El pequeño gran problema de las novelas visuales.

A lo largo de estas casi 100 entradas de este blog he podido explorar y hacerles conocer algunas de mis aficiones y cosas que me han gustado mucho, siendo los videojuegos una de las mas importantes.

En este espacio he podido hablar de muchos videojuegos, como lo pueden ser juegos muy especiales para mi como lo son los juegos Metroid y Castlevania, la saga Fallout y juegos no tan conocidos pero muy bellos como Horace.

Hay muchos juegos mas de los que quiero hablar, después de todo, este medio es uno de los mas grandes que hay, ademas de ser mucho mas complejo de lo que parece.

Los videojuegos han tenido una evolución muy impresionante, los primeros videojuegos, los cuales nacieron en 1952, emulaban bastantes juegos de la realidad como lo es el tennis o hockey de mesa, y lo hacían de una forma muy simple y básica, pero funcional como para ser entretenido.

Hoy en día los videojuegos han evolucionado tanto que son capaces de hacer una simulación bastante realista de todo tipo de deportes y juegos de mesa, con claras limitaciones debido a que son simulaciones donde el factor humano no esta tan involucrado.

Pero no solo se queda aquí, a lo largo de estos 71 años de existencia, han explorado muchos aspectos de nuestra realidad, han refinado su forma de juego y creado muchos géneros, como lo son los shooter, diversos tipos de RPG, simuladores de varios tipo, como aviación, conducción, de granja e incluso han creado sus propia categoría de deporte, los E-Sports.

Sin duda alguna los videojuegos han crecido de una forma asombrosa, comprendiendo su medio y evolucionando para seguir ofreciendo nuevas experiencias que cada vez son mejores y que nos divierten mucho.

Sin embargo, a recientes años entre cierto sector de la comunidad de videojuegos, ha nacido un termino, un poco despectivo, para ciertos juegos, en especifico, a los videojuegos de Play Station, este termino es el de pelijuegos.

Este termino hace referencia a que los juegos de Play Station contienen una enorme cantidad de cinemáticas, incluso algunas entre escenas de acción o entre fases de jefe, todo esto hace sentir a algunos que están viendo una película mas que jugar un videojuego.

No negare que poseen un punto en sus quejas, pero el como se menosprecia este tipo de juegos, creo que ya es un punto demasiado alto, ademas, este tipo de juegos son un poco mas narrativos y en ocasiones requieren de exponer la historia de forma en que nadie se pierda nada, justo como lo hace Kojima y sus finales de 3 horas de cinemáticas.

Sin embargo, hay un genero de videojuegos que posee algo que puede ser aun mas complicado que solo cinemáticas largas, estoy hablando de las novelas visuales.

Las novelas visuales es, junto con los metroidvania, mi genero favorito de videojuegos, sin embargo, posee un pequeño enorme problema, que hace que no muchos deseen jugarlos y por esto es que no es tan conocido y también, algunos ni los consideran como videojuegos.

Pero antes de hablar de este problema, es mejor hablar de lo que es una novela visual y también de algunos subgéneros que tienen, esto sera importante para hablar de su problemática.

Novela visual.

Iniciemos con lo que origina esta entrada, la novela visual.

Las novelas visuales tienen la particularidad de que son mas cercanas a un libro que a un juego, debido a que la jugabilidad esta limitada a seleccionar unas opciones cada cierto tiempo y todo lo demás es una pantalla de texto, con música e imágenes de fondo.

Este genero de videojuegos nacido en japón es algo muy único y que, aunque parezca que solo a los nipones se les ocurriría algo así, no fue de esta forma.

Su origen toma origen en el extranjero, en especifico, Europa y Estados Unidos.

En los años 80, cuando los videojuegos estaban teniendo su auge mas experimental, había algunos videojuegos que eran muy diferentes a los usuales, estas serian las conocidas como aventuras de texto.

Estas aventuras se caracterizaban por tener puro texto y poca interacción, pero tenían un trama de lo mas interesante, con múltiples finales y varios giros inesperados, era un estilo de videojuego muy extraño y que no tuvo tanta visibilidad.

Pero hubo alguien que lo vio y se le hizo algo innovador y decidió llevarlo a Japón y llenarlo con cosas muy de su nación, esta persona fue Yuji Horii.

Para quienes no lo ubiquen, esta persona es la responsable de que la saga de JRPG, Dragon Quest exista, la serie de videojuegos mas famosa e importante de Japón.

Solo como dato curioso, ¿sabían que el gobierno japones le tiene prohibido a Square Enix publicar un juego de esta franquicia entre semana? Esto debido a que el publico nipon es tan fanático de esta saga que incluso deciden no ir al trabajo por poder jugar la nueva entrega de la serie.

Pero regresando al contenido de esta entrada, Yuji Horii, en 1983, trabajador de la desarrolladora Chunsoft publicaría en el sistema NEC PC-6001, lo que seria la primer novela visual, The Portopia Serial Murder Case, pero en 1985, seria porteada a Famicom por Enix.

Este juego presenta una historia de detectives, donde encarnaremos a detective quien, con ayuda de su asistente investigaran el asesinato del presidente de un empresa bancaria, pero desde aquí se presentan los punto clave que definirían el genero.

Esta novela visual presenta la pantalla de texto semitransparente y de fondo las imágenes que nos brindaran ubicar el lugar de los hechos, ademas de tener música que acompañara lugares muy puntuales.

Son cosas muy básicas, pero es la esencia misma de las novelas visuales y desde aquí, Japón fue experimentando con el genero hasta volverse el monstruo que es, al punto que ahora abordan un sin fin de contenido y a recientes años, muchos países han tomado el genero y comienzan a explorar temáticas muy interesantes.

Entre algunas de las mas interesantes tenemos Fate/Stay Night, el titan que inicio la fiebre de las Fate Series, que en un inicio solo era una novela visual que contaba la historia de una guerra entre magos que se matan entre si invocando a héroes de la historia del pasado, presente y futuro para hacerse del santo grial y poder cumplir su deseo.

Por el lado occidental, creo que la novela visual mas directa es sin duda Doki Doki Literature Club, un juego que usa muchos tropos del anime y las novelas visuales y lo revuelve para hacer toda una experiencia surreal y algo terrorífica.

Pero esto es solo algunas pocas de las muchas que existen, al igual que de sus muchos géneros y hablando de eso, veamos algunos de estos

Aventura Grafica.

Las aventuras graficas no entran como tal en el genero de novela visual, pero sin duda están mas cerca de este genero que de cualquier otro.

Este tipo de juegos es la evolución de las aventuras de texto de inicios de los 80, estos juegos presentaban cosas muy interesantes, pero les faltaba algo, ya fuera una mayor dificultad, una mejor jugabilidad o mejores gráficos, algo requerían para ser mas recordados y se encontró la forma.

Para finales de la década de los 80, las aventuras de texto habían evolucionado a lo que ahora conocemos como aventuras graficas, juegos que entran en lo que hoy podríamos mencionar como juegos Point & Click, debido a la gran importancia de hacer click sobre muchos objetos y que eso determina la movilidad de los personajes.

Durante estos años y gran parte de los años 90, estos juegos gozaron de una buena popularidad y se crearon muchos juegos de los mas míticos, de ejemplo esta la saga de Monkey Island, Loom y Grim Fandango.

Ya sea que los hayas jugado o no, seguro sabes de lo importantes que son y que aun hoy en día se siguen jugando bastante, pero, como era de esperar, estos juegos han tenido una evolución, ya que este modo de juego tiene el peligro de volverse obsoleto, sobre todo en años recientes donde los videojuegos han refinado mucho la jugabilidad.

Hoy en día, aunque las aventuras graficas no sean muy sonadas, siguen muy activas, pero han dejado un poco el aspecto de point & click para ir por una experiencia mas de exploración, puzzles y creación de tu propia aventura.

Para ejemplo de esto, están los juegos de Life is Strange o los juegos de Quantic Dream, como lo son Heavy Rain o Detroid Become Human.

El elemento point & click ha desaparecido, pero la esencia misma de lo que es la aventura grafica, sigue persistiendo, el cual es contar una aventura con una gran carga narrativa mediante acciones muy limitadas.

Pero, si lo que a ustedes les interesa, es ese aspecto de Point & Click, aun existen juegos de este etilo, como por ejemplo, los juegos realizados por Daedalic Entertaiment, como lo son la saga de Deponia o algo mas serio, como lo es Ken Follet´s los pilares de la tierra.

Hay muchas mas formas de este genero, pero para objetivos de esta entrada lo dejaremos por aquí, ya que el momento de hablar de aventuras graficas vendrá en otro momento, por ahora sigamos con los subgenros de la novela visual.

Novela Cinética.

Muy posiblemente este es el subgénero mas fácil de abordar sobre las novelas visuales.

Si las novelas visuales se caracterizan por contar una historia en donde pueden haber ramificaciones para darnos múltiples rutas, con diferentes finales, ya sean buenos o malos

La novela cinética es el punto opuesto a esto, ya que nos presenta una historia donde no hay una sola ramificación, es decir, nos cuentan toda una historia donde solo podemos leer y no hay mas finales.

De hecho para muchos este subgénero es algo mas parecido a un libro, por a nula interacción y modificación de los hechos.

Aunque existen algunas obras que cuentan los sucesos desde diferentes perspectivas, esto dándole un poco mas retrojugabilidad.

Eroge y Nukige.

Hablare de estos dos subgéneros en este mismo punto, no quiero expandirlo mas de lo necesario, mas por el miedo de que Google se ponga delicado por este contenido y ponga en riesgo el blog, así que acabemos lo mas rápido que podamos con esto.

El eroge, es posiblemente la razón por la cual muchos se acercan a las novelas visuales, al igual que es la razón por la cual muchos se alejan de las novelas visuales.

Sin embargo, el eroge es algo mal entendido, si pudiera hacer una comparación, seria con el Shonen, ya que se da por sentado muchos aspectos del genero que no son una realidad, como por ejemplo, en el Shonen se cree que es solo peleas, cuando no es así, es solo un apartado muy común en este.

En los eroge, es solo una categoría para señalar que la Novela Visual en cuestión tiene contenido de estilo erótico, como tal no es un genero, solo es una pequeña nota sobre lo que encontraras en la obra.

De hecho, esta categoría en ocasiones puede ser muy irrelevante, ya que estas escenas son muy pocas y pasan cada cierto tiempo, al punto que pueden ser para calmar las cosas de tanto drama o una medida de marketing para vender mas.

Justo esto ultimo entra con las primeras versiones de las novelas visuales de Type Moon, a inicio de siglo, cuando esta empresa iba comenzando y no se había vuelto el titan que es hoy, ponía algo de contenido eroge en sus obras, esto porque no confiaban plenamente en sus obras como para ser rentables.

Esto ha cambiado con los años, actualmente Type Moon es un enorme titan y son la compañía mas exitosa en lo que respecta de Novelas Visuales, y ahora las nuevas entregas, principalmente Fate, ya no cuentan con el contenido erótico.

Como pueden ver, la categoría Eroge es solo un aviso, estas escenas pueden tener mayor o menor importancia en la obra según sea lo que se requiera, ahora, si lo que creen que el Eroge es una categoría que se pone para las novelas visuales que parecen mas una porno, entonces estamos hablando de un Nukige.

Los Nukige son justo lo que se piensa de los Eroge, juegos centrados unicamente en el sexo, al punto que toda su trama se centra en estas actividades.

Pero no abordan solo un tipo de sexo, abordan desde lo mas tranquilo, hasta lo mas brutal que puedas imaginar, incluso algunas cosas que pueden parecer algo ilegales, después de todo, estos juegos buscan satisfacer todo tipo de fetiches o filias que el publico tenga.

No me meteré a hablar si mucho de esto es moral o ético, porque es algo relativamente complejo y me tomaría algo de tiempo bordar todo eso, solo diré que estos juegos son demasiado vastos como para que puedan encontrar algo que les interese.

Este subgénero no ofrece mucho mas que este tipo de historias, aunque a recientes años, han pulido bastante sus historias y han puesto una jugabilidad que va siendo muy interesante, mas adelante hablare de esto.

No tengo mucho mas que decir de estos subgénero, son bastante sencillos y directos con lo que ofrecen, así que pasemos al siguiente subgénero.

Dating Sim.

Este es posiblemente el subgénero mas importante, influyente y conocido de la novela visual.

Este subgénero hace referencia a las historias centradas en citas con intereses amorosos o bien, tienen un enfoque bastante importante ahí, en ocasiones con un medidor de puntos de amor.

Los ejemplos de este subgénero son muy bastos, debido a que hay una gran cantidad de títulos que cumplen con los requisitos, pero de ejemplos mas claros, tenemos a Doki Doki Literature Club, Hatoful Boyfriend y Corazon de Melón.

Las Datting sim es mas complejo de lo que parece, en apariencia es solo poder encontrar al personaje con nos interesa y saber que elegir, pero en muchas ocasiones debemos prestar mucha atención en lo que se nos dice e incluso lo que nos dicen otros personajes, ya que muchas citas que complementan con otras.

Sin embargo, las Datting Sim no se quedan en absoluto en las novelas visuales, este subgénero posee mucho potencial y se ha ampliado a otro géneros de videojuegos, como los RPG, mas en especifico los JRPG.

Hay muchos JRPG que han usado el sistema de este subgénero y lo han usado para complementar algunos elementos de su obra, de ejemplo tenemos a la saga Fire Emblem, juegos que siempre han tenido la opción de ligar personajes con otros, teniendo un orden establecido.

Como por ejemplo, en Fire Emblem The Sacred Stones, se podía hacer que los personajes tuvieran relaciones, las cuales se ligaban en A,B,C, donde A eran las mas importantes y aquí podía ser las relaciones sentimentales o de compañeros de vida, mientras que B seria una amistad fuerte y C seria una buena amistad.

Este sistema seguiría por años, reforzándose bastante y es hasta que llega Three Houses, que el sistema de citas se refino tanto que se siente mas como una novela visual donde no son tantas conversaciones fugaces, sino conversaciones mas intimas y como una forma de conocer mejor a estos personajes.

Otro ejemplo de esto es la saga Persona, quienes siempre han usado mas este tipo de juego como algo importante para conocer y tener relaciones mas solidas con nuestros compañeros, esto es así que cuando salio Persona 5 hubo una guerra en este fandom para saber porque Makoto es la mejor waifu del juego.

Creo totalmente que este subgenero es uno muy interesante e importante, tanto que se ha usado en otro tipo de juegos, pero es hora de seguir con el siguiente subgénero.

Boys Love Game.

Este tipo de juego, es tal como dice el nombre y como muchos están pensando, juegos centrados unicamente en chicos y en relaciones sentimentales de tipo homosexual.

Este subgénero es bastante sencillo de entender, se entiende a este tipo de historias donde el apartado de los personajes femeninos puede estar, pero no son tan relevantes, al menos no en el punto de crear una relación, ya que aquí hablamos de exclusivamente de chicos.

Este tipo de historias las considero bastante importantes, ya que aun hay ciertos sectores donde se tiene bastante estereotipados a las personas homosexuales, con comportamientos femeninos, este tipo de historias en ocasiones pueden presentarlos, pero no es un centro exclusivo.

La orientación es solo un elemento mas de la personalidad, no es algo que la define en un todo, después de todo, hay algo importante que recordar, las personalidades son muy bastas, al igual que las masculinidades, no hay una única forma de ser.

Aunque, si estos juegos solo fueran historias de amor de chicos, por muy bonitas que sean, es probable que caigan en lo repetitivo y se vuelvan cansadas muy rápido, por suerte hay muchos tipos, que abordan muchas temáticas.

Por ejemplo, esta Bachikoi, el cual es mas parecido a un Spokon, también esta DRAMAtical Murder, una novela visual BL que también añade elementos de ciencia ficción y un mundo distopico y claro, en el lado algo mas aterrador esta Room No 9.

justo como dije, este subgénero es muy sencillo y claro, pero el combinarlo con otras cosas se torna muy interesante, ya que ver historias con otro enfoque es muy enriquecedor.

Ahora, si son habidos consumidores de anime y manga, piensen que esto es Yaoi, déjenme decirles que no, pero en un momento les explico esto, al igual que el genero pensado en las chicas.

Otome.

Algo que no se puede negar, es que desde el inicio de la era de los videojuegos, muchos juegos han sido creados pensados en el publico masculino, una muestra de esto la tenemos con los juegos de Pokemon.

En la primer generación, no se tenia pensado en un avatar femenino, esto porque no creían que las niñas les interesaría jugar algo como pokemon, lo veían como algo mas masculino que femenino, pero vieron que había muchas niñas jugandolo, por eso es que desde la segunda generación existe el avatar femenino.

Esto ha pasado con casi todo el contenido de los videojuegos, inicialmente se tenia mas previsto el publico masculino, pero poco a poco, los programadores y compañías se dieron cuenta que hay muchas niñas interesadas en este mercado y por eso cada vez salen mas juegos pensados en este publico.

Bueno, las novelas visuales no son la excepción, muchas de las historias, sobre todo las pensadas en un tipo de historias románticas, estaban hechas pensadas en hombres heterosexuales, ya que se encarna a un hombre que tiene interés en una chica.

Si bien, esto puede funcionar un poco para todos, no hay que negar que después de un tiempo se puede volver cansado y este genero se puede volver uno demasiado exclusivo para hombres, bueno, aquí sale la respuesta para que las chicas puedan tener una acercamiento a este genero, esta respuesta es el Otome.

El Otome seria la versión para chicas de las novelas visuales, historias centradas en chicas, donde ellas son las protagonistas y en el caso de las Dating Sim, están las opciones donde hay solo chicos o solo chicas, todo dependiendo lo que les guste mas.

Como ejemplo, están los juegos de Starry Sky, un Datting Sim con chicos muy encantadores, Obbey Me, una Datting Sim con chicos semidemonios y en el lado de Girls Love, tenemos a la tetralogía de Flowers, juegos centrados en la experiencia de una chica en un internado femenino o Lonely yuri, una historia sobre un amor de juventud.

El Otome es algo desconocido todavía, debido a que no hay muchos proyectos mostrándose y la limitante del idioma también es un extra, ya que no hay muchos grupos traductores que las traduzcan, algunos nombrados son de los pocos que tengo conocimiento.

Ahora, si siguen pensando en el Yaoi, aquí podría entrar, ya que el Yaoi, a diferencia del BL, son historias pensadas en ser disfrutadas desde una perspectiva femenina, algunos ejemplos

de Novelas Visuales Yaoi son, Hadaka Shitsuji, una historia donde un chico termina teniendo un empleo donde sera atendido por atractivos mayordomos o Night/ShadeYoure the Drug, una historia en un mundo con vives Steampunk.

El dar a conocer los Otome es importante, las historias para chicos son muy bastas, pero es importante también darles un espacio a todos, para que haya nuevas historias y podamos disfrutarlas y compartirlas.

Pero en su momento hablare mucho mas de estos, ahora hay que proseguir con los últimos subgéneros.

Nakige y Utsuge.

Estos dos subeneross, son bastante parecidos, pero lo suficientemente diferentes como para ser su propia categoría, pero debido a la similitud los nombrare juntos para no tener que repetir muchas cosas.

El Nakige, son historias tragicómicas, historias que tienen un peso dramático muy grande, generalmente poseen una estructura muy establecida.

Este tipo de historias inician con un poco de comedia o aires sencillos y tranquilizadores y en el desarrollo de la trama las cosas se complican al punto que ese aire tranquilo del inicio se olvida bastante y el desenlace en ocasiones es bastante bueno, al punto que parece algo cursi.

Hay muchas historias que entran en este subgénero como las historias de Sharin no kuni, saga que tiene dos novelas visuales que nos presentan un país ficticio, donde el encarcelamiento no existe y en cambio hay algo llamado “obligación”, donde encarnaremos a un Individuo Especial de Clase Alta, quienes se encargan de la rehabilitación de los criminales con obligaciones y en este proceso nos veremos envueltos en conflictos mucho mas grandes de lo que imaginábamos.

Pero creo que los reyes del Nakige son sin duda alguna las novelas visuales de Key, desde Kanon, pasando por Air, hasta Angeal Beats y la obra maestra que es Clannad, sin duda todos estos siguen esta formula, el inicio es algo alegre, lleno de comedia y para el nudo de la trama, hay mucho drama, al punto que parece que todo se tornara a un bad end, pero por un giro todo parece terminar bien dándonos un final emotivo que nos puede hacer soltar algunas lagrimas.

En cambio, el Utsuge, es algo diferente, ya que no son tragicomedias, son tragedias, las cuales en vez de emocionar al jugador, buscan hacerlo llorar e incluso deprimirlo debido a las muchas cosas que pasan.

Aquí no hay una formula tan marcada, pero si pudiera hacerlo, diría, una historia con un inicio no muy agradable con un final aun menos agradable.

La muestra mas importante que puedo darles es Narcissu.

En esta novela visual encarnaremos a un joven adulto que por mala suerte genética contrae una enfermedad y termina estando en el pasillo de enfermos terminales de un hospital.

No hace falta que diga mas como para que sepan que no es una historia que tenga giros tan agradables o que nos haga pensar que el final sera bueno, de una u otra forma, el final sera la muerte del protagonista, ya sea que nos reconforte o nos deprima.

Aunque claro, también aquí también pueden estar las novelas visuales que pueden ser un poco mas de terror, como lo puede ser Saya no Uta, en donde encarnaremos a un chico que tras un accidente automovilístico que lo deja como único superviviente y tras una operación ahora todo lo ve de forma grotesca y a todos los ve como monstruos.

El genero se presta para muchas cosas y es interesante el como se usa para hacer historias de lo mas interesantes, como dato, aquí también podrían caer las novelas visuales de Hhigurashi, Umineko o incluso la misma Steins Gate.

Con esto acabaríamos de hablar de los subgéneros mas importantes de las novelas visuales, hay muchos otros, pero se complementan con lo que mencione aquí, pero ahora pasemos a hablar del porque es que hice esta entrada.

¿Las novelas visuales son videojuegos?

Tengo que ser honesto y esta pregunta es una que incluso me he hecho a mi mismo, ya que este es uno de mis géneros de videojuegos favoritos, pero si me pongo a filosofar un poco, inicio preguntándome esto y para responderlo me pongo a pensar ¿Que hace ser un videojuego un videojuego?

Esto es algo complicado, ya que mientras mas lo pienso, la respuesta se vuelve mas compleja, podría decir que un videojuego debe estar disponible para alguna consola, pero en ese caso estaría dejando de lado los juegos de móviles y PC de un lado y aunque estas plataformas jamas serán una consola, todos estos videojuegos son videojuegos.

Podría decir que requieren tener una historia, cosa que evidentemente las novelas visuales cumplen, pero en este caso estaría quitándole un factor a juegos que no poseen esto y se centran mas en un factor competitivo, como los juegos de deportes, y aunque con tantos bugs como tengan, son videojuegos.

Por otro lado, esta el factor de interacción con el mundo, cosa que las novelas visuales no tienen, ya que se centran un poco mas en el texto, pero esto no es algo único de este genero, hay muchos mas juegos que no tienen sta opción, algunos RTS, como Age of Empires tienen una gran limitante con esto, al igual que algunos juegos de carreras que se limitan a solo las pistas y una vez mas, todos estos puedo decir que son auténticos videojuegos.

El ultimo factor, puede ser el mas decisivo, la jugabilidad, aquí es donde las novelas visuales pueden perder mas, ya que no presentan una forma de juego tan solida como las otras, ya que se limita en exclusiva en leer y dar click en alguna opción cada cierto tiempo, el cual no es muy seguido.

Incluso juegos mas repetitivos y un poco mas triviales, como Candy Crush, presentan mejor el factor de jugabilidad que las novelas visuales, ya que leer cantidades enormes de texto, no parece ser exactamente algo que pueda llamar como jugable.

Pero, si las novelas visuales no son videojuegos ¿Entonces que son?

Las opciones mas claras son películas o libros, pero no terminan de entrar bien en ninguna de las opciones.

Por el lado de las películas, no puede entrar debido a que las novelas visuales poseen un carácter muy textual, aunque solo hay una saga de novelas visuales que entran en un estilo mas cinematográfico y esta es la de School Days.

Muy seguramente conocen School Days por esa pésima adaptación de 2007, pero ademas de ese anime, School Days es una saga de novelas visuales con múltiples títulos que abordan la vida de Makoto y sus amigos con multuples rutas.

La enorme diferencia que tiene School Days a otras novelas visuales, es que no hay cuadros de texto tan enormes, sino que son cinemáticas que llegando a cierto punto podemos elegir una opción para ir navegando entre rutas y tener un final, ya sea bueno o malo.

Pero que una saga explore esto, no es suficiente como para que lo podamos considerar una obra cercana a las películas o las series.

En ese caso nos queda el apartado de libro, debido a que la novela visual requiere un medio tecnológico para su apreciación, esta mas cercano al E-book, pero una vez mas, posee algo que no lo deja entrar de lleno en esta categoría.

Las novelas visuales, debido a su enorme carga de texto, están muy cercanas al apartado literario, cuentan con la gran carga escrita, con diálogos, comunicación entre autor y lector, el como se expresa y transmite emociones y sucesos, todo eso forma parte de la propia literatura, pero hay un elemento importante en los libros que la novela visual carece y es muy difícil de obtener, la inmediatez del contenido.

Con esto me refiero a que los libros, al igual que películas o series, poseen una posibilidad de acceso inmediato, basta con saber mas o menos en donde esta el contenido especifico que queremos y podemos encontrarlo con facilidad.

Con los libros es saber el episodio o pagina, mientras que en películas y series es el minuto o escena cercana, con las novelas visuales esto es algo mas complicado.

Las novelas visuales no cuentan con este apartado, ya que son bastante mas largas que un libro tradicional o que una película y llegar a un punto puede ser muy tardado, aunque claro esta el modo CG, el cual nos ayuda mucho.

El modo CG, es algo que se desbloquea tras terminar por primera vez la novela visual, aquí podemos ver escenas especificas de lo que hemos jugado, habrá algunas bloqueadas debido a que no hemos accedido a las rutas necesarias o nos perdimos eventos específicos.

El modo CG es algo muy útil para el acceso a ciertas escenas, pero no son todas y puede que lo que queramos buscar no este entre estas, así que tocara buscar mas a fondo hasta encontrarla, podemos dar skip hasta encontrarla, pero corremos el riesgo de pasarnos esa escena y volver hacer el recorrido hasta por fin llegar a lo que tanto buscamos.

Pero con esto, entra algo mas complicado, si la novelas visuales, no son videojuegos, tampoco son películas y menos son libros ¿Entonces que son?

Al momento de definir y clasificar las novelas visuales nos encontramos en algo muy problemático, como tal poseen particularidades muy especificas de todas, pero no son los suficiente como para clasificarlas en una, y aquí es donde doy mi respuesta.

Tras analizar tanto este genero y después de haber jugado varias, creo que las novelas visuales están en un limbo entre literatura y videojuego, una combinación de lo mejor de ambos aspectos.

Algo muy común en esta conversación es decir que las novelas visuales son una forma de literatura por su muy poca capacidad de jugabilidad, cosa que no se puede negar, pero a recientes años han existido muchas entregas que han ido explorando mas estos aspectos.

El ejemplo mas grande de esto, es la evolución de los Nukige, como dije en su apartado, son juegos que buscan satisfacer algún fetiche y con eso dar un buen shot de dopamina, pero una vez obtenido esto, no había mucha opción o necesidad de seguir jugando o rejugar, había la opción de seguir para ver la historia y como termina o para poder sacar el 100% de los coleccionables, pero tras jugar varias se puede volver muy repetitivo y cansado.

Bueno, los propios creadores de estos juegos se dieron cuenta de eso y comenzaron a hacer cambios, ahora presentaban estas historias muy centradas en el sexo, pero también metían elementos mas dramáticos, al punto que puedes encontrar historias interesantes o demasiado bizarras que auténticamente son entretenidas.

Pero también se invirtió en la creación de mecánicas jugales, al punto que ahora, hay mucho elementos jugables dentro de este tipo de juegos, desde una mayor interacción en los juegos estilo Datting Sim, hasta un administrador de recursos en otro tipo de juegos.

Ahora ya no es solo disfrutar una historia que te dará un poco de dopamina, ahora ya es algo un juego que requiere que administres y pongas atención a varios aspectos, lo cual le da un gran plus a todo esto.

Estos cambios también han sucedido con otros juegos, uno de los mas significativos es sin duda la saga de Danganronpa, una saga de novelas visuales de estilo novela policíaca donde debemos investigar asesinatos y en un juicio encontrar al culpable, aquí hay un gran apartado jugable, desde una leve interacción con el mundo hasta la forma en que se desarrolla el juicio, esta jugabilidad le da mas vida al juego.

Las novelas visuales son sin duda alguna, algo muy interesante, un medio bastante único, aunque también algo desconocido, mas que nada porque son algo complicadas de jugar, por el idioma y porque son difíciles de encontrar, incluso pirateandolas es algo complicado de encontrarlas e instalarlas.

Pero a recientes años muchas compañías han dado oportunidad al resto del mundo el poder jugarlas, como por ejemplo, la gran mayoría de novelas de Key, están disponibles en steam, eso incluye a Clannad, la cual es la versión de aniversario.

Hoy en día es muy fácil encontrar novelas visuales, aunque todavía falta dar a conocer este medio, por esto mismo he decidido crear otro especial para este blog, en febrero, haré el especial de novelas visuales, a lo largo de este mes hablare de algunas novelas visuales, este año solo hablare de una, y esta siendo una de las mas populares, lo sabrán cuando este lista.

Esto lo hago porque como dije, las novelas visuales es un genero que me gusta, si bien aun esta el debate de si son juegos o libros, yo quiero dará conocer mas y puedan decidirlo ustedes mismos, como dije, para mi es la unión entre videojuego y libro, dos de los elementos que mas me encantan y por esto quiero compartir un poco de esto con todos ustedes.

Esta entrada fue algo inesperada y de ultimo momento, pero he disfrutado haciéndola al igual que su investigación, de hecho descubrí que muchos juegos que me interesan ya los puedo encontrar de forma legal, lo cual me alegra muchísimo, eventualmente les haré saber un poco mas de esto, ya que hay una muy especial para mi y posiblemente el próximo año les comparta el porque lo es.

Pero hasta aquí llega esta entrada, espero la disfruten y sin mas que decir me despido, pero antes les recuerdo que pueden apoyar a este proyecto con la campaña de ko-fi, los detalles los pueden encontrar en el banner al pie de pagina, ahora si, nos vemos en la siguiente entrada con la primer novela visual de la cual hablare, descubranlo en la siguiente entrada.