

# Вселенная HP & Neuro — прощальный подарок фанатам

Заголовок, разумеется, дурацкий, а слово «прощальный» мы, Бог даст, ещё торжественно похороним на каком-нибудь заброшенном астероиде. Тем не менее, по форме и по сути данная дока — это именно прощальный подарок. От лица нас, бывших револтовцев, вам — нашим фанатам. Всем тем, кому пришлось по душе вселенная HP & Neuro (ну, и сами эти игры, естественно), кто поддерживал нас в трудные времена, кто высказывал претензии, пожелания и даже — о, ужас! — иногда хвалил нас за сюжет и персонажей; всем тем, кто ждал HP2 и кто ждал Neuro, а также, конечно же, тем, кто создавал или пытался создать интересные моды.

Если бы не вы — вселенная была бы мертва.

Если бы не вы — существование Революта было бы полнейшей бессмыслицей.

Если бы не вы — некому было бы адресовать данную сводку.

А адресовать нам очень даже есть чего. За четыре с лишним года мы придумали гораздо больше, чем смогли реализовать: что-то планировалось для так и не появившихся продолжений, что-то просто осталось за кадром, что-то вообще фигурировало только в качестве интересных предположений на дальнюю перспективу. За годы работы вселенная обросла историей, мифологией, религией, разными фракциями и группировками, разными сюжетными линиями. После какого-то момента уже не мы придумывали новые подробности жизни землян будущего, а внутренняя логика происходящего подсказывала, как оно должно быть. А иногда вовсе даже и не логика — вспомнить хотя бы историю с «космическими осами», родившимися в результате творческого переосмысления мимоходом брошенной шутки.

Собственно, обо всей этой закадровой чепухе я и попытаюсь сейчас кратенько рассказать.

## I. О том, что есть

Но для начала немного общей информации. Хотя документ только для своих, но мало ли что — вдруг кто-то не в курсе, о чём речь.

А речь идёт о мире трёх игр: космического симулятора Homeplanet (2003 г.), продолжения Homeplanet: Playing with Fire (2004 г.) и шутера Neuro (2006 г.)

Жанровая принадлежность вселенной — чистая, почти без примесей научная фантастика. То есть действие игр происходит в вероятном, теоретически возможном будущем человечества, а большинству явлений можно придумать те или иные научные объяснения. Ну, разумеется, за вычетом явных ляпов вроде существования пригодных для колонизации планетарных систем у звёзд неподобающего спектрального класса. Мир HP отделяют от нашего времени примерно пять сотен земных лет, а главное научно-техническое изобретение землян будущего — гиперпространственные двигатели, подарившие людям возможность межзвёздных перелётов.

К моменту завязки интересующих нас событий потомки землян уже довольно-таки плотно заселили наш родной сектор галактики. Более того — безудержная экспансия первых столетий космической эры (так здесь называется эпоха после изобретения гипердвигателя) чуть не привела человечество к тотальному разобщению и регрессу. Но, по счастью, наши с вами потомки одумались и объединились под флагами так называемой Земной Конфедерации — содружества самоуправляющихся колоний, связанных воедино не столько политикой и экономикой, сколько общей доктриной военного, космического и научно-технического развития. Промежуточные подробности пока пропустим, но скажем: наш мир будущего обходится без Империй Зла, жестоких инопланетных захватчиков и взбунтовавшихся андроидов. Хотя благополучным его тоже назвать нельзя. Скорее он — обычный. Такой же, как и сейчас. Со своими проблемами и достижениями, с пёстрой

мешаниной из высоких технологий, гнилых пережитков и вечных вопросов. Где-то — безысходный, загнавший сам себя в логический и нравственный тупик. Где-то, наоборот — бодрый, зовущий к подвигам и открытиям.

Впрочем, история Homeplanet начинается вне Земной Конфедерации. Когда-то давным-давно основатели Революта — Алексей Медведев и Сергей Миронов — придумали планету нейрозависимых Клото, подчинённую суровым законам неототалитаризма — тоталитаризма, основанного на действии специальных мозговых имплантов. Именно Клото, отказавшаяся в своё время войти в состав Конфедерации, и стала смысловым центром вселенной. Вокруг неё придумывалось всё остальное.

## 1.1. Homeplanet

А теперь, после поверхностной обзорной экскурсии, — краткое содержание предыдущих серий.

Homeplanet. Боевой космический симулятор. В центре событий — доблестный клан Тройден с планеты Клото. Как говорилось в одном тосте: «одна маленькая, но очень гордая птичка»... Небольшой, миролюбивый и технически продвинутой клан становится жертвой алчности злых соседей. Ну, во всяком случае, так думает игрок — ведь он выступает в роли молодого пилота-новобранца, призванного на защиту своего отечества. Силы явно неравны. Теснимые противником, Тройдены вынуждены покинуть родной дом. Глава клана Риф Тройден надеется переломить ход войны с помощью некоего секретного оружия. Но вскоре планы руководства резко меняются, и игрок догадывается почему — ведь он был свидетелем неудачи эксперимента под кодовым названием «Нейро».

Потеряв надежду с триумфом вернуться на Клото, Тройдены решают найти себе новую родину. Но свободные планеты на дороге не валяются, да и враг всё ещё жаждет найти и уничтожить остатки флота. Поэтому разрабатывается коварный многоступенчатый план. На мой вкус — слишком коварный и слишком многоступенчатый, ну да не в этом суть — главное, в конце концов Тройдены всё-таки добывают ценные сведения о местонахождении трёх подходящих для себя окраинных планет. Но первая же из них оказывает нашим героям неожиданно мощное сопротивление, и Риф Тройден в сердцах приказывает уничтожить её массивной планетарной бомбардировкой. Что же: маска благородных, обиженных завистниками кабальеро с Тройденов сорвана — что дальше? Дальше — больше. Возле второй планеты разведка обнаруживает вражеские дозоры. Тройдены понимают, что их выследили, и решаются на рискованную авантюру. Они ввязываются в неравный бой и при этом втягивают в конфликт военный флот Земной Конфедерации. Прошедшие игру знают, чем всё кончилось, — полным разгромом вражеской эскадры, предательством конфедератского сенатора и ловкой инсценировкой гибели Рифа Тройдена.

В общем, досталось всем. Но зато о третьей планете в пылу кровавых сражений все забыли. Так тихая неприметная Аванта стала новым домом клана Тройден. Того, что от него осталось.

## 1.2. Homeplanet: Игра с огнём

Стараниями подключившихся к работе Никиты Кареева и Вадима Палонина история становится человечнее. В адд-оне главный герой обрёл, наконец, имя и голос — теперь игрок летал за Мэтта Тройдена, племянника вождя и хорошего парня. У героя появились друзья, колоритные напарники и сердечные привязанности. В общем, если основной НР был посвящён адмиралам и флотам, то «Игра с огнём» стала историей о простых пилотах, чьи судьбы поломала война.

Основная часть событий адд-она происходит через два года после финала НР и захвата Аванты. Время работает на Тройденов. Пользуясь удалённостью планеты от развитых колоний, они прибирают всё к рукам, приводят к власти президента-марионетку и развёртывают программу принудительной нейроимплантации населения. Но Тройдены

ещё слабы и боятся себя раскрыть. А тут некстати прибывает инспекция во главе с хорошо знакомым всем нам сенатором-ренегатом.

Разумеется, Риф Тройден и тут выкрутился. Дорогих гостей убалтывает на орбите подставной президент, а тем временем пилоты клана провоцируют конфликт между конфедератским патрулём и пиратами одной из близлежащих систем. Чтобы, стало быть, отвлечь и отвадить ушлого сенатора. Что вполне удаётся.

Возвращаясь с задания, звено Мэтта напарывается на засаду, а сам главный герой спасается только каким-то невероятным чудом. Его подбирает группа конфедератских учёных. Он, лояльный нейрозависимый солдат, некоторое время живёт среди «чистых» и даже помогает им исследовать загадочный космический феномен с забавным названием «космические осы». Но клановская закалка даёт о себе знать и Мэтт сбегает от своих новых друзей, попутно прихватывая ценнейшие результаты исследований.

Тем временем вокруг подлого сенатора продолжают закручиваться в тугой узел интриги. Разведка докладывает Рифу Тройдену — поблизости рыщут несколько флотилий с Клото! Оказывается, кланы решили отомстить сенатору и заманивают его в ловушку. Понятно, что и наши brave ребята не упускают возможности вмешаться.

Финал: нейрозависимые в очередной раз получают по зубам, но и сенатор убит. Как бы убит, потому что вскоре Рифу Тройдену приходит недвусмысленное послание, в котором... впрочем, кто играл — знает.

В эпилоге Мэтт сопровождает группу клановцев к планете Земной Конфедерации Сорго.

### 1.3. Neuro

Neuro. Наш замечательный долгострой, на котором студия обломала себе все не в меру ретивые конечности. Шутер от первого лица. А точнее — от лица бойца-псионика на службе у могущественного Бюро Стратегических Исследований (БСИ), как раз и ведающего научно-технической деятельностью земных колоний.

Всё происходит за три года до событий НР. БСИ и неугомонные Тройдены (пока ещё обитающие на Клото) затевают совместный эксперимент. Эксперимент, конечно же, тайный — ведь нейроимпланты официально запрещены на планетах Земной Конфедерации. Но боссы БСИ рассчитывают с помощью запрещённых клановских технологий усилить своих псиоников, что и кладёт начало таинственному проекту «Нейро». В смысле, не тому «Нейро», что шутер, а тому, что мегакрутой научный эксперимент.

Впрочем, непосредственно в подземном лабораторном комплексе клана Тройден проходят только две игровых миссии. Основная же часть событий связана с оперативной деятельностью главного героя — пламенного молодого гвардейца Джеймса Гравесена. Игрок вместе с Джимом будет разбираться с преступными авторитетами планеты Сорго, терзаться нравственными метаниями и пытаться понять своего неформального напарника Крейга Ричардса.

В финале игры главный герой, изрядно наломавший дров, становится свидетелем самого первого витка проекта «Нейро», закончившегося одновременно и грандиозным успехом, и трагическим провалом. Молодчага Крейг Ричардс на свою беду оказался слишком талантливым псиоником — экспериментальный нейроимплант наградил его страшным даром подчинять себе всех людей без исключения, но сделал инвалидом. Ко всему прочему в разгар эксперимента на лабораторный комплекс совершается дерзкое и вероломное нападение со стороны соседей клана Тройден — первое в череде кровавых конфликтов, закончившихся событиями НР.

В общем, всё заканчивается большим многоточием. И чуть позже я объясню значение этого многоточия.

## II. О том, что могло бы быть

Теперь переходим к самому вкусному — к рассказу о том, что осталось за кадром. Но поскольку информации довольно-таки много, придётся разложить всё по разделам. Разделы, возможно, будут совершенно не связаны друг с другом. Хотя, вроде бы, картина мира в голове складывается цельная, не следует забывать, что большая часть нижеизложенного — нереализованные идеи и неотшлифованные задумки. Более чем вероятно, что доведись заниматься этим снова, — история совершила бы совершенно неожиданные и, так сказать, не запротоколированные повороты.

### 2.1. Пришельцы

Начну именно с этой важной темы, поскольку она, действительно, всегда живо интересовала наших фанатов. Как же это?! — спрашивали они, — космос есть, а инопланетян в нём нет? И что это были за загадочные корабли явно неземного происхождения, появившиеся в одном из эпизодов первого НР?

Отвечаем. Инопланетяне в нашей вселенной, конечно же, есть. Но те корабли, которые появлялись в НР, были не совсем «аликовские»... Впрочем, обо всём по порядку.

На самом деле существует всего две инопланетных расы, которые теоретически могут соприкоснуться с нашими землянами. Мы даже ещё не придумывали им названия: просто знали, что они есть и рано или поздно себя проявят.

Представителей первой инопланетной расы я для простоты буду называть Предтечами: пусть это банально, но зато вполне отражена суть понятия. Предтечи — чрезвычайно могущественная и чрезвычайно древняя раса. Настолько могущественная и настолько древняя, что, в общем-то, уже давно и не раса. Это скорее отдельные почти бессмертные и почти бестелесные индивидуумы, путешествующие по вселенной в поисках, образно говоря, ещё более глубокого просветления. Возможно, часть их жизненного цикла как-то связана с необходимостью межзвёздных путешествий. Вроде как змеи меняют кожу, так и Предтечи зачем-то меняют планеты. Зачем — непонятно: мотивы этих существ слишком уж далеки от житейских нужд обыкновенных смертных гуманоидов. Но факт остаётся фактом — один или, может быть, несколько Предтеч обосновались и в нашем рукаве галактики.

У Предтеч есть одна слабость — они явно тяготеют к физической, материальной стороне своего бытия. Хотя и должны для своих странных и непостижимых целей осуществлять определённые преобразования, своего рода капитальное строительство на планетах. Видимо, в стародавние времена (мы не знаем, сколько тысяч или миллионов лет назад это было) Предтечи с лёгкостью справлялись со всеми работами сами. Но постепенный переход в нематериальное существование вынудил их искать себе помощников. Грубую рабочую силу. Тех, кто под их чутким руководством подготовит всё необходимое для нового эволюционного преобразования. Не рабы, нет — скорее речь идёт о взаимовыгодном симбиозе, о крепком союзе могучего разума и дисциплинированного трудолюбия. Хотя, конечно, в рамках определённой несвободы.

Тут-то мы и подходим ко второй соседствующей с землянами разумной расе. Для ясности обзовём их Зергами, поскольку, как нам кажется, именно разумный насекомообразный рой мог полностью удовлетворить запросы Предтеч.

Очень может быть, что родина Зергов вообще находится в совершенно другой галактике. Кроме того, мы думаем, что они никогда не были самостоятельной разумной расой. Но, так или иначе, эти наделённые пси-способностями насекомые попали под опеку Предтеч, стали их руками и ногами.

Очевидно, что после «вмешательства свыше» эволюция Зергов пошла воистину в космических масштабах. Они сопровождали своих хозяев в межзвёздных путешествиях, приобретали новые знания и учились выживать на самых разных планетах. В общем, неслабые получились жучки — с такими шутки не пошутить.

Разрозненные колонии Зергов остались почти на всех планетах, где побывали Предтечи. Правда, в большинстве случаев насекомые быстро деградировали и даже гибли без координирующих усилий всегда следовавшего за «хозяином» Большого Роя, но кое-где им удавалось сохранить остатки былого великолепия. Кроме того, именно в окрестностях земных поселений один из Предтеч то ли умер, то ли ушёл в полную нирвану, то ли просто затаился, — а сопровождающие его жучки остались без надзора и в полной своей силе. И какие там страсти закипят в их членистоногих телах — даже страшно подумать.

## 2.2. Пришельцы – 2

Такие вот получились подробности светской жизни дорогих и любимых инопланетян. Вообще-то мы не собирались предавать гласности эти достаточно банальные выкладки, считая их только лишь питательной средой тех интересных историй, какие мы планировали рассказать. Но в данном тексте приходится раскрывать карты — иначе не объяснишь некоторых вещей. Например, не объяснишь, откуда взялись таинственные мега-корабли в первом НР.

Всё очень просто: пилоты клана Тройден повстречали в звёздной системе Диадема не кого-нибудь, а потомков экипажа первой сверхдальней гиперпространственной экспедиции, организованной на заре космической эры и закончившейся, как посчитали на Земле, полным провалом и гибелью всех участников. Мы собирались посвятить этим brave ребятам целую стратегическую игру. Там рассказывалось бы о том, в какой переплёт попали земляне, как повстречались с Зергами, как распорядились наследием Предтеч и что из этого всего вышло.

Не будем скрывать: первый контакт с внеземным разумом не прошёл для людей безнаказанно. Они победили, но — изменились. Через триста с лишним лет после экспедиции потомки «погибших» колонистов вовсе даже не стремятся кинуться в объятия своих бывших соплеменников. Они наблюдают, исследуют, ждут... А вот чего они ждут — этого мы пока не скажем. Пусть хотя бы это останется тайной.

Подведём небольшой итог инопланетянской теме. Мы выяснили, что в мире НР люди могут теоретически столкнуться с:

- Предтечами, а также следами их деятельности;
- Зергами;
- потомками «пропавшей экспедиции».

Вроде всё. Завоевывать и поработать землян никто не собирается, однако по всем трём линиям возможны весьма неприятные для людей повороты событий.

Частично данные сюжетные линии планировалось вывести в НР2, частично — в упомянутой выше стратегии. Кроме того, мы, по доброте душевной, собирались в будущем натолкнуть наш обожаемый клан Тройден на одну из колоний Зергов. Тогда, когда войска Конфедерации турнут их с Аванты.

## 2.3. «Нейро»

Многие, вероятно, знают, что с точки зрения сюжета отправившийся в печать шутер — это приквел к, так сказать, истинному «Нейро». Оставим за кадром причины такой перетасовки, поговорим о главном — о том, что же такое этот «Нейро».

Примерно за 9 лет до событий приквела учёные клана Тройден разрабатывают уникальную модель мозгового импланта, значительно улучшающую способности «бригадира» по нейроконтролю. Новый имплант даже позволял в отдельных случаях контролировать сразу несколько человек! Но дальнейшие исследования натолкнулись на преграду в лице «несовершенства» человеческого мозга и нервной системы. Живые нормальные люди даже с самыми навороченными имплантами не могли поднять свои способности по нейроконтролю выше определённого предела.

Вскоре Ланс Тройден придумал, как обойти «несовершенство» людей, — надо сделать «бригадиром» машину! Так зародилось «Нейро». По первоначальному замыслу «Нейро»

— это мегазлодейская адская машинка, которая может подчинять себе сознание многих людей. Потенциально — эдакий сверхразум, управляющий словно куклами людьми на целой планете или в целой звездной системе, центр будущего тоталитарного мира. Кто управляет «Нейро», тот управляет миром. Потому что с «Нейро» это легко. Армии можно двигать одним кликом мышки, как в стратегии. Экономикой можно играть как в Цивилизации. Строить можно как в СимСити. Все люди будут соединены с «Нейро». Интернет в вашей голове! И никаких катаклизмов и правонарушений. Всё под контролем и все под контролем. Вот такая вот утопическая идея.

В игре проповедником той, первоначальной идеи «Нейро» выступает Винсент Моро — прагматик и патриот. А также добрый доктор Сильвестри, руливший «Астрологом» в обоих НР.

В приквеле «Нейро» мы застаём ключевой виток исследований. Совместный с БСИ эксперимент не только одарил беднягу Крейга Ричардса дьявольским даром, но и приблизил Тройденов к пониманию сути процессов манипулирования массами. Но, как мы знаем, внезапное нападение соседнего клана уничтожило почти все результаты великого открытия. А Ланс Тройден погиб, оставив дела на своего сына, Рифа.

В НР мы видим ещё одну попытку продолжить эксперимент — на этот раз в космосе, в астероидном поле системы Диадема. Пилоты штурмовиков должны были выполнить тестовое задание под управлением прототипа «адской машинки», но снова внезапное появление вражеских кораблей привело эксперимент к краху.

Впрочем, крах этот был относительный. В «истинном Нейро» игроки должны были узнать, что именно после Диадемы Риф Тройден понял, что такое он изобретает. Ведь на самом деле «Нейро» — это не Тоталитарное Зло с большой буквы, а даже совсем наоборот. Вполне возможно, что «Нейро» — это Мессия. Или, по меньшей мере, вестник Апокалипсиса. Он не дает абсолютную власть, а совершенно бескорыстно перемещает людей в иной мир — условно говоря, в ад или рай, оставляя в реальном мире только лишь телесную оболочку. В наиболее радикальном варианте это должно привести к гибели человечество, но на самом деле не к гибели, а перерождению. И все где-то в параллельной вселенной заживут по-новому. В счастье и гармонии. И живые, и давно умершие.

Главный идеолог нового «Нейро» — Риф Тройден. Его первоначальные планы были эквивалентны оным у Моро, однако затем вождь изменил свою точку зрения. Возможно, увлекся оккультизмом или философией, возможно, мультфильмов пересмотрел, возможно, совесть его замучила или было Откровение. Так или иначе, но Риф рассматривает «Нейро» именно как Мессию, как последнюю надежду человечества в гниющем мире. И с его подачи разработка уже на Аванте поворачивает в несколько иную сторону. Человек, попавший под влияние нового «Нейро», не страдает. Потому что этого человека нет — его душа уже покинула тело и переместилась в некое подобие «загробного мира». Хотя это неправильное определение, ибо Апокалипсис не называет Град Небесный загробным миром. Это новый мир, который обязательно должен сменить существующий.

## 2.4. Истинный «Нейро»

Нейро II или «истинный Нейро» — это игра, которая, скорее всего, никогда не увидит свет. Хотя для неё готовы и сюжет, и диалоги, и даже схемы всех локаций. Но, раз уж так сложилось, кратко опишем ход событий здесь, в «подарочном документе».

Начинается всё с прибытия на Сорго группы Тройденов во главе с Винсентом Моро.

Помните, наверное, — как раз на этом закончилась «Игра с огнём».

Опергруппа устраивает погром в одной из подконтрольных БСИ лабораторий и похищает видного учёного — того самого Уолтера Мэдсона, что так раздражал нас в приквеле. А крайним оказывается, понятное дело, Джеймс Гравесен. Ему тут же припоминают старые грехи, связь с сектантами и прочее. А позже Джима и вовсе убивают. Хотя, честно говоря,

неизвестно, решились бы мы убить такого славного парня после всех его подвигов в приквеле.

Тем временем Крейг Ричардс строго по канонам киберпанковского жанра влачит жалкое существование в низовых городских трущобах. Он инвалид, живёт исключительно на наркотиках и обезболивающем, ему категорически запрещено применять пси. Но несчастье друга пробуждает его. Он становится главным героем игры, нарушает все запреты и вспоминает о благоприобретённых на Клото сверхспособностях. Хотя бы и с фатальными для здоровья последствиями.

Как и в приквеле, первая треть игры проходит на Сорго. Крейг разбирается с бандитами, вновь пересекается с сектантами, идёт по ложному следу, конфликтует с законом, но, в конце концов, выходит на след клановцев.

Далее события переносятся в космос. Сначала на уже знакомую орбитальную станцию, потом — на корабль возвращающихся на Аванту Тройденов. Тут наш герой будет играть в кошки-мышки с гвардейцами клана. В роли мышки, конечно же.

И, наконец, Аванта, где Крейг знакомится с милой девушкой Венерой — сектанткой, предводительницей повстанцев и нейрофобкой, сразу же приказывающей расстрелять «монстра, предавшего свою человеческую сущность» (не забываем — Крейг тоже с имплантом). Такое вот романтическое знакомство... Но ничего, потом они подружатся и вместе накостыляют всем лиходеям.

А в финале Крейг встретится с самим «Нейро». И уничтожит его.

Неоднозначность. «Нейро», очень даже возможно, — это панацея. Второе Пришествие. Спасение. Последний шанс. Но люди в лице главного героя выбирают иной путь. Свою судьбу. И они (он) правы и не правы одновременно. Гордыня — грех. Смертный грех. Но, с другой стороны, а чего тушеваться-то?! Ну, «Нейро», ну, Мессия. А мы и сами с усами! Сами для себя решим, нужен нам этот пресловутый рай ценой уничтожения человечества или пусть уж лучше наши дети, внуки и правнуки ещё побороздят галактику и ну всех в зад.

Финал грустный. Крейг и Венера погибают, равно как и Риф Тройден.

## 2.5. Все герои данной драмы

Немного о дальнейшей судьбе ключевых героев. Из тех, кто выжил или мог выжить. Если написано «нет данных» — понимать надо так, что мы просто не успели ещё решить, как оно всё будет относительно данного персонажа.

– герои НР –

**Великий Немой** (главный герой НР): нет данных. Возможно, мы обыграли бы как-то его личность в НР2.

**Риф Тройден**: будет убит в «истинном Нейро».

**Винсент «Француз» Моро**: хитрая бестия, выживет и, скорее всего, возглавит остатки клана после смерти Рифа Тройдена. Как предполагалось, в поисках нового пристанища наткнётся на колонию «Зергов». Тут-то и начнётся шоу «Планета доктора Моро»!

**Доктор А.П. Сильвестри**: выживет, последует за Моро;

**Густав Гаррен**, сенатор-подлюка: должен был играть ключевую роль в завязке НР2. Дальнейшая судьба пока не определена.

Майор (в адд-оне подполковник) **Родерик Балин**: нет данных;

**Файзо Раджастам**, дэвианский командир: нет данных;

**Капитан Эрл**: в игре это не показывается, но она погибла у Вальгаллы;

Хакер **Лекс**: нет данных;

– герои адд-она –

**Матиас «Воронок» Тройден**: нет данных. Замутив неоднозначный финал и показав летящий в пустоте скафандр, мы так и не решили для самих себя, как это всё понимать. То ли все события второй половины игры привиделись задыхающемуся бедняге Мэтту. То ли это просто символ, метафора. То ли его «списали за борт» спецслужбы клана. Мол, больно

уж много задумываться стал. Ещё не хватало занять племянника вождя – диссидента. Это в нейрозависимом-то клане! Окончательно мы не определились. Возможно, именно Мэтт стал бы главным героем НР2. Но не факт.

**Фалес Янок**, трусливый генерал: нет данных;

**Нади «Эль Президенто» Маливан**, подставной президент: нет данных, но фигура колоритная — грех такого персонажа забывать;

**Рон «Оглобля» Гру-Гуэрреро**: нет данных, эпизодом должен был промелькнуть в «истинном Нейро»;

**Крив Ой & Вадик**: нет данных;

**Таис Линк, Виктор Майский и Берг Димм**: нет данных, но в НР2 наверняка о них не забыли бы. Равно как и про «космических ос», чья сущность сильно пересекается с идеями «Нейро»;

**Никки «Малой»**: мальчик-колокольчик из финала адд-она, нет данных, хотя мог бы стать (и стал бы!) заметной фигурой в сюжете НР2;

– герои «Нейро» –

**Джеймс Гравесен**: погибает (скорее всего) в завязке «истинного Нейро»;

**Крейг Ричардс**: погибает;

**Василий Трошин**: полковник дядя Вася останется заметной фигурой второго плана.

Будет серьёзно ранен, но выживет. Дальнейшая судьба не определена.

**Кейт Сандерс**: Катюха, разумеется, не погибла. Крейг её ещё встретит, но подробности милого свидания пусть пока останутся тайной.

**Уолтер Мэдсон**: непростой дядька, очень непростой. С его похищения начнутся события «истинного Нейро». В дальнейшем погибнет.

### III. И о погоде (хронология)

При обозначении времени действия мы везде использовали понятие «год космической эры». За точку отсчета в данной хронологической схеме принят год открытия возможности гиперпрыжка.

Историки Конфедерации до сих пор спорят, какой именно год по старой докосмической хронологии был принят за точку отсчета, но большинство склоняются к тому, что это был 2140 год от Р.Х.

Следует отметить, что новую хронологию ввели не сразу после открытия гиперпрыжка. Это было сделано в конце первого века космической эры во время стихийной колонизации космоса, а окончательно узаконено в момент образования Первой Конфедерации.

#### 3.1. Краткая история Земной Конфедерации

<i>Год к.э.</i>	<i>Событие</i>
1	Открытие возможности гиперпрыжка, начало отсчета новой эры
14	Первый межзвездный полет
21	Битва за Нептун (упоминается мельком в тексте «Космический бой: становление и развитие» из мануала Homeplanet) — видимо, ещё продолжались войны старых земных держав за господство в космосе
29	Пропавшая экспедиция «Титана» (см. п.2.2)
38	Экспедиция к системе 94 Кита (к звёздной системе Сорго)
73 – 117	Колонизация Сорго
130	Восстание Иеговы (также из текста «Космический бой: становление и развитие») — крупный конфликт нового поколения между Землей и одной не в меру приткой колонией
145	Образование Первой Конфедерации
153	Окончательное становление религиозного учения Амадеуса
160 – 219	Строительство глобальной сети гиперворот
207 – 284	Доктрина «оптимального распределения»



284 – 296	Беспорядки и образование Второй Конфедерации, перенос столицы в Александрию Руту
317 – 325	Гражданская война на Клото
364	«Инцидент в системе Альфы Феникса, когда вооруженный мятеж захлестнул несколько планетарных систем и крейсер Конфедерации достаточно легко был уничтожен повстанцами»
366	События игры «Нейро»
369 – 370	События игры Homeplanet
369 – 372	События адд-она Homeplanet: Игра с огнем

### 3.2. Краткая история клана Тройден

<i>Год к.э.</i>	<i>Событие</i>
284	Объявление независимости Клото
317 – 325	Гражданская война на Клото, образование кланов
318	Образование клана Тройден
325 – 332	Активная фаза противостояния кланов; фактически, продолжение гражданской войны
332	Формирование Совета кланов, официальное разделение власти на планете между двадцатью семью кланами
334	Совместная разработка кланами орбитального истребителя «Рекс», ставшая символом относительной стабилизации на Клото и укрепления власти Совета кланов
351	Начало работы подземного лабораторного комплекса LT-Farm
366	События игры «Нейро»
367	Инцидент с Ронго (космическая стычка с участием ЛК «Гросер»)
369 – 370	События игры Homeplanet
369 – 372	События адд-она Homeplanet: Игра с огнем

(С) 2006 Михаил Рахаев