

Ninja Theory рассказывает о психозе главной героини Senua's Saga: Hellblade 2 и о том, как игроки будут его переживать

Компания Ninja Theory выпустила продолжительное видео, посвященное психозу и его лечению в Senua's Saga: Hellblade II. В ролике психиатры и члены команды разработчиков рассказывают о работе, проделанной для того, чтобы воплотить эту проблему на экране, чтобы геймеры могли лучше ее прочувствовать и понять.

Обратите внимание, что здесь также много игровых эпизодов, которые лучше всего иллюстрируют рассуждения. В качестве докладчиков выступают Пол Флетчер из Ninja Theory, Бернард Вулф, невролог из Кембриджского университета, и другие специалисты из мира психиатрии и не только.

Видео дает нам понять, что Сенуа живет в иной реальности, чем остальные: она видит и слышит то, что не воспринимают остальные, что также станет ясно в процессе игры. Ее психоз приводит к слуховым и зрительным галлюцинациям, которые она также будет испытывать во время игры. В игре вновь подчеркивается, что ее реальность формируется под влиянием ее прошлого травматического опыта, о чем также рассказывалось в первой игре. Несмотря на психоз, Сенуа удается сохранять самообладание и stoически выполнять свою миссию.

В видео объясняется, что игра исследует двойственность реальности, которую испытывают люди, страдающие психозом. Сенуа взаимодействует с людьми, которые не видят того, что переживает она, и не понимают ее точку зрения, которая полностью отличается от их.

Также подтверждено, что бинауральное аудио и голосовое сопровождение сделают впечатления более захватывающими. В целом, игра призвана донести эффект психоза до тех, кто его не испытывал, оживив его на экране с помощью игровых систем.