

Харука, Акацуки, Изуми, Миу, Рёхей, Минами и Кёя были поражены, когда услышали, что Хару, Шинобу, Коха и Куронеко решили куда-то уйти и покинули Вавилон.

"Проклятье... куда они намылились?"

Акацуки проверил дом Хару, но ничего не нашёл. Он собирался отправиться в Арейзард, но внезапно услышал, что Хару и его группа решили свалить из этого мира, что заставило его отказаться от своего плана.

Харука была очень разочарована и заплакала, когда услышала, что он ушёл, ничего ей не сказав.

"П... почему?!"

Харука начала сожалеть, так как ничего не сказала о своих чувствах.

Глядя на выражение лица Харуки, все подумали, что им нужно наказать Хару, так как они не успокоятся, если не сделают этого.

Кёя был разочарован, так как у него не появилось шанса сразиться с Хару. Он крепко сжал кулаки, но знал, что ещё сможет снова увидеть его в будущем. Он не знал, откуда у него было это чувство, но знал это наверняка.

Кузуха, хоть и была со всеми, ничего не сказала, так как не была уверена в их реакции после того, как те узнают о Групповом Чате. Ей стоит немного подождать, чтобы узнать, кому она может рассказать об этом, но, в то же время, ей было любопытно узнать, в каком мире живут Хару, Коха, Куронеко и Шинобу.

Хару, вернувшийся в свой родной мир, отправился в «Пересмешник», чтобы поговорить о новой игре. Он не пошёл в школу, так как не знал, как реагировать на признание Кирари, поскольку она была очень агрессивной. Ему нужно было время, чтобы решить, как с ней поступить, и он решил отложить это дело на время, после работы. Но, в то же время, ему было стыдно за то, как он избегал этой проблемы.

Придя в «Пересмешник», оказалось, что все были очень восхищены своей работой, так как результаты пяти игр были очень хорошим и даже стали в топе рейтинга игр по скачиванию на смартфоны, создав легенду только о прибыли.

В то же время у всех, кто видел результаты игр, появилось ещё большее желание сделать свою игру. Однако, хотя у каждого были свои идеи, это не означало, что эти идеи будут приняты.

Хару создал компанию, а не фонд благотворительности. Он не будет давать деньги тому, у кого идея окажется нелепой.

Отборы были очень жёсткими, и Сугуру, вместе с руководителями «Пересмешника» принимали только идеи, которые имели хорошую перспективу. Но, в то же время, им было о чём спросить Хару.

"Компьютерная игра?" - поднял бровь Хару.

"Да, босс. Компьютерные игры сейчас очень популярны. Вы не планируете войти и в эту индустрию?" — спросил Сугуру.

"Не то, чтобы я и туда не хотел, но я предпочту, чтобы вы все сосредоточились на играх для смартфонов, поскольку в будущем смартфоны станут более популярными."

Глядя на данные, собранные за последние месяцы, они поняли, что их игры были очень вирусными. Они создали чудо-игры, которые принесли большую прибыль.

Хару немного задумался, задавшись вопросом, можно ли создавать компьютерную игру. У него уже было две игровые компании, одна из которых занималась играми для смартфонов, а другая занималась чем-то другим.

"У вас есть план?"

Хару посмотрел на них и подумал, раз уж они задумали создавать компьютерную игру, значит у них должен быть хороший план игры, которую они хотели создать.

"Да. Вот, взгляните."

Сугуру понял, что Хару дал им шанс, и достал план игры.

"Blade & Soul?"

Хару поднял бровь, так как это была фэнтезийная ММОППГ с боевыми искусствами.

«Blade & Soul» представляла собой сочетание боёв с помощью боевых искусств и «цигун» в среде открытого мира. Игроки создают игровых персонажей, которые исследуют мир, выполняя квесты, назначенные различными NPC. В игре используется боевая система в реальном времени с видом от третьего лица и требуется, чтобы игроки «комбинировали» серию атак, как в файтингах.

Если ограничиться только этим, то в этой игре будет не так уж много инноваций, но в игре также есть инновационная механика «сбитого», позволяющая игрокам оправиться от грани смерти. Игроки начинают с боёв «игрок против окружающей среды» (PVE), но в течении времени смогут участвовать и в боях «игрок против игрока» (PvP).

Также в игре есть «кастомизация персонажа» и различные расы.

Хару подумал, что это интересно, но стоимость такой игры будет довольно тревожной.

"Интересная получается игра."

Все были в восторге, когда услышали этот ответ.

"Значит, Босс?"

Хару поднял руку и сказал: "Не радуйтесь раньше времени. Сначала вам нужно обсудить план с финансовым отделом."

"....."

Все вздохнули, так как прекрасно знали, насколько всё строго в финансовом отделе. Они работают сами по себе, а не с подачи Сугуру, так что он не мог помочь с этим.

Если бы это была простая идея с очень низкой себестоимостью, то можно было бы и сразу начать осуществление плана, но на разработку «Blade & Soul» требовалось довольно много денег.

Сугуру нужно было поговорить об этом с Хару, прежде чем этот план мог получить продвижение.

Сери мало что знала про игры, но раз Хару сказал, что у этой игры хорошие перспективы, она без колебаний согласится создать игру, так как верила во взгляд Хару.

В этот раз Сери не пришла с Хару, так как она была очень занята, решая вопрос с телевизионной сетью. Хотя дедушка Хару помог ей, но для завершения сделки требовалось время.

Рицу же первой отправилась в Лондон и США, чтобы завершить переговоры о спортивных клубах, кинотеатрах и Warner Music Group.

Что касается самолёта и яхты, представители "Boeing" и "Blohm+Voss" придут 9 февраля в

здание Лонгинуса.

Хару говорил об игре и продолжал говорить о развитии игровой компании, поскольку они планировали создать компьютерную игру. Он не остановился на этом, и даже планировал дать им ещё одну игру.

"Босс, у вас есть ещё план?"

Они были очень взволнованы, когда услышали это.

Хару кивнул и сказал: "Поскольку вы подготовились к созданию компьютерной игры, я также подготовил ещё один план." Он достал бумаги из своей сумки, которую держал за молнией.

"Вот мой план."

Сугуру вместе с остальными руководителями посмотрели на план, который дал им Хару.

"Minecraft?"

"Да. Это наша следующая игра."

Хару подумал, что было бы здорово воссоздать эту игру в этом мире.

Просмотрев этот план игры, все чувствовали некоторые сомнения, но, в то же время, они могли представить, что эта игра будет очень интересной.

Академия Хяккао, комната Студенческого Совета.

Кирари огляделась и не увидела искомой фигуры: "Руна, где Хару?"

"Он не приходил в школу. Я слышала, что он направился в игровую компанию, чтобы создать новую игру или что-то в этом роде."

Руна держала свой смартфон, играя в Subway Surfers, в которой уже давно увязла.

"Вот как?"

Кирари стала довольно мрачной, но, в то же время, ей было интересно, не спешила ли она излишне или не была ли слишком агрессивной, что могло спугнуть его. Она размышляла о многих вещах, но выражение её лица было невыразительным. Она держалась за грудь, потому что ей было некомфортно.

'Это и есть нервозность?'

Кирари улыбнулась и стала ещё больше задаваться этим вопросом, но, в то же время, она боялась узнать ответ Хару после того, как тот узнал вчера о её чувствах. Её чувства противоречили друг другу. Хотя всё это было интересно, ей это чувство не нравилось.

"Что-то не так, Кирари-сама?"

Саяка заметила, что выражение лица Кирари было несколько хмурым.

"Ничего. Если дел нет, то я уйду пораньше."

Кирари встала и вышла из комнаты.

"....."

Все были ошеломлены, и смотрели ей в след с удивлённым выражением лица.

'Какая муха её укусила?'

<http://tl.rulate.ru/book/26172/1834504>