

Хару не стал вдаваться в подробности, куда он поедет, поскольку он отправится в другой мир. Он не мог им сказать этого.

К счастью, они прибыли в игровую компанию за несколько минут, так что ему не пришлось слишком много объясняться.

Сотрудники этой игровой компании ждали прихода Хару и уважительно его поприветствовали, так как они знали, что они смогли получить эту работу только благодаря ему. Некоторые люди знали, что Хару был известным писателем лайт-новелл, и не могли не подумать, что у Хару должен быть хороший сценарий для создания игры. Особенно после того, как они услышали его речь после решения о покупке этой компании.

"Добро пожаловать, Босс!" - сказал Сугуру. Он был главным программистом в этой компании и ждал его прихода, так как знал, что его босс принёс им идею игры, которую они должны будут сделать.

Хару кивнул и сказал: "Соберите всех. Я буду рассказывать, какую игру мы скоро сделаем."

Сугуру разволновался и кивнул: "Сию секунду, Босс!"

Сери и Косака стояли позади Хару, и им также было любопытно, какую игру он собирается сделать, поскольку они до этого ничего о ней не слышали.

"Хару-сама, вы ведь уже занимались созданием игр, верно?" - спросила Сери.

"Да. Возможно, ты даже играла в мою игру." - сказал Хару.

"Правда? Что за игра?" - с любопытством спросила Сери.

"Flappy Bird." - ответил Хару.

"....." Сери была ошарашена, когда услышала это.

Косака не могла не вздохнуть, когда вспоминала о Flappy Bird. "Этому парню понадобилось всего несколько часов, чтобы сделать эту игру."

Разумеется, Сери знала о Flappy Bird, так как она уже играла в эту игру раньше. Она вспомнила, что в эту игру играло очень много людей. И хотя эта игра была очень паршивой, это была очень залипательная игра. "Я не знала, что именно вы сделали эту игру."

"Ну, ты пробыла со мной всего две недели, так что ничего удивительного, что ты не знаешь об

этом." - сказал Хару.

"Хару-сама, не могли бы вы рассказать мне побольше о том, какими бизнесами вы владеете?" - спросила Сери.

"У меня ещё есть веб-сайт. Но давай поговорим об этом позже, так как мне нужно обсудить игровой проект." - сказал Хару.

"..."

Сери закрыла глаза и больше не удивлялась. Однако она вздохнула и сказала: "Если появится что-то важное, пожалуйста, сообщите мне."

Косака покачала головой и сказала: "Сери, ты слишком скованная."

Сери проигнорировала Косаку и продолжала смотреть на Хару.

"Конечно, я сообщу тебе." - ответил Хару со вздохом.

Сери кивнула с улыбкой и, казалось, была вполне удовлетворена ответом Хару.

Косака покачала головой и посмотрела на Сери. Ей было интересно, не окажется ли в дальнейшем эта женщина у него в постели.

Все трое шли вместе и явились в центральный офис, где Сугуру собрал всех вместе.

"Босс, прошу..." - сказал Сугуру и посмотрел на Хару. Он не знал почему, но даже при том, что он не видел Хару какое-то время, Хару вызывал у него совсем иные чувства, нежели обычные люди.

Причём, не только он, но и другие сотрудники, которые видели Хару раньше, чувствовали, что Хару каким-то образом изменился. Вот только они не могли сказать, в чём это проявлялось.

Хару кивнул и улыбнулся: "Спасибо, Сугуру-сан." Он посмотрел на всех и сказал: "Помните, я раньше говорил, что у меня много идей для игр?"

Они одновременно кивнули, так как помнили его прошлые слова. Они знали, что Хару хотел купить эту компанию, чтобы создавать игры, и у него в голове было много идей.

"Прежде чем я расскажу всем вам о том, какую игру мы будем делать, мне нужно сделать несколько объявлений, так как я хочу рассказать всем вам, к какому пути развития мы будем

стремиться в будущем." - сказал Хару.

Услышав это, они стали смотреть на Хару с серьёзным выражением лица. Они не ощущали, что Хару был моложе их, и чувствовали, что у него была некая аура, из-за которой людям было трудно его игнорировать.

Харизма.

Возможно, это подходящее слово для описания этого ощущения.

"Причина, по которой я решил купить эту компанию, заключается в том, что я знаю, что у всех вас есть опыт создания игр для мобильных телефонов. Пусть некоторым из вас хочется создать игру для консоли или компьютера, но мы сосредоточимся на мобильных телефонах."

"Что касается генерального директора этой компании..." Хару посмотрел на Сугуру и сказал: "Сугуру-сан, вы будете руководить всеми в этой компании."

"Да, Босс!" Сугуру склонил голову, когда услышал это. Он не удивился, так как уже обсуждал это с ним несколько дней назад.

Хлоп! Хлоп! Хлоп!

Все хлопали в ладоши, когда услышали это, но и они этому не удивились, так как ожидали, что Сугуру станет их начальником.

"Следующим вопросом является то, что я хочу создать здоровую среду, в которой все вы можете создавать игры, которые вам нравятся." Хару осмотрел присутствующих и сказал: "Если у вас появится интересный игровой проект, не стесняйтесь рассказать о нём Сугуру-сану."

"Я обещаю вам здесь и сейчас, что 40% чистой прибыли от этой игры будет идти в ваш карман."

Хлоп! Хлоп! Хлоп!

"Ого!"

"Да здравствует Босс!"

Все очень обрадовались, когда услышали это. Они понимали, что если они действительно смогут сделать хорошую игру, то сами смогут стать богатыми.

Сери, Сугуру и Косака были удивлены, услышав слова Хару, поскольку не ожидали, что он будет таким щедрым.

Будь это обычная компания, то там бы без колебаний давили на своих сотрудников, чтобы получить больше прибыли для своей компании.

Хотя у Хару было много идей в голове, он был всего лишь одним человеком. Ему само собой было очень сложно противостоять идеям множества людей. Вместо того, чтобы быть скупым, лучше было разделить выгоду с талантливым человеком, поскольку с такими людьми в его компании, даже если он ничего не будет делать, компания будет процветать.

Имея такую выгоду, конкурентам было бы очень трудно переманивать его сотрудников, поскольку прибыль, предлагаемая им, была очень большой.

Кроме того, это также сделало бы всех более энергичным и счастливым, благодаря чему они могли бы создавать для него игры получше и зарабатывать для него деньги. Несмотря на то, что 40% казались довольно существенными, это касалось чистой прибыли, а не выручки.

(Если вы не знаете разницы между выручкой и чистой прибылью, позвольте мне объяснить... выручка - это общая прибыль до различных вычетов, вроде налогов, стоимости производства, распространения и т.д. Чистая прибыль - это наоборот, прибыль после вычета всего выше указанного).

Всё это нужно было списать до того, как сумма попадёт в карман создателя игры, но для простых людей такие цифры действительно были большими деньгами.

Хару внезапно узнал, что он стал очень мягким капиталистом и казался очень добрым и щедрым, но старался привязать своих сотрудников более умелым образом.

Интерес и лояльность. Вот тот самый ключ.

"Следующий вопрос - название этой компании."

"Я собираюсь переименовать эту компанию. Отныне она будет называться «Пересмешник»!"

"В будущем все будут знать, что все самые прибыльные игры были выпущены нашей компанией!"

Хлоп! Хлоп! Хлоп!

Заметка:

Вы могли слышать о некоторых компаниях в реальной жизни, которые он покупал или создавал.

Хару живет в нашем мире в 2009 году, но там есть некоторые изменения и различия. В каком-то смысле это тоже параллельный мир...

У него в планах купить множество компаний на деньги, полученные от акций и форекс, чтобы реализовать свои амбиции, которые заключаются в свадьбе с Сорой...

<http://tl.rulate.ru/book/26172/1489027>