



# TENNENOUJI, ADELTA, KARIN CHATNOIR Ω, PARADE ÉS GRISEDGE

ÍRTA: SZALAMANDRA

A NAGY BL VISUAL NOVEL ÖSSZEFOGLALÓ III

A nagy BL játék összefoglaló mostani cikkében (egy kivétellel) főként a 2010-es években vagy annak elején alapult cégekről lesz szó, akik még most is viszonylag elég aktívak. A mostani összefoglalóban maffiózóktól kezdve, könyörtelen játékokon át politikai intrikáig bezárólag mindenféle érdekes történettel rendelkező Visual Novel igyekszik játékokra csábítani minket.

## Tennenouji

Egy kétezres évek elején alakult doujin csapat. Lassan 20 éves pályájuk ellenére csak három címmel hozakodtak elő, de ebből kettőnek több kiegészítő játéka és folytatása is van.

A csapat első játéka a viszonylag rövid **Sei Crain Gakuen** volt. Észrevételeim szerint egy elfelejtett és sokak által nem ismert darabról van szó, amiért valószínűleg okolható a kora és a cég



egyik későbbi játékának sikere. A történet egy elit fiúiskolában játszódik, ahol főszereplőnk Takaki Yuuya örökös bántalmazások és szexuális zaklatások elszenvedője. Az ő kálváriáját követhetjük figyelemmel a játék során.

Viszonylag sok időnek (6 évnek) kellett eltelnie, hogy a csapat egy újabb játékkal rukkoljon elő, mely úgy látszik már elég népszerű volt ahhoz, hogy két további folytatás kövesse. Ez volt a **Miracle No-ton**. A VN a legnagyobb finomkodás nélkül is csak egy szimpla pornó, a szó jó és rossz értelmében egyaránt. A „történet” (erősen



macskakörömökben) szerint főszereplőnk talál egy füzetet, melybe ha ír, valami történni fog. Ennyi alapján ez a Death Note története is lehetne, de igazából Akirát egy különleges, élő-beszélő füzetrel hozza össze a sors, No-tonnal, aki teljesít minden kívánságot, amit beléírnak, feltéve, ha a tulajdonos valami pajzán vágyát fogalmazza meg benne. Tehát ez egy pornó, hisz a játék nagy részét Akira titkos perverz vágyainak kielégítése teszi ki, amihez mellékesen jön az egyes szereplőknek apró-cseprő problémája. A folytatások címei **Tadaima Zouryou Chuu!** és **Negai wo Buchikonde!**, melyekben nincs nagy változás, csak picivel több szereplőt kapunk, illetve No-ton emberi alakot vesz fel és őt is meg tudjuk hódítani.

A Tennenouji legnagyobb dobása egyértelműen a **Luckydog1** volt, mely elvileg elég sok népszerűségi listán szerepelt és mai napig előszeretettel emlegetik, továbbá megért egy PS



Vita verziót és egy mobilos játékot is. Egy vérbe-lyi gengszteres, lövöldözős és nem utolsó sorban erotikus játék (plusz jó hosszú is), melyben a fiatal maffiózó, Gian Carlo bőrbe bújunk. Gian a történet elején börtönben kuksol, ahonnan négy másik társával együtt meg kell szökniük. Ha sikerre viszi a küldetést komoly jutalomban részesülhet és magas pozícióba juthat a CR:5 maffiacsoport berkein belül. A játékból később készült egy iOS verzió, amiből kivágták a 18+-os tartalmú képeket (bár a jeleneteket megtartották) és a szinkronhangokat, továbbá hozzácsaptak 33 rövid történetet, ami **Lockydog1 Secret Diary** néven ismert.



Emellett két fandisk is kötődik a főjátékhoz: **Gian Carlo's Lucky Happy Life**, ami inkább egy bonyolultabb társasjáték (bár ettől még nyilván vannak benne BL elemek) és a **Luckydog1+bad egg**, amiben egy olyan szereplővel tudjuk Giant összehozni, aki szerepelt az eredeti játékban, de nem volt saját route-ja. A bad egg amolyan különlegessége, hogy még az ősidőkben jelentették be a megjelenését, ehhez képest az eredeti játékhoz viszonyítva majd tíz évvel később jelent meg. Ez elég volt ahhoz, hogy az eredeti seiyuu gárdát egy ember kivételével teljesen lecseréljék.

Mint látható, nem árt óvatosan kezelni a Tennenouji játékaikat. Még a Miracle No-tont is, mert ugyan első látásra egy cuki műnek tűnik, akad néhány nagyon furcsa vagy éppen halállal végződő rossz befejezése. A másik kettőről nem is beszélve, hisz az egyik az iskolai bántalmazásról, míg a másik maffiózókra szól. Ó, és persze készüljünk 1-2 érdekesebb kinky szexjelenetre.

## ADELTA

A 2010-es évek első felében alakult amatőr Visual Novel készítő csapat. Eddig két megjelent és egy bejelentett játékkal rendelkeznek.

Első VN-jük a 2014-es **Cocoon**, mely egy viszonylag rövidebb lélegzetvételű játék. A 21. század második felében néhány kiválasztott emberbe beágyaznak egy úgy nevezetett „Ég Implantátumot” (Sky Implant, röviden Si), és különböző képességek szerint osztja be őket a rendszer.

Főszereplőnk, Sora is egyike ezen embereknek. Egyik nap barátjával, Yukival elmennek megnézni egy képzkiállítást, ahol több furcsa alakkal is találkozhatnak, valamint gyűjtogatás is történik, amik teljesen kizökkentik Sorát az addigi békés életéből. A játék megjelenéséhez képest mindössze alig fél évvel megjelent a folytatása, a **Cocoon Black Noise**. Azt sajnos nem sikerült kiderítenem, hogy szó szerinti folytatásról van szó, tehát folytatódik benne a történet, vagy csak egy szokásos fandisk, ami kiegészíti az eredeti sztorit valami extra információval, de mivel egyik sem olyan hosszú, így is, úgy is beleférhet az ember idejébe. Viszont sajnos szinkron nem készült hozzá, ami kicsit megnehezítheti a mű teljes élvezetét.

A cég következő és egyelőre utolsó elkészült játéka a **Koshotengai no Hashihime** azonban hosszban túlszárnyalja elődjét és szinkron is készült hozzá. Történetünk 1922-ben Tokióban játszódik, ahol Tamamori – miután nem sikerült

bejutnia az egyetemre – egy helyi könyvesboltban dolgozik. A békés olvasással és tanulással töltött napok megszakadnak, mikor Tamamori barátai sorra halnak meg, ráadásul azt is észreveszi, hogy ugyanaz a három nap ismétlődik újra és újra. Krimi és időutazás, azaz két műfaj, ami ügyesen keverve egy nagyon jó művet adhat ki. Mindemellett páran szeretik a Hashihimét viccesen LSD szimulátornak nevezni, utalva ezzel a játék különleges látványvilágára, ami még dob az egész hangulatán.



Még egyelőre nem lehet tudni, mikorra tervezi az ADELTA a következő játékukat, az Uuultra C-t megjelentetni, de az biztos, hogy jön. Valamikor. Kevés információ áll rendelkezésünkre azon túl, hogy a Taisho éra után ez a játék a Shouwa korban fog játszódni (egész pontosan az 1970-es években) és, hogy 13 kaiju szörny szabadul el, akiket főszereplőnknek, Taiyo Kamen Icarus-nak kell elfogni.



Talán nincs sok játéka a cégnek, de úgy tűnik kreativitás az akad bőven és van jövője a csapatnak, szóval érdemes figyelemmel kísérni a későbbi munkáikat.

### Karin Chatnoir Ω

A főként otome játékokkal foglalkozó **Karin Entertainment** BL VN-ekkel foglalkozó ága, bár maga az „alpcég” berkein belül is készültek BL művek, mint a debütáló játékuk, a **Bois ~Kikaijikake no Mori~** (amiről nem sok információ van azon túl, hogy a steampunk és valószínűleg a shotacon rajongóknak készült), valamint a már sokkal nagyobb közismeretnek és rajongásnak örvendő **Animamundi** (bár sokan vitatják, hogy ez tényleg BL-e). A cég 2011-ben kezdte meg működését és azóta kb. 2-3 évente lelkiismeretesen hoztak egy játékot.

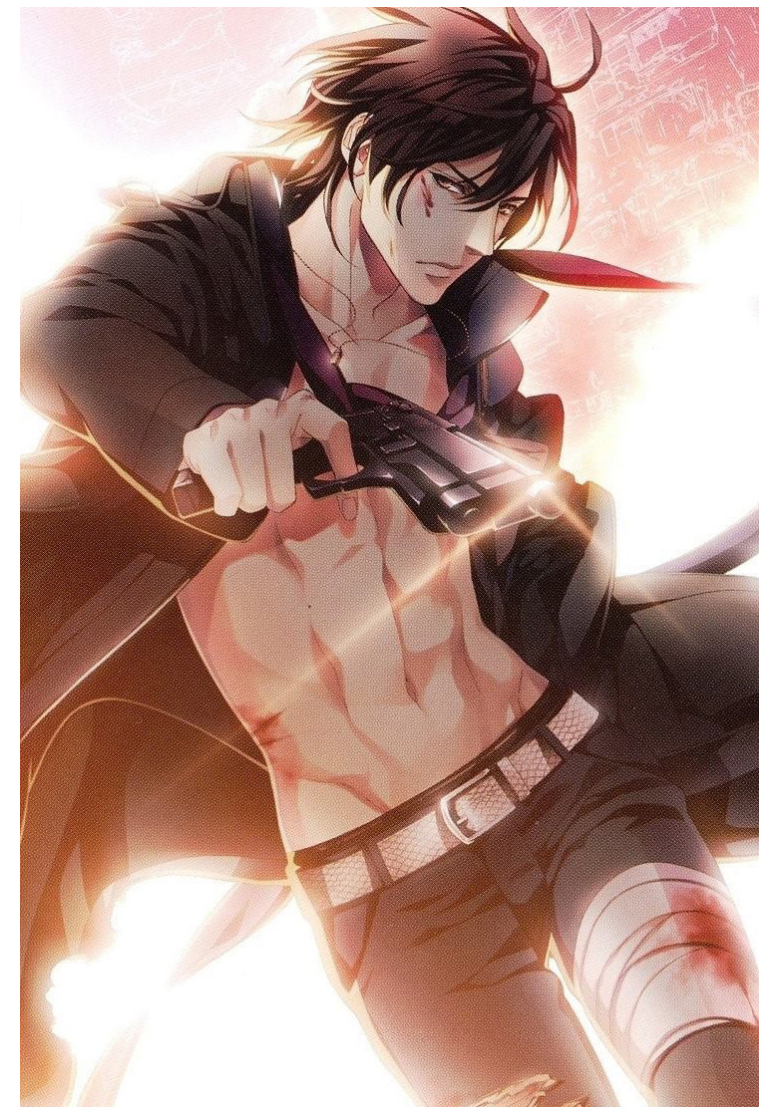


Ha a Luckydog1 felkeltette az érdeklődésünket a maffiózós játékok irányába, akkor jó hír, hogy a KCO (mert ugye az Ω jelet Omegának olvassuk) első VN-e, az **Omerta ~Chinmoku no Okite~** szintén ebben a témában utazik. A yakuzás/maffiás vonalat leszámítva azonban semmi más egyezés nincs közöttük. Itt főszereplőnk, JJ bérgyilkosként tengeti a napjait, bébiszitterkedik egy nyakán maradt kölykőn, aki a szülei gyilkosának hiszi őt, és közben bujdosik a helyi két legnagyobb maffiacsoport előtt. Azonban minden megváltozik, mikor lehetősége adódik az egyik csoporthoz csatlakozni, vagy esetleg elutasítja az ajánlatuk és éli tovább az életét. Az Omerta nem történet, sokkal inkább karakterközpontú, tehát nincs egy adott főtörténet, amibe becsatlakoznak az egyes szereplők route-jai, hanem minden egyes route teljesen önálló sztori, amik az adott, kiválasztott férfihoz kapcsolódnak.



A folytatása, az **Omerta Code:Tycoon** már azért rendelkezik valamiféle összekötő kapoccsal (értsd: sztorival), hisz JJ akaratlanul is belekeveredik egy terroristaszervezet magánakciójába, aminek tagjai mindenképp információt akarnak szerezni valamiről, ami JJ-nél van vagy volt.

Az Omerta történetét lényegében a végtelenségig lehetne folytatni, hisz a rajongóknak va-



lószerűleg az is elég lenne, ha láthatnák a kedvenc párosaikat együtt turbékolni, de a KCO-nál inkább úgy voltak vele, hogy ideje új vizekre evezni és másik játékkal előállni. Ez lett aztán az **Omega Vampire**. Nem, a cég nem magáról nevezte el a VN-t, hanem inkább úgy voltak vele, hogy ők lesznek az első olyan nagyobb társaság, akik omegaverse témájú játékot hoznak a piacra. Azonban ennyitől még nem lesz a sztori érdekes, hisz tapasztaltabb fujoshik láttak már elég omegaverse művet, szóval ezt még megfejelték a vámpírokkal és így jött létre ez a furcsa kis hibrid. A történet elég egyszerű: főszereplőnk Keiichi egy baleset következtében életmentő műtéten esik át, ami során valamiért egyszerű béta emberből omega fél-vámpírrá változik. A kórházból (vagyis inkább laboratóriumból) való szökése után hamar felkelti két helyi, egymással szembenálló vámpírcsoport figyelmét.





extra ízt, emiatt pedig a játék szinte folytatásért ordít, amit azonban még nem jelentettek be és nem tudni, van-e ilyen irányú tervük a KCO-nál.

A cég stílusát leginkább úgy tudnám leírni, hogy nagyon szeretnék, ha a játékaik egyszerre lennének merészek és kicsit arculcsapósak, de közben mégis bárki számára befogadhatóak legyenek. Ezt úgy értem, hogy a maffiózók meg vámpírok ellenére nem igazán vannak véres vagy erőszakos jelenetek... vagyis vannak (és sajnálatos módon rape jelenetek ezeknél is jócskán előfordulnak), de azokat általában csak leírják és a fantáziánkra bízzák – ellenben mondjuk egy N+C játékkal, ahol biztos premier plánban nézhetjük végig a szereplők haláltusáját. Emellett meglepő módon a románc kifejezetten szirupos tud lenni, ami ismét elüt attól az imidzstől, amit először várnánk. Éppen ezért szerintem a KCO játékok „haladóknak” tökéletesen megfelelnek, akik már picit unják a sima romantikus BL műveket, de még nem mernek a mély vízbe beleugrani.



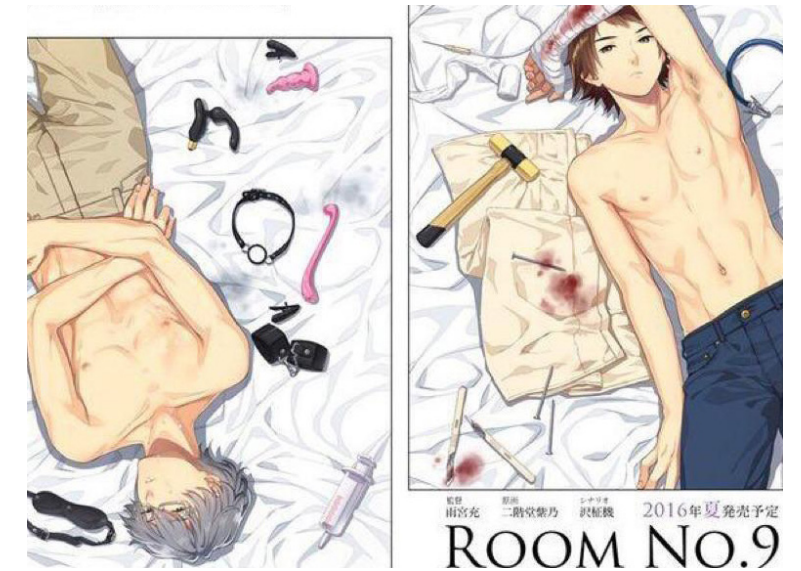
Bár a készítőik igyekeztek egy totálisan más játékot prezentálni a rajongóknak, mint az Omerta, azért csak-csak felismerhetőek a hasonlóságok, ha másban nem, a játék stílusában. Itt is két egymással hadakozó csoport áll az események középontjába, akikhez Keiichi vagy csatlakozik, vagy nem, illetve mindent átfogó történet ismét nincs, csak a választható úriemberek személyes történetei. Maximum Keiichi titokzatos múltja ad egy kis

### parade

Ismét egy alvállalattal van dolgunk, mégpedig a híres-hírhedt **ClockUp** BL játékokra szakosodott ágával, bár 2013-as megalapulásuk óta mindössze csak két játékuk jelent meg. Bár nem ismerem túlságosan a ClockUp munkásságát, az egészen biztos, hogy az ismertséget (legalábbis nyugaton) az Euphoria című játékuk hozta meg



nekik. Ez a VN tényleg csak nagyon erős idegzetű játékosoknak ajánlott, ám népszerűségét részben a kifejezetten durva és hajmeresztő szexjelenetek mellett annak köszönheti, hogy egy csavarosabb és érzelmesebb történetet is kapunk. Nem minden ClockUp játék olyan, mint az Euphoria (bár vannak versenytársai), de akadnak közöttük más hasonlóan sötét és komoly történettel bíró művek.



Ezt csak azért gondoltam fontosnak megemlíteni, mert ennek tudatában azt várnánk, hogy a parade játékaik is ilyenek lesznek, ami részben bejött, részben nem. A cég első játéka, a **NO, THANK YOU!!** bizonyos keretek közt egy elég könnyed és humoros darab, de tényleg csak bizonyos keretek közt. A játék elején még névtelen, később Harura keresztelt főszereplőnk amnéziás lesz, miután megmenti egy férfi életét, aki aztán amolyan bocsánatkérésként felveszi Harut dolgozónak a bájába, mely a háttérben detektívügynökségként is működik. A VN főként azon kliensek problémáival foglalkozik, akik felkeresik Haruékat, hogy oldják meg a gondjukat, így pedig lehetőségünk lesz nem túl szép családi drámákba belelátni. Tehát igen, a NTY bizonyos szempontokból elég komor darab, a befejezés meg egész biztos olyasmi, amit egy BL játéktól nem várnánk, de nem is annyira durva, mint az „utódja”, a **Room No.9**.

Az elvileg szintén a NTY univerzumában játszódó játék főszereplői, Daichi és Seiji egy ismeretlen szobában ébrednek, ahonnan nem tudnak elmenni, hacsak nem vesznek részt valamiféle kísérletben. A kísérlet célja pedig lényegében, hogy a két fiú nem túl finom és kedves dolgokat tegyen egymással: vagy Daichinak kell szexuálisan megaláznia Seijit vagy Seijinek kell fizikailag fájdalmat okoznia Daichinak. Határozottan egy kemény, pszichológiai darab, melyről jobban el tudom képzelni, hogy részben a ClockUp berkeiből került ki.

Ebből kifolyólag a NTY szerintem olyan játék, amivel be lehet próbálkozni, mert nem az a VN, ami kíméletlenül megfekszi a gyomrunkat, de nem is annyira habkönnyű, hogy hamar elfelejtjük, a Room No.9-cel viszont nem árt a fokozott óvatosság.

## GRISEDGE

Egy viszonylag fiatal, alig pár éves cég, ami mindössze csak kettő, de igencsak tartalmas játékot hozott el a BL művek rajongóinak: ezek a **GALTIA** és a **Kintouka**.

A GALTIA története kicsit zavaros az interneten található összefoglalókat olvasva róla, így talán a világ bemutatása nem lesz tőlem most túl pontos: a történet Alderant földjén játszódik, ahol az emberek a „Galtia képességek” szerint vannak felosztva, illetve van négy ember, akik ténylegesen bírnak ezekkel az erőkkel. Ők a királyok. A négy



király négy külön országot irányít, amik viszonylagos békében vannak egymás mellett, de a felszín alatt valami lappang. Főszereplőnk, Shin mindenféle munkát elvállal pénzért cserébe, és ennek köszönhetően keveredik bele az események sűrűjébe, miután a királyok találkozóján elkapták, mert merényletet tervezett az egyik vezető ellen (vagy szimplán csak helyszínen volt, mikor megpróbálták megölni az egyik királyt). Annyi bizonyos, hogy ennek a fordulatnak hála fog egyre több mindent megtudni a világról és lesz részese ennek az intrikákkal és mágikus harcokkal teli kalandnak.

A cég másik játéka, a **Kintouka** kicsit viszább vett a természetfelettiből és egy sokkal földhözragadtabb játékelményt prezentál nekünk. Vagy mégsem? Főszereplőnk, a fotográfusként dolgozó Shouta visszaköltözik szülővárosá-



ba, miután nagymamája elhunyt. Itt újra találkozik gyerekkori barátaival, azonban egy fiatalember, aki kiskorában sokat vigyázott Shoutára, valamiért semmit se változott az elmúlt tíz év során. Mintha egy napot se öregedett volna...

Nem tűnnek vészes játékoknak, tehát akik a vértől vagy a túlzott erőszaktól félnének, azt nem hiszem, hogy találni fognak. Sajnos nemi erőszak ábrázolására ettől még készülünk, erős a gyanúm, hogy ezt egy BL játékban, így ezekben sem ússzuk meg (bár szeretnék tévedni). A történet és a gyönyörű art mindenért kárpótolhatja a játékosokat.