

Лениво плавая в бассейне, Хару действительно ощущал любовь к воде, поскольку его физическое тело перестроилось под физическое состояние Артура Карри, Аквамена.

Иори устал и лениво развалился на раскладном стуле у бассейна. Он посмотрел на Хару и задумался, насколько велика его выносливость, учитывая, как долго плавал его босс.

Глядя на усталого Иори, Хару подумал, что ему следует пригласить сюда Насу, так как он знал, что этот парень очень редко тренируется, и, если он ничего не путал, этот парень хотел на ком-то жениться. Он думал, что у него должны быть хорошие физические показатели, так как каждую ночь паре нужно кое-чем заниматься, верно?

Хару как раз собирался вылезать и увидел, что его телефон вибрирует. Он взял свой телефон и немного удивился тому, кто ему звонил.

"Ририка?"

У Хару возникло странное ощущение от того, что ему звонила близняшка Кирари. Но ему было любопытно, не случилось ли что-то с Кирари.

"Ририка, в чём дело?"

"....."

Хару не сразу получил ответ, но, спустя несколько секунд, услышал слегка тяжёлый голос из своего смартфона.

"Касугано Харука, что ты сделал с Кирари?"

"А? Что ты имеешь в виду?" — не понял вопроса Хару.

"Недавно она сказала, что с её телом что-то неладное. Ты до этого делал с ней что-то странное?"

"....."

Хару подумал о вчерашнем агрессивном поступке Кирари, из-за которого он не пошёл в школу. Хотя он собирался решить этот вопрос, однако не ожидал, что у Кирари так внезапно начнётся "плохая погода".

"С ней всё в порядке? Что с ней случилось?"

"Ничего, но вам лучше пока не видется."

"Что?! Подожди!"

Хару хотел что-то спросить, но звонок был прерван.

"..."

Хару нахмурился и хотел позвонить Кирари, но трубку она не взяла. Он ещё раз подумал и решил позвонить Саяке, секретарше Кирари.

"Касугано-сэмпай, что случилось?" - удивилась Саяка тому, что Хару ей позвонил.

"Кирари в школе?" — спросил Хару.

"Нет, она ушла пораньше. А что случилось?" — спросила Саяка.

"Она что-нибудь сказала?"

"Кажется, её тело не в порядке, и ей нужно отдохнуть. Если ты что-то знаешь, пожалуйста, скажи мне тоже!"

Саяка тоже волновалась, но не могла получить никакой информации от Кирари, и не могла связаться с ней.

"Хорошо, я сообщу тебе, если что-то узнаю."

Хару закрыл телефон и вздохнул. Он знал, что ему нужно встретиться с Кирари у неё дома, поэтому встал и решил навестить её.

"Босс, куда вы идёте?" — спросил Иори.

"Я выйду ненадолго. Я скоро вернусь, так что передай Косаке, чтобы она ждала меня здесь."

Хару пошёл в раздевалку, переоделся и быстро поехал к дому Кирари.

"Прошу прощения, но вы не можете сюда войти."

"Я не могу войти?" - удивился Хару.

Телохранители, не раз видевшие Хару раньше, получили от своей юной леди приказ не пускать его в дом.

"....."

"Я просто зайду ненадолго и повидаюсь с Кирари."

"Нет, пожалуйста, идите домой."

Телохранитель остановил его, и их лица стали серьёзными.

Хару вздохнул и сказал: "Передайте Кирари, что я ещё зайду."

Он не ожидал, что ситуация обернётся таким образом, учитывая, что проявившей инициативу была Кирари. Он вернулся и решил сначала закончить со своей работой, прежде чем проникать ночью в дом Кирари.

Услышав слова Хару, они кивнули и позже передадут его слова Кирари.

Вернувшись в «Роуг эн Роуг», он нашёл ожидавшую его Косаку: "Где ты был?"

"У меня были некоторые дела. Ты обдумала то, какую игру хочешь создать?"

Хару сменил тему, так как совершенно не хотел говорить о своём "деле".

"Давай сперва зайдём в мой офис."

Хару кивнул и согласился. Хотя эта компания была очень чистой и не было никаких шпионов из других компаний, иметь осторожный характер не бывает лишним.

В офисе Косаки.

Хару и Косака сидели лицом к лицу и говорили о развитии компании.

"Я думала о создании игры для NicoNico. Ты согласен?"

Обдумывая варианты, Косака понимала, что у Хару в голове было много идей, и всё же он попросил её выбрать, какую игру она хочет создать. Она решила создать игру для NicoNico, так как считала, что это будет более безопасно. Несмотря на то, что их первая игра произвела фурор, это не означало, что они не могли обанкротиться в будущем. Она хотела создать игру, которая могла бы приносить этой компании стабильный доход.

"Игру для NicoNico, говоришь?"

Хару не ожидал, что Косака выберет такого рода игру, но, учитывая масштаб этой компании, это был очень хороший способ сначала стабилизировать фундамент компании.

"Я согласен с этим решением."

"Так, что же это за игра? У тебя есть идея?" — спросила Косака, так как прекрасно знала, что голова Хару полна идей, и с ним было весело делать игру.

Хотя она знала, что это парень не остановится только на игровой индустрии, особенно после того, как она услышала от Сери, что Хару купил телевизионную сеть, кинокомпанию, кинотеатр и спортивные клубы. У неё было ощущение, что Хару собирается подняться намного выше, и ей очень повезло, что он был рядом с ней.

'Если бы я только была его любовницей...'

Хару не знал, о чём думает Косака, и обдумывал новый план игры.

"Я его расписал. Можешь проверять."

Косака кивнула и взяла план игры.

"Touhou Project?"

Косака открыла план и увидела, что это была игра-стрелялка. Довольно простая ретро-игра, но что делало эту игру особенной, так это характер милых девушек в игре. Глядя на дизайн и описание каждого персонажа, она чувствовала перспективу в этом плане, особенно на то, как эта игра делала деньги.

"Гача-игра... интересненько."

Гача очень популярна среди людей этой страны. Есть даже много людей, которые готовы

потратить миллион иен в таких играх. Это очень прибыльный бизнес, особенно если он откроется на такой популярной платформе, как NicoNico.

Touhou Project похожа на обычную стрелялку, где им нужно бороться с врагом группой красивых девушек. Есть четыре уровня сложности — легкий, нормальный, сложный и безумный — каждый из которых сложнее предыдущего. Независимо от сложности выбора, в каждой игре есть шесть этапов, и каждый из них сложнее предыдущего.

Есть также другие этапы и много интересных способов стать сильнее, например, получить карту персонажа из игры.

Но ключевым моментом этой игры являются красивые женские персонажи разнообразных рас наряду с внешностью, такие как Рейму Хакурей, Мариса Кирисаме и другие. У каждого из них есть своя история, описание, сила и т. д.

Глядя на этот план игры, Косака прекрасно осознавала, что это будет очень прибыльная игра. И один из важных моментов, за который Косака была благодарна Хару, заключался в том, что эту игру было очень легко сделать. Она знала, что, хотя она только что создала компанию, её опыт руководства этой компанией был нулевым. И это также являлось причиной, по которой Хару решил дать ей игру, которую было легко сделать.

"Спасибо, Хару." — сладко улыбнулась Косака.

"Без проблем."

Хару покачал головой и сказал: "Тебе нужно обсудить этот план с Мачидой."

"Я поговорю с ней."

Косака кивнула, зная, что ей нужно сначала обратиться к Медиа Фактори, так как NicoNico была дочерней компанией Медиа Фактори.

"Как много времени тебе понадобится, чтобы сделать эту игру?" — спросил Хару.

"Месяца полтора."

Косака была уверена, что сможет быстро закончить эту игру, а самым хлопотным моментом в этой игре были иллюстрации для каждой девушки. Она знала, что для того, чтобы заставить игроков тратить свои деньги, ей нужно было нарисовать милых девушек в качестве каждого персонажа в игре, создавая для них разные категории, такие как обычные, редкие, суперредкие, легендарные и т. д.

Разговаривая друг с другом, Хару сказал ей, что он отправится в Лондон и США 15 февраля, откуда привезёт ей сувениры.

Косака кивнула и попросила его купить ей модные вещи, вроде сумочки или чего-то такого.

Их разговор был довольно долгим, так как Хару нужно было уезжать через 15 дней, а Косаке нужно было всё подтвердить, чтобы не ошибиться при создании игры.

После разговора Хару сказал Соре, что он вернётся домой поздно, прежде чем взять свою веспу и отправиться к дому Кирари, так как использование машины может вызвать много проблем. Ему нужно как можно скорее урегулировать отношения между ними двумя, поскольку у него было предчувствие, что, если это продолжится, то их отношения станут неловкими.

<http://tl.rulate.ru/book/26172/1834529>