

До сих пор существовали только два типа монстров, но теперь есть демон с зеленой кожей, который появился впервые. Это тот монстр, который напал на карету в начале игры?

Я передвинул курсор и нажал на него. Отображается зеленый Демон. Похоже, что это не так.

Интеллект этого монстра, кажется, выше предыдущих. До сих пор это единственный монстр человеческого типа, и он может сломать заостренные колья на заборах, используя свою дубину.

Если забор будет уничтожен, то не будет никакого способа, чтобы не допустить монстров к входу в пещеру.

Кабаны сразу же врезаются в стену, и бревна отлетают от земли.

В то время как огромные бревна улетают в воздух, монстры нападают на Гамса.

Гамс бросает копье, пронзающее зеленого демона, но его тело отправляется в полет из-за столкновения с диким кабаном, который прыгнул к нему.

- О..Брат!!

Чема выглянула из пещеры. Она беспокоится о своем брате, но она бессильна что-либо сделать.

Она стала свидетелем худшей сцены в своей жизни. Она повторяет имя своего брата, плача.

Лодис и Лейла вцепились в тело Чемы, которая вот-вот выскочит в середину чудовищной Орды.

- Тебе не нужно этого делать. Видимо пришло время активировать чудо вызова голема.

Я щелкнул вызов голема в открытом заранее окне.

Появляется белый ослепительный свет, и экран меняется на вид от первого лица.

Сцена происходит внутри пещеры. Семья Лодис и Чема стоят перед ним, и их рты широко открыты с глупым выражением. Я смотрю с немного более высокой позиции?

Они, должно быть, удивлены внезапным появлением Голема. Я хотел бы изучить движения, но у меня нет на это времени.

Итак, это экран с точки обзора Голема. У меня нет времени тестировать его.

Я схватил геймпад, который был подготовлен заранее. Способ работы написан в правой части экрана. Это похоже на какой-то файтинг.

Я перепрыгнул через алтарь под ногами и схватил оружие.

Когда я рванул, мои движения были быстрее, чем я думал. Является ли система Голема гибкой, даже если она имеет анимацию замедленных движений?

На бегу я потрясаю мечом. Я могу манипулировать мечом, как я и предполагал. Это хорошо.

Высота Голема немного выше, чем Гамс, как я оценил с моей точки зрения. Я думал, что голем будет иметь более крупное тело, но он всего лишь немного выше Гамса.

Ну, я благодарен, что управление близко к игре, в которую я привык играть.

Когда я выскочил из пещеры, Чэма стояла у входа.

- Бог судьбы...

Я услышал шепчущий голос.

Может Голем может излучать богоподобную ауру, которая на первый взгляд производит впечатление Бога? Это всего лишь мое предположение, потому что я сам ее не вижу.

Когда я выскочил, Гамс все еще бился. Это звук удара о его лоб, его правая рука безжизненно висит, вероятно, из-за травмы, он все еще продолжает бой.

- С этого момента предоставь это мне.

Я порезал черную собаку, которая впиалась в левую ногу Гамса.

Голем, похоже, обладает значительной силой.

Я встретил наступление дикого кабана, заняв верхнюю стойку.

Когда я ввел команду взмахнуть мечом, тело дикого кабана было разрезано на две половины. Левая и правая половины кабана пролетели с обеих моих сторон.

Это джекпот. Я рад, что сохранил очки судьбы для этого.

Я бросаюсь в толпу монстров и размахиваю мечом, который мне достался. Каждый взмах убивал монстра, и его труп катился по земле.

Наблюдая за сегодняшними битвами, я мог легко избегать вражеских атак и движений.

Как только черная собака находится в низком положении и прыгает оттуда, мне просто нужно слегка отпрыгнуть в сторону.

Так как это движение производится по прямой линии, то если вы выставите меч, то монстр будет автоматически насажен на него.

Только движения зеленого демона пока мне неизвестны, но его легко поймать, так как он не очень быстр. Это не угроза для меня, кто играет в игры каждый день.

Однако, я не очень хорош в перспективе от первого лица, где я не могу видеть себя. Я предпочитаю точку зрения от третьего лица.

....О, я могу изменить точку зрения.

Если вы посмотрите внимательно, в конце описания было упомянуто изменение точек зрения. Избегая нападения монстров, я нажал на опцию с помощью курсора.

- Да. Дело сделано.

Я думал, что манипулирую каменным Големом, но, похоже, это было не так.

Окраска тела светло-коричневая. Голова маленькая, а волосы доходят до талии. Наряд выглядит как простое платье с тканью, обернутой вокруг талии.

Он также носил броню, чтобы защитить запястье, грудь и ноги до колен.

Он выглядит как древнеримские Гладиаторы, которых я видел в фильмах.

Удивительно, но я рефлекторно побеждал монстров.

Эта фигура ... это не похоже на фигуру бога судьбы, но Чема сказала, что это так, так что я могу ошибаться.

Цвет деревянный, а не как камень. Нет, подождите...там был алтарь, куда был вызван Голем. Иными словами, это.....сама статуя бога судьбы, у которой появились ноги.

Он был грубо вырезан, и было непонятно, является ли он человеком или нет, но, возможно, из-за вызова Голема, он был возрожден с первоклассным художественным изображением.

Но големы в древней мифологии были сделаны из камня и грязи. Я не видел различных типов големов, включая деревянных, в фантастических романах и играх, поэтому я думаю, что этот вариант должен тоже был неплох.

Независимо от того, так это или нет. Я могу помочь жителям деревни.

Я положил геймпад обратно на стол.

Враг уже уничтожен, и больше нет необходимости им управлять. Пока я размышлял, мои пальцы подсознательно двигались, и я убил всех врагов.

- Разве я не слишком хорош в этом?

Я пил чай из пластиковой бутылки, пока размышлял.

Если я смогу использовать Голема, то смогу защитить жителей деревни.

<<Конец искушению злого бога. Сегодня больше не будет никаких нападений монстров.>>

На экране снова появились красные буквы.

О, сегодня будет безопасно? Йоши, ты справился.

Немного успокоившись, я забеспокоился о ранах Гамса, поэтому снова перевел взгляд на экран.

Некоторое время назад жители деревни окружили статую, которой я управлял ранее.

- Благодарю Тебя, Бог судьбы.

- Спасибо, что спасли нам жизнь.

- Это было так удивительно. Статуя двигалась.

- Мы спаслись ... слава Богу, все живы.

- Большое спасибо за спасение моей любимой семьи и Гамса.

Гамс обнял сестру, когда она плакала, и поблагодарил ее.

Кэрол подпрыгнула и всем телом выразила свою радость.

Ее родители смотрели на фигуру, обнимая друг друга и плача.

Если вас так хвалят односельчане, вы точно будете смущены. Я стесняюсь, хотя знаю, что это игра.

Я должен дать ответ жителям деревни от Бога. Кажется, была команда поднять руку. Как это так?

- Он не работает. Он не сломан или что-то еще? Может есть какое-то ограничение по времени?

Внезапно мне стало невозможно манипулировать статуей. Когда я проверил список операций, там было что-то написано маленькими буквами.

Внимание: манипулирование Големом потребляет очки судьбы каждую секунду. Обратите внимание, что вы не сможете контролировать Голема, когда очки судьбы закончатся. Голема можно активировать только один раз в день.

- Очки тратятся...? Раз в день?

Я посмотрел на верхнюю правую часть экрана, чтобы проверить свои очки судьбы, но обнаружил, что они равны нулю.

Потребовалось много очков судьбы, чтобы вызвать голема, но там все еще должно было быть что-то в остатке. Было ли все это израсходовано во время управления големом всего за несколько минут?

.....Что ж. Неужели за такое короткое время расплавилось почти десять тысяч йен? Ежедневное пособие, ради которого я так много работал.

Я думал, что жители деревни теперь в безопасности, и я могу играть активную роль для жителей деревни.

Я сильно задумался, и тяжелый вздох слетел с моих губ.

Неожиданные расходы слишком болезненны. Я должен управлять Големом только тогда, когда есть какой-то серьезный кризис.

Я не могу использовать его, если я не продолжу свою работу неполный рабочий день. Хм... эта игра потребляет больше денег, чем биллинговые игры на смартфоне.

Я подавлен, думая, что все усилия моей работы теряются в одно мгновение, но я заработал деньги для жителей деревни в первую очередь. Да, именно так их и следовало использовать.

Я убедил себя и снова посмотрел на экран.

Наконец, жители деревни с небольшим волнением несут статую бога судьбы обратно к алтарю.

После этого Чема начинает лечить раны Гамса. Свет льется из ее руки и касается раны.

Какое облегчение. О, я должен сказать им с помощью оракула, что сегодня не будет нападения

монстров.

Сказав жителям деревни, что они сегодня в безопасности, они рухнули на пол пещеры, как будто все их тело потеряло силу.

- Спасибо всем. Пожалуйста, отдохните.

Я присматриваю за жителями деревни, которые припозднились с ужином.

Трупы, бесчисленных монстров валяются вокруг забора.

Даже если это игра, труп убитого монстра не исчезнет автоматически. Если труп останется без присмотра, он может заманить других монстров, поэтому его следует утилизировать.

В настоящее время жители деревни бросили труп несъедобных монстров в яму, вырытую заранее, но с точки зрения гигиены не лучше ли их сжечь, а не хоронить.

Я был удивлен, увидев несколько стрел, застрявших на заборе, когда искал пропавшие трупы.

....Поначалу мне было все равно, но когда я заглянул в яму, куда были свалены трупы, то увидел, что некоторые монстры были убиты стрелами.

В деревне никто не умеет пользоваться луком. Это означает...

Я мысленно поблагодарил аптекаря, который так и не проявил себя.

<http://tl.rulate.ru/book/30416/685407>