*Visual Novel*

*Visual Novel* (VN) é um género de jogo focado em narrativa amplamente popular que surgiu no Japão e que, nos dias atuais, é dos que mais vende nas lojas Nintendo Switch, Steam e PlayStation (Klotz, 2021). A comunidade de jogadores VN também criou o banco de dados *The Visual Novel Database* (VNDB) que, e à data de 18 de abril de 2020, continha 27 000 entradas de jogos deste género, reforçando a sua fama (Camingue et al., 2021).

No entanto, existe pouca clareza acerca da definição exata destes jogos digitais, sobretudo se são ou não considerados um subgénero dos *adventure games* – há autores que, separando-os destes últimos, os nomeiam como livros interativos, considerando-os parte de um subgénero de *interactive-fiction* (Sullivan & Critten, 2014), enquanto também um nicho os designa como jogos de aventura que fazem uso de personagens atrativos, envolvência no roteiro e quebra-cabeças (Salazar et al., 2013). Dada esta falta de consenso, numa secção a suceder serão abordadas algumas particularidades dos jogos de aventura que não estão incluídas necessariamente nos jogos de *visual novel*.

As *visual novels* distinguem-se pelo uso intensivo de texto e ênfase na leitura como atividade central – em que à medida que o jogador interage com o jogo, é-lhe mostrado um trecho textual de cada vez, dependendo da escolha anterior que pode alterar o rumo da narrativa. Em contrapartida, acabam por não dar tanto destaque à componente de jogabilidade – limitando-se, sobretudo, a pequenos *puzzles*, quando existem.

Contudo, a um nível visual de interface do utilizador (UI), estes jogos costumam seguir alguns princípios: uma imagem de fundo estática sob a qual é colocada uma área, comumente de aspeto retangular, para apresentar um diálogo, e o uso de vários desenhos para denotar várias emoções de uma dada personagem, regularmente retratadas de forma exagerada (Kretzschmar & Raffel, 2023).

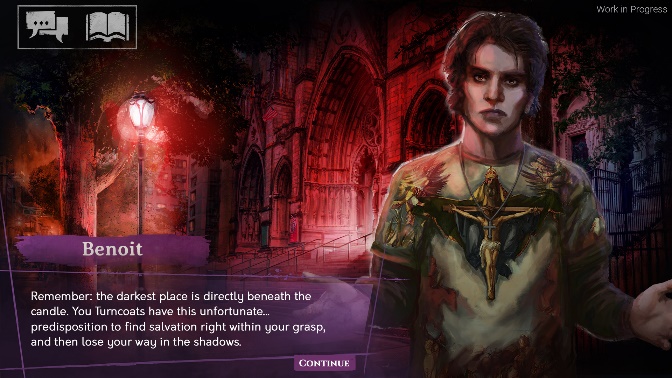


Fig.1 – Exemplos visuais da UI da *visual novel* *Vampire: The Masquerade – Shadows of New York* (2020), nas quais se pode observar a área para exibição do diálogo e a *sprite[[1]](#footnote-1)* da respetiva personagem que intervém, sob uma tela estática (Draw Distance, 2020).

A cartoon of a person with white hair

Description automatically generated

Fig.1 – Exemplos visuais da UI da *visual novel Danganronpa 2: Goodbye Despair* (2012), na qual se evidenciam diferentes expressões faciais e posturas corporais da mesma personagem – entre elas a representação excessiva de Nagito como uma espécie de psicopata, notável pela expressividade dos seus olhos.

Resultado de um dado estudo de análise e comparação de 30 definições académicas do conceito de *visual novel*, obteve-se o esquema apresentado na figura seguinte com as propriedades nestas descobertas.

A diagram of a variety of colored circles

Description automatically generated

Fig.1 – Representação visual de 22 funcionalidades encontradas nas definições do género de videojogos *visual novel*, as quais foram agrupadas em 4 categorias: Arte e estética, Estrutura da narrativa, Interação e Natureza da História. Repare-se na presença de elementos com uma tonalidade mais escura – considerados como funcionalidades principais[[2]](#footnote-2) (Camingue et al., 2021).

Assim, pode-se afirmar que, e para um jogo ser considerado do género de *visual novel*, o mesmo deva incluir algumas destas características (Camingue et al., 2021):

* Foco na narrativa;
* Ocorrência de interatividade;
* Existência de uma arte de fundo;
* Aparecimento de personagens, representados estaticamente (sem movimento);
* Efeitos sonoros[[3]](#footnote-3);
* Música ambiente[[4]](#footnote-4);
* Inclusão da tradicional caixa de texto;
* Progressão no jogo, recorrendo ao clique;
* Menu de escolhas de ações[[5]](#footnote-5);
* Menu de escolhas de diálogo[[6]](#footnote-6).

Em suma, diz-se que uma visual novel é um género de videojogos que possui variados elementos multimédia – entre eles texto, planos de fundo, personagens, música e sons – e que detém como principal particularidade a fomentação de interação para com o jogador (Bashova & Pachovski, 2013).

*Adventure game*

Os jogos de aventura foram os mais vendidos na década de 1980 e início de 1990, com *Myst* (1993) conquistando o título de jogo mais vendido de todos os tempos até ser ultrapassado, em 2000, por *The Sims* (Fernández-Vara, 2014). Abaixo encontram-se exemplos de jogabilidade de ambos.

A screenshot of a video game

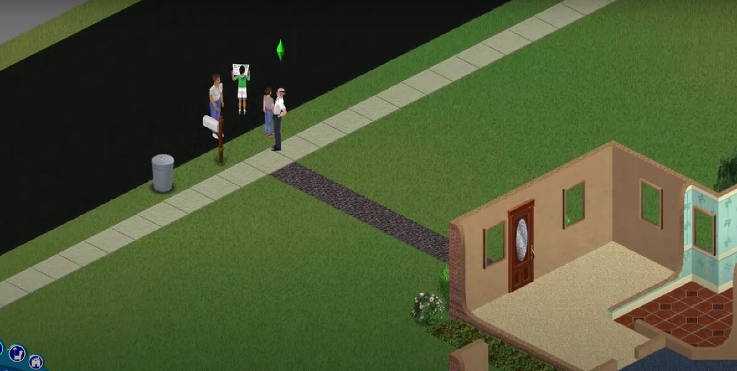
Description automatically generated

Fig.1 – Exemplos de *gameplay* dos jogos supracitados: *Myst* (Cyan Productions, 1993), do género de adventura, no qual o jogador interage com o clique (aperceba-se do ícone da mão), e *The* *Sims* (Maxis, 2000), um jogo de simulação social em que se controlam indivíduos virtuais e as suas rotinas diárias, nu cenário suburbano.

Mas quais são as particularidades deste género? Para uma melhor compreensão, é pertinente aludir-se ao videojogo ao qual foi retirada a sua designação para identificar-se este novo género: *Adventure* (1976), também conhecido por *Colossal Cave Adventure*, uma aventura de texto no qual, e através da digitação de comandos (palavras), o jogador interage com objetos, se move e explora um sistema de cavernas que está, supostamente, repleto de tesouros e ouro (Fernández-Vara, 2014). Assim, conhece-se as principais características do primeiro exemplar do género: o foco na exploração e interação com o ambiente e objetos nele contidos e a introdução de texto de modo a realizar essa mesma interação.

Pouco tempo depois, verificou-se a tentativa em incorporar ilustrações nos videojogos desta categoria: ao representar-se visualmente o cenário, incluindo os objetos e/ou outras personagens nele incluídos, seria uma oportunidade para desusar o modo de interação textual. E assim foi: com a generalização do *mouse* como dispositivo de entrada, a interface padrão de interação nos jogos de aventura tornou-se *point-and-click* (Fernández-Vara, 2010), como é o caso de *Myst*, abaixo.

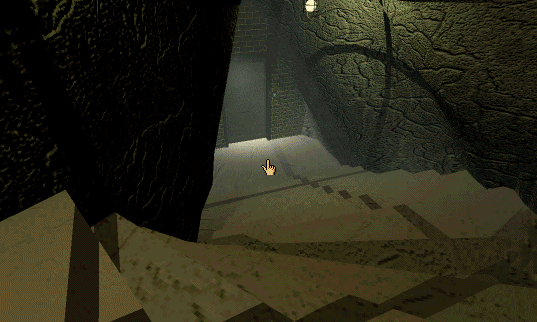
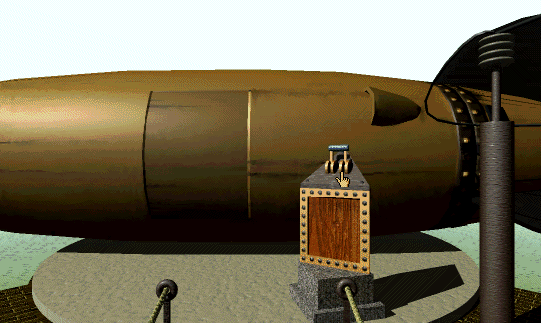
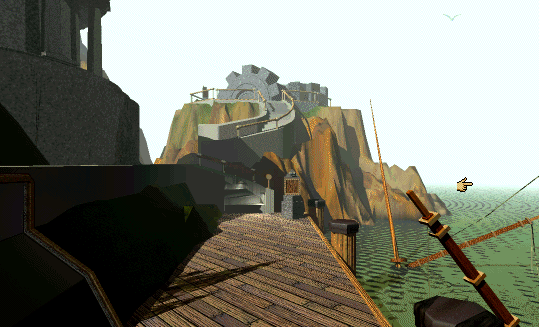


Fig.1 – Diferentes ambientes em *Myst* (Cyan Productions, 1993), nos quais se recorre ao clique do rato como *input* e a uma representação gráfica para qualquer ação.

Contudo, e ao contrário do acima, nem todos os videojogos traduzem todos os comandos para um mesmo tipo de interação[[7]](#footnote-7): supondo-se que um mesmo objeto pode ser manuseado de diversas formas, torna-se necessário uma representação visual que permita ao jogador escolher qual a ação exata que pretende efetuar na dada interação. Assim, também surgiram menus que permitiram uma interação mais ágil, ao listar os possíveis comandos num dado momento e objetos no inventário – como é o caso de *The Secret of Monkey Island* (1990).

* Visual Novel
* Point-and-click adventure games
* Género do protótipo

1. Um *sprite* é um objeto gráfico de duas dimensões (isto é, uma imagem), de recorrente utilização em videojogos (Löw, 2023). [↑](#footnote-ref-1)
2. Obtidas aquando da mesma investigação ao fazer-se um cruzamento de frequências de cada uma das funções com a sua prevalência tanto em 30 definições académicas como em 54 videojogos. [↑](#footnote-ref-2)
3. São sons de curta duração que servem para aprimorar a experiência do jogador, ao fornecer um feedback auditivo quando o mesmo age durante o jogo (Andersen et al., 2020). [↑](#footnote-ref-3)
4. Um som mais longo utilizado para definir o tom e o clima do jogo (Andersen et al., 2020). [↑](#footnote-ref-4)
5. Uma interface (como um ambiente) na qual o jogador, supostamente através do clique, escolhe uma nova ação que se desenrola num novo acontecimento no jogo. [↑](#footnote-ref-5)
6. Interface de utilizador na qual são apresentadas diversas opções de diálogo, obrigando o jogador a optar por uma delas para continuar a conversa. [↑](#footnote-ref-6)
7. Isto é, nem todos os jogos digitais adotam a estratégia de, nomeadamente, *Myst*, em que ações disponíveis (que, se fossem traduzidas para texto, seriam “ir para”, “olhar para” ou “clicar em”) distintas são encaradas por uma interface de interação visual idêntica – a mão é usada para vários casos. [↑](#footnote-ref-7)