

АКСИОЛОГИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ В ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛАХ

Аксиологическая информация связана с категорией оценки, и аксиологическая шкала позволяет распределить оценочные понятия от хороших до плохих. На материале визуальной новеллы мы рассмотрим способы выражения оценки посредством выбора, предоставляемого читателю-игроку.

Главной особенностью визуальных новелл является то, что читатель может делать выбор, влияющий на развитие сюжета истории. Разнообразие альтернативных концовок варьируется в зависимости от основных выборов читателя. Возможны даже ситуации, где при определенном выборе история может закончиться преждевременно, чаще всего с негативным сюжетным исходом.

В новелле «Паруса в тумане» – истории о любви, пиратах и захватывающих приключениях на просторах Карибского моря – игроку-читателю предлагается ряд возможностей влиять на развитие событий, и сделанный им выбор определяет его ценностные предпочтения.

Во-первых, выбор, очевидно связанный с оценкой, – это сторона магии, к которой примкнет главная героиня (светлая или темная магия).

Выбор светлой магии приведет к восстановлению *Поляны Скрипача* (= Рай для погибших моряков, духов). Выбор темной магии – к восстановлению *Рундука Мертвеца* (= Ад для погибших моряков).

Во-вторых, выбор главной героиней пути разрешения конфликтных ситуаций – «сила» или «дипломатия». Выбор «силы» является неотъемлемой частью сражений, побед в дуэлях, отношений

с некоторыми персонажами, финального сражения с главным антагонистом. Выбор «дипломатии» влияет на способность к переговорам и убеждениям персонажей, которые будут способствовать достижению героиней главных целей, а также победе в финальном сражении.

В-третьих, это выбор, влияющий на отношения с товарищами-пиратами, на их оценку главной героини, – уважительную или пренебрежительную.

Уважительное отношение к главной героине проявляется в создании пиратского образа, в помощи команде, в поддержании командного духа и, как следствие, приведет к сохранению целостности корабля и к улучшению отношений между пиратами и главной героиней.

Особая категория выборов – выборы на время, которые проверяют реакцию читателя-игрока, его умение сориентироваться в критических ситуациях – в ситуациях сражений, дуэлей. Данные выборы требуют особого внимания к предыдущей информации, к описанию характеристики персонажа, отличительных черт места, особенностей приготовления пищи или напитка. Чаще всего такие выборы влияют на репутацию героев.

Таким образом, существуют различные способы влияния на сюжет, их вариации обусловлены характером и жанром историй. Читатель, делая выборы, сам определяет ценностные приоритеты и пути развития сюжета: будет эта история пропитана жестокостью или добром и состраданием.