

"О," - немного полюбопытствовал ведущий. "Неужели? Значит, вы полагаете, что причина, по которой никто не может посетить пятый континент, в том, что разработчики еще не до конца его создали и он все еще находится в стадии разработки. В этом есть определенный смысл".

"Правда?" с волнением сказала Ханна. "Представьте, что позже мы достигнем царства святых и нам придется подниматься выше, а единственный способ сделать это - перебраться на пятый континент, где будут гораздо более сильные люди, лучшие техники, а также все пилули, оружие и артефакты. Это будет поистине удивительное время".

Ведущий еще немного поговорил с гостями о пятом континенте, а затем сказал, что разговор с ними окончен, и ушел на перерыв.

Алекс все еще воспринимал только что полученную информацию. "Я и не знал, что в мире Вечной Культивации так много всего интересного. И вот я остаюсь в одном городе в одной империи на одном континенте", - сказал он вслух.

Эмили не знала, обращается ли он к себе или к ней, поэтому просто решила ответить: "Я... я тоже живу в городе на северном континенте. Я еще не покидала город с тех пор, как начала играть 2 месяца назад".

"О, вы играли в игру сразу после ее выхода?" спросил Алекс.

"Да. Мой друг заставил меня купить VR-шлем в первые 4 дня после выхода игры. С тех пор я играю пассивно", - сказала она.

"О, тогда вы, должно быть, находитесь на довольно высоком царстве", - сказал он.

"Не совсем. Я... я не сражаюсь с монстрами, не покупаю пилюли и даже не добываю камни духа. Поэтому я очень медленно развиваюсь. Неделю назад я едва достигла истинного царства", - сказала она.

"О, это неплохо", - сказал Алекс.

"А что насчет тебя?" - спросила она.

"Я начал играть всего месяц назад, так что я не так уж и высок. Только царство Закалки Органа", - сказал он с улыбкой.

Гостей отвели на специально отведенное для них место в зале, где они пообщались между собой и через несколько минут вышли на сцену.

Затем шоу продолжилось.

"Добро пожаловать назад, зрители. Мы закончили беседу с 13 лучшими из лучших игроков в Вечной Культивации. Теперь мы переходим к стороне разработчиков игры. Думаю, с нами на связи один из разработчиков игры".

"Вы нас слышите?" - спросил ведущий.

"Алло? Да, я вас слышу". сказал человек на другом конце связи. Видео не было, и зрители и слушатели могли слышать только голос.

"Представьтесь, пожалуйста, публике", - сказал ведущий.

"Да. Здравствуйте, меня зовут Робин Ховард, и я работаю разработчиком в Deva Corp уже около 9 лет. За последние несколько лет я принимал участие в создании крупных игр Deva Corp. Недавно меня направили в Вечную Культивацию в качестве одного из тех, кто отвечает за обратную связь и сбор данных".

Затем ведущий спросил: "Итак, давайте проясним ситуацию. Вы не входите в команду разработчиков, создавших игру, и пришли в нее только позже".

"Вы не ошибаетесь, говоря это", - сказал Робин. "За исключением того, что у Вечной Культивацией нет команды разработчиков".

Ведущий и другие зрители были немного ошарашены.

"Простите, что значит, что у Вечной Культивации нету команды разработчиков?" - спросил он.

"Именно так я и сказал. Игра Вечная Культивация не была создана кем-либо из Deva Corp. Ее продала нам другая группа людей, используя другого человека в качестве посредника".

"Мы до сих пор не знаем, как была сделана игра, как шлемы сделали игру такой реалистичной, и даже как работают капсулы. Однако мы уже протестировали капсулы, и они работают просто фантастически. На самом деле их можно считать лучше, чем шлемы, благодаря одной особенности, о которой я пока не могу вам рассказать", - сказал Робин.

Это была новая информация, которую не знал никто во всех 17 городах.

"Значит, Deva Corp не отвечает за создание и распространение игры?" Ведущий попросил подтвердить это.

"Конечно, распространяем, но не создаем игру. Я знаю, что Deva Corp получила много ненависти за то, что не отвечала на вопросы о том, почему игра нечестная, или почему мы сохраняем внутренности шлема в собственности, или даже почему мы не позволяем использовать технологию в других отраслях, кроме игры", - сказал Робин.

"Понятно, я как раз хотел спросить вас, не почерпнули ли вы идею мира в игре из старых текстов, но, похоже, вы об этом не знаете", - сказал ведущий.

"Что это за старые тексты? Те, что остались от наших предков?" спросил Робин.

"Не беспокойтесь об этом. Один из игроков действительно нашел их и опубликовал на своем форуме, но из-за недостатка информации она так и осталась погребенной до сих пор. Тот человек обнаружил, что Вечная Культивация была вдохновлена старыми текстами. Географическая аномалия полностью совпадает со старыми текстами. Конечно, за исключением той части, где они ошиблись в том, что мир круглый, хотя он совершенно плоский. "

"Похоже, что настоящие разработчики игры прочитали старые тексты, оставленные в Пайнвуд-сити, и внедрили их в свою игру. К сожалению, из-за запрета на фотографирование мы не смогли показать, что именно написано в старом тексте", - сказал ведущий.

"Понятно. Мы ничего об этом не знаем", - сказал Робин.

"В любом случае, спасибо, что нашли время принять участие в сегодняшнем шоу, мистер Робин".

"Спасибо и вам, и восьмому каналу за то, что пригласили меня", - сказал Робин и отключил связь.

"В общем, на сегодня все, друзья. Следите за дальнейшим развитием событий. Мы обязательно подготовим еще больше информации о Вечной Культивации. До следующего шоу".

И на этом шоу закончилось.