

Ernest Cline

Valmistub
esimene
mängija

Originaali tiitel:

Ernest Cline

Ready Player One

Crown Publishing Group/Random House, 2011

Copyright © Dark All Day Inc, 2011

Tõlge eesti keelde © Raul Veede ja Tänapäev, 2017

Toimetanud Kristiina Ainelu

Kujundanud Virge Ilves

ISBN 978-9949-85-157-7



www.tnp.ee

Trükitud AS Pakett trükikojas

Susanile ja Libbyle

Sest selle kohta, kuhu me läheme, ei ole kaarti



Iga minuvanune mäletab, kus ta oli ja mida tegi, kui võistlusest esimest korda kuulis. Mina istusin oma urkas ja vahtisin multikaid, kui mu videovoogu lõiganud uudis teatas, et James Halliday oli öösel surnud.

Muidugi olin ma Hallidayst kuulnud. Igaüks oli. Ta oli arvuti-mängudisainer, kes oli loonud OASISE – ajapikku ülemaailmseks virtuaalreaalsuseks arenenud veebirollimängu, mis oli nüüdseks tuttav suuremale osale inimkonnast. Tänu OASISE enneolematule edule oli Halliday üks rikkamaid inimesi maailmal.

Alguses ei saanud ma aru, miks meedia miljardäri surmast nii suure numbri tegi. Lõppeks oli Maa elanikel ju muidki muresid. Jätkuv energiakriis. Katastroofiline kliimamuutus. Massiline nälg, vaesus ja haigused. Pool tosinat sõda. Teate küll: „Kassid-koerad üheskoos... Massihüsteeria!“ Tavaliselt ei seganud uudistesaadet inimestel komöödiasarjade ja seebiooperite vaatamist, kui just ei juhtunud midagi tõeliselt hullu. Uue tapjaviiruse puhang, järjekordne suurlinn tuumaseenes õhku haihtumas. Seda sorti hiigeljamad. Olgu Halliday nii kuulus kui tahes, piisanud oleks lühikesest surmateatest õhtustes uudistes, et pesemata rahvamass saaks kadedusest pead vangutada, kui kuuleb, milline ilgelt suur summa rikkuri pärijatele sülle langeb.

Aga selles konks oligi. James Hallidayl polnud pärijaid.

Ta suri kuuekümne seitsme aastaselts poissmehena, tal polnud ainustki elus sugulast ja näis, et ka mitte ühtki sõpra. Elu viimased viisteist aastat oli ta veetnud vabatahtlikus eraldatuses, mille vältel oli – kui uskuda kuulujutte – ta täielikult segi pööranud.

Nii et tolle jaanuarihommiku tõeliselt jahmatav uudis, mis pani kõik Torontost Tokyoni hommikuhelbeid käest pillama, puudutas Halliday testamendi sisu ja tema hiigelvaranduse saatust.

Halliday oli valmistanud ette lühikese videosõnumi, mis tuli saata pärast tema surma kogu maailma väljaannetele. Sama video oli sel hommikul saadetud ka igale OASISse kasutajale. Mäletan tänaseni tuttavat kõlli, kui sõnum mu postkasti jõudis, vaid mõni sekund enne kõige esimest uudistesaadet.

See videosõnum oli tegelikult hoolikalt läbi mõeldud lühifilm pealkirjaga „Anoraki kutse“. Halliday oli kuulus veidrik ja eluaeg painasid teda 1980ndad, mil ta oli olnud teismeline, nii et „Anoraki kutse“ oli paksult täis arusaamatuid viiteid 1980ndate popkultuurile, millest ma filmi esimest korda nähes midagi ei jaganud.

Kogu video kestis napilt üle viie minuti ning järgnenud päevadel ja nädalatel sai sellest maailma enim uuritud filmijupp, mis võeti kaaderhaaval lahti ja analüüsiti põhjalikumalt läbi kui Zapruderi filmikatke president Kennedy tapmisest. Terve minu põlvkond teadis iga sekundit Halliday sõnumist peast.



„Anoraki kutse“ algab trompetihelidega vanast laulust „Dead Man’s Party“.

Esimestel sekunditel on ekraan laulu taustal must, siis liituvad trompetitega kitarrid ning ilmub nähtavale Halliday. Ent ta ei ole ajast ja haigusest räsitud kuuekümne seitsme aastane mees. Ta näeb välja täpselt samasugune nagu 2014. aastal ajakirja Time kaanel: pikk kõhn terve mees varastes neljakümnendates eluaastates, juuksed sassis ja ees talle nii iseloomulikud sarvraamidega prillid. Ka rõivad on samad kui

Time'i kaanefotol: kulunud teksad ja arvutimängu „Space Invaders“ pildiga muistne T-särk.

Halliday on keskkooli tantsupeol, mis toimub suures võimlas. Teda ümbritsevad teismelised, kelle riided, soengud ja tants viitavad 1980ndate lõpule. (Stseeni hoolikas analüüs näitab, et kõik lapsed Halliday selja taga on tegelikult John Hughesi noortefilmide kõrvalosalised, digitaalselt videosse kleebitud.) Ka Halliday tantsib, kuigi keegi pole teda päriselus tantsimas näinud. Hullumeelselt irvitades teeb ta kiireid pöördeid, vehib käte ja peaga laulu taktis ning sooritab eksimatuult 1980ndate tantsuliigutusi. Kuid Hallidayl ei ole partnerit. Ta tantsib, nagu öeldakse, iseendaga.

Korraks ilmuvad ekraani alumisse vasakusse nurka kirjaread, kus on bändi nimi, laulu pealkiri, plaadikompanii ja väljalaskeaasta, justkui oleks tegu vana MTV muusikavideoga: Oingo Boingo, „Dead Man's Party“, MCA Records, 1985.

Kui laulja alustab, laulab Halliday hääletult kaasa, ise endiselt keerutades: „Olen ilusti riides, aga minna pole kuhugi. Kõnnin õlg õla kõrval surnud mehega. Ära põgene, see olen ju mina...“¹

Äkitselt lõpetab ta tantsimise ning peatab järsu käeviipega muusika. Samal hetkel haihtuvad tantsijad ja võimla ning ümbrus muutuvad.

Nüüd seisab Halliday matusekontori ees avatud kirstu kõrval. (Õigupoolest pärineb tema taust ühest 1989. aasta filmi „Heatherid“ stseennist. Näib, et Halliday on matusekontori sisustuse digitaalselt taasloonud ning ennast selle keskele paigutanud.) Teine, palju vanem Halliday lamab kirstus, keha kõhetu ja vähist rüüstatud. Tema laugudel lebavad säravad veeranddollarilised mündid. (Kõrgresolutsiooniga vaatlusel selgub, et mõlemad mündid on vermitud 1984. aastal.)

Noorem Halliday vaatab oma vanema mina laipa teeseldud kurbusega ja pöördub siis leinajate poole. (Leinajad on tegelikult näitlejad samast „Heatherite“ matusestseenist. Publiku seas on selgelt äratuntavad Winona Ryder ja Christian Slater, kes istuvad tagareas.) Halliday

¹ Orig „All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me . . .“ (Siin ja edaspidi toimetaja märkused kui ei ole märgitud teisiti.)

laseb sõrmedega nipsu ja ta paremasse kätte ilmub kirjarull. Ta avab selle uhke žestiga, nii et rull keerdub lahti põrandale ja veereb alla tema ees olevasse vahekäiku. Vaatajate poole pöördudes lõhub Halliday nii-öelda neljanda seina ning hakkab lugema:

„Mina, James Donovan Halliday, olles teadvusel ja täie mõistuse juures, teen teatavaks oma viimase soovi ja tahtmise, tühistades sellega kõik oma eelnevad testamendid, mille olen enne tänast päeva...“ Ta loeb üha kiiremini, uhades läbi veel mitmest paragrahvist, kuni tempo tõuseb sääraseks, et sõnad pole enam arusaadavad. Siis järsku ta peatub. „Unustage ära,“ ütleb ta. „Isegi sellel kiirusel läheks mul terve kuu, enne kui kogu selle värgi loetud saan. Kahju küll, aga mul lihtsalt pole selleks aega.“ Ta laseb kirjarullil maha kukkuda ning see pudeneb kuldseks tolmuks. „Las ma räägin teile ainult põhilisest.“

Matusekontor haihtub ja ümbruskond muutub veel kord. Nüüd seisab Halliday tohutu pangaseifi ukse ees. „Kogu mu pärandus, sealhulgas põhiosa mu firma Gregarious Simulation Systems aktsiatest, pannakse senikauaks tagatisfondi, kuni on täidetud ainus tingimus, mille oma testamendis kehtestasin. Esimene inimene, kes selle tingimuse täidab, pärib kogu mu varanduse, mille suurust hinnatakse praegu enam kui 240 miljardile dollarile.“

Seifiuks avaneb ja Halliday astub sisse. Seif on hiigelsuur ning selles on määratu, ligikaudu suure maja mõõtu kuhi kullakange. „See on see nutsuhunnik, mille välja käin,“ lausub Halliday laia irve saatel. „No mida kuradit, ma ei saa seda ju kaasa võtta, ega?“

Ta toetub vastu kullakangide virna ja kaamera suumib talle näkku. „Nüüd te kindlasti mõtlete, mismoodi te kogu selle kama endale saaksite? Noh, lapsed, pidage hoogu. Kohe jõuan ka selle juurde...“ Ta teeb dramaatilise pausi, endal nägu nagu lapsel, kes paljastab kohe tohutu saladuse.

Halliday lööb sõrmedega nipsu ja pangaseif kaob. Samal hetkel ta kahaneb ja muutub väikeseks poisiks, kellel on jalas pruunid velvetpüksid ja seljas „Muppet Show“ luitunud T-särk. (Nüüd näeb ta välja täpselt nagu 1980. aasta koolifotol, mil ta oli kaheksa-aastane.) Noor Halliday seisab täistuubitud elutoas oranžil pleekinud vaibal, taustal

puutahveldisega seinad ja kitsämaiguline 1970ndate lõpu sisustus. Nurgas kükitab 21tollise ekraaniga Zenithi telekas, mille taha on haagitud Atari 2600 mängukonsool.

„See oli minu kõige esimene arvutimängusüsteem,“ ütleb Halliday lapsehäälel. „Atari 2600. Ma sain selle 1979. aasta jõuluks.“ Ta potsatab Atari ette istuma, haarab juhtkangi ning asub mängima. „See oli minu lemmikmäng,“ lausub ta ja noogutab telekaekraani suunas, kus väike ruuduke liigub läbi lihtsate labürintide. „Selle nimi oli „Adventure“. Nagu juhtus paljude varasema põlvkonna arvutimängudega, kujundas ja programmeeris „Adventure“i üksainus inimene. Aga tollal ei tunnustanud Atari oma programmeerijaid, nii et mängu looja nime ei olnud pakendil kirjas.“ Telekraanil näeme, kuidas Halliday lööb mõõgaga maha punase lohe, ehkki mängu rohmaka madala resolutsiooniliga graafika tõttu tundub pigem, nagu torkaks ruuduke noolega veidrat parti.

„Nii et „Adventure“i“ looja Warren Robinett otsustas peita oma nime mängu sisse. Ta peitis ühte mängu labürintidest võtme. Kui leidsid selle võtme, pisikese pikselisuuruse halli täpi, pääsesid sellega salatuppa, kuhu Robinett oli peitnud oma nime.“ Telekas juhatab Halliday oma kandilise tegelase mängu salatuppa, kus ilmub ekraani keskele tekst: AUTOR WARREN ROBINETT.

„See,“ ütleb Halliday aupakliku kummarduse saatel ekraanile osutades, „oli kõige esimene arvutimängu peidetud lihavõttemuna. Robinett peitis selle oma mängu koodi sisse ega öelnud kellelegi sõnagi ning Atari tootis „Adventure“t“ ja saatis selle üle maailma laiali salatoast teadmata. Nad avastasid lihavõttemuna alles mitu kuud hiljem, kui kogu maailma põnnid seda järjest leidma hakkasid. Mina olin üks neist lastest ning Robinetti peidiku esmakordne avastamine oli üks kõige ägedam elamus, mille olen kogu elu jooksul arvutimängudest saanud.“

Noor Halliday laseb juhtkangi käest maha kukkuda ja tõuseb püsti. Samal ajal haihtub elutuba ning kogu taust vahetub jälle. Nüüd seisab Halliday hämaras koopas, mille niisketelt seintelt peegeldub nähtamatute tõrvikute valgus. Samal hetkel muutub taas ka tema väljanägemine ja Hallidayst saab tema kuulus OASISE avatar Anorak, pikk

maani rüüs võlur, kes on täiskasvanud Halliday pisut kenam, prillideta versioon. Anorak kannab oma tüüpilist musta rüüd, mille mõlemale varrukale on tikitud tema avatarimärk (suur kalligraafiline A-täht).

„Enne surma,“ lausub Anorak palju madalama häälega, „lõin ma omaenda lihavõttemuna ning peitsin selle oma kõige populaarsema arvutimängu OASISE sisse. Esimene, kes mu peidiku leiab, pärib kogu mu varanduse.“

Veel üks dramaatiline paus.

„Lihavõttemuna on hoolikalt peidetud. Ma ei jätnud seda lihtsalt kuhugi kivi alla vedelema. Ilmselt võiks öelda, et see on lukustatud seifi, mis on maetud salatuppa, mis on peidetud keset labürinti kusagil...“ ta koputab oma paremale meelekohale, „siin.“

Aga ärge muretsege. Ma jätsin siia-sinna paar vihjet, et kõik juhtlõnga üles leiaksid. Ja esimene neist on siin.“ Anorak teeb parema käega edeva kaare ning tema ette õhku ilmub kolm aeglaselt pöörlevat võtit, mis näevad välja, nagu oleksid nad tehtud vasest, jaspisest ja läbipaistvast kristallist. Võtmed jätkavad pöörlemist ja Anorak loeb salmi, mille iga rida ilmub leegitsevate subtiitritena hetkeks ekraani alaserva.

*Kolm peidetud võtit kolm salaväravat avavad,
kus pannakse proovile julged ja kavalad.
Ja need, kes kõik katsed üle elavad,
jõuavad lõppu, kus aarded säravad.*

Kui ta lõpetab, haihtuvad jaspis- ja kristallvõti ning jääb üksnes vaskvõti, mis ripub nüüd ketiga Anoraki kaelas.

Kaamera jälgib Anorakki, kes pöördub ja läheb sügavamale koopa-hämarusse. Mõne sekundi pärast jõuab ta kaljuseina paigaldatud raskete puust usteni. Uksi tugevdavad raudvitsad ning neisse on lõigatud kilbid ja lohed. „Ma ei saanud seda mängu testida, seega pelgan pisut, et peitsin oma lihavõttemuna ära nii hästi, et seda on väga raske leida. Ma ei tea. Kui nii, siis on praegu liiga hilja midagi muuta. Eks ole näha.“

Anorak lükkab ukсед avali ja nähtavale ilmub tohutu aardekamber, kus on kuhjade kaupa sätendavaid kuldmünte ning kalliskividega

kaunistatud karikaid. (Analüüs näitab, et aardekuhilas peitub tosinaid kummalisi asju, näiteks mitu vanaaegset koduarvutit – Apple IIe, Commodore 64, Atari 800XL ja TRS-80 Color Computer 2 –, mitu tosinat eri süsteemide mängukonsooli ning mitusada mitmetahulist täringut, täpselt sellised, nagu vanasti rollilauamängudes kasutati.) Siis astub ta ukseavasse ja pöördub vaataja poole, sirutades käed laiali, et tohutuid ukse lahti hoida. (See kaader on üsna täpne koopia Jeff Easley joonistusest, mis ilmus 1983. aastal „Dungeons & Dragonsi“ mängujuhi käsiraamatu kaanel.)

„Niisiis, pikema jututa,“ teatab Anorak, „alustame jahti Halliday lihavõttemunale!“ Ta kaob valgussähvatusse, jättes vaataja silmitsi ukseavaga, kust paistavad sädelevad aardekuhjad. Seejärel ekraan tumeneb.



Video lõppu oli Halliday lisanud lingi oma veebilehele, mis oli ta surmapäeva hommikul täielikult muutunud. Enam kui kümnendi jooksul polnud seal muud kui lakkamatult uuesti ja uuesti algav lühianimatsioon tema tegelasest Anorakist, kes istub keskaegses raamatukogus kummargil töölaua kohal, segab võlujooke ja uurib tolmunud loitsuraamatuid, seinal tema taga suur maal mustast lohest.

Nüüd oli see klipp kadunud ning selle asemel oli vanade arvutimängude stiilis edetabel. Tabelis oli kümme kohta, igal neist initsiaalid JDH – James Donovan Halliday – ja nende järel skoor, kuus nulli. Tabel sai kiiresti hüüdnimeks Autahvel.

Autahvli all oli ikoon, mis nägi välja nagu väike nahkköites raamat, ja osutus viiteks tasuta allalaetavale „Anoraki almanahhile“, kus oli mitusada Halliday päevikusissekannet, kõik kuupäevata. Almanahh oli enam kui tuhat lehekülge paks, kuid selles oli vähe juttu Halliday eraelust ja argipäevast. Enamik sissekandeid olid talle pähe turgatanud mõtted klassikaliste arvutimängude, ulmeromaanide, filmide, koomiksrite ning 1980ndate popkultuuri teemal, läbisegi lõbusate süüdistuskõnedega, milles ta kirus kõike alates religioonist ja lõpetades mulijookidega.

Aardejaht, mida peagi lihtsalt Jahiks nimetatama hakati, muutus kiiresti ülemaailmseks. Halliday lihavõttemuna leidmisest unistasid nii täiskasvanud kui ka lapsed sama palju kui loteriivõidust. Jahist võis osa võtta igaüks ning algul paistis, et selleks ei ole ka õiget ega valet viisi. „Anoraki almanahh“ paistis vaid vihjavat, et aarde leidmiseks pidi tundma Halliday lemmikuid. See tekitas kiiresti ülemaailmse vaimustuse 1980ndate popkultuuri suhtes. Viiskümmend aastat pärast 1980ndaid olid jälle moes kõik toleaeagsed filmid, plaadid, mängud ja rõivad. 2041. aastaks kanti taas tupeeritud soenguid ja kivipesuteksasid ning muusikaedetabeleid juhtisid 1980ndate laulude kaverid.

Kaheksakümnendate teismeliste, kes olid jõudnud juba vana-inimeseikka, tundus kummaline näha oma noorusaja moodi ja hitte lapselaste seas popiks muutumas.

Sündis uus subkultuur, mida viljelesid miljonid inimesed, kes pühendasid iga vaba hetke Halliday aarde jahile. Algul hüüti neid munaküttideks, kuid lõpuks said neist lihtsalt mütid.

Esimesel jahiaastal olid mütid popid ja enam-vähem iga OASISE mängija kuulutas end mütikseks.

Kui jõudis kätte Halliday esimene surma-aastapäev, hakkas elevus võistluse ümber jahtuma. Terve aasta oli möödunud ja keegi polnud midagi leidnud. Ei ühtki võtit ega väravat. Probleemiks oli muidugi ka OASISE suurus: võtmed võisid peituda tuhandetes virtuaalmaailmades, millest igaühe korralik läbiotsimine võtnuks mütilt aastaid.

Vaatamata kõigile neile „profimüttidele“, kes oma blogides tuututasid, et jõuavad lahendusele iga päevaga aina lähemale, selgus tasapisi tõde: kellelgi polnud õrna aimugi, mida nad õigupoolest otsivad või kust otsinguid üldse alustada.

Möödus veel üks aasta.

Ja veel üks.

Ei midagi.

Laiem avalikkus kaotas võistluse vastu igasuguse huvi. Inimesed hakkasid arvama, et see kõik on vaid rikka hullu korraldatud hiiglaslik tüng. Teised uskusid, et isegi kui aare on päriselt olemas, ei leia seda mitte keegi. Vahepeal arenes OASIS aga edasi ja selle populaarsus kas-

vas. Ülevõtmiste ja kohtuasjade eest kaitsesid seda Halliday testamendi raudkindlad klauslid ning terve armee marutõbiseid juriste, kelle ta oli pannud pärandit haldama.

Halliday lihavõttemuna muutus vähehaaval linnalegendiks ja aina kahanevast mütiarmeest sai naljanumber. Igal Halliday surma-aastapäeval tegid uudistekanalid pilareportaaže müttide edutusest. Igal aastal loobus üha enam mütte aardejahist, jõudnud otsusele, et Halliday on aarde leidmise tõepoolest võimatuks teinud.

Nii möödus järjekordne aasta.

Ja veel üks.

Aga 11. veebruari õhtul 2045. aastal ilmus Autahvlile kogu maailmale imetlemiseks ühe avatari nimi. Viis aastat hiljem oli lõpuks kätte saadud vaskvõti – selle leidis kaheksateistkümneaastane jõnglane, kes elas treileriparklas Oklahoma City lähistel.

See jõnglane olin mina.

Nüüdseks on terve hulk raamatuid, multikaid, filme ja seriaale üritanud rääkida lugu, mis sai edasi, aga nad kõik ajavad jama. Nii et ma tahan selle loo ükskord ometi lõplikult selgeks rääkida.