# Prologue

|  |
| --- |
| **“*Join New Era Online! A world in which to forge your own destiny!***  ***Conquer lands, build nations, trade, explore, and battle for glory!***  ***NEO! The game of limitless opportunities!*”** |

It had been a long time since the ad had come out and inspired me to greatness. I had taken a screenshot of the banner and had it framed in-game and hung on the wall of my in-game office.

It had been three years since NEO had been released. Unsurprisingly, it had become an instant success. The game used the brand-new, state-of-the-art, Full Immersion Virtual Reality technology, or ‘FIVR.’ FIVR technology enabled players to experience the virtual environment with the full range of human senses, making the gameplay nearly indistinguishable from reality.

I liked to read that pre-release slogan. It reminded me of how much my life had turned around and inspired me to always reach for new heights.

I had invested a lot of time and effort in the game. One sleepless night after another, I’d slowly built my character up from a level one newbie, painfully grinding out each level, increasing my reputation and completing quests, until I had a truly impressive amount of power and influence within the game.

Now I was at the very top of the ‘world,’ a high-ranked player and head of the most powerful guild in NEO. Not to mention wealthy, both in and out of the game.

Of course, I hadn’t always been so fortunate in life.

I stretched and settled comfortably back into my dragon-leather armchair, remembering.

When NEO had first been released, I was twenty-five and working as a corporate wage slave; stuck in an endless work-sleep-work cycle. I’d been an algorithm developer, a demanding job that left little time for friends or leisure. Back then, the only thing I’d had time for during the week was a few hours of gaming.

Luckily, my hard-earned developer-skills had come in handy for my hobby, too. With my background in algorithms, I’d been able to grasp the underlying game logic and use it to my advantage, outstripping other players who were less quick on the uptake.

My fortunate position now was all thanks to one game element: magic. Being one of the first players to learn how to use magic in the game had given me an enormous advantage over my competition for a short while. But that head start had been enough.

If a player wanted to learn basic, manual skills, the game mechanics were fairly straightforward. However, magic-based skills and spells were tricky.

Reading that slogan always made me nostalgic.

*I was lucky..*.

I continued reminiscing*.*

In the first few days following the release of the game, I had discovered a completely unknown magic Discipline. The governing skill was called ‘Mana Manipulation,' and because I was the first player to learn it, I’d received the ‘Prime’ badge in the skill.

With Mana Manipulation, I had invented several adaptable and versatile Mana Discipline spells. Having the Prime badge in that all-important fundamental skill had also given me an advantage over other practitioners of magic. My spells had lacked a certain finesse compared to other Disciplines, but they were easy to use and their power level could be increased simply by investing more mana into them. In short, they were tremendously popular with players, which had made my services highly sought after.

Пролог

***«Вступай в Новую Эру в режиме Онлайн! В мир, который влияет на твою судьбу!***

***Завоевывает земли, строит нации, торговые отношения, проводит исследования и борется за славу!***

***НЭО! Игра безграничных возможностей!»***

Прошло много времени, с тех пор как появилась реклама и вдохновила меня стать сильнее. Я сделал скриншот баннера, оформил его в игре и повесил на стену моего внутриигрового офиса.

Прошло три года, как выпустили НЭО. Неудивительно, что она получила мгновенный успех. Игра использовала совершенно новую, современную технологию Полного Погружения в Виртуальную Реальность или «ППВР». Технология ППВР дала возможность игрокам испытать виртуальную среду с полным спектром человеческих чувств, делая игровой процесс практически неотличимым от реальности.

Мне нравилось читать предварительный слоган. Он напоминал мне как сильно изменилась моя жизнь и вдохновил меня всегда добиваться новых высот.

Я вложил много времени и сил в игру. Одна бессонная ночь сменяла другую, а я постепенно улучшал своего персонажа из нуба первого уровня, мучительно разбирая каждый уровень, повышая свою репутацию и выполняя квесты, пока у меня не появилось огромное количество силы и влияния в игре.

Теперь я был в топе игрового мира, игроком с высоким рейтингом и главой в самой могущественной гильдии в НЭО. Не говоря уже о славе, как в игре, так и за ее пределами.

Конечно же, я не всегда был таким везунчиком.

Вспоминая это, я потянулся и с комфортом уселся обратно в свое кожаное кресло.

Когда впервые выпустили НЭО мне было 25, и я работал корпоративным «рабом» в одной компании; застрял в бесконечном круговороте работа-сон-работа. Я разрабатывал алгоритмы, занимаясь сложной работой, которая оставляла мало времени для друзей или отдыха. Тогда единственное, на что я имел время в течение недели - несколько часов для игр.

К счастью, мои с трудом заработанные навыки разработчика пригодились и для моего хобби. Имея опыт работы с алгоритмами, я смог понять основную игровую логику и использовать ее в своих интересах, опережая других игроков, которые были не такими быстрыми в ее освоении.

Теперь, мое счастливое и топовое место в игре было благодаря одному элементу игры - магии. Быть одним из топовых игроков, которые научились использовать магию в игре, дало мне огромное преимущество перед геймерами, хоть и ненадолго. Но этого было достаточно.

Если игрок хотел освоить базовые, физические навыки, игровая механика была довольно простой. Однако магические навыки и заклинания были сложными.

У меня постоянно ностальгия, когда читаю этот отрывок.

*Мне повезло…*

Я продолжал вспоминать.

В первые несколько дней после выхода игры я обнаружил совершенно неизвестный магический Талант. Этот навык назывался «Управление Маной», и, поскольку я был первым изучившим его игроком, я получил значок «Лучший» в этом навыке.

Благодаря «Управлению Маны» я изобрел несколько адаптируемых и универсальных заклинаний «Таланта Маны». Наличие Главного звания в этом важнейшем фундаментальном навыке также дало мне преимущество перед другими практиками магии. Моим заклинаниям не хватало определенного изящества по сравнению с другими Талантами, но они были просты в использовании, и их можно было усилить, просто вкладывая в них больше маны. Короче говоря, они были чрезвычайно популярны среди игроков, что сделало мою помощь очень востребованной.