

ZÍTRA
A ZÍTRA
ZÍTRA
ZÍTRA
ZÍTRA

ROMÁN

GABRIELLE
ZEVIN

**ZÍTRA
A ZÍTRA,
ZÍTRA,
ZÍTRA,
ZÍTRA**

Copyright © 2022 by Gabrielle Zevin

This edition is published by arrangement with Sterling Lord Literistic, Inc.
and Andrew Nurnberg Associates Prague.

Všetchna práva vyhrazena.

*Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu nakladatele.*

Translation © Klára Vajnerová, 2024

Cover © John Gall, 2024

© DOBROVSKÝ s.r.o., 2024

ISBN 978-80-277-5336-9 (pdf)

**GABRIELLE
ZEVIN**

**ZÍTRA
A ZÍTRA,
ZÍTRA,
ZÍTRA,
ZÍTRA**

přeložila Klára Vajnerová



Obsah

I.	DĚČKA	9
II.	INSPIRACE	77
III.	UNFAIR GAMES	151
IV.	BOTH SIDES	211
V.	OBRATY O 180°	251
VI.	MANŽELSTVÍ	295
VII.	NPC	331
VIII.	OUR INFINITE DAYS	359
IX.	PIONEERS	397
X.	NÁKLADY A KOLEJE	427

Opět pro H. C. – ve hře i v lásce

Láska je vše, co je,
toť vše, co o ní vím,
a stačí to, vždyť náklad je
úměrný kolejím.

EMILY DICKINSON
překlad Eva Klimentová

I.

DĚCKA

1

Než se Mazer stal Mazerem, byl Samsonem Mazerem, a než byl Samsonem Mazerem, jmenoval se Samson Masur – změna dvou písmen přeměnila milého, latentně židovského chlapce v profesionálního tvůrce světů –, přičemž většinu svého mládí byl znám jako Sam, v žebříčku nejlepších hráčů v dědečkově herním automatu s *Donkey Kongem* jako S.A.M., ale především to byl prostě Sam.

Jednoho pozdně prosincového odpoledne na ústupu dvacátého století vystoupil Sam z vagonu metra a zjistil, že tepna vedoucí k eskalátoru je přečpaná nehybnou masou lidí zírajících na reklamu na peronu. Sam jel pozdě. Mířil na schůzku se školitelem, kterou odkládal už víc jak měsíc, ale k níž muselo dle všeobecného mínění bezpodmínečně dojít ještě před vánočními prázdninami. Sam si na davy moc nepotrpěl – nerad se v nich ocitával a zpravidla ho nezajímala kdejaká pošetilost, na níž se stála fronta. Tomuto davu se ale vyhnout nedalo. Pokud se mýnil přenést do světa nad podzemkou, nezbývalo mu než si cestu prorazit.

Sam měl na sobě mamutí dvouřadý tmavě modrý vlněný kabát, jež podědil po svém spolubydlícím Marxovi, který si ho v prváku pořídil v místním obchodu se zbytnými uniformami vojenského námořnictva. Marx ho v původní igelitce nechal hnít téměř celý semestr, než se Sam zeptal, jestli by si ho nemohl půjčit. Zima byla toho roku neústupná, ale teprve dubnová sněhová vánice (V dubnu! To svět neviděl, ty massachusettské zimy!) nahlodala Samovu hrdost natolik, aby se osmělil Marxe

o zapomenutý kabát poprosit. Sam předstíral, že se mu líbí daný styl, a Marx mu navrhl, ať si kabát klidně vezme, s čímž Sam tak trochu počítal. Jako většina oblečení z onoho obchodu s uniformami i tento kabát čpěl plísní, prachem a potem mrtvých jinochů a Sam záměrně raději nepřemýšlel nad tím, proč se svrchník stal zbytným. Zahřál ho nicméně mnohem spolehlivěji než větrovka, kterou si s sebou v prváku přivezl z Kalifornie. Rovněž se domníval, že mu objemný oblek pomůže zamaskovat jeho skutečnou velikost. Ve směšně obřích rozměrech kabátu ovšem působil naopak ještě drobnější, takřka jako dítě.

Sam Masur v jednadvaceti letech zkrátka nebyl stavěný na odstrkování a protlačování, a jak se tak snažil prokřesit davem, seč mu síly stačily, připadal si jako ten nešťastný obojživelník z videohry *Frogger*. Cestou utrousil několik „promiňte“, která mu nešla od srdce. Přemýšlel přitom nad tím, jak fantasticky je lidský mozek naprogramovaný, když dokáže vypustit „promiňte“, přestože tím myslí „táhněte“. Od konzumenta se běžně očekává, že bude postavám v knize, filmu či videohře bezvýhradně věřit. Pokud se nejedná o nespolehlivé vypravěče, darebáky nebo jasně definované šílence, jejich slovo zkrátka platí. Přitom lidé jako takoví – obyčejní, slušní a vesměs upřímní – se nedokáží prokousat dnem bez toho jednoho nepostradatelného kousku zdrojového kódu, který jim umožňuje říkat něco, ale zároveň mýnit, cítit, a dokonce i dělat něco jiného.

„Nemůžete to obejít?“ houkl na Sama muž v černo-zeleném, ručně drhaném klobouku.

„Promiňte.“

„Sakra, už jsem to skoro měla,“ zamumlala žena s dítětem v nosítku, když před ní Sam prošel.

„Promiňte.“

Tu a tam někdo ve spěchu odešel a vytvořil tím v davu mezírku. Tyto díry představovaly pro Sama příležitosti k úniku, ovšem téměř okamžitě je zaplnili noví jedinci lačníci po rozptýlení.

Už byl skoro u eskalátoru, když se otočil, aby se přece jen podíval, co upoutalo pozornost davu. Představil si, jak o zácpě

v metru později vypráví Marxovi, a ten mu na to řekne: „To tě ani nezajímalo, o co jde? Možná bys občas mohl aspoň na vteřinu přestat být takový misantrop a uvědomit si, že žijeme ve světě plném lidí a věcí.“ Samovi se přičilo, že by ho Marx mohl posléze považovat za misantropa, přestože by měl pravdu, a tak se raději otočil. V tu chvíli spatřil svou někdejší souputnici, Sadie Greenovou.

Ne že by ji v uplynulých letech čas od času nezahlédl. Oba frekventovali veletrhy vědy, logické olympiády a spoustu dalších soutěží (v řečnickém umění, robotice, tvůrčím psaní, programování). Protože ať jste navštěvovali průměrnou státní střední školu na východě (Sam), nebo prestižní soukromou střední na západě (Sadie), chytrá děvka se v Los Angeles pohybovala ve stejných kruzích. Tu a tam ji zahlédl na opačné straně místnosti plné nerdů – někdy se na něj i usmála, snad aby tím stvrdila panující příměří –, ale hned pak ji pohltil supí slet atraktivní inteligentní mládeže, jež ji obklopovala odjakživa. Kluci a holky Samovi podobní, ale bohatší, bez asijských rysů, s luxusnějšími brýlemi a se srovnanějším chrupem. A on se netoužil stát dalším oškli-vým šprtem, co obletuje Sadie Greenovou. Občas se snažil udělat z ní nepřítele, a tak si představoval situace, při kterých se nad ním ofrňovala: jednou se od něj odvrátila, jindy se mu odmítla podívat do očí. Ve skutečnosti se ovšem Sadie ničeho takového nedopustila – ačkoliv by snad i uvítal, kdyby ano.

Věděl, že se po střední dostala na MIT, a přemítal nad tím, jestli se někde nepotkají, když sám začal chodit na Harvard. Dva a půl roku neudělal nic pro to, aby šel podobné náhodě naproti. Ona taky ne.

Teď tu ale byla: Sadie Greenová, živá a zdravá. Jakmile ji spatřil, skoro se mu chtělo brečet. Jako by byla matematický důkaz, s nímž si roky lámal hlavu, a teď, zničehonic, s novými, odpocatými očima, se před ním objevilo naprosto evidentní řešení. *Hele, Sadie, pomyslel si. Jak jinak.*

Málem na ni zavolal, ale pak se zarazil. Zaskočilo ho, kolik let uteklo od chvíle, kdy se naposledy ocitl se Sadie o samotě.

Copak lze být stále tak mladý, jak se Sam objektivně vnímal, a přesto mít pocit, že uplynulo tolik času? A jak to, že se mu náhle zdá tak snadné zapomenout, jak moc ji nenáviděl? Čas, pomyslel si Sam, *je záhada*. Ovšem po chvilce přemýšlení ho tato pohnutka přešla. Čas lze matematicky vysvětlit; to srdce – respektive ta část mozku, již srdce reprezentuje – je záhada.

Sadie se dodívala na to, co zaujalo dav, a vyrazila k metru červené linky směrem do města.

Sam na ni zavolał: „SADIE!“ Kromě lomozu blížícího se metra nástupiště hlučelo každodenním ruchem lidstva. Náctileté děvče si přivydělávalo hraním písni skupiny Penguin Cafe Orchestra na cello. Muž s deskami v ruce se ptal cestujících, zda by si ne-našli minutku pro muslimské uprchlíky ze Srebrenice. Ve stánku s ovocnými džusy po šesti dolarech za kus se roztočil mixér a provoněl zatuchlý, podzemní vzduch citrusy a jahodami zrovna ve chvíli, kdy Sam na Sadie poprvé zavolał. „Sadie Greenová!“ zkusil to znovu. Stále ho neslyšela. Zrychlil na maximum. Kdykoliv šel rychle, paradoxně se cítil jako závodník v trojnohém běhu.

„Sadie! SADIE!“ Připadal si hloupě. „SADIE MIRANDO GREE-NOVÁ! ZEMŘELA JSI NA ÚPLAVICI!“

Konečně se otočila. Pomalu přešla očima po davu, a když zahlédla Sama, vykroužil se jí na tváři úsměv, který mu připomněl hodinu fyziky na střední, při níž jim učitel pouštěl časosběrné video rozkvětu růže. *Její úsměv je prostě krásný*, pomyslel si Sam a vzápětí s obavou zapochyboval, jestli není i nucený. Přeshla k němu, stále se usmívala – na pravé tváři dolíček, téměř nepostřehnutelná mezírka mezi horními jedničkami –, a jemu připadalo, jako by se před ní dav rozestoupil způsobem, jakým se svět pro něj nikdy do pohybu nedával.

„Na úplavici umřela moje sestra, Same Masure,“ opravila ho Sadie. „Já umřela vyčerpáním po uštknutí hadem.“

„Na následky odmítnutí zastřelit bizona.“

„Takové mrhání. Všechno to maso by tam akorát shnilo.“

Sadie ho objala. „Sam Masur! Pořád jsem doufala, že tu na tebe narazím.“

„Mohla ses podívat do adresáře školy,“ prohodil Sam.
„Asi jsem doufala v přízeň osudu,“ opáčila Sadie. „A teď se to splnilo.“

„Co tě přivádí na Harvardovo náměstí?“

„No přece *Magické oko*,“ odvětila rozvorně. Ukázala na reklamu před sebou. Až v tu chvíli si Sam prohlédl plakát velký metr na metr a půl, jenž přeměnil cestující ve stádo zombíků.

**SPATŘETE SVĚT VE ZCELA NOVÉM SVĚTLE.
MAGICKÉ OKO UDĚLÁ POD STROMEČKEM
RADOST KAŽDÉMU.**

Obrázek připomínal psychedelický vzor ve vánočních odstínech zelené, rudé a zlaté. Když na něj člověk vydržel upřeně hledět delší dobu, mozek si křivky mazaně přeskládal do skrytého 3D obrázku. Říká se tomu autostereogram a vytvořit ho dokáže kdejaký podprůměrný programátor. *Tohle?* pomyslel si Sam. *Co všechno lidi nezaujme.* Zaskučel.

„Neschvaluješ to?“ zeptala se ho Sadie.

„Tohle najdeš na chodbě každé koleje na kampusu.“

„Ale ne přesně tenhle, Same. Tenhle byl speciálně vytvořený pouze –“

„Pro každou zastávku metra v Bostonu.“

„Možná v celé Americe?“ Sadie se rozesmála. „Takže Same, proč se odmítáš na svět podívat magickými očima?“

„Já na svět koukám magickými očima neustále,“ opáčil. „Přímou pukám nadšením předškoláka.“

Sadie ukázala na asi šestiletého chlapce: „Podívej, jakou z toho má radost! Už to vidí! Hezky!“

„A tobě už se poštěstilo?“ zeptal se Sam.

„Ještě ne,“ přiznala Sadie. „Ale musím stihnout další metro, nebo přijdu pozdě na seminář.“

„Neříkej, že nemáš pět minut na to, abys spatřila svět magickými očima,“ ponoukl ji.

„Možná příště.“

„Notak, Sadie. Seminář ti nikam neuteče. Jak často se ti na-
skytne příležitost dívat se na něco s vědomím, že všichni kolem
tebe sledují tu samou věc, respektive jejich mozky a oči reagují
na tentýž jev? Jak často se ti namane důkaz, že všichni žijeme
v jednom a tomtéž světě?“

Sadie se zkroušeně usmála a zlehka Sama praštila do ramene.
„Tak to byla asi ta nejvíc samovská věc, co jsi mohl říct.“

„Sam jsem.“

Zaslechla burácení právě odjíždějícího metra a povzdechla
si. „Jestli neprojdou Počítačovou grafikou pro pokročilé, bude to
tvoje chyba.“ Pootočila se, aby zase viděla na plakát. „Ty to ale
musíš taky zkusit, Same.“

„Ano, madam.“ Sam se narovnal a zadíval se přímo před sebe.
Takhle blízko u Sadie nestál léta.

Podle návodu na plakátu se měli uvolnit a zaměřit se na jeden
bod dle vlastní volby, dokud se jim skrytý obraz nevyjeví. Kdyby to
nefungovalo, bylo třeba se k plakátu přiblížit a poté od něj kousek
poodstoupit, ale na to nebyl na přeplněném nástupišti prostor.
Tak či tak, Sama tajný obrázek nezajímal. Nepochyboval o tom, že
se jedná o vánoční stromeček nebo anděla nebo hvězdu, i když asi
ne tu Davidovu, zkrátka něco svátečního, banálního a všeobec-
ně líbivého, co všechny naláká ke koupi příslušných produktů.
Stereogramy ovšem na Sama nikdy nefungovaly. Měl teorii, že to
zřejmě souvisí s jeho brýlemi. Brýlemi, které kompenzují silnou
krátkozrakost a nedovolují jeho očím dostatečně se uvolnit a ilu-
zi prokouknout. A tak po přijatelně dlouhé době (patnácti vteři-
nách) přestal skrytý obraz hledat a místo toho si prohlížel Sadie.

Vlasy měla kratší a hádal, že asi i stylověji střižené, nicmé-
ně to pořád byly ty samé mahagonově hnědé vlny, jaké mívala
odjakživa. Světlé pihy na nose vypadaly také stejně a její pleť se
i teď pyšnila olivovým nádechem, i když mnohem světlejším, než
když jako děti bydleli v Kalifornii. Rty měla rozpraskané, oči stále
dohněda se zlatavými flíčky. Anna, jeho matka, je měla podobně
vícebarevné a kdysi Sama poučila, že takovému zbarvení se říká
heterochromie. V té době mu to znělo spíš jako název choroby,

na niž by matka mohla potenciálně zemřít. Pod očima měla Sadie nepatrné půlkruhy, ovšem ty u ní vídal už v dětství. I tak se mu ale zdála unavená. Jak si Sadie prohlížel, pomyslel si: *Tak tohle je cestování časem.* Dívat se na člověka a vidět ho současně v přítomnosti a v minulosti. Cestovat tímto způsobem však mohli pouze ti, již někoho znali opravdu dlouho.

„Vidím to!“ vyhrkla. Oči jí zářily a po tváři se jí rozlil výraz, jaký si pamatoval z doby, kdy jí bylo jedenáct.

Sam rychle stočil pohled zpátky na plakát.

„Vidíš to taky?“ zeptala se ho.

„Ano,“ řekl. „Vidím.“

Sadie se na něj zadívala. „Co tam vidíš?“

„To,“ odpověděl Sam. „Úžasně skvělá záležitost. Velmi sváteční.“

„Vážně jsi to viděl, jo?“ Sadie cukaly koutky směrem nahoru. Heterochromní oči si ho pobaveně prohlížely.

„Ano, ale nechci to zkazit ostatním, co to ještě nechytily.“ Ukázal na dav kolem.

„Dobře, Same,“ řekla Sadie. „To je od tebe velmi ohleduplné.“

Věděl, že prokoukla, že to neprokoukl. Usmál se na ni a ona se usmála na něj.

„Zvláštní,“ podotkla Sadie. „Připadá mi, jako bychom se nepřestali vídat. Jako bychom se na téhle zastávce potkávali a zírali na ten plakát každý den.“

„Grokujeme,“ prohlásil Sam.

„Ano, grokujeme. Beru zpátky, co jsem řekla předtím. *Tohle* je ta nejsamovštější věc, jakou jsi mohl říct.“

„Sám jsem nejsamovštější Sam. A ty jsi –“ Jeho řeč přehlušil rozhorlený odšťavňovač.

„Co?“ zeptala se.

„Jsi na špatném náměstí,“ zopakoval.

„Jak jako ,na špatném náměstí‘?“

„Jsi na Harvardově náměstí, ale měla bys být buď na Hlavním, nebo na Kendallově náměstí. Doneslo se ke mně, že chodíš na MIT.“

„Kousek odsud bydlí můj přítel,“ řekla tónem, ze kterého bylo jasné, že obšírněji se k tomuto tématu vyjadřovat nechce. „Proč se jim vůbec říká náměstí? Nebývají jen na městě, ne?“ Do stanice přijíždělo další metro. „To je moje. Už zase.“

„Tak už metro funguje,“ podotkl Sam.

„Pravda. Metro sem, metro tam, metro sem, metro tam.“

„V tom případě nám nezbývá než zajít na kafe,“ řekl Sam. „Anebo na něco jiného, pokud považuješ kafe za příliš velké kliše. Chai latté. Matchu. Džus. Šampaňské. Přimo nad námi se totiž vyskytuje svět neomezeného výběru nápojů, to jsi věděla? Stačí jenom vyjet nahoru po eskalátoru a můžeme ho začít objevovat.“

„To bych moc ráda, ale opravdu musím do školy. Přečetla jsem tak půlku toho, co jsem měla. V prospěchu mi pomůže jedině dochvilnost a vzorná docházka.“

„O tom pochybuju,“ namítl Sam. Znal spoustu chytrých lidí. Sadie patřila mezi ty nejgeniálnější.

Znovu ho rychle objala. „Ráda jsem tě viděla.“

Vyrazila směrem k metru a Sam se snažil rychle vymyslet způsob, jak ji zastavit. Kdyby se nacházeli ve hře, mohl by ji prostě pauznout. Mohl by vše restartovat a říct to jinak, lépe. Mohl by prohledat inventář, jestli v něm nenajde nějakou položku, která by Sadie zastavila.

Ani si na sebe nevzali číslo, pomyslel si zoufale. Hlavou se mu míhaly možnosti, jak někoho v roce 1995 kontaktovat. Za starých časů Samova dětství se po leckom mohla slehnout zem, ale to už teď neplatilo. Čím dál víc stačila touha přeměnit člověka z digitální domněnky na osobu z masa a kostí. Zatímco se silueta jeho kamarádky na zastávce postupně zmenšovala, uklidňoval se tím, že se světem se děje to samé – vzhledem ke globalizaci, informační dálnici a tak podobně. Najít Sadie Greenovou nebude těžké. Asi by zvládl odhadnout její e-mail – MIT je přiděluje podle stejného vzorce. Stačilo by se podívat do internetového univerzitního adresáře. Nebo by mohl zavolat na katedru počítačových věd – předpokládal, že chodí právě tam.

Problém by nebyl ani zavolat jejím rodičům Stevenu Greenovi a Sharyn Friedman-Greenové do Kalifornie.

Jenže Sam se znal a věděl, že je typ člověka, který se sám od sebe nikdy neozve, pokud nebude mít stoprocentní jistotu, že bude tento krok uvítán. Jeho mozek byl ošidně negativistický. Namluvil by mu, že se k němu Sadie chovala chladně a že možná ani vůbec žádný seminář ten den neměla, prostě se ho jenom chtěla zbavit. Mozek by trval na tom, že kdyby se s ním opravdu vidět chtěla, bývala by mu na sebe nějaký kontakt dala. Vyhodnotil by to tak, že pro Sadie představuje Sam bolavou část její minulosti, a tudíž se s ním pochopitelně nebude chtít vídat. Anebo, jak se často domníval, pro ni neznamená vůbec nic – byl jen jedním dobrým skutkem bohaté holky. Fixoval by se na zmínku o příteli, co bydlí neda-leko Harvardova náměstí. Dohledal by si její číslo, e-mailovou adresu, trvalé bydliště a žádnou z těchto informací by nikdy nevyužil. A tak si s takřka fenomenologickou tíhou uvědomil, že to bylo dost možná naposledy, co Sadie Greenovou viděl, a snažil se detailně si zapamatovat, jak na nástupišti metra vypadala, když od něho toho štiplavě chladného prosincového dne odcházela. Běžová kašmírová čepice, rukavice, šála. Kabát ve velbloudí hnědé po kolena, který rozhodně nepocházel z obchodu se zbytnými uniformami vojenského námořnictva. Modré džíny, celkem oprané, s nesouměrně roztřepenými nohavicemi. Černé tenisky s bílým proužkem. Koňakově kožená taška přes rameno, napěchovaná k prasknutí, která byla skoro tak velká jako Sadie a z níž vykukoval rukáv krémového svetru. Vlasy – lesklé, lehce zvlhlé, přesně po lopatky. Pod tímto prizmatem na Sadie nebylo nic unikátního. V ničem se neodlišovala od celé řady elegantních, upravených studentek univerzity na nástupišti metra.

Na pokraji zmizení se ovšem otočila a rozeběhla se zpátky k němu. „Same!“ vyhrkla. „Pořád jedeš ve hrách?“

„Ano,“ odpověděl Sam s přílišným entuziasmem. „Rozhodně. Od rána do večera.“

„Na.“ Vložila mu do ruky disketu. „Tohle je moje hra. Asi toho máš nad hlavu, ale zahraj si ji, kdybys měl chvíli. Zajímalo by mě, co bys na ni řekl.“

Vběhla do metra a Sam ji následoval ke dveřím.

„Počkej! Sadie! Jak se ti pak ozvu?“

„Na té disketě je můj e-mail,“ odpověděla. „Je v README.“

Metro zabouchlo dveře a jalo se odvézt Sadie zpátky na její náměstí. Sam pohlédl na disketu. Hra se jmenovala *Solution*. Napsala to na štítek ručně. Její rukopis by poznal kdykoliv.

Když se večer vrátil domů, nenainstaloval si *Solution* hned, ale položil disketu vedle mechaniky svého počítače. Následně zjistil, že nehraní Sadiiny hry má blahodárné účinky na jeho produktivitu. Notnou část večera se věnoval abstraktu své ročníkové práce, jenž měl být původně hotový už před měsícem, ale v téhle fázi už by klidně počkal až po Vánocích. Jako téma si po dlouhém lámání hlavy vybral „Alternativní přístupy k Banachově-Tarského paradoxu při absenci axiomu výběru“ a už psaní abstraktu ho nudilo natolik, že se aktivně děsil toho, jaký mordor bude psát práci jako takovou. Přestože měl pro matematiku zjevný talent, poslední dobou ji začal podezírat z toho, že ho zrovna dvakrát neinspiruje. Jeho školitel z katedry matematiky, Anders Larsson, který později získá Fieldsovu medaili, při odpolední schůzce poznamenal něco podobného. Se Samem se rozloučil slovy: „Máte obrovský dar, Same. Ovšem nutno podotknout, že v něčem excelovat není totéž jako to milovat.“

K večeri si nechali dovézt jídlo z italské restaurace – Marx toho objednal víc, než bylo potřeba, aby měl jeho spolubydlíci co jíst, až bude pryč. Znovu nadhodil, jestli si Sam nechce zajet na Vánoce zalyžovat do Telluride s ním: „Fakt pojed’ – jestli tě trápí to lyžování, buď úplně v klidu, většinu času se stejně všichni jenom poflakujeme na chatě.“ Samovi málokdy zbývaly peníze na to, aby si mohl na prázdniny aspoň zaletět domů, a tak podobné pozvánky dostával a odmítal opakovaně. Po večeri se pustil do čtení povinné literatury na Morální usuzování

(předmět se věnoval studiu filosofie raného Wittgensteina čili období před tím, než dospěl k závěru, že se ve všem mýlil) a Marx si začal shromažďovat věci na prázdniny. Když dobalil, napsal Samovi vánoční přání a i s voucherem na padesát dolarů do pivovaru mu ho nechal na psacím stole. V ten moment narazil i na onu disketu.

„Co je *Solution*?“ chtěl vědět Marx. Zvedl zelenou disketu a ukázal ji Samovi.

„Hra, co mi dal někdo na posouzení,“ odpověděl Sam.

„Někdo?“ zeptal se Marx. Už spolu bydleli skoro tři roky a o jiných kamarádech se Sam zmiňoval jen zřídka.

„Známe se z Kalifornie.“

„Hodláš to hrát?“

„Časem. Asi nebude stát za nic, ale slíbil jsem, že se na to mrknu.“ Sam si připadal, jako by Sadie svým prohlášením zrazil, ale ta hra nejspíš opravdu nebude za moc stát.

„O čem to je?“

„Nemám páru.“

„Celkem prima název.“ Marx se posadil k Samovu počítači. „Mám ještě pár minut. Nenainstalujeme to?“

„Proč ne?“ Přestože původně plánoval, že si *Solution* zahraje sám, s Marxem pařili celkem pravidelně. Preferovali bojové videohry: *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*. Také měli rozehranou kampaň *Dungeons & Dragons*, ke které se příležitostně vraceli. Hráli ji už přes dva roky a pánem jeskyně byl Sam. Hrát dračák ve dvou lidech byl ojedinělý a takřka intimní zážitek, takže existenci této kampaně střežili před všemi, co znali.

Marx vložil disketu do mechaniky a Sam hru nainstaloval na disk.

O několik hodin později dohráli Sam s Marxem *Solution* poprvé.

„Co to sakra bylo?“ řekl Marx. „Mám obří zpoždění. Ajda mě zabije.“ Ajda byla Marxovým nejnovějším poblouzněním – sto osmdesát centimetrů vysoká hračka squashe z Turecka, která se příležitostně věnovala modelingu, čímž naprosto splňovala

obvyklé resumé Marxových milostných partnerek. „Fakt jsem si myslel, že budeme hrát tak pět minut.“

Marx si oblékl kabát – ve velbloudí hnědé, stejně jako Sadié. „Tvůj kámoš je fakt špica. A možná taky génius. Jakže toho kluka znáš?“

2

V den, kdy se Sadie seznámila se Samem, byla vykázána z nemocničního pokoje své starší sestry. Alice podléhala výkyvům nálad asi jako každá třináctiletá dívka, ale zároveň podléhala výkyvům nálad jako každý, kdo možná umírá na rakovinu. Jejich matka, Sharyn, říkávala, že Alici je potřeba dopřávat výrazně více prostoru, neboť srážka bouřkových front puberty a rakoviny představuje pro jedno tělo víc, než je schopno unést. „Výrazně více prostoru“ rovněž znamenalo, že se Sadie musela odebrat do exilu v čekárně, dokud se na ni Alice nepřestane zlobit.

Sadie nedokázala odhadnout, čím Alici popudila tentokrát. Ukazovala sestře fotku v časopisu *Teen*, na níž byla dívka v červeném baretu, a pronesla něco ve smyslu: *Tenhle klobouk by ti taky slušel*. Sadie si nepamatovala, co přesně řekla, ale ať už to bylo cokoliv, Alice to nepřijala dobře a začala absurdně ječet: *V Los Angeles nikdo barety nenosí! Přesně kvůli tomu nemáš žádný kamarády, Sadie Greenová!* Načež se zavřela do koupelny a rozplakala se, což znělo, jako by se dusila, protože měla ucpaný nos a hrdlo obsypané boláky. Sharyn, jež si předtím dopřávala pár minut spánku v křesle vedle lůžka, za nemocnou dcerou došla a pobídla ji, ať se uklidní, jinak se jí udělá špatně. *Mně už je špatně*, namítla Alice. V tu chvíli začala natahovat i Sadie – sama věděla, že nemá žádné kamarády, ale i tak nebylo od Alice hezké na to poukazovat. Sharyn vyzvala Sadie, ať se jde posadit do čekárny.

„To je nefér,“ hádala se Sadie s matkou. „Já jsem nic neudělala. To ona se chová úplně iracionálně.“

„Je to nefér,“ souhlasila Sharyn.

Ve vyhnanství se Sadie pokusila pochopit, k čemu došlo – opravdu si myslela, že by Alici rudý barek slušel. Po chvilce rozjímání se však dovtípila, že Alice tu poznámku nejspíš vnímala jako komentář ke svým vlasům, které pod vlivem chemoterapie značně prořídly. Pokud bylo jádro pudla v tom, pak Sadie upřímně mrzelo, že ten pitomý klobouk vůbec vytahovala. Vstala a zafukala na dveře Alicina pokoje, aby se omluvila. V proskleném okénku ve dveřích se ovšem objevila pouze matčina hlava: „Přijď za chvíli. Alice teď spí,“ odečetla jí Sadie ze rtů.

Kolem oběda dostala Sadie hlad, a tudíž přestala litovat sestru a začala litovat spíš sebe. Štvalo ji, že kdykoliv se Alice chovala jako mrcha, schytala to za ni vždycky Sadie. Rodiče ji mnohokrát ujistili, že sestra je nemocná, ale neumírá. Trpěla typem leukémie s vysokým procentem úspěšnosti léčby, na niž Alice reagovala dobře, což znamenalo, že by se na podzim možná mohla normálně vrátit do školy. Tentokrát měla v nemocnici zůstat jen dvě noci a pouze z důvodů, jež jejich matka shrnula pod označení: „přešel obezřetnosti“. Sadie se to slovní spojení zamlouvalo, „přešel obezřetnosti“. Připomínalo jí tlupu goril, smečku vlků, vrh koček. Představovala si „obezřetnost“ jako nějakého tvora – možná něco mezi bernardýnem a slonem. Obrovské, inteligentní, přátelské zvíře, které by neochvějně chránilo sestry Greenovy před ohrožením – života i všeho ostatního.

Podezřele zdravě vypadající jedenáctileté holčičky bez doprovodu si na chodbě všiml ošetřovatel a věnoval Sadie kelímek vanilkového pudinku. Poznal v ní jednoho z mnoha opomíjených sourozenců nemocných dětí a navrhl jí, jestli by nechtěla zaskočit do herny. Navrhl jí příslibem konzole Nintendo, která tam v pracovní dny odpoledne ležívá ladem. Sadie s Alicí ji sice měly doma, ale tam ji měla matka odvézt až zhruba za pět hodin a do té doby se dívka musela nějak zabavit. Už podruhé za tyto letní prázdniny dočetla *Podivuhodnou výpravu z pokoje až na kraj světa* a jinou knížku si s sebou ten den do nemocnice nevzala. Kdyby se Alice tak nerozčilila, strávily by den spolu obvyklými

aktivitami: sledovaly by své oblíbené soutěžní pořady v televizi, pročetly by si časopis *Teen*, z něhož by si navzájem pokládaly otázky z osobnostních kvízů, hrály by *Oregon Trail* nebo jinou výukovou hru, kterou měla Alice nainstalovanou na svém desetikilovém notebooku, jež dostala, aby nepromeškala příliš mnoho domácích úkolů, zkrátka by se věnovaly jedné z nesčetného množství zábav, jimiž dívky obvykle trávily společný čas. Sadie možná neměla mnoho přátel, ale nikdy nepocítila, že by jí chyběli: Alice pro ni představovala *crème de la crème*. Nikdo nebyl chytřejší, odvážnější, krásnější, sportovněji založenější, zábavnější či doplňte-si-druhý-stupeň-lichotivého-přídavného-jména-dle-libosti než Alice. Přestože Sadie všichni ujišťovali, že se sestra uzdraví, často se neubránila myšlenkám na to, jak by vypadal svět bez Alice. Svět, v němž by se spolu nesmály a neposlouchaly hudbu a nepůjčovaly si svetry a necpaly se nedopečenými brownies. Svět, v němž by ve tmě pod peřinou už nikdy neležely vedle sebe tělo na tělo tak nenuceně, jak lehávají jenom sestry, svět, v němž by zkrátka chyběla Alice, strážkyně nejniternějších tajemství a úzkostí Sadiina bezelstného srdce. Nikoho na světě nemilovala Sadie tolik jako Alici, ani rodiče, ani babičku. Svět bez Alice vyhlížel bezútěšně, jako zrnitá fotografie Neila Armstronga na Měsíci, a jedenáctileté dívce nedával v noci spát. Možnost utéct na chvilku do světa nintendo pro ni tudíž představovala lákavou úlevu.

Jenže v herně prázdně nebylo. Nějaký kluk tam hrál *Super Maria*. Sadie usoudila, že bude jedním z místních marodů, nikoliv sourozenec na návštěvě jako ona: v poledne měl na sobě stále pyžamo, na zemi vedle židle mu ležely berle a levou nohu měl nasoukanou do středověce vyhlížejícího klecovitého aparátu. Odhadovala, že budou podobně staří, bude mu jedenáct nebo o trochu víc. Měl zacuchané kudrnaté černé vlasy, čumákovitý nos, brýle a až komiksově kulatý obličej. Na hodinách výtvarky se Sadie naučila kreslit věci tak, že si nejprve všechno načrtne rozložené do základních tvarů. Kdyby malovala tohoto kluka, vystačila by si prakticky jen s kruhy.

Posadila se vedle něj na podlahu a dívala se, jak hraje. Šlo mu to dobře – na konci levelu dokázal s Mariem vyskočit na vrchol stožáru a sjet dolů s vlajkou. To se Sadie nikdy nepodařilo. Přestože ráda držela ovladač i ve vlastních rukou, stejně tak ji bavilo pozorovat výkon jiného zručného hráče – jako by sledovala tanec. Chlapec se na ni ani jednou neohlédl. Přišlo jí, že její příchod ani nezaregistroval. Jakmile porazil prvního bosse, na obrazovce se objevila slova ALE NAŠE PRINCEZNA JE NA JINÉM ZÁMKU. Aniž by se ohlédl, zeptal se: „Chceš to dohrát?“

Sadie zavrtěla hlavou. „Ne. Jde ti to fakt dobře. Počkám si, až umřeš.“

Kluk přikývl. Pokračoval ve hře a Sadie ho dál sledovala.

„To jsem asi neřekla moc dobře. To předtím,“ omluvila se. „Kdybys náhodou opravdu umíral. Vzhledem k tomu, že jsme v dětské nemocnici.“

Kluk nasměroval Maria po liáně mezi mraky, kde začal poskakovat a sbírat řady mincí. „Vzhledem k tomu, že jsme ve světě, kde umřou všichni.“

„Pravda,“ přitakala Sadie.

„Ale já zrovna teďka neumírám.“

„To je dobře.“

„Ty umíráš?“ zeptal se.

„Ne,“ odvětila Sadie. „Zrovna teďka ne.“

„Tak kde máš problém?“

„Moje ségra ho má. Je nemocná.“

„Co jí je?“

„Má úplavici.“ Sadie se nechtělo vytahovat rakovinu, zabijáka veškerých bezstarostných konverzací.

Kluk se obrátil k Sadie, jako by jí chtěl položit doplňující otázku, ale místo toho jí jen podal ovladač. „Na. Už mě z toho stejně bolí palec.“

Sadie se osvědčila hned v dalším kole, získala pro Maria power-up a další život.

„Celkem to dáváš,“ prohlásil kluk.

„Máme nintendo doma, ale můžu na něm hrát jenom hodinu týdně,“ řekla Sadie. „Jenže si mě nikdo skoro nevšímá od chvíle, co Al dostala...“

„Úplavici,“ doplnil ji.

„Jo. Měla jsem jet přes léto na kosmonautický tábor na Floridu, ale naši rozhodli, že tu musím zůstat, abych Alici dělala společnost.“ Sadie zabila goombu, jednoho z přemnožených houbovitých tvorů ve světě *Super Maria*. „Goombů mi je vždycky líto.“

„Jsou to jenom poskoci,“ utrousil kluk.

„Přijde mi, že se akorát přimotali k něčemu, s čím nemají nic společného.“

„Takový je život poskoků. Sjed' dolů tou rourou,“ naváděl ji kluk. „Dole jsou peníze.“

„Já vím! Vždyť tam jdu,“ opáčila Sadie. „Alice je na mě ale akorát furt našťvaná, tak nechápu, proč jsem tam nemohla jet. Byl by to můj první tábor i s přespáváním a poprvé bych letěla sama letadlem. Jen na dva týdny.“ Sadie se blížila ke konci levelu. „Jak děláš to, že naskočíš na ten stožár?“

„Podrž tlačítko běhu, jak dlouho to jen půjde, přikrč se a těsně před tím, než bys spadla, vyskoč,“ radil jí kluk.

Sadie s Mariem vyskočila na vrchol stožáru. „Hezky, mám to. Jsem Sadie mimochodem.“

„Sam.“

„Jsi na řadě.“ Podala mu ovladač. „Kde máš problém ty?“

„Měl jsem autonehodu,“ odpověděl Sam. „Mám zlomené chodidlo na dvaceti sedmi místech.“

„To je hodně míst,“ podotkla Sadie. „Schválně přeháníš, nebo to číslo opravdu sedí?“

„To číslo sedí. Na to si potrpím.“

„Já taky.“

„Ale občas těch zlomenin trochu přibude, protože mi musí něco zlomit, aby to jinde mohli narovnat,“ vysvětloval Sam. „Možná mi budou muset kus uříznout. Nesmím na to stoupat. Už mám za sebou tři operace a pořád to nepřipomíná nohu ani přibližně. Spíš pytlík masa s křupavými úlomky kostí.“

„Mňamka,“ poznamenala Sadie. „Promiň, to bylo možná za hranou. Popsal jsi to tak, že jsem dostala chuť na křupky. Od doby, co je ségra nemocná, neustále vynecháváme snídaně, obědy i večeře. Přijde mi, že by si nikdo ani nevšimnul, kdybych umřela hladu. Za dnešek jsem měla jenom kelímeček vanilkového pudinku.“

„Jsi divná, Sadie,“ řekl Sam se zájmem v hlase.

„Já vím,“ odvětila. „Vážně ale doufám, že ti tu nohu nebudou muset amputovat, Same. Jo a moje ségra má rakovinu.“

„Já myslel, že úplavici.“

„Tu máš léčbu rakoviny. Je to taková legrace, které rozumíme jen my dvě. Znáš *Oregon Trail*, tu hru na počítač?“

„Nejspíš.“ Sam se vyhnul přímému potvrzení neznalosti.

„Možná ji budete mít nainstalovanou v počítačové učebně ve škole. Je to asi moje nejoblíbenější hra, i když je trochu nudná. Je o lidech na začátku devatenáctého století, kteří se snaží dostat z východního pobřeží Spojených států na západní. Mají povoz a pár kusů dobytka a ty se je snažíš dostat všechny na druhou stranu země a udržet při životě. Musíš je dostatečně krmit, nesmíš jet moc rychle, potřebuješ si dělat zásoby a tak. Ale občas někdo, nebo i ten, za koho hraješ ty, umře. Třeba ho uštkne had nebo vyhladoví nebo chytne –“

„Úplavici.“

„Jo! Přesně tak. No a tomu se s Alicí vždycky smějeme.“

„Co je vlastně úplavice?“

„Průjem,“ zašeptala Sadie. „Taky jsme to se ségrou nejdřív nevěděly.“

Sam se rozesmál, ale stejně znenadání se opět smát přestal. „Pořád se směju,“ ujišťoval ji. „Akorát to strašně bolí, když se směju.“

„Tak to ti slibuju, že už nikdy v životě neřeknu nic zábavného,“ řekla Sadie podivně netečným tónem.

„Nech toho! Tenhle hlas mě rozesmívá ještě víc. Co to vůbec má být?“

„Robot.“

„Robot zní přece takhle.“ Sam prodchl každé slovo vlastní interpretací robotického hlasu, což je oba opět rozesmálo.

„Nesmíš se smát!“ napomínala ho Sadie.

„Nesmíš mě rozesmívat! Opravdu se na úplavici dřív umíralo?“ zeptal se Sam.

„V dávných dobách asi jo.“

„Myslíš, že jim to tesali na náhrobky?“

„Myslím, že na náhrobky se nepíše příčina smrti, Same.“

„V domě hrůzy v Disneylandu to mají. Tyjo, teď si trochu přeju, abych taky umřel na úplavici. Nepřepneme to teďka na *Duck Hunt*?“

Sadie přikývla.

„Budeš muset zapojit zbraně. Jsou támhle.“ Sadie vzala plastové pistole a připojila je do konzole. Jako první nechala střílet Sama.

„Jde ti to fantasticky,“ prohlásila. „Máš nintendo doma?“

„Ne,“ odpověděl Sam, „ale děda má u sebe v restauraci automat s *Donkey Kongem*. Nechává mě na něm hrát zadarmo, jak dlouho chci. U videoher jde jenom o grif: když ti jde jedna, můžou ti jít všechny. To si aspoň myslím já. Jde jenom o to sladit pohyb očí s rukama a umět rozpoznat vzory.“

„Souhlasím. A hej cože? Tvůj děda vlastní automat s *Donkey Kongem*? Tak to je pecka. Tyhle retro mašinky miluju. Co je to za restauraci?“

„Pizzeria,“ řekl Sam.

„Cože? Pizzu zbožňuju! Je to moje nejoblíbenější jídlo na světě. Máš tam taky zadarmo pizzu?“

Sam přikývl a zkušeně přitom sestřelil dvě kachny.

„Tak jako to je sen. Tvoje realita je můj sen, Same. Musíš mě tam někdy vzít. Jak se ta restaurace jmenuje? Třeba už jsem tam někdy byla.“

„Je to pizzeria Dong a Bong. Tak se jmenují moji prarodiče. V korejštině to tak vtipně nezní. Jako kdyby se jmenovali Jack a Jill,“ vysvětloval Sam. „Jejich restaurace stojí na Wilshiru v K-Townu.“

„Co je K-Town?“

„Teda dámo, jste vy vůbec z Los Angeles? K-Town je Koreatown, korejská čtvrť. Jak to, že to nevíš?“ popichoval ji Sam.
„Každý ví, co je K-Town.“

„Jasně, že znám Koreatown. Jenom jsem nevěděla, že se zkracuje na K-Town.“

„A kde vůbec bydlíš ty?“ zeptal se Sam.

„The Flats.“

„To je co?“

„Je to část Beverly Hills,“ řekla Sadie. „Není to tak daleko od korejské čtvrti. Vidiš, taky jsi to neznal! Lidi z L. A. znají jenom tu část města, ve které sami bydlí.“

„V tom máš asi pravdu.“

Zbytek odpoledne strávili Sam se Sadie tím, že si přátelsky povídali a decimovali přitom jednu generaci virtuálních kachen za druhou. „Čím se vůči nám ty kachničky kdy provinily?“ posteskla si Sadie.

„Třeba je střílíme pro digitální potravu. Naše digitální já by bez virtuálních mrtvých kachniček vyhladověla.“

„I tak je mi jich líto.“

„Tobě je líto i goombů. Je ti líto úplně všech,“ ucedil Sam.

„Jo no,“ souhlasila Sadie. „Taky je mi líto toho bizona v *Oregon Trail*.“

„Proč?“ chtěl vědět Sam.

V tu chvíli nakoukla do herny Sadiina matka: Alice jí prý chce něco říct, což v překladu znamenalo, že Sadie bylo odpuštěno. „Vysvětlím ti to příště,“ ujistila Sadie Sama, i když si vůbec nebyla jistá, jestli se někdy znovu setkají.

„Měj se,“ rozloučil se Sam.

„S kým ses to skamarádila?“ zeptala se Sharyn, když si to k ní Sadie namířila.

„S jedním klukem.“ Sadie se otočila zpátky na Sama, ale ten se už opět věnoval hře. „Je prima.“

Cestou zpátky do Alicina pokoje potkaly ošetřovatele, který Sadie předtím doporučil, ať do herny zajde. Sadie mu za to

poděkovala a on se usmál na její matku – dobře vychované děti nebyly už tehdy na denním pořádku. „Bylo tam prázdné?“

„Ne, byl tam jeden kluk. Sam...“ Zatím nevěděla, jak se jmenuje příjmením.

„Bylas tam se Samem?“ zeptal se ošetřovatel s náhlým zájmem, což v Sadie vzbudilo okamžitou obavu, zda neporušila nějaké nepsané nemocniční pravidlo, které zakazuje vstup do herny v době, kdy ji využívá nemocné dítě. Za tu dobu, co měla Alice rakovinu, přibývalo pravidel opravdu hodně.

„Ano,“ přisvědčila Sadie. „Povídali jsme si a hráli na nintendo. Netvářil se, že by mu vadilo, že tam jsem s ním.“

„Byl to ten Sam s kudrnatými vlasy a brýlemi?“

Sadie přikývla.

Ošetřovatel následně požádal Sharyn, jestli by si s ní mohl promluvit o samotě, a matka poslala Sadie za Alicí napřed.

Jakmile se za Sadie zavřely dveře, přepadl ji neklid. „Asi mám průšvih,“ oznámila.

„Co jsi zas provedla?“ Sadie sestře vysvětlila, čím se hypoteticky mohla provinít. „Vždyť ti řekl, ať do té herny jdeš,“ namítla Alice, „takže tím to být nemůže.“

Sadie se posadila na Alicinu postel a sestra jí začala splétat vlasy do copu.

„Určitě chtěl s mámou mluvit kvůli něčemu jinému,“ pokračovala Alice. „Možná jde o mě. Co to bylo za ošetřovatele?“

„Nevím.“

„Nic se neboj, ségra. Kdyby z toho náhodou fakt byl malér, stačí se rozbrečet a vymluvit se na moji rakovinu.“

„Promiň za ten baret,“ omluvila se Sadie.

„Za baret? Jo tohle. To jde za mnou. Nechápu, co to do mě vjelo.“

„Asi leukémie,“ hádala Sadie.

„Úplavice,“ opravila ji Alice.

Když Sharyn nezmínila Sadiinu návštěvu herny ani v autě cestou domů, začala dívka nabývat relativní jistotu, že se na nemocniční incident zapomnělo. Poslouchaly reportáž v rádiu

o stém výročí vztyčení sochy Svobody a Sadie přemýšlela nad tím, jak hrozné by bylo, kdyby socha Svobody byla opravdová žena. Zvláštní to představa, že by jí uvnitř těla pochodovali lidé. Jako nějakí vetřelci, jako nemoc, jako vši nebo rakovina. Ta představa ji rozechvěla, a tak se jí ulevilo, když matka pořad vypnula. „Viš, jak jsi se dneska skamarádila s tím klukem?“

A je to tady, pomyslela si Sadie. „Ano,“ přisvědčila tiše. Všimla si, že zrovna projíždějí K-Townem, a vyhlížela z okénka pizzerii Dong a Bong. „Nemám průšvih, že ne?“

„Ne. Proč bys měla mít průšvih?“

Protože poslední dobou se Sadie v maléru ocitala ustavičně. Bylo jí jedenáct a měla nemocnou sestru, což znamenalo, že všechno, co udělala, vybízelo k nějaké výtce. Neustále říkala něco nevhodného, mluvila moc nahlas anebo se dožadovala příliš mnoha věcí (času, lásky, jídla), jež jí dříve byly zcela volně k dispozici. „To nic.“

„Ošetřovatel mi řekl, že ten chlapec měl hroznou autonehodu,“ pokračovala Sharyn. „Leží v nemocnici už šest týdnů a za tu dobu s nikým nepromluvil víc jak dvě slova. Má strašné bolesti a nejspíš ho čeká opravdu dlouhá léčba, při které se bude neustále do nemocnice vracet. Je proto malý zázrak, že si s tebou povídal.“

„Fakt? Mně přišel Sam úplně v pohodě.“

„Snažili se ho rozpovídat snad všemi způsoby. Zkoušeli to psychologové, kamarádi, rodina. O čem jste si spolu povídali?“

„Nevím, tak nějak o ničem.“ Snažila se rozpomenout na obsah konverzace v herně. „Asi o videohrách?“

„Je to na tobě,“ pokračovala Sharyn, „ale ten ošetřovatel se ptal, jestli by sis nechtěla se Samem v nemocnici popovídat i zítra.“ Než Sadie stihla odpovědět, Sharyn dodala: „Vím, že musíš nastrádat několik hodin veřejně prospěšných prací pro svoji bat micvu příští rok, a myslím, že tohle by se do toho mohlo počítat.“

Zvolit si člověka, s nímž si budeme hrát, je poměrně riskantní věc. Musíme se otevřít, do jisté míry i obnažit, a to může vést

ke zraněným citům. Jednáme stejně jako pes, který se převalí na záda – *Věřím, že mi neublížíš, přestože bys mohl*. Je to stejné, jako když pes vezme vaši dlaň do tlamy, ale neskousne. Pustit se s někým do hry vyžaduje důvěru a lásku. O mnoho let později v rozhovoru pro herní webový portál *Kotaku* pronese Sam kontroverzní větu: „Není nic intimnějšího než si s někým hrát, ani sex.“ Internet na to záhy odpoví: *Nikdo, kdo zažil fakt dobré sex, by tohle nikdy neřekl, takže se Samem musí být něco hodně špatně*.

Sadie se dalšího dne do nemocnice vrátila a pak zas a znovu a znovu, zkrátka se tam vracela každý den, kdy se Sam cítil dost dobře na to, aby mohli hrát, ale dost špatně na to, aby musel být v nemocnici. Brzy se z nich stali skvělí kamarádi ve hře. Občas hráli proti sobě, ale největší potěšení jim přinášelo, když společně ovládali jednu postavu, předávali si mezi sebou klávesnici či ovladač a rozebírali nejružnější způsoby, jak virtuálnímu hrdinovi, jenž procházel nevyhnutelně zapeklitým světem videohry, zjednodušit jeho životní pouť. Zatímco hráli, povídali si o svých relativně krátkých životech, dokud Sadie nevěděla o Samovi úplně všechno a Sam nevěděl úplně všechno o Sadie. To si aspoň tehdy mysleli. Ona ho naučila základy programování, jež pochytila ve škole (BASIC a trochu Pascalu), a on rozšířil její kreslířské obzory za hranice kruhů a čtverců (šrafování, perspektiva, šerosvit). Na dvanáctiletého chlapce byl ohromně zručný kreslíř.

Po autonehodě začal Sam kreslit spleť bludiště ve stylu M. C. Eschera. Jeho psycholožka ho v tom podporovala, neboť se domnívala, že by to mohlo Samovi pomoci se vypořádat se závažnou duševní i fyzickou bolestí. Vykládala si ta bludiště jako naději, že si Sam snaží nakreslit cestu ven ze své momentální svízelné situace. Ale mýlila se. Sam ta bludiště kreslil vždycky pro Sadie. Strkával jí je do kapsy, když byla na odchodu. „Tohle jsem ti nakreslil,“ řekl pokaždé. „Nic na tom není. Přines ho příště zpátky, ať se mrknu na tvoje řešení.“

Sam později prohlásí, že bludiště představovala první pokusy o tvorbu her. „Bludiště,“ řekne, „je videohra vydestilovaná do

nejryzejší podoby.“ Možná ano, ale toto prohlášení bylo rovněž ryze alibistické a egocentrické. Jeho bludiště byla pro Sadie. Když člověk vymýšlí hru, myslí na toho, kdo ji bude hrát.

Na konci každé návštěvy si u personálu Sadie nenápadně nechala podepsat přibylé hodiny. Většina kamarádství se nedá změřit čísly, ale Sadiin výkaz jí poskytoval přesný počet hodin, které strávila přátelením se se Samem.

Teprve po několika měsících vzájemného kamarádství poprvé vyslovila Sadiina babička Freda otázku, zda její vnučka skutečně vykonává veřejně prospěšné práce, či nikoliv. Freda Greenová často Sadie za Samem do nemocnice vozila. Řídila červený kabriolet americké značky, jehož střechu měla staženou, kdykoliv to počasí dovolilo (což bylo v Los Angeles téměř pořád), a účes si vždy chránila vzorovaným hedvábným šátkem. Měřila sotva metr a půl, jen o pár centimetrů víc než jedenáctiletá Sadie, a vždy byla oděná v dokonale padnoucím oblečení, které si rok co rok nechávala ušít na míru v Paříži: nažehlené bílé halenky, kalhoty z hebké šedé vlny a svetry z buklé či kašmíru. Nikdy nevyšla bez své šestistěnné zbraně v podobě kožené kabelky, šarlatově rudé rtěnky, decentních zlatých náramkových hodinek, květinového parfému a perlového náhrdelníku. Sadie ji považovala za nejstylovější ženu pod sluncem. Kromě role Sadiiny babičky byla Freda Greenová rovněž známa jako losangeleská realitní makléřka s pověstí nekompromisní a nesmlouvavě zásadové vyjednačky.

„Sadie moje,“ oslovila ji, když ze západu města mířily na východ. „Dobře víš, že tě do té nemocnice vozím nade vše ráda.“

„Díky, babí. Vážím si toho.“

„Ale podle všeho, co jsi mi dosud řekla, se domnívám, že ten chlapec bude spíš tvůj kamarád než projekt.“

Vodou potřísněný výkaz hodin strávených veřejně prospěšnou činností vykukoval Sadie z učebnice matematiky a ona ho zastrčila dovnitř. „Byl to mámin nápad,“ obhajovala se. „A doktoři, ošetřovatelé a sestřičky říkají, že mu pomáhám. Minulý týden mě jeho dědeček objal, a ještě mi dal kousek pizzy se žampiony. Nechápu, co je na tom špatného.“

„No dobře, ale ten chlapec o té tvé domluvě nic neví, je to tak?“

„Neví,“ přisvědčila Sadie. „Nepřišla na to řeč.“

„A nemyslíš si, že jsi ji na to nezavedla záměrně?“

„Na takové věci se Samem nikdy nemáme čas,“ zamumlala Sadie nepřesvědčivě.

„Drahoušku, mohlo by to později vyplavat na povrch a toho chlapce by mohlo ranit, že ses s ním stýkala z dobročinných důvodů, a nejen z čistého přátelství.“

„Copak to nemůže být oboje?“ namítla Sadie.

„Přátelství je přátelství. Charita je charita,“ prohlásila Freda. „Dobře víš, že jsem jako malá žila v Německu, ty historky znáš, a proto je nebudu znovu omílat. Ale jednu věc ti říct mohu: Lidé, co tě berou jako případ pro charitu, nejsou nikdy tvoji přátelé. Od přátel není možné dostávat milodary.“

„Takhle jsem se nad tím nikdy nezamyslela,“ připustila Sadie.

Freda pohládila vnučku po ruce. „Sadie moje. Život je plný nevyhnutelných morálních kompromisů. Měli bychom se snažit vyvarovat těch přímočařejších.“

Sadie věděla, že má Freda pravdu. Přesto si nechávala popopisovat výkaz i nadále. Líbil se jí ten rituál, užívala si chválu, kterou za to dostávala – od sestřiček a ošetřovatelů, někdy i doktorů, ale také od rodičů a členů jejich židovské komunity. Dokonce ji trochu těšilo ten výpis odpracovaných hodin vyplňovat. Byla to pro ni hra, která ovšem v Sadiiných očích nijak nesouvisela se Samem. Nesnažila se ho oklamat. Své veřejně prospěšné práce před ním nikterak neskrývala, ale čím déle je vykonávala, tím méně byla přesvědčená, že by mu o nich někdy mohla říct. Věděla, že výkaz hodin v jejím batohu by mohl působit jako důkaz postranních úmyslů vůči Samovi, ale jí přišla pravda vždy naprosto zjevná a dvojediná: Sadie Greenové dělalo radost, když ji někdo chválí, a Sam Masur byl nejlepší kamarád, jakého kdy měla.

Veřejně prospěšné práce vykonávala Sadie čtrnáct měsíců. Jak se dalo očekávat, byla nucena s nimi skoncovat v den, kdy

na ně Sam přišel. Jejich přátelství vycházelo na šest set devět hodin, plus ty čtyři hodiny z prvního dne, které neměla ve výkazu zaznamenané. Synagoga Beth El podmiňovala bat micvu dvaceti hodinami vykonaných veřejně prospěšných prací a Sadie obdržela cenu ženské židovské organizace Hadassah za mimořádný přínos v oblasti dobročinnosti.

3

Seminář Videoher pro pokročilé se konal každý čtvrtek od dvou do čtyř. Bylo v něm místo pouze pro deset studentů, kteří byli vybíráni na základě vstupní zkoušky. Garantem předmětu byl osmadvacetiletý Dov Mizrah, jenž byl sice ve studijním plánu uveden jménem i příjmením, ale v gamerských kruzích jej všichni znali pouze pod jeho křestním jménem. Dov býval označován za průsečík dvou Johnů (Carmacka a Romera), amerických wonderkindů, již stáli za perlami jako *Commander Keen* či *Doom*. Dova proslavila kštice černých kudrnatých vlasů, upnuté kožené kalhoty, které nosil na herní konference, a především hra *Dead Sea* – podvodní adventura se zombíky původně pouze pro PC, pro niž vytvořil revoluční grafický engine jménem Ulysses, který dokázal renderovat fotorealistické světlo a stíny ve vodním prostředí. Sadie strávila hraním *Dead Sea* předchozí léto, stejně jako dalších zhruba pět set tisíc nerdů. Dov byl vůbec prvním vysokoškolským učitelem, jehož práci obdivovala už před tím, než k němu začala chodit na seminář, nikoliv kvůli tomu, že k němu začala chodit na seminář. Všichni hráči – ji nevylámaje – napjatě očekávali další díl *Dead Sea*, takže když zahlédla Dovovo jméno ve studijním plánu, nešlo jí na rozum, proč by někdo jako on pozastavoval nadějně rozjetou kariéru herního vývojáře a šel místo toho učit.

„Hele,“ řekl Dov na první hodině, „nejsem tady od toho, abych vás učil programovat. Tohle je pokročilej herní seminář na MIT. Vy programovat umíte, a jestli ne...“ Ukázal směrem ke dveřím.

Seminář svým pojetím připomínal hodiny tvůrčího psaní. Každý týden připravili dva studenti hru – buď nějakou jednodušší, anebo část delšího celku, zkrátka prototyp, který byli schopni naprogramovat v omezeném čase. Ostatní seminaristé si každou z her zahráli a pak autorům dávali zpětnou vazbu. Za semestr museli všichni studenti připravit dvě hry.

Hanna Levinová, která byla kromě Sadie jedinou další dívkou na semináři (což se ovšem na MIT nijak nevymykalo běžnému průměru), se Dova zeptala, jestli záleží na tom, jaký použijí programovací jazyk.

„Je mi to úplně volný. Stejně jsou všechny na jedno brdo. Všechny mi můžou políbit prdel. A to myslím doslova a ať mi ho u toho i pěkně vykouřej. Je jedno, jaký jazyk si vyberete, ale musíte ho donutit, aby vám ho regulérně vykouřil. Holt vám musí oddaně sloužit.“ Dov přejel Hannu pohledem. „Ty péro nemáš, tak ať tě vyliže nebo tak něco. Prostě si vyberte programovací jazyk, kterej vás udělá.“

Hanna se nervózně zasmála a cíleně se vyhnula učitelovu pohledu. „Takže Java je oukej?“ zeptala se tiše. „Vím, že jsou tací, kteří Javu tak nějak neuznávají, ale –“

„Neuznávají Javu? Tak s tím ať jdou fakt do prdele. Je to buřt. Vyberte si programovací jazyk, ze kterého se udělám já,“ dodal Dov.

„Dobře, jen se ptám, jestli nějaký preferujete.“

„Kámo, jak se jmenuješ?“

„Hanna Levinová.“

„Hanno Levinová, kámo. Hoď se do klidu, ty vole. Já vám tu nebudu diktovat, jak máte svoji hru naprogramovat. To mě nezajímá. Klidně si střidejte tři programovací jazyky. Tak to dělám já. Něco napíšu a pak, když se zaseknu, přejdu na chvíli do jinýho jazyka. Od čeho asi máme kompilátory? Nějaký další otázky?“

Sadie přišel Dov vulgární, odpudivý a taky trochu sexy.

„Cílem je si navzájem vyrazit dech,“ shrnul to Dov. „Nechci tu vidět repliky svejch her ani jakéjkoliv jinejch her, co už jsem hrál. Nechci se koukat na pěkný obrázky, co naprosto postrádaj

jakoukoliv myšlenku. Nechci si číst váš geniálně optimalizovanéj kód, co má podporovat totálně nezajímavej herní svět. Nesnáším nesnáším nesnáším nudu. Ohromte mě. Překvapte mě. Uraďte mě. To poslední se vám nikdy nepodaří.“

Po skončení semináře zašla Sadie za Hannou. „Ahoj Hanno, jsem Sadie. To bylo docela ostrý, co?“

„Nepřišlo mi,“ odpověděla Hanna.

„Hrála jsi *Dead Sea*? Je to skvělý.“

„Co je *Dead Sea*?“

„Jeho hra. To kvůli ní jsem se zapsala k němu do semináře. Hraješ z pohledu malé holčičky, která jako jediná přežila –“

„Asi bych ji měla omrknout,“ přerušila ji Hanna.

„To jo. Jaký druh her baví tebe?“ pokračovala Sadie.

Hanna se zamračila. „Jo no, promiň, musím běžet. Měj se!“

Že se Sadie vůbec pořád snažila. Člověk by si myslel, že v tak menšinovém počtu budou ženy chtít držet při sobě, ale nikdy tomu tak nebylo. Jako by ženství byla choroba, kterou nikdo nechtěl chytit. Jakmile se jedna nedruží s těmi ostatními, naznačuje tím většině, tedy mužům: *Já nejsem jako ty ostatní*. Sadie odjakživa vyhledávala samotu, ale i ona si při studiu na MIT v ženském těle občas připadala opuštěně. V roce, kdy Sadie na MIT přijali, tvořily ženy třetinu studentstva v ročníku, v reálu jí to ale připadalo jako ještě méně. Občas měla pocit, že ve škole nezahlédla jinou ženu celé týdny. Možná se tenhle trend držel, protože se muži – minimálně z větší části – domnívali, že ženy jsou hloupé. Nebo přinejmenším méně chytré než oni. Své přesvědčení měli podpořené domněnkou, že pro ženu je mnohem jednodušší se na MIT dostat, což statistika potvrzovala – ženy měly oproti mužům o deset procent větší šanci, že budou přijaty. Za těmito čísly ale mohla stát řada různých důvodů. Jedním z těch pravděpodobnějších bylo, že se ženy vylučovaly samy již v rámci samotného přijímacího řízení: zájemkyně o studium na MIT na sebe měly vyšší nároky než jejich mužské protějšky. Vyvozovat závěry ve smyslu, že ženy přijaté na MIT jsou méně talentované a méně hodné

svých studentských míst, tudíž nebylo namístě, přesto se tak stále dělo.

Sadie potkalo to štěstí či neštěstí, že svou hru v zimním semestru prezentovala jako sedmá. Nemohla se rozhodnout, co naprogramuje. Přála si, aby prezentovaný projekt vystihoval to, jakou vývojářkou se mínila stát. Nechtěla se vytasit s něčím, co bude příliš velké kliše nebo moc žánrové nebo strašně zjednodušené, ať už po stránce grafické, či herní. Nicméně když sledovala, jak Dov postupně cupuje každého z jejích spolužáků, uvědomila si, že prakticky nezáleží na tom, s čím přijde. Dovovi se nelíbilo nic. Nesnášel variace na dračák a další strategická RPGčka. Nesnášel všechny skákačky až na *Super Maria*, přestože zároveň nesnášel i herní konzole. Nesnášel sporty. Nesnášel roztomilá zvířátka. Nesnášel hry založené na jiném díle. Nesnášel fakt, že většina her vychází z premisy, že buď někdo někoho pronásleduje, nebo je sám pronásledován. Nade všechno ostatní ovšem Dov nesnášel střílečky, což znamenalo, že nesnášel většinu her, jaké v té době profesionálové i studenti vyvíjeli, a značnou část her, jež dosáhly úspěchu. „Děcka,“ řekl Dov. „Víte, že jsem byl v armádě, že jo? Vy, Američani, nevíte, jaký to je bejt ve válce a neustále v obklíčení, a tak vám bouchačky přijdou děsně romantický. Je to fakt k pláči.“

Florian, vyzábělý kluk, co studoval jako hlavní obor strojírenství a jehož hra byla momentálně na popravišti, opáčil: „Dove, já ani nejsem Američan.“ Rovněž nenaprogramoval střílečku, nýbrž lučištnickou hru, k níž ho inspirovala vlastní profesionální kariéra mládežnického lukostřelce v Polsku.

„Oukej, ale nasáváš tu americký hodnoty.“

„Vždyť *Dead Sea* je v tomhle ohledu taky střílečka.“

Dov trval na tom, že *Dead Sea* v tomhle ohledu rozhodně střílečka není.

„Jak to myslíš?“ nechápal Florian. „Ta holčička tam utluče toho chlápka polenem.“

„To ale není střílení,“ zarazil ho Dov. „To je násilí. Když malá holčička udeří násilnickýho predátora polenem v boji zblízka,

je to upřímný. Když chlápek, reprezentovanéj namířenou rukou s bouchačkou, sejme zástupy nepřátel, není to upřímný. Mně nevadí násilí. Vadí mi odfláknutý hry, který se tvářej, jako že to jediný, co každej z nás v životě může udělat, je něco rozstřílet. To je čirá lenost, Floriane. A problém tvojí hry nevězí v tom, že je to střilečka, ale že mě nebaví ji hrát. Na něco se tě zeptám: Zahrál sis tu hru?“

„Jasně, že jsem si ji zahrál.“

„A bavilo tě to?“

„Pro mě není lukostřelba o zábavě,“ odpověděl Florian.

„Fajn, hele, na to sere pes, koho zajímá, jestli je to zábava? Připadal sis, jako že opravdu střílíš z luku?“

Florian pokrčil rameny.

„Protože já jsem si tak nepřipadal.“

„Nechápu, kam míříš.“

„Vysvětlím ti to. Prodleva při střelbě je strašlivě dlouhá. Změřovač neukazuje dost přesně, na co míří. A hra nijak nesimuluje pocit, jako když natahuješ tětivu, což určitě víš i beze mě. Chybí v tom veškerý napětí, menu ti tu hru spíš zakrejš, než že by čemukoliv pomáhalo. Takže je to jenom hra s obrázky luku a terče. Mohla by bejt o čemkoliv a od kohokoliv. A taky jsi jí nedal žádnéj příběh. Problém tvojí hry není, že je to střilečka, ale že je to špatná střilečka, co postrádá ducha.“

„Na to ti seru, Dove,“ zabručel Florian. Celý zbledl a jeho tváře nabraly psychedelicky růžovou barvu.

„Hej, kámo, kámo.“ Dov udeřil Floriana přátelsky do ramene a pak si ho přitáhl do agresivně medvědího objetí. „Příště to pokazíme líp.“

Než se Sadie pustila do své první hry, neměla nejmenší tušení, čím by tak mohla Dova potěšit. A pak ji napadlo, jestli právě v tom netkví celý klíč. Dova potěšit nešlo, a tak mohla rovnou vytvořit něco, co potěší aspoň ji. Z naprostého zoufalství a z nedostatku času proto vytvořila hru založenou na poezii Emily Dickinsonové. Pojmenovala ji *EmilyBlaster*. Z horní části obrazovky se snažely kousky veršů a hráč na ně zdola střílel inkoust z brku

podle toho, jak jdou slova a fráze v dané básni Emily Dickinsonové za sebou. Za složené básně se v každém levelu získávaly body, které se daly následně použít k výzdobě pokoje v Emilyině domě v Amherstu.

Že já jsem nešla,
ZÁSAH
přítel Smrt
ZÁSAH
mi došel
ZÁSAH
pro povoz

Třídě se to nelíbilo. Jako první se kritiky chopila Hanna Levinová. „No... některé grafické prvky mi přišly docela fajn, ale hra jako taková se mi zdá dost na nic. Je tak zvláště agresivní a bukolická zároveň. Dov nám kladl na srdce, ať nevymýšlíme střilečky, ale pero, co střílí inkoust, je pořád zbraň, ne?“ Zpětná vazba od ostatních kolegů se nesla v podobném duchu.

Florian měl jeden lehce pozitivní postřeh: „Mně se líbí, jak když střlíš do těch slov, tak se tam udělají ty malé černé inkoustové kaňky, a taky se mi líbí ten tupý zvuk, který se přitom ozve.“

Hanna Levinová to nenechala bez reakce: „Mně spíš přišlo, že to znělo – a teď prosím o prominutí – jako prdnutí.“ Načež si přikryla rukou ústa, jako by si sama právě upšoukla.

Nigel z Anglie dodal: „Podle mě to zní spíš jako pičiprd.“

Třídou se rozezněl smích.

„Moment,“ zarazila je Hanna, „jako co?“

Což všechny rozesmálo ještě víc a tentokrát se k nim přidala i Sadie.

„Chtěla jsem na tom zvuku ještě zapracovat, ale už mi nezbyl čas,“ omlouvala se Sadie, přestože ji nejspíš nikdo neslyšel.

„Tak děcka, uklidníme se. Mně se to taky nelíbí,“ vzal si slovo Dov, „ale vlastně se mi to nelíbí méně než prakticky všechno ostatní, co jsme tu zatím měli.“ Dov se na Sadie podíval, jako by

ji teprve teď poprvé pořádně zaregistroval. (Byl už čtvrtý týden semestru.) Nahlédl do docházkového listu a Sadie si uvědomila, že se snaží zapamatovat si její jméno, což jí polichotilo, přestože už byl ČTVRTÝ týden semestru. „Jsou to trochu vykradený *Space Invaders*, akorát máš místo bouchačky pero. Ale můžu bezpečně říct, že takovouhle vykrádačku jsem ještě nikdy nehrál, Sadie Greenová.“

Nato si Dov zahrál ještě jedno kolo *EmilyBlaster*, což, jak Sadie pochopila, bylo míněno jako další kompliment. „Dobrý,“ řekl pak tiše, ale dost nahlas, aby to všichni ve třídě slyšeli.

U druhého projektu měla proto Sadie pocit, že může – re-spektive že by měla – být ambicióznější. Tentokrát jí nedělalo problém přijít s námětem.

Hru zasadila do neurčitého prostředí černobílé továrny, která vyráběla bližší nespecifikované produkty. Za každý sestavený produkt dostával hráč body. Herní mechanika vycházela z *Tetrisu*, což byla hra, pro niž Dov nešetřil chválou. (Na *Tetrisu* obdivoval, že už ze svého principu podněcuje kreativitu – spočívá v budování a přemýšlení, kam namířit jednotlivé dílky, aby do sebe zapadaly.) S každým levelem Sadiiny hry musel hráč skládat postupně náročnější a náročnější produkty z více a více součástí, přičemž na to měl stále méně a méně času. Během hry se hráči několikrát na obrazovce objevila malá textová bublina, která mu nabízela možnost směnit nasbírané body za informaci o továrně a vyráběných produktech. Součástí však bylo i varování, že informace bude hráče stát část těžce nasbíraných bodů, a tudíž dojde i ke snížení celkového skóre. Hráč měl vždy na výběr, kolik informací přeskočí a kolik nasbírá.

Podle zavedeného režimu rozdala Sadie diskety se svou hrou na konci semináře týden před tím, než měla hru sama prezentovat, aby si ji spolužáci stihli během nadcházejícího týdne zahrát. Svůj výtvar popsala slovy: „Ehm takže... tohle je moje hra, jmenuje se *Solution*. Inspirovala mě k ní moje babička. Zahrajte si ji a jsem si jistá, že se pak dozvím, co na to říkáte.“

V neděli večer obdržela Sadie e-mail od Hanny Levinové. *Milá Sadie, dohrála jsem tvoji „hru“ a upřímně nevím, co ti na ni říct. Je nechutná a šovinistická a ty jsi zvrácená. Do kopie mailu dávám Dova. Nejsem si jistá, jestli zvládnu ve čtvrtek dorazit na seminář, protože jsem opravdu otřesená. Už se v naší třídě necítím bezpečně.* – Hanna

Sadie se při čtení e-mailu po tváři rozlil úsměv. Na své odpovědi si dala záležet: *Milá Hanno, musím přiznat, že mě úplně nemrzí, že tebou moje hra tak otřásla. Přesně taková má totiž být. Jak jsem zmínila ve třídě, byla inspirována mojí babičkou.*

Hanna odpověděla: *Sadie, jdi do prdele.*

Dov se ozval za několik hodin a pouze Sadie: *Sadie, ještě jsem se k tomu nedostal. Těším se, Dov.*

Den nato Dov Sadie zavolal. „Hele, oba víme, že Hanna Levinová je nemožná husa, že jo?“

Dov strávil celou předchozí hodinu na telefonu s Hannou, jež trvala na tom, aby Sadie nahlásil školní disciplinární komisi. Spolužačka se totiž domnívala, že *Solution* porušuje etický kodex univerzity, který zakazuje nenávistné projevy. „Myslím, že jsem jí to vymluvil,“ usoudil Dov. „Strašnej suchar, ta holka. Kdo má takovýhle lidi trpět? Nicméně ti ale gratuluju, Sadie Greenová, tvoje hra ji hluboce pohoršila.“

„To je šílený,“ poznamenala Sadie.

„Asi se jí nelíbilo, žes z ní udělala nácka,“ podotkl Dov.

„Hrál jsi moji hru?“

„Jasně,“ přitakal Dov. „Musel jsem.“

„Vyhrál jsi?“

„Každý ji vyhraje,“ řekl Dov. „Proto je tak geniální, ne?“

„Každý ji prohraje,“ namítla Sadie. „Je to hra o spolupvině.“
Geniální. Dov použil slovo geniální.

Princip *Solution* spočíval v tom, že jakmile se hráč začal vyptávat a přestal jen bezmyšlenkovitě sestavovat produkty, sice se mu snížilo skóre, ale dozvěděl se, že pracuje pro továrnu, která zásobuje Třetí říši. Jakmile to zjistil, mohl snížit svou výkonnost. Buď mohl vyrábět jen tolik produktů, aby na něj nacisté

nepřišli, anebo mohl přerušit výrobu kompletně. Hráč, který se na nic neptal a jen se jako poslušný Němec pachtil za co nejvyšším možným počtem bodů, zjistil, pro koho pracuje, až na samém konci hry. Na obrazovce se objevil švabachem vyvedený transparent: *Gratulujeme ti, nacisto! Dopomohl jsi Třetí říši k vítězství! Jsi skutečný mistr svého řemesla.* To celé s hudebním podkresem Wagnera. Myšlenka *Solution* spočívala v tom, že pokud hráč vyhrál na body, prohrál po morální stránce.

„Musím říct, že se mi ta hra strašně líbila. Přišla mi hrozně vtipná.“

„Vtipná?“ Sadie ji zamýšlela jako devastující a zdrcující.

„Potrpím si na černej humor,“ vysvětloval Dov. „Kašlu na to. Nechceš zajít na kafe?“

Sešli se spolu v kavárně na Harvardově náměstí, nedaleko Dovova bytu. Sadie si nebyla jistá, do jaké míry bude chtít Dov probírat Hannino nařčení, ale ve výsledku na to vůbec nepřišla řeč. Sadie mu řekla, jak se jí líbí *Dead Sea*, a využila příležitosti, aby ho podrobně vyzpovídala z technických aspektů jeho enginu Ulysses a způsobu, jakým renderuje světlo. Dov jí otázky zodpověděl a rozpovídal se o vývoji *Dead Sea* a o tom, jak ho ke hře inspirovala jeho vlastní fobie z utonutí. Sadie mu vyprávěla o své babičce, dětství v Los Angeles a leukémii své sestry. Probrali oblíbené hry z dětství i dospělosti. Dov s ní mluvil jako s rovnocennou kolegyní, z čehož byla v sedmém nebi. Náhle jí nezáleželo na tom, zda si ji kvůli *Solution* předvolá disciplinární komise. Za tento moment s člověkem Dovova formátu jí to stálo.

Dov natáhl ruku přes stůl a prstem jí setřel trošku pěny od kávy, která se jí usadila na rtu.

„Asi jsem v pořádném maléru,“ poznamenal Dov.

„Kvůli Hanně?“ zeptala se Sadie.

„Jaký Hanně?“ nechápal Dov. „Jo týhle Hanně. Ne. Asi jsem v pořádném maléru, protože tě chci pozvat k sobě domů, ale vím, že bych neměl.“

„Proč bys neměl?“ opáčila Sadie. „Ráda se podívám, kde bydlíš.“

Byl to Sadiin první dospělácký vztah, přestože Dov ani trochu nepřestal být i jejím učitelem. Jako milenec byl ovšem mnohem lepším mentorem, než kdyby se setkávali jen na akademické půdě. Tolik se toho od něj naučila. Její život jako by se stal nepřetržitým seminářem. Dov ji podporoval, aby *Solution* ještě vylepšila. Ukázal jí triky a techniky na budování herních enginů. „Když to jenom trochu jde, nikdy nepoužívej engine někoho jinýho,“ radil jí. „Měli by pak nad tebou příliš velkou moc.“ Ráda s ním hrála, ráda s ním spala, ráda s ním sdílela nápady. Milovala ho.

Že je ženatý, zjistila na konci druháku po čtyřech měsících vztahu. Řekl jí, že si musí promluvit, než to mezi nimi začne být vážné. Domlouvali se totiž, že se Sadie na letní prázdniny nastěhuje k němu.

Sdílel jí, že má v Izraeli manželku. Žijí odděleně. Kvůli tomu se rozhodl vzít práci na MIT. Potřebovali si od sebe a svého manželství odpočinout.

„Víš o mně?“ zeptala se Sadie.

„Ne tak docela, ale ví, že někdo jako ty může existovat,“ prohlásil Dov. „Ničeho se neboj. Není v tom nic nekalýho.“

Ale Sadie si nekale připadala. Jednak Dovovi tak úplně nevěřila a jednak měla pocit, že ji obratně dotlačil k tomu, aby se zachovala amorálně. Neúmyslně se zapletla se ženatým mužem, což sice na začátku netušila, ale teď už to věděla. I když, pokud k sobě měla být naprosto upřímná, možná to tak nějak tušila celou dobu. Možná byla jako hráč *Solution*. Možná nepoložila dostatek těch správných otázek, protože na ně netoužila znát odpověď.

Přesto s Dovem strávila celé léto. Milovala ho a cítila se v té době trochu závislá na jeho společnosti. Našla si stáž v Cellar Door Games v Bostonu, ale nikomu tam neřekla, s kým chodí. Dov byl mezi vývojáři známý a ona nechtěla, aby se o jejich vztahu doslechla jeho žena. Sadie byla natolik zaneprázdněná tajemím (a prožíváním) svého poměru s Dovem, že se v Cellar Door nejspíš moc nepředvedla. Múza se jí vyhýbala obloukem a z kanceláře pokaždé odcházela mezi prvními.

Zřejmě není třeba doplňovat, že zatajováním svého přítele před kolegy v Cellar Door nechránila Sadie jenom Dova. Brala ohledy i na sebe. Mezi profesionálními vývojáři videoher byly ženy zastoupeny ještě v menším poměru než na MIT a Sadie se odmítala nechat zaškatulkovat ještě předtím, než se mezi ně stihne zařadit. Fér to není, ale milostný vztah s mocným mužem pronásleduje mladé přitažlivé ženy celou jejich kariéru. Jakmile vztah skončí, často u kolegů narážejí na nedostatek respektu. Sadie nechtěla, aby její neoficiální životopis ve světě videoher začínal přezdívkou „pubertální kočička Dova Mizraha“. Přestože byla do Dova po uši zamilovaná, už tehdy si představovala vlastní budoucnost, v níž pro něj nebude místo.

V zimním semestru třetíáku se na cvičení Umělé inteligence poprvé od Dovova semináře znovu setkala s Hannou Levinovou. „Doufám, že mezi námi není žádná zlá krev,“ zašla za ní po skončení cvičení. „Nechtěla jsem tě nijak pohoršit.“

„Ale jdi. Takovou hru člověk udělá jenom proto, aby pohoršoval,“ opáčila Hanna. „Vycouvala jsem z toho jenom proto, že mi to *tvůj přítel* vymluvil, a protože jsem nechtěla, aby se mi to někdy vrátilo jako bumerang.“

„Nebyli jsme spolu, když mě ještě učil,“ řekla Sadie, ale Hanna už byla dávno ve dveřích.

Celou dobu, co Sadie chodila s Dovem, nepracovala na žádné vlastní hře, ale občas mu pomáhala s jeho projekty. V leccěms bylo jednodušší pracovat s ním a pro něj než na něčem svém. Vlastní nápady se jí zdály tuctové a nezajímavé v porovnání s tím, na čem se podílel Dov. Její nápady *byly* tuctové a nezajímavé. Sotva oslavila dvacáté narozeniny. Nikdo nemá ve dvacetí nápady, které by nebyly tuctové a nezajímavé. Jenže vedle Dova jí se svým dvacetiletým mozkiem a kvalitou jeho výmyslů docházela trpělivost.

Chodila s Dovem deset měsíců, když narazila na Sama na nástupišti. Všimla si ho dlouho předtím, než on zaregistroval ji. Nebylo pochyb, že je to on: v kabátu, jenž na jeho chlapecké figurě působil příliš objemně, s vrávoravou, leč umanutou chůzí

a očima pevně upřenýma přímo před sebe. Téměř nepochybovala, že se za ní neohlédne a nevšimne si jí, a byla za to vděčná. Jako by se vůbec nezměnil, působil neposkvrněně. Neprovinil se tak jako ona. Vedle Sama si připadala zestárlá a zchátralá a bála se, že kdyby spolu promluvili, její prohnílost by mu neunikla. Ale pak se otočil. A když na ni zavolal jménem, kráčela dál.

Jenže pak na ni zavolal ještě jednou: „SADIE MIRANDO GREE-NOVÁ! ZEMŘELA JSI NA ÚPLAVICI!“

Sama ignorovat mohla, ale zazdít společnou dětskou vzpomínku zkrátka nešlo. Vyzýval ji tím ke hře.

A tak se otočila.

Než Dov na zimní prázdniny odjel do Izraele, připravil Sadie na to, že s ní nebude moct být často v kontaktu. „Rodinný záležitosti,“ podotkl. „Dyť to znáš.“ Sadie mu řekla, že je to v pohodě, ačkoliv už v tu chvíli si nebyla jistá, jestli bude v pohodě i ona. Ne že by měla na výběr. Chtěla být pohodovou holkou a pohodové holky se svých milenců určitě nevyptávají, jestli se o zimních prázdninách plánují vidět se svými údajně odcizenými manželkami. Kdyby nebyla pohodovou holkou, Dov by se s ní mohl rozejít, a to by Sadie nepřežila. Byla na něm závislá. Zpětně si uvědomovala, jak osamělý byl její první rok a půl na MIT, než Dova potkala. Nenašla si za tu dobu žádné opravdové kamarády. A přejít ze stavu, kdy člověk nemá žádné kamarády, k přátelství s Dovem byl intenzivní zážitek. Dov působil jako jasné teplé světlo, které jí prozářilo celý život. Připadala si zažehnutá, rozzářená. S nikým si tak dobře nepopovídala o hrách. S nikým se tak dobře nedaly probírat nové nápady. Ano, milovala ho, ale také ho měla ráda. A měla ráda sebe samu takovou, jakou se v jeho přítomnosti stávala.

V poslední době jí ale začalo připadat, že o ni přestává mít zájem. Vyvinula proto snahu stát se pro něj zajímavější. Zkoušela se lépe oblékat, nechala se ostříhat a nakoupila si krajkové prádlo. Prečetla knihu o víně, aby mohla nad večerí hýřit znalostmi, jak to v jejich představách dělaly vyzrálější milenky. Jednou se