

Глядя на семью Карла, аккуратно лежащую на земле, Хан Мэй забеспокоилась, что внезапно появится группа людей, чтобы забрать их тела.

К счастью, в этот критический момент собака пересек опасное место и нашел Анну, которая лечила раненых. С собакой во главе, Анна вытащила Карла из-под обломков, и Мари с сыном были в порядке.

— Хорошая собака!

— Главные герои обязаны своими жизнями собаке.

— Собака — MVP игры.

Пока пулевые комментарии хвалили собаку, Анна в игре сказала, что Карлу все еще нужна медицинская помощь, и они поспешили обратно в больницу, где ей еще нужно было найти аптечку, чтобы спасти Карла.

С течением времени состояние Карла будет становиться все хуже и хуже. Если Анна вовремя не найдет аптечку первой помощи, то Карл умрет в муках.

— Ах! Где аптечка? Эта больница спятила? Ах! Почему аптечка спрятана? Это что, семейная реликвия? — тревожно кричала Хан Мэй, лихорадочно рыская по больнице, желая перевернуть мониторы вверх дном.

— Как бы я ни переживала и ни волновалась за Карла, почему мне захочется рассмеяться, когда я вижу лицо Хан Мэй?

— Ха-ха

Хан Мэй в последний момент нашла аптечку и смогла спасти Карла.

Она глубоко выдохнула, чувствуя себя уставшей, чем если бы она играла в игру "Битва на выживание". Она увидела, как Карл воссоединился с женой и сыном. Ради такого трогательного момента она почувствовала, что ее усилия стоили того.

Но прежде чем Хан Мэй успевает еще немного насладиться теплом, драма возвращается на сторону Эмиля.

Когда она наблюдает, как Эмиля выводят из тюрьмы, шаг за шагом, под немного грустную музыку, у нее появляется плохое предчувствие.

Здесь Хан Мэй тоже нужно играть, но все, что ей нужно сделать — это удерживать клавиши со стрелками и позволить Эмилю шаг за шагом идти вперед.

По сравнению с предыдущими уровнями, этот был самым легким, но руки с каждым шагом Эмиля тяжелеют, и управлять было намного сложнее, чем на предыдущих уровнях.

По пути некоторые из французских солдат отдавали Эмилю честь, а другие снимали шляпы.

Фредди тоже был там, и он снял свою шляпу после приветствия Эмиля, его лицо было полно печали.

Поскольку Эмиль путешествует один, то и обстановка в игре меняется: из красивого деревенского поля он превращается в бесплодные руины, а небо, которое раньше было

романтически окрашено, становится тусклым, как будто испачканным кровью.

Фигуры собаки, Анны, Карла и Мэри мелькнули перед Эмилем.

Во время игры медленно звучит голос Эмиля, читающего последнее письмо, которое он написал Анне.

"Милая Мари! Война для меня закончилась. И мне не о чем жалеть. Я видел слишком многое. Надеюсь, что тебя судьба пощадит.

Наш век на земле недолог, но на мой выпало столько счастья, что можно лишь благодарить небеса за такой подарок, особенно за то чудо, что ты привнесла в мою жизнь.

Это последнее письмо. Военный трибунал признал меня виновным в смерти офицера. Но я не хотел его убивать. Война сводит нас с ума. Хотя я и подвел Карла, я знаю, что моя жертва была не напрасной. Я бился за свободу и свою страну. Моя честь не запятнана. И раз уж Бог решил разлучить нас на земле, я буду ждать тебя на небесах. Помолись обо мне. Твой любящий отец."

Когда слова стихают, солдат с автоматом, направленным на эмира, нажимает на курок, раздается выстрел, и сцена переходит на кладбище, усеянное крестами.

В одном из углов кладбища можно увидеть семью Карла и собаку, стоящих перед деревянным крестом, а на табличке на кресте написано имя — Эмиль.

Игра на этом закончилась, а Хан Мэй все еще не могла сдержать слез.

— Эмиль не заслужил смерти, он все сделал правильно! — сказала Хан Мэй.

— Война не заботится о правильном или неправильном, как говорится в игре, война сводит с ума.

— Эй! Я думал, что Карл остался жив, так что, по крайней мере, будет счастливый конец, но вместо этого он умер.

— А Эмиль даже не знал, что Карл жив, пока не умер, с чувством вины в сердце за Карла.

— Хотя бы собака жива.

— Вальт навсегда!

— Может быть, собака была вором?

— А?

— Видишь ли, в игре собака — бог, спасший многих людей и доживший до конца игры, так что, возможно, когда Вор создавал собаку, это был он сам!

— На мгновение я не понял, хвалишь ли ты его или ругаешь.

— Фамилия Собачего вора на самом деле Сюнь".

— Но я все равно скажу это, собака — MVP.

— Эй! Я все еще надеюсь, что в мире больше не будет войн!

— Жаль, что это не так. Между Первой и Второй мировыми войнами был промежуток всего в 21 год, а это значит, что, когда сын Карла вырастет, он столкнется с более жестокой войной.

— Черт! Ты агент Вора? Зачем ты так?

Пока зрители сражались между собой, Valiant Hearts: The Great War уже быстро набирала обороты.

Она дешевая, мультяшная, с простым управлением, не слишком сложная, и в ней есть функция "почтовый голубь".

Когда вы не знаете, как решить головоломку, нажмите на значок голубя, и игра даст вам подсказку, чтобы вы не застряли.

В игре также есть несколько коллекционных предметов, каждый из которых воссоздан с максимальной точностью, и подробная энциклопедия. Она дает игроку дополнительное представление об истории того времени.

Как и другие игры Сюнь Цзе, Valiant Hearts: The Great War вызвала большой резонанс в интернете.

Хотя людей впечатлил сюжет игры, многие игроки также впервые осознали, что война была такой жестокой и кровавой.

— Раньше некоторые люди говорили, что война является важным стимулом для прогресса человечества. Поиграв в эту игру, я просто хочу отправить людей, которые говорят эти слова, на войну.

— Действительно, пусть сами испытают, что такое война.

— Сюжет этой игры, Собачий вор, как всегда, садистский, но антивоенная идея хороша.

— Не может быть людей, которым нравится вести войну?

— Посмотрите через океан.

— Не заглядывай так далеко, вокруг меня есть несколько людей, которые одурачены и думают, что война — это хорошо для человечества.

— На самом деле, это зависит от того, почему вы воюете. В такой несправедливой войне, как эта, вы все равно должны стараться изо всех сил сопротивляться ей.

— Я смотрел новости некоторое время назад, и там говорилось, что кто-то носил костюм солдата Первой мировой войны Германской империи на Комик-Коне и гордился этим.

— Я тоже смотрел эти новости, и я видел видеозапись сцены, где один из них даже пытался напасть и в итоге зарылся лицом.

— Заслуженно!

— Я был на месте событий, и хотя тот человек был косплеем Шираюки из Arknights, по голосу было очень трудно определить, мужчина он или женщина, но одно я знаю точно — у него были большие глаза.

— До меня дошли сплетни, что косплеер — Собачий вор.

Игроки: "???"

Люди, которые едят дыни: "???"

Те, кто был на Комик-Коне: "???"

— Не говорите ерунды! В прошлый раз, когда вы, ребята, пустили слух, что девушка Собачего вора уехала за границу, он сделал "To the Moon". Никто не знает, сколько людей плакали, если он знает, что вы, ребята, пускаете слухи о женской одежде, он может сделать какую-нибудь другую игру.

— У меня есть доказательства, — написал мужчина, разместив две фотографии, одна из которых изображала "Шираюки", толкающего тележку, а другая — фото, которое он нашел на Вейбо сотрудника студии.

— Смотрите, ребята, он купил столько фанфиков, и то же самое появилось в студии Собачего вора, смеете ли вы утверждать, что между ними нет никакой связи? И не забывайте, все, Arknights был создан Собачий вором.

— Черт! Это действительно похоже на это!

Вскоре после этого кто-то еще нашел несколько фотографий "Шираюки", увеличил их и выложил вместе с фотографией Сюнь Цзе.

Трудно сказать что-то еще, но глаза точно такие же. Сюнь Цзе в то время не носил контактных линз, поэтому его внезапно сравнили. Всеобщее обсуждение в Интернете стало более восторженным.

— Дело раскрыто! Конечно же, это был Собачий вор!

— Черт! В то время я тоже был на Комик-Кон и не встретился с ним!

— А что ты хотел? Наброситься на него?

— Конечно, это групповое фото и фотография с автографом! Фотографии Собачего вора с автографом ценные!

На этот раз Сюнь Цзе не участвовал в обсуждении игрока, он смотрел прямую трансляцию церемонии награждения Game Awards!

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2787054>