Честно говоря, я не понимаю всех этих жалоб на "Найт Сити".

...Ну ладно, я лукавлю. Разгул преступности. Коррумпированные политики. Экономический спад в результате Четвертой корпоративной войны. То, как уязвимы были люди, подвергаясь эксплуатации, будь то со стороны огромных мегакорпораций и их высших чиновников, которые готовы, могут и уже убивают, чтобы сохранить свои посты, или со стороны огромных организованных банд, наполненных психопатами и управляемых еще хуже. Медленная, мучительная смерть идеи о том, что все может измениться, что мегакорпорации или банды когда-нибудь ответят за свои действия. Я, наверное, мог бы часами рассказывать о том, каким поганым был Найт Сити еще до того, как меня сюда затащили и бросили, и две недели жизни здесь точно не изменили моего мнения, хотя, как ни странно, я немного полюбил его. Совсем чуть-чуть.

Помогло то, что у меня было несколько вещей, которые делали Найт Сити гораздо более приятным, чем это было бы в обычных обстоятельствах, - преимущества того, что я являюсь обладателем Каталога. Первое - это постоянный приток евродолларов. Их не хватало, чтобы жить припеваючи, как знаменитости у себя дома, и они были лишь струйкой по сравнению с непомерным богатством, которым владели все более оторванные от жизни представители высшего класса будущего. Не достаточно, чтобы купить имплантаты Cyberware, которые я определенно хотел, или чипы навыков, о которых я подумал и решил, что лучше не надо, но достаточно, чтобы снять жилье, где я мог безопасно спать, и запастись жизненно важными препаратами для моих теперь уже ежедневных вылазок. Пули, лекарства, гранаты и оружие.

И второе - это шаблон, который мне так щедро разрешили создать, и который сделал Найт Сити удивительно пригодным для жизни для разрушающейся, но сверкающей смертельной ловушки, которой он был. Сила, которая становилась тем сильнее, чем больше я тренировался, чем больше учился и чем больше убивал. Система уровней, которая делала мое существование похожим на существование персонажа видеоигры, делая меня крепче, сильнее, быстрее, лучше. Оригинальная система "Геймера" из одноименной корейской манхвы. Она проявляла себя несколько иначе в соответствии с моими вкусами, но основа была одна и та же. В течение второй недели пребывания в Найт Сити я медленно и осторожно продвигался вперед, выбирая лишь небольшие группы членов банд, которых я мог уничтожить на расстоянии, или в редких случаях пользуясь возможностью добить ослабленных и раненых, выживших в стычках банд, которые в бедных районах Найт Сити случались чаще, чем вы могли бы подумать.

Дело в том, что в Найт Сити жизнь была дешевой.

Непринужденное отношение к насилию в этом городе сработало в мою пользу, причем во всех смыслах. Перестрелки начинались, казалось, по первому зову. Никто не беспокоился, когда ты рылся в карманах мертвецов, лишь бы ты им не мешал. В каждом оружейном магазине были тиры, которыми ты мог пользоваться совершенно бесплатно. А когда ты задавал вопросы о том, может ли конкретное оружие пробить черепную коробку борга, владельцы магазинов были на удивление отзывчивы, хотя, конечно, они были киберпанковыми капиталистами будущего, так что я старался воспринимать все их слова с долей скепсиса.

И, что самое приятное, ходить по всяким укрытиям и очищать их от всякой мрази считалось вполне жизнеспособной профессией, а не действиями полного психа. Отчасти именно поэтому я пробирался через промышленный район Нортсайда в Уотсоне, сохраняя бдительность, пока добирался до конкретного заброшенного склада, а солнце медленно клонилось к горизонту.

Насколько я знал, Уотсон был одним из самых бедных районов Найт Сити. А если учесть, что Найт Сити был признан худшим местом для жизни в пост-апокалиптической Америке... наверное, это говорит о том, насколько отчаянными были люди, что даже за копейки приходили сюда работать. А промышленный район Нортсайда был худшим местом в Уотсоне, за исключением, может быть, набережной Арасака. Улицы были почти пусты, а те немногие люди, которых я видел, были либо рабочими, зарабатывающими на жизнь самыми ничтожными способами, либо совершенно обездоленными, бесцельно слоняющимися по улицам.

Судя по всему, когда-то это был процветающий промышленный центр Найт Сити. Тысячи людей работали на фабриках, выпуская товары и принося потоки эдди. Японские дзайбацу, бизнес-конгломераты невероятного влияния и размера, вкладывали в Уотсон миллиарды. Они построили заводы и надеялись превратить Уотсон в самодостаточный и прибыльный район Найт Сити. Все изменилось, когда Арасака вернулась в Найт Сити. Японская мегакорпорация просто смахнула конкурентов, подавив местное производство под тяжестью своих промышленных мощностей и глубоких карманов. А когда заводы закрылись, не выдержав конкуренции с экономическим гигантом и оставили тысячи людей без работы, Арасака скупила ставшую бесполезной недвижимость. Городской район, разрушенный ради доступа к порту. Я не мог не поразиться тому, как непринужденно были разрушены тысячи и тысячи жизней, хотя, если честно, я легко мог представить, что в конечном итоге наврежу гораздо большему количеству людей, когда займусь работой, за которую мне платят.

Отбросив мысли о будущем и оглянувшись на промышленный центр, я едва нашел в себе силы считать это место ухудшающимся, просто потому, что это предполагало, что оно может стать еще хуже. Когда-то я слышал термин "энтропизм". Идея о том, что необходимость важнее порядка. Стиль бедности. Старый, грубый, обветшалый и прочный, и это как нельзя лучше

подходило к Северному району Уотсона. На это было откровенно уныло смотреть, а еще хуже - посещать.

***

Ссылка на оригинал

https://forum.questionablequesting.com/threads/mind-games-and-fun-dames-cyberpunk-edgerunners-gamer-si-waifu-catalogue.22619/

http://tl.rulate.ru/book/106271/3798082