

DOKI DOKI LITERATURE CLUB REVIEW COM SPOILERS

por Caio Amaral

2026-05-28

ATENÇÃO, ESTE REVIEW CONTÉM SPOILERS

Se você não jogou Doki Doki Literature Club, recomendo que você pare de ler este documento neste exato momento. Um review sem spoilers está disponível em:

<https://caiomga.com/2026/doki-doki-literature-club-review-sem-spoiler/>

Zerei Doki Doki Literature Club e agora entendo porque muitos o consideram o game do ano de 2017.

Eu já tinha ouvido coisas boas de Doki Doki Literature Club lá em 2017, quando o jogo foi lançado, e sabia que o jogo tinha um twist que deixava o jogo interessante.

O primeiro ato do jogo é muito chato, insuportavelmente chato. Ele trás todos os clichês de Visual Novels: um protagonista meio meio isolado, uma amiga de infância, um clube de escola, um festival se aproximando, seus colegas no clube são todos do sexo oposto, cada colega tem uma personalidade bem definida, os colegas competem pelo afeto do protagonista... Muito chato.

O Twist acontece no fim do 1º ato e eu simplesmente não consegui parar de jogar o jogo depois disso.

O jogo se apresenta como mais uma Visual Novel do subgênero dating sim. Nesse sub-gênero o objetivo é conquistar o amor de uma personagem por meio das suas escolhas de diálogo.

No jogo os membros do clube criam poemas e leem uns para os outros e pedem feedback. Por meio dos poemas é possível conhecer quem são essas garotas, o que as move, seus dramas pessoais. O jogador cria poemas também. Ele seleciona 20 palavras que. Cada palavra tem a ver com uma das garotas e quanto mais palavras você colocar para uma garota, mais ela vai gostar do seu poema e vocês se aproximam.

Em DDLC você tem 4 colegas de clube:

- Sayori: sua amiga de infância meio desleixada e que sempre sai atrasada de casa
- Natsuki: baixinha, briguenta e fofinha
- Yuri: Alta, tímida e mais madura que as demais
- Monika: A garota mais popular da escola, Presidente do clube

O jogo possui 4 atos e finge ser um dating sim até o fim do primeiro ato, quando no dia do festival o jogador

encontra Sayori morta em seu quarto. Ela está enforcada, com as mãos sujas de sangue, sem vida. O jogo crasha e a personagem Sayori é deletada do jogo.

Um novo jogo começa e caso você tenha um save state este não está mais acessível porque a personagem não existe mais.

O jogador revive o começo do primeiro ato do jogo sem Sayori. O jogo, discretamente, vai quebrando. Glitches aparecem e até mesmo as personagens apresentam comportamentos estranhos. As relações dos membros do clube pioram e o jogo vai te deixando cada vez mais desconfortável até que uma segunda menina se mata.

Depois da segunda morte, Monika revela quem realmente é. Monika deleta Natsuki, e todo o resto do jogo. Só sobram uma sala com vista para uma galáxia em movimento, o jogador e Monika.

Nesse momento Monika fala diretamente ao jogador, não ao avatar do jogador no jogo. Monika fala com o jogador, diz que o jogo - DDLC - foi o meio que ela encontrou para conhecer o jogador, Monika confessa ter influenciado as suas colegas ao ponto delas tirarem as próprias vidas. Tudo isso para torná-las mais desagradáveis e menos atraentes para o jogador. No fim do seu discurso, Monika comenta que foi fácil matar as outras personagens, afinal bastou deletar seus arquivos na pasta characters dentro da pasta raíz do jogo.

Neste momento o jogo atinge um estado passivo. O jogo não sai dessa cena jamais. O jogador fecha e abre o jogo e está lá Monika olhando para o jogador e de vez em quando fazendo algum comentário.

Caso o jogador delete o arquivo de Monika, ela não é excluída automaticamente. Monika morre aos poucos e antes de sumir completamente, restaura o jogo de modo que as demais garotas ainda existam, mas Monika não.

O primeiro ato inicia-se de novo. Dessa vez as coisas fluem com mais tranquilidade. No fim desse ato Sayori agradece ao jogador por ter dado fim na Monika. O fica todo glitchado, A visão do jogador fica turva e Monika volta para dizer que não aceita o que aconteceu e que prefere deletar o mundo.

Sobem os créditos. Enquanto eles sobem, Monika deleta arquivos

O jogo termina com uma carta de Monika. Agora o jogo está preso nesse estado. A única forma de jogar o jogo é deletando um arquivo na raíz do projeto e reinstalando tudo.

Achei a história bhem cativante. A quebra de quarta parede é feita de maneira bastante competente.

Uma coisa interessante é que em mais de um momento ao jogador são apresentadas escolhas que no fundo não mudam nada no jogo.

Agora prestando mais atenção nos detalhes do jogo, é de se notar que Monika está sempre em destaque e ela difere das demais tanto no nome (todas terminam com I, menos ela que termina com KA. Todas usam meias brancas, ela usa meia preta... e por aí vai.

Conclusão

É um dos melhores jogos de horror que eu já joguei. Não joguei muitos jogos desse gênero, porque não gosto do gênero. Eu ter jogado e me divertido com este jogo é uma prova da qualidade do jogo e do cuidado que o Team Salvato teve na confecção do jogo.

Um jogo que todo game dev deveria jogar ao menos uma vez.