

II

СФЕРЫ ВЛИЯНИЯ

[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

«Итиго» — хотя тогда никто и не подозревал, что игру нарекут «Итиго», — казалась им сущим пустяком. Забавной финтифлюшкой, которую Сэм и Сэди забывают на каникулах, в перерыве между третьим и четвертым курсами.

Решимость создать игру вместе с Сэди не покидала Сэма с декабря, то есть с того самого месяца, когда он впервые запустил на компьютере «Тебе решать», однако до марта он никого не посвящал в свои планы. Не в его привычке было тянуть кота за хвост, но интуиция подсказывала ему, что сейчас лучше поспешать медленно. Сэди, целый месяц не вылезавшая из тяжелой депрессии, основательно запустила учебу и теперь налегала на нее с удвоенной силой. Какая беда с ней стряслась, оставалось для Сэма загадкой. Лишь раз Сэди бросила сквозь стиснутые зубы: «Болезненный разрыв», но Сэм подозревал, что за всем этим кроется нечто большее. Однако, не желая ранить ее, он предпочитал не касаться мучительной темы. Редкое взаимопонимание, сложившееся между ними, не позволяло им лезть напролом в чужие души. Поэтому шесть лет назад они и стали приятелями не разлей вода: Сэди не проявляла неумного любопытства к аварии и не вынуждала его делиться тягостными переживаниями. И ему ничего не оставалось, как ответить ей взаимностью.

А еще он не торопил события, чтобы вдоволь насладиться общением с заново обретенной Сэди. Они

мгновенно, словно и не было всех этих лет разлуки, прикипели друг к другу: встречались несколько раз в неделю, ходили в кино и кафешки, резались в компьютерные игры. Присутствие Сэди вдохновляло Сэма. Его рассуждения становились убедительными, а замечания — острыми. Рядом с ней невыносимый зимний холод Новой Англии, пробиравший его до костей два предыдущих года, казался более терпимым, а не отпускавшая ни на минуту слабая, но раздражающая боль в ноге напоминала о себе все реже. Теперь его не пугали даже булыжные мостовые! Сэм не считал себя калекой, однако предательски скользкие булыжные мостовые, по которым он двигался черепашным шагом, постоянно убеждали его в обратном. Порой, если день выдавался снежный — а учебный корпус располагался на почтительном расстоянии, — он выходил из дому на три четверти часа раньше, лишь бы успеть на лекции, и, припадая на одну ногу, тащился по студенческому городку, будто светило-профессор. Не будь он таким заносчивым, возможно, он сообразил бы, какие неприятности подстерегают хромого калифорнийского мальчика, нацелившегося на учебу в университете на северо-востоке Америки.

Задним числом он понимал, что совершил непоправимую глупость, порвав с Сэди. Но тогда, в детстве, он воображал, что Сэди Грин встречаются в этом мире на каждом шагу. Что мир переполнен такими людьми, как Сэди. Он заблуждался. В старшей школе никаких Сэди не было и в помине. Сэм перенес надежды на Гарвард, но и там его постигло жесточайшее разочарование. Никто не спорит, в Гарварде попадались умные люди, с которыми не зазорно было поговорить минут двадцать. Но трещать с ними шестьсот девять часов? Увольте. Даже Маркс, преданный, изобретательный,

смекалистый Маркс, не шел ни в какое сравнение с Сэди. Потому что он не был Сэди.

Сэм не открывался Сэди до марта, потому что именно в марте, если не раньше, выдающиеся студенты Гарварда и МТУ обычно определялись с занятиями на лето. А грядущее лето представлялось Сэму краеугольным камнем. Пора уже было на что-то решаться, ведь через год-два наступит срок выплаты студенческой ссуды. Гарвард щедро финансировал талантливых студентов (за что Сэм, в принципе, его и выбрал), однако даже великодушно предоставленный грант на обучение не покрывал всех расходов. Нельзя сказать, что Сэм задолжал непоправимо много, но даже эти деньги надо было откуда-то взять, а просить о помощи дедушку с бабушкой у него не поворачивался язык. Для того ли он поступил в Гарвард, чтобы влачить нищенское существование? Сэм до изнеможения повторял про себя слова Андерса Ларссона, пока не уверился окончательно, что не *любит* математику и вовек не получит Филдсовскую премию. А следовательно, ему нет никакого смысла влезать в еще большие долги и поступать в магистратуру. Иначе он окончит так же, как и большинство его сверстников, — устроится на работу в техническую, финансовую или информационно-консультационную фирму и пропадет в ней с концами.

— Этим летом или никогда, — рубанул рукой воздух Сэм, поделившись своими грандиозными замыслами с Марксом.

Чуткий творец в душе Сэма поразительным образом уживался с хватким коммерсантом, прекрасно со знающим важность помпезного зрелища и нагнетания драмы. Он не хотел делать предложение Сэди мимоходом. Он хотел обставить его со всей торжественностью и значимостью, чтобы миг возникновения их игрового

союза навсегда запечатлелся в их памяти. Кроме того, он готовил плодотворную почву для будущего. Если игра, которую они создадут, не обманет его ожиданий — а он уже чувствовал, что не обманет, — то история о дне, когда Сэм Масур и Сэди Грин приступили к созданию игры, превратится в легенду. В сказочное, волшебное предание о Сэме и Сэди. Не имея даже малейшего представления об игре, он уже слышал, как это предание передается из уст в уста. Но в этом был весь Сэм: жизнь будущим помогала ему терпимее относиться к тягостному настоящему.

Наверное, предлагай он Сэди руку и сердце, он и то не додумался бы до чего-нибудь более церемониального. Он собирался встать перед ней на одно колено и воскликнуть: «Сэди, ты согласишься поработать со мной? согласишься пожертвовать ради меня свободным временем и поверить, что на сей раз это время будет потрачено не напрасно и мы с тобой создадим поистине великие игры?»

При всей своей врожденной самоуверенности Сэм не надеялся, что она скажет «да».

Сэм спросил Маркса, где в Гарварде можно провести подобный ритуал, и Маркс посоветовал ему экспозицию стеклянных цветов в ботаническом музее. Маркс знал все самые интересные и привлекательные местечки студенческого городка — недаром он водил экскурсии по Гарвард-Ярду, исторической части университета.

В уникальную коллекцию неповторимых и хрупких ботанических моделей Блашка входят примерно четыре тысячи вручную раскрашенных цветов, дотошно и с анатомической точностью изготовленных из выдувного стекла. Стеклодувы из Дрездена, отец и сын, Лепольд и Рудольф Блашка, создали их на рубеже девятнадцатого и двадцатого столетий по просьбе директора

Гарвардского ботанического музея. Искусные мастера, они нашли ответ на вопрос, как сохранить то, что сохранить невозможно. Разгадали тайну, как остановить время и предотвратить смерть. Так могло ли во всей вселенной отыскаться более подходящее место для основания компании «*Нечестные игры*»? Ведь что такое, по сути, компьютерная игра, как не прославление вечности?

Сэди вспомнила об этом дне в 2011 году в интервью для сайта «*Потомки Ады Лавлейс*».

Сэди Грин. Мазер знал, что в МТУ я написала пару игрушек — так, ничего особенного. Проба пера — не более. Но одна из них — «*Тебе решать*» — вызвала некоторый интерес.

«**Потомки Ады Лавлейс.** Это игра про холокост, верно? Из-за нее вас чуть не выгнали из института.

Сэди Грин (*закатывая глаза*). О, это небось Сэм вам наплел? Он, как всегда, слишком драматизирует. На самом деле все было проще: ну, пожаловалась на меня одна девица, и что с того? Ерунда на постном масле. Просто Сэму... Ой, простите, его следует величать Сэмом Мазером, вечно-то я забываю! В общем, Мазера игра зацепила. Он воспринял ее как некий прорыв, глоток свежего воздуха. Честно скажу, после «*Тебе решать*» я была не в настроении продолжать писать игры. Я вымоталась. Во мне будто что-то перегорело. И вдруг в конце третьего курса Сэм предлагает мне сходить в музей, поглазеть на стеклянные цветы. По правде говоря, я чуть его не послала! Во-первых, мне совершенно не хотелось туда идти, а во-вторых, Гарвардский музей естественной истории находится у черта на рогах, и тащиться до него от дома, где я жила в студенческие годы, было дьявольски неудобно. И все же я потащилась.

Если Сэму — Мазеру! — что-то взбрело в голову, от него так просто не отвяжешься. А вы ведь знаете, что Мазеру постоянно что-то взбредает. (*Смеется.*)

Итак, припираемся мы на выставку, а она *закрыта*. У них там то ли переучет, то ли санитарный день, то ли черт в ступе. А перед входом стоит огромный плакат с фотографией стеклянных цветов. Наверное, я не скажу ничего нового, если замечу: бесполезно любоваться картинками стеклянных цветов. Их надо видеть. Вживую. Они столь идеальны, что *совершенно* неотличимы от настоящих.

В общем, я начинаю закипать, как чайник. Что за дела? Я тащусь сюда, чтобы посмотреть стеклянные цветы, которые, повторяюсь, нужны мне как собаке пятая нога, а они закрыты! И какого черта Сэм не догадался позвонить в музей и все выяснить? Сэм же присаживается на скамейку, переводит дыхание, потому что прогулка его утомила, и спрашивает:

— Какие у тебя планы на лето?

Я ему:

— Тебе какая разница?

А он:

— Слушай, не уезжай никуда, останься здесь на три месяца. Я хочу написать игру. Вместе с тобой. Кармаку и Ромеро было столько же, сколько нам сейчас, когда они создали *трехмерного* «Вольфенштейна» и «Командира Кина». Маркс (Ватанабэ, директор по развитию «Итиго») бесплатно отдаст нам квартиру. Я его спросил. Он не возражает.

В детстве мы с ним постоянно играли, но до этого мгновения я даже не догадывалась, что он хочет создать собственную игру. Сэм всегда скрытничает. Лишнего слова из него клещами не вытянешь. Ну, я тогда стояла на перепутье, не понимая, в какое русло направить свои

дизайнерские помыслы, и подумала: почему нет? Почему не поработать с Сэмом, моим старинным другом и прекрасным человеком? Получится — хорошо. Не получится — не страшно. Я просто оттянусь в это лето со своим верным товарищем. Да и квартира Маркса на Кеннеди-стрит, к западу от Гарвардской площади, вскружила мне голову — одни панорамные окна чего стоили.

Я попросила дать мне время подумать, но уверена, он ни капли не сомневался в моем согласии.

И вот бредем мы обратно в город, он смотрит мне в глаза и серьезно так просит:

— Сэди, когда будешь рассказывать эту историю, пожалуйста, говори, что я сделал тебе предложение на выставке стеклянных цветов. Не упоминай, что музеем оказался закрыт.

Сказки, легенды, мифы — неотъемлемая часть жизни Сэма. Боюсь, я предала его, выложив вам всю правду.

Когда Сэди шел четвертый десяток, а по ее ощущениям — четвертая сотня лет, она все же попала на выставку и была необычайно тронута. Изящные цветы околдовали ее, но еще больше ее околдовали изъеденные гнилью и пораженные болезнями фрукты, во всей своей неприглядности изумительно воссозданные стеклотрудами. Упадок и разложение, сохраненные на века. *«Этот мир непостижим, — подумала Сэди. — Одни люди выдувают из стекла плесневелые фрукты, а другие помещают эти фрукты в музей. Как же чудны и прекрасны человеческие существа. Как же они хрупки»*. Кроме Сэди и элегантной старушки, которая своим видом напомнила Сэди о скончавшейся два года назад бабушке, в галерее никого не было. Сэди тронулась к выходу, и старушка в кашемировом кардигане, благоухающая

цветочным ароматом с отчетливым запахом туберозы, засемила следом. На улице она подошла к Сэди и спросила: «Выставка очаровательна, но где же изделия из *стекла*?» Модели Блашка смотрелись настолько правдоподобно, что доверчивая старушка приняла их за живые цветы.

«Надо бы рассказать об этом Сэму», — промелькнуло в голове Сэди, но она тут же прогнала эту мысль. Они с Сэмом опять не общались.

2

Игру «*Итиго, дитя моря*» предваряет заставка. Итиго, или «они» (Сэди и Сэм отказались от гендерной идентификации), — это дитя, выучившее пару слов и не умеющее читать. Дитя сидит на морском берегу перед скромной хибаркой родителей, за которой смутно виднеется рыбацкая деревушка. У Итиго блестящие черные волосы и обычная для азиатских ребятишек — как мальчиков, так и девочек, — стрижка «под горшок». На Итиго любимая футболка с номером 15 на спине, долгополая, будто платье, и деревянные сандалии. Малютка лепит из песка куличики, когда на берег обрушивается цунами.

Итиго уносит в море, и игра начинается. Несмышленишу, зажавшему в ладошках совочек и ведерко и знающему только несколько слов, предстоит как-то вернуться домой.

Люди плохо представляют себе муки творчества. Им кажется, вдохновению достаточно один раз посетить творца и того мгновенно осеняет великая идея. При создании «*Итиго*» вдохновение без усталости обивало

пороги квартиры Сэма и Сэди, однако гениальная мысль зародилась у них, наверное, лишь с тысячного раза.

Основная сложность заключалась в следующем. Сэм и Сэди прекрасно знали, какие игры им нравятся, и с ходу отличали хорошую игру от плохой. Хотя лично Сэди от этого знания не было ни тепло ни холодно. Сотрудничество с Довом и глубокое изучение игр в целом сделали из нее перфекциониста, и все, что касалось игр, она подвергала безжалостной критике. Ей мерещились только изъяны. Она могла с легкостью доказать, почему та или иная игра *плоха*, но не могла объяснить, как сделать ее лучше или как самой написать идеальную игру. Начало — самый кошмарный период в жизни любого неоперившегося творца, потому что его желания не совпадают с его возможностями. Единственный способ преодолеть уныние — отбросить сомнения, закатать рукава и приступить к работе. Вероятно, если бы Сэм (или кто-нибудь другой) не провел Сэди через эти круги ада, она никогда не стала бы тем игровым дизайнером, которым стала. Вероятно, она вообще никогда не стала бы игровым дизайнером.

Сэди и не помышляла стряпать очередную бегалку-стрелялку, хотя именно такие игры в последнее время завоевывали все большую популярность. *Ничто на свете* не заставило бы ее опуститься до подобной безвкусицы: ученица Дова, она ненавидела кровавые игрища, считая их отвратительными, безнравственными и опасными для незрелых умов. Сэм же, напротив, такие игрушки обожал. Сэди здраво оценивала их с Сэмом силы и понимала, что вдвоем, за одно лето, на дряхлых компьютерах им не стоит и мечтать создать консольную игру типа «*Зельды*» или «*Супер Марио*», этих шикарных трехмерных приключенческих игр,

разработанных для приставки «Нинтендо 64». И следовательно, их потолок (да и то при огромном везении) — это игра для персональных компьютеров в двухмерной или псевдотрехмерной графике. В общем-то, этим ее понимание будущей игры в течение нескольких месяцев и ограничивалось.

Пару недель Сэди и Сэм бурно обменивались идеями, заполняя посещавшими их фантазиями глянцевую поверхность белой маркерной доски, которую Сэм умыкнул из гарвардского Научного центра. Несмотря на хромоту, Сэм слыл знатным ворюгой и изредка, теща свое самолюбие, промышлял мелкими кражами. Заглянув в Научный центр, чтобы попрощаться с Ларссоном, Сэм на обратном пути углядел в коридоре оставленную без присмотра маркерную доску на колесиках, выволок ее из здания и покатил по дорожкам Гарвард-Ярда. Приветственно помахав экскурсионной группке абитуриентов, он вместе с доской миновал Гарвардскую площадь, вывернул на Кеннеди-стрит, зашел в дом и поднялся на лифте до квартиры Маркса. «Наглость для удачливого вора, — поговаривал Сэм, — второе счастье. Морду кирпичом — и вперед». Таким же манером неделю спустя он свистнул из «Коопа», книжного магазинчика в Гарварде, упаковку разноцветных маркеров на водной основе. Быстро сунул их в чудовищный карман чудовищного бушлата — и поминай как звали.

Однако долго, томительно долго, на доске не появлялось ничего выдающегося. Наверное, им попросту не хватало опыта. Впрочем, они были молоды, а привилегия молодости — непоколебимая уверенность в гениальности любого созданного тобой творения. Даже если сотворено оно на коленке в квартире обеспеченного и великодушного соседа. То, что их игра станет нетленной классикой, Сэм не сомневался.

— Надо стремиться к величию. Либо ты создаешь шедевр, либо не тратишь зря время, — вещал он.

Правда, величие Сэму и Сэди представлялось по-разному. Сэм грезил о *славе*. Сэди — о *высоком искусстве*.

К маю похищенные Сэмом маркеры засохли и невыносимо скрипели по доске и Сэди объела тревога. Ей начало казаться, что они упустили все сроки, непоравимо и ужасающе выбились из графика, не придумали ничего достойного внимания и уже никогда не напишут игру.

— Я знаю, мы на верном пути. Решение где-то здесь, — сказал как-то Сэм, глядя на доску, чью белую гладь испещряли их с Сэди мыслимые и немыслимые задумки, переливавшиеся всеми цветами радуги.

— А если нет? — кисло спросила Сэди.

— Тогда мы пойдем другим путем, — весело ухмыльнулся Сэм.

— Не пойму, чему ты радуешься! — вспылила Сэди.

Пока Сэди не находила себе места от беспокойства, Сэм сохранял завидное самообладание. «*Самое прекрасное*, — убеждал себя он, — *что пока все возможно. Абсолютно все*». Но Сэм мог позволить себе витать в облаках. Он был очень неплохим художником и вскоре обещал вырасти в приличного программиста и сносного дизайнера, однако — и это следует помнить — он ни разу не писал игр. Сэди же, напротив, уже создала несколько, пусть и дурацких, игр. А значит, именно ей предстояло взвалить на себя тяжкий груз ответственности и заняться программированием, разработкой игрового движка и всем прочим.

Обычно Сэм избегал физических прикосновений (неприятные воспоминания о врачах, долгие годы щупавших и мявших его ногу, до сих пор жгучей болью отзывались в его сердце), и вдруг он обнял Сэди за плечи

и, немного запрокинув голову — Сэди была на три сантиметра выше, — посмотрел ей прямо в глаза.

— Сэди, ты понимаешь, зачем мне нужна эта игра?

— Ну разумеется! Чтобы прославиться и сколотить состояние.

— Нет, Сэди, ты все упрощаешь. Я хочу написать игру, чтобы сделать людей счастливыми.

— Пф, — фыркнула Сэди, — елейная блажь.

— Не думаю. Помнишь, как в детстве мы целые дни проводили в игровых мирах? Как нам было там хорошо?

— Ну помню.

— Знаешь, порой я испытывал нечеловеческую боль. Таковую, что впору повеситься. И единственное, что меня поддерживало, — это игры. Игры, где я хотя бы на время мог переселиться из своего презренного тела в тело идеального и супермегакрутого героя и забыть о несчастьях, постигших меня в реальной жизни.

— В реальной жизни ты не мог прыгнуть на флагшток, а Марио — мог.

— В яблочко. Я спасал принцессу, хотя на самом деле с трудом выбирался из кровати. Да, я хочу разбогатеть и прославиться. Мои амбиции зашкаливают, как и моя нищета. И в то же время я хочу создать маленькое чудо. Волшебную игру, в которую дети наподобие нас могли бы играть и на пару часов избавляться от страданий.

Сэди кивнула. Ее растрогали слова Сэма. За все эти годы он лишь несколько раз упоминал о терзавших его болях.

— Хорошо, Сэм, пусть будет так.

— Отлично. — Сэм радостно потер руки, словно разрешил головоломную задачу. — А теперь — айда в театр.

В тот вечер на главной сцене Американского репертуарного театра в студенческой постановке *«Двенадцатой*

ночи» блистал Маркс. Получить роль в спектакле, идущем на главной сцене, — значительное событие для актера-любителя, и Сэм подумал, что неплохо бы им с Сэди проявить интерес к увлечению Маркса и тем самым отблагодарить его за квартиру, безвозмездно предоставленную им на все лето.

Сам не зная почему, Сэм старался держать Сэди подальше от Маркса, предпочитая дружить с ними по отдельности. Замкнутый и одержимый фобиями и паранойями, Сэм стремился контролировать всех и вся и боялся, что если эти двое сойдутся, то непременно объединятся против него и начнут секретничать и шуткаться. А еще он боялся, что они *предпочтут* компанию друг друга его, Сэма, обществу. Все вокруг любили Сэди и Маркса. И никто не любил Сэма, кроме тех, кому вменялось любить его по определению, то есть матери, пока та была жива, бабушки и дедушки, Сэди, в период ее вынужденного служения на благо общества, и Маркса, административно-приказным порядком выбранного ему в соседи по комнате. Однако теперь, когда Маркс одолжил им квартиру, знакомства Сэди и Маркса было не избежать. Маркс, исполнявший главную роль герцога Орсино, попросил Сэма пригласить Сэди на спектакль. После представления они собирались отправиться в отель «Чарльз» и поужинать там вместе с отцом Маркса, специально заехавшим в город, чтобы насладиться театральным зрелищем.

— Она ведь переедет на следующей неделе, и я хотел бы преломить с ней хлеб, прежде чем свалить на каникулы.

Почти все лето Маркс намеревался провести в Лондоне, стажирясь в инвестиционном банке.

Актерская стезя его, говоря откровенно, не привлекала, хотя он три года играл в студенческом театре

и многие полагали, что он был просто создан для сцены. Высокий, под метр восемьдесят, широкоплечий, с осиной, почти девичьей, талией, волевым подбородком и звучным голосом, стройный, с бархатистой матовой кожей и восхитительной шевелюрой черных густых волос, Маркс с непередаваемым изяществом носил театральные костюмы, перевоплощаясь в своих персонажей. Однако эти самые персонажи Маркса и не устраивали. К его глубочайшему разочарованию, ему поручали либо роли непрошибаемых тиранов-диктаторов, либо напыщенных ослов, таких как Орсино. А ведь в настоящем Марксе не было ничего непрошибаемого или напыщенного. Дурашливый и простоватый, он любил остроумные шутки и деятельный пульс жизни, а в его жаркой груди билось доброе и отзывчивое сердце. И его поражало и огорчало, что театральные режиссеры видели в нем совершенную противоположность. «Но почему?» — недоумевал Маркс. Как-то после премьеры «Гамлета», на актерском междусобойчике, выкурив с приятелем-директором пару косяков с марихуаной, он спросил напрямую:

— Что со мной не так? Почему я Лаэрт, а не Гамлет?

Приятель растерялся.

— Ну, потому что сущность у тебя такая.

— Какая такая сущность?

— Ну, которая харизма или типа того.

— А что не так с моей харизмой?

Приятель глупо хихикнул.

— Слышь, братан, завязывай, а? Не ломай кайф.

— Но я хочу знать, — упорствовал Маркс. — Я серьезно спрашиваю.

Приятель-директор указательными пальцами растянул уголки век и изобразил узоглазого уроженца Азии. Затем уронил руки и виновато улыбнулся.

— Прости, Марк. Я в полном отрубле. Сам не знаю, что творю.

— Вот так номер, — присвистнул Марк. — Обидно, знаешь ли.

— Не обижайся, красавчик.

Директор ухмыльнулся и поцеловал Марка в губы.

Впрочем, Марк был признателен ему за этот расистский жест. Теперь все стало на свои места. Его экзотическая, загадочная, пленительная, недостижимая азиатчина — его неотъемлемая и неизбежная часть — явилась камнем преткновения для театральной карьеры. *Черт!* Даже в *студенческом* театре актеру с азиатской внешностью не хватало достойных ролей!

Своей незаурядной внешностью Марк был обязан матери-корейке, рожденной в Америке, и отцу-японцу. По настоянию матери он ходил в международную токийскую школу, где учились детишки всех рас и народов и чьи стены защищали воспитанников от наводнявших Японию националистов. Разумеется, Марк знал о неприязни японцев к корейцам в целом и к иностранцам в частности. Перед ним всегда находился наглядный пример — его американско-корейская мама, обучавшаяся в Токийском университете на факультете технологии и проектирования текстильных изделий и за все годы жизни в Токио так и не обзаведшаяся подругами. Что послужило этому препятствием — ксенофобия, замкнутый характер матери или ее несовершенный японский, — Марк сказать затруднялся. Однако, проведя на Востоке большую часть жизни, он не сталкивался с той разновидностью расизма по отношению к азиатам, которая процветала в Америке. До поступления в Гарвард он ни сном ни духом не ведал, что во всех Соединенных Штатах — а не только в студенческих театрах — выходцам

из Азии отводились для исполнения лишь ограниченные роли.

Через неделю после откровения директора Марк перевелся с факультета английского языка и литературы (самого «театрального» направления, который Гарвард мог ему предложить) на экономический факультет.

Но та же неведомая сила, которая внушала Сэму непреодолимое отвращение к математике, манила Маркса на сцену. Ему нравилась даже не сцена как таковая, а прелюдия к сценическому действию. Его восхищала близость, возникавшая между сплоченной группкой людей, каким-то мистическим образом собравшихся вместе на короткий промежуток времени, чтобы творить искусство. Премьеры погружали его в меланхолию, а назначения на новые роли вызывали неумную радость. Проведенные в университете годы он отмечал сыгранными спектаклями. Первый курс — «Макбет» и «Свадьба Бетти и Бу». Второй курс — «Микадо» и «Король Лир». Третий курс — «Гамлет» и «Двенадцатая ночь».

«Двенадцатая ночь» начиналась с кораблекрушения, хотя в тексте пьесы о кораблекрушении упоминалось вскользь. Нанятый университетом режиссер не поскупилась и потратила на грандиозное действие огромную часть раздутого университетского бюджета, выделенного в основном на то, чтобы она, как маститый профессионал, прививала студентам любовь к театру. Устроенное ею лазерное шоу превзошло все ожидания. Вихрились плотные и мрачные облака, хлестали мятущиеся волны, грохотал гром, бушевала гроза, клубился туман, и легкие водяные брызги обдавали лица сидевших в первых рядах театралов. Зрители были в восторге. Они ликовали, как дети, шквалом

аплодисментов сопровождая каждое новое изобретение режиссера. Актеры в кулуарах иронизировали, что вообще-то Джулия грезила о постановке «*Бури*», а не «*Двенадцатой ночи*», но, так как судьба распорядилась иначе, весь свой нерастроченный режиссерский пыл она направила на сцену кораблекрушения.

Сэди, ничего не ведавшая об этих кривотолках, раскрыв рот наблюдала за разгулявшейся на сцене стихией.

— Нашу игру должно предварять кораблекрушение, — шепнула она на ухо Сэму. — Или буря.

Не успела она произнести это, как поняла, что кораблекрушение в прямом смысле слова потянет их на дно и они вряд ли завершат работу к сентябрю.

— *Точно*, — прошипел в ответ Сэм. — Ребенок, затерянный в море.

Сэди кивнула.

— Маленькую девочку лет двух или трех уносит в море, и ей предстоит вернуться домой к семье, хотя она не знает ни своей фамилии, ни номера телефона родителей и только-только научилась еле связно лепетать и считать до десяти.

— А почему маленькую девочку, а не маленького мальчика? — спросил Сэм.

— Не знаю. Возможно, потому что в «*Двенадцатой ночи*» главная героиня — девочка?

На них зашикали.

— А давай сделаем ребенка бесполом, — тихо-тихо прошелестел Сэм. — В этом возрасте и не определишь, мальчик перед тобой или девочка. Пусть выбирают сами игроки. Тогда они смогут отождествить себя с ней или с ним.

— Клево. Мне нравится.

На сцене появился Маркс в роли Орсино.

— «Коль музыка, ты — пища для любви; играйте...»* — воззвал он, но Сэди его не слушала.

Их благодетель и покровитель Маркс, сцена — все исчезло. Остался только шторм, который Сэди размечталась создать.

После спектакля они отправились в ресторан при отеле, где остановился отец Маркса.

— С Сэмом ты знаком, — представил их Маркс, — а это — его напарник, Сэди Грин. Ребята пишут компьютерную игру, которую я собираюсь продвигать.

Сэди оторопела: Сэм не упоминал, что назначил Маркса директором по развитию игры, у которой еще не было не только названия, но и ни одной строки написанного кода. Она догадывалась, почему Сэм на это пошел: Маркс бескорыстно предоставил им свою квартиру, а квартира, как ни крути, весомое капиталовложение. И все-таки Сэм мог бы и обсудить с ней этот вопрос. Сэди захлестнула обида, и несколько минут ей никак не удавалось ухватить нить разговора.

А разговор вертелся вокруг игр. Зародыш компьютерной игры Сэма и Сэди интересовал Рю Ватанабэ намного больше, чем лицедейство сына. Когда Маркс родился, Ватанабэ-сан, экономист с дипломом Принстона, покинул академический мир ради стяжания богатства и немало в том преуспел. Он владел сетью минимаркетов, небольшой компанией мобильной связи и постоянно инвестировал деньги в различные международные проекты. И очень жалел, что в семидесятые годы упустил шанс одним из первых вложиться в «Нинтендо».

* Уильям Шекспир «Двенадцатая ночь, или Что угодно», акт I, сцена 1. Пер А. Кронеберга.

— Но кто ж знал, во что они превратятся?! — горько сетовал он. — В мое время они были заурядной компанией по изготовлению игральных карт «ханафуда». Забавы для детишек и незамужних тетушек.

Ватанабэ-сан говорил чистую правду: прежде чем выпустить в свет знаменитого «*Донки Конга*», японская компания «Нинтендо» производила игральные карты.

— Что такое «ханафуда»? — спросил Сэм.

— Пластиковые игральные карты. Маленькие, плотные, с цветами и видами природы, — пояснил Ватанабэ-сан.

— Ой, я понимаю, о чем вы! Я играл в них с моей бабушкой. Только они назывались не «ханафуда», а «Давай ходи».

— Это одно и то же, — снисходительно улыбнулся Ватанабэ-сан. — В Японии большинство людей используют «ханафуду» для игры в «кой-кой». А «кой-кой» на японском значит...

— «Ходи-ходи», — подхватил Маркс.

— Умница, — ласково посмотрел на сына Ватанабэ-сан, — ты еще не забыл японский.

— Подумать только, я всегда считал, что это корейская игра, — изумился Сэм и обернулся к Сэди. — Помнишь те маленькие карты с цветочками, которые Бон Чха приносила в больницу?

— Д-да, — рассеянно пробормотала Сэди.

Погруженная в думы о Марксе, их новоявленном директоре по развитию, она не слышала, что обсуждали окружавшие ее люди, и понятия не имела, на какой вопрос ответила «да». Поэтому она решила переменить тему.

— Господин Ватанабэ, — обратилась она к отцу Маркса, — вам понравился спектакль?

— О да, шторм изумителен.

— Намного лучше, чем герцог, — смущенно ухмыльнулся Маркс.

— Герцог тоже изумительный, — отвесила ему комплимент Сэди.

— Шторм напомнил мне о детстве, — продолжал Ватанабэ-сан. — Я ведь не чета Марксу. Не городской мальчик. Я родился в маленьком поселении на западном побережье Японии, где каждый год летом начинался сезон дождей. Ребенком я больше всего боялся, что меня или моего отца, владельца небольшой флотилии рыбацких лодок, смоеет в море.

Сэди обменялась с Сэмом понимающим взглядом.

— Чую, пахнет заговором! — расхохотался Ватанабэ-сан.

— Нет, просто мы хотим, чтобы наша игра начиналась со шторма, — сказал Сэм.

— Ребенка уносит в океан, — подхватила Сэди, — и всю игру малыш ищет дорогу домой.

Произнеся эти слова, Сэди поняла, что отрезала себе путь к отступлению. Теперь она беспрерывно обязана написать этот шторм.

— О, — одобрительно кивнул Ватанабэ-сан, — классика.

Сэм предупредил ее, что отношения между отцом и сыном рода Ватанабэ довольно натянутые. Он описывал ей Ватанабэ-сан как сурового и авторитарного тирана, унижавшего своего сына Маркса. Однако перед Сэди Ватанабэ-сан предстал совсем иным: ярким, занимательным и очень интересным человеком.

Что ни говори, а чужие родители умеют пускать пыль в глаза.

На следующий день Сэм помогал Сэди собирать вещи. Чтобы сэкономить деньги, Сэди решила на время переезда к Марксу сдать свою квартиру в субаренду.

— Картины с собой возьмешь или отправишь в кладовку? — спросил Сэм.

«Большая волна» Хокусая, «Туристы» Дуэйна Хансона, его собственный лабиринт всегда действовали на него успокаивающе. Более того, он воспринимал их как продолжение Сэди.

Сэди оторвалась от упаковочной коробки, подошла к комоду и, уперев руки в бока, задумчиво уставилась на работу Кацусики Хокусая. Сэм неслышно вздохнул: он торчал в доме Сэди уже три часа, а их переезду конца-краю не было видно. Сэди, во всех отношениях превосходный человек, становилась невыносимой, когда ей приходилось что-нибудь паковать. Каждая мало-мальская вещь требовала от нее глубокомысленнейших раздумий. Какую одежду предпочесть? Какие провода и кабели взять? Какое компьютерное «железо» выбрать? Только перед книжной полкой она медитировала полтора часа. Как Сэму кажется, выкроит ли она этим летом время, чтобы прочесть «Хаос»? А Сэм его читал? Ах, читал! Что ж, тогда она, несомненно, возьмет книгу с собой. Или такая же книга есть дома у Сэма? В таком случае она прочтет его книгу, а свою спрячет в кладовку. Затем она любовно погладила корешок «*Краткой истории времени*» — как думаешь, Сэм, я успею перечитать ее этим летом? — и потянулась к «*Хакерам*». Читал, Сэм? Отличная книга. Там целая глава посвящена Уильямсам. Ну, знаешь, основателям «Сьерры», компании, выпускающей игры? «*Королевское приключение*», «*Ларри в выходном костюме*» — их разработки. *Помнишь, как мы сходили по ним с ума?* Сэм еле сдержался, чтобы не гаркнуть: «Пакуй

все, и валим отсюда!» — но вместо этого с нежностью в голосе предложил:

— Сэди, почему бы тебе не перевезти картины? Маркс не станет возражать, если ты украсишь ими его жилище.

Сэди молчала, пожирая взглядом гравюру Хокусая.

— Сэди... — тихонько позвал Сэм.

— Сэм, взгляни на нее! — Сэди легонько подтолкнула Сэма, чтобы он увидел картину под ее углом зрения. — Вот как должна выглядеть наша игра.

Картина Хокусая, висевшая на стене, представляла собой репродукцию гравюры, выставленной в Метрополитен-музее под названием «*Большая волна в Канагаве*». На японском название звучало более зловеще — «*Поглощенные волной в Канагаве*». Несомненно, это была самая знаменитая японская гравюра в мире, и если в девяностых годах она и уступала чему-то по популярности, то лишь вездесущим автостереограммам, так раздражавшим Сэма. Любой уважающий себя студент МГУ непременно украшал ею свою комнатушку. На гравюре была изображена гигантская волна, затмевавшая и видневшуюся на заднем плане гору, и три заблудившиеся в море рыбацьи лодчонки. Стиль гравюры был прост и лаконичен, как и положено стилю, предназначенному для оттиска рельефного изображения на кусочке черешневого дерева и дальнейшего тиражирования.

Сэди понимала: если автор игры ограничен в средствах разработки, самое умное для него — придать этой ограниченности черты самобытной оригинальности. Поэтому она и сделала «*Тебе решать*» черно-белой. И теперь, созерцая эстамп, выполненный в тридцатых годах девятнадцатого столетия, такой сдержанный в своих выразительных средствах и обманчиво простой для копирования, Сэди укреплялась в мысли, что

в компьютерной графике будущей игры им надо воссоздать технику традиционных японских гравюр.

Сэм внимательно оглядел «Большую волну». Отступил, протер очки, опять оглядел...

— Верно, — прочувственно выдохнул он.

Какой редкий благословенный миг! Они снова были с Сэди на одной волне. Они снова понимали друг друга без лишних слов.

— Ребенка сделаем японцем навроде отца Маркса?

— Нет. Ну или не столь явным... Или, лучше сказать, не столь очевидным. В общем, не надо делать акцент на его происхождении. Неважно, откуда он родом, правильно? Это же дитя моря, помнишь? «Они» почти не умеют говорить. Не умеют читать. «Они» общаются на загадочном языке, которого игрок не понимает.

Проще, однако, сказать, чем сделать, и порыв воскресить мир Хokusая волей-неволей привел их в Японию. Размышляя над характером и внешним видом дитяти, они все глубже погружались в японскую культуру: в бесхитростные образы Ёситомо Нары, детские мультики Миядзаки «*Ведьмина служба доставки*» и «*Принцесса Мононоке*», во взрослые аниме «*Акира*» и «*Призрак в доспехах*», которыми засматривался Сэм, и, конечно же, в серию пейзажных гравюр Хokusая «*Тридцать шесть видов горы Фудзи*», включавшую в себя «*Большую волну*».

На дворе стоял 1996 год, и никому из них не приходило в голову, что они занимаются «культурной апроприацией». Открывая иноземную культуру, они черпали в ней вдохновение, с любовью припадая к ее неиссякаемым источникам. Они не воровали чужую культуру и не заимствовали ее ценностей, хотя, по всей видимости, именно этим они и занимались.

В 2017 году, когда в честь двадцатилетия «Итиго» была выпущена специальная версия игры для новоявленной «Нинтендо Свитч», сайт «Котаку» взял у Мазера интервью.

«Котаку». Бытует мнение, что «Итиго» — самая восхитительная игра с бесподобной графикой, когда-либо созданная на голом, так сказать, энтузиазме. Однако многие обвиняют ее в плагиате. Что вы на это скажете?

Мазер. Ничего.

«Котаку». Ваше право... Но, создавая «Итиго» сейчас, вы создали бы ее точно такой же?

Мазер. Нет, потому что с тех пор я изменился.

«Котаку». Я имел в виду ваши отсылки к японской культуре. Итиго выглядит, как персонаж рисунков Ёситомо Нары. Мир Итиго, если не считать Земли мертвецов, напоминает гравюры Хокусая, а Земля мертвецов — Мураками. Что же до звука, то это вылитый Тосиро Маюдзуми...

Мазер. Я не собираюсь извиняться за игру, которую мы создали с Сэди. (*Долгое молчание.*) К кому она только не отсылает: к Диккенсу, Шекспиру, Гомеру и Библии, к Филипу Глассу, Чаку Клоузу и Эшеру. (*Снова долгое молчание.*) А какая альтернатива заимствованию?

«Котаку». Не знаю.

Мазер. Альтернатива заимствованию — это мир, в котором художник обращается исключительно к своей собственной культуре.

«Котаку». Вы чересчур упрощаете.

Мазер. Альтернатива заимствованию — это мир, где белые европейцы создают шедевры искусства только для белых европейцев с отсылками к культурным традициям белых европейцев. И никаких влияний

африканской, азиатской, латинской — любой иной! — культуры. Это мир, где все слепы и глухи к культурным аспектам и культурному опыту людей других рас и национальностей. Да я проклял бы такой мир, а вы? Такой мир нагоняет на меня ужас. Я сам человек смешанного этнического происхождения, и я не желаю жить в подобном мире. Мой отец, которого я почти не знал, был евреем. Мама — рожденной в Америке кореянской. Меня воспитали бабушка и дедушка, корейские иммигранты, обосновавшиеся в Коритауне в Лос-Анджелесе. Да, я — полукровка. И как полукровка я заявляю вам: принадлежать сразу к двум культурам — все равно что не принадлежать ни к одной из них, все равно что раствориться в них без остатка и впитать их в себя как единое целое. И кстати, я вообще не понимаю, что значит быть евреем или корейцем, потому что я и то и другое, вместе взятое. Да вашу мать, если бы мы сделали Итиго чистокровным корейцем, подобных вопросов не возникло бы, верно?

Сэм и его мама Анна Ли переехали в Лос-Анджелес в июле 1984 года. Город — спустя полвека — снова готовился принять летние Олимпийские игры, и в напоенном надеждами воздухе витала эйфория. Никогда не отличавшийся особенной красотой, Лос-Анджелес мог при желании прикинуться неотразимым. Хотя бы на две коротенькие недели. В конце концов, красота — в глазах смотрящего и зависит от выбранной точки зрения и представлений о красоте как таковой. Администрация Лос-Анджелеса бросилась наводить марафет, и город, словно в короткометражке, пущенной на убыстренной скорости, преображался ежесекундно. Возводились стадионы, восстанавливались

фасады гостиниц, взлетали на воздух обветшалые строения, высаживались деревья, выкорчевывалась непрезентабельная местная флора, мостились дороги, прокладывались новые автобусные маршруты, шилась форма, нанимались музыканты, набирались танцоры, на все выступающие поверхности лепились логотипы спонсоров, закрашивались граффити, с насиженных мест немилосердно изгонялись бездомные и сплошь и рядом милосердно усыплялись койоты. Платились взятки, и временно утихали конфликты на расовой и национальной почвах. Игры приближались, и Лос-Анджелес манил огнями оживленного современного города, уверенно смотрящего в будущее и знающего толк в вечеринках. С присущим детям эгоизмом Сэм воспринял эти обновления на свой счет и всю жизнь с теплой благодарностью вспоминал оказанный им с Анной прием, уверенный, что Лос-Анджелес расстелился красной ковровой дорожкой исключительно ради них.

Они поселились у родителей Анны, Дон Хёна и Бон Чха, в желтеньком, ничем не примечательном двухэтажном коттедже в сонном Эхо-Парке, еще не ведающем, что через двадцать лет его оккупируют хипстеры. Дон Хён и Бон Чха день напролет работали в пиццерии «Дон и Бон», расположенной неподалеку в Коритауне, и Сэм безвылазно торчал в ней целое лето. Анна и прежде рассказывала Сэму о Коритауне, но Сэм и понятия не имел, насколько же тот огромный. Он думал, Коритаун сродни Чайна-тауну, раскинувшемуся на пару кварталов Нью-Йорка сетью аптек, сувенирных лавчонок и ресторанчиков, или сродни выстроившимся в ряд на Тридцать третьей улице в Манхэттене корейским забегаловкам, куда они с мамой навевывались после спектаклей, чтобы отведать пулькоги с панчханом. Коритаун в Лос-Анджелесе поразил его своей

необъятностью. В центре города, на мили и мили во-круг, обосновалась настоящая, принадлежавшая ко-рейцам и их культуре маленькая Корея. С рекламных щитов Сэму улыбались корейские звезды кино и теа-тра. Сэм не знал их. Более того, до сих пор он даже не предполагал, что на свете *существуют* корейские зна-менитости! Магазинные вывески украшали затейли-вые корейские письма, а не английская латиница. И если ты не владел хангылем, на тебя смотрели как на невежественного тупицу. В Коритауне были свои магазины и свадебные салоны. И такие же огромные, как и супермаркеты белых людей, продуктовые мага-зины, в которых продавали крупные, завернутые по от-дельности в бумагу, груши, объемные, чтобы хватило на всю семью, горшочки с кимчи, несметные баночки с корейской косметикой, обещавшие персиковую кожу, и манхвы, корейские комиксы — толстенные бумаж-ные тома с радужно-яркими и пастельными рисун-ками. Корейских закусовых было столько, что Сэму потребовался бы год, чтобы отужинать в каждой из них хотя бы по одному разу. А телевизионная антенна Бон Чха ловила два корейских канала. И конечно же, Кори-таун населяли люди. И эти люди, все поголовно с вос-точной внешностью, приводили Сэма в смущение. Может, он ошибался в своих представлениях о мире? Может, весь мир принадлежал азиатам?

Особенно — и эта мысль красной нитью прошла че-рез все написанные им с Сэди игры — его поразило, как легко менялся мир и как быстро трансформирова-лось самоощущение человека в зависимости от того, где он оказывался в тот или иной момент времени. В интер-вью компьютерному журналу «*Вайред*» Сэди высказа-ла эту мысль просто: «На характер героя, как и на наш с вами, влияет среда обитания». В Коритауне никто

не принимал Сэма за корейца. В Манхэттене, наоборот, никто не считал его белым. В Лос-Анджелесе его нежно величали «белым братиком». В Нью-Йорке дразнили «китайчонком». Однако в Коритауне он чувствовал себя настоящим корейцем. Или, выражаясь без обиняков, ощущал свою принадлежность к корейцам и принимал это не как зло или не стоящую внимания мелочь, но как некую данность. И эта данность натолкнула его на размышления: оказывается, забавный ребенок-полукровка может стать значимой фигурой и переместиться в центр мира, вместо того чтобы прозябать на периферии.

В Лос-Анджелесе Сэм неожиданно обрел семью — бабушку и дедушку, тетей и дядей, братьев и сестер, проявлявших живое участие к их с Анной жизни. Их интересовало все. Где они планируют поселиться? В какую церковь ходить? Поступит ли Сэм в корейскую школу? Возьмут ли Анну на главную роль в телешоу? Почему Анна покинула Нью-Йорк? Новоявленные родственники приветствовали их с распростертыми объятиями. Его маму почитали важной персоной. Еще бы, корейская примадонна, прославившаяся среди белых! Выступавшая в *«Кордебалете»*! В бродвейском мюзикле! Бон Чха, бабушка Сэма, души не чаяла в своем внуке. Она играла с ним в *«Давай ходи»*, карты с расписными цветами и видами природы, закармливала его корейскими пельменями и вымаливала у дочери разрешения водить его в церковь.

— Нельзя расти без Бога в сердце, Анна! Подумай о его духовном развитии! Как жить без веры? — причитала Бон Чха.

— С верой у Сэма все в полном порядке, — отмахивалась Анна. — Он верит во вселенский разум.

— Ох, Анна, Анна, — горестно качала головой Бон Чха.

Но Анна была права: Сэм не только верил во все-ленский разум, но и усердно пестовал свою божественную душу. Тем летом, например, он прилежно занимался духовными практиками, исследуя аркадный автомат «*Донки Конг*» в пиццерии дедушки. Решив заработать на буме игромании, охватившей мир в начале восьмидесятых, Дон Хён приобрел игровую машину и, когда ее привезли, повесил на двери пиццерии объявление: «У нас есть “Донки Конг”! Приходите всей семьей, ешьте и играйте! При покупке одной пиццы, как в Нью-Йорке, — игра бесплатно!» На объявлении Бон Чха, не спросив разрешения у «Нинтендо», нарисовала нелицензированного Донки Конга, зазывно помахивавшего коржом для пиццы. Дон Хён и Бон Чха были традиционными и добропорядочными корейскими именами, однако, открывая в 1972 году пиццерию, Дон Хён решил сократить их. Он надеялся, что забавное и необычное звучание «дон-бон» привлечет в пиццерию белокожих посетителей. Для этой же цели он купил и аркадный автомат. «Дон-Бон-Донки-Конг» — разве можно не улыбнуться такому мелодичному перезвону? Разве его веселое треньканье не достигнет слуха чудесных белых людей, живущих за пределами Коритауна? Разве не поспешат они на его зов? Ожидания Дон Хёна оправдались, и люди пришли. Но ненадолго.

В тот год, когда Сэм приехал в Лос-Анджелес, интерес к аркадным играм угас и никто не горел желанием соревноваться с Сэмом в игре на «*Донки Конге*». Дон Хён разблокировал автомат, и внук не отлипал от него с утра до ночи. Играя в «*Донки Конг*» в холле дедушкиной пиццерии, Сэм вновь обретал утраченную безмятежность. Когда он верно рассчитывал время и творение японского дизайнера, юркий итальянец-водопроводчик,

прыгал и взбегал по лестницам в нужном темпе, он чувствовал себя повелителем вселенной. Организованной вселенной, которой можно управлять, если не прогадать со временем и добиться идеальной синхронизации. Безупречной вселенной, где студеными зимними ночами женщины не бросаются вниз с многоэтажек на Амстердам-авеню и не падают под ноги прохожим. Эта женщина являлась ему во снах: он видел ее страшное лицо и жутко скособоченную шею, неестественно вывернутую, как ручка зонта; он задыхался от нестерпимого запаха — запаха земли, отдающей медью крови, и аромата туберозы, любимого аромата его матери. Сэма волновало, что случилось с этой женщиной, когда ее увезла скорая. Волновало, как ее звали. Он никогда не говорил про женщину с Анной, понимая, что они сбежали из Нью-Йорка из-за нее.

— В Калифорнии, — поклялась Анна, — с нами никогда не произойдет ничего плохого.

Сэму исполнилось десять в тот день, когда Мэри Лу Реттон завоевала золотую медаль в абсолютном первенстве по спортивной гимнастике. Дедушка с бабушкой устроили ему шикарное празднество, и все собравшиеся, не отрываясь от Мэри Лу, чествовали Сэма под работающий с выключенным звуком телевизор. Сэма ничуть не обижало, что родственники не спускали глаз с экрана. Он сам страстно желал увидеть ее победу. Он задул десять свечей, и где-то там, далеко, в телевизоре, все судьи дали Мэри Лу Реттон по десять очков за вольные упражнения. Сэм возликовал: случилось чудо и благодаря его вовремя задутым десятью свечам гимнастка получила наивысшие баллы! Сэм вообразил вселенную в виде машины Голдберга. Если бы он задул девять свечей, возможно, верх одержала бы румынская спортсменка.

На следующий день Сэм и Анна отправились в кафе. Сэму казалось, что минула целая вечность с тех пор, как они с мамой оставались наедине, и его охватила несвойственная десятилетним мальчишкам острая ностальгия по их узкой тесной квартирке в занюханном квартале Манхэттен-Валли, китайской еде навынос и всей их прежней, оставшейся в прошлом жизни. В кафе за соседним столиком сидели двое мужчин в костюмах и трубными голосами обсуждали финальные соревнования гимнасток.

— Если бы русские не бойкотировали Олимпиаду, не видать бы ей золота, как своих ушей, — безапелляционно заявил один из мужчин. — Грош цена таким победам. Не диво — одолеть слабого. Ты вот с сильным соперником потягайся.

Сэм спросил маму, прав ли этот человек.

— Хм... — Анна задумалась, глотнула холодного чая и уперлась подбородком в сцепленные руки. Сэм в радостном предвкушении заерзал на сиденье. Анна любила философствовать и болтать на отвлеченные темы, и маленькому Сэму доставляло ни с чем не сравнимое удовольствие обсуждать с ней тайны мироздания. Никто, кроме мамы, с такой серьезностью не относился к его вопросам. — Даже если он прав, я думаю, она все равно одержала достойную победу. Именно в тот самый день, именно с теми самыми соперницами. Мы никогда не узнаем, как все обернулось бы, если б на соревнование прибыли другие гимнастки. Возможно, действительно победили бы русские девочки. А возможно, они расклеились бы после долгого перелета и оплошали. — Анна пожала плечами. — Любая игра существует только в тот момент времени, когда в нее играют. Что в спорте, что в театре. И нам дано судить лишь о той игре, которую мы уже отыграли

в этом единственном, доступном нам для понимания мире.

Задумавшись, Сэм придирчиво осмотрел поджаренные ломтики картофеля.

— А существуют другие миры? — спросил он.

— Вероятнее всего, да, но доказательств их существования у меня нет.

— И в другом мире Мэри Лу, возможно, не выиграла золотую медаль? И возможно, даже не участвовала в Олимпиаде?

— Возможно.

— Мне нравится Мэри Лу. Мне кажется, она трудится не жалея сил.

— Верно. Но я полагаю, все эти девочки трудятся не жалея сил. Даже те, кто остался без медалей.

— Ты знаешь, что она метр сорок пять ростом? Всего на пять сантиметров выше меня?

— Сэм, да никак ты втюрился в Мэри Лу Реттон?

— Нет, я просто констатирую факт.

— Она на шесть лет тебя старше!

— Мам, перестань!

— Сейчас это кажется непреодолимой разницей в возрасте, но пройдет пара лет...

Мужчина за соседним столиком вдруг вскочил и бросился к ним.

— Анна? — громогласно закричал он.

— О, привет, — обернувшись, поздоровалась Анна.

— Так и подумал, что это ты, — загудел мужчина. — Отлично выглядишь.

— Спасибо, Джордж. Как поживаешь?

Зычный мужчина посмотрел на Сэма.

— Привет, Сэм.

Лицо мужчины показалось Сэму смутно знакомым, но несколько секунд он мучительно соображал, где

видел его прежде. Последний раз они встречались три года назад, а три года для десятилетнего сорванца — настоящая вечность. И все-таки Сэм вспомнил Джорджа и сказал:

— Привет, Джордж.

Джордж взял его руку и небрежно тряхнул.

— Не знал, что вы в Лос-Анджелесе, — зарокотал он.

— Только что приехали, — откликнулась Анна. — Собиралась тебе позвонить, как только все утрясется.

— А, так вы, значит, перебрались к нам навсегда?

— По всей видимости. Мой агент столько лет умолял меня попробовать в пилотных эпизодах.

— Пилотные эпизоды снимаются весной, — резонно заметил Джордж.

— Само собой, весной, — дернула плечами Анна. — Я в курсе. Но мы не могли сорваться раньше: Сэму надо было окончить учебный год в школе. Ничего страшного, подготовлюсь к следующему сезону.

— Что ж, рад был повидаться, — кивнул Джордж и пошел прочь.

Внезапно он остановился и вернулся к их столику.

— Сэм, — проникновенно сказал он, — если у тебя найдется свободная минутка, я бы с огромным удовольствием пообедал с тобой. Выбери удобный для тебя день, и моя помощница мисс Эллиот все устроит.

Джордж Масур пригласил сына в «Ла Скалу», милый, но приходящий в упадок итальянский ресторанчик, чья былая слава безвозвратно канула в Лету. До сего дня Сэм встречался с Джорджем не более шести раз, когда тот навещался в Нью-Йорк по делам. Джордж брал его на прогулки, и они совершали паломничества к излюбленным местам туристов и разведенных отцов: заглядывали в магазин игрушек Шварца, пили чай в отеле «Плаза», посещали Бронкский зоопарк, Детский

музей Манхэттена, варьете и прочее и прочее. Совместные вылазки, однако, не сблизили их, и Сэм не чувствовал к отцу никакой привязанности. Он наотрез отказывался звать его папой. В его представлении Джордж являлся человеком, с которым его мама когда-то «занималась сексом». Правда, суть этого «занятия» для десятилетнего Сэма оставалась тайной за семью печатями.

Сэм знал, что Джордж работал театральным агентом в ведущей голливудской компании по найму актеров «Уильям Моррис», которая не представляла интересы его матери. Знал, что одиннадцать лет назад Джордж ворвался за кулисы возрожденной из пепла постановки «Цветка лотоса» и провозгласил Анну королевой мюзикла. Знал, что Джордж и Анна встречались около полутора месяцев и Анна порвала с Джорджем по необъяснимым причинам. Знал, что спустя полтора месяца после разрыва Анна, обнаружив, что беременна, подумывала об аборте, и понимал, чем это могло для него кончиться. Знал, что она ни в какую не желала выйти замуж за Джорджа, а Джордж, после того как она забеременела, выписал чек на десять тысяч долларов, который она так и не обналичила. Знал, что Анна инвестировала эти деньги в трастовый фонд, созданный для оплаты обучения Сэма в университете, а Джордж больше не дал его матери ни цента. И все эти знания пришли к Сэму не от Анны, а от Гэри, брата Анны по профессии, с которым она сдружилась на курсах актерского мастерства. Не в меру словоохотливый Гэри иногда присматривал за Сэмом, пока Анна выступала на сцене.

Джордж явился в превосходно сшитом летнем костюме, и Сэм подумал, что, наверное, его отец из костюмов никогда не вылезает.

— Привет, Сэм, — протягивая сыну руку, прогремел Джордж. — Спасибо, что выкроил для меня время.

— Всегда пожалуйста, — промямлил Сэм.

— Рад, что мы встретились.

Сэм спросил Джорджа, что ему заказать, и Джордж посоветовал «великолепнейший мелкорубленный салат». Сэм послушался, но водянистый и пресный салат разочаровал его. Отец с сыном обсудили Олимпийские игры, поговорили о семье Анны и Коритауне и сравнили жизнь в Нью-Йорке и Лос-Анджелесе.

— Ты ведь знаешь, что я еврей? — спросил Джордж. — А это значит, что ты тоже наполовину еврей.

— Я тоже?

— Именно. Ты — часть меня. В тебе течет и моя кровь. Сэм кивнул.

— Будь моя воля, мы с тобой виделись бы намного чаще, — как бы оправдываясь, пояснил Джордж. — Но, понимаешь ли, мне не оставили выбора.

Сэм снова кивнул.

— Не собираюсь ни в чем обвинять твою маму, но должен отметить: у нее тяжелый характер. Я ведь умолял ее переехать в Лос-Анджелес, когда она забеременела, но она отказалась. Заявила: никто, мол, в здравом уме не будет воспитывать ребенка в Лос-Анджелесе. И вот те на, она снова здесь. — Джордж пожал плечами и испытующе посмотрел на Сэма. — Странный народ, эти люди, не находишь?

— Ну да, люди... — покряхтел Сэм, подражая умудренному опыту шестидесятилетнему старцу. — Что с них взять.

Джордж, похоже, остался доволен его ответом.

— Вот именно... Кстати, у меня есть домик в Малибу. Может, наведаешься туда часом?

— Несомненно, — вежливо отозвался Сэм, не ощущая никакого желания навещаться в Малибу. — Далековато, конечно...

— Не так уж и далековато. А хочешь познакомиться с моей девушкой? Она симпатичная. Я это не для красного словца говорю, а чтобы ты мог ее представить. Понимаешь, зрительные образы и визуальные эффекты необычайно важны для людей. И если ты в состоянии нарисовать людям привлекательную и захватывающую картинку, считай, ты на коне, мой мальчик. О чем это? Ах да, о моей девушке. Она очень, очень привлекательная. Ты смотрел фильмы о Джеймсе Бонде? В последнем из них она играла второго секретаря. Конечно, многие возразят, что играть секретаршу в фильме про Джеймса Бонда — совсем не то, что играть девушку Бонда, но я придерживаюсь противоположного мнения. А ты?

— М-м-м... — замычал Сэм. — Вообще-то я никакого мнения не придерживаюсь.

Джордж жестом попросил счет у пробежавшего официанта. Расплатившись, он пожал Сэму руку и протянул визитку. На визитке значилось: «Ищу таланты! Джордж Масур, театральный агент компании “Уильям Моррис”».

— Если тебе что-то понадобится, звони без стеснения. Трубку возьмет мисс Эллиот, но она всегда знает, где меня найти. Ну а если даже она меня не найдет, оставь ей сообщение, и она обязательно мне его передаст.

Они вышли на улицу и пять минут, ожидая, когда Бон Чха подъедет и заберет Сэма, смущенно топтались на месте.

Джордж посмотрел на часы.

— Ты иди, — сказал ему Сэм.

— Ничего. Я не спешу.

— Я привык к одиночеству. Я всегда сам по себе, — вздохнул Сэм и тут же прикусил язык, поняв, что сболтнул лишнее и ненароком бросил тень на свою маму. — То есть не совсем всегда.

Ровно в час дня к поребрику, точно вписавшись в тесное пространство между двумя колымагами, лихо подкатила Бон Чха на темно-зеленом спортивном автомобиле. Бон Чха славилась непревзойденным водительским мастерством: в молодости, сразу после их с Дон Хёном приезда в Лос-Анджелес, она работала шофером в местной фирме, занимавшейся грузовыми перевозками. О ее параллельной парковке в семье ходили легенды. Сэм же хихикал, что бабушка водит так, словно играет в «Тетрис».

— Пока, Джордж, — махнул отцу на прощание Сэм, забираясь в машину.

— Пока, Сэм.

Сэм захлопнул дверь. Бон Чха, в платке и шоферских, подаренных мужем крагах, улыбнулась. В салоне автомобиля царила безупречная чистота. Водительское сиденье покрывала накидка с деревянными шариками — то ли для массажа, то ли для разгона крови; с полки багажника у заднего окошка приветливо махал лапкой упитанный манэки-нэко, радушный и гостеприимный котик; с салонного зеркала свисал освежитель воздуха в образе Девы Марии. Запах давным-давно выветрился, но когда-то, согласно этикетке, освежитель благоухал сосной. Сэм частенько смеялся: «Хотите узнать мою бабушку — прокатитесь с ней в ее автомобиле».

— Твоя мама просила не говорить, но я скажу: он мне не нравится, — заявила Бон Чха.

— Он приглашал меня в Малибу.

— Малибу! — возмущенно, словно отплевываясь, зафырчала Бон Чха. — Твоя мама такая дивная и талантливая! Но мужчин выбирать совсем не умеет.

— Но Джордж говорит, во мне течет его кровь. А если я — часть Джорджа, то...

Бон Чха вовремя сообразила, что ляпнула глупость, и поспешно исправилась.

— То ты — самый восхитительный и чистокровный корейский малютка, которого я обожаю!

Они остановились на светофоре. Бон Чха потрепала внука по непокорным вихрам, чмокнула в лоб, расцеловала в румяные круглые еврейско-буддийские щеки, и Сэм проглотил ее ложь, не поморщившись.

3

В первую неделю июля Маркс написал Сэму, что прекращает стажировку и возвращается домой.

«Мастер подземелий, господин Масур! Уведомляю тебя, что в эту субботу прилетаю из Лондона. Стажировка — фигня на постном масле. Почему — объясню позже. Если ты и мисс Грин не возражаете, я хотел бы рухнуть на диван и бить баклуши до конца лета. Обещаю бегать у вас на посылках и по мере сил и возможностей тянуть лямку “директора по развитию”. Ха-ха-ха. Мой папа восхищен вами. Не могу дождаться, когда засяду за игру. Надеюсь, она продвинулась хоть немного?

Маркс, паладин девятого уровня».

Услышав от Сэма о субботнем возвращении Маркса, Сэди скорчила недовольную мину.

— А ты можешь попросить его остаться в Лондоне? — спросила она.

— Не могу. Это же *его* квартира.

— И что с того? За нее он получил должность директора по развитию. Если он собирается путаться у нас под ногами, вправе ли мы *лишить* его должности?

— Не вправе.

— Мы только-только поймали рабочий ритм, — застонала Сэди.

— Маркс — чудесный парень, — заступился за друга Сэм. — Когда он придет, он станет помогать нам.

— *В чем?* — буркнула Сэди.

Насколько она знала, кроме приятной внешности, богатства и разносторонних интересов, Маркс не обладал никакими полезными знаниями и навыками. В частной школе «Кроссрудс», где она училась в старших классах, половина мальчишек были точно такими же Марксами.

— Во всем, до чего у нас самих не доходят руки, — с жаром заверил ее Сэм. — Вот увидишь. Сбросим на него все житейские хлопоты. В решении бытовых проблем Марксу цены нет.

Вопрос был закрыт, и Сэди вернулась к работе, которая, надо признать, шла полным ходом.

Они уже придумали облик своего еще не названного дитяти, а Сэм подобрал малытке одежду: спускавшуюся до колен отцовскую футболку, больше напоминавшую платье, и деревянные сандалики. Раздумывая над прической, они сошлись во мнении, что стрижка «под горшок» — красивая и практичная — подойдет малышу идеально. Ее несколько средневековый и воинственный стиль обещал великолепно вписаться в задуманный ими сложный и многоуровневый игровой мир, вдохновленный пейзажами Хокуся.

Определившись с внешним видом, Сэди приступила к оттачиванию движений крохи. Она хотела, чтобы дитя на экране двигалось стремительно и несколько неуклюже, словно утенок, спешающий за матерью. В дизайнерской документации они написали: «Движения ребенка порывисты и непредсказуемы, как

у существа, которое ни разу не испытывало боли или не сталкивалось с ней». Ох уж эти дизайнеры! Ох уж эти сказочники!

Над ребячьей походкой Сэди билась несколько дней, и результат получился ошеломляющий. Дитя, быстро-быстро перебирая крохотными ножками, семенило, оставляя на песке легкие птичьи следы. Это потрясло, но настоящий прорыв Сэди совершила, когда запрограммировала малютку слегка кособочиться при ходьбе и чуть-чуть заваливаться то влево, то вправо, невзирая на заданную игроком прямолинейную траекторию.

— Круто, — одобрительно сказал Сэм и покружил дитя на экране компьютера. — Постой... Да это же я! Это я так хожу!

— Ничего подобного, — возразила Сэди.

— По резвости мне с этим дитем не тягаться, но, когда я кидаюсь вперед, меня точно так же заносит в сторону. В старшей школе один дегенерат обозвал мою походку «аллюром Сэма».

— Ненавижу детей, — процедила Сэди. — Никогда их не заведу.

Забрав у Сэма клавиатуру, она заставила ребенка прогуляться туда-сюда по экрану.

— Ладно, — сдалась она, — незначительное сходство действительно есть. Но честное слово, когда я программировала движения персонажа, я о тебе и не вспоминала.

Внезапно за окном бабахнул взрыв.

— Что это? — вздрогнула Сэди и, пригнувшись, подкралась к окну. Сэм последовал за ней.

За окном, в отдалении, вспыхнул фейерверк. Надо же, они прозевали День независимости!

Когда Маркс объявился в городе, они показали ему демоверсию игры и заставили пройти первый уровень.

— Это наметки, — предупредила его Сэди. — Пока нет ни цвета, ни звука. Лишь общее впечатление и канва повествования. Но надеемся, ты поймешь, куда мы клоним и на что это в конце концов будет похоже. И да, шторм я даже не начинала.

Сэм протянул Марксу игровой пульт. На экране появился ребенок. Он барахтался в море среди обломков кораблекрушений и водорослей. Маркс, опытный игрок, и то не с первого раза приспособился к управлению персонажем, и ребенок его стараниями несколько раз шел ко дну.

— Черт, нужно время, чтобы наловчиться, — пожаловался он.

Первый уровень считался пройденным, если кроха, не потеряв ни совочка, ни лопатки, благополучно выбиралась на берег. Игра была не просто приключенческой, она требовала от игрока развитого чувства ритма: только ухватив ритм и поддавшись его размеренному чередованию, игрок мог, нажимая определенные кнопки, заставлять ребенка плыть в заданном направлении. Разработчики не пудрили мозг велеречивыми текстами — одна-две подсказки не в счет, — и игрок целиком и полностью погружался в придуманный ими мир. Когда ребенок наконец-то выбрался на сушу и заковылял по пляжу, Маркс ликующе расхохотался:

— Вылитый малютка Сэм!

— Прошу, не зови их так, — одернула его Сэди.

— Ну, что я тебе говорил? — хмыкнул Сэм.

Управляемое Марксом дитя пробежалось по пляжу.

— Второго уровня нет, — сказала Сэди.

— Знаю, просто хочу посмотреть, как малютка Сэм выглядит сзади.

— Маркс, пожалуйста, прекрати их так называть! — вышла из себя Сэди.

— А что означает двенадцатый номер на футболке малютки Сэма? — не унимался Маркс.

— Ничего, — пожал плечами Сэм. — Наверное, номер любимого игрока отца малютки или еще что. Мы пока не придумали.

— Дзю-ни, — вдруг произнес Маркс.

— Что такое «дзю-ни»? — оторопел Сэм.

— «Двенадцать» на японском. Ты сказал, у мальчи́ка нет имени, верно? Его могут окрестить Дзю-ни по номеру на футболке.

— Интересная мысль...

— Во-первых, это не мальчик, — встряла Сэди, — а во-вторых, что это за «дзюни»? С души воротит! Ньюни-слюни. Американская аудитория нас не поймет.

— А как тебе ити-ни? Это значит один-два. Если дитя умеет считать только до десяти, оно не знает слова «двенадцать», но вполне способно сказать «один-два», — предложил Маркс.

— Чуть лучше, — смягчилась Сэди, — но все равно не то. Итини — не тьяни. Хотелось бы, чтобы имя было ярким, запоминающимся.

— Значит, один-два тебя не впечатляет? А как насчет один-пять, например? Ити-го? Представь ребенка с именем Итиго. Или игру с таким названием. Кстати, «итиго» на японском — это еще и «земляника».

— Итиго, — повторил Сэм, пробуя слово на язык. — Неплохо. И вполне динамично. Вперед, Итиго, вперед!

— «Спиди-гонщик» какой-то, — пренебрежительно фыркнула Сэди.

— Почему нет? «Спиди-гонщик» шикарен.

— Решать вам, ребята, — вздел руки Маркс. — Не я же дизайнер.

Сэди прикусила губу. Ей претило, что Маркс, которого она недолюбливала, подобрал название для их игры.

— Итиго, — медленно произнесла она.

«Черт! А ведь и вправду классно!»

— Ладно, — сдалась она. — Пусть будет *«Итиго»*.

Только по прошествии нескольких лет Сэди признается Сэму, что без Маркса они в ту пору просто пропали бы. Да, Маркс не был игровым дизайнером или продвинутым программистом, как Сэди, и не владел карандашом, как Сэм. Однако во всем остальном он затыкал их за пояс. Он ходил по магазинам и заодно подкидывал им идеи и захватывающие сюжетные ходы. Он организовал их работу, и каждый знал, что ему делать и чем занят его товарищ. Он отдал им на откуп кредитную карту и удовлетворял любые их нужды, составляя длиннющие списки необходимых им комплектующих. Им постоянно не хватало памяти и дискового пространства, они вечно сжигали видеокарты, и Маркс зачастил в огромный компьютерный магазин на Центральной площади и заглядывал туда чуть ли не ежедневно. Он открыл счет в банке и зарегистрировал на Сэди и Сэма компанию с ограниченной ответственностью «Вперед, Итиго, вперед». Он уплатил за них налоги, что в краткосрочной перспективе позволило им совершать не облагаемые налогами коммерческие операции и тем самым экономить деньги. Он убеждал их, что, если вскоре им понадобится нанять людей, в чем Маркс ни капли не сомневался, он им непременно поможет. Он следил, чтобы они ели, пили и спали хотя бы время от времени, и разгребал завалы на их рабочих столах. На правах опытного игрока он тестировал новые уровни и великолепно отлавливал баги. А еще он отличался отменным вкусом и богатым воображением. Прирожденный выдумщик, он предложил им ввести в игру знаменитую впоследствии Землю мертвецов, аргументируя, что «Итиго должен

опуститься как можно ниже». Именно он познакомил их с творчеством Такаси Мураками и Цугухару Фудзиты. Именно он, не мыслящий жизни без авангардной инструментальной музыки, крутил им диски с записями Брайана Ино, Джона Кейджа, Терри Райли, Майлза Дэвиса и Филипа Гласса. Именно он предложил им перечитать «Одиссею», «Зов предков» и «Отважного» и заставил пролистать исследование о структуре мифологического сюжета «Путь героя» и научно-популярную книгу «Язык как инстинкт» о развитии речи. Он хотел, чтобы дитя Итиго, только-только осваивающее азы речевого общения, выглядело как живое. Он не желал упускать ни одной мало-мальски значимой детали. В блужданиях ребенка, ищущего дом, Марксу виделась не только сказка странствий, но и лингвистическая шарада: как нам общаться, если мы не владеем речью? Отчасти этот вопрос занимал его из-за матери, которая так и не научилась безукоризненно говорить на японском и потому, полагал он, обрекла себя на жизнь в одиночестве и неизбывной тоске. И именно Маркс первым начал задумываться о том, как выгодно продать их еще не написанную игру. Ибо одно дело — создать великолепную игру, и совсем другое — доходчиво объяснить народным массам, *почему* эта игра столь великолепна, что народные массы непременно должны на нее раскошелиться.

К середине августа, в основном благодаря стараниям Маркса, Сэди и Сэм написали черновую версию шести из пятнадцати задуманных ими уровней. Маркс полностью освоился с ролью директора и находил ее мало чем отличающейся от роли квартирного соседа Сэма. Не привлекая к себе внимания, он облегал товарищам жизнь и был всегда на подхвате. Предугадывал их желания, устранял препятствия до того, как

те возникали, и, в общем и целом, как и положено директору, руководил и организовывал, потому что по натуре был несравненным руководителем и организатором.

Но главное, он безоговорочно верил в них. Обожал Итиго. Восхищался Сэмом и потихоньку влюблялся в Сэди.

— Колись, что между тобой и Сэди? — спросил он Сэма знойным августовским вечером.

Кондиционер сломался, и тепло, выделяемое компьютерами и прочей техникой, превратило их квартиру в настоящую сауну. Чтобы охладиться, Маркс и Сэм разделись до трусов и прикладывали ко лбам ледяные банки с пивом. Их троица редко разлучалась в последнее время, но сегодня в город проездом заскочила школьная подруга Сэди, и Сэди убежала на встречу с ней. Возможно, только ради того, чтобы глотнуть свежего воздуха.

— Сэди — мой лучший друг, — ответил Сэм.

— Это понятно, но я спрашиваю о другом... Ты только не удивляйся... Конечно, мой вопрос прозвучит странно, но... В ваших отношениях присутствует романтика? Или, может, присутствовала когда-то?

— Нет, — рассмеялся Сэм, — никогда. Что такое романтика по сравнению с дружбой? Плюнуть да растереть. Кому она сдалась?

— Ну, некоторым, знаешь ли, сдалась, — замялся Маркс. — Я почему спрашиваю... хм... ты не станешь возражать, если я приглашу Сэди на свидание?

Сэм согнулся пополам от смеха.

— Ты? Пригласишь *Сэди Грин* на свидание? Вперед на мины! Да она пошлет тебя куда подальше.

— Почему? — оторопел Маркс.

— Потому...

«Потому, — мелькнуло у него в голове, — что она считает тебя круглым идиотом и еле-еле выносит твое присутствие». Вслух, однако, он этого не сказал.

— Ну, потому, что она не любит парней, которые назначают свидания всем подряд, — выкрутился он.

— Откуда она знает, что я назначаю свидания всем подряд?

— Тоже мне — секрет Полишинеля. Вокруг тебя постоянно ошиваются разные девчонки да парни. — Сэм помолчал. — По-моему, я ни разу не видел, чтобы ты встречался с кем-нибудь более двух недель. И знаешь, мне кажется, это не самая лучшая мысль — приударить за Сэди. Не потому, что я *неровно дышу к ней*, а потому, что мы коллеги, верно? И если вы с ней не поладите, это самым плачевным образом отразится на *«Итиго»*. А я бы этого не хотел.

— Ты прав, — согласился Маркс. — Забудь, что я тут наплел.

Сэм преувеличивал, утверждая, что любовный пыл Маркса сгорал за две недели. Обычно он держался у Маркса недель этак шесть. Маркс не мыслил без любви жизни, но, расставаясь со своими возлюбленными, никогда не ранил их чувств. Многие из них и вовсе пребывали в убеждении, что это они порвали с Марксом, и еще долго питали к нему самую дружескую приязнь. Лишь через недели, месяцы, а то и годы их вдруг озаряло: «Х-м-м, а ведь, похоже, это *Маркс* меня бросил». В общем, стоило Марксу очутиться на Гарвардской площади, как он неизменно наткался на кого-то из своих «бывших», и «бывшие» радостно кидались ему на шею.

Если Маркса что и заботило в двадцать два года, так это мир, наполненный удивительными людьми и вещами. Его увлекало все, и слово «интересно» неустанно

слетало с его губ. Ему не терпелось прочесть интересные книги, посмотреть интересные фильмы и спектакли, сыграть в интересные игры, попробовать интересную еду, заняться любовью с интересными людьми и порой даже влюбиться в них. Ему казалось глупым упускать подобные возможности. В первые месяцы знакомства Сэди уничижительно обзывала его «любвеобильным профаном».

Мир представлялся Марксу завтраком, подаваемым в роскошном пятизвездочном азиатском отеле, — изобильным и необъятным. Кто в здравом уме откажется попробовать ананасовый смузи, жареную свиную лопатку, омлет, маринованные овощи, суши и круассан с ароматом зеленого чая? Все ведь такое вкусное!

Иногда возлюбленные Маркса, все те, с которыми он встречался с первого курса Гарварда, роптали с горькой обидой, что единственная сердечная привязанность Маркса — это Сэм. Да, Маркс искренне любил Сэма, но он и не мечтал затащить Сэма в постель. Он смотрел на Сэма как на младшего братишку. И готов был защищать его ценой собственной жизни.

Сэди — другой коленкор. К Сэди никаких братских чувств Маркс не испытывал. Сэди *немного* походила на Сэма, но Сэмом не являлась, и оттого Маркса безудержно и неотступно влекло к ней. Обладавшая сложной глубокой натурой, она разительно отличалась от его прочих любовниц и любовников. В ней скрывалась какая-то тайна, богатый внутренний мир. Она *интересовала* его. Маркс не обольщался, он знал, что Сэди его не переваривает, хотя и недоумевал почему, ведь остальные так любили его! И эта редкостная странность только больше подогревала его страсть. Ему хотелось испробовать, каково это — быть любимым Сэди Грин. Хотелось, чтобы она говорила с ним так же,

как говорила с Сэмом. Запойный книголюб, Маркс сравнивал Сэди с книгой, которую никогда не наскучит читать, ибо всякий раз, открывая ее, находишь на страницах что-нибудь новое. Впрочем, вокруг Маркса вилось столько любопытных особ, что он мгновенно, как только Сэм его попросил, выкинул Сэди из головы.

4

Сэди тянула с написанием шторма до середины августа, и с каждым днем груз ответственности все сильнее давил на ее хрупкие плечи. Шторм — визитная карточка «Итиго». Он должен стать поистине незабываемым. И вероятнее всего, ее последней дизайнерской разработкой перед тем, как начнется новый учебный год и они с Сэмом вернутся в институты.

Они прекрасно понимали, что не закончат игру к сентябрю, но боялись даже заговаривать об этом. Работа кипела: они создавали не просто хорошую игру, а игру потрясающую, и из суеверного страха разрушить магическое единодушие, установившееся между ними, наотрез отказывались признаваться даже самим себе, что им ни за что не уложиться в строго отведенные Сэмом временные рамки. Маркс, их добрейший директор, всячески подталкивал их к этой мысли, осторожно намекая, что так или иначе, а им придется совмещать учебу и работу и лучше заранее подготовиться к такому повороту событий. Однако Сэм и Сэди отмахивались от него, как от назойливой мухи. Отгородившись от внешнего мира, они, не разгибая спин, корпели над игрой.

Как и большинство ровесников, двадцатилетняя Сэди никогда не писала сложных графических движков и, естественно, при их разработке столкнулась с непреодолимыми трудностями. Сэм и Сэди мечтали о нежных акварельных красках японской манги. Бегущее дитя виделось им несколько размытым и дымчатым. В дизайнерской документации, описывая бег Итиго (в противоположность ходьбе Итиго), они увлеченно вешали: «По красоте и скорости бег Итиго напоминает коварно накатывающую волну. Бегущее дитя словно бы превращается в морской вал. А дитя подпрыгивающее — в тайфун». Самые ранние попытки окончились крахом, и дитя Итиго скорее походило на блеклое, размазанное привидение, чем на «коварно накатывающую волну». Когда же Сэди удавалось хоть немного приблизиться к желаемому образу, игра чаще всего вылетала из-за внезапного программного сбоя. А стоило Сэди приступить к созданию шторма, как все недостатки ее движка полезли наружу.

«Что есть шторм? — размышляла она. — Вода, свет и ветер. И то, как эти три стихии ведут себя на поверхностях, с которыми соприкасаются. Интересно, насколько разрушительны эти соприкосновения?»

Сэди продемонстрировала пробный вариант заставки Сэму. Тот дважды посмотрел ее и, тщательно подбирая слова, произнес:

— Сэди, не в обиду тебе будет сказано, но пока слабовато.

Сэди, и без того знавшая, что шторм никудышный, возмутилась.

— Что тебе не нравится? — сварливо забухтела она.

— Все какое-то неестественное.

— А с какой стати всему быть естественным, если наши пейзажи словно оттиски с деревянных гравюр?

— Возможно, «неестественное» не самое подходящее слово. Но понимаешь, глядя на эту заставку, я ничего не чувствую. Мне не страшно. Мне не... — Сэм снова запустил картинку. — Светотень — вот в чем загвоздка. Мне кажется, она никуда не годится. И текстура. Вода... Она же совсем не *мокрая*!

— Ах так? По-твоему, создать шторм — проще пареной репы? Так создавай его сам!

Сэди бросилась в свою комнату, с треском захлопнула дверь, зажмурилась, и перед ее глазами тотчас, безо всяких усилий с ее стороны, предстала разыгравшаяся на море буря.

Сэди вымоталась. Ее терзало чувство вины. Она понимала, что не справляется с «*Итиго*». Графика Сэма была безупречна, дизайнерская документация была безупречна, оставалось только вдохнуть в нее жизнь и перевести живописные слова в программный код. То есть выполнить свою часть работы. Работы, которая у Сэди никак не получалась, потому что Сэди всегда стремилась к совершенству. Потому что всей душой ненавидела широко разрекламированные игры в завлекательных упаковках, которые предлагали игрокам тяп-ляп прорисованных персонажей.

Конечно, слова Сэма о шторме ранили ее. И конечно, они подразумевали, что ей придется бог знает сколько времени вкалывать как проклятой над игровой графикой, но не это угнетало ее. А угнетало ее незавершенность игры. Три месяца без сна и отдыха, без душа и ванны, а игра, казалось, не сдвинулась с мертвой точки. Они столько всего сделали — проектировали уровни, сочинили историю, набросали эскизы ландшафтов и персонажей, — и все равно работы оставался НЕПОЧАТЫЙ КРАЙ! Сэди потихоньку впадала в отчаяние. Она подошла к прикроватной

тумбочке Маркса, где, она знала, Маркс хранил целую кучу умело забитых косяков, и прикурила один из них.

В дверь постучали.

— Можно войти? — спросил Сэм.

— Заходи, — откликнулась Сэди, уже словившая блаженный кайф.

Сэм присел на кровать, и Сэди предложила ему папироску. Сэм помотал головой, встал и открыл окно. Он ненавидел, когда Сэди или Маркс курили марихуану. В свои двадцать два года он слыл настоящим аскетом. Не пил алкоголя и даже обходился без аспирина. Единственные таблетки, которые Сэм когда-либо принимал, были обезболивающие: их давали в больнице, и ему не нравилось, как они воздействовали на его разум, затуманивая сознание. В его искалеченном теле четко и слаженно, как часы, функционировал только мозг, и Сэм не собирался портить работу столь хрупкого механизма, предпочитал неметь от боли, хотя мог бы (а порой и должен был) уменьшить ее рекомендованными врачами средствами.

— Это все движок, — вздохнула Сэди. — Мой светотеневой и текстурный движок. Он из рук вон плох.

— Почему?

— Потому что потому... Я пока не умею создавать классные движки.

— Ты научишься. Я в тебя верю.

Вера Сэма обрушилась на нее обухом. Она повалилась на кровать и зарылась в одеяла.

— Мне надо вздремнуть.

Пока Сэди спала, Сэм исследовал игровые движки. Он знал, что иногда разработчики заимствовали чужие находки. Использование подходящего движка, написанного другим разработчиком, зачастую экономило не только время, избавляя от сложной и трудоемкой

работы, но и — в долгосрочной перспективе — немалые деньги. Сэди, насколько понимал Сэм, подобные практики не переносила на дух и собиралась все разрабатывать сама — от и до. «В противном случае, — заявила она, когда речь зашла о заимствовании программного обеспечения сторонних компаний, — наша игра потеряет в оригинальности, а нам придется делиться властью и доходами с разработчиком движка». Прилежная ученица, Сэди слово в слово повторяла за Довом.

Весь остаток дня Сэм просматривал игры, которые хранились у него, Сэди и Маркса. Программист-самоучка, Сэм осваивал мастерство программирования, изучая игровой код. И хотя обратная разработка в программистской среде встречается сплошь и рядом, Сэм постигал ее основы у дедушки Дон Хёна. Обычно тот все чинил сам. Когда в пиццерии что-то ломалось — кассовый аппарат, уличный фонарь у входа, печь, телефон или стиральная машина, — Дон Хён аккуратно разбирает сломанную вещь и педантично, по порядку, раскладывал на скатерке составлявшие ее фрагменты. Обнаружив проржавевший патрубков, он победоносно взмахивал им, восклицая: «Ага! Попался, вредитель! Да я вместо тебя новенький куплю за девяносто девять центов в скобяной лавке!» — менял вышедшую из строя деталь и собирал изделие заново. Вера дедушки Сэма жила на двух китах: первом — нет ничего непознаваемого и втором — нет ничего невозможного, если у тебя есть время разобраться, что же сломалось. Сэм перенял дедушкины воззрения.

Он задумал прошерстить все игры, найти среди них ту, которая отвечала бы их требованиям к желаемой светотени и текстуре, залезть, если получится, в ее исходный код, разобраться, в чем соль, и, возможно, стибрить идею. А потом отчитаться Сэди.



[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

