızdan hiçbirini oynamıyorsunuz."

Siyah Bandana, "Sorun *Akçaağaç Dünyası*," diyor.

Kırmızı Bandana, "Kes," diyor.

"Neden? Çok yakında öğrenecek," diyor Siyah Bandana. "Karısı *Akçaağaç Dünyası*'nda bir kadınla evlendi ve şimdi de evlendiği kadın için onu terk etti ve—"

Ninova

"Siktir git," diyor Kırmızı Bandana ortağına. "Bu onu ilgilendirmez."

"Sen de Sam'i suçluyorsun."

"Sam kim?" diyor Kırmızı Bandana.

"Belediye Başkam Mazer."

"Mazer'ı suçluyorum. Ve intikamımı alacağım," diyor, metni acemice çevrilmiş bir bilgisayar oyunundaki bir karakter gibi konuşarak.

Siyah Bandana'ya dönüyorsun. "Peki, sen? Sen neden buradasın?"

Siyah Bandana, "Çünkü ben de bunun doğru bir şey olmadığını düşünüyorum," diyor. "*Akçaağaç Dünyası*'nı küçük çocuklar oynuyor. Önyargılı değilim ama neden tüm bu eşcinsel saplantılar çocuklara empoze edilsin ki?" Onunla aynı fikirde olup olmadığını görmek için sana bakıyor. Tarafsız yüz ifadeni koruyorsun. "Ayrıca anaokulundan beri en yakın arkadaşıyım, gelmek zorundaydım."

Başınla onaylıyorsun. Bu ikisi tüm bunları, bir ofise iki silahla gelip bir oyun tasarımcısını vurmayı talep etmek gayet mantıklıymış gibi anlatıyorlar. Vegas'ta bir bekarlığa veda hafta sonunda ya da bir balık tutma gezisindeymiş gibi davranıyorlar. Evden çıkmadan önce taktıkları bandanaları seçtiklerini, bir ofisi basarak etrafa ateş açmak için bu bandanaların uygun bir seçim olup olmadığını tartıştıklarını hayal ediyorsun. "Peki, o zaman plan nedir?" diyorsun.

Kırmızı Bandana, "Mazer'ı öldürmek istiyorum," diyor.

"Ama Mazer burada değil. Yani, belki de en iyisi eve dönmenizdir."

"Canın cehenneme," diyor Kırmızı Bandana. Silahın namlusunu yanağına bastırıyor. "Bu iş çok uzadı. Hemen şimdi ofisi görmek istiyorum." Silahı omurgana indiriyor

ve onları merdivenlerden çıkarıyorsun. İkinci kat umut verici derecede sessiz ama yine de yangın kapısını açmaya gittiğinde hâlâ nefesini tutuyorsun.

Katın tamamı bomboş ve rahatladığını çaktırmamaya çalışıyorsun.

"Bana yalan mı söyledin?" diyor Kırmızı Bandana. "Herkes nerede?"

Şirket inzivası ile alakalı bir hikâye uyduruyorsun. "Bak, Sam'in ofisi burası."

"Önemli biriysen *sen* neden şirket inzivasında değilsin?" diye soruyor Kırmızı Bandana.

"Çünkü birinin çiftliğe göz kulak olması gerekiyor. Ben bir NPC'yim, unuttun mu?"

Bandanalı Çocuklar, Sam'in raflarındaki eşyaları devirmeye başlıyorlar. Her yere *Ichigo* hatıraları saçılıyor. "O oyundan nefret ediyorum" diyor Kırmızı Bandana. "Elbise giymiş kahrolası küçük bir oğlan çocuğu."

Telefon çalıyor. Kırmızı Bandana sana cevap vermeni söylüyor. Arayan, polis. Dışarıdalar ve yanlarında bir rehine arabulucusu var. Kırmızı Bandana ile konuşmak istiyorlar. Ama telefonu ona vermeden önce mikrofon kısmını elinle kapatıyorsun. Kırmızı Bandana'ya, "Ne istediğine karar vermelisin," diyorsun. Açık kahverengi gözleri var ve içlerindeki korkuyu görebiliyorsun. "Henüz kimse incinmedi ve bu, lehinize. Bu yüzden ne istediğini söyle ve hayatına devam et. Bugün Mazer'ı vuramayacaksın."

Kırmızı Bandana telefona uzanıyor ve kapatıyor. Ağlamaya başlıyor, gözlerini silmek için bandanasını çıkarıyor, ilk kez yüzünü görebiliyorsun; bir oğlan çocuğu gibi görünüyor. Sam'in kafasını tıraş ettiği geceki haline benziyor. Savunmasız görünüyor ve her şeye rağmen ona yardım etmek istiyorsun.

"Sorun değil," diyorsun. Kırmızı Bandana'ya sarılmaya çalışıyorsun. Bu bir hata. Seni iki eliyle birden duvara itiyor.

"Çekil üstümden, pis ibne."

"Tanrı aşkına, Josh," diyor Siyah Bandana.

"Adımı söyleme," diyor Kırmızı Bandana.

O anda, artık aklından ne geçiyorsa Ant merdivenlerden inerek ofise geliyor. Elleri havada. "Marx," diye sesleniyor, "Ant ben. İyi misin?"

Kırmızı Bandana silahını Ant'e doğrultuyor.

"Mazer bu mu?" diyor Kırmızı Bandana. "Bana yalan mı söyledin?" Sana dönüyor. "Bunca zamandır burada mıydı?"

"O Mazer değil" diyorsun. "Bir başka çalışanımız. Adı Anthony Ruiz."

"Bana Mazer gibi göründü," diye ısrar ediyor Kırmızı Bandana. Belki de gerçekten Ant'in Sam olduğuna inanıyor. O gün Ant'in üzerinde ne yazık ki *Akçaağaç Kasabası*'ndaki Samatar gibi, kırmızı ekoseli bir gömlek var. Sam ve Ant, hafif yapılı, koyu saçlı ve zeytin tenli olmaları dışında pek de benzemiyorlar. Aynı ırktan değiller. Silahlı çocuk için karşısında hangi *öteki*nin olduğunun muhtemelen önemli olmadığını fark ediyorsun.

Ya da belki Ant'i Sam ile karıştırmıyor. Belki de sadece Ant'in görünüşünü sevmiyor. Mohawk tarzı saç kesimi ve dar kot pantolonuyla Ant anında oyun şirketlerinin liberal ideolojisinin bir simgesi haline geliyor.

Belki sadece birini vurmak istiyor.

Kırmızı Bandana'nın tetiği hareket ettirdiğini duyuyorsun ve Ant ile silahın arasına atlıyorsun. "Josh, ateş etme," diyorsun.

Çok geç kaldın. Kırmızı Bandana, silahtaki beş mermiyi ateşliyor. Biri Ant'e isabet ediyor, neresine, bilmiyorsun.

Üçü sana isabet ediyor.

Ninova

Bir
ATIŞ
cenaze,
ATIŞ
hissettim
ATIŞ
beynimde
ATIŞ

Sonuncusunu, Kırmızı Bandana kendi kafasına ateş etmek için kullanıyor.

"Aman Tanrım, Josh," diyor Siyah Bandana, "Ne yaptın? Neden? Onları sadece biraz korkutalım demiştik." Siyah Bandana dizlerinin üzerine çöküyor, ellerini kenetliyor ve Rab'bin Duasını okumaya başlıyor.

Sen bayılmadan birkaç saniye önce...

Telefonun çalıyor. Arayan Sadie.

Bu arada Sadie hamile. Kendi adına bebeği istediğini düşündün ama vücut onun vücudu ve sen o ne derse dinledin. Engellerden bahsettiniz: iş açısından, yaşam açısından ne anlama geleceğinden. Sen bir oyun yapımcısısın ve dolayısıyla yapmayı düşündüğünüz bir oyun için hazırlayacağın çizelgenin tıpatıp bir benzerini hazırladın. Artıları ve eksileri, iş bölümlerini, potansiyel tehlikeleri, maliyetleri, faydaları, tarihleri ve çıktıları listeledin.

Ona dizüstü bilgisayarında üzerinde çalıştığın çizelgeyi gösterdin. "Teorik bebeğimize Çizelge1.xls diyemeyiz," diye yorum yaptı. Çizelgeyi "Watanabe Green Yaz 2006 Oyunu" diye yeniden adlandırdı.

Ninova

Sadie çıktı istedi ve bir ya da iki gün sonra, bebeği doğurmak istediğini söyledi. "Asla iyi bir zaman değil ama aynı zamanda iyi bir zaman," dedi. "*Eğlencelerin Efendisi* bitti. İlkbahar boyunca genişleme paketi üzerinde çalışabilirim ve bebek yazın damlayacak. Şansımız yaver giderse Tamagotchi'nizden daha iyi bir iş çıkaracak."

Bebekten Tamagotchi Watanabe Green olarak bahsetmeye başladınız.

Hastanedesin.

Koridorun aşağısında bir Noel korosu şarkı söylüyor ama şarkıyı tam duyamıyorsun. Koro odana yaklaştıkça, herkesin kendini öldürmek istemesine neden olan Joni Mitchell şarkısı olduğunu ve bir hastanede Noel korosu tarafından söylendiğinde şarkının daha da iç karartıcı olduğunu fark ediyorsun. İsmini hatırlayamıyorsun ve bu seni rahatsız ediyor. Şarkı isimlerini her zaman hatırlarsın.

Biri hastane odasını tek bir kabloya asılı, yıldız şeklinde Noel ışıklarıyla süslemiş. Kim olabileceğini tahmin edemiyorsun. Sana yakın olan herkes Yahudi, Budist, ateist veya agnostik.

Şu anda Noel ise üç haftadır komadasın demek.

Şu anda Noel ise Worth'ları aramadın demek.

Şu anda Noel ise *Eğlencelerin Efendisi* mağazalarda satışta ve internetten indirilebilir demek.

Şu anda Noel ise Sadie'nin hamileliği neredeyse ikinci üç aylık döneminde demek.

Annenle baban burada. O kadar ender bir araya geliyorlar ki durumun epey ciddi olmalı.

Şarkının adının *River* olduğunu hatırlıyorsun.

Annen başucundaki koltukta. Üzerinde çilek ve kuş desenleri olan bir elbise giymiş. Uzun bir iğne kullanarak parlak renkli origami turnalarını çelenklere diziyor. Ne yaptığını biliyorsun: *Senbazuru* adında bir Japon geleneği. Kâğıttan bin turna yaparsan birinin sağlığına kavuşmasını sağlayabilirsin.

Onu göremesen de babanın yerde oturduğunu hissediyorsun. Annen ipe geçirebilsin diye turnaları katlıyor.

Buna evlilik denir.

Bir süre sonra baban gidiyor. Annen turnaları ipe geçirmeye devam ediyor ama baban olmadan stoğu hızla azalıyor. Turnalar, katlanabildiklerinden daha hızlı ipe geçirilebiliyorlar.

Sam odaya geldiğinde kendini tanıtıyor. "Siz Marx'ın annesi olmalısınız."

"Anna," diyor annen.

"Annemin adı," diyor Sam. "Marx, annelerimizin adının aynı olduğundan hiç bahsetmemişti. Başka bir isminiz var sanıyordum."

Annen açıklıyor: "AeRan benim Korece adım. Amerika'dayken herkes bana Anna der."

"Anna Watanabe."

"Watanabe kocamın adı. Ben, Anna Lee'yim."

Sam, "Annemin adı da Anna Lee'ydi," diyor.

"Annene benziyor muyum?"

"Hem de hiç," diyor Sam. "Marx'la bu konuyu daha önce hiç konuşmamış olmamız garip."

Annen, "Belki de dikkate değer olduğunu düşünmemiştir," diyor. "Lee, tıpkı Anna gibi epey yaygın bir isim." Annen kumaş dışında hiçbir konuda biraz olsun duygusal değil. "Belki bilmiyordu?"

Sam yatağa doğru yürüyor ve senin yüzünü inceliyor. "Hayır, Marx her zaman her şey hakkında her şeyi bilirdi." Sam'in ölen annesinin adını öğrendiğinde bunun kader olduğuna karar vermiştin, o günden sonra Sam senin kardeşin olacaktı. Bir isim kaderdir, öyle olduğunu düşünürsen.

Sam annene dönüyor. "Turnalarınız neredeyse bitmek üzere," diyor. "Bana nasıl yapıldığını öğretirseniz size yardım edebilirim." Annen nasıl yapıldığını gösteriyor ve Sam hastane odasının zeminine oturuyor, kâğıttan turnalar yapmaya başlıyor.

Hâlâ hayattasın.

Sadie saçını tarıyor ve sana *Eğlencelerin Efendisi*'nin Amerika'da en çok satan oyun olduğunu söylüyor. Sadie, "Oyunu sevdiklerini bile sanmıyorum," diyor. "İnsanlar bize üzülüyor, galiba."

Ona, şu anda yaptığı buysa sahte alçakgönüllülüğü bırakmasını söylemek istiyorsun. Hiç kimse merhametten bir oyuna altmış dolar bayılmaz. Birden zihnin uzaklara gidiyor.

Hâlâ hayattasın.

"Ant hastaneden çıktı," diyor Sam. "İyileşecek."

İyi, diye düşünüyorsun.

"Gordon buradaydı. Sana lavantalar getirdi."

Çiçekleri göremiyorsun ama muhtemelen koklayabileceğimi düşünüyorsun. Gordon'u resepsiyonda bırakıp herkesle çatıya çıkmış olmayı dileyen bencil bir parçan var.

Bilgisayar oyunları insanları şiddete teşvik etmez ama belki de yanıltıcı bir şekilde size bir kahraman olabileceğiniz fikrini verirler. Birden zihnin tekrar uzaklaşıyor.

Hâlâ hayatta.

Gecenin bir yarısı uyanıyorsun. Odada senden başka biri daha var. Kahverengimsi turuncu saçını görüyorsun. Kalemin kâğıda sürttüğünü duyuyorsun.

Zoe. Ne üzerinde çalıştığını merak ediyorsun.

Sanki sorunu duymuş gibi, "Bir film müziği," diye yanıtlıyor. "Aptal bir korku filmi ama doğru yapabilmek çok zor. Entelektüel bir fikrim vardı ama işe yarayıp yaramayacağını bilmiyorum. Enstrümanları sadece perküsyon ve üflemeli çalgılarla sınırlamak istiyorum ama biraz lise bandosu gibi duyulmasından endişeleniyorum. Şu ana dek yaptığım her şeyi bir kenara atıp yeniden başlamam gerekebilir. Yaklaşık otuz sent ödüyorlar. Ve tabii ki asla göremeyeceğim vadeli ödemeler. Filmin adı *Kanlı Balonlar*." Zoe gözlerini deviriyor. "*Kanlı Balonlar* asla vadeli ödemeleri göremeyecek." Sana gülümsüyor. "Marx, iyileşsen iyi olur. Sensiz bir dünya düşüncesine kesinlikle katlanamıyorum." Elini sıkıyor ve sonra yanağına bir öpücük konduruyor. "Hayır, katlanmayı reddediyorum. Seni çılgınca seviyorum, canım dostum."

Seni çılgınca seviyorum.

Eski sevgiliyi arkadaşa dönüştürmenin yolu, onları sevmekten asla vazgeçmemek, bir ilişkinin bir aşaması bittiğinde onu başka bir şeye dönüşebileceğini bilmektir. Aşkın aynı anda hem sabit hem de değişken olduğunu kabul etmektir.

Öleceksin.

Birkaç saat, gün veya hafta sonra, bir doktorun annene ve babana, aşırı derecede sakin bir sesle senin, dünya vatandaşı Marx Watanabe'nin öleceğini anlatışını dinliyorsun.

Sen bir oyun insanısın, yani *oyun bitti* ifadesinin bir kurgu olduğuna inanan türdensin. Oyun ancak sen oynamayı

Ninova

bırakırsan biter. Her zaman bir hayat daha vardır. En vahşi ölüm bile nihai değildir. Zehir içebilirsin, asit fıçısına düşebilirsin, kafan kesilebilir, yüzlerce kez vurulabilirsin ve yine de yeniden başlat düğmesine tıklarsan her şeye yeniden başlayabilirsin. Bir dahaki sefere, başarırsın. Bir dahaki sefere, kazanabilirsin bile.

Ama bu durum inkâr edilemez.

Bedeni *hissediyorsun*. Kan çamurumsu, dolaşım sisteminde tıkanık otoyol hızıyla ilerliyor. Kalp kendi başına atmıyor. Beyin

Gitgide.

Yavaşlıyor.

Beyin gittikçe

Uçuyor.

Uzaklaşıyor.

Yakında sen, sen olmayacaksın. Sen, hepimiz gibi, anlam yüklenen bir imsin.

Sen bir At Terbiyecisisin.

Otuz birinci doğum günün için Sam sana şöyle bir isim levhası veriyor:

MARX WATANABE
AT TERBİYECİSİ

Levhayı gördüğünde gülüyorsun. "Teknik olarak," diyorsun, "bazı kaynaklar bunu *At Kırıcı* olarak tercüme ediyor."

"Ama sen o değilsin," diyor Sam.

Sana ilk kez bu şekilde hitap ettiğinde hakaret amaçlıydı ama yıllar geçtikçe isim sevgi dolu bir şeye, arkadaşlar arasında bir şakaya dönüştü.

Ninova

Böylece kabul ediyorsun. Sen busun.

Çocukken, bilgisayar oyunları yapımcısı olacağını hiç hayal etmedin. Kabul etmelisin: seni bu işe iten şeyin tiksindirici bir pasiflik olup olmadığını merak ettiğin zamanlar oldu. Sam ile Sadie bilgisayar oyunları yapmak istedikleri ve o sırada yapmakta olduğun başka bir şey olmadığı için mi bilgisayar oyunu yapımcısı oldun? Oyun yapmak isteyen insanları sevdiğin için mi bilgisayar oyunu yapımcısı oldun? Hayatının ne kadarı tesadüftü? Hayatının ne kadarını gökyüzünde yuvarlanan çokyüzlü, dev bir zar belirledi? Ama öte yandan, aynı şey tüm hayatlar için geçerli değil mi? Nihayetinde, kim bu yaşananları kendisinin seçtiğini söyleyebilir? Bilgisayar oyunu yapımcısı olmayı tam olarak seçmemiş olsan bile işinde başarılıydın.

Sonsuz Günlerimiz'i düşünüyorsun. O oyunu oynayabilmeyi ne kadar istediğini. Oyunla ilgili sorunları tahmin edebiliyorsun ve Worth'ların onları çözmesine yardım etmek istiyorsun. Örneğin, vampir veya zombi arasında bir seçim yapmak zorunda kalacaklar. Tek bir mitoloji seçmek zorunda kalacaklar ya da yeni bir tane yaratmak zorunda kalacaklar. Veya...

Ama bu artık senin sorunun değil.

Bir elini Sam, diğerini Sadie tutuyor. Ailen orada ama arkadaşlarının arkasında duruyorlar. Mantıklı çünkü Sadie ile Sam ailenin ailen olduğu kadar senin ailen oldular. Arkalarında bin kâğıt turna süslüyor odayı.

"Sorun değil, Marx," diyor Sadie. "Pes edebilirsin."

Beyin bedenden ayrılırken *atları ne kadar da çok özleyeceğim*, diye düşünüyorsun.

Ninova

Bir şeftali bahçesindesin.

Al sana mükemmel bir gün. Liseden sınıf arkadaşın Swan şehre ziyarete gelmiş ve Fresno yakınlarındaki *Masumoto Aile Çiftliği*'nde bir şeftali ağacı evlat edinen bir adam tanıyor. Swan'ın adamı arkadaşlarının ve senin ağaçtan istediğiniz kadar meyve toplayabileceğinizi söylüyor ama sadece Cumartesi sabahı oraya gitmenize izin var.

"İnsanlar şeftali ağaçları mı evlat ediniyor?" diye soruyorsun.

"Bunlar sıradan şeftaliler değil," diyor Swan. "Bu meyve manavlara gönderilemeyecek kadar narin. Çiftlik 1948'den, çalışma kamplarının kapandığı dönemden beri aileye ait. Ağacı evlat edinebilmek için arkadaşımın bir kompozisyon yazması ve bir başvuru formu doldurması gerekmiş."

Zoe'ye anlatıyorsun, ağacı görmek istiyor. Sadie'yi davet ediyor ve o da Alice'i davet ediyor. Sen de Sam'i davet ediyorsun ve o da çıktığı kızı, Lola'yı davet ediyor. Simon ve Ant'i davet ediyorsun çünkü arada sırada *Love Doppelgängers* üzerinde çalışmaya bir gün olsun ara vermeleri gerek. Ekip sabah altıda Los Angeles'tan ayrılıyor, dokuz buçukta Fresno'ya varıyorsunuz ama sanki bambaşka bir dünyaya gelmiş gibisiniz.

Şeftaliler inanılmayacak derece büyük ve neredeyse tüylü oyuncak gibiler. Nakliyenin, manav raflarının onur kırıcı şartlarına dayanacak şekilde tasarlanmamışlar. Zoe bir tanesini deniyor ve bunun bir çiçek yemeye benzediğini söylüyor. Sonra meyveyi sana uzatıyor ve sen bir ısırık alıyorsun ve şeftali içmek gibi olduğunu söylüyorsun. Sonra şeftaliyi Sam'e uzatıyorsun, o da bir ısırık alıyor ve şeftaliden çok, şeftali hakkında bir şarkıya benzediğini söylüyor.

Arkadaşların şeftaliler hakkında giderek daha saçma benzetmeler ortaya atmaya başlıyorlar.

"İsa'yı bulmak gibi."

Ninova

"Çocukken inandığın şeylerin gerçekten gerçek olduğunu keşfetmek gibi."

"*Süper Mario*'daki mantarları yemek gibi."

"Dizanteriden kurtulmak gibi."

"Noel sabahı gibi."

"Hanuka'nın sekiz gecesi birden gibi."

"Orgazm olmak gibi."

"*Bir kereden fazla* orgazm olmak gibi."

"Harika bir film izlemek gibi."

"Harika bir kitap okumak."

"Harika bir oyun oynamak."

"Kendi oyunundaki hataları ayıklamayı nihayet bitirmek gibi."

"Gençliğin tadının ta kendisi."

"Uzun bir hastalıktan sonra kendini iyi hissetmek gibi."

"Maraton koşmak gibi."

"Muhtemelen hayatımda başka bir şey yapmak zorunda kalmayacağım çünkü bu şeftaliyi tattım."

Şeftalinin tadına bakacak son kişi Sadie. Her nasılsa şeftali —ondan geriye kalan— sana geri dönüyor ve onu Sadie'nin gayretle meyve topladığı ağaca uzatıyorsun.

Sadie büyük bir hasır şapka takıyor, bir merdivene tırmanmış ve en üst basamağa hasır bir sepet koymuş. WPA adlı istihdam programının posterlerindeki kızlar gibi çok asil ve sağlıklı görünüyor. Sana gülümsüyor, dişlerinin arasındaki dar aralığı gösteriyor. "Haddime mi?" diye soruyor.

"Haddine."

Ninova

Çilek tarlasındasın.

Ölüsün.

Ekranda bir yazı beliriyor: *Oyuna baştan başlamak ister misin?*

Evet, diye düşünüyorsun. *Neden olmasın?* Tekrar oynarsan kazanabilirsin.

Aniden işte oradasın; yepyeni, tüyler yenilenmiş, kemikler kırılmamış, taze kanlı ve iyimser.

Geçen seferden daha yavaş uçuyorsun çünkü hiçbir şeyi kaçırmak istemiyorsun. İnekler. Lavantalar. Beethoven mırıldanan kadın. Uzaktaki arılar. Üzgün yüzlü adam ve havuzdaki çift. Sahneye çıkmadan önce kalbinin atışı. Tenine değen dantel hissi. Annen sana Beatles şarkıları söylüyor, sanki Liverpool'luymuş gibi bir aksan yapmaya çalışıyor. *Ichigo*'yu ilk oynayışın. Abbot Kinney'deki çatı. Sadie'nin Hefeweizen birasına karışan tadı. Avuçlarının arasında Sam'in yuvarlak kafası. Bin kâğıt turna. Sarı camlı güneş gözlüğü. Mükemmel bir şeftali.

Bu dünya, diye düşünüyorsun.

Çilek tarlasının üzerinde uçuyorsun ama tarlanın bir tuzak olduğunu biliyorsun.

Bu sefer uçmaya devam ediyorsun.

VIII

SONSUZ GÜNLERİMİZ

1

Sam, Marx'ın öldüğünü ilk kez 1993 yılının Ekim ayında gördü. Marx, kara kutu denilen bir tip tiyatroda sahnelenen *Macbeth* oyununda Banquo rolündeydi. "Sahne şöyle," diye açıkladı Marx. "Fleance ve ben, Macbeth'lerde bir akşam yemeği davetine gidiyoruz. Atlardan iniyoruz ki gerçek atlar olacağından çok şüpheliyim; neticede bu bir üniversite tiyatrosu. Bir meşale yakıyorum; katiller beni başka nasıl görecek? Üç katil yaklaşıyor! Saldırıyorlar. Tüm sorumluları lanetleyerek muhteşem bir şekilde ölüyorum: *Ey ihanet!* Vesaire, vesaire..." Marx sesini alçalttı, "Yönetmenin aptalın teki olduğunu şimdiden söyleyebilirim. Sahne üzerindeki yerleşimi tamamen kendi başıma çözmem gerekecek, yoksa her şey kalitesiz görünecek. Sam, katilleri sen oynayacaksın, tamam mı? Banyodan çıkıp geleceğim, sonra sen beni gafil avlayacaksın." Marx, ince kapaklı *Macbeth* kitabını üçüncü perde, üçüncü sahneyi açarak Sam'e uzattı.

Sam, yalnızca yirmi üç gündür Marx'la beraber oturuyordu ve Marx'ı, onu öldürüyormuş gibi yapacak, hatta onunla herhangi bir metni çalışacak kadar bile iyi tanıdığını düşünmüyordu. Başka birinin dramasına, başka birinin hayatına bulaşmak istemiyordu. Bir yabancıyla barış içinde ve başarılı bir şekilde birlikte yaşamanın net sınırlar gerektirdiğine inanıyordu. Ona göre oda arkadaşı hakkında ne kadar az şey bilirse ve oda arkadaşı onun hakkında ne kadar az şey bilirse o kadar iyiydi.

Ninova

Sam'in Marx'ın bilmesini asıl istemediği şey, kendisi bir sakatlık olarak görmemesine rağmen, bir sakatlığı olduğuydu. Diğer insanların sakatlıkları vardı; Sam'in *ayağında bir şey* vardı. Sam vücudunu, yalnızca ana yönlerde güvenilir bir şekilde hareket edebilen antika bir joystick olarak deneyimliyordu. Engelli görünmekten kaçınmanın yolu, engelli göründüğün durumlardan kaçınmaktı; engebeli zemin, tanıdık olmayan merdivenler ve çoğu analog eğlence biçimi. İtiraz etti: "Ben pek iyi bir oyuncu sayılmam."

"Oyunculuk değil bu," dedi Marx. "Birini öldürüyormuş gibi yapmak."

"Okumam gereken çok şey var. Çarşamba gününe kadar çözmem gereken bir de problem."

Marks gözlerini devirdi. Bir kanepe yastığı aldı. "Bu yastık Fleance olacak."

"Fleance kim?"

"Genç oğlum. O kaçıyor." Marx yastığı kapıya doğru fırlattı. "*Uç, güzel Fleance, uç, uç, uç*!"

Sam, "Öldürdüğün adamın oğlunun kaçmasına izin vermek, iyi bir fikir değil," dedi. "E, kaçtığı için mi adı Fleance?"

"Bir ziyafete giderken yolda öldüğüm için mi Banquo'yum? Bunlar sıkı sorular Sam."

"Seni neyle öldürüyorum?"

"Bıçak? Kılıç? Yazmıyor. O ya da onlar, Shakespeare, her neyse hiç yardımcı olmayan, muğlak bir ifadeyle *saldırırlar* yazmış."

"Eh, bence hangi silah olduğu önemli."

"Silah seçimini sana bırakıyorum."

"Neden sen de onlara saldırmıyorsun? Sen bir savaşçı ya da onun gibi bir şey değil misin?"

"Çünkü saldırıya uğramayı beklemiyorum. Burada sen devreye giriyorsun. Şaşırt beni." Marx, Sam'e pis pis sırıttı. "*Bana yardım et.* Bu benim en önemli sahnem, havalı görünmesini istiyorum."

"Aynı zamanda son sahnen, değil mi? Ölüyorsun."

"Hayır, hayalet olarak geri dönüyorum ama repliğim yok. Sadece ziyafette görünüyorum," dedi Marx. "Beni sahneye dahil edecekler mi yoksa sahnede sadece boş bir sandalye mi duracak ondan bile emin değilim. Olayların ne kadarını Macbeth'in bakış açısından gördüğümüze bağlı."

"Banquo iyi bir rol mü?" diye sordu Sam. "*Macbeth*'e pek aşina değilim."

"En yakın arkadaş. Macbeth değil. *Bir aptalın anlattığı bir masal bu; sırf gürültü, patırtı; bir anlama geldiği de yok* değil. Ama kendine göre bir ağırlığı var. Bir ismim var! Öleceğim! Bir hayaletim var! Ve ben sadece birinci sınıf öğrencisiyim, bu yüzden baş rol oynamak için bolca zamanım var. Kötü tarafı, her zaman Macbeth oynamak istemişimdir ve ben mezun olmadan önce herhangi birinin bir kez daha sahneye Macbeth koyacağından şüpheliyim."

Sonraki bir saat boyunca, Marx çeşitli şekillerde öldü. Sırtüstü kanepeye düştü, dizlerinin üzerine çöktü, vücudunun çeşitli yerlerini —boğazını, kolunu, bileğini, harikulade saçlarını— tutarak ortak salonun farklı yerlerinde sendeledi. Repliklerini fısıldadı ve bir keresinde o kadar yüksek sesle bağırdı ki bir görevli, Marx'ın gerçekten öldürülmediğinden emin olmak için odalarına geldi. Sam ayağını neredeyse hiç düşünmediğini fark etti. Katillerin dizelerini söylemekten keyif aldı; kapının arkasına saklanmaktan, ardından arkadan bir yastıkla Marx'a saldırmaktan, ellerini Marx'ın boynuna doluyormuş gibi yapmaktan. Marx, Sam'in

Ninova

saldırılarının her zaman sağ tarafa yüklendiğini fark ettiyse bile bunu dillendirmedi.

"O kadar da kötü değilsin. Daha önce oyunculuk yaptın mı?" diye sordu.

"Hayır," dedi Sam. Konuyu orada kapamayı düşündü ama derken soluksuz, gururlu ve boşboğaz devam etti: "Annem profesyonel oyuncuydu, bu yüzden bazen onunla diyaloglarının üzerinden geçerdim."

"Annen şimdi ne yapıyor?" diye sordu Marx.

"E... öldü."

"Ah..."

"Uzun zaman önce," dedi Sam. Bir zamanlar bir annesi olduğunu itiraf etmek bir şeydi ama ölüm hikâyesini neredeyse hiç tanımadığın muhteşem görünümlü bir insana anlatmak... "Bu arada," dedi Sam, "canlı hayvanlar tiyatro için genel olarak kötü bir fikirdir."

"Doğru."

"Sadece üniversite tiyatrosu değil. Az önce demiştin ki—"

"Tamamen aynı fikirdeyim Sam," dedi Marx. "Belki de gelecek dönem sen de seçmelere katılmalısın."

Sam başını salladı.

"Neden olmasın?"

"Bir şeyim var... Belki de sen... " diye başladı Sam. "Burada. Buradayken sorun yok ama sahnede olmayı sevmiyorum. Tekrar üzerinden geçelim mi?"

Sam, Marx'la hangi noktada arkadaş olduklarından emin değildi ama o gecenin başlangıç olarak kabul edilmesi sanki gayet makuldü.

Arkadaşlıklarının toplam kaç gün sürdüğünü hesaplamak için bir başlangıç veri noktasına ihtiyacı vardı. Marx'ın

Ninova

ölümünü prova ettikleri geceyi seçmeye karar verdiğindeyse sayıyı, aşağı yukarı dört bin sekiz yüz yetmiş üç gün olarak belirledi. Normalde Sam sayılarda teselli bulurdu ama Marx'ın hayatında kapladığı yer göz önünde bulundurulduğunda bu sayının bu kadar cılız olması onu rahatsız etti. Emin olmak için hesaplamayı iki kez tekrarladı. Evet, sayı 4.873 idi. Sam'in uyuyamadığı zamanlarda yaptığı bebek matematiğiydi bu.

Dört bin sekiz yüz yetmiş üç, diye düşündü Sam, *on yedi yaşındaki bir çocuğun yanakları hâlâ pembe olduğu dönemde banka hesabındaki dolarlar, Titanik'teki yolcu sayısının iki katı, herkesin birbirini tanıdığı bir kasabanın nüfusu, 1990'da bir dizüstü bilgisayarın enflasyona göre ayarlanmış fiyatı, genç bir filin ağırlığı, annemi tanıdığım günlerin sayısından altı ay ya da aşağı yukarı benzer bir süre daha fazlası.*

Bir keresinde, on beş yaşındayken —kendisininkinin ötesinde başkalarının içsel yaşamlarını ancak anlayacak yaşa geldiğinde, henüz ehliyet sahibi olacak kadar büyük değilken— Sam, büyükannesine annesinin ölümüyle nasıl başa çıktığını sormuştu. Büyükannesinin yürütmesi gereken bir işi, ilgilenmesi gereken hasta bir torunu vardı; son derece gerçekçi bir insandı, bu durumun lafını hiç açmamıştı ama yine de büyük olasılıkla üstesinden gelmesi gereken kendi yası vardı. San Diego'daki bir matematik yarışmasından dönerken büyükannesinin arabasındaydılar ve Sam aslında hiç umursamadığı bir şeyde herkesten daha iyi olduğu duygusuyla adeta sarhoş olmuştu.

Bir araba kazasında ölümle burun buruna gelmiş olmasına rağmen bu araba yolculuklarından çok zevk alıyordu. Büyükannesiyle en iyi sohbetlerini geceleri, arabada yapıyordu ve Bong Cha ve Dong Hyun Sam'in şoförlüğünü sırayla üstlenseler de o, büyükannesinin onu bir yerlere götürmesini

Ninova

tercih ediyordu. Hızlıydı ve Bong Cha direksiyon başındaysa yolculuklar normalin üçte ikisi kadar sürüyordu.

"Nasıl mı başa çıktık?" Sam'in sorusu Bong Cha'yı gafil avlamıştı. "Sabahları kalktık," dedi sonunda. "İşe gittik. Hastaneye gittik. Eve geldik. Uyuduk. Hepsini tekrar yaptık."

"Ama zor olmuş olmalı," diye ısrar etti Sam.

"Başlangıç en zor kısmıydı ama sonra günler, aylar ve yıllar geçti, sen daha iyi oldun ve artık o kadar da zor değildi," dedi Bong Cha.

Büyükannesi, bu konuda konuşmayı bitirdiğini düşündüğü sırada, "Bazen Anna ile konuştum; onun biraz yardımı oldu," diye ekledi.

"Hayaletiyle mi demek istiyorsun?" Büyükannesi dünyadaki hayalet görme ihtimali en düşük insandı.

"Sam, saçmalama. Hayalet diye bir şey yoktur."

"Peki, onunla konuştun. Hayalet değildi. Hiç cevap verdi mi?"

Bong Cha, torununun onu aptal durumuna düşürmek için kandırmaya çalışıp çalışmadığına karar verebilmek amacıyla gözlerini kısarak Sam'e baktı. "Evet, zihnimin içinde verdi. Anneni o kadar iyi tanıyordum ki rolünü oynayabiliyordum. Kendi annem, büyükannem ve kuzeninin evinin yanındaki gölde boğulan çocukluk arkadaşım Euna için de aynı şey geçerli. Hayalet falan değiller ama buradalar"—başını işaret etti—"burası perili bir ev." Sam'in elini sıktı ve konuyu değiştirdi. "Araba kullanmayı öğrenmenin zamanı geldi."

Karanlığa sığınan Sam, Bong Cha'ya tek başına araba kullanmaya başlamaktan bayağı korktuğunu itiraf etmekte bir sakınca görmedi.

Ninova

2

Silahlı saldırıdan yetmiş iki, Marx'ın cenazesinden iki gün sonra Simon, Sam'i aradı. "Son zamanlarda çok kötü şeyler yaşandığının farkındayım," diye başladı söze. O yıl herkes Sam'le konuşmaya bu şekilde başlıyordu. "Ama ofis hakkında ne yapmayı düşünüyorsun? Ant kendini biraz daha iyi hissediyor ve bütün bu olaylar olduğunda *ML4*'ü test etmeye ve hataları ayıklamaya yeni başlamıştık. Yeniden çalışmaya başlamazsak oyunu Ağustos'ta piyasaya sürmeyi başaramayacağız... Hâlâ Ağustos'ta mı piyasaya çıkaracağız? Ayrıca insanlar hâlâ bir işleri olup olmadığını merak ediyorlar ve onlara ne söyleyeceğimi gerçekten bilmiyorum... Haddimi aşmak istemiyorum ama ne yapacağımızı bilmemiz gerekiyor."

Ortak şirketlerini yürütmek gibi işleri idare etmek, elbette genellikle Marx'a düşüyordu. Sam ile Sadie yaratıcı takımdı! Büyük planlar ve büyük resimlerdi! Faturaların ödenmesi, ışıkların yanması, bitkilerin sulanması Marx'ın işiydi. İnsanlarla konuşan Marx'tı. Bu, Sam'in Marx'ın tüm yaptığının bundan ibaret olduğunu düşündüğü anlamına gelmiyordu. Aralarındaki anlaşma büyük ölçüde kelimelere dökülmeden işliyordu: Marx, Marx'tı ve o sayede Sam ile Sadie, Sam ile Sadie olabiliyorlardı. Ama elbette Marx artık yoktu.

Sam, yerinde Marx olsa Simon'a ne söylerdi hayal etmeye çalıştı. "Aramana sevindim ve yüzde yüz haklısın. Sadie'yle konuşayım," dedi. "Bugünün sonunda sana verecek bir cevabım olacak."

Ninova

Sadie'yi aradı. Sadie cevap vermeyince mesaj attı, *Ofis hakkında ne düşünüyorsun?* Sadie'nin cevabı beş dakika sonra geldi: *Ne istiyorsan yap.*

Sam sert bir cevap atmayı düşündü. Çünkü Sam de muhtemelen şu anda Sadie'nin yaptığı gibi, bütün gününü yatakta geçirmek istiyordu. Çılgınca kafayı bulmak istiyordu. Beynini bir yıl boyunca durduracak ama tam onu öldürmek üzereyken bir anda etkisini yitirecek harika bir ilaç keşfetmek istiyordu.

Korkutucu derecede psikosomatik bir rüzgâr gülünü andıran ağrısı geri dönmüştü ve bastırmak için kullandığı her zamanki taktiklerinin hiçbiri işe yaramıyordu. Ağrı, uykunun en derin evresi yaklaşırken, aptal insan beyninin rüyalara karşı en savunmasız olduğu sırada geliyor gibiydi. O dönemde, Sam'in rüyaları genellikle ihmal ettiği, sıradan bir görevle alakalıydı: Kennedy Caddesi'ndeki daireye geri dönüyordu ve *Ichigo*'nun belirli bir bölümündeki hataları ayıklamayı unuttuğunu fark ediyordu. Veya 405 numaralı otoyolda araba sürüyordu ve tam fren yapmak isterken ayağının olmadığını fark ediyordu. Sam, ter içinde, panikle, hayalet ayağı zonklayarak ve kendini suçlu hissederek uyanıyordu. O kadar ağrısı oluyordu ki tekrar uyuyamıyordu. Aralık ayından beri iki saatten uzun deliksiz uyumamıştı.

Yine de Sadie'nin aksine, Sam telefonuna cevap veriyordu. Sam e-postalara cevap veriyordu. Sam insanlarla konuşuyordu.

Tam Sadie'ye sert bir dille yazılmış bir mesaj göndermek üzereyken, o gün ikinci kez, *Marx ne derdi,* diye düşündü. Marx'ın Sadie'nin durumuyla empati kurmasının yalnızca bir saniye süreceğine karar verdi. Sadie hamileydi. Sadece iş ortağını değil, hayat arkadaşını da kaybetmişti. Sam'in aksine, Sadie'nin kayıp ya da yasla ilgili kayda değer hiçbir deneyimi

olmamıştı. Sadie'nin durumu daha zordu. Sam, Marx'ın çok da büyütmeden yapılması gerekeni yapacağı sonucuna vardı.

Sam Marx'ın vurulmasını izleyen üç ay boyunca Abbot Kinney'deki ofise gitmemişti ve sonunda bunu yalnız yapmaya karar verdi. Herhangi bir asistanı, büyükbabasını ya da Lola'yı veya Simon'u ve hatta Tuesday'i, içeride bekleyen ve ne boyutta olduğu belli olmayan dehşete maruz bırakmak istemiyordu. Yanında isteyeceği tek kişi Sadie'ydi. Ona gideceğini söylemişti gerçi ama ondan açıkça onunla gelmesini istemenin acımasızlık olacağını hissetmişti. Sadie gönüllü olmamıştı.

Ofislerinin kapısının eşiğinde doğaçlama bir anma alanı yaratılmıştı: Belediye Başkanı Mazer'ın ve Ichigo'nun peluş figürleri, plastik paketler içinde ölü karanfiller ve güller, bağlanabilecekleri her yere bağlanmış saten kurdeleler, hava şartlarının parçaladığı, haftalardır değil, onlarca yıldır dışarıdaymış gibi görünen kartpostallar, oyun kutuları, adak mumları. Ne zaman silahlı bir şiddet suçu işlense gördüğünüz türden anlamsız bir yığın eşya. Buraya bırakılan her şey, *yanınızdayız, sizi seviyoruz, burada olanları lanetliyoruz* mesajını vermeye çalışıyordu. Bu görüntü karşısında Sam kısa bir an için gelip geçen, peluş Belediye Başkanı Mazer'ın suratına tekme atma arzusu dışında hiçbir şey hissetmedi. Marx'ı anmak için bırakılan nesnelerin üzerinden atlarken zihnine not aldı: (1) *anmak için bırakılan objeleri kaldır* ve anahtarını kapıya soktu. Sam bir an için kapıyı açmayacağını zannetti ama anahtar direnmedi. Ek notlar aldı: (2) *kilitler*, (3) *yeni güvenlik*.

İçerideki hava her zamankinden bir nebze daha soğuktu ve bayattı ama Sam'in burnuna öyle cinayet ya da aslına bakarsanız herhangi bir şey gibi kokmadı. Lobide dururken kendini bir müzede az kullanılan bir odaya adım atmış gibi hissetti. Duvarda üzerinde OYUN ŞİRKETİ, VENİCE,

Ninova

yazan küçük, şık bir levha olduğunu hayal etti. Lobideki ağaç ölüyordu: (4) *bitkiler.*

Sam, gizlilik oyunundaki bir karakter gibi bıkkın, temkinli ilerledi. Ahşap kolonlardan birinde bir kurşun deliği vardı: (5) *deliği doldur.*

En kötü hasar, Marx'ın vurulduğu noktada zemindeki bir dizi, tüyler ürpertici kan lekesiydi. Marx'ın kanı cilalı betona sızmıştı. Üzerine bir kat cila sürerek işi çözmek için geç kalınmış ve kanın zemine iyice sızmasına fırsat verilmişti. Sam, gittikçe daha etkili temizleyiciler kullanarak lekeyi temizlemeyi denedi: su, cam sil, iyot, tuz ruhu, çamaşır suyu. Leke çok derindi; zeminin profesyonel sistre yapılması gerekiyordu: (6) *zeminler.*

Bir tarafı çözülmüş bir polis şeridi odaya şenlikli bir his veriyordu. Sam onu çöp kutusuna attı.

Marx'ın ofisine gitti. O güne kadar Adaletsiz Oyunları yönetmemiş olsa da büyükanne ve büyükbabasından yadigar bazı pratik iş bilgilerine sahipti. Marx'ın dosyalarında sigorta şirketlerinin iletişim bilgilerini buldu. Konuştuğu temsilci ona poliçelerinde kitlesel silahlı saldırılardan kaynaklanan zararı kapsadığına dair net bir ifade olmadığını söyledi; *iki kişi kitle mi sayılıyordu?* Bu nedenle sigortanın tamiratları karşılaması pek olası değildi. *Fotoğraf çekin, Mr. Mazer. Şikâyette bulunmakta serbestsiniz.*

Sam, çalıştıkları temizlik şirketinin adını ve ayrıca, ilk taşındıklarında zeminleri yapan döşemecinin ve sonra da tüm bunların parasını ödeyebilmek için muhasebecilerinin adını buldu. Gerçi hiçbir zaman adamla konuşmak için bir nedeni olmamıştı ama anlaşılan muhasebecileri, 1997'den, Cambridge'den beri muhasebecileriydi. "Telefonda da olsa

Ninova

tanıştığımıza memnun oldum. Yaşananlar korkunç ama işe geri dönmeniz iyi oldu," dedi muhasebeci. "Adaletsiz şu anda biraz nakit sıkıntısı yaşıyor."

"Öyle mi?" dedi Sam.

"Geçen Ekim ayında Abbott Kinney'deki binayı satın aldığınızda büyük miktarda para bağladınız ve bu büyük bir masraftı. Yine de uzun vadede bunu yaptığınıza memnun olacaksınız."

Sam hayatında ilk kez uzun vadede ne olacağını düşünmek istemedi.

Marx'ın ofisinden çıktı, kendi ofisine gitti, *Guernica* tarzı bir *Ichigo* ticari ürünleri katliamı ile karşı karşıya kaldı: kâse saç kesimli bedensiz kafalar, tombul uzuvlar ve çocuksu yuvarlak gözler, dalgalar, tekneler ve futbol formaları giymiş gövdeler. Sam yerden seramik bir *Ichigo* kafası aldı. Kafa bir zamanlar bir gövdeye bağlıydı ve oyun Danimarka'da piyasaya sürüldüğü sırada promosyon olarak üretilen bir kumbarayı oluşturuyordu. Sam kopmuş seramik kafayı inceledi ve ürperdi: O adamlar onu öldürmek istemişlerdi. Onu öldürmek istemişlerdi ve onun yerine Ichigo ürünlerine zarar verip Marx'ı öldürmeye razı olmuşlardı.

Marx'ın hastane odasından bir enstantane: Birdenbire Sadie Sam'e bağırmaya başlıyor: *Seni istemişlerdi. Seni istemişlerdi. Seni istemişlerdi.* Sam'in göğsünü yumrukluyor ve Sam onu durdurmaya çalışmıyor. *Daha güçlü vur*, diye düşünüyor. *Lütfen.* Ertesi gün, sonraki hafta ya da sonraki ay Sadie özür diliyor, ancak özür, saldırının inancından yoksun.

Sam, Ichigo'nun kafasını çöp kutusuna attı. Ofisinden çıktı ve kapıyı kilitledi. Ölü Ichigo müzesiyle uğraşacak havada değildi ve belki de artık hatıralarla dolu bir ofise ihtiyacı yoktu. Sahi, hatıralar neyi kanıtlıyordu ki? Oyunlar

Ninova

yapmışlardı. Bazı insanlar bu oyunları tanıtmış ve kimsenin ihtiyaç duymadığı ıvır zıvırla onlardan para kazanmaya çalışmıştı.

Not aldı: (7) *Mazer ofisindeki ıvır zıvır.* Marx'ın ofisine döndü. Cebinde telefonu titredi. Arayan Sadie'ydi ve sesi boğuk ve alçaktı. "Şu anda orada mısın? Korkunç mu?"

"O kadar da kötü değil."

"Tarif et," dedi.

"Ben... söylenecek pek bir şey yok."

"Dürüst olmalısın. Oraya gelince bir sürprizle karşılaşmak istemiyorum."

"Burası hâlâ eski ofis. Daha çok benim odamı dağıtmışlar. O Ichigo kumbarasını bir daha asla bir araya getiremeyeceğim. Zeminde bir miktar hasar var. Sütunlardan birinde bir delik var."

Sadie bir an için hiçbir şey söylemedi. "*Hasar* bir şaşırtmaca. *Hasar* ne anlama geliyor?"

"Kan," dedi Sam. "Betonun içine sızmış."

"Leke ne kadar büyük?"

"Bilmiyorum. En büyük kısmın çevresi aşağı yukarı bir metre."

"Marx'ın kan kaybından öldüğü noktada yaklaşık bir metre genişliğinde bir leke var demek istiyorsun."

"Evet, galiba." Sam omuzlarında varoluşsal bir yük hissetti. İsyankar bir parçası Marx'ın o zeminde kan kaybından ölmediği konusunda ısrar etmek istiyordu. Marx on hafta sonra hastanede ölmüştü. Ama Sam semantik detaylara takılamayacak kadar yorgundu. "Bir müteahhit ile konuştum. Zemin yenilenebilir."

"Belki de temizlenmesini istemiyorumdur," dedi Sadie.

"Olduğu gibi bırakmamı mı istiyorsun?"

"Hayır ama silinmemeli," dedi Sadie. "Marx öylesine silinmemeli."

"Hadi ama Sadie. O leke Marx değil. Onun ..."

Sadie sözünü kesti, "Öldüğü yer."

"Onun..."

"Öldürüldüğü yer."

"Büyük bir kan lekesinin etrafında çalışmak millete zor gelecektir."

"Evet," dedi Sadie.

"O zaman harika bir *vintage* halıya ne dersin? Marx kilimleri severdi."

"Hiç komik değil."

"Özür dilerim. Hiç komik değil. Yorgunum. Cidden, Sadie, insanların işe geri dönmesini istiyorsun, değil mi?"

"Bilmiyorum."

"Buraya gelip lekeye bakmak ister misin?" dedi umutla. "Ne yapacağımıza birlikte karar verebiliriz. Gelip seni alabilirim."

"Hayır, bakmak istemiyorum Sam. İstemiyorum! Senin derdin ne?"

"Tamam, tamam."

"Sadece hallet gitsin," dedi Sadie.

"Yapmaya çalıştığım şey buydu, Sadie." Uzun bir duraksama. Sam onun nefes alıp verişini duyabiliyordu; hâlâ oradaydı.

"Bunu göz önünde bulundurduğumuzda, olayların durumunu göz önünde bulundurduğumuzda belki de ofisi başka bir yere taşımak daha iyi olur," dedi Sadie. "Yeri temizlesek bile bir daha o ofiste çalışmak isteyen olur mu?"

Sam, "Şu anda taşınmaya paramız yeter mi, bilmiyorum," dedi. "Her projede takvimin gerisindeyiz ve insanlara üç aydır para ödüyoruz ama karşılığında pek ya da hiçbir iş yapmıyorlar. Simon ve Ant'in artık *ML4*'ü bitirmeleri gerekiyor. *Eğlencelerin Efendisi*'nin genişleme paketinin de Aralık ayına kadar hazır olması gerekiyor."

"Ant işe geri mi dönüyor?" diye sordu Sadie.

"Evet. Simon öyle düşünüyor."

"Cesurca," dedi Sadie ama sesinde kinaye vardı ve Sam onun yeni bir tartışma başlatmak üzere olduğunu hissedebiliyordu. "Sen taşınma zahmetine girmek istemediğin için mi taşınamayacağımızı söylüyorsun? Yoksa gerçekten mi taşmamayız?"

"Sadie, sana gerçeği söylüyorum. Bu sabah muhasebecimizle konuştum. Kendin de arayabilirsin."

"Gerçeği kendi amacına uyacak şekilde bükmek gibi bir huyun var da."

"Ne gibi bir amacım olabilir? Çalışanlarımızın işe geri dönmesini sağlamak dışında."

"Bilmiyorum Sam. Ne gibi bir amacın olabilir?"

"Şirketimizin kapanmasını istemiyorum. Amacım bu. Marx da aynı şeyi isterdi."

"Marx artık hiçbir şey istemiyor," dedi Sadie. "Biliyor musun Sam? Ne istersen yap. Her zaman yapıyorsun zaten."

"İyi misin?"

"Sence?" Sadie telefonu Sam'in suratına kapattı.

(8) *Sadie...*

Sadie için yapabileceği tek şey, kendini geri dönmeye hazır hissedene kadar şirketlerini ayakta tutmaktı.

Saat daha on bir olmasına rağmen gün Sam'e inanılmaz uzun gelmişti ve yerleri yapacak adamın gelmesine daha iki saat vardı. Marx'ın ofisindeki rahatsız turuncu kanepeye uzandı, gözlerini kapadı ama uyumadı.

Telefon çalınca kimin arıyor olabileceğini ya da Marx'ın telefonlarına cevap verebilecek bir ruh halinde olup olmadığını hesaba katmadan açtı.

"Harika! Biri telefonu açtı!" dedi bir kadın sesi. "Telesekreter tamamen dolu. E-posta yollamayı denedim ama elimdeki tek adres Marx'ınkiydi ve—"

"Ben Mazer. Siz kimsiniz?" diye sordu Sam sabırsızlıkla.

"Mazer? Vay canına, sizinle telefonda tanışmak gerçekten büyük bir onur."

"Kimsiniz?" diye tekrarladı Sam.

"Ah! Affedersiniz. Benim adım Charlotte Worth. Kocam ve ben, oyunumuz hakkında Marx'la bir görüşmedeydik... şey olduğunda... şey, oyunu yapmayı düşünüyordu. Belki de bahsetmiştir... Kıyametten sonra bir anne ve kızı hakkında. Annenin amnezisi var ve kızı Ichigo gibi bir çocuk, vampirler var ama onlar gerçekten vampir değiller, açıklaması zor ve..."

Sam kadının sözünü kesti. "Konu hakkında hiçbir bilgim yok."

"Şu anda sırası olmadığının farkındayım ama Marx, *Sonsuz Günlerimiz* —oyunumuzun adı bu— için hazırladığımız orijinal tasarımların bazılarını almıştı. Ofisinizde bırakmıştık ve mümkünse geri almamız gerekiyor. "

"Konu hakkında hiçbir bilgim yok," diye tekrarladı Sam.

"Peki, görürseniz... " dedi Charlotte. "Ya da onları bulması için birini görevlendirebilirsiniz. Üzerinde *AW* monogramı olan siyah bir portföydeydi. *A*, kocam Adam'ın A'sı."

"Affedersiniz ama siz kafayı mı yediniz?" dedi Sam. "Marx öldü. Kocanızın portföyünü aramaya ya da tatsız oyununuz hakkında bir şeyler duymaya ne zamanım ne de arzum var."

Charlotte, "Özür dilerim," dedi. Sesinin ağlamaklı gelmesi Sam'i daha da kızdırdı. Sadie telefonda çok kötü olmuştu ama ağlamamıştı. Bu yabancı hangi hakla ağlıyordu? "Korkunç bir zamanlama olduğunu biliyorum. Biliyorum. Sadece malzemelerimizi geri almam gerekiyor. Eğer—"

Sam telefonu kapattı.

Harvard-Radcliff Drama Kulübü'nün 1993 sonbaharında sahneye koyduğu *Macbeth* oyununda, yönetmen nihayetinde Marx'ın Banquo'nun hayaleti olarak sahnede görünmemesine karar vermişti. Yönetmen, Macbeth'i oynayan oyuncuyu uzun bir ziyafet masasındaki boş bir sandalyeye baktırttı —sadece Macbeth'in görebildiği, görünmez bir Marx— ve Macbeth'e her gece Adams House yemek salonundan aşırdıkları mini ekmek somonlarını boş sandalyeye atmasını söyledi. "Minik ekmek somonlarına indirgendim Sam!" diye şikayet etti Marx. "Ne kadar onur kırıcı!" Ama açılış gecesinde Marx, alınan kararla barışmıştı. Sam'e dediği gibi: "Eğer ölmeden önce oynadığım sahnelerde iyi iş çıkardıysam nasıl olsa içinde olmadığım sahnelerde varlığımı hissedeceklerdir."

Sam'in cep telefonu çaldı. Zemin tamircisi erken gelmişti. Sam onu içeri almak için aşağı indi.

Sam lekeyi gösterdi ve adam neşeyle işe koyuldu. "Bu zemini döşediğim zamanı hatırlıyorum, yaklaşık altı yıl önceydi, değil mi?" dedi. "Güzel mekân. Harika ışık. Kızıl saçlı beyaz bir kız beni içeri almıştı. Bu ne şirketiydi sahi? Teknolojiyle ilgili bir şey, değil mi?"

"Bilgisayar oyunları," dedi Sam.

"Eğlenceli olmalı."

Ninova

Sam cevap vermedi.

"Burada ne oldu?" diye sordu adam.

"Pardon," dedi Sam. Telefonla konuşuyormuş gibi yaparak uzaklaştı. "Evet, ben Mazer. Şu anda zemin tamiratını yapan arkadaşla beraberim," diye beceriksizce bir doğaçlama yaptı. "Evet, evet." Kendini bir anda kurşun deliği olan sütunun karşısında buldu. Yarın bir usta gelecekti ama Sam deliğe bakarken, belki de bu yara izine dokunmaması gerektiğini düşündü. Kanlı zemin gibi ürpertici değildi. Delik mükemmel derecede simetrik, yuvarlak, netti. Ahşap mucizevi bir şekilde parçalanmamıştı, kenarları daha koyuydu, her zaman oradaymış izlenimi veren bir delik gibiydi. Dışarıdan biri için Sam'in partnerinin ölümünü temsil ettiği açık değildi.

Sadece bir delikti.

Ninova

3

Eğlencelerin Efendisi'nin genişleme paketinin Aralık ayında, orijinal oyun çıktıktan tam bir yıl sonra piyasaya çıkması planlanmıştı ancak Nisan ayının sonunda, henüz kayda değer bir çalışma yapılmamıştı. Sadie'nin projenin başına koyduğu Mori, Sadie'yi Sam'e şikayet etmek konusunda isteksizdi ama sonunda işin yavaş ilerlediğini çünkü Sadie'nin nereden bakılırsa bakılsın ulaşılamaz olduğunu itiraf etti.

"Onu anlıyorum," dedi Mori. "Korkunç bir dönemden geçiyor."

"İşi onsuz yapabilir misin?" diye sordu Sam.

Mori cevap vermeden önce soruyu tarttı. "Yapabiliriz," dedi Mori. "Ama yapmamayı tercih ederim."

Sam onun ne hissettiğini gayet iyi anlıyordu. "Onunla konuşacağım," dedi.

Sadie güya evden çalışıyordu. Telefon etmek boşunaydı, mesaj attı. Sadie'ye mesaj atmanın kısıtlayıcı doğasına içerlemeye başlıyordu; söylediklerinin yarısını ve çoğu zaman da önemli olan yarısını görmezden gelebilmesi Sam'i sinirlendirmeye başlamıştı. *Eğlenceler genişletme ekibini desteklesen fena olmaz.*

Bu öğleden sonra onlarla görüşeceğim, diye mesaj attı Sadie, yaklaşık bir saat sonra.

Bu buraya geleceksin demek mi oluyor? diye yanıtladı Sam.

Ninova

Hayır. Arayacağım.

Biraz ne yapacaklarını bilmez durumdalar sanki, diye mesaj attı Sam.

Sadie cevap vermedi.

Adaletsiz ofisinin resmî olarak yeniden açıldığı gün Sam, Sadie'yle ikisinin geri dönen çalışanlarına heyecan verici, Aziz Crispin Günü konuşması kıvamında, yolumuza devam etmeliyiz mesajı veren bir konuşma yapmalarını istemişti. Sadie bu planı kabul ettiğinde, Sam ihtiyatlı bir şekilde umutlu hissetti. *İşe geri dönebilirlerse. Eğer Sadie işe geri dönebilirse.*

Çalışanlar gelmeden bir saat önce ofisin dışında buluşmayı kararlaştırmışlardı. Kilitler değiştirilmiş ve güvenlik güncellenmişti, dolayısıyla Sadie'yi Sam'in içeri alması gerekiyordu.

Sadie belirlenen saatten bir dakika önce geldiğinde Sam rahatladı. Siyah jarse bir elbise giymişti; Sam ilk kez onun hamile olduğunu görebiliyordu. İnsanların hamile kadınlara yaptığı o korkunç, saldırgan şeyi yapma dürtüsünü —kadının kişisel alanını ihlal etmek ve karnına dokunmak— fark ederek kendine şaşırdı. Ama Sadie'ye bunu asla yapmazdı. El salladı. Sadie de el salladı ve karşıya geçti. Sam, *İçeri gireceğiz*, diye düşündü. *Bu eşiği bir kez daha geçeceğiz. İyi olacağız.*

"Merhaba yabancı," dedi elini uzatarak.

Sadie elini tutacakmış gibi baktı ama yüzünü buruşturdu. Omuzları hafifçe kamburlaştı, burun delikleri açıldı ve yüzünü duvara döndü. Sam Sadie'nin yüzünü göremiyordu şimdi. "Bir dakikaya ihtiyacım var," dedi Sadie.

Nefesi hızlı ve düzensiz duyuluyordu. Yüzünü tekrar Sam'e döndü ama gözlerinin içine bakmıyordu. Alnı belli belirsiz ter damlalarıyla kaplanmıştı. "Yapamam," dedi.

"Şimdilik sadece içeri girelim." Sam kapının kilidini açtı. "Göreceksin. İçeri girince kendini daha iyi hissedeceksin."

Ninova

"Bunu bensiz yapmak zorundasın."

"Sadie, ben..." Malum sebeplerden, *ihtiyaç duyuyorum* demeye cesaret edemiyordu. "Seni görmek isteyecekler." Sam durakladı. "Çok şey istediğimi biliyorum ama bu bizim şirketimiz. Bu bizim ve Marx'ın şirketi ve insanlar bize güveniyor. İstemiyorsan bir şey söylemek zorunda değilsin. Sadece içeri gel ve insanları gör. Ant çoktan geldi, yukarıda."

Sadie'nin yüzü bembeyazdı ve titriyordu. "Özür dilerim Sam," dedi. "Yapamam. Ben..." Hiçbir uyarı olmaksızın bir anda kaldırıma kustu. Ayakta durabilmek için binanın yan tarafına tutundu. Sam Sadie'nin tırnaklarının tuğla duvarı çizdiğini duyabiliyordu.

"Hiperemezis gravidarum," dedi. "Hamileliğim ne kadar ilerlerse o kadar kötüleşiyor gibi, gerçi kadın doğum uzmanım bitmesinin an meselesi olduğu konusunda ısrar ediyor ama..." Elbisesinde ve yüzünde kusmuk vardı. Sam ona nasıl yardım edeceğini bilemedi. "Ben oraya giremem," dedi Sadie.

Altı aylık hamileydi. Sam onu zorla kapıdan içeri sokacak değildi. "Sorun değil," dedi. "Başka bir gün." Eve kadar ona eşlik etmek istedi ama çok zaman kaybetmeden yapması gereken bir konuşma ve karşılaması gereken çalışanlar vardı. "Araba kullanabilecek gibi misin?"

"Yürüdüm," dedi Sadie.

Sam onun karşıdan karşıya geçişini izledi, ardından tek başına Adaletsiz Oyunlar'a geri döndü. Asistanından Sadie'nin kusmuğunu temizlemesini istemeyi aklından bile geçiremezdi ama ürkek çalışanlarının o manzarayla karşılaşmasını da istemiyordu. Malzeme dolabından bir paspas ve bir kova aldı. Kollarını sıvadı.

Kaldırımı temizlerken, Adaletsiz Oyunlar'ın hırpalanmış çalışanlarına ne söyleyeceğini hayal etti. Sadie'nin yokluğunu açıklamalı mıydı? Sadie'nin de burada olmak istediğini

Ninova

söyleyerek mi söze başlamalıydı? Yoksa kendi başlarına bir varsayımda bulunmalarına izin vermek daha mı doğruydu? Marx olsa ne yapardı?

Sam, düşündüğün kadar zor değil. İnsanlar teselli edilmek isterler ve ardından, dürüst olmak gerekirse yollarına devam etmek isterler. Onlara ofise geri dönmenin güvenli olduğunu ve görünüşte anlamsız işlerinin rastgele, şiddet dolu bir evrende dahi hâlâ yapmaya değer olduğunu söyle.

Sam kaldırıma su döktü, kusmuğu oluğa süpürdü.

Bir anekdotla başla. Benimle ilgili komik bir hikâyeyle. Geri geldikleri için onlara samimiyetle teşekkür et. Tüm yapman gereken bu. Her şeyi olması gerekenden daha zor hale getiriyorsun. Her zaman öyle yaptın.

Ertesi sabah Sadie, Sam'e mesaj attı: *Doğum iznime erken başlamak istiyorum. Eğlenceler ekibiyle telefonda toplantı yapacağım ve onları evden denetleyeceğim.*

Tamam, diye mesaj attı Sam. İşe yaramayacağını biliyordu ama yine de kabul etti.

Bir ay sonra Sam, Sadie'ye bir kez daha mesaj attı: *Galiba ciddi konuşmamız gerekiyor. Gelebilir miyim?*

Telefonda yapalım.

Ararsam cevap vereceğine söz ver.

Cevap vermedi.

Sam aradı.

Sadie açmadı.

Sam hem onu anlamıyordu hem de içinde nasıl fırtınalar koptuğuna dair kafa patlatacak zamanı yoktu. İstediği tek şey, *Eğlencelerin Efendisi* ile alakalı işin yapılmasıydı ya da en azından Sadie'nin ekibi yönetmesiydi. Marx öleli üç

Ninova

ay olmuştu ve Sam'in Sadie'nin yapması konusunda ısrar ettiği tek şey buydu.

Sadie oyunu tasarladığından beri ofistekiler *Eğlencelerin Efendisi*'nin genişleme paketi üzerinde çalışıyorlardı. *Eğlencelerin Efendisi* neredeyse *İki Taraf* kadar pahalıya mal olmuştu. Aynı oyun motorlarını kullanan ek içerik, oyunun teorik olarak kâra geçmesi için mükemmel bir yoldu. Orijinal *Eğlencelerin Efendisi*'nin merkezinde bir Hamlet prodüksiyonu vardı. Genişleme paketinin merkezindeyse Macbeth. Çeşitli nedenlerden ötürü genişleme paketinin ilk oyunun ardından en geç bir yıl içerisinde piyasa sürülmesi gerekiyordu.

Sam Sadie'nin evine gitti, kapıya kadar yürüdü ve kapıyı çaldı. Sadie cevap vermeyince daha kuvvetli vurdu ve ardından haykırdı: "SADIE!"

Marx ile Sadie'nin satın aldıkları ilk günden itibaren Sam bu eve karşı bir kin beslemişti. Marx evin ilanlarını internette gösterdiğinde ilk izlenimi, evin perili, harap bir görünüme sahip olduğuydu. Ama evi satın aldıklarını duyduktan sonra (birlikte olduklarını itiraf etmelerinden çok kısa bir süre sonra), Sam evi bir nevi saplantı haline getirmişti. Evin ilanlarını kaç kez görüntülediğini hatırlamıyordu bile. Sanki bu konuda sınava girecekmiş gibi evin yerleşim planını ve fotoğraflarını ezberlemişti. 1312 Crescent Mahallesi'nin yerleşim planını ölürken bile hatırlayacaktı. Mahalledeki emsallerine bakınca eve fazla para ödediklerine emin olmuştu ve en yakın arkadaşları oldukları halde, yatırımlarının kaçınılmaz bir şekilde değer kaybetmesini dört gözle bekliyordu. Satıştan birkaç ay sonra, ilan ve fotoğraflar web sitesinden kaldırılmış ve Sam önce paniğe, ardından da bariz bir kedere kapılmıştı. Onu ilk kez yemeğe davet ettiklerinde kendisini bir ünlüyle —ama ünü bir sebeple hak edilmemiş

Ninova

bir ünlüyle— tanışıyormuş gibi hissetmişti. Ev gerçekten büyüleyiciydi. Marx ve Sadie'nin eviydi; elbette büyüleyiciydi.

Bütün perdeler kapalıydı ama Sam, yatak odası olduğunu bildiği odada ışık yandığını görebiliyordu. Sadie evdeydi.

"SADIE!" diye tekrar seslendi.

Birkaç dakika sonra Sadie kapıya geldi, kendisi gibi görünüyordu ama çok hamile ve çok solgundu.

"Ne?" dedi.

"İçeri girebilir miyim?"

Sadie kapıyı Sam'in ancak geçebileceği kadar açtı. Ev havasız duruyordu ve Sam uzaktan gelen boya kokusunu aldı.

"Boya mı yapıyorsun?" diye sordu.

"Alice," dedi Sadie. "Parazitin odası."

Sadie onu oturma odasına götürdü. Oda kirli değildi ama bitkiler ihmal edilmişti.

"Evet?" dedi Sadie. "Ne vardı?"

"*Eğlenceler* genişleme ekibindekilerin genişleme paketiyle alakalı ne yapmaları gerektiğini bilmeleri gerekiyor," dedi Sam.

"Onları arayacağımı söyledim," dedi Sadie.

"Paketi bu yıl piyasaya çıkarmazsak motoru güncellememiz gerekecek çünkü teknolojinin gerisinde kalmış olacak—"

Sadie sözünü kesti. "Oyunların meselelerini biliyorum, Sam."

"İşin doğumdan önce bitirilmesi iyi olurdu."

"Evet."

"Görevi başka birine devretmemi ister misin? Bana püf noktalarını anlatabilirsin, onları ben denetleyebilirim."

"Oyun benim oyunum Sam. Genişleme paketini ben bitireceğim."

Ninova

"Evet ama herkes anlayışla karşılayacaktır. Bu koşullar altında."

"Nasıl da atlarsın, değil mi? Emeğimin her yerine imzanı yerleştirmek. Ona benim oyunum diyebilmen için başka fırsatlar..."

"Sadie, mesele bu değil. Sana yardım etmek istiyorum."

"Bana yardım etmek isteseydin beni rahat bırakırdın."

"Seni rahat bırakmayı inan çok isterim ama birinin şirketimizi yönetmesi gerekiyor."

Sadie ellerini kazağının kollarının içine çekti. "Neden?" diye sordu. "Neden tüm bunları yapmak zorundayız?"

"Tanrı aşkına. Çünkü bu bizim şirketimiz." Sam ayağa kalktı ve neredeyse yere kapaklanacağını sandı, hayalet ayağı bir kalp gibi atıyordu. Ama oturmak ya da içinde bulunduğu rahatsızlıktan bahsetmek yerine, acının ve uykusuzluğun öfkesine güç katmasına izin verdi. "Saçmalıklarından çok sıkıldım. Gerçekten herkesten daha fazla acı çektiğini mi düşünüyorsun? Benden daha çok acı çektiğini mi sanıyorsun? Bebek doğuracak ilk kişi olduğunu mu düşünüyorsun? Ya da birini kaybeden? İş kedere geldiğinde öncü olduğunu mu sanıyorsun?"

Sadie öne doğru kaykıldı ve Sam tartışmalarının ivmesini hissetti. Söylediği acımasız şeylere cevaben Sadie'nin söylemek üzere olduğu acımasız şeyi hissetti. Ama o acımasız şey gelmedi. Sadie, sinir bozucu bir şekilde öne eğildi ve ağlamaya başladı.

Sam izledi ama yanına gitmedi. "Kendine hâkim ol, Sadie. Ofise gel. Acılarımızı çalışarak dindiririz. Biz böyle yaparız. Acımızı işimize katar, daha iyi bir iş çıkarırız. Ama aramıza dönmek zorundasın. Benimle konuşmalısın. Beni, şirketimizi ve geçmişte olan her şeyi görmezden gelemezsin. Marx öldüğü için her şey sona ermedi."

"Oraya geri dönemem Sam."

"O zaman düşündüğümden de zayıfsın," dedi Sam.

Güneş batıyordu ve L.A. sahil kasabalarında mümkün olduğu üzere hava aniden soğumuştu. "Aslında," dedi Sadie alçak bir sesle, "sen beni her zaman gözünde büyüttün."

Sam kapıya doğru yürüdü. "Ofise gel. *Gelme.* Ne yaptığın umurumda değil. Sadece *Eğlenceler* işini hallet. Bu senin oyunun. Bunu o kadar çok istedin ki geçen Aralık'tan önce olan herhangi bir şeyi hatırlıyorsan ilişkimizi bitirmeye bile hazırdın. Bana, Marx'a, kendine borçlusun. Oyuna borçlusun Sadie."

Sam kapıya vardığında Sadie, "Sam," diye seslendi. "Lütfen bir daha buraya gelme."

Sadie onun haklı olduğunu asla kabul etmedi ve ara sıra karşılıklı yollanan gergin mesajlar dışında Sam'le bir daha konuşmadı. Evine fazladan bir bilgisayar taşıttı ama bir kez bile ofise gitmedi. Mori ile düzenli konuştu ve Mori, Sam'e işin çoğunu Sadie'nin kendi başına yaptığını bildirdi. Nasıl olduysa *Eğlencelerin Efendisi: İskoç Eklentisi*, Sadie bebeğini doğurmadan bir hafta önce tamamlandı ve genişleme paketi zamanında yayınlandı.

Sam oyunun iyi olduğunu duydu ama ilk elden tecrübe etmedi. Oyunu oynamaya cesaret edebilmesi aylar alacaktı.

Ninova

4

Naomi Watanabe Green, Temmuz ayında doğdu. O da tıpkı annesinin üzerinde çalıştığı oyun gibi tam zamanında geldi.

Sam, Sadie'nin onu ziyaret etmesini isteyip istemediğini bilmiyordu ve istendiğinden emin olmadığı yerlere gitmek konusunda her zaman başarısız olmuştu. Ayrıca bu bebekle tanışmaya çok da hevesli değildi. Genelde bebeklerden korkardı; kusursuzlukları Sam için tehditti. Bu bebeğin özelindeyse... onda Marx'ın yüzünü bulmaktan korkuyordu.

Gidip bebekle tanışmalısın, dedi hayali Marx. *Bu konuda bana güven.*

Ama Sam tavsiyesini dinlemedi.

Yine de Sadie için elinden geleni yaptı. İstemediği zamanlarda bile, ayağı ağrıdığında bile işe gitti. Sadie'nin nasıl olduğunu öğrenmek için hoşlanmadığı Alice'i aradı. Işıklarının açık olduğundan emin olmak için evinin önünden geçti ama Sadie istediği için mesafesini korudu. Belki yeterli değildi ama elinden gelen buydu.

Ninova

5

Muadil Lisesi: Mezuniyet Senesi oyununun hatalarının ayıklanmasının bittiği gün, Simon Sam'e, "Bu olayı bir partiyle taçlandırmak gerekiyor Mazer," dedi.

Sam parti vermenin aklına bile gelmediğini itiraf etti.

"Şaka yapıyorsun, değil mi? Tanrım, Marx'ı özlüyorum. Hım, neden bir parti verelim ki? Bilmem, oyunu bitirdik. Geçen yılı atlattık. Bizi öldürmeye çalıştılar, neredeyse yok ettiler ama biz hâlâ buradayız! İnsanlar neden bir parti verir?"

Partiler, diğer pek çok şey gibi, büyük ölçüde Marx'ın sorumluluğundaydı ve Sam daha önce hiç parti vermemişti. Marx'ın tavsiyesi bir parti planlayıcısı tutmaktı: *Tanrı aşkına, Sam, her şeyi kendin yapmak zorunda değilsin.*

Parti planlayıcısının önerisi, *Muadil Lisesi* bir mezuniyet töreniyle sona erdiğine göre, bir Mezuniyet Gecesi düzenlemekti. Konuklar kep ve cübbe ya da liseye gittikleri zamandan kalma giysiler giyebilirlerdi. Alkol ve alkollü meyve kokteyli için gizli bir oda. Bir fotoğraf kabini. Yıllık imzalama masası. Sam tüm bunların yavan geldiğini düşündü. Parti planlayıcısı, "İnsanlar yavan olmayı seviyor," diyerek onu ikna etti.

Sam gelmeyeceğini bildiği halde Sadie'yi davet etmişti. Alice'e göre Sadie çok bunalmıştı. "Bana kalırsa epey sıkı bir doğum sonrası depresyonu geçiriyor. Üstelik zaten geçirdiği depresyona ilaveten geçiriyor," dedi. Sam'in içinde hâlâ

Ninova

üniversitedeyken yaptığı gibi, her gün onun evine gitme dürtüsü vardı. Ama Sadie çocuklu bir yetişkindi. Ve Sam, çoğunlukla tek başına yürüttüğü bir işi olan bir yetişkindi.

Marx'ın ölümünden dört yüz on üç gün sonra Adaletsiz Oyunlar, *Muadil Lisesi: Mezuniyet Yılı*'nın piyasaya sürülüşünü kutlamak üzere bir parti verdi.

Kraliyet mavisi kep ve cüppe giyen Simon biraz sarhoş oldu ve sonra, sık sık olduğu gibi, biraz fazla duygusallaştı ve ardından da ayılmak için kokain çekti. Marx onları keşfettiği günlerde neler yaşadıklarını anlatmaya başladı. "Pek fazla bir şeyimiz yoktu. Henüz üniversitedeydik. Akla gelebilecek en boktan demo. İki yüz sayfalık, son derece hantal bir tanıtım dosyası ve birkaç sayfa görsel."

"Ve bir isim," diye ekledi Ant. Üzerinde bebek mavisi bir smokin vardı ve BALO KRALI yazan bir kuşak takıyordu.

"Evet, Sam'in anında çöpe attığı bir isim," dedi Simon.

"Anında değil." Sam de kep ve cüppe giymişti ama onunki kıpkırmızı ve altın rengiydi. Parti planlayıcısı, kostümlü gelmeyen herkes için kapıya askılar dolusu bunlardan yığmıştı. "Peki, sence Marx bir zamanlar *Love Doppelgängers* olarak bilinen oyunu yapmaya neden karar verdi?"

"Hiçbir fikrim yok," dedi Simon. "Ben olsam bize bir oyun yapmamız için para vermezdim, orası kesin."

"Ama haklı çıktı, değil mi? Sonuçta olanlara bakarsan. Uzak ara en başarılı serimiz," dedi Sam. "Size ne söyledi? Sizde ne gördü? Bilmeyi çok isterdim."

Simon soruyu düşündü. "Dosyamıza göz attığını ve oyunun ilgisini çektiğini söyledi. Sonra, bunu çok net hatırlıyorum, *bana oyunu nasıl hayal ettiğinizi anlatın,* dedi."

Ninova

Sonraki birkaç saat boyunca Sam, partiye gelen insanlarla göreviymiş gibi sosyalleşti ki aslında öyleydi. Gece yarısı civarında yakınlıklardan yorulmuştu ve dinlenip toparlanabileceği bir yer aradı. Kendi ofisine veya Marx'ınkine geri dönmek için yeniden partinin içinden yürümesi —gazetecilerin, oyuncuların, çalışanların ve diğer oyun şirketlerinden iyi dileklerini sunmaya gelmiş kişilerin önünden geçmesi— gerekiyordu ve bu yüzden her şeyden en uzakta olan Sadie'nin ofisine gitti. Sadie'nin ofisi boş değildi: Ant, Sadie'nin masasında oturuyordu.

"Balo kralının burada ne işi var?" diye sordu Sam.

Ant, "Kral yorgun," dedi. "Ayrıca Simon'ın kokain kullanması sinirimi bozuyor." İkinci katta büyük bir ofis paylaştığı Simon'dan uzaklaşmaya ihtiyacı olduğunda sık sık Sadie'nin ofisini kullandığını utanarak itiraf etti. Sam saldırıdan hemen öncesinden bu yana Sadie'nin ofisine ilk defa ayak basıyordu.

Ant, Sadie'nin masasında duran ve içinde çizimler olan bir dosyayı karıştırıyordu. "İkinizin üzerinde çalıştığı bir şey mi?" diye sordu.

"Hayır," dedi Sam, "bu işi daha önce hiç görmedim."

Ant, "Eh, hiç fena sayılmaz," dedi.

Sam, Ant'in yanına bir sandalye çekti ve ikisi sayfaları gözden geçirdiler. Amerika'nın güneybatısında bir coğrafyanın kıyamet sonrası halinin bir dizi çizimi ve hikâye akışı... Çizimler kurşunkalem ve suluboya ile yapılmıştı.

İlk sayfada bir isim yazıyordu: *Sonsuz Günlerimiz.* Devrilmiş taşları andıran harflerin üzerlerinde yabani çiçekler büyümüştü.

İsim Sam'e tanıdık geldi ama nedenini henüz çıkaramıyordu.

Ninova

Ant metni yüksek sesle okudu: "Birinci günle 109. gün arasında: Kurak bir mevsim. Bir yıldan uzun süredir yağmur yağmıyor, göller kurudu, deniz seviyesi düştü ve içme suyuna erişimin garantisi yok. Kuraklık koşullarının neden olduğu bir salgın Amerika Birleşik Devletleri'ni kasıp kavurdu ve her beş kişiden dördünü ve dünya gezegeninin flora ve faunasının büyük bir kısmını öldürdü. Hayatta kalanların çoğu çöl vampirlerine dönüştü; hastalık ve susuzluk nedeniyle beyin kimyaları değişti. Vampirlerden bazıları vahşi: Susuzlar. Bazı zombiler uysal ancak hafızaları yok: Nazikler. Bir Nazik en ufak bir uyarı olmaksızın Susuza dönüşebilir ve bunun tersi de geçerli."

Sam güldü. "Elbette."

Ant, bir sonraki resme bakmak için sayfayı çevirdi, bu o sırada beslenmekte olan dişi bir çöl vampirinin ayrıntılı suluboya resmiydi. Çöl vampiri bir erkeğin üzerine doğru hamle yapmıştı ve dili adamın burnuna soktuğu uzun bir hortuma dönüşmüştü. Alttaki açıklamada şöyle yazıyordu: *İnsan vücudunun yaklaşık %60'ı sudan meydana gelir. Kalp ve beyinin %73'ü; akciğerlerin %83'ü; cildin %74'ü; kemiklerin %31'i. Çöl vampirinin arzuladığı insanın kanı değil, suyudur.*

Ant, "Kavramsal olarak son derece ilginç," dedi. Sayfayı çevirdi. Küçük bir kız ve annesi, karamel renkli kumda ayak izleri bırakarak, Dali tablolarını andıran, gerçeküstü güzellikte bir çölde yürüyorlar. Annenin bir ateşli silahı var, kızın bir bıçağı. Açıklamada şöyle yazıyor: *İçinde bulundukları durumu ifade edecek kelimeleri her zaman bulamıyor da olsa bu ikilinin hatıralarının koruyucusu, altı yaşındaki kız. Bu yüzden* Koruyucu *olarak biliniyor. Oyuncu aralarında geçiş yaparak* Anne *ve* Koruyucu*'yu oynayacak, ancak* Koruyucu*'nun ağabeyleri ve babasının yaşadığını düşündüğü sahile gitmek istiyorsa her iki karakterde de ustalaşması gerekecek.*

"Çizen iyi bir ressam," dedi Sam. "Ama fikirler bayağı klişe."

"Yine de burada bir potansiyel olduğunu düşünüyorum," diye ısrar etti Ant. "Bu görüntüler bana şey hissettiriyor... doğru kelimeyi bilmiyorum. Hissettiriyorlar işte."

Ant sayfayı çevirdi: Koruyucu ve anne, bir vampir saldırısını savuşturuyorlar. Açıklamada şöyle yazıyor: *289. gün: Belleğin Yükü. Rüya gördüğümüzde eski dünyayı hayal ederiz. Yağmuru, küvetleri, sabun köpüğünü, temiz cildi, yüzme havuzlarını, yazın fıskiyelerin arasından koşmayı, çamaşır makinelerini, sadece bir rüya olabilecek uzak denizleri.*

Bir başka resim. Koruyucu, bir Sharpie ile baldırına bir çizgi çiziyor. Çizgi, başka çizgilere katılıyor. *Günleri işaretlemeseydik ne kadar çok şey atlattığımızı bilemezdik.*

"Bir şey yakalamış olabiliriz," dedi Sam. "Dosyayı eve götüreceğim." Portföyü kapyıp masadan kaldırdı. Klasörün üzerine yapıştırılmış yeşil bir *Post-it* yere süzüldü. Marx'ın el yazısı... küçük, eşit aralıklı harfler, hepsi büyük: S., BANA FİKRİNİ SÖYLE. -M.

Sam ofise döndüğü gün arayan kadını hatırladı. "Galiba bunun kime ait olduğunu biliyorum," dedi. "Bir ekip. Bir kadın ve kocası."

Ant, "İş onlarla buluşmaya varırsa bana haber ver," dedi. "Belki ben de size katılırım. Bana tuhaf bir şekilde *Ichigo*'yu hatırlatıyor."

Sam portföyü kolunun altına yerleştirdi. "Sadie ile sık konuşuyor musun?" diye sordu.

"Bazen," dedi Ant. "İstediğim kadar çok değil. Bebek süper sevimli, kafası saç dolu, Sadie'ye de Marx'a da benziyor."

Bütün bebekler tatlıdır, diye düşündü Sam. "Sence işe geri dönmeye niyeti var mı?"

Ninova

"Hiçbir fikrim yok," dedi Ant.

"Sadie kadar seven biri bilgisayar oyunlarından sonsuza kadar uzak kalamaz," dedi Sam, Ant'e olduğu kadar kendine de.

Ant, "Ben bazen başka şeyler yapmayı düşünüyorum," dedi. "Bilgisayar oyunlarını severim ama uğurlarına vurulmaya değer mi?"

"Ama ofise geri döndün," dedi Sam.

Ant omuz silkti. "Çalışmaktan daha iyi ne var?" Duraksadı. "Çalışmaktan daha kötü ne var?"

Sam başını salladı. Bir an durup Ant'e baktı. Zihninde, Simon ve Ant'i her zaman birer çocuk gibi görüyordu çünkü Marx *Love Doppelgängers*'i bünyelerine kattığında ikisi de öyleydi. Ama Ant artık bir çocuk değildi ve gözleri Sam'e kendisininkileri hatırlattı. Acıyı hisseden ve tekrar hissetmeyi bekleyenlerin bakışları. Sam, Marx'ın yaptığını gördüğü bir hareketi taklit ederek elini Ant'in koluna koydu. "Daha önce söylemediysem oyunu bitirmek üzere geri döndüğün için gerçekten minnettarım. İnanılmaz derecede zor olmuş olmalı, farkındayım."

"Doğrusu, *Mudail Lisesi*'ne minnettardım Sam. Gerçek dünyada olmak zorunda kalmadığım için şükrediyordum." Durakladı. "Zaten bazen, Muadil Lisesi üzerinde çalışırken, o dünya bana *dünya* dünyadan daha gerçek geliyor. O dünyayı daha çok seviyorum çünkü mükemmelleştirilebilir. Çünkü onu mükemmelleştirdim. Gerçek dünya, her zaman olduğu gibi rastgele bir çöplük yangını. Gerçek dünyanın kodlaması hakkında yapabileceğim hiçbir şey yok." Kendi kendine güldü, sonra Sam'e baktı. "Peki ya *sen* nasılsın?"

"Yorgun," diye itiraf etti Sam. "Her şeyi hesaba katarsak hayatımın sadece ikinci, muhtemelen üçüncü en kötü yılı olduğunu söyleyebilirim."

Ant, "Benim hayatımın kesinlikle en kötü yılıydı," dedi. "Olağanüstü boktan birkaç yıl geçirmiş olmalısın."

"Olağanüstü," diye onayladı Sam.

Ant, "Seni ne kadar teselli eder bilmem ama Sadie geceleri oyun oynadığından bahsetti. Belki de bilgisayarındaki oyunları... Ya da belki de telefonunda bir şeyler. Bir restorandaki bir oyunun bahsi geçmişti. Eski Batı'da geçen bir şeyin. Çok karmaşık olmayan bir oyunun. Onlara *aptal, çöp oyunlar*, dedi ve onu rahatlattıklarını söyledi. Kısacası, oyunlarla işinin tamamen bittiğini düşünmüyorum."

Sam bilgiyi kısa bir süre tarttı ve başını salladı. "Söyle Ant, *Sonsuz Günlerimiz* ismi hakkında ne düşünüyorsun?"

Ant, "Fena değil ama Montana'da asla satmaz," dedi.

DJ, "HERKES ÇATIYA!" diye seslendi. İki Aralık önce bu aynı talimat çok farklı bir şey ifade etmişti ve Sam parti planlayıcısıyla milleti bir kez daha çatıya yönlendirmenin iyi bir fikir olup olmadığı hakkında tartışmıştı. Sonunda, o alanı geri kazanmanın en iyisi olduğuna karar vermişti. Çatı her zaman Abbot Kinney'deki binanın en iyi taraflarından biri olmuştu. Marx çatıyı severdi.

"Çıkalım mı?" dedi Sam.

Ant, Sam'in elini tuttu ve kalabalığın ivmesinin onları merdivenlerden yukarı itmesine izin verdiler.

"KLASİK KEP ATMA ZAMANI GELDİ. ÜÇ DEYİNCE! 1... 2... 3... "

Sam kepini, Ant ise tacını fırlattı.

"MUADİL LİSESİ 2007 MEZUNLARINI TEBRİK EDERİZ!"

"Başardık," dedi Sam.

"Başardık!" Ant çığlık attı.

Ninova

DJ, Baz Luhrmann'ın, sonradan Kurt Vonnegut'ın yayımlanmamış bir diploma töreni konuşması değil, Chicago Tribune yazarı Mary Schmich'e ait bir köşe yazısı olduğu ortaya çıkan metni kullanarak 1999 yılında bestelediği o tuhaf rap tarzındaki yenilikçi *Everybody's Free (to Wear Sunscreen)* şarkısını çaldı. Bu telif kavgasından habersiz olan Sam ve Ant, binanın yan tarafına doğru eğilerek, Abbot Kinney'den görünen yegâne deniz manzarasını, uzun ince okyanus şeridini, paralarının ancak yettiği manzarayı görebilmek için boyunlarını ileri uzatarak şarkının tadını çıkardılar.

"Komik bir şey duymak ister misin?" dedi Ant. "*Muadil Lisesi*'ni yaratabilmek için okuldaki son yılımı kelimenin tam anlamıyla kaçırdım."

"Benim de başıma aynı şey geldi," dedi Sam. "Tabii söz konusu oyun *Ichigo*'ydu."

Parti, uyuyan şehir diye anılan L.A.'deki bir partiye göre geç bir saatte, iki buçuk civarında sona erdi. Sam, son kalan davetlileri yolladı, her yeri kilitledi ve eve dönmek için arabasına bindi. Neredeyse her gün işten sonra yaptığı gibi Sadie'nin evinin önünden geçti. Ev, rotasının sadece biraz dışındaydı. İkinci katta, artık bebeğin odası olduğunu hayal ettiği misafir yatak odasında bir ışık yandığını görebiliyordu. Arabadan inip Sadie'nin kapısına doğru ilerlediğini hayal ederdi ama bunu hiç yapmazdı. O gece Sadie'nin evinin önünde park etmeye ve bir mesaj göndermeye karar verdi.

Partide gözlerimiz seni aradı. Benim, insanlardan haz duymayan Sam Masur'un bir parti düzenlediğini hayal edebiliyor musun? İnsanlar eğleniyor gibiydi.

Sadie cevap vermedi. Sam bir mesaj daha gönderdi.

Yeni bir oyun yapmayı düşünüyorum. Belki ilgini çeker, ne dersin? Ichigo *ve* Ölü Deniz *karışımı bir iş. Dosyayı evine*

Ninova

yapabilir miyim? Bence bu, Marx'ın da yapmak isteyebileceği bir şeydi.

Sam, diye yanıtladı Sadie, vakit kaybetmeden. *Yapamam.*

∴

Sam'in Worth'larla buluştuğu gün yağmur yağıyordu.

Asistanı Sam'e Worth'ların lobide olduğunu haber verdi. Sam onlara bizzat eşlik edeceğini söyledi.

"Geldiğiniz için teşekkürler," dedi Sam. "Aramamız bu kadar uzun sürdüğü için özür dileriz. Yanılmıyorsam Marx'la görüşmenizden bu yana bir buçuk yıl geçti."

Adam Worth, "Daha uzun gibi geliyor," dedi.

"Ve sanki üzerinden hiç zaman geçmemiş gibi," diye ekledi Charlotte.

Sam, birbirlerinin cümlelerini nasıl doğal tamamladıklarını fark etti ve bir takımın parçası olmayı özlediğini düşündü.

Ofise vardıklarında, portföyü Adam'a geri verdi. "Bu size ait. Bu kadar uzun süre bizde kaldığı için özür dilerim. İyi iş. Birkaç kez üzerinden geçtim ve—"

Charlotte çabucak araya girdi: "Size uygun değilse başka fikirlerimiz de var."

"Hayır, sevdim ama henüz anlayıp anlamadığımı bilmiyorum," dedi Sam. "Bana oyunu nasıl hayal ettiğinizi anlatır mısınız?"

Ninova

6

Marx'ın vurulmasından beş yüz üç gün sonra Charlotte ve Adam Worth, *Sonsuz Günlerimiz* üzerinde çalışmaya başladılar.

Sam onların gelişine hazırlanmak için bir önceki gece Sadie'nin ofisindeki eşyaları kutulara koymuş ve kişisel eşyalarını kendi ofisine taşımıştı. Bir asistan o öğleden sonra kutuları Sadie'nin evine bırakmayı planlıyordu. Adaletsiz Oyunlar resmî olarak iki ortağından da yoksun bir iş yeri olacaktı.

Sam, Worth'ların rahat yerleşip yerleşmediklerini görmek için ofislerine uğradı. Adam orada değildi ama Charlotte masada oturuyordu. Dizüstü bilgisayarında bir oyun açıktı. "*İskoç Eklentisi*'nden belirli bir referansın peşindeyim," diye açıkladı. "Sadie Green'in mükemmel kan yapmak için kullandığı bir yöntem var. Belki benim hayal gücüm ama insanları biraz farklı renklerde kanatıyor ve hatta kanın farklı kıvamları var gibi hissediyorum. Kanın karakter sahibi olabileceği fikri küçük bir ayrıntı belki ama takıldım bir kere."

"Henüz oynamadım," diye itiraf etti Sam.

"Sahi mi?" dedi Charlotte. "Peki. Harika bir oyun. İlkinden çok daha ürkütücü. Tiyatro katliamı seviyesi, şimdiye kadar oynadığım en kanlı, en heyecan verici şeylerden biri."

"Evet, onunla ilgili bir şeyler okudum." Sam ofisten ayrılmak üzere döndü. "İşine bak sen."

Ninova

"Bekle," dedi Charlotte. "Oyunu oynamadıysan bunu görmedin demektir. Bekle. Bu bir Paskalya yumurtası.* Yani bence Paskalya yumurtası."

"Sadie Paskalya yumurtalarından nefret eder," dedi Sam. Sadie o yumurtaların oyun dünyasının gerçekliğine zarar verdiklerini düşünürdü.

"Spoiler** versem bir sakıncası olur mu?"

"Hayır," dedi Sam. Bir ipucu ile bir oyunu bozmanın mümkün olduğuna inanmıyordu. Önemli olan ne olduğu değil, o olana ulaşma süreciydi. *İskoç Eklentisi*'nin ana hatlarını zaten biliyordu: Londra'nın dört bir tarafında aktörler öldürülüyordu. Oyunu oynayan, tiyatro topluluğunu başarıyla yönetmeli ve oyuncuları kimin öldürdüğünü çözmeliydi.

"Tamam, işte burada," dedi Charlotte. Ekranı Sam'a doğru çevirdi. "Tiyatrodaki katliam sahnesinden sonra Macbeth'i oynayan oyuncu öldürülür. Sen topluluğun yöneticisisin ve oyun planlandığı gibi devam mı edecek yoksa iptal mi edilecek, karar vermelisin. Oyun, katılımın düşük olacağı konusunda seni uyarıyor, ancak en iyi karar, performansı planlandığı gibi devam ettirmek, değil mi? Gösteri devam etmeli. Bu noktada, üç farklı seçenek arasından seçim yapabilirsin: (1) Banquo'yu oynayan, Macbeth'in yedeği usta aktör, (2) gittikçe daha fazla para talep eden ve veba olma ihtimali olan Richard Burbage (3) kökeni bilinmeyen bir gezici tiyatro topluluğundan gelen, ne kadar yetenekli olduğu bilinmeyen bir aktör.'"

Sam, "Birinci seçeneği tercih etmek en mantıklısı," dedi. "Oyunu en iyi o biliyordur ve katliamdan hemen sonraki

---

* Bilgisayar oyunları, yazılımlar ve kimi film ve dizilerde kullanıcıların veya izleyicilerin bulup hoşlanması için gizlenmiş eğlenceli ayrıntılar, programcıklar, çeşitli özellikler. Sürpriz yumurta da denmektedir. (*e.n.*)

** Bir eserin içeriğine dair, eserden alınabilecek hazzı bozarak önceden verilen ayrıntı, sürprizbozan. (*e.n.*)

Ninova

gece zaten kimse tiyatroya gitmez. Ama iki ya da üç daha eğlenceli geliyor."

"Eh, ben takıntılıyım; bu yüzden üç seçeneği de oynadım. Paskalya yumurtası üç numaralı kapının arkasında." Üçüncü seçeneğe tıkladı. "Oyunun doğal akışında, performansı seyredebilir veya daha önce izlediğin aynı ara sahnenin yakın bir versiyonu olduğunu varsayarak atlayabilirsin. Ama hey, oyun tasarımcısı Sadie Green buraya bir şey koymuşsa neden performansın en azından bir kısmını izlemeyesin, değil mi?"

Charlotte dizüstü bilgisayarını Sam'e çevirdi.

Sahnede, Beyaz Kraliçe Elizabeth'in İngiltere'sinin ortasında, Macbeth rolünde, beklenmedik bir şekilde, yakışıklı bir Asyalı duruyor. Macbeth eşinin ölüm haberini yeni almış ve oyundaki en ünlü monolog olan "Yarın ve yarın ve yarın" konuşmasını yapıyor.

Yıllar önce şirketlerinin ismini ne koyacaklarına karar verirlerken Marx, Sam ile Sadie'nin anında *fazla yumuşak* olduğunu iddia ederek reddettikleri bir isim olan *Yarın Oyunları*'nı önermişti. Marx bu ismin Shakespeare'in yazdıkları içinde en çok sevdiği konuşmadan esinlendiğini ve kesinlikle yumuşak olmadığını açıklamıştı.

"Shakespeare'den esinlenmeyen herhangi bir fikrin var mı?" demişti Sadie.

Marx, tezini savunmak için bir mutfak sandalyesinin üzerine zıplamış ve ezbere bildiği *Yarın* konuşmasını okumuştu:

> Yarın ve yarın ve yarın
> Diyerek küçük adımlarla hayatın
> Son hecesine kadar ilerler zaman.
> Ölüm yolunda ilerlerken bütün dünlerimiz,

Geçmiş günlerimizdir sersemlere ışık tutan.
Sön, kısacık mum, sön! Hayat, yürüyen bir gölge;
Zavallı bir kukla, sahnede çırpınarak saatini dolduran,
Sonra bir daha esamesi okunmayan.
Bir aptalın anlattığı bir masal bu, sırf gürültü, patırtı;
Bir anlama geldiği de yok.

"Çok karamsar," demişti Sadie.

"Neden bir oyun şirketi kuruyoruz ki? Gidip kendimizi öldürelim," diye espri yapmıştı Sam.

"Ayrıca," demişti Sadie, "bunun video oyunlarıyla ne ilgisi var?"

"Açık değil mi?" demişti Marx.

Sam için de Sadie için de açık değildi.

"Oyun nedir?" demişti Marx. "Yarın ve yarın ve yarın. Sonsuz yeniden doğuş, sonsuz kurtuluş olasılığıdır. Eğer oynamaya devam edersen kazanabileceğin fikridir. Hiçbir kayıp kalıcı değildir çünkü hiçbir şey kalıcı değildir, asla."

"İyi deneme yakışıklı," demişti Sadie. "Sonraki."

Sam ara sahneyi sonuna kadar izledi. Charlotte'a gösterdiği için teşekkür etti ve ofisine dönüp kapıyı kapadı.

O gider gitmez Charlotte kıvranmaya başladı: Mazer'ın dikkatini Paskalya yumurtasına çekmek bir hata mıydı? İkisinin de yaşadığı bir deneyimi paylaşmaya çalışıyordu. Mazer'ın yaşadıklarının yanından dahi geçmese de Marx'ın ölümü Adam'la kendisi için de bir travmaydı ve Marx'ın *İskoç Eklentisi*'nde görünmesinde az da olsa bir teselli bulmuştu. Ama dürüst olmak gerekirse aynı zamanda yeni patronuna hava atmaya da çalışmıştı. Mazer'ın oyunlar hakkında ne kadar bilgili olduğunu görmesini, *Sonsuz Günlerimiz*'i yapmaya

Ninova

karar vermekle ne kadar doğru bir şey yaptığını düşünmesini istemişti.

Ne sanmıştı? Tabii ki yaptığı uygunsuzdu. Sam'i doğru dürüst tanımıyordu bile. Daha ilk iş günleriydi. Adam sık sık onun yabancılarla fazla çabuk samimi olduğundan şikâyet ederdi.

Adam döndüğünde Charlotte başını masalarının üzerine koymuştu. "Ne oldu?" diye sordu Adam.

"Aptalım ben," dedi. Olanları anlattı.

"Belki uygunsuzdu," dedi Adam "ama neticede sana teşekkür etmiş, değil mi?"

"Evet, başka da bir şey söylemedi. Kibarlığından yapmış olabilir."

Adam fikri tarttı. "Hayır, Mazer bana pek kibar bir adammış gibi gelmiyor."

Masasında oturan Sam, Marx'ı Sadie'nin oyununda görünce ne hissettirdiğini tam tanımlayamıyordu. Bu sadece acı ya da üzüntü veya mutluluk, nostalji, özlem yahut aşk değildi. En çok dokunan, Sadie'nin, üzerinde oynanmamış ve net, zamanı ve mekânı aşarak bir oyun aracılığıyla onunla konuşan sesiydi. Charlotte Worth gibiler o sahnede Marx'ı tanıyabilirlerdi ama Sadie, Sam'e hitap ediyordu. Uzun bir sessizlikten sonra onun sesini tekrar duyabilmişti ve hissettiğinin umut olduğuna karar verdi.

Kapağı açık bir kutuda, Sadie'nin her zaman rafında tuttuğu, en sevdiği oyunlar vardı. Kutunun en tepesinde duran oyun, *Oregon Trail*'in 90'larda yeniden yayınlanan versiyonuydu. Sam oyunu oynamaya karar verdi.

Eski Batı dünyasının küçük dertlerinde kendini kaybetti. Kaç vagon parçası? Kaç set elbise? Nehri salla geçmeyi mi göze alacaksın yoksa nehir koşullarının iyileşmesini mi

Ninova

bekleyeceksin? Etin çoğunun çürüyeceğini bildiğin halde yemek için bizonu vuracak mısın? Bir çıngıraklı yılan tarafından ısırıldıktan sonra iyileşmen ne kadar sürer? Oregon'a vardığında ne olacak?

Çocukken bu basit oyuna kendilerini neden bu kadar kaptırdıklarını hatırlamak kolaydı. Birçok öğleden sonra, hastane yatağında yan yana yatmış, aynı kimliği paylaşmış, birlikte kararlar almış, yedi kiloluk bir dizüstü bilgisayarını sırayla birbirlerine uzatıp durmuşlardı.

Ama oyun tek bir oyuncu için tasarlanmasaydı daha da iyi olurdu, diye düşündü Sam. "Hey Sadie," diye seslendi boş odaya, "*Oregon Trail*'i açık dünya devasa çok oyunculu çevrimiçi rol oyunu haline getirmeye ne dersin?"

O oyunu oynardım, diye yanıtladı hayali Sadie. *Ama kastettiğin* Oregon Trail *mi yoksa* Sims *veya* Animal Crossing *ya da* Ever-Quest'in *Vahşi Batı'da geçen, buharlı makinaların hakim olduğu anakronik bir bilimkurgu versiyonu mu?*

Sam başıyla onayladı.

Basit tut, dedi Sadie. *Bu taktik her zaman işine yaradı. Oyunları her zaman gereğinden karmaşık yapan benim. Belki* Akçaağaç Dünyası'nın *motorlarını bile kullanabilirsin. Kullanmaman için hiçbir neden yok. Tamamen eskimeden önce muhtemelen bir veya iki oyunun daha işine yararlar.*

"Bunları not alacağım," dedi Sam.

Son iki yıldır Sam neredeyse hiç yaratıcı çalışma yapmamıştı. Sadie olmadan hiç oyun yapmamıştı. Sadie'nin yalnız çalışma isteğine boyun eğerek geri çekilmiş olsa da onsuz çalışmayı hiç istememişti.

Ofisinin kapısını kilitledi. Eskiz defterini çıkardı. Kurşunkaleminin ucunu açtı.

Ninova

"Nasıl başlıyor?" diye sordu. Eli titriyordu. Kalemi kâğıda değdirmeyeli çok uzun zaman olmuştu.

Bir tren geliyor, dedi Sadie.

"Bunu özlemişim," dedi Sam.

Bir yolcu trenden iner. Arazi ince bir buz tabakası ile kaplıdır ve yer, yolcunun çizmesinin altında çatlar. Yakından bak: Bu buzun içinden çıkan çim mi? Bir çiğdemin beyaz başı olabilir mi? Evet, neredeyse bahar. Ekranda bir metin kutusu belirir: Hoş geldin, Yabancı.

Ninova

IX

ÖNCÜLER

ARAZİ YASASINDAN YARARLANAN ŞAHIS YUKARI SİSÜLKESİ'NDE GÖRÜLDÜ

Yabancı, ilkbaharın başlarında, çözülmeye başlayan zeminin dokusunun kristal silikonu andırdığı dönemde geldi. Kuzguni saçları ince örgülerle toplanmıştı ve sanki başka birine aitmiş gibi görünen yuvarlak, gümüş gözlükler takıyordu. Siyahlara bürünmüştü ve uzaktan bakıldığında, ustaca dikilmiş kadife paltosu, hamile olduğu gerçeğini neredeyse gizliyordu.

Arkadaşlık'ın Aynası dergisinin editörü sorduğunda, Yabancı adının Emily B. Marks olduğunu açıkladı. Arkadaşlık bir rumuzlar kasabasıydı, bu yüzden kimse bunun doğduğunda ona verilen isim olduğunu varsayma hatasına düşmedi.

Editör tokalaşmak için elini Emily'ye uzattı. "Eşiniz ne zaman size katılacak Madam Marks?" diye sordu Editör, Emily'nin karnına imalı bakarak.

Emily, "Adım Miss Marks ve yalnızım ve öyle kalmaya niyetliyim," dedi.

Editör, "Uyarıyorum, sizin gibi alımlı bir genç, bu coğrafyada asla arkadaşsız kalmaz," dedi. "Burada hayat epey zor ve aramızdaki en özgür ruhlar bile eşleşmekte fayda görürler. Sormamın sakıncası yoksa nerede kalacaksınız?"

Ninova

Emily Arkadaşlık'ın en kuzeybatı kesiminde bir arsa seçtiğini söyledi. "Bana suyun kenarında, yüksek bir uçurumda olduğu söylendi," dedi.

"Yukarı Sis Ülkesi mi? Umarım kayaları seversiniz! Kendimi bildim bileli Yukarı Sis Ülkesi'nde kimse bir çiftlik işletmedi," dedi Editör. "Ve o civarların yegâne sakinleri..." Editör hafızasını taradı. "Şarap tüccarı Kaymaktaşı Brown; bir düzine kadınla—"

Emily, "Kasaba dedikodularıyla ilgilenmiyorum," dedi. "*Geç.*"

"Fikrinizi değiştirirseniz gitmeden önce kasabanın mesaj panosuna bir göz atmayı unutmayın. Arkadaşlık'ta yaşanan son olayları içeriyor." Editör, duvarında Arkadaşlık kasabasının topluluk haberlerinin ve ilanların asılı olduğu bir barakayı gösterdi. "Konuşmamız biter bitmez gelişinizle ilgili bir haber yayınlayacağım."

Emily, "Bu tarz bir paylaşımın bir parçası olmamayı seçmek mümkün mü?" diye sordu.

Soru, adamın kafa yoramayacağı kadar karmaşık görünüyordu ve bu yüzden duymazdan geldi. "Kaymaktaşı Brown'ın üzüm bağı bile kasabaya sizin Sisler Ülkesi'ndeki arsanızdan daha yakın. Yerinizde olsaydım hanımefendi, bir fırsat yakalarsam kasabaya daha yakın bir toprak bulurdum. Yemyeşil Vadi bir bebek yetiştirmek için kesinlikle daha iyi bir—"

"*Geç.*" Emily bir at bulabilmek için Editör'e ahırların ne tarafta olduğunu sordu. Editör sorusuna cevap verdi ve onu tekrar durdurduğunda Emily yolu yarılamıştı. "Buyurun," dedi Editör ve içinden kırmızı bir sos ve yağlı peynir parçaları sarkan yarım bir baget ekmeği, anlaşılan o anda var ederek ona uzattı. "Bu bir hediye. Başlamanıza yardımcı olmak için."

"Çok cömertçe," dedi Emily. "Nedir bu?"

Ninova

"Ben buna panem et caseum morsu diyorum. Büyükannemin ve büyükbabamın eski ülkelerinde yaptığı bir yemeğe daya—"

"Geç."

Emily hediyeyi envanterine ekleyene kadar Editör ortadan kayboldu.

KASABANIN YERLİSİ KADIN İNSANLARA TAŞ HEDİYE EDİYOR

Emily Yukarı Sis Ülkesi'ndeki arsayı izole olduğu için seçmişti ama bu toprakların bu kadar uzak ve zorlu çıkacağını zannetmemişti. Hava soğuk ve nemliydi, toprak verimsizdi ve sürekli sis olduğu için güneş ışığı neredeyse hiçbir zaman toprağa doğrudan vurmuyordu. Emily'nin uyanık olduğu saatler hayatta kalmaya adanmıştı: tüccardan tohum satın almak, inatçı sarp toprağı ekmek, ekinleri sulamak, gök mavisi kısrağı Piksel ile şehre yaptığı ardı arkası gelmeyen seferler.

Ara sıra aynı kasabada oturan komşularından birine rastlıyordu ve karşılaştığı herkes onu tanımasa bile ona mütevazı hediyeler sunuyordu: bir şalgam ya da bir parça peynir. Hediye vermek, Arkadaşlık Kasabası'nın kültürünün önemli bir parçasıydı ve Emily karşılık vermek zorunda bırakıldığını hissetti. Çiftliğinin bolca ürettiği tek ürün olan taşları komşularına sunmaya başladı.

İlk kez bir havuç yetiştirmeyi başardığında neredeyse ağlayacaktı. Havucu yıkayıp ovdu ve ardından beyaz bir tabağa koydu. Ön verandasının basamaklarına oturdu, havucu dikkatle inceledi ve yazın ilk ateş böceklerini seyretti. Havucu yemedi —onun için anlamı çok büyüktü— ama o kadar duygulanmıştı ki içinden bir şiir yazmak geldi.

Ninova

Belirli mevsimlerde,
Havuç fikri karnımızı
Daha çok doyurabilir
Havucun kendinden ziyade.

Ne yazık ki paylaşacak kimse yoksa şiir yazmanın da bir anlamı yoktu. En yakın komşusunun evine uzun bir yolculuk yapmaya karar verdi. Kaymaktaşı Brown evde değildi, o yüzden ağırlık yapması için üzerine bir taş koyarak şiiri orada bıraktı ve Arkadaşlık Kasabası'nın geleneksel notunu ekledi: *Komşunuzdan Bir Hediye, Miss Emily B. Marks, Bataklık Çiftliği.*

Birkaç gün sonra, leylak gözlü, leylak saçlı, tulum giymiş biri onu ziyarete geldi. Kaymaktaşı Brown, "Hım, bir taş," dedi. "Gözlüklü bir kadının etrafındakilere taş hediye ettiğine dair söylentiler duymuştum. Burada taş kadar gösterişsiz bir hediye verecek kadar cesur olan pek kimse yoktur. Koleksiyonuma eklemekten mutluluk duyacağım. Ama sizi uyarmalıyım Miss Marks, beni taşlarınızla büyülemeyi düşünüyorsanız on iki kez evlendim ve bir daha evlenmeye niyetim yok."

Emily, "Öyle bir şey arayışında değilim," dedi. "Ama neticede sizinki benimkine en yakın çiftlik ve bu yüzden de arkadaş olabileceğimizi umuyordum."

"Aferin size. Bu kasabanın insanları eşleştirme arzusu dur durak bilmiyor. Kaçınılmaz olarak mülkiyet ayrımının takip ettiği mülkiyet birleştirilmelerinden bıktım. Kaldı ki bu işlemlerin sonunda insanın elinde her zaman, başlangıçtakinden daha azı kalıyor." Kaymaktaşı ellerini ceplerine soktu ve yere tükürdü. "Şimdi bana bir bardak şarap koy bakalım ve birer sigara da içelim, bana hayat hikâyeni anlat," dedi.

"Hamileyim," dedi Emily.

Ninova

"Sakıncası yoksa hikâyeyi anlatmaya başlamak için şarapları koymayı bekle."

"Demek istediğim, hamile kadınlar genellikle sigara ve içki içmezler."

"Senin geldiğin yerde, belki. Yakında burada hiçbir şeyin kimseyi fazla etkilemediğini keşfedersin. Günü geçirmek için yeterli yüreğe sahipsen hayatta kalmak için başka şeye ihtiyacın yok demektir."

"Hiçbir şeyin bir tesiri yoksa neden sigara ve içki zahmetine giriyorsunuz?" diye sordu Emily.

"Pek sivri dillisin. Yedinci eşim de böyleydi. Gerçeğin muzip ve cahil bir kölesi," dedi Kaymaktaşı. "Başka yerlerde hangi sebeptense biz de aynı sebepten içki ve sigara içiyoruz. Sonsuz günlerimizi bir şeylerle doldurmalıyız."

O akşamlık vedalaşmadan önce Emily, Kaymaktaşı'na asıl hediyenin taş olmadığını itiraf etti: "Taşın altındaki şiirdi."

"Bir şiir." Kaymaktaşı Brown güldü. "Ne olduğunu merak etmiştim. Havuç reklamı sanmıştım. Karılarımdan birkaçı, iş duygusallığa gelince bayağı kalın kafalı olabildiğimi söylerler ama umarım bu, arkadaşlığımızı engellemez."

KİTAPÇI KART VE OYUN SATACAK

Kaymaktaşı Brown, tüm tuhaflıklarına rağmen, Emily'nin sohbet edebileceğini hissettiği birkaç kişiden biriydi ve birbirlerinin çiftliklerini sık sık ziyaret etmeye başladılar.

Emily, "Bu hayata uygun olmadığımı hissediyorum," diye itiraf etti. "Tek bir havuç yetiştirebilmek için aylarca uğraştım ve kitap okumaya vaktim yok. Burada çiftçilik dışında yapılabilecek başka şeyler de olmalı."

Kaymaktaşı, "Bir çiftliğin olması gerekmiyor," dedi.

"Ama aslında olması gerekiyor, değil mi?" dedi Emily.

Ninova

"Burada herkesin bir çiftliği var ve herkes hayata çiftçi olarak başlıyor. Arkadaşlık'ta ihtiyacımız olandan çok daha fazla ürünümüz var. Neden kasabada bir mağaza açmıyorsun?" dedi Kaymaktaşı. "Bir niş yarat ve ihtiyacın olan şeylerle değiş tokuş yap. Ben şarap yapmaya böyle başladım. Burada kimse daha önce ne yaptığını umursamıyor. İstediğin her şey olabilirsin."

"Çiftçi ya da dükkân sahibi olduğun sürece," dedi Emily.

Emily kitapçıyı açmaya karar verdiğinde beş aylık hamileydi. Arkadaşlık'ta hiç kitapçı yoktu ve bu, Emily'nin daha fazla okuması ve daha az çiftçilik yapması için bir fırsattı. Çiftlik malzemelerini yüzde elli zararına sattı ve arazinin kullanılmayan kısmını Kaymaktaşı'na kiraladı. Kalan altınlarının çoğunu kasabadaki küçük bir binanın inşaatına ayırdı. Dükkâna Arkadaşlık Kitapları adını verdi.

Editör Emily ile mağazanın açılışı hakkında *Arkadaşlık'ın Aynası* için röportaj yaptı. "Okuyucularımız neden bir..."—Editör hafızasını taradı—"...bir kitapçıydı, değil mi, açmaya karar verdiğinizi merak ediyorlar."

Emily, "Ara sıra bir şeyler karalayan bir şair ve doyumsuz bir okurum," dedi.

"Evet, elbette *öylesiniz*," dedi Editör "ama bunun Arkadaşlık sakinlerinin günlük yaşamları ve mücadeleleriyle ne ilgisi var?"

"Sanal dünyaların, insanların gerçek dünyadaki sorunları çözmelerine yardımcı olabileceğine inanıyorum."

"*Sanal* nedir?"

"Neredeyse öyleymiş gibi görünen. Senin gibi."

"Bilmece gibi konuşuyorsunuz," dedi Editör.

Emily hamileliğinin altıncı ayında Arkadaşlık'ta neden bir kitapçı olmadığını artık biliyordu: okurlarla dolu

Ninova

bir kasaba değildi. Çiftçilik ve hediye vermek o kadar yorucuydu ki Arkadaşlık sakinlerinin çok az boş zamanları kalıyordu ve kalan boş zamanlarını da mum ışığında *Walden* okumaya harcamak istemiyorlardı.

Hamileliğinin yedinci ayında, dükkânı kapatmanın — kitap okumayanları okurlara dönüştürme misyonunu üstlenmeye hevesli değildi— ve hatta belki de Arkadaşlık kasabasını terk etmenin eşiğine gelmişti. Tebrik kartları satarak işini büyütmesini öneren Kaymaktaşı'ydı. "Kitapların yanı sıra elbette," dedi.

"Bir işe yarar mı?" diye sordu Emily. "İnsanlar tebrik kartlarını sever mi?"

"Evet, bence severler. Sanki o sırada aklına gelmiş gibi ekledi: "Oyun da satabilirsin. Okumak bir angarya ama eğlenceden çok para kazanıldığını duydum."

Emily mağazanın adını *Arkadaşlık Kitaplar, Kırtasiye & Oyunlar* olarak değiştirdi ve mağazanın stoklarını ona göre güncellemeye başladı. Anlaşılan masa oyunları ve kırtasiye malzemeleri kitaplardan yalnızca birazcık daha popülerdi. Emily'nin sürekli iki ya da daha az kalbi vardı ama hayatta kalmayı başarıyordu.

Bir akşam Kaymaktaşı, Emily'yi evinin ön basamaklarında baygın buldu. Ayılttı. "Bebek yüzünden mi?" diye sordu.

Emily başını salladı ama konuşamıyordu.

Kaymaktaşı, "Yeterince yemek yemiyorsun diye korkuyorum," dedi. "Kalplerinin sayısının çok düşmesine izin verdiğini açıkça görebiliyorum." Ona envanterinden bir kutu Öncü enerji içeceği verdi. "İç."

"Sadece kafamda var olan bir ağrım var," dedi Emily canlılığı bir nebze olsun geri geldiğinde. "Bütün hayatım boyunca benimleydi. Ama hissettiğimde beni aciz bırakıyor ve kesinlikle devam edemeyeceğimi düşünüyorum."

Ninova

Kaymaktaşı, Emily'yi inceledi. "Bence sorun, gözlüklerin. Yüzün için çok küçükler. Göz doktoruna gitmelisin."

"Arkadaşlık'ta optometrist mi var?"

"Evet, adı Dr. Daidalos ve dükkânı seninkinden birkaç kapı ötede. Daha önce fark etmemiş olmana şaşırdım."

YENİ OPTOMETRİST İLGİNÇ DEĞİŞ TOKUŞLARI KABUL EDİYOR

Sabah Emily, ofisi gerçekten de Arkadaşlık Kitaplar Vs.'den sadece üç kapı ötede olan Dr. Edna Daidalos'a başvurdu. Dr. Daidalos başka bir hastayla meşguldü, Emily beklerken dükkânı gezdi. Gözlüklere ek olarak, dükkânda canlı renklerde çeşitli cam nesneler de vardı: heykelsi tuhaf objeler ve daha pratik cam eşyalar. Emily daha yakından incelemek için minyatür bir kristal atı eline aldı.

"Aağhihihih." Emily kişneme sesine döndü. Sesin doktordan geldiğini anladı. "Senden hoşlanıyor," dedi Dr. Daidalos.

"Madam, bu simülakr benim atım Piksel'e ürkütücü derecede çok benziyor." dedi Emily. "Tam aynı mavi tonda."

"Hoş, bana adını hiç söylemedi ama o senin atın zaten. Her zaman senin dükkânın önünde bekliyor. Atın ve ben, epey iyi arkadaşız," dedi Dr. Daidalos. "Piksel mi dedin? Bu P-I-X-L-E ile aynı şey mi?"

"Hayır. P-İ-K-S-E-L. Siz bir sanatçısınız, Dr. Daidalos," diye diretti Emily. Atı hayvan koleksiyonunun yanına özenle bıraktı.

"Kendimi eğlendiriyorum," dedi kadın. "Asıl mesleğim tabii ki gözlük üretmek. Herhalde bu yüzden buradasın."

Emily, Dr. Daidalos'a baktı. Tıpatıp benzer giyinmişlerdi, Arkadaşlık esnafının tipik gardırobu: siyah etek, siyah kravatlı beyaz bluz. Dr. Daidalos, Emily'den daha kısaydı ve

Ninova

teni solgundu, derisinin altından pas rengini andıran bakırımsı bir renk yansıyor gibiydi. Kıvırcık saçları çizgi roman karakterlerinin çivit siyahıydı; yuvarlak gözlüğünün arkasındaki yuvarlak gözleri zümrüt rengi ve kocamandı. *Onu tasvir etmek için*, diye düşündü Emily, *çok sayıda daireye ihtiyacım var.* "Gözleriniz bana eskiden tanıdığım birini hatırlatıyor," dedi Emily. "Nerelisiniz?"

"Buralarda birbirimize asla sormamamız gereken tek soru bu değil mi?" dedi Dr. Daidalos.

"Kafam karıştı! Elbette ikimiz de Arkadaşlık'a geldiğimiz gün doğduk!"

Dr. Daidalos, göz çizelgesini okuması için Emily'yi arka ofise götürdü, ardından bir el feneriyle Emily'nin gözlerine ince bir ışık tuttu.

"Atınızın adının kökenini sorabilir miyim?" dedi Dr. Daidalos. "Piksel adını daha önce hiç duymamıştım."

"Kendi tasarımımım bir bileşik sözcük. Pixie (peri) ve axel (aks) kelimelerinin birleşimi," dedi Emily. "Piksel dönüşlerde hızlı ve kıvrak."

Doktor, "Piksel," diye tekrarladı. "Ne kadar zekice. Küçük bir resimle bir ilgisi olduğunu zannetmiştim."

Emily, "Kelimeyi ben icat ettim," dedi. "Ama isterseniz siz de ikinci bir anlam icat edebilirsiniz."

"Teşekkür ederim," dedi doktor. "Yeniden özetlemek gerekirse *Piksel*... Tanım bir: cins isim. Süratli bir hayvan. Tanım iki: yine, cins isim. Ekrandaki görüntünün en küçük kısmı."

"*Ekran* nedir?" diye sordu Emily.

"Bir arazinin uzunluğu için benim uydurduğum terim. Çok faydalı, bu yüzden onu dilimize yerleştirmeyi umuyorum. Örneğin, Yukarı Sis Ülkesi'ndeki eviniz, Kaymaktaşı Brown'ın evinden üç ekran uzakta."

Emily ile doktor ortak bir sırları varmış gibi gülümsediler.

Bir sırları vardı. Sır, anadilini konuşan birini keşfettiğinde hissettiğiniz mutluluktu.

"Kaymaktaşı'yla arkadaş mısınız?"

"Onu tanırım," dedi Dr. Daidalos. "Reçeteniz yanlış. Bu gözlüklerin sizin için yapıldığından şüpheliyim. Sanki önceden hazırlanmış bir menüden geliyorlar, estetik seçenekler ve gözlükler asla bu şekilde elde edilmemeli. Kadınların gözlük numaralarının hamilelik sırasında değiştiği göz önünde bulundurulsa bile yeni bir gözlüğe ihtiyacınız olacak." Doktor duraksadı. "Hamilesiniz değil mi?"

"Hayır," dedi Emily. "Nereden çıkardınız?"

"Özür dilerim öyleyse! Hemen bu sonuca varmamalıydım."

Emily güldü. "Gerçekten de sekiz aylık hamileyim. Arkadaşlık'ta her ne anlama geliyorsa."

"Burada zaman farklı mı?"

"Bence öyle olduğunu biliyorsunuz."

"Bana birkaç gün verin..."

"Günler her ne anlama geliyorsa."

"Yeni bir gözlük üretmem için bana birkaç gün verin. En kısa zamanda tüm pikselleri görmenizi sağlayacağım."

"Pikselin doğru bir kullanımı mı bu?" diye sordu Emily.

Dr. Daidalos, "Galiba öyle. Bu bağlamda tüm pikselleri görebilmek, iyi görebilmek anlamına geliyor."

"O halde bu üçüncü bir tanım demek oluyor. Size borcum ne kadar?"

Dr. Daidalos takas önerdi. "Tabelanız aynı zamanda oyun da sattığınızı ima ediyor. Bir süredir bir Go oyunu edinmek istiyordum. Bazen satrancın Çin versiyonu olarak da anılır.

Çocukken dadıyla oynardım ve tekrar oynamak isterim. O oyunu biliyor musunuz?"

Emily, Go'yu duymuştu ama ne oynamıştı ne de satışa sunulan bir versiyonunu görmüştü. "Sizin için bir tane bulabilecek miyim bir bakayım. Benim için eğlenceli bir ek görev olacak. Birkaç hafta sürebilir ama umarım beklemek sizin için sorun olmaz."

"Hafta her ne anlama geliyorsa," dedi Dr. Daidalos.

Emily, her zamanki kanallarını zorlayarak Dr. Daidalos'un Go'sunu bulamadı, ancak Go'nun temel kurulumunun tasvir edildiği *Eğlence ve Oyalanma için Antik Oyunlar* başlıklı bir kitap buldu: üzerinde yatay dikey çizgiler olan 19 × 19 boyutlarında bir tahta ve 361 taş (181 siyah, 180 beyaz). Emily tahtayı kendisi üretmeye karar verdi. Bir Sekoya ağacı kesti ve tahtayı odunundan yonttu. Parçaları saklamak için gizli bir çekmece ekledi ve yanlarına iç içe girmiş bir şekilde bir gözlük deseni ve Dr. Daidalos'un adını ekledi.

Optometriste yeniden gittiğinde doktorun yanında hasta yoktu; formu henüz belirsiz küçük bir cam heykel üzerinde çalışıyordu. Emily, Dr. Daidalos'a eserini sunarken kendini beklenmedik şekilde savunmasız hissetti. "Sizin için de uygunsa parçaları camdan şekillendirebilirsiniz diye düşündüm."

Dr. Daidalos tahtayı incelemek için duraksadı. "Bu çok güzel bir tahta. Başka kimsenin böyle bir şeyi olmayacak ve teklif bana çok cazip geldi. Ama koyu renk piyonları camdan, açık olanları ise taştan yapma fikrine ne dersiniz? Bana topraklarınızda sürüsüne bereket taş olduğu söylendi." Emily taşları toplamayı kabul etti ve Dr. Daidalos Emily'ye elini uzattı. "O zaman anlaştık."

Emily, "Bu kusurlu bir takas, Dr. Daidalos," diye özür diledi. "Galiba işin eşit olmayan kısmını size yükledim."

Ninova

Dr. Daidalos, "Mükemmel takas diye bir şey yoktur," diye karşılık verdi. "Bu farklı meşgalenin tadını çıkaracağım."

"Ne yaptığınızı sorabilir miyim? Gözlük gibi durmuyor."

Dr. Daidalos, "Bittiğinde Arkadaşlık'taki en hayırsever kişi için bir ödül olacak," dedi.

"Arkadaşlık'taki en hayırsever kişi nasıl belirleniyor?" diye sordu Emily.

"Verdiğin hediyelerin sayısıyla bir ilgisi olduğunu düşünüyorum."

"Ah bu kasaba," dedi Emily başını sallayarak. "Bu hediye alıp verme işinin içinde bir bit yeniği olduğunu biliyordum. En başından gizli bir amacı olduğunu seziyordum."

"Epey alaycı bir bakış açısı Miss Marks. Bir cam nesne vaadinin, bir insanın yıl boyunca hayırsever olması için yeterli bir motivasyon olduğunu mu düşünüyorsunuz?" Dr. Daidalos heykeli bitirdi. "Yeteneklerimi küçümsemek istemem ama bence bu bayağı küçük bir motivasyon." Kalbi ona uzattı. "Hâlâ sıcak."

Daidalos'a açıklayamayacağı nedenlerden dolayı kristal kalp Emily'yi derinden etkiledi ve ağlaması mümkün olsaydı ağlayabileceğini hissetti.

O akşam bir şiir yazdı:

Ey kristal kalp,
Rakipsiz güzel:
Böyle bir Güzelliğin
Bir bedeli olmalı

Sabah, şiiri taş dolu torbanın altında Dr. Daidalos'un dükkânının verandasına bıraktı.

Ninova

DOKTOR OYUN PARTNERİ ARIYOR

Hamileliğinin dokuzuncu ayında Emily, Arkadaşlık panosunda bir ilanla karşılaştı:

> Doktor, rekabetçi strateji oyunu Go maçları yapmak için keskin zekâlı oyun arkadaşı arıyor. Gerekirse size nasıl oynandığını öğretecek. Lütfen Salı akşamları saat 20.00'de (Pasifik Saatiyle) Yemyeşil Vadi'deki evime gelin.

Salı gecesi Emily, Piksel'e binerek Yemyeşil Vadi'ye gitti. Teoride atına binmek giderek zorlaşıyordu. Bir keresinde hamile kadınların ata binmemesi gerektiğini okumuştu, ancak bu kuralların onun için geçerli olmadığından emindi.

Vardığında, Dr. Daidalos evin kapısında bekliyordu. "Hoş geldin Yabancı," diye seslendi. Doktor ne Emily'yi gördüğüne ne de ilanına başka hiç kimsenin cevap vermemiş olmasına şaşırmışa benziyordu.

Doktorun evi İspanyol tarzındaydı, kırmızı kiremit bir çatısı vardı. Evin dışını bir Begonvil sarmıştı ve önünde iki sıska palmiye ağacı vardı. Emily, "Eviniz ve florası bölgemize özgü değil Doktor," dedi.

Doktor, Emily'yi doğu desenleriyle süslü duvar kâğıtları ile kaplı çalışma odasına davet etti. Bir fincan çay ikram etti ve Go'yu açıkladı. "Kurallar basit," dedi. "Diğer oyuncunun taşlarını kendi taşlarınızla kuşatın. Bu basitlik içinde neredeyse sonsuz bir karmaşa var ve oyun bu yüzden matematikçilerin ve programcıların gözdesi." Dr. Daidalos beyaz taşları Emily'ye verdi ve siyah taşları kendine aldı.

"*Programcı* ne demek?" diye sordu Emily.

Ninova

"Olası sonuçların falcısı ve daha önce görülmemiş dünyaların kâhini."

"Vay. Bu, sizin geldiğiniz yerde yaptıkları bir şey mi?" diye sordu Emily.

"Evet. Ben batıl inançları olan bir halktan geliyorum." Dr. Daidalos durakladı. "Ama ben Go ile bu şekilde tanışmadım. Bir dönem matematikle cebelleştim ama o konuda yetenekli değildim."

Emily her seferinde kazanmaya daha da yaklaştıysa da ilk üç oyunu kaybetti. "Artık Sis Ülkesi'ne geri dönsem iyi olur," dedi. "Bir akşam için gereğinden fazla kaybettiğimi hissediyorum."

"Sizi geçireyim," dedi Dr. Daidalos.

"Epey uzak. Belki on bir ekran ötede ve yol tam bir labirent. Atla geldim."

"Hamileliğiniz sırasında ata binmekten endişe duymuyor musunuz?"

"Duymuyorum," dedi Emily.

"Madem öyle, haftaya salı gelecek misiniz?" diye sordu doktor.

"Hava izin verirse, Dr. Daidalos," dedi Emily. "Size Edna diyebilir miyim, hatta Ed? Arkadaş olacaksak her seferinde Dr. Daidalos demek meşakkatli oluyor."

REKLAMSIZ BİR DENEYİM İÇİN,
PREMIUM ÖNCÜ ÜYELİĞİNE YÜKSELİN

"Daidalos olarak anılmayı tercih ederim," dedi doktor.

"İki harften kâr ettim, zafer sayacağım."

Sonbahar boyunca ve kış başladığında oynamaya devam ettiler. Emily, Go'da istikrarlı gelişti ve Aralık ayında Daidalos'u ilk kez yendi.

Emily'nin karnı artık inanılmayacak kadar büyüktü. Daidalos evine kadar ona eşlik etmekte ısrar etti.

"Bir insan neden Yukarı Sis Ülkesi'nde yaşamayı seçer?" diye sordu Daidalos.

"Bana uygun," dedi Emily.

"Az ve öz cevap. İtiraf etmeliyim ki nasıl biri olduğunuzu merak ediyorum." dedi Daidalos. "Go'da yenildiği bir kadının geçmişini anlamak istiyor insan."

"Daidalos, en yakın ilişkilerin epey bir mahremiyete izin verdiklerini tecrübe ettim."

Daidalos ısrar etmedi ve bir süre sessizce yürüdüler. "Hayatım uzun bir süre bayağı kolaydı," dedi Emily. "Herkesten daha fazla acı çektiğimi iddia etmek yalan olur. Sevdiğim ve biraz iyi yaptığım söylenen bir işim vardı. Ama partnerim öldü; artık işimden nefret ediyorum ve bunalımdaydım. Aslında bunalımdan daha fazlası. Umutsuzluğun derinliklerindeydim. Çok sevdiğim büyükbabam Fred yakın zamanda öldü. Hayatın bir dizi kayıptan sadece biraz daha fazlası olduğunu düşünmeye başladım ve kaybetmekten nefret ettiğimi şimdiye kadar anlamış olmalısınız. Galiba Arkadaşlık'a artık eskiden yaşadığım yerde olmak istemediğim, bazen bedenimde olmayı bile istemediğim için geldim."

"*Partner* derken neyi kastediyorsunuz? Karı koca gibi mi?"

"Evet, bir nevi."

"Can yoldaşı gibi mi?"

"Evet."

Ninova

Yaklaşık bir düzine bizonun bir çitin arkasında otladığı bir tarlanın yanından geçtiler. Tarlanın önündeki bir tabelada şöyle yazıyordu: BİZONLARI VURMAYIN.

Emily, "Bu tarlayı daha önce gördüğümü hatırlamıyorum," dedi. Çite tırmandı ve bizonun elini koklamasına izin verdi. "Çocukken Oregon Yolu'nda o kadar çok ölü bizon gördüm ki... Çok öfkelendiğimi hatırlıyorum. Yavaş hareket ettikleri ve avlanmaları kolay oldukları için öldürülüyorlar ama sonra etleri öylece çürüyor."

"Evet."

"Bazen dış dünya bana bayağı acımasız geliyor, bu yüzden bizonların korunduğu bir dünyada yaşadığımıza memnunum." Emily doktora bakmak için döndü ama Sis Ülkesi'ne nerdeyse vardıkları için yoğun sis yüzünden birbirlerini zar zor görebiliyorlardı.

"Miss Marks, size bir teklifte bulunmak istiyorum."

"Evet?"

"Size bir faydası olacaksa, partneriniz olmak isterim," dedi. "Kaybettiğiniz her kimse yerini tutamayacağımı biliyorum. Ama ikimiz de yalnızız ve belki birbirimize yardım edebiliriz. Kederler de Go oyunları kadar kolay paylaşılabilir." Emily'nin eline uzandı ve tek dizinin üzerine çöktü. "Size bir teklifte bulunmak istiyorum. Sis Ülkesi'ni terk edin. Yemyeşil Vadi'ye gelin."

"Evlilik teklifi mi demek istiyorsunuz?"

Daidalos, "Bir adı olması gerekmez," dedi. "Bir adı olmasını istiyorsanız bir adı olabilir."

"O zaman ne demek istiyorsunuz?" diye sordu Emily.

"Ara vermeden oynanan çok uzun bir Go oyunu demek istiyorum."

Geçmişte Emily'nin evlenmek istememek için —aralarında evliliğin fazlasıyla geleneksel ve kadınlar için bir tuzak olduğuna dair inancının da olduğu— pek çok nedeni vardı. Önceki hayatında iki evlilik teklifini reddetmişti ama bu noktada farklı bir yola sapmanın sağlayacağı avantajları görebiliyordu. Konuyu Kaymaktaşı ile tartıştı.

Kaymaktaşı, "Yemyeşil Vadi daha verimli ama feci kalabalık," dedi küçümseyerek. "Gerçekten orada yaşamak istiyor musun? Sürekli sana hediye edilen şalgamları savuşturmakla uğraşacaksın."

"Buraya Vadide yaşamanın yararlarını tartışmaya gelmedim Kaymaktaşı."

"O halde çekincen ne?"

"Daidalos'u neredeyse hiç tanımıyorum. Birkaç Go oyunu oynadık, hepsi bu. Kadın ona adıyla hitap etmeme bile izin vermiyor."

"Ha, peki, eğer endişen buysa ben senin yerinde olsam endişelenmem. En önemli şey, birlikte oyun oynamak istediğin birini bulmak. Hem her halükârda burada evlilik çok daha pratik bir müessese. Mülklerinizi birleştirirsiniz ve işe yaramazsa mülkleri ayırırsınız. Ben yaptım—"

"On iki kez, biliyorum."

"Ve hâlâ idare ediyorum."

"Bu bana birkaç ay önce anlattıklarından yüz seksen derece bir dönüş gibi geldi. Mülkü birleştirmenin ve ayırmanın ne kadar yorucu olduğunu anlatıp durdun."

"Mülkiyeti birleştirmenin de zevkli bir tarafı var, yoksa neden hepimiz bunu yapmaya devam edelim? *Zevk* fazla abartılı bir kelime olabilir. Zevk değilse de çıkar diyelim. Olay örgüsünü geliştirir." Kaymaktaşı, Emily'nin hâlâ büyümeye devam eden karnına baktı. "Kaç aylık hamilesin sen şimdi?"

Ninova

"Belki on bir. Emin değilim. Pek Yakında Yukarı Sis Ülkesi'nden kasabaya yuvarlanabileceğim."

"Burada on bir aydan daha uzun süredir yaşamışsın gibi geliyor bana ve geldiğinde hamileydin. Doğmamış çocuğun evlenmeni bekliyor olabilir mi?"

"Hayır, benim asla o kadar geleneksel bir çocuğum olamaz," dedi Emily.

"O zaman bunun bebeğinin iradesinden daha büyük bir güç olma ihtimali var mı? Ve hatta biyolojiden bile daha güçlü?"

"Nasıl bir güçten bahsediyoruz?"

"Algoritma." Kaymaktaşı sanki biri onları gözetliyormuşçasına bakışlarıyla odayı şöyle bir kontrol etti ve sonra sesini alçalttı. "Biliyorsun işte, buradaki tüm hayatımızı yönlendiren, görünmeyen güç, el-Harezmi."

"Batıl inançlısın sen."

"Belki ama ya algoritma evlilik öncesi çocuklara izin vermiyorsa?"

"Ah, Tanrı aşkına. Arkadaşlık'ın temelinde böylesine geleneksel bir ahlak anlayışının yattığına inanamıyorum. Sahi, bu dünyanın kurallarını kim koydu?"

Yine de o gece, Emily pikselli rahminde kapana kısılmış pikselli çocuğuyla alakalı *berrak bir rüya* gördü. Kafasına bu tip taşralı fikirleri soktuğu için Kaymaktaşı'na lanet okudu.

Daidalos'un teklifini ne kabul etmek ne de reddetmek isteyen Emily sonraki birkaç hafta boyunca, kadından tamamen uzak durdu. İşe gidip gelmek hiç olmadığı kadar uzun sürüyordu ve taşıdığı ağırlıkla kalpleri çok çabuk tükeniyordu.

Dr. Daidalos nihayet dükkâna geldiğinde teklifin konusunu açmadı. "Senin için bir şey yaptım, Em," dedi. "Ben

buna Xyzzy portalı diyorum. Arkadaşlık içinde seyahat etmene yardımcı olmak için."

Doktor, Emily'nin dükkânını evine bağlayan ve işe gidip gelmek zahmetinden kurtulmasını sağlayan bir portal kurmuştu. Portal adaçayı yeşiliydi ve yan tarafında altın rengi boyanmış üç nokta vardı:

∴

Emily noktaları inceledi. "Bu, baş aşağı bir *bu nedenle* sembolü mü?"

"Noktalar bu şekilde yerleştirildiğinde *çünkü* anlamına gelir. Evimin şehre seninkinden daha yakın olduğunu biliyorum. Bir gün benimle evlenmeye karar verirsen," dedi Dr. Daidalos, "kolaylığın kararında rol oynamasını istemedim."

O gece Emily, Kaymaktaşı'na portalı gösterdi. Kaymaktaşı portala girdi ve bir an sonra geri döndü. "Çalışıyor," diye ilan etti. "Şaraba ihtiyacım olacak. Elini korkak alıştırma." Emily bardaklara ağzına kadar şarap doldurdu ve ardından verandaya çıktılar.

Kaymaktaşı, "E, Emily, o tuhaf küçük doktor romantikmiş," dedi.

"Evet, galiba."

"Ve sonuçta aşk nedir ki?" dedi Kaymaktaşı. "Bir başkasının yaşam yolculuğunu kolaylaştırmak için evrimsel rekabeti bir kenara bırakmaya yönelik irrasyonel bir arzudan başka?"

DÜĞÜN DUYURUSU

Miss Emily B. Marks ve Dr. Edna Daidalos, gök mavisi kısrak Piksel ve şarap ustası Kaymaktaşı Brown'ın dahil olduğu yakın çevrelerinden oluşan küçük bir topluluğun katıldığı bir törenle bendeniz tarafından evlendirildiler. Miss

Ninova

Marks, Dr. Daidalos tarafından elle üflenmiş bir düzine cam çiçekten meydana gelen bir buket taşıyordu. Törenin ortasında kar yağmaya başladı, ancak iki yıllık hamile olan Miss Marks, üşümediğini bildirdi. Düğünlerine uzanan aylarda, çift Go maçları yapıyordu ve Miss Marks, evlilik için ilk başlardaki motivasyonlarının, bu maçları on bir ekran uzunluğunda bir kış yolculuğu ile bölmekten kurtulma arzusu olduğunu belirtti.

Dr. Daidalos, budama yeteneğini konuşturdu ve evinin yanındaki bahçede Bayan Marks için bir düğün hediyesi olarak bir çit labirenti yarattı. Neden böyle bir hediye yapmaya karar verdiği sorulduğunda doktor, "Bir oyun yaratmak, onu oynayacak kişiyi hayal etmektir," yollu, gizemli bir cevap verdi.

DOĞUM DUYURUSU

Emily B. Marks ve Dr. Edna Daidalos, oğulları Ludo Quintus Marks Daidalos'un dünyaya gelişini bildirmekten gurur duyarlar. Dr. Daidalos, çocuğun sağlıklı ve 17 piksel karelik bir alana sahip olduğunu söylüyor.

DOKTOR VE EŞİ MUTLU, SIKKIN

Evlendikten ve çocukları doğduktan sonra bile, Emily ve Daidalos ayrı evlerde yaşamaya devam etmeye karar verdiler. Doktor evleri arasında ek bir portal inşa etti, bu yüzden mülklerini birleştirmek için acele etmelerine gerek yoktu. Bebek Ludo Quintus, her iki yerde de yaşamaya alışık büyüdü.

LQ, esrarengiz bir şekilde mutlu bir bebekti. Hiç ağlamadı ya da yaygara koparmadı. Uzun süre gözetimsiz bırakılabiliyordu. Diğer çocukların arkadaşlığına ihtiyaç duymuyordu ve yalnız olmaktan memnun görünüyordu. Uzun fetüs macerasının aksine, bebeklik dönemi kısa sürdü. İki

Ninova

yaşındayken sekiz yaşındaki bir çocuğun davranışlarına ve fiziğine sahipti. LQ o kadar kolay bir çocuktu ki Emily'ye bazen bir insandan çok, bir oyuncak bebek gibi görünüyordu. "Onu büyütmek havuç büyütmekten daha kolay," diye bir tespitte bulundu.

Yukarı Sis Ülkesi'ndeki ev, su kenarındaydı ve LQ yeterince büyüdüğünde Emily ona yüzmeyi öğretti. LQ yüzmeyi kolayca kavradı ve denize her girdiklerinde daha uzağa yüzmek istedi. Emily, "Kalplerini her zaman kontrol etmelisin ve yarısından fazlasını kullanmadan önce geri dönüşe geçtiğinden emin olmalısın" dedi.

"Tamam anne," dedi LQ.

LQ ve Emily tam olarak iki ekran öteye yüzüyor ve geri dönüyorlardı.

"Okyanus kaç ekran?" diye sordu LQ.

"Dokuz veya on ekran derinliğinde."

"Nereden biliyorsun?"

"Sonuna kadar yüzdüm."

"Sonunda ne var?"

"Bir tür sis ve sonra duvarı andıran bir hiçlik. Ona vardığında groklarsın."

LQ başını salladı. "Çok korkunç mu, anne?"

"Hayır, korkulacak bir şey değil. Sadece son."

"Görmek istiyorum," dedi LQ.

"Neden?"

"Bilmem. Çünkü hiç görmedim."

"Bir gün, daha güçlü bir yüzücü olduğunda ve daha fazla kalbin olduğunda."

O gece LQ uyurken, Emily bu konuşmayı Daidalos'a aktardı. "Ne diyorsun?"

Ninova

"Yaşadığın dünyanın sınırlarını bilmek istemenin son derece doğal olduğunu düşünüyorum," dedi Daidalos. "Onu bu keşiflerinde teşvik etmeliyiz. Güçlü bir çocuk ve kendine çok fazla zarar veremez. Go tahtasını getireyim mi?"

Onlarınki odağında rekabetçi Go maçları olan, pek çok açıdan sıradan bir evlilikti. Gerçekten de Emily, kendini Daidalos'a en çok birlikte oyun oynarlarken yakın hissediyordu.

Kaymaktaşı'na "Hayatta çalışmaktan, yüzmekten ve Go oynamaktan daha fazlası olmalı," diye itiraf etti.

"Senin bahsettiğin sıkıntı," dedi Kaymaktaşı, "çoğumuzun mutluluk dediği şey."

"Galiba öyle."

Kaymaktaşı iç çekti. "Oyun bu, Emily."

"Ne oyunu?"

Kaymaktaşı leylak gözlerini devirdi. "Mutlusun ve canın sıkılıyor. Yeni bir eğlence bulmalısın."

"Sana hiç eskiden motor inşa ettiğimi söylemiş miydim?" dedi Emily.

"Hayır, söylediğini sanmıyorum."

"Bir keresinde güneş ışığı yapan bir tane inşa ettim. Ve bir tane de sis yapan."

"Etkileyici. Motorların böyle küstah yeteneklere sahip olduğunu bilmiyordum. Madem öyle, belki de onu yapmaya geri dönmelisindir"

ÖZEL ETKİNLİK: SÜPER KAR FIRTINASI ARKADAŞLIK'A DEHŞET SAÇIYOR

Mart ayının sonunda Daidalos, yerleşimin okulunda göz muayeneleri yapmak için Görsel Uçurumlar'a gitti. Emily,

"Uçurumlar'a ulaşmak bütün bir gün sürüyor," diye homurdandı. "Gözlükleri bu kadar çok istiyorlarsa neden sana gelmiyorlar?"

"Otuz çocuktan bahsediyoruz, Em," dedi Daidalos. "Ya göremeyen LQ olsaydı?"

"Yufka yürek."

Kar fırtınası, Daidalos Uçurumlar'a gitmek üzere yola çıktıktan kısa bir süre sonra başladı. Emily doktor için çok fazla endişelenmedi çünkü Arkadaşlık'ta olabilecek en kötü şey, birinin kalplerinin tükenmesiydi. Daidalos fırtınaya yakalansa bile sonunda yeniden şarj olur ve geri dönerdi.

Kar fırtınasından üç gün sonra, Daidalos hâlâ dönmemişti. Kar erimeye başlamıştı ve Emily Ludo Quintus'u Kaymaktaşı ile bırakarak atıyla Görsel Uçurumlar'a gitti ve orada ona Daidalos'un oraya hiç varmadığını bildirdiler.

Dördüncü gün, Daidalos'un atı, sahibi olmaksızın Vadi'deki ahıra döndü.

Emily Editör'le konuştu ve ilan vermekten hoşlanmamasına rağmen Arkadaşlık Barakası'na Daidalos'un ortadan kaybolmasıyla ilgili bir not asmasını rica etti. "Miss Marks," dedi Editör, "insanların açıklama yapmadan dünyamızdan ayrıldığı zamanlar vardır. Bu durumda bizim..."

"Geç."

Beşinci gün, Emily yeniden aramaya çıktı. Bu sefer, sadece daha önce hiç gitmediği yollardan geçti. Bu onu toprağın ucuz ve kurak olduğu güneybatıdaki Keşfedilmemiş Arkadaşlık topraklarına götürdü. Birkaç çiftliğin, bir kuşhanenin, egzotik bir bitki hastanesinin, bir piyano dükkânının, bir SPA'nın, küçük bir eğlence parkının, eski teknolojiye adanmış bir müzenin, bir at arabasının, bir atari salonunun, bir kumarhanenin, bir patlayıcı deposunun ve şehir merkezinde barınamayacak kadar büyük, anakronistik veya estetik

olarak uygunsuz diğer işletmelerin yanından geçti. Karşılaştığı hiç kimse Daidalos'u görmemişti. Atari salonunda gofre kumaş bir takım elbise giyen bir adam, insanların bazen oralara sığındıklarını, dolayısıyla mağaraları denemesini önerdi. "Girişi bulmak zor," diye uyardı. "Bazıları hareket ettiğini söylüyor."

Emily dağın çevresini dolaştı. Güneş batmıştı ama hâlâ biraz ışık vardı. Işık tamamen kaybolup her yer siyaha bürünene dek aramaya devam etmeye karar verdi. Gün batımının son saniyelerinde Emily nerdeyse pes etmek üzereyken, tiz bir ses, "Buradayım," dedi.

"Geliyorum!" Emily Piksel'i geri çevirdi ve geldikleri yoldan çok yavaşça döndüler. Kayaların arasında tuhaf bir şekilde parıldayan bir yer fark etti. Atından indi ve sisin içinden geçerek bir mağaraya girdi. Daidalos içerdeydi, güç bela canlıydı ve sağ eli siyahın rahatsız edici bir tonundaydı. Atının ürktüğünü ve tam kar fırtınası başlarken onu üzerinden attığını anlattı. Sığınmak için mağaraya girmişti. Bayılmadan önce, "Galiba elim yaralı," dedi.

Emily, iyileşene dek Daidalos'a baktı. Çok geçmeden Daidalos'un hayatta kalması için elinin kesilmesi gerektiğini anladı. Daidalos, tek elini kaybetmektense ölmeyi tercih edeceğini söyledi ve Emily, iki eli olursa öleceğini söyledi. Amputasyon önlenemedi.

İyileşme fiziksel açıdan kısa ama duygusal açıdan uzun sürdü. Daidalos son derece mutsuzdu ve evden ve hatta yatak odasından çıkmayı reddediyordu. Bir süre Ludo Quintus ile konuşmadı hatta onu görmedi bile.

"Açıkçası, burada böyle bir şey olabileceğini bilmiyordum," dedi Emily.

"Benden ayrılmalısın," dedi Daidalos. "Artık işe yaramaz bir insanım. Bir daha asla gözlük yapamayacağım."

"Seni bırakmamın mümkün olduğunu sanmıyorum," dedi Emily.

"O zaman ben seni bırakırım. Okyanusun sonuna kadar yüzeceğim ve geri dönmeyeceğim."

"O zaman ben kiminle Go oynayacağım?" dedi Emily. Daidalos'un yatağının yanındaki bir masanın üzerine Go taşlarını dizmeye başladı.

"Oynamak istemiyorum," dedi Daidalos. Ama yine de Emily tahtaya ilk beyaz taşı koyduğunda, Daidalos bir sonraki siyahı yerleştirmeden edemedi. Emily her öğleden sonra Go tahtasını Daidalos'un yatağından biraz daha uzağa koymaya başladı. Böylece Daidalos, evden ayrılmayı veya optometristliğe geri dönmeyi kabul etmese de dünyaya yeniden katıldı.

Birkaç hafta sonra Emily, Daidalos'a bir teklifle geldi. "Neredeyse Noel ve senin için o Go tahtasını yapmaktan ne kadar zevk aldığımı düşünüyordum. Arkadaşlıktaki diğer insanlar için oyunlar yapabileceğimizi düşündüm. Elini kaybetmiş dahi olsan taşları yapabileceğinden eminim; taş yapmak, gözlük camı yapmak için gereken kadar hassas bir işçilik gerektirmiyordur herhalde. LQ artık büyüdü ve çırağın olabilecek yaşta. Ben de tahtaları yaparım ve Noel zamanı onları satabiliriz. Ne dersin?"

"Bana patronluk tasladığını düşünüyorum," dedi Daidalos. "Ama herhalde deneyebilirim."

Beraber Çin daması, dama, satranç ve Go setleri yaptılar. Oyma tahtaları ve elle üflenmiş eşsiz taşlarıyla oyunların her biri birer sanat eseriydi. Oyun şirketlerine Daidalos & Marks Oyunları adını verdiler. Oyunlar çok başarılı oldu ve yarattıkları tahtaların hepsini sattılar.

Emily, "Oyun yapmayı özlemişim," dedi.

"Daha önce yapmış mıydın?" diye sordu Daidalos.

Ninova

"Evet, genç kızken erkek kardeşlerimle. Senin anlayacağın tarzda oyunlar değiller."

"Bana birini anlat."

"Oyunlardan biri, denizde kaybolan bir çocuk hakkındaydı."

"Bunu bir tahta üzerinde hayal etmek zor," diye hak verdi Dr. Daidalos.

Emily, Daidalos'un Go tahtasının üzerindeki çizgileri işaret etti. "Bu tahtanın bir dünya olduğunu ve çizgilerin buluştuğu yerlerin her birinin o dünyanın bir alt bölümü olduğunu hayal et. Ve bu Go taşlarının her birinin bir kişiyi temsil ettiğini hayal et."

"Bu metaforda senin ellerin ne oluyor?" diye sordu Daidalos.

"Sağ elim kayıp çocuk. Ve sol elim Tanrı."

Daidalos masanın üzerinden uzandı ama Emily'ye istediği şekilde dokunamadı. "Seni seviyorum," dedi Daidalos. "Bunu söylemek benim için zor çünkü bazen yeterli değilmiş gibi geliyor."

Noel sabahı Daidalos ve LQ, Emily'ye yaptıkları özel bir kutu oyununu sundular. Tahtası bir yola benziyordu ve cam piyonları üzerleri kapalı küçük vagonlara benziyordu. Yanında bir de çokyüzlü bir zar ve bir iskambil destesi vardı. Daidalos tahtanın yan tarafına oğullarının adını —Ludo Quintus— kazımıştı. "Bu aynı zamanda oyunun da adı," dedi.

Emily *Ludo Quintus*'un nasıl oynandığını sordu.

"Çok kolay, anne," dedi LQ. "Çiftçi, tüccar veya bankacı olabilirsin. Massachusetts'ten Kaliforniya'ya gitmeye çalışmalısın. Ancak kartlarda birçok engel var."

"Oyunun adı neden *Beşinci Oyun*?" diye sordu Emily.

"Çünkü benim adım bu!" dedi LQ. "Ve annem, Ludo'nun Latince'de *oyun* anlamına geldiğini söylüyor."

Çocuklarının ismini koymak Daidalos'un göreviydi ve her ne kadar garip görünse de Emily, Ludo Quintus'un anlamı üzerine çok da kafa yormamıştı. "Quintus ne anlama geliyor?" Gerçi Emily, bildiğinden bayağı bir emindi ama yine de sordu.

"Beşinci," dedi Daidalos, bir an duraklayarak. "Beşinci oyun."

ÖNCÜ SOHBETİ

Şu anda daidalos84 ile özel bir sohbettesin.

Emilybmarxx: Sen misin?

Daidalos84: Evet, ben sevgili eşiniz Dr. Edna Daidalos.

Emilybmarxx: Saçmalamayı kes. Samson, sen misin? Hayatında bir kez olsun dürüst ol.

Daidalos84:.....Evet.

emilybmarxx: Beni nasıl buldun?

Daidalos84: Seni bulmak mı? Burayı senin için inşa ettim. Öncüler Akçaağaç Dünyası'nın bir dönem genişlemesi. Oregon Trail gibi görünmesini sağladım çünkü beğeneceğini biliyordum.

Emilybmarxx: Beni tuzağa mı düşürmeye çalışıyordun?

Daidalos84: Hayır, öyle bir şey değil. Marx'ın ölümünden sonra bana eski günleri, seni hatırlatan bir şeyler yapmak istedim. Öncülere belki katılırsın diye ummuştum ama katılıp katılamayacağından emin değildim. Ve senin Emily B. Marks olduğunu keşfettiğimde seninle arkadaş olmak zorundaydım. Çok yalnız görünüyordun. Arkadaşlık'ın en uzak topraklarında tek başına yaşıyordun.

Emilybmarxx: Ne olursa olsun bu kimliklerin mahrem olması gerekiyor. Ayrıca tanımlayıcı bir e-posta adresiyle

Ninova

de kaydolmadım ama sen bunu zaten biliyorsun. IP adresimi mi kullandın?

Daidalos84: Evet.

Emilybmarxx: Sana beni rahat bırakmanı söylemiştim. Hiçbir arzuma saygı duyamaz mısın sen?

Daidalos84: Senin için endişeleniyordum.

Emilybmarxx: Beni kandırdın.

Daidalos84: Seni nasıl kandırdım?

Emilybmarxx: Mahremiyetime saldırdın. Tanımadığım biriymişsin gibi davrandın.

Daidalos84: Öyle bir şey yapmadım. Ben kendimdim. İsim ve bazı ayrıntılar hariç, tam olarak kendimdim. Sen de kendindin. Bana kalırsa uzun zamandır gerçeği biliyordun. Belki de kendine itiraf etmek istemedin.

Emilybmarxx: Artık Arkadaşlık'tan ayrılmak zorunda kalacağımı biliyorsun. Biliyorsun değil mi?

Daidalos84: Marx'ın ölümü sadece senin başına gelmedi. O benim arkadaşımdı. O benim ortağımdı. Şirket bizim şirketimizdi. Tüm bunlar, hepsi ikimizin de başına geldi.

Emilybmarxx:.....

Daidalos84: Seni özledim, Sadie. Hayatında olmak istiyorum... geçmişte ben de aynı hatayı yaptım. Acıya tek başına katlanmanın erdemli bir tarafı yok.

emilybmarxx sohbetten ayrıldı

Emily Arkadaşlık'ın tanıdık manzarasının içinden yürüdü. Bir zamanlar güzel ve rahatlatıcı görünüyordu, oysa şimdi küstahça sahteydi.

Piksele bindi ve atını tepeden aşağı sürerek Kaymaktaşı'nın evine gitti.

Kaymaktaşı kapıyı açtı, Emily'yi içeri davet etti. Emily arkadaşına, yakında Arkadaşlık'tan ayrılmak zorunda kalacağını düşündüğünü itiraf etti. "Edna iddia ettiği kişi değil," diye açıkladı.

"Hangimiz öyleyiz?" diye sordu Kaymaktaşı.

"Evet ama önceden tanıdığım biri olduğu ortaya çıktı ve bu, benim için oyunu bozuyor."

Kaymaktaşı başıyla onayladı. "Bence göz önünde bulundurman gereken şey," dedi, "hem bu dünyada hem de diğer dünyada bir oyun arkadaşı bulmanın ne kadar nadir olduğu."

Emily Kaymaktaşı'na, leylak gözlerine ve leylak saçlarına baktı. "Sam?"

"Sam kim?" dedi Kaymaktaşı

"Sen de mi Sam'sin?" dedi Emily.

Kaymaktaşı dizlerinin üzerine çöktü. "Sadie."

Emily karakteri, Kaymaktaşı'nın evinden kayboldu.

Ekranda bir metin kutusu belirdi:

Emily, Arkadaşlık'tan ayrıldı.

OĞLAN SONA ULAŞTI

Birkaç gün, ay veya yıl sonra Emily, LQ'yu kontrol etmek için tekrar oturum açtı. LQ onun yokluğunda üç yıl yaşlanmıştı ve şimdi on bir yaşında, güçlü bir çocuktu.

"Anne, neredeydin?" diye sordu LQ . "Annem ve ben senin için endişelendik."

"Yüzmeye gitmek ister misin?" diye sordu Emily.

Emily ve Ludo, her zamanki iki ekranlarından uzağa yüzdüler. LQ yüzmeye devam edip edemeyeceğini sordu

Ninova

ve Emily bir an için düşündü. "Neden olmasın? Artık çok daha büyüksün."

Okyanusun sonuna ulaşana kadar yüzdüler.

LQ, "Burada, sonda her şey çok huzurlu," dedi.

"Huzurlu," diye onayladı Emily.

"Anne," dedi LQ. "Korkuyorum. Geri dönmeme yetecek kadar kalbe sahip olduğumu sanmıyorum."

"Merak etme aşkım. Gerçek değilsin, dolayısıyla ölemezsin."

YEREL ESNAFIN VASİYETİ OKUNDU

Emily büyük '08 kar fırtınası sırasında Daidalos'u ararken Keşfedilmemiş Arkadaşlık'ta bir çiftliğe rastlamıştı. Çiftliğin buzla kaplı tabelasında, ATLARI KIRAN yazıyordu ve onun altındaki daha küçük bir tabelada da TIMAR, NALLAMA, EVCİLLEŞTİRME ve BİNİCİLİK ALANINDA MUHTELİF HİZMETLER. HER ATIN ÜSTESİNDEN GELİNİR, yazıyordu. Emily o sırada daha acil bir gizemle meşguldü ve bu yüzden durmamıştı.

Aylar sonra, Daidalos ile iletişimi kestikten sonra bile o tabela zihnini kurcalamaya devam etti. Adı, gençken bildiği bir yeri ya da belki de bir zamanlar gördüğü bir rüyayı hatırlatıyordu. Arkadaşlık'taki muhtemelen son gününde, o kapıların ötesinde ne olduğunu görmenin zamanının geldiğine karar verdi. Özel bir anlam ifade etmeyen bir tabela bile olsa en azından Arkadaşlık'tan tamamen ayrılmadan önce Piksel'e nal çaktırabilirdi.

Haritayı büyüttüğünde, Atları Kıran'm lokasyonunun işaretlenmemiş olduğunu gördü. Orayı tekrar bulmak için pek de bilimsel olmayan bir şekilde geriye dönük izlerini takip etmesi ve engebeli yollarda daireler çizmesi gerekti. O ve Piksel nihayet kapıların altından geçtiklerinde güneş batıyordu.

Emily, meyve ağaçlarıyla dolu bir korunun içinden geçti ve ardından uzun taş bir yoldan ilerledi, ahırları ve tarlaları geçti ve çiftliğin ta en dibinde, beyaz, A şeklinde, adeta bir kiliseye benzeyen bir eve geldi. Piksel'den indi ve zili çaldı. Kapıyı beyaz kovboy şapkalı bir adam açtı. Altmışlarındaydı, Arkadaşlık'taki hemen hemen herkesten bariz daha yaşlıydı. Hayatının çoğunu at sırtında geçirmiş bir insana yakışacak ölçüde parantez bacaklıydı ama kambur değildi. Şapkasının altında kalın, koyu gri saçlardan oluşan bir orman vardı. Babası Ryu'ya benziyor, diye düşündü Emily. NPC parmaklarıyla şapkasının ucuna dokunarak ona selam verdi. "Selam, yolcu. Atla ilgili bir sorun mu var?"

Emily, atının nallanmaya ihtiyacı olduğunu açıkladı ve bir anlaşmaya varmadan önce malzemeleri ve nal fiyatlarını tartıştılar. NPC Emily'ye elini uzattı ve Emily onu yanağından öptü.

"Bu şekilde daha düşük bir fiyat alamazsınız," dedi adam.

"Seni özlüyorum," dedi Emily.

"Hanımefendi, beni utandırıyorsunuz."

"*İlyada*'nın en sevdiğin bölümü hangisi?"

"*İlyada* nedir?" NPC durdu, şapkasını çıkardı ve bir saniye sonra, sanki dış güçler tarafından ele geçirilmiş gibi, kendisinin farklı bir versiyonuna dönüştü: "Sonra önce karısı Andromak geldi ve haykırdı: 'Ey kocam, genç yaşında göçüp gittin, beni burada dul bıraktın ve bizim çocuğumuz, senin ve benim çocuğumuz, henüz sadece bir bebek! Anne babanın yası çok acı, ey Hektor ama benim yasım en acısı. Yatağından bana bir veda eli bile uzatmadın, ben gece gündüz ağlarken beni teselli edecek bir söz söylemedin." Bitirdiğinde eğilerek selam verdi ve şapkasını tekrar taktı.

"Seni görmek güzeldi," dedi Emily.

"Ne zaman istersen yine gel, küçükhanım."

Ninova

Emily, NPC ile olan sohbetini tatmin edici bulmamıştı ama neticede, NPC'lerle yaşanan çoğu karşılaşma öyle olmuyordu.

Yine de Atları Kıran olmasaydı, Sadie asla Emily'nin işlerini düzene sokmaya karar vermezdi.

Sam'in *Öncüler*'e eklediği yeniliklerden biri, oyuncunun oyunu bırakabilme şekliydi. Sam bir oyuncunun, hatta Akçaağaç Dünyası'nda yıllardır yaşayan birinin bile öylece ortadan kaybolabiliyor olmasından hiç hoşlanmıyordu. Kasabanın sakinlerinden biri, bir gün bir daha asla oturum açmamaya karar verebiliyordu. Sam, bir kişinin oyundan ayrılmak isteyebileceğini hesaba katmanın daha sağlıklı olduğunu düşündü. Bir MMORPG ne kadar iyi olursa olsun oyuncular eninde sonunda ayrılırlardı. Başka oyunlara, başka dünyalara, hatta bazen gerçek dünyaya geçerlerdi. Sam *Öncüler*'i yarattığında, Törenler kategorisini Boşanmaları, Vasiyetleri ve Cenazeleri içerecek şekilde genişletti.

Editör Emily'nin vasiyetini okudu: "Sevgili oğlum Ludo Quintus, sonuna ulaşmak için yüzerek denize açıldı ve içimde bu keşfinin uzun yıllar boyunca süreceğine dair bir his var. Ben sadece ölümlü bir kadının Avatarıyım ve LQ'nun gidişinden beri bağırsaklarımla ilgili ciddi sorunlar yaşıyorum. Bence bunun tek bir anlamı var o da bedenim bana LQ olmadan artık yaşamak istemediğimi söylüyor. Bu nedenle Arkadaşlık'tan ayrılmaya karar verdim. Arkadaşım Kaymaktaşı Brown'a çiftliğimi, dükkânımı ve her ikisinin de içeriğini miras bırakıyorum. Karım Dr. Daidalos'a atım Piksel'i ve onun cam simülakrumunu bırakıyorum. Arkadaşlık'ta geçirdiğim zamandan da Dr. Daidalos ile geçirdiğim zamanda da tamamen pişman olmadığımı eklemek isterim. Tüm bu süre boyunca beni aldatmış olduğu için ona kırgınım —o ne yaptığını gayet iyi biliyor— ama Go oynadığımız akşamları her zaman büyük bir sevgiyle hatırlayacağım. Buraya geldiğimde,

Ninova

kalplerim daha önce hiç olmadığı kadar tükenmişti ve Arkadaşlık'ın monotonluğu ve tanıdıkların nezaketi bana hayat verdi. Bizonların güvenli göç etmelerine imkân tanıyan, bu kadar nazik bir yere geldiğim için minnettarım."

Editör vasiyetnameyi katladı. "Bilmece gibi konuşuyor," diye yorum yaptı.

Arkadaşlık Mezarlığına Emily için bir mezar taşı yerleştirildi. Üzerinde şöyle yazıyordu:

EMILY MARKS DAİDALOS
1875–1909
DİZANTERİDEN ÖLDÜ.

Ninova

X

YÜKLER VE RAYLAR

1

"Ama Sadie, kendine karşı dürüst ol. Bir aşamada, o olduğunu anlamış olmalısın," dedi Dov.

İnsan belli bir yaşa geldiğinde —Sadie'nin durumunda, otuz dört— hayat büyük ölçüde şehirden geçen eski arkadaşlarla yemek yemekten ibaret olmaya başlar. Dov ile Sadie, Silver Lake'deki Cliff's Edge'de geç kahvaltı yapıyorlardı. Restoran bir ağaç eve benziyordu; ortasından devasa, Ent'e* benzeyen bir incir ağacı yükseliyordu ve masalar ağacı çevreleyen katmanlı ahşap platformların üzerindeydi. Garsonları destansı baldır güçleri ve denge becerileriyle tanınıyorlardı. Sadie, sık sık Cliff's Edge'de garson olarak çalışmanın muhtemelen bir platform oyununun sıkıcı bir aşamasındaki bir bilgisayar oyunu karakteri olmaya benzediğini düşünürdü. Konuşurken Dov'un gözü bir anda ağaca takıldı ve kalın, pürüzsüz dallarından birini tuttu. "Burası şimdiye kadar gördüğüm en Kaliforniyalı yer. Hiç yağmur yağmayacağını düşünüyor olmalılar," dedi.

"Hiç yağmaz," dedi Sadie.

"Sence restoran bu ağacın etrafına mı inşa edilmiş?" diye sordu Dov.

"Herhalde öyledir," dedi Sadie.

"Ama ağaç buraya yerleştirilmiş de olabilir."

---

* J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi adlı kitabında bahsi geçen konuşan ve yürüyen ağaç şeklindeki yaratık. (*ç.n.*)

Ninova

"O kadar büyük ki... Birinin bu kadar büyük bir ağacı hareket ettirdiğini hayal etmek zor."

"Sadie, Kaliforniya'dasın. Burası bir çöl. Burada kelimenin tam anlamıyla hiçbir şey olmamalı. Eğer biri ağaç eve benzeyen bir restoran hayali kurarsa Kaliforniyalılar gerçekleştirir. Kaliforniya'yı çok seviyorum."

"Kaliforniya'dan nefret ettiğini sanıyordum."

"Ne zaman öyle bir şey söyledim?" diye sordu Dov.

"Ayrılırken. Bu topraklarda ölmeme sebep olacak tüm apokaliptik senaryolar hakkında beni aydınlattığını gayet net hatırlıyorum."

"Eh, tamam, zırvalamakta üstüme yoktur. Gitmeni istemiyordum. Garson gelince ağacı soralım," dedi Dov. "Marx, Adaletsiz'i buraya taşımakla akıllılık yaptı. Zerre kadar aklım olsaydı beni terk ettiğinde seni takip eder, dizlerimin üstüne çöker, bana geri dönmen için sana yalvarırdım."

Sadie, "Sen dizlerinin üstüne çöken tiplerden değilsin," dedi.

Garson siparişleri almaya geldiğinde Dov, ağacın geçmişini sordu. Garson restoranda çok uzun süredir çalışmadığını ama müdüre soracağını söyledi.

"Gerçekten," dedi Dov. "O olduğunu anlamış olmalısın."

"Anladım ve anlamadım. Bence *gerçek suç* dizilerini izlemek gibi. İnsanlar her zaman polislerin çok beceriksiz olduğunu düşünür. Katili işaret eden bu kadar çok ipucu varken, nasıl olur da kim olduğunu anlayamazlar? Ama sen —izleyici— çözümün gözünün önünde olduğunu bilerek olayı değerlendiriyorsun. Kendini bir anda suç mahallinde bulduysan ve etraf karanlıksa, her yerde kan varsa durum o kadar da bariz olmuyor."

"Peki ama nasıl oldu da dünyadaki tüm oyunların içinden oynamak için *Öncüler* gibi tatsız, sıradan bir oyunu seçtin?"

"Senin aksine ben tüm oyun yelpazesine yayılan oyunları oynuyorum ve beni çeken unsurları vardı."

"Ne gibi?"

"Sosyal bir yönü olan açık dünya, kaynak toplama oyunu olduğunu duymuştum. *Oregon Trail*, *Sims* ve *Harvest Moon*'dan belli belirsiz ilham aldığını duymuştum ve bu yüzden oynamak istedim. Sam kolay bir hedef olacağımı muhtemelen tahmin etmişti."

"*Oregon Trail*'e karşı her zaman çocukça bir saplantı duydun."

"Evet, Dov. Senin anlamadığın bir oyunu sevmem gayet mümkün."

"Demek Sam, sadece tek bir oyuncuyu cezbetmek için bir MMORPG yaptı, öyle mi? Muhteşem. Çılgınlık ama zekice."

"Hayır, oyunu ona çocukken birlikte oynadığımız oyunları hatırlattığı için yaptığını iddia etti."

"Tarım ve kaynak oyunları uzun ömürlüdür."

"Öyledirler. *Öncüler*'in parasını fazlasıyla çıkardığına eminim." Sadie durakladı. "Ayrıca, yalan söylemeyeceğim. Marx'ın ölümünden ve ardından yaşanan onca şeyden sonra, tam da Sam'in yaptığına benzer bir şeyin özlemini çekiyordum. Ama galiba Sam katılıp katılmayacağımı görmek için bir süre oyunu gözlemledi. Ve katıldığımda, oynamaya devam etmem için bir dizi kimlik yarattı."

"Hikâye neydi?"

"Aman Tanrım. Gülünç bir aşk hikâyesiydi. Ben, geçmişi karanlık hamile bir kadın olan Emily Marks'dım ve o, inanamayacaksın, kasabanın optometristi Dr. Edna Daidalos'tu."

"İnanılmaz derecede seksi geliyor."

Ninova

"Daha çok, dokunaklı ve üzücüydü."

"Dr. Labirent Mimarı! Hadi ama Sadie. Nasıl oldu da o olduğunu anlayamadın?"

"Eh, bir kere kadındı."

"Sence neden böyle bir şey yaptı?"

"Belki de beni şaşırtmak için... bilmiyorum. Belki Walt Whitman tarzı, hepimiz içimizde kalabalıkları barındırıyoruz gibi bir şey. Sen oyun oynarken hep aynı cinsiyeti mi seçiyorsun?" Kendisine bir seçenek verildiğinde Dov'un her zaman kız karakteri oynadığını biliyordu.

"Ama sonunda o olduğunu anladım. Belki hep biliyordum ama kendime itiraf etmiyordum. Geriye dönüp baktığımda fark ediyorum, sürekli bariz ipuçları bırakmaya devam ediyordu. Edna bir noktada elini kaybetti."

"Eski Batı'da hayat zor."

"Acımasız," dedi Sadie. "Bir daha gözlük camı yapıp yapamayacağını bilmiyordu."

Dov başını salladı. "Oyunları çok seviyorum. Peki, şimdi ne olacak?"

"Hâlâ konuşmuyoruz."

"Sen onunla konuşmuyorsun, demek istiyorsun."

"Galiba öyle demek istiyorum."

"Sadie, Tanrı aşkına, neden?"

"Çünkü beni kandırdı." Ama elbette, tek sebebi bu değildi.

"Ah, Sadie Green'in standartlarına sahip olmak zor iş."

"Dedi beni yatağına bağlayan adam."

"İşte onu diyorum. Öyle yaptım ve sen hâlâ ne zaman L.A.'ye gelsem benimle yemeğe çıkıyorsun," dedi Dov. "Hem onu yaptığımda öğrencim değildin. Kesinlikle eminim."

"Neymiş benim standartlarım ve bunun Sam'le ve onunla konuşmamamla ne alakası var?"

"Sadie, kaç yaşındasın?"

"Otuz dört."

"Bu kadar genç olmayı bırakacak kadar yaşlısın. Sadece gençlerin bu kadar yüksek standartları vardır. Orta yaşlılar—"

"Senin gibi," dedi Sadie.

"Benim gibi," diye itiraf etti Dov. "Kırk üç yaşındayım. İnkar edecek değilim." Göğsüne vurdu. "Ama hâlâ seksiyim."

"İdare edersin."

Dov pazısını şişirdi. "Bu kasa dokun Sadie. Sence bu kas sadece idare eder mi?"

Sadie güldü. "Dokunmamayı tercih ederim." Ama sonra dokundu.

"Etkileyici, değil mi? Yirmi yıl öncekinden çok daha fazla ağırlık kaldırıyorum."

"Tebrikler, Dov."

"Lisedeyken giydiğim kotları giyebiliyorum."

"Ki liseli kızlarla çıkmak istiyorsan işe yarar."

"Hiç liseli bir kızla çıkmadım," dedi Dov. "Lisede olduğum zamanlar hariç. Üniversiteli kızlar, evet. Onlara bayılıyorum. Onlara doyamıyorum."

"Nasıl oldu da hiç kovulmadın, aklım almıyor."

"Çünkü ben harika bir öğretmenim. Herkes bana tapıyor. *Sen* bana tapıyordun. Ama söylediklerime dönecek olursak orta yaşlılar—"

"Hayatın kaçınılmaz tavizleri tarafından yıpratılmış lanetli ruhlardan mı bahsediyorsun?"

"Al, sana kendine itiraf etmen gereken bir şey, tabii eğer becerebilirsen: Senin için hayatta hiçbir zaman hiç kimse

Sam kadar önemli olmayacak. Bu saçmalığı daha fazla uzatma yani."

"Sadece saçmalık değil, Dov."

"O zaman, tamamen meşru yakınmalarını da uzatma. Gizemli Dr. Daidalos'u bul, o adamın elini sık..."

"*Kadının* elini."

"Kadının elini ve ölümcül derecede ciddi bir iş olan birlikte oyun yapma ve oynama işine geri dön."

Garson geldi, yemeklerini masaya koydu. Yanlarından ayrılmadan önce, "Müdürümüz ağacın yetmiş yıldır burada olduğunu söylüyor," dedi.

"Ah, yani cevabımızı aldık," dedi Dov. "Restoran, ağaç için yapıldı. Teşekkürler." Şakşukasına acı sos ekledi.

"Acı sos gerektiğini nereden biliyorsun? Tadına bakmadın."

"Kendimi biliyorum. Acıya bayılırım. Her neyse şimdi ne üzerinde çalışıyorsun?"

"Pek bir şey yok," dedi Sadie. "Çocuğumu anaokuluna götürmek. Akıl sağlığımı korumak."

"Bu duyduklarım hoşuma gitmedi. Çalışmalısın."

"Evet, eninde sonunda çalışacağım." Sadie konuyu değiştirdi. "Seni Los Angeles'a hangi rüzgâr attı?"

"Her zamanki gibi birkaç toplantı." dedi Dov. "Disney parkındaki atraksiyonlardan birinden yola çıkılarak yapılan filmlerden birinin yönetmeni, *Ölü Deniz*'i sinemaya uyarlamakla ilgileniyor." Dov eliyle aman boş ver anlamında bir hareket yapmak için çatalını masaya bıraktı. "Asla öyle bir şey olmayacak. Ayrıca, boşanıyorum."

"Bunu duyduğuma üzüldüm," dedi Sadie.

"Kaçınılmazdı," dedi Dov. "Gerçekten çok fenayım. Ben benimle asla ilişkiye girmezdim. Tek iyi yanı, bu sefer pisliğin içine çocuk eklememiş olmamız."

"Şimdi ne yapacaksın?"

"İsrail'e geri döneceğim. Oğlumu göreceğim. İnanılır gibi değil. Telly artık on altı yaşında. Yeni bir oyun üzerinde çalışacağım." Dov, şakşukasını yemek için konuşmasına bir dakika ara verdi ve sakalına sarı ve kırmızı sostan bulaştırdı. "Ah, evet, sana sormak istediğim buydu. Şu anda iki oyun arasında olduğuna göre, bir dönem için MIT'deki dersimi sen vermek ister misin? Yapmak isteyeceğin bir şeyse ismini ortaya atmaktan mutluluk duyarım."

"Bir düşüneyim," dedi Sadie.

"Sen bilirsin."

"Sınıfına ilk kaydolduğumda, öğretmeye seni motive eden şeyin ne olduğunu merak etmiştim."

"Çünkü öğretmek harika bir şey."

"Öyle mi?"

"Elbette. Yavru köpekleri kim sevmez? Hem kırk yılda bir de olsa bir Sadie Green gelir ve siktirik aklını başından alır." Başını geriye attı ve sandalyesi bir an sallandı. "Bom."

Sadie kızardığını hissetti. Hâlâ onun iltifatlarından utanç verici bir zevk alıyordu. "Çok küfrediyorsun."

Kahvaltının sonunda Sadie, Dov'u Hollywood tepelerinin havzasındaki oteline götürdü. Arabadan inmeden önce Dov onu yanağından öptü. "Orta yaşlı olduğumu biliyorum," dedi. "Ve trendlerden uzak. Görünüşe göre, kadınların ne istediği hakkında hiçbir fikrim yok. İki kez boşandım, vesaire. Ama sana şunu söylemem lazım. Durduğum yerden bakınca biri için bir dünya inşa etmek, romantik bir şey gibi görünüyor." Dov başını salladı. "Sam Masur, ah, o dallama, romantik çocuk."

Ninova

2

İleri Oyunlar semineri haftada bir, perşembeleri bir ile dört arasında toplanıyordu. Sadie, on altı yıl önce seminerde öğrenci olduğu zamandan kalma formatı değiştirmedi. Her hafta, sekiz seminer öğrencisinin ikisi bir oyun, bir mini oyun veya daha uzun bir oyunun bir bölümünü —zaman kısıtlamaları göz önüne alındığında uygun şekilde programlanabilecek her ne olursa— sınıfa getiriyordu. Öğrenciler oyunu oynuyor ve sonra eleştiriyorlardı. Yarıyıl boyunca iki oyun yapmaktan sorumluydular.

Sadie'nin dersi aldığı dönemden tek farkı, öğrencilerin yarısının kadın olması ya da en azından kendilerini öyle tanımlamalarıydı.

Sadie beklentilerini sınıfla açıkça paylaştı. "Hangi programlama dillerini kullandığınız umurumda değil; size tavsiyeler vermekten mutluluk duyarım, o ayrı. Bir oyun motoru kullanıp kullanmamanız umurumda değil ama bir oyun motoru oluşturmanın ne demek olduğunu anlamanızın iyi olacağını düşünüyorum. Ne tür oyunlar yaptığınız umurumda değil. İyi oyunlar ve kötü oyunlar belirli bir türe özgü değildir. İnsanlar gündelik oyunları küçümsese de etrafta her zaman mükemmel gündelik oyunlar vardır. Ben kendi adıma her türlü oyunu oynarım. PC'ler ve konsollar için yapılabilecek harika oyunlar olduğu gibi, telefonlar için de yapılabilecek harika oyunlar var. Çalışmanızın süper bitmiş olmasını beklemiyorum. Bir oyun yaratmak büyük cesaret ister.

Ninova

Bir tasarımcı olarak, muhtemelen başardığımdan daha fazla başarısız olmuşumdur. Sizin yaşınızdayken bilmediğim tek şey, ne kadar çok başarısız olacağımdı. Giriş konuşmamı bitirmek için moral bozucu bir tespitse özür dilerim." Sadie güldü. "Ama evet, kesinlikle başarısız olacaksınız. Sorun değil. Sizi peşinen rahatlatayım. Bu ders geçti/kaldı şeklinde derecelendirilir, dolayısıyla başarısız olduğunuzdan biraz daha fazla başarılı olmanız yeterli."

Sınıf, Sadie'nin şakasına güldü. Senenin her ilk dersinde yaşanan kritik anlarda, onların tarafında olduğunu göstermeyi başarmıştı.

Koyu saçlı, kara gözlü bir kız olan Destiny, "*Ichigo: Ume no Kodomo*'yu bu sınıftayken tasarlamıştınız, değil mi?"

"Japonca adı, etkileyici. Ortağım Sam ile—"

"Mazer, değil mi?" Destiny, Sadie'nin özgeçmişine hâkimdi. "Mazer da bu sınıfta mıydı? Harvard'a gittiğini biliyorum ama öğrenciler bazen her iki taraftan da ders alabiliyorlar, değil mi?"

"Mazer bu sınıfta değildi. Bir oyun tasarımcısı olarak tamamen kendi kendini yetiştirdi. Ben *Ichigo*'yu bu dersten mezun olduktan sonra yaptım. Bu ders için yaptığım oyunlar biraz daha basitti. Bir sömestrde kendi başınıza iki oyun programlamak kolay değil."

Destiny başını salladı. "*Ichigo*'yu seviyorum. Gerçekten, çocukken en sevdiğim oyundu. *Ichigo III*'ü yapacak mısınız?"

Sadie, "Eskiden bunu konuşurduk ama hayata geçireceğimizden şüpheliyim," dedi. "Pekâlâ, Destiny'nin ilk sorusuna geri dönersek... yanımda bu dersi alırken yaptığım bir oyun getirdim. Adı *Çözüm*. Sizden bu sınıfa güvenmenizi istediğime göre benim de karşılığında en azından sizin yaşınızdayken yaptığım şeyleri sizlerle paylaşmam gerektiğini düşündüm. Grafikler eski ama oyuna bir şans verin ve bana

Ninova

ne düşündüğünüzü söyleyin. Unutmayın, on dokuz yaşındaydım ve bu, 1994'te dört hafta içinde, parasız yapabileceğinizin en iyisiydi. Ayrıca oyunun büyükannemden ilham aldığını da söylemeliyim herhalde."

Sadie öğrencilerine e-postayla *Çözüm*'ün linkini gönderdi.

Sınıftakiler dizüstü bilgisayarlarını açtılar ve kendilerini Sadie'nin gençlik dönemi eserini oynamaya kaptırdılar. Sadie de birkaç seviye oynadı. Teknik olarak oyunun modası geçmişti, ancak konseptin hâlâ güçlü olduğunu hissetti.

Çocuklar *Çözüm'ün* sırrını keşfetmeye başladıklarında, duruma yaraşır öfkeli sesler çıkardılar. Yaklaşık bir saatin sonunda, Sadie oyunu bırakmalarını söyledi.

"Bana ne düşündüğünüzü söyleyin," dedi. "Samimi olmanızı istiyorum. Baş edebilirim. Oyunun estetiğiyle başlayalım."

Çocuklar oyunun her yönünü eleştirdiler. Sadie onları acımasız davranmaya teşvik etti ve kendini savunmaktan, 1994'ün sınırlarını açıklamaktan keyif aldığını fark etti. Sınıf genelde siyah-beyaz grafikleri beğendi ama içlerinden bereli bir çocuk Sadie'ye 1994'teki tüm oyunların siyah beyaz olup olmadığını sordu. Adı Harry'ydi ve Sadie adını, anımsatıcı bir numarayla He-ri-Be-ri şeklinde ezberledi. Dov gibi olmayacaktı. Herkesin adını ilk haftadan öğrenecekti.

"Hayır, Harry," dedi Sadie, "inanmazsın ama 1994'te renklerimiz vardı. Benimki estetik bir seçimdi. Öğrendiğim bir şey de eğer elinizde çok kaynak yoksa tarzınız konusunda daha da net olmalısınız. Sınırlamalar tarzdır, öyle sunarsanız."

"Ben de öyle düşünmüştüm," dedi Harry. "Elbette 1994'teki tüm oyunların siyah beyaz olduğunu düşünmedim. Demek istediğim, yaygın mıydı?" Sadie sınıf listesine bir not aldı: *Siyah-Beyaz Harry.*

"Oyunu çok beğendim," dedi Destiny (*Ume no Destiny*). "Temelinde yatan fikri ve oyunun politik olmasını sevdim. Ama bir eleştirim varsa o da oyunun fazla nihilist olduğu. Fabrikanın ne ürettiğini anladıktan sonra oyun bir nevi şey oluyor... "—doğru kelimeyi aradı—"...kendini tekrarlıyor sanki. Bunun yerine oyun farklı bir aşamaya geçmeliydi."

"Biliyor musun Destiny, bunu söyleyen ilk kişi sen değilsin. Güzel. Herhalde daha fazla zamanım olsaydı dediklerini aynen yapardım. Ama bazen sahip olduğun zaman içinde oyununu yapmak zorundasın. Her zaman mükemmelliği hedeflerseniz hiçbir şey yapamazsınız.

Mazer ve ben, büyürken birbirimizin en iyi arkadaşıydık ve birlikte oyun oynamayı severdik. Mükemmel oyun fikrine kafayı takmıştık. Her oyunu, asgari sayıda hata, en az ahlaki taviz, en hızlı tempo ve en yüksek puana sahip olarak oynamanın bir yolu olduğu fikrine. Bir oyunun hiç ölmeden veya hiç yeniden başlamadan oynanabileceği fikrine. *Super Mario* oynuyorduk ve bir altın bile kaçırsak ya da bir Koopa tarafından vurulsak bile yeniden başlıyorduk. Evet, muhtemelen rahatsız edici derecede takıntılıydık ve evet, bol bol boş vaktimiz vardı. Her neyse, uzun bir süre bu fikri tasarımcı olarak yaptığım işlerde uyguladım ve kesinlikle felç edici bir durumdu.

Bu sınıfa yüzde yüz memnun olmadığınız oyunlar getirmeniz kaçınılmaz ve bu, sorun değil. Aklımı başımdan almanızı istiyorum. Harika bir iş çıkarmanızı istiyorum ama aynı zamanda sadece çalışmanızı istiyorum."

Delik deşik bir Akçaağaç Dünyası tişörtü giymiş, Jojo isimli bir öğrenci elini kaldırdı. (Sadie not aldı: *Akçaağaç Dünyası'ndan Jojo*). "Güzel tişört," dedi Sadie.

Jojo, sanki tişörtü giymesi tamamen bir tesadüfmüş ya da kendisinden daha büyük güçler tarafından yapmaya zorlandığı

Ninova

bir durummuş gibi başını salladı. "Bir sorum var: O zamanlar sınıf arkadaşlarınız *Çözüm* hakkında ne düşünmüşlerdi?"

"O, bu soruyu sormana sevindim," dedi Sadie. "Nefret etmişlerdi. İçlerinden biri beni okuldan attırmaya bile uğraşmıştı."

"Bunun yüzünden mi?"

"Evet, insanlar onlara Nazi dediğinizde hoşlanmıyorlar. Profesörüm böyle demişti ve galiba yerinde bir tavsiye. Bir daha asla oyuncuya Nazi dediğim bir oyun yapmadım."

Sınıf, Sadie'nin şakasına güldü.

"Bunu da çözdüğümüze göre, saat dört. Gelecek hafta görüşürüz. Jojo, Rob, ilk sırada siz varsınız. Oyunlarınızı en geç Pazar akşamına kadar e-posta ile bize gönderin ki bir sonraki dersten önce oynama şansımız olsun."

Destiny, diğerleri gidene kadar arkada oyalandı. "Bir sorun olur mu? Size bir soru daha sormak istiyorum ama herkesin önünde değil."

"Evet, elbette," dedi Sadie. "Ofisime kadar yürüyelim. Kızımı saat beşte bakıcıdan almam gerekiyor."

"Çocuğunuz mu var?" dedi Destiny. "Çok havalıymış. Oyun sektöründe çalışan herhangi birinin çocuk sahibi olabileceğini düşünmemiştim, kritik teslim tarihleri yüzünden."

"O biraz olsun değişiyor," dedi Sadie. "Ve ben her zaman şirket sahibi oldum, yani..."

"Yani, yapmam gereken tek şey, kendi şirketime sahip olmak, öyle mi?"

"Doğru. O zaman erkekler senin istediğini yapmak zorunda," dedi Sadie.

"Bu dersi siz verdiğiniz için ne kadar heyecanlı olduğumu söyleyebilir miyim? Bu bölümde hâlâ pek kadın ya da farklı kökenlerden insan yok. Ve *tüm* oyunlarınıza bayılıyorum,

Ninova

sadece *Ichigo*'ya değil. Her birini oynadım. *Eğlencelerin Efendisi*? O oyun favorimdi. Bence siz baştan aşağı harikasınız."

Sadie'nin, kapısının yanındaki isim levhasında hâlâ Dov Mizrah yazan ofisine ulaşmışlardı. "Ofisime geldik," dedi Sadie. "Sınıfın önünde bana sormak istemediğin soru neydi?"

"Ah, şey, sizi utandırmak istemedim," dedi Destiny. "*Çözüm* oynarken kesinlikle iyi olduğunu düşündüm."

"Evet?"

"Ama *Ichigo*'nun kıyısından geçemez. Alınmayın. Size cidden çok saygı duyuyorum, Profesör Green."

"Sorun değil, söylediğinin doğru olduğunu biliyorum. O oyunu sınıfa bu yüzden getirdim. Nereden başladığımı görmenizi istedim."

"Galiba sorum şuydu: *Çözüm* gibi bir şey yapmaktan *Ichigo* gibi bir şey yapmaya aradan çok da zaman geçmediği halde nasıl geldiniz? *Oradan buraya* nasıl gelinir? İşte benim nasıl yapabileceğimi bilmediğim şey bu."

"Uzun hikâye," Sadie Destiny'nin gözlerindeki bakışı tanıdı. Hırstan insanın gözünün kararmasının ama yapabileceklerinin, gücünün sınırlarını aşmasının ne demek olduğunu biliyordu. "Basit bir cevabım olduğundan emin değilim," diye itiraf etti. "Biraz düşünüp sana öyle cevap verebilir miyim?"

O gece, Sadie 1996'da nasıl biri olduğunu hatırlamaya çalıştı. Onu harekete geçiren üç şey vardı ve Sadie'ye kalırsa bunların hiçbiri çok da cömert bir ruhun göstergesi değildi: (1) Profesyonel anlamda sınıftakilerin arasından sıyrılmak ki MIT'deki herkes Sadie Green'in oraya kız öğrenci kontenjanı kotasını doldurmak için kabul edilmediğini anlasın, (2) Dov'un onu terk ettiğine pişman olması ve (3) Sam'in onunla çalıştığı için ne kadar *şanslı* olduğunu bilmesi, ekipteki *harika* programcının Sadie olduğunu, büyük fikirleri olanın Sadie olduğunu bilmesi. Ama bunu Destiny'e nasıl

Ninova

açıklayabilirdi ki? 1996'da işini ileriye taşıyan şeyin bencillik, küskünlük ve güvensizlikten meydana gelen bir dans olduğunu nasıl açıklayabilirdi? Sadie kendini harika olmaya adamıştı: Sanat tipik olarak mutlu insanlar tarafından yapılmıyordu.

Sadie, Destiny'nin sorusunu Sam'e sormak istedi. Onun her zaman her şeye verecek cevabı vardı ve Sadie, Sam'in yeteneklerinden birinin, dünyayı —ya da en azından onu— daha cömert, olduğundan daha güzel gösteren bir ışıkta göstermek olduğunu zaman içinde anlamıştı. Onunla iletişim kurmayı ilk defa aklından geçirmiyordu. Cambridge'e döndüğünden beri her parke taşı ona Sam'i ve Marx'ı hatırlatıyordu. Ama bir şekilde, onlarınki kadar zarar görmüş bir ilişkinin sadece basit bir telefon konuşmasıyla kaldığı yerden devam etmesi imkânsız geliyordu. Onun hayatta olduğunu biliyordu. Adaletsiz'in ticari işler bölümünden gelen grup e-postalarında adını sık sık görüyordu, ancak *Öncüler*'den beri onunla doğrudan iletişim kurmamıştı.

Öncüler'i bilgisayarına indirdiğinde, oyunu kimin yaptığına dair hiçbir ipucu gözüne çarpmamıştı veya oyunun nasıl bir şey olacağına dair belirli bir beklentisi yoktu. Lohusaydı, beyni sisliydi, depresyondaydı, yalnızdı ve diğer insanların yemeğe yöneldiği gibi, o da rahatlamak için oyunlara yönelmişti. Bir yandan kendini ve yepyeni, doyumsuz bir yaratığı hayatta tutma işiyle uğraşırken oynanabilecek türden sıradan oyunları tercih ediyordu. Eski Batı hakkında bir kaynak oyunu, bir adada bir kabile kurmak hakkında bir oyun, garsonlukla ilgili birkaç oyun, bir otel işletmek üzerine bir oyun, sihirli çiçekler hakkında bir oyun, eğlence parkları hakkında bir oyun oynamıştı ve sonunda *Öncüler'i keşfetmişti.*

Anında *Öncüler*'e diğer oyunlara ayırdığından daha fazla zaman ayırmaya başlamıştı. Dünyası en başından beri rahat

Ninova

ve tamdık gelmişti ama elbette öyle olacaktı: *Öncüler* onun motoru kullanılarak inşa edilmişti. Oyuncular alışılmadık derecede zeki göründüğünde bunu, *Öncüler*'in tıpkı onun gibi otuzlu yaşlardaki, 1980'lerin oyunlarına nostalji duyan insanları cezbetmesine bağlamıştı.

Daidalos'u cam kalbi üflerken bulduğu gün, Sam'den şüphelenmişti ama aynı zamanda kendine bunu *anlamama* hakkını tanımıştı. Bilmek istediğinden daha fazla oynamak istiyordu. Sam'e onu kandırdığını söylemişti ama işin aslı, Sadie kendini kandırmıştı. O aptal, incelikli güzellikteki dünyanın onun için bu kadar büyük önem taşıması utanç vericiydi.

Bir buçuk yıl sonra hikâyeyi Dov'a eğlenceli bir yemek anekdotu olarak anlatabilmişti ve artık Sam'e kızgın olmadığını fark etmişti. Sam'e karşı şefkat ve hatta empati hissetmeye başlamıştı. Sam bu oyunu onun için yapmıştı ama aynı zamanda kendisi için de yapmış olmalıydı. Marx'ın ölümünden sonra kendini kim bilir ne kadar yalnız hissetmişti. Adaletsiz'i yönetme işinin ne kadar da büyük bir kısmını Sam'in kucağına bırakmıştı... Sadie ofise bir daha hiç gitmemiş ve Sam'e hiç teşekkür etmemişti.

Bahar sömestrine birkaç hafta kala Harvard Kitapçısı'nda, ikinci el kitapların olduğu bodrum katındaydı. Kızı için ikinci el resimli kitap alışverişi yaparken yanlış rafa konmuş bir Sihirli Göz kitabını fark etti. Kitap ona yıllar önce tren istasyonunda Sam'le karşılaşmasını hatırlattı. Tam anlamıyla bir resimli kitap olmasa da kitabı dört yaşındaki Naomi için almaya karar verdi.

Yatmadan önce Sihirli Göz kitabını birlikte okudular. "Görebiliyorum!" dedi Naomi.

"Ne görüyorsun?"

Ninova

"Bir kuş. Tam orada. Hepsi benim etrafımda. Bu harika! Bir tane daha yapabilir miyiz? Bu benim en sevdiğim kitap olabilir anne."

İki hafta sonra, Naomi kitaptaki yirmi dokuz Sihirli Göz aktivitesinin hepsini pek çok kez yapmıştı ve bir sonraki mücadeleye hazırdı.

Sadie kitabı Sam'e göndermeye karar verdi. Bir not yazacaktı ama sonra vazgeçti. Sam kimden geldiğini anlardı.

∴

Ant Boston'dan geçerken Sadie, konuşma yapması için onu ders verdiği sınıfa davet etti. *Muadil Lisesi*'nin yedinci bölümü piyasaya çıkmıştı ve Sadie'nin öğrencilerinin çoğu oyunla kafayı bozmuştu. Onların nesli için *ML*, oyunların Harry Potter'ıydı. *Ichigo*'dan çok daha popülerdi ve *Akçaağaç Dünyası*'ndan da farklı bir şekilde popülerdi. Oynadığı zamanları hatırlayabilenler için gençliklerini anımsatan türden bir eğlenceydi.

Dersten sonra Ant'i yemeğe çıkardı ve oyun endüstrisinde çalışan tanıdıkları insanlar hakkında dedikodu yaptılar: Kim bir cinsel taciz skandalına bulaştı? Kim *yine* rehabilitasyondaydı? Hangi şirket iflasın eşiğindeydi? Hangi oyunun devamı tam bir felaketti ve belli ki Hindistan'daki ilgisiz bir programcı ekibine ihale edilmişti?

Çok kişisel ya da çok ağır konulardan usulca kaçındılar. Ama tatlıdan sonra Sadie, "Sam nasıl?" diye sordu. Sihirli Göz kitabını göndereli iki ya da üç hafta olmuştu ve ondan hiçbir haber alamamıştı.

"Aynı herhalde. Yıl sonunda *Öncüler*'i kapatıyor."

"Zavallı *Öncüler*."

Ninova

"Sam'in o oyunu neden yapmak istediğini hiçbir zaman anlayamadım. O zamanlar şirkette bu konu çok gizliydi. Hiç oynadın mı? Hani şu garip retro şeyi. "

"Hiç oynamadım," diye yalan söyledi Sadie.

"Belediye Başkanı Mazer, *Akçaağaç Dünyası*'ndan da istifa etti. Sam, yerine geçecek kişi için bir genel seçim düzenliyor."

"Zekice."

"Kim kazanırsa kazansın pozisyonun büyük ölçüde fahri olacağını hissediyorum. Sam bir AG fikri üzerinde çalışıyor, ne olduğundan emin değilim. Geçen hafta babası öldü."

"Menajer George mu?" diye sordu Sadie. Sadie'nin bildiği kadarıyla Sam onunla hiç görüşmüyordu.

"Hayır," dedi Ant. "K-mahalleli pizzacı."

"Hayır! Dong Hyun olmasın! Sam'in dedesi."

"Evet, galiba kanserdi. Bir süredir hastaydı. Sam çoğu günler işe gelmiyordu. İlginç, ben hep o adamın babası olduğunu düşünmüştüm."

Restoranın önünde vedalaştılar. Ant Sadie'yi kucakladı ve ayrılmadan önce, "Her gün Marx'ı düşünüyorum," dedi.

"Ben de."

Ant, "Kimse bize Marx kadar inanmadı," dedi. "Marx bir oyunumuz olduğunu düşünene kadar üniversiteli çocuklardık."

"Biz de öyleydik," dedi Sadie.

Ant, "Keşke onu kurtarabilseydim," dedi. "O günü tekrar tekrar yaşıyorum. Merdivenlerden inmeseydim. Lobiye gitmesine izin vermeseydim. Eğer—"

Sadie onu susturdu. "İçindeki oyuncu konuşuyor," dedi. "Seviyeyi nasıl geçerdim diye çözmeye çalışıyorsun. Benim

Ninova

beynim de aynı bu şekilde hain. Ama yapabileceğin hiç bir şey yoktu Ant," dedi Sadie. "Oyun, kazanılabilir değildi."

Beş yıl sonra nihayet Marx'ın adını duyuyordu ve içinden ağlamak gelmiyordu.

Bir keresinde bilinçle ilgili bir kitapta, insan beyninin yıllar içinde sevdiklerinin Yapay Zekâ versiyonunu oluşturduğunu okumuştu. Beyin veri topluyor ve beyninizde o kişinin sanal bir versiyonunu barındırıyorsunuz. Kişi öldükten sonra beyniniz hâlâ sanal kişinin var olduğuna inanıyor çünkü bir anlamda kişi hâlâ var. Yine de bir süre sonra hafıza bulanıklaşıyor ve her yıl, kişi hayattayken yarattığınız Yapay Zekâ'nın giderek eksilen bir versiyonuyla baş başa kalıyorsunuz.

Sadie Marx'ın tüm ayrıntılarını, sesinin tınısını, parmaklarının verdiği hissi ve jestlerini, tam sıcaklığını, giysilerine sinen kokusunu, uzaklaşırken ya da koşarak merdivenlerden yukarı çıkarken nasıl göründüğünü yavaş yavaş unuttuğunu hissedebiliyordu. Sonunda Marx'ın tek bir görüntüye indirgeneceğini hayal etti: sadece, uzak bir Torii kapısının altında duran, şapkası elinde onu bekleyen bir adam.

Akşam yemeğinden eve on bir buçuk gibi döndü. Bakıcıya parasını ödeyip taksiye bindirdi. Naomi çoktan yataktaydı ama Sadie yine de ona bakmaya gitti, uyuyordu. Kızını uyurken izlemeyi seviyordu.

Sadie yüksek sesle söylemesine izin verilen bir itiraf olmasa da doğuştan anne değildi. Yalnızlığı ve kişisel alanını fazlasıyla özlüyordu. Ama yine de bu kızı seviyordu. Kızının kişiliğini romantikleştirmemek için çok uğraşıyordu. Gerçekten ait olmayan özellikleri ona atfetmek istemiyordu. İyi bir oyun tasarımcısı, bir projeyle ilgili birkaç ilk dönem fikrine takılı kalmanın, işin potansiyelinin önünü kesebileceğini bilirdi. Sadie, Naomi'nin henüz tam bir insan olduğunu düşünmüyordu ki bu da insanın itiraf etmemesi gereken bir

başka şeydi. Tanıdığı annelerin o kadar büyük bir kısmı çocuklarının dünyaya geldikleri andan itibaren tam olarak kendileri olduklarını söylüyorlardı ki... Ama Sadie aynı fikirde değildi. Dili olmayan bir insan nasıl bir insandı? Zevkleri? Tercihleri? Deneyimleri? Çocukluğun öte tarafında hangi yetişkin, ebeveynlerinden tam olarak doğduğuna inanmak isterdi? Sadie, kendisinin yakın zamana kadar bir birey olmadığını biliyordu. Bir çocuğun bir anda bir bütün olarak ortaya çıkmasını beklemek mantıksızdı. Naomi, bir noktada tamamen üç boyutlu bir karakter olacak bir insanın karakalem çizimiydi.

Sadie, Naomi'nin yüzünde Marx'ı aramamak için kendini eğitmişti. Bazen beklenmedik bir şekilde Sam'inkini görüyordu. Naomi yarı Asyalı ve yarı Doğu Avrupalı Yahudiydi, dolayısıyla da Naomi'nin kökleri Sam'e, Sadie veya Marx'a olduğundan daha yakındı.

Naomi'nin yatak odasının kapısını kapattı, kendi yatak odasına girdi.

Sam'i aramaya karar verdi. Kaliforniya'da saat daha yalnızca sekiz buçuktu. Sam'in telefon numarası değişmemişti. Sam telefonu açmadı —artık kimse telefonlarına cevap vermiyordu— ve Sadie mesaj bıraktı. "Benim," dedi. "Sadie," diye ekledi, Sam'in *ben*'in kim olduğunu anlamaması ihtimaline karşı. "Boston'da Ant ile akşam yemeği yiyordum. Duydun mu, bilmiyorum ama artık burada oturuyorum. Her neyse, Dong Hyun'u duyduğuma üzüldüm. Seni ne kadar çok sevdiğini biliyorum. O dünyanın en kibar, en nazik adamıydı."

Sam aramadı.

Bir veya iki gün sonra, Dong Hyun için bir anma planı olup olmadığını öğrenmek için pizzacıyı aradı. Telefona çıkan genç adam, o hafta sonu tören olduğunu söyledi. Sadie'nin kim olduğunu sormaya zahmet etmedi; Dong Hyun, K-Mahallesindeki herkesle arkadaştı.

Ninova

3

Sam, herkes için dilenebilecek en iyi şeyin, bir bilgisayar oyunu ölümü olduğuna karar verdi. Yani görkemli ve kısa.

Son çeyrekliğini makinaya attığında Dong Hyun yaklaşık bir yıldır hastaydı. Kanser, önce akciğerde, sonra ölümcül bir şekilde, başka bir yerde, her yerde Sam'in güçlü, harika büyükbabasını çaresiz bir kontrolsüzce bölünen hücre yığınına dönüştürmüştü. Sam o dönemde Dong Hyun'a bakmak için Adaletsiz'deki görevinden geri çekilmeye karar vermişti. Başka türlüsü mümkün müydü? Dong Hyun yıllarını onunla ilgilenerek geçirmişti.

Dong Hyun acı çekerken, içinden parçalar kesilip çıkarılırken Sam izledi. Sonunda, kesip alınacak bir şey kalmadığında, Dong Hyun gitmişti.

Sam'in bu konudaki düşünceleri her an değişiyordu. Dong Hyun'un bir bilgisayar oyunu ölümüyle ölmediği gerçeği, Sam'in sondan önce onunla zaman geçirebildiği anlamına geliyordu. Dong Hyun'un ölmesinin bu kadar uzun sürmesi, aynı zamanda Sam'e, kuzenlerine ve büyükannesine söylemek istediği her şeyi söylemiş olduğu anlamına geliyordu. Bu alışveriş çektiği acıya değmiş miydi? Sam bilmiyordu.

Hayatının son haftalarında Dong Hyun nerdeyse hiç konuşmadı. Git gide daha da sessizleşti ve bu yüzden, yatakta doğrulup elini tuttuğunda Sam şaşırdı. "Samson, sen şanslı bir çocuksun," dedi Dong Hyun, mükemmel netlikte

Ninova

bir sesle. "Trajedi yaşadın, evet ama aynı zamanda birçok iyi arkadaşın da oldu."

Dong Hyun, hayatının son kırk yılını geçirdiği güneşli, ahşap evde ölmek üzere hastaneden taburcu edilmişti. Dong Hyun'un tanıdık pizza kokusunun yerini çeşitli sevimsiz tıbbi kokulara bırakması Sam'i rahatsız ediyordu.

"Oldu mu?"

"Evet, Marx ve Sadie. Seni sevdiler."

"İki çok mu sayılıyor?" diye sordu Sam.

Dong Hyun, "Arkadaşlıkların ne kadar iyi olduğuna bağlı," dedi. "Ya Lola? Ona ne oldu?"

"Evlendi. Toronto'ya yerleşti." Sam durakladı. "Büyükanne ve senin sahip olduğunuz şeye sahip olmayı dilerdim."

Dong Hyun, "Sen farklı şeylere sahipsin," dedi. "Sen benim doğduğumdan daha farklı bir dünyanın içine doğdun. Belki de büyükannen ve benim sahip olduğumuz şeye ihtiyacın yoktur."

Sam'in yanağını okşadı. Bitmek bilmeyen öksürük nöbetlerinden birine tutuldu.

"Marx öldü," dedi Sam.

"Biliyorum," dedi Dong Hyun. "Aklım hâlâ başımda."

"Marx öldü ve Sadie'nin artık bir çocuğu var ve ben çocuğu tanımıyorum bile."

"Çocukla tanışabilirsin," dedi Dong Hyun.

"Demek istediğim, insanların bir kez çocuğu oldu mu işler zorlaşıyor. Çocukları pek anlamıyorum."

Dong Hyun, "Oyun yaparak para kazanıyorsun," diye hatırlattı. "Çocuklar hakkında bir şeyler biliyor olmalısın."

"Evet ama bu farklı. Galiba çocukları sevmiyorum çünkü genç olmaktan nefret etmiştim."

Ninova

"Hâlâ gençsin," dedi Dong Hyun.

"Eh, şimdi Boston'da yaşıyor," dedi Sam. "Yani..."

"Onu ziyaret edebilirsin."

"İstediğini sanmıyorum."

"Artık Boston'a gitmek o kadar uzun sürmüyor," dedi Dong Hyun.

"Uçakla yaklaşık altı saat. Bugüne kadar sürdüğü kadar sürüyor."

"Trafikte Venice Mahallesi'nden Echo Park'a gitmekten daha hızlı," dedi Dong Hyun.

"Doğru değil."

"Klasik bir L.A. trafik şakası yapıyorum."

"Ha, tamam."

"İyi bir şakaydı," diye ısrar etti Dong Hyun.

"Son zamanlarda hiçbir şey bana o kadar komik gelmiyor."

"Dalga mı geçiyorsun?" Dong Hyun güldü ve kahkahası bir başka öksürük krizine döndü. "Artık her şey komik." Dong Hyun gözlerini kapattı. "Sadie ile konuştuğunda, burada onun için pizza olduğunu söyle. Sam'in arkadaşları bedava yer."

"Söylerim," dedi Sam. Pizza salonunun adı iki yıl önce değişmişti ve artık bambaşka yeni sahipleri vardı.

"Seni seviyorum Sammy," dedi Dong Hyun.

"Ben de seni seviyorum büyükbaba." Sam, hayatının çoğunda seni seviyorum demekte zorlanmıştı. Sevdiklerine sevgi göstermenin üstünlük taslamak olduğuna inanıyordu. Ama şimdi bu, Sam'e dünyadaki yapılabilecek en kolay şeylerden biri gibi görünüyordu. Neden birine onu sevdiğini söylemeyesiniz ki? Birini seviyorsan karşındaki duymaktan bıkana

Ninova

kadar tekrar ederdiniz. Anlamını yitirene kadar söylerdiniz. Neden olmasın? Elbette lanet olasıca, yapardınız.

Anma töreni Kore Kültür Merkezi'nde düzenlendi ve Dong Hyun'un geniş ailesi ve arkadaşlarının yanı sıra, birçok dükkân sahibi ve restoran işletmecisi de oradaydı. Sam ve büyükannesi saatlerce teşekkürleri kabul edip teselli edildiler.

Gün devam ederken, Sam bakışlarını yumuşattı ve orada olup orada olmamak için kendine izin verdi. Bu, gençliğinin uzun nekahet dönemlerinden beri sahip olduğu bir beceriydi. Bedeninde olabilirdi ve bedeninde olmayabilirdi. İnsanlara baktı ve geldikleri için onlara, kusana kadar teşekkür etti ve çaktırmadan, sanki Kore Kültür Merkezi'nin arka duvarı bir tren istasyonundaki bir Sihirli Göz posteriymiş gibi uzaklara baktı.

Bir anda gözleri bir şeye takıldı. Düzlemsel yüzeyler dünyasında birisi üç boyutlu oldu. Bu, Sadie'ydi.

Onu neredeyse beş yıldır görmemişti ve ete kemiğe bürünmüş görüntüsü, bir yanılsama gibi duruyordu.

Sadie iki veya üç gün önce aramıştı ama Sam geleceğini düşünmemişti.

Sadie el salladı.

Sam el salladı.

Sadie bir şey söyledi ama Sam duyamayacak kadar uzaktaydı.

Anlamış gibi başını salladı.

Sadie gitti.

İki hafta sonra Dong Hyun'un vasiyeti okundu. Beklendiği gibi, çoğu şey Bong Cha'ya kaldı. Dikkate değer bir istisna vardı: "Yıllardır pizza salonumda duran *Donkey Kong*

Ninova

makinemi Sadie Green'e bırakıyorum. Torunumla aralarındaki yıllarca süren dostluk için büyük bir minnet ve şükranla."

Sam yıllardır numarasını çevirmemişti. Hemen ulaşamadı ama akşam Sadie aradı. Sam cenazeye geldiği için teşekkür etti. "Ama aramamın nedeni bu değil. Dong Hyun vasiyetinde sana bir şey bıraktı."

"Yok canım? Neymiş o?"

"*Donkey Kong* makinesi."

"Ne?" Sadie sesindeki çocukça heyecana hâkim olmadı. "*Donkey Kong*'u çok severim! Bana istediğin kadar oynayabildiğini söylediğinde seni çok kıskanmıştım. Neden bıraktı bana sence?"

"Eh," dedi Sam. "Biliyorsun, bizimle gurur duyuyordu. Oyunlarımızla gurur duyuyordu. Posterleri her zaman Dong ve Bong'da asılıydı.

"Ve sen... şey, sen çocukluğumun kayda değer bir kısmında kelimenin tam anlamıyla tek arkadaşımdın ki eminim bunun farkındaydın... yani... muhtemelen sen olmasaydın pes ederdim diye düşündü ya da ona benzer bir şey."

Sadie düşündü. "Hayır, kabul edemem. Makine sende kalmalı."

"Onu neden isteyeyim? *Donkey Kong*'u seven sensin. Sen sadece *Donkey Kong*'la ne yapmak istediğini söyle bana. Eğer istemiyorsan büyükannemin evinde bırakabiliriz. Bence ciddi ciddi en az bir tondur."

Sadie, "Kargoyla göndertirim," dedi. "Kesinlikle istiyorum. O bir klasik. Nasıl yapacağımı çözmem için bana birkaç gün ver. Muhtemelen MIT'deki ofisime koyarım."

"Dong Hyun, makinesinin yolculuğunun ülkenin en iyi okullarından birinde son bulmasına bayılırdı."

"Sen nasılsın?" dedi Sadie.

"Daha iyi olmuştum. Şuna karar verdim... bütün her şey göz önünde bulundurulduğunda bilgisayar oyunu ölümünü tercih ediyorum."

"Kısa, tatlı, her an dirilme olasılığı olan," dedi Sadie.

"Bilgisayar oyunu karakterleri asla ölmez."

"Aslına bakarsan her an ölürler. Aynı şey değil."

"Ne üzerinde çalışıyorsun?" diye sordu Sam.

"Çocuk yetiştirmek, sınıfıma ders vermek. Hepsi bu."

"Öğrencilerini Dov gibi taciz ediyor musun?"

"Hayır," dedi Sadie. "Dürüst olmak gerekirse ergenleri bırak, yirmilerindeki herhangi biriyle bile yatmak isteyeceğimi hayal dahi edemiyorum. Her zaman Dov'un harika bir öğretmen olduğunu eklemem gerektiğini düşünüyorum. Onu savunma içgüdümün nereden çıktığını bilmiyorum."

"Ders vermeyi seviyor musun?"

"Evet," dedi Sadie. "Dersin ilk günü bir çocuk *Akçaağaç Dünyası* forması giymişti."

"Ne hissettin?"

"Yani, *Akçaağaç Dünyası* benim başarısızlıklarımdan doğan bir anka kuşu olduğu için mi demek istedin?"

"Onun gibi bir şey," dedi Sam.

"Çocuk onu bilmiyordu. Bir iltifattı. *Akçaağaç Dünyası*'nın benim oyunum olduğunu düşünüyorlar."

"*Senin* oyunundu, değil mi?"

"Daha çok senin," dedi Sadie. "Galiba öyle olduğu konusunda görüş birliğine varmıştık. Jenerikle ilgili endişelerim ne kadar boşunaymış, anlaşılan kimin neden sorumlu olduğunu kimse hatırlamıyor bile."

Sam, "İnternette biri muhtemelen gerçeği biliyordur," dedi.

Ninova

"Nasıl bir saflık bu?" dedi Sadie. "İnternetteki herhangi birinin herhangi bir şey hakkındaki gerçeği bildiğine dair inanç..."

Sam, "Son zamanlarda bunalımdaydım," diye itiraf etti. "Merak ettim, bu tür şeyleri nasıl aşıyorsun?"

"Çalışmak yardımcı oluyor," dedi Sadie. "Oyunlar yardımcı oluyor. Ama bazen, gerçekten moralim bozukken, belirli bir görüntüyü zihnimde tutuyorum."

"Ne gibi?"

"Oyun oynayan insanlar hayal ediyorum. Bazen bizim oyunlarımızdan birini, bazense *herhangi* bir oyunu. Umutsuzluğa kapıldığımda bana en çok 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 günü öğleden sonrasını ve tren istasyonunda birikerek yolunu tıkayan yolcuları hatırladı. O zaman ona bir engel gibi görünmüşlerdi ama belki de onları yanlış değerlendirmişti. Gizli bir görüntünün vaadinden başka ne bir insanın bir tren istasyonunda titremeye razı olmasını sağlayabilirdi? Peki ama bir insanı gecenin bir yarısı tabelası ve çizgileri olmayan bir yolda araba kullanmaya iten neydi? Belki de tüm bunlara sebep, tüm insanların hassas, tamamen yeni doğmuş bir yönüne işaret eden, bir çeşit oynama isteğiydi. Belki de insanı umutsuzluktan koruyan şey, oynama isteğiydi.

"Bu arada Sihirli Göz kitabını aldım," dedi Sam.

"Peki... Yaptın mı?"

"Hayır."

"Hadi ama Sam. Yok artık! Yapmalısın. Git, kitabı getir."

Sam kitaplığına doğru yürüdü ve raftan kitabı aldı.

"Sen görene kadar telefonda kalacağım. Beş yaşındaki çocuğum yapabiliyor. Sana nasıl yapacağını adım adım anlatacağım."

"İşe yaramayacak."

"Kitabı yüzünün seviyesinde tut," diye talimat verdi Sadie. "Tam burnunun ucunda."

"Tamam, tamam."

"Şimdi gözlerini zorlamadan odakla ve kitabı yavaşça uzaklaştır."

"İşe yaramadı," dedi Sam.

"Bir daha dene," diye emretti Sadie.

"Sadie, bu dediklerin bende işe yaramaz."

"Sende neyin işe yaradığına dair çok fazla fikrin var. Sadece bir daha dene."

Sam tekrar denedi ve Sadie Sam'in nefes alıp verişini dinledi.

"Sam?" Neredeyse bir dakika geçmişti.

"Görebiliyorum," dedi Sam. "Bu bir kuş." Sesi titrek geliyordu ama Sadie onun ağlayıp ağlamadığını tam anlayamadı.

"İyi," dedi Sadie. "Gerçekten de bir kuş."

"Şimdi ne olacak?"

"Bir sonrakine bakacaksın."

Sadie çevrilen sayfanın hışırtısını duydu.

"Birlikte bir şey yaratmalıyız," dedi Sam.

"Ah, Tanrım, Sam, neden? Birbirimizi mutsuz ediyoruz."

"Doğru değil. Her zaman değil."

"Sorun sadece sen değilsin. Benim. Ve Marx. Çok fazla şey oldu, sanırım. Artık tasarımcı olduğumdan bile emin değilim."

"Sadie, bu şimdiye kadar duyduğum en aptalca şey."

"Teşekkürler."

"Ve doğru olmasına imkân yok. Peki, sormak zorundaydım. Her zaman sormak zorundayım. Fikrini değiştirirsen haber ver."

Naomi, Sadie'nin yatak odasına geldi. "Uyku vakti!" diye duyurdu. Yedi gece üst üste ondan önce uyku vakti derse Naomi'nin ödül kazandığı bir oyun icat etmişti. Evet, manipülatif bir hamleydi ve temelde rüşvetti ama aynı zamanda beş yaşındaki çocuğunu yatağa yollamak söz konusu olduğunda son derece etkiliydi. "Kiminle konuşuyorsun?" diye sordu Naomi.

"Arkadaşımla. Sam. Merhaba demek ister misin?"

"Hayır," dedi Naomi. "Onu tanımıyorum."

"Tamam, odana koş, ben de birazdan geliyorum." Sam'e döndü. "Çocuğumu yatırmalıyım. İyi geceler Dr. Daidalos."

"İyi geceler, Miss Marks."

∴

Bir *Donkey Kong* dolabı yaklaşık yüz otuz beş kilo ağırlığındadır. Özel inşa edilmesi gereken bir sandıksa ilave yirmi beş kilo civarında. 90026 posta kodlu bir konuttan 02139 posta kodlu bir üniversite ofisine yapılan kargo nakliyesi size yaklaşık 400 dolara veya birinin makineyi bir eşiğin üzerinden atlatmasını istiyorsanız biraz daha fazlasına mal olacaktır.

Yerel piyasanızda daha ucuza klasik bir *Doneky Kong* bulabilirsiniz. Nakliyede önemli ölçüde tasarruf etmenizi sağlayacaktır ama makine aynı belleğe sahip olmayacaktır. Örneğin, Los Angeles, K-Mahallesindeki Wilshire Bulvarı'ndaki Dong ve Bong'un *New York Tarzı Pizza Evi*'nde bugüne

Ninova

kadar oynayanlar arasındaki en iyi *Donkey Kong* oyuncusunun S.A.M. monogramına sahip olduğunu bilmeyecektir.

Kutu Cambridge'e ulaştığında, makine hâlâ çalışıyordu ancak yüksek puanlar silinmişti. Bu ilk makinelerdeki bellek, sözde kalıcı olduğu halde buharlaşabiliyordu. Yedek bataryası, tabii eğer vardıysa muhtemelen uzun zaman önce ölmüştü.

Dong Hyun'un makinesinin şarjı dolduğunda Sadie artık boş olan en yüksek puanlar ekranında hâlâ S.A.M.'yi hayal meyal görebiliyordu. Skor o kadar uzun süre orada durmuştu ki ekranda izi kalmıştı.

Ninova

4

Dong Hyun'un ölümünün üzerinden bir yıl geçmeden, New York ve Paris merkezli bir oyun şirketi olan ReveJeux, üçüncü bir *Ichigo* yapma olasılığı hakkında Sam ve Sadie'yle iletişime geçmişti. ReveJeux'nün, en ünlüsü *Samurayın Kodu* isimli, cinsiyetsiz bir Samuray ekibi hakkındaki, kahramanın gizlenerek ilerlediği, parkur tarzı bir oyun olan birkaç çok popüler oyunu vardı. Sadie ile Sam söz konusu oyuna hayrandılar ve bu yüzden onlarla buluşmak için New York'a gitmeye karar verdiler.

ReveJeux'yü temsil eden grup, oyun sektöründeki insanların çoğu gibi gençti ve Sadie'nin tahminine göre, o ve Sam en az beş yıl farkla odadaki en yaşlı kişilerdi. Bir odadaki en genç kişiyken nasıl da çabucak en yaşlı kişi oluveriyorsun, diye düşündü Sadie.

ReveJeux ekibindekiler kendilerini *Ichigo*'nun *büyük hayranları* olarak tanımlıyorlardı ve günümüzün teknik gücünü kullanmak ama orijinal oyunun tarzını ve duygusunu korumak istiyorlardı. Üniversiteyi bitireli yalnızca saniyeler geçmiş gibi görünen ve tam bir Fransız kadın olan Marie, takımın lideriydi.

Ichigo'dan sesinde gittikçe artan bir coşkuyla bahsetti. "Bilmenizi istiyorum ki *Ichigo* kalbimin oyunu. Ama genç bir ergen olarak *Ichigo*'yu oynadığım ilk andan beri, her zaman

Ninova

Ichigo'nun hikâyesinin eksik olduğunu hissettim," dedi. "Her seyden çok, *Ichigo*'nun büyüdüğünü görmek istiyorum."

Marie'nin üçüncü *Ichigo* için yaptığı teklifte Ichigo artık her gün metroyla işe giden ve dokuzdan beşe bir işte çalışan maaşlı bir beyaz yakalının Japon versiyonuydu. Bir karısı ve küçük bir kızı vardı. Kızı kaybolduğunda, onu bulmak için Ichigo'nun beyaz yakalı kimliğinden sıyrılması gerekecekti. Bir başka maceraya atılmak için bir kez daha 15 numaralı formasını giymeliydi. Oyunun hikâyesi Ichigo ve Ichigo'nun kızı arasında bölünecekti. Marie, Ichigo'yu bir tür Peter Pan karakteri olarak görüyordu ve hikâyeyi *Uncharted* veya *Journey* kadar duygusal ve sürükleyici hale getirmek istiyordu.

Marie, "Merak ediyorum," dedi. "Neden üçüncü bir *Ichigo* yapmadınız? Oyun dâhice. Ve ikiniz de dâhisiniz."

Marie'nin meslektaşı, zümrüt yeşili gözlüklü bir adam, onlar adına cevap verdi. "Herhalde başka şeylerle meşguldü," dedi Marie'ye. İkinci kez baktığında Sadie, gözlüklü adamın kendisi ve Sam'in yaşında olabileceğine karar verdi.

ReveJeux'nün *Ichigo*'nun devamını yapmasına izin vermeyi kabul ederlerse Sadie ile Sam yönetici yapımcı olarak projeye dahil olmalıydılar; oyun iki şirketin ortak yapımı olacaktı. Sadie ile Sam danışmanlık vereceklerdi ama iş büyük ölçüde ReveJeux'deki ekip tarafından yapılacaktı.

Toplantının sonunda, Marie onlara ekibinin bir araya getirdiği, üçüncü *Ichigo*'nun örnek bir seviyesini içeren bir zip sürücüsü verdi. "Henüz bitmedi," diye uyardı. "Yeni bir *Ichigo* yapmama izin verme onurunu bana bahşederseniz ona çocuğummuş gibi davranacağımı bilmenizi istiyorum."

Taksiyle otele dönerlerken Sam Sadie'ye, "E, ne düşünüyorsun? Oyunu almalarına izin vermek istiyor musun?" diye sordu.

Ninova

"Bilmiyorum," dedi Sadie. "Harika bir şirket. Marie'den hoşlandım, söyledikleri hoşuma gitti ve Ichigo gelecek yıl on altı yıllık olacak. İnsanların rutin olarak eski IP'leri lisansladığını biliyorum. Yine de oyunumuzu başka birinin yapacağını düşünmek garip."

"Garip," diye onayladı Sam.

"Ama bu konudaki duygularım karmaşık. Harika olabilir. Eğer üçüncü oyunu yaparlarsa biz de bu fırsattan yararlanarak oyunu güncelleriz ve eski *Ichigo*'ları yeniden piyasa sürer, yeni oyunculara ulaştırırız."

Sam başıyla onayladı.

"Açlıktan ölüyorum. Hadi, yemek yerken düşünelim," dedi Sadie.

Yıllardır birlikte hiç vakit geçirmemişlerdi ve ilk başta sohbet, herhangi bir iş yemeğindeymişler gibi resmîydi. Sam ya da Sadie konuşacakları bir sonraki konuyu bulmaya çalışırken uzun duraksamalar oluyordu.

"Etkileşimli kurgu ya da ona benzer bir şey yaptığını duydum," dedi Sam.

"A, evet," dedi Sadie. "O tip bir şeyle oyalanıyorum. Dov'un seminerinden eski bir sınıf arkadaşımla karşılaştım, görsel roman oyunlarını ABD pazarı için işe yarar hale getirmeye çalışıyordu ve bana ona danışmanlık vermek isteyip istemeyeceğimi sordu. Ben de neden olmasın, diye düşündüm. Her şey çok çabuk ilerliyor, düşünecek zamanım olmuyor ve bu şu anda bana iyi geliyor. Peki, sen?"

"Artırılmış Gerçeklik dünyasıyla ilgili bir şeyler yapmaya çalışıyordum. AG'yi çalıştırmak zor ama eninde sonunda birileri yapacak ve o zaman insanlar bir daha başka bir şey oynamak istemeyecek."

"Katılmıyorum," dedi Sadie. "İnsanlar teknoloji için değil, karakterler için oyun oynuyorlar. Son zamanlarda mükemmel bir şey oynadın mı?"

"*Bioshock 2*," dedi Sam. "Muhteşem bir dünya inşa oyunu. Görselleri, hayali tarzı. *Heavy Rain* bakış açısıyla harika şeyler yapıyor. *Braid* zekice. Oynadığım süre boyunca kıskandım. Hep keşke biz yapsaydık diye düşündüm. Oynadın mı?"

"Planlıyorum ama çocuğum olduğundan beri oyun oynamak için fazla zamanım yok," dedi Sadie. "Naomi Wii'yi seviyor. Özellikle spor oyunlarını. Bazılarını oynuyoruz."

"Fotoğrafı var mı?"

Sadie telefonunu çıkardı. Sam ekrana bakarak başını salladı.

"Marx'a benziyor," dedi Sam. "Ve sana."

"Onu seminerime götürdüm ve sınıftaki çocuklar *Ichigo*'ya benzediğini söylediler."

"Onu benim için de söylerlerdi," dedi Sam.

"Hatırlıyorum. Sinirlenirdim."

"Ama artık yaşlandım."

"O kadar yaşlı değilsin," dedi Sadie.

"Otuz yedi," dedi Sam. "ReveJeux'deki herkesten daha yaşlı."

"Ben de aynı şeyi düşündüm," dedi Sadie. "Kendim hakkında."

Asansöre geri dönüyorlardı ki Sam, "Saat henüz çok geç değil. *Ichigo*'nun örnek seviyesini beraber oynayabiliriz," dedi.

"Sence oynamalı mıyız?"

"Bence *kesinlikle*. Ichigo'ya borçluyuz."

Sam'in odasına çıktılar. Sam oyunu bilgisayarına yükledi ve Sam on iki ve Sadie on bir yaşındayken yaptıkları

Ninova

gibi, bilgisayarı dostça birbirlerine uzatarak seviyeyi birlikte oynadılar.

ReveJeux ekibinin ve Sam'in ve Sadie'nin dijital Avatarlarının olduğu bir kalabalık sahnesiyle sona eren ilk seviyeyi tamamladılar.

Sam dizüstü bilgisayarı kapattı. "Henüz ne kadar tamamlanmamış oldukları düşünülürse görseller sıkı. Ses sıkı." Omuz silkti. "Bu insanlar dalga geçmiyor. Bence büyük ihtimalle iyi. Şikâyet edemem. Sen ne düşünüyorsun?"

"Aynı şeyleri." Sadie duraksadı. "Biraz sıkıldım gerçi. Ama bunu dile getirmenin haksızlık olduğunu biliyorum. Henüz bitirmediler ve belki de hedef kitleleri biz değilizdir."

"Muhtemelen haklısın." Sam, Sadie'ye döndü. "Sürekli ne düşünüp duruyorum, biliyor musun? İlk *Ichigo*'yu yapmanın ne kadar kolay olduğunu. O zamanlar makine gibiydik... Bu, bu, bu, bu. Gençken başarıyı yakalamak çok kolay ve henüz hiçbir şey bilmiyorsun."

"Ben de bunu düşünüyorum," dedi Sadie. "Sahip olduğumuz bilgi ve deneyim... bir bakıma o kadar da büyük avantaj değil."

"Moral bozucu," dedi Sam gülerek. "Bütün bu mücadele ne içindi?"

"Oyun yapmayan başka versiyonlarımız olmalı."

"Ne yapıyorlar peki?"

"Arkadaşlar. Bir hayatları var!" dedi Sadie.

Sam başını salladı. "Ah, doğru. O şeyleri duydum. Düzenli saatlerde uyuduğun ve uyanık her anında hayali bir dünyanın sana eziyet etmediği şeyler."

Sadie mini bara gitti ve bir bardak su doldurdu. Onun sırtını gören Sam bir oyuncunun Lara Croft'u her zaman

örgüsünden tanımasından farklı olarak bu açıdan bakıldığında gerçek bir Sadie olmadığını düşündü.

"Belki de denemeliyim," dedi Sam. "Bir hayatımın olmasını."

"Benim artık bir hayatım var," dedi Sadie. "O kadar da harika değil. Bir bardak su ister misin?"

Sam başını salladı. "Sana çoğu zaman merak ettiğim bir şey sorabilir miyim?"

"Aman Tanrım, ciddi galiba..."

"Sence neden hiç beraber olmadık?"

Sadie yatakta Sam'in yanına oturdu ve yüzüne baktı. "Sammy," dedi. "*Beraberdik.* Bunu biliyor olmalısın. Kendime karşı dürüst olmam gerekirse en önemli parçalarım senindi."

"Ama *beraber* beraber? Marx ya da Dov'la olduğun gibi."

"Nasıl olur da nedenini bilemezsin? Âşıklar... sıradandır," dedi Sadie. Sam'in yüzünü inceledi. "Çünkü seninle çalışma fikrini seninle sevişme fikrinden daha çok sevdim. Çünkü bu hayatta gerçek partnerler nadirdir."

Sam ellerine ve sağ elinin işaret parmağındaki, uzun yıllar oyun oynamanın sebep olduğu nasıra baktı. "Fakir olduğum için olduğunu sanıyordum. Ve sonra, fakir olmadığımda, beni çekici bulmadığın için, yarı Asyalı olduğum için ve engelim yüzünden olduğunu düşündüm."

"Bu kadar korkunç bir insan olduğumu mu düşünüyorsun? Onlar senin dertlerindi, benim değil."

"Evet, muhtemelen öyleydiler."

"Hâlâ yorgun değilim," dedi Sadie. "Muhtemelen çocuksuz olmanın heyecanı. Yürüyüşe çıkmak ister misin?"

"İsterim," dedi Sam.

Otelleri Columbus Circle'daydı ve yukarı mahallelere, Yukarı Batı Yakası'na doğru yürüdüler. Mart ayının sonuydu ve hava hâlâ soğuktu, ancak bahar olasılığı hissedilebiliyordu.

Sam, "Annemle burada oturuyorduk," dedi.

"Ben seni tanımadan önce."

Sam başıyla onayladı. "Evet, eğer inanabiliyorsan birbirimizi tanımadığımız bir dönem vardı. Bana pek inanılası gelmiyor. Annemin neden New York'tan ayrıldığını sana hiç söylemiş miydim?"

"Sanmam."

"Bir kadın bir binadan atladı ve pat diye ayaklarımızın dibine düştü."

"Öldü mü?"

"Öldü. Annem o ölmemiş gibi davranmaya çalıştı ama çok geçti. On yıl boyunca o kadınla ilgili kâbuslar gördüm."

"Bana bu hikâyeyi hiç anlatmadın. Tüm hikâyelerini bildiğimi sanıyordum."

"Hepsini değil," dedi Sam. "Senden o kadar çok şey sakladım ki,"

"Neden?"

"Çünkü sana karşı belli bir imaj çizmek istedim... galiba."

"Çok komik çünkü öğrencilerimden biri olsaydın acını bir onur nişanı gibi taşıyor olurdun. Bu kuşak kimseden bir şey saklamıyor. Sınıfım travmaları hakkında çok konuşuyor. Ve travmalarının oyunlarını nasıl şekillendirdiği hakkında. Onlar, yemin ederim, travmalarının kendileriyle ilgili en ilginç şey olduğunu düşünüyorlar. Dalga geçiyormuşum gibi ve biraz geçiyorum ama aslında niyetim o değil. Gerçekten bizden o kadar farklılar ki. Standartları daha yüksek; hiç şikâyet etmeden sineye çektiğim cinsiyetçilik ve ırkçılığın çoğuna saçmalık diyorlar. Ama bu onları aynı zamanda, nasıl

desem... biraz espri anlayışından yoksun bırakıyor. Kuşak farklılıkları hakkında gerçek bir şeymiş gibi konuşan insanlardan nefret ediyorum ve işte, aynı şeyi yapıyorum. Mantıklı değil. Beraber büyüdüğümüz herkese ne kadar çok benziyordun, biliyor musun?"

"En ilginç yanları travmalarıysa herhangi birinin üstesinden nasıl geliyorlar?" diye sordu Sam.

"Üstesinden geldiklerini sanmıyorum," dedi Sadie. "Ya da belki de zorunda değiller, bilmiyorum." Sadie durakladı. "Öğretmenlik yapmaya başladığımdan beri sürekli ne kadar şanslı olduğumuzu düşünüyorum." dedi. "Doğduğumuz zamanda doğduğumuz için şanslıydık."

"Nasıl yani?"

"Eh, biraz daha erken doğmuş olsaydık oyunlarımızı bu kadar kolay yapamazdık. Bilgisayarlara erişim daha zor olurdu. Diskleri kilitli plastik poşetlere koyan ve oyunları arabayla mağazalara götüren neslin bir parçası olurduk. Biraz daha geç doğmuş olsaydık internete ve bazı ekipmanlara daha rahat erişimimiz olabilirdi ama dürüst olmak gerekirse oyunlar çok daha karmaşık hale geldi; sektör çok profesyonelleşti. Tek başımıza bu kadar çok şey yapamazdık. Elimizdeki kaynaklarla Opus gibi bir şirkete satabileceğimiz bir oyun asla yapamazdık. *Ichigo*'yu Japon yapmazdık çünkü Japon olmadığımız gerçeği bizi endişelendirirdi. Ve bence internet yüzünden ne kadar çok kişinin bizim yaptığımızın aynısını yapmaya çalıştığını görünce şaşkına dönerdik. Hem yaratıcı anlamda hem teknik açıdan çok özgürdük. Kimse bizi izlemiyordu. Biz bile kendimizi izlemiyorduk. Sahip olduğumuz şey, imkânsız derecede yüksek standartlarımız ve harika bir oyun yapabileceğimize yönelik, tamamen teorik inancımızdı."

Ninova

"Sadie, hangi çağda doğmuş olursak olalım oyun yapardık biz. Nereden biliyorum, biliyor musun?"

Sadie başını iki yana salladı.

"Çünkü Dr. Daidalos ve Bayan Marks da oyun tasarımcısı oldular."

"Onlar dama tahtası yaptılar. Aynı şey değil. Ve sen *Öncüler*'i oynarken kim olduğunu biliyordun, o yüzden o sayılmaz. İşin içine hile karıştırmıştın."

"Sen de kim olduğunu biliyordun."

"Biliyordum ve bilmiyordum," dedi Sadie. "Ama galiba o deneyim sayesinde oynayarak içimden atabildiğim bir takım *travmalar* —yine o kelime— vardı. O durumu açıklayamıyorum bile. İçimden hiçbir şey gelmiyordu ve moralim aşırı bozuktu ve bir bebeğim vardı. Ve Freda bile —Tanrım, Freda'yı özlüyorum— benden bıkmıştı. *Sadie'm, herkesin başına kötü şeyler gelir. Yeter artık*, diyordu. Ama *Öncüler*'den sonra artık olanlar hakkında kendimi o kadar da kötü hissedemedim. Bana hissettirdiği en önemli şey, o kadar da yalnız olmadığımdı. Sana doğru dürüst teşekkür ettiğimi sanmıyorum." Sadie, Sam'in yüzüne baktı. Hâlâ kendisininki kadar tanıdıktı. "Teşekkür ederim, dostum."

Sam kolunu Sadie'nin omzuna attı. "*Beşinci oyun* aydınlanmasının ardından benimle neden yüzleştiğine dair bir teorim var. Duymak ister misin?"

"Herhalde duymak üzereyim."

"Bence sebebi, içindeki tasarımcının coşkusuydu, oyunu asil bir şekilde bırakabileceğini sezmiş olmandı. Başını ve ortasını yazdım; sonunu sen yazdın."

"Bu da bir bakış açısı," dedi Sadie. "Geri dönmen gerekiyor mu?"

"Hayır, iyiyim," dedi Sam. "Biraz daha dışarıda kalalım."

Ninova

Doksan dokuzuncu Cadde'yle Amsterdam Bulvarı'nın köşesine varmışlardı. Sam, cephesinde yangın merdivenleri olan kiralık bir binayı işaret etti. "Annemle eskiden oturduğumuz yer. Yedinci kat. 1984'te şehrin belalı bir bölgesiydi ama şimdi o kadar da kötü görünmüyor."

"Artık New York'ta belalı mahalle kalmadı."

Sadie başını kaldırarak binaya baktı. Pencereden kendisine bakan çocuk Sam'i hayal etti. Kendi kızı gibi kusursuz ve yarasız. Ama Sam, Sadie'nin ancak şimdi fark ettiği kadar sarsıntı yaşamış olmasaydı onları bu kadar zorlar mıydı? Sam'in onlar adına hırsları olmasaydı Sadie, şu anda olduğu tasarımcı olur muydu? Sam çocukluk travması olmasaydı bu hırslara sahip olur muydu? Sadie emin değildi. İş ona aitti, evet ama aynı derecede Sam'indi de. İş onlara aitti ve ikisi olmadan var olamazdı. Bu bir totolojiydi ve Sadie'nin bunu anlayabilmesi, hayatının yirmi yılının epey büyük bir kısmını almıştı.

Öğretmenliğe başladığından ve anne olduğundan beri kendini yaşlı hissediyordu ama o gece hiç de yaşlı olmadığını fark etti. Yaşlı olup da Sadie'nin yanıldığı kadar çok şey hakkında yanılamazdınız ve henüz yaşlanmadan kendini o şekilde adlandırmak, bir nevi olgunlaşmamışlıktı.

Binanın tepesinden gökyüzüne baktı. Derin, lacivert kadife bir geceydi ve ay gökyüzünde, dev ve doğaüstü bir küre gibi duruyordu. Sadie, "Bu motoru kimin yaptığını merak ediyorum," dedi.

"İyi iş," dedi Sam. "Tanrı ışıkları güzel yapılmış ama ay neredeyse fazla güzel. Oranı yanlış gibi."

"Nasıl bu kadar büyük ve alçak olabilir? Ve daha fazla dokuya ihtiyacı var. Biraz *Perlin noise* algoritması kullanmak gerekiyor. Biraz daha pürüzlü görünmeli, aksi takdirde gerçek görünmez."

"Ama belki de hedefledikleri görünüm budur?"

"Belki."

Sadie'nin Boston'a dönüş uçağı, Sam'in Los Angeles'a dönüş uçağından bir saat önce kalkıyordu ama havaalanına aynı taksiyle gitmeye karar verdiler. Sam'in daha çok vakti olduğundan Sadie'yi uçuş kapısına kadar geçirdi. Sadie Sam'e dalgın görünmüştü ki yolculuk öncesi insanlar genelde öyle olurlardı ve Sam'in söylemek istediği şeyler olmasına rağmen, havaalanının manik enerjisi sohbete fırsat vermedi. Sadie'nin kapısına vardıklarında yolcular çoktan uçağa çağrılmıştı.

"Evet, bu benim anonsum," dedi Sadie.

"Senin anonsun," dedi Sam.

Sam onun kuyruğa katılmasını izledi ve bir anda, onu bir daha görmesinin yıllar alabileceği kafasına dank etti. "Sadie," diye seslendi, "sadece şunu bilmeni istiyorum. Bence daha fazla oyun yapmalısın. Benle veya bensiz. Bırakmayacak kadar iyisin."

Sadie sıradan çıktı ve Sam'in yanına geldi.

"Tamamen bırakmadım. Uzun zamandır yapmıyordum. Ama biraz bir şeyler üzerinde çalışıyorum," dedi. "Harika olacağını düşünmüyorsan bir şey yapmanın anlamı yok."

"Aynı fikirdeyim. Yine de bir gün vakit ayırabilirsen seninle tekrar bir oyun yapmak isterim."

"İyi bir fikir mi sence?"

"Muhtemelen hayır," dedi Sam gülerek. "Ama yine de yapmak istiyorum. Bunu istemekten kendimi nasıl alıkoyacağımı bilmiyorum. Hayatımızın sonuna dek her karşılaştığımızda benimle bir oyun yapıp yapmayacağını soracağım. Beynimde bunun iyi bir fikir *olduğu* konusunda ısrar eden bir ray var."

Ninova

"Akılsızlığın tanımı değil mi bu? Aynı şeyi defalarca yapıp farklı sonuç beklemek."

"Aynı zamanda da bir oyun karakterinin hayatı," dedi Sam. "Sonsuz yeniden başlangıçların dünyası. En baştan başlayın, bu sefer kazanabilirsiniz. Hem ayrıca bugüne kadar elde ettiğimiz tüm sonuçların da kötü olduğu söylenemez. Yaptığımız şeyleri seviyorum. Biz harika bir takımdık."

Sam, Sadie'ye elini uzattı, Sadie sıktı ve Sam onu kendine çekti, yanağından öptü. "Seni seviyorum Sadie," dedi.

"Biliyorum Sam. Ben de seni seviyorum."

Sadie kuyruğa tekrar girdi. Omzunun üzerinden geriye baktığında ikinci kez neredeyse en öne gelmişti. "Sam," dedi Sadie, "hâlâ oyun oynuyorsun, değil mi?" Sesi neşeli, bakışları şakacıydı ve Sam o an kendisine uzatılan davetiyeyi bir bilgisayar oyununun ana ekranıymışçasına tanıdı.

"Elbette," diye yanıtladı Sam çabucak, aşırı hevesle. "Oynadığımı biliyorsun."

Sadie bilgisayar çantasının dış cebini açtı ve küçük bir sürücü çıkardı. Onları ayıran bandın üzerinden uzandı ve sürücüyü avcuna bıraktı. "Vaktin varsa benim için şuna bir bak. Daha çok yeni başladım ve iyi değil. En azından henüz değil. Belki sen ne yapacağını bilirsin..."

Çantasını kapattı ve biniş kartını kapı görevlisine uzattı.

"Seninle iletişim kurmanın en iyi yolu nedir?" diye sordu Sam.

"Bana mesaj gönder. Veya e-posta. Ya da olur da Cambridge'e gelirsen ofisime uğra. Çalışma saatlerim belli. Salı ve Cuma, ikiden dörde."

"Anlaştık," dedi Sam. "Los Angeles'tan altı saatlik kısa bir uçuş. Venice'ten Echo Park'a gitmek için gerekenden daha kısa bir süre."

Ninova

"Eğer gelirsen ofisimde bir *Donkey Kong* makinesi var. Eski arkadaşlar bedava oynuyor."

Sam, Sadie'nin bağlantı tünelinde gözden kayboluşunu izledi ve elindeki sürücüye baktı: oyunun adı *Ludo Sextus (Altıncı Oyun)* idi. Sadie başlığı elle yazmıştı. El yazısını nerede görse tanırdı.

Ninova

NOTLAR VE TEŞEKKÜRLER

Gizli otoyollar falan yok. En azından, benim bildiğim yok. Ancak araç paylaşımı sırasında doğru sürücüye rastlarsanız veya uzun süredir L.A.'de yaşayan biriyle bir partiye giderseniz o yollardan biri hakkında bir hikâye duyabilirsiniz.

Bir zamanlar ben de Sam gibi Mutlu Ayak Üzgün Ayak tabelasından yukarı doğru çıkan bir yokuşun üzerindeki bir evde otururdum. Mutlu Ayak Üzgün Ayak tabelası 2019'da kaldırıldı ama bana ondan geriye kalanları hâlâ Silver Lake'de bir hediyelik eşya dükkânında bulabileceğim söylendi. Şehrin öbür ucundaki, Jonathan Borofsky tarafından yaratılan *Clownerina*, birkaç yıl önce restore edildi ve şimdi günde birkaç saat baçak kaldırıyor ancak ben kendisini bu eylem sırasında görmedim.

Necco Gofret Fabrikası uzun yıllardır Cambridge'de değil ama su kulesi hâlâ pastel renklerde boyalı.

Bildiğim kadarıyla Cheri Smith ve Tom Baccei'nin Sihirli Göz serisinin bir Noel reklamı hiçbir zaman Harvard Meydanı Tren istasyonunda asılı değildi. Bu bağlamda belirtmek isterim ki Sihirli Göz illüzyonlarının uzun yıllar bende işe yaramadığını düşündüm, şimdi yarıyor.

Sadie'nin beynimizde ölen sevdiklerimizin yapay zekâ versiyonunun olduğundan bahsederken sözünü ettiği bilinçle ilgili kitap, bana Hans Canosa tarafından önerilen bir kaynak olan, Doug Hofstedter tarafından yazılmış *I Am a Strange Loop*'tur.

Ninova

Macbeth'in Banquo'nun boş sandalyesine minik yuvarlak ekmekleri fırlattığı sahneyle alakalı ilham, Polly Findlay'in yönettiği ve başrolünde Christopher Eccleston'ın oynadığı Royal Shakespeare Company'nin 2018 yapımı Macbeth'ten alınmıştır.

Ebeveynlerimin ikisi de bilgisayar dünyasında çalışmış oldukları ve kendimi bildim bileli bir oyuncu olduğum halde birazdan sayacağım kaynak kitaplar özellikle 1990'lar ve 2000'ler dönemi oyun kültürü ve tasarımcıları hakkında düşünmeme ve onları anlamama yardımcı oldu: Jason Schreier'ın *Kan Ter ve Pikseller: Video Oyun Yapımcılığının Ardındaki Çalkantılı ve Zafer Dolu Hikâyeler* kitabı, David Kushner'in *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture* kitabı, Steven Levy'nin *Hackerlar & Bilgisayar Devriminin Kahramanları* (özellikle Sierra On-Line hakkındaki bölüm) kitabı, Dylan Holmes'un *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games* kitabı, Tom Bissel'ın *Extra Lives: Why Video Games Matter* kitabı, Harold Goldberg'ün *All Your Base Are Belong To Us: How Fifty Years of Video Games Conquered Pop Culture* kitabı ve belgeseller, James Swirsky ve Lisane Pajot'nun yönettiği *Indie Game: The Movie* ve Shannon Sun-Higginson'ın yönettiği *GTFO*. Bounthavy Suvilay'in *Indie Games* kitabını kendi kitabımı yazmayı bitirdikten sonra okudum ve oyunların ne kadar sanatsal olabileceğini görmek isteyenler için güzel bir kitap.

Meme statüsüne rağmen *Dizanteriden öldün* ifadesi, Sam ve Sadie'nin oynadığı ve benim çocukken oynadığım *Oregon Trail*'in 1985 versiyonunda görünmez. 1980'lerde benim ve dolayısıyla onların gördüğümüz şey, *Dizanteriniz var* ve sonra dizanteriden kurtulamadıklarını varsayarak *Öldünüz* yazısıydı. Bu ve *Oregon Trail* ile ilgili diğer gerçekler, 1985 versiyonunun baş tasarımcısı olan R. Philip Bouchard'ın *You*

Ninova

Have Died of Dysentery: The Creation of the Oregon Trail Game kitabında bulunabilir. Ayrıca *Öncüler* oyununa ilham olan ve aralarında, Don Rawitsch, Bill Heinemann ve Paul Dillenberger tarafından tasarlanan *The Oregon Trail*, Eric Barone tarafından tasarlanan *Stardew Valley*; Katsuya Eguchi, Hisashi Nogami, Shigeru Miyamoto ve Takashi Tesuka tarafından tasarlanan *Animal Crossing*, Yasuhiro Wada tarafından tasarlanan *Harvest Moon*; Will Wright tarafından tasarlanan *The Sims* ve Brad McQuaid, John Smedley, Bill Trost ve Steve Clover tarafından tasarlanan *EverQuest* de olan pek çok oyuna buradan teşekkürlerimi iletmek isterim. Tasarımcıların adlarını sıraladım, ancak bu kitabın okuyucularının da gayet iyi bileceği gibi, orada olmadığınız sürece herhangi bir oyundan veya oyun öğesinden kimin sorumlu olduğunu söylemek zor. Kesin olan şu: Hayatımda birkaç sanal bizondan fazlasını katlettim ve pek çok toprağı pikselli kaya belasından kurtardım.

Dov'un Ocak 1996'da *Metal Gear Solid*'in beta kopyasını alması ya da Sadie'nin *King's Quest IV: The Perils of Rosella*'yı Ağustos 1988'de oynaması pek olası değil. Kitapta hikâyenin akışı açısından en mantıklı olan oyunları seçtim, tarihler biraz yanlış olsa bile. Örneğin *King's Quest IV*, o dönemin, kadın bir kahramanı olan birkaç önde gelen oyunundan biri ve dolayısıyla da sevdiğim ilk oyunlardan biri olması bir tesadüf değil.

Yarın ve Yarın ve Yarın iş hakkında bir roman ve çalışma arkadaşlarımın fikirleri, becerileri, soruları, gözlemleri, provokasyonları, teşvikleri, nükteleri, mektupları, telefon konuşmaları, Zoom görüşmeleri, mesajları, Power Point prezantasyonları ve ara sıra yaptıkları müdahaleler bu kitabı büyük ölçüde geliştirdi ve onlara teşekkür etmezsem haksızlık etmiş olurum. Özellikle Amerikalı editörüm Jenny Jackson'a ve menajerim Douglas Stewart'a sesleniyorum. Ayrıca

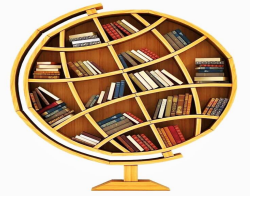
Ninova

Stuart Gelwarg, Dana Spector, Becky Hardie, Lara Hinchberger, Bradley Garrett, Danielle Bukowski, Szilvia Molnar, Maria Bell, Caspian Dennis, Maris Dyer, Louise Collazo, 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'a da teşekkür ederim.

Yarın ve Yarın ve Yarın eşit derecede aşk hakkında. En sevdiğim insan ve kötü bir kaybeden de olsa birlikte oyun oynamayı en sevdiğim şahıs olan Hans Canosa'ya teşekkür ederim. Annemle babama her seferinde teşekkür ediyorum ama neden olmasın? Mükemmel bir ailem var. İsimleri Richard ve AeRan Zevin.

Kitaplarım köpek dönemlerine ayrılabilir. *Yarın ve Yarın ve Yarın*, Edie ve Frank döneminde başladı ve Leia ve Frank döneminde tamamlandı. Hepsi iyi köpekler.





Kitap Kurdu