



体験版

ÉGYJÁTÉKOS CÉGEEK

ÍRTA: SZALAMANDRA

A NAGY BL VISUAL NOVEL ÖSSZEFOGLALÓ V

A továbbiakban olyan cégeket fogok még gyorsan bemutatni, amelyek eddig csak és kizárólag egyetlen játékkal (kivéve az esetleges folytatást vagy konzolos megjelenéseket) bővítették BL Visual Noveljeink listáját. Hogy miért csak egy jelent meg eddig tőlük? Jobb esetben még túl fiatal cégről van szó, akik egyelőre csak az első kiadásukat érték meg, a rosszabbik esetben talán nem lett elég népszerű a játékuk, hogy folytatni tudják a tevékenységeiket, vagy csak egyet terveztek amúgy is, vagy akármilyen más indok, amiről én nem tudok.

Rögtön tudjunk le egy kisebb kakukktojást, a **Blue Impact** 2003-as Angel's Feather-jét. Elméletileg ők is egy BL játék alvállalat lettek volna a Studio e.go! berkein belül, de – mint sejthetjük – mindössze egy BL játékot jelentettek meg. Ugyanakkor nem ez volt az egyetlen munkájuk, mert ezt a Working Days című Visual Novel előzte meg, ami viszont egyrészt nem BL, másrészt a Studio e.go! Trouble Days című játékával állt összefüggésben. Tehát nem teljesen egyjátékos cég, mert volt tőlük más is, de csak egy BL jelent meg náluk.

Az **Angel's Feather** történetének középpontjában egy ikerpár áll, név szerint Shuu és Kai. Kiskorukban elválasztották őket egymástól, azonban a sors úgy hozta, hogy egy elit fiúiskolában találkozzanak újra. Az öröm nem túl nagy, ugyanis Shuu régóta keresi öccsét, és minden vágya, hogy újra együtt legyenek, Kai azonban teljesen elfelejtette őt, és nem akar vele közösködni. Hamarosan

az is kiderül, hogy az iskola valamilyen kapcsolatban áll egy másik világgal, a Winfield Királysággal és néhány diák meg tanár, köztük Shuu és Kai is képesek mágiát használni.

A játék elég hosszú és RPG elemek is vannak benne, egy évvel a PC-s megjelenés után kiadták PS2-re, kapott egy fandisket **-Kohaku no Hitomi-** alcímen, illetve ahogy a BL animékre kiéhezett fujoshik valószínűleg tudhatják, egy kétrészes OVA is készült belőle, bár elég vitatható minőségben.



Haladjunk akkor időrendben. Ugyanígy 2003-ban (igaz, egy hónappal korábban) jelent meg a **Cyc Rosé** BL játéka is, ami az egyik legérdekesebb elgondolású VN, amivel így a műfajon belül találkoztam. A **Bara no Ki ni Bara no Hanasaku** története a II. világháború első éveiben játszódik a Riotsu Akadémián, ahol a gondnokként dolgozó Hyuuga Kanamét egyik este valaki megerőszakolja az iskola udvarában álló rózsafa alatt. Másnap az elkövető, aki magát Hanakuihidorinak hívja, az esetről kompromittáló képeket küld Kaname akadémián dolgozó barátjának, ezzel pedig megkezdődik a nyomozás a titokzatos támadó után.

Igazából a nyomozós, krimi hangulatnak hála már eleve érdekes játék lehetne, de az igazi pikantériája a dolognak, hogy teljesen ránk van bízva, hogy a főszereplő hat fiú közül kit kivel hozunk össze. Persze ennek megvannak a maga bonyolult szabályai, de amíg más BL játékokban az egy szem főszereplőt lehet összehoronálni a semével (vagy manapság akár az ukéivel), itt nem Kaname az egyetlen játszható karakter, hanem mindenkit irányíthatunk. A játékhoz készült később PSP és PS2 verzió is, valamint egy fandisk is.



Ugrunk egy nagyot az időben 2012-re. A **Latte** elnevezésű doujinshi csapat ebben az évben jelentette meg saját Aliz Csodaországban felolgozását. Mint sejthetjük, az eredeti könyvhöz képest az egyik legnagyobb változtatás az lett, hogy sikerült egy BL történetet kerekíteni belőle, az eredeti szereplőket és alaptörténetet felhasználva, miközben minden mást jól kifordítottak, megmásítottak.



Az **Ariard: Shounen Alice** főszereplője a középiskolás Alisumi, aki szintén a fehér nyulat követve kerül át egy másik világba és találkozik a könyvből ismert szereplőkkel. Bár itt pontosabb azt mondani, hogy a Fehér Nyúl jóformán elrabolja Alisumit, a hely, ahova pedig mennek, nem Csodaország, hanem Underland, ahol Alisumi lesz a következő királynő, és neki kell kiválasztania a jövőbeli királyát.



Ezen kívül csak egy fandisk készült a játékhoz **Under the Rose** címmel, amelyen after sztori-szerű kis szöszeneteket, minijátékokat és két extra route-ot kapunk, de ezt leszámítva úgy tűnik, a Latte munkálkodása befejeződött. Kár, pedig ha maradt volna ezen a klasszikus mese vonalon, simán jöhettek volna a Kis hablegény vagy a Jóképű és a Szörnyeteg című BL csodák. Most ironia nélkül.

2013-ban két játék is megjelent, melyek az adott cégek eddigi egyetlen munkái voltak. Az **easy-peasy** gondozásában készült **Kami-sama (Kari)** című játékban egy haszontalan Kami – vagy istenség –, Azumi munkálkodását lesz alkalmunk végigkövetni. Azumi nem épp a legjobb Kami, túl-



ságosan az érzéseire támaszkodik, ezért muszáj bebizonyítania a Teremtő előtt, hogy igenis alkalmas erre a „munkára”, és segítenie kell hat embernek megtalálni a boldogságot, különben megszűnik létezni.

A játék története két főszázból áll, amiket külön-külön CD-ken lehetett megvásárolni: a **Gakuen Souran Hen**, mely egy középiskolában játszódik, és a **Rojiura Ryouran Hen**, melyben bűnös felnőtt férfiakat kell jó útra téríteni. Hogy még érdekesebb legyen, Azumi három különböző alakban jelenik meg a Földön, középiskolásként, felnőttként és idős emberként, és ekképpen kell hat „áldozatának” fejét elcsavarnia.

Pár hónappal később jelent meg az **Ands** rekordhosszúságúnak tűnő maffiózós témájú játéka, a **Si-Nis-Kanto -Shijou no Sora-**. A történet nem sokkal egy nagyobb háború után játszódik, mikor a világ még romokban hever, és minden ország próbálja összeszedni magát a tragédiák után. Szó szerint a béke szigetének számít az a hely (ami éppenséggel tényleg egy sziget lenne), ahol főszereplőnk Maki él és iskolába jár. Egy nap azonban titokzatos fegyveres férfiak tűnnek fel a kampuszon. Kicsit hasonló a felállás, mint a korábban említett Omertánál, azaz két egymással szemben álló maffiacsoport harcába keveredik a főszereplőnk. Fandisk vagy ehhez hasonló nem készült hozzá, csak DramaCD-k, de ez kb. majdnem mindegyik BL játékról elmondható.

Bár nem egészen világos nekem ennek a két játéknak a kapcsolata, de mindkettő szorosan kötődik a **Hobibox**hoz, egy Visual Noveleket forgalmazó céghez. Lehet, hogy mindkettő egy-egy BL játékokkal foglalkozó leányvállalat, vagy közös projekt volt velük, vagy a Hobibox adott bele pénzt stb. A lényeg, hogy valamennyire a cégek kötődnek egymáshoz (a játékaik viszont természetesen már nem).



Bár igyekszem inkább a hosszabb játékokra koncentrálni, valahogy úgy érzem, hatalmas ziccerkihagyás lenne nem megemlíteni a 2017-es **Nonke Ippatsu Tabehoudait**. Yoshioka Manabu csak hétköznapi életet szeretne élni, ám ez nem tűnik megvalósíthatónak, miután két híresen perverz ember gyerekeként látta meg a napvilágot. Egy nap egy különösen szexi férfighászó láttán Manabuban feltámad a benne szunnyadó perverz, és onnantól minden vágya az lesz, hogy hetero férfiakat vigyen az ágyába.

Az **Astray** debütáló játékát tehát egyáltalán nem nevezhetjük komoly darabnak, de annyira talán nem is baj. Egy szimpla, humoros és pajzán játék, amit pusztán poénból is végig lehet vinni.



Szintén egy viszonylag rövidebb játéknak ígérkezik a **Jin Clip** berkein belül készült **Ego to Koukai no Dilemma**. Junta éppen csak átkerült előző sulijából egy fiúiskolába, ahol unalmában, pusztán poénból elkezd egy másik srác, Wataru agyát húzni. Ugyan azt tervezi, hogy mikor majd Wataru szerelmet vall neki, egyszerűen elutasítja, ám mint kiderül, Watarut nem olyan könnyű lerázni. Egy vérbeli yanderét sose.

Tehát egy érdekes, kicsit horrorisztikusnak tűnő BL játék, ám nem annyira durva, mint amennyire egy yandere főszereplővel operáló játéktól elvárnánk. Ez persze nem jelenti azt, hogy nincsenek benne kicsit furcsa vagy meredek részek, amik óvatosságra inthetik az embert.

És végül elérkeztünk utolsó játékunkhoz, a **Nie no Machihoz**. A **√ZOMBILICA** tavaly jelent első BL játékának főszereplője Hisora, aki egyik éjszaka egy férfit követve átkerül a holtak világába. Mivel Hisora még él, veszélyes itt maradnia, ám szerencséjére van egy fogadó, ahol biztonságban lehet. Ebben a fogadóban olyan emberek szállnak még meg, akik a való világban kómában fekszenek, és itt estek csapdába. Hisorával együtt nekik is kiutat kell találniuk.

Elég kevés összefoglalót találtam róla, így nehéz azok alapján ajánlót írni, de úgy tűnik, a szellemek és holtak ellenére egy egész könnyed játékról van szó, nem túl bonyolult történettel.



A várható meglepetéseket szem előtt tartva ennyi alapján egy biztonságos játéknak tűnik.

Hát ennyi volt a nagy BL Visual Novel összefoglaló. Remélem, sikerült egy kis mankót nyújtanom a téma iránt érdeklődőknek, netalán pár játékot is szereztem. Ugyan gondolom, egyértelmű, de mégis fontosnak tartom megjegyezni, hogy nyilván ennél sokkal több BL VN gyártó cég van,



még több játékkal. A választásom azért ezekre a címekre esett, mert elsősorban ezeket ismerem, ami meg főként azért lehet, mert ezek a legismertebb vagy épp legújabb cégek/játékok, így inkább ezek vannak jobban a köztudatban. Szintén fontos szempontnak tartottam, hogy inkább hosszabb játékokat mutassak be, és mind japán VN-ek legyenek. Való igaz, egyre több, lelkes amatőrök által készített, legfőképp angol nyelvű VN stílusú BL játék készül, amik számunkra máris elérhetőbbek lennének, de mégis a japán az eredeti. Másrészt úgy vettem észre, hogy ezek a játékok nem igazán koncentrálnak a történetre, amivel szerintem pont az értelmüket veszítik a VN-ek. Inkább kezdjük az alapokkal...