

Уже 20:00, и мы снова собрались и начали совещание по планированию.

- Итак, давайте решим, какую историю мы хотим воплотить о школе - когда я спросил их мнение, рука Цураюки была поднята.

- Могу я задать вопрос?

- Да, пожалуйста

- Если это школьная история, она будет происходить в школе, верно? Если герои выйдут за ворота, и слишком много будут там бродить, это будет просто история о людях в школьной форме. И это будет очень глупо, ведь зачем они ее носят вместо обычной одежды?

Я понял, что тщательное определение этого жанра показывает серьезность, типичную для Цураюки.

- Вы правы, некоторые люди думают, что пока герои носят школьную форму, это школьная история, но, учитывая, малый бюджет, и что мы не сможем оплатить много фонов, я думаю, что более логично героям оставаться в рамках школы.

Ямашина-сан берет солидную плату за каждый фон, плюс жесткий график разработки, помножить на всего одного художника в команде и... нам нужна игра, где можно использовать одни и те же фоновые изображения кучу раз. Иначе не впишемся в график.

Если история происходит только в школе, работу можно свести к минимуму с помощью обработки фотографий и перерисовки фото. Одна из причин, по которой выходит так много школьных историй, заключается в том, что существует миллион фото школ, и их самих полно и всегда можно сделать свои фотографии. Материала полно.

- Хорошо, давайте построим сюжет вокруг школы!

Цураюки сказав нечто типа - давайте начнем с того, что подумаем, что приходит вам в голову, когда вы думаете о школе и в общих чертах перечислил вещи, которые могут составить основу истории.

Семь чудес школы, загадочный новый ученик, эксцентричный учитель, контролируемая жестким диктатором директором школа и революционные ученики, пытающиеся обрести любовь и свободу, странная клубная деятельность, соревнования классов, война между фракциями и разборки хулиганов разных школ и прочие штампы...

Как и следовало ожидать от человека, который пытается сделать карьеру в рассказывании историй, весь возникающий контент может быть превращен в основную сюжетную линию песни.

- Все истории, которые придумал Цураюки, звучат интересно - Шиноаки слушала с улыбкой на лице.

Хотя ее губы разочарованно поджались, Нанако, казалось, ценила количество идей.

- Так что? Что-то из этого подойдет? - в голосе Цураюки теплилась надежда

- Да, я думаю, что все они хороши... при условии, что у нас куча времени и резиновый бюджет - ответ был жестким, зато честным.

- Э ... это означает, что весь материал, который я придумал, был отклонен?

Я кивнул.

- Жестоко!

- Серьезно! Это слишком сурово, директор! - Цураюки плюхнулся на котацу, положив руки на голову.

Действительно, он придумал множество интересных историй, от совсем банальных до слегка хитрых.

Однако на этот раз возможности и время ограничены. Чем сложнее будет сеттинг, тем больше места будет занимать одно только описание сцен.

- Вот почему... что-то, имеющее отношение к странной клубной деятельности или что-то более простое, может все еще сработать... в теории...

- О, у меня есть отличная идея. Этот клуб будет называться - Общество оккультных исследований

(знавал я один такой клуб=) читайте мой перевод Curse Eater 18+ / Пожирательница проклятий <https://tl.rulate.ru/book/53460>)

- Это слишком конкретная деятельность. Да, странная, но все игроки сразу поймут, что это будет история о призраках или чем-то еще таком. Нам нужен странный клуб, но при этом совершенно странный. Что бы игрок вообще не понимал, чем они занимаются.

- Это слишком строгое требование! Как я могу показать странный клуб, если даже не могу объяснить, чем он занимается!

..... что ж, история про странный клуб не самая плохая история, потому что кое-какой блокбастер еще не вышел в эту эпоху.

- Ничего страшного, если это будет больше похоже на кружок по интересам после уроков или что-то в этом роде. Или вы могли бы сделать героями студенческий совет.

- Можно ли создать интересную историю с настолько простыми сеттингом?

- Некоторые люди умудряются катать шедевры о работе горничных в мейд-кафе, так что... все зависит от таланта, я полагаю?

- Да, постарайся! - раздался голос Нанако

Цураюки потряс сжатым кулаком и склонил голову в знак капитуляции.

- Цураюки-кун, я с нетерпением жду твоего шедевра~ - Нанако явно волновалась за него

- Черт возьми, ты даже со своим оборудованием не справишься, ты должна беспокоиться о себе, спикер!
- Н-не называйте меня спикером! Я научусь правильно пользоваться оборудованием, я уверена!
- Кёя-кун, в конце концов, это превратится в историю любви? - вмешалась Шиноаки.
- Думаю, да.
- Тогда, похоже, будет весело рисовать сцену поцелуя~
- Э...!?

Она вдруг сказала что-то подобное.

- Поц... пц... - голос Нанако задрожал.
- Н-Нанако, что случилось?
- Н-нет, ничего!

В панике Нанако отвернулась. Интересно, удивилась ли она, услышав слово - поцелуй из уст Шиноаки?

...Не говорите мне, она видела нас на школьном фестивале? Нет, Нанако, должно быть, в то время была на сцене.

- Я с нетерпением жду этого, потому что я рисую в основном одиноких девушек.

И она, похоже, ничего не знала. Я тоже был на мгновение шокирован.

- Тогда давайте определим более конкретные идеи!

Теперь, когда у нас было приблизительное представление о том, что мы хотели воплотить, мы решили проработать детали. Учитывая количество скриптов, мы решили ограничить размер текста до 500 КБ (500 тысяч знаков, примерно 1-1.5 средних книги). В игре будет три героини. У каждой из них свой маршрут, и свои истории.

По просьбе Цураюки я назначил двум персонажам сюжетку связанную с ужасами и историю с боями. Вообще, я хотел сделать все маршруты повседневными, но решил, что лучше не отбирать у Цураюки мотивацию писать. Хочет ужасы, пусть будут ужасы.

- Отдел производства игр команды Китаямы... Наконец-то приступил к работе!

Оставалось только приступить к производству. Все казались немного встревоженными, но как опытный человек я просто должен был убедиться, что все в порядке.

- Ладно, на сегодня хватит, завтра начнем новое совещание!

Я немного устал, вероятно, потому, что все утро провел в переговорах и гулял. Сейчас я могу отдохнуть, а завтра рано встать, чтобы составить инструкции по планированию и производству.

Подумав об этом, я попытался закрыть встречу, но...

- Добрый вечер, извините! – дверь открылась и раздался громкий голос - Цу-кун, давно не виделись! Я хотела с тобой повидаться~!

- Ха ~ а? ... ого, Саюри, чего ты тут забыла!?

- В любом случае ~, мы можем поцеловаться, чтобы отпраздновать нашу встречу?

- Не буду! Подожди, почему твое лицо пытается приблизиться, ты же не слушаешь меня, да!?

Все в порядке, все в порядке - Цураюки кричал, но это не помогало.

- Э, Цу-кун? Саюри?... Кто ты?

- Она подруга Цураюки-куна?

Хотя глаза Нанако и Шиноаки загорелись, они были ошеломлены.

- Давай, Цу-кун! Давай бросим университет и вернемся в Сайтаму! Все готово, все, что тебе нужно сделать, это сказать - да, и все будет в порядке!~

- Эх, бросить ... колледж? Ни за что!

Нетрудно понять, что эта женщина, одетая в белое с головы до пят - тот же человек, которого я встретил днем... хотя меня больше сбило с толку ее внезапное появление.

- Ах, все моя невнимательность, я была так счастлива, что, наконец, отыскала укрытие Цураюки и зашла без приглашения, прошу прощения за грубость!

Женщина вдруг похлопала по своей одежде и быстро поправила ее:

- Приятно познакомиться. Меня зовут Саюри. Рокуонджи Цураюки-сан...

Следующие слова, которые имели большую силу, чем предложение уйти из университета, полностью подожарили мне, да и всем в комнате мозги.

- Рокуонджи Цураюки-сан... это мой... ЖЕНИХ!

После пронзительного заявления, эти слова ошеломили меня, Шиноаки, Нанако, а затем и самого Цураюки, чьи глаза были широко открыты и застыли, не была озадачена только - Саюри, девушка, стоящая неподвижно с широкой улыбкой на лице. Мда...

Первый день начала разработки гаремника, и я оказался свидетелем типичной сцены для гаремника... и я не мог понять, хорошее это начало работы или плохое?