*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 considerados um sub-género dos *adventure games* – há autores que os nomeiam como livros interativos, considerando-os parte de um sub-género do género 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.

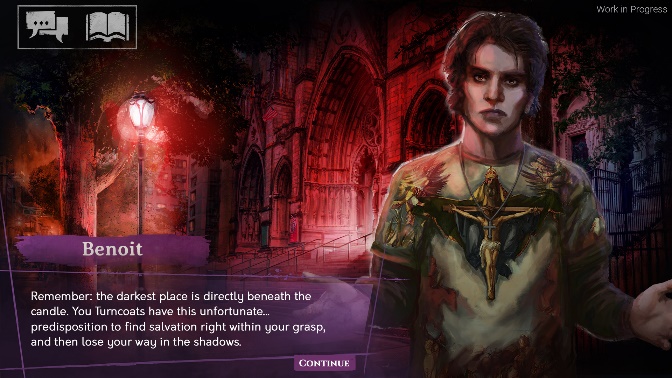
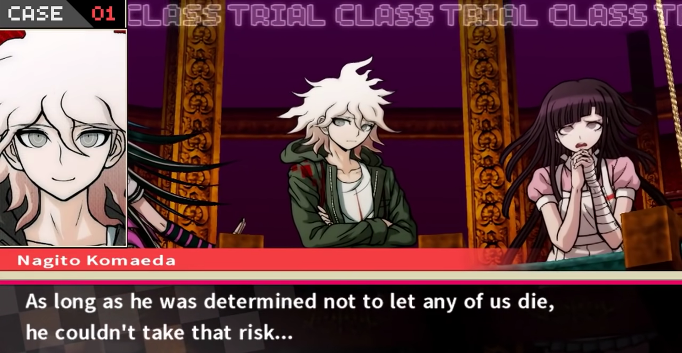


Fig.1 – Exemplos visuais da UI da *visual novel* *Vampire: The Masquerade – Shadows of New York* (2020), nas quais se pode observar a área para exibição do diálogo e a *sprite[[1]](#footnote-1)* da respetiva personagem que intervém, sob uma tela estática (Draw Distance, 2020).

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.

* 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)