

Otis: l'abbattimento delle barriere tra serie TV e spettatore

L'interattività, si sa, è alla base del videogioco e, salvo rari casi, unico media a detenerlo. Si è sempre parlato di interattività anche nel cinema o serie TV, portando il pubblico a scegliere determinate situazioni, creando così delle storie del tutto personali. Negli ultimi anni tanti sono stati gli esperimenti in tal senso ma finiti ben presto nel dimenticatoio.

L'ultimo tentativo è stato fatto con **Otis**, una serie in questo momento online con un episodio pilota, della durata di circa sette minuti, con uscita prevista per il 2018. *Otis* si presenta come un **crime drama** dove è possibile letteralmente *switchare* tra i tre personaggi principali tramite i tasti A, S e D, osservando le loro vite e in che modo esse si intreccino. Facendo un esempio pratico è assimilabile al cambio istantaneo tra **Michael, Trevor e Franklin** in **GTA V** in cui, utilizzando i tasti digitali sul pad, potevamo interagire con ognuno di essi senza che questi interrompessero la loro "vita" di tutti i giorni. Se per un puro videogioco è un'innovazione che porta varietà in termini di trama e gameplay, per una serie TV le cose si fanno più complicate, ma andiamo con ordine.

L'intento degli ideatori è quello di portare al pubblico una storia unica per ognuno di noi, non portando delle ramificazioni di trama dovute a delle scelte di dialogo, come per le avventure grafiche, ma con qualcosa di nuovo e di difficile produzione, sulla base del mito biblico di Caino e Abele. Le difficoltà di produrre e dirigere qualcosa del genere sono immense e, a detta di **Casey Stein**, uno degli ideatori, tutto doveva essere meticolosamente studiato con l'ausilio di un cronometro per fare in modo che tutti i pezzi di puzzle coincidessero senza perdere frame importanti di storia. Infatti, ad un primo sguardo, sembra che le singole storie siano girate in maniera indipendente, ma dopo una manciata di secondi e qualche *switch*, capirete le difficoltà del caso. Questo significa che bisogna vedere l'episodio almeno un paio di volte per capire bene il tutto; siamo noi ad editare continuamente la puntata e decidere che ritmo deve prendere. Personalmente non mi sono mai trovato davanti ad una cosa così peculiare e diciamo che bisogna prenderci la mano; ma una volta entrati nel *mood*, le classiche storie vi sembreranno fin troppo "guidate". Pensate a quante storie ci siamo persi in tutti questi anni, quanti dettagli non ripresi e magari quanto tempo guadagnato. Una serie come **True Detective** sarebbe finita in una puntata in quanto, con questo stratagemma, avremmo potuto capire subito l'intera situazione. Ed è proprio qui che sorgono delle perplessità; se da un lato questa nuova esperienza porta effettivamente qualcosa di nuovo, scegliendo noi cosa vedere e quando, da un lato può venir meno il trasporto emotivo creato da una determinata storia, sceneggiata con un percorso ben stabilito fino al climax finale e goduto grazie all'empatia generata col protagonista. Può essere, comunque, considerata una strada parallela alle classiche storie monodirezionali che siamo abituati a vedere e che troveranno ulteriore sviluppo in seguito.

In basso, potrete trovare il link che porta al pilota di Otis.

<https://nukhu.com/otis/>



[Telltale: come finirà The Walking Dead](#)

Di recente su **GameReactor** è apparso un articolo riguardo al celebre gioco *The Walking Dead*. I reporter hanno intervistato il capo della comunicazione creativa **Telltale Games, Job J. Stauffer**. Si è parlato della quarta e ultima stagione e della decisione di **concludere la serie**.

«Di un gioco vediamo uscire un sequel, e poi un altro sequel, e così via all'infinito. Alcuni *studios* si aggrappano a un gioco per sempre sperando che la gente continui ad amarlo. Noi amiamo **The Walking Dead**, amiamo lavorare con **Robert Kirkman** e **Skybound** e il loro fumetto non finirà quando sarà terminato il nostro gioco: hanno già un finale diverso in mente. Noi abbiamo un finale per la nostra storia, che è la fine della storia di **Clementine**, ma non ho idea di quale sia o quando uscirà.» afferma Stauffer, che continua:

«La storia di Clementine è iniziata nel **2012**, e da allora noi - come studio e come fan - abbiamo tirato su insieme a lungo questo gioco come fosse un figlio, dando ai fan una risposta definitiva e dicendo: "sai, questa sarà la fine del racconto" e anche "Non vogliamo giocare a questo gioco per altri venti anni, sperando che voi continuiate ad amare Clementine", perché io penso che l'avremmo odiato e che sia raro che tu veda nell'industria dei giochi uno sviluppatore che ti dica "sai, lo metteremo a riposo e cercheremo di creare un'altra storia d'impatto"; **i giocatori stanno costruendo l'identità di questo personaggio da più di cinque anni**, quindi per ottenere determinati obiettivi e un finale che sia soddisfacente per i fan, è questo quello in cui ci stiamo cimentando al momento. Aspettiamo fino al **2018** per vedere dove arriveremo»

Come si pronuncia “Ubisoft”?

Girando per il web, e guardando video su YouTube, a volte ci si imbatte in cose davvero bizzarre e divertenti. Nello specifico, vi siete mai chiesti quale fosse la giusta pronuncia della parola “**Ubisoft**”? Beh, sinceramente neanche noi, ma l’azienda ha voluto porre questa domanda ai suoi dipendenti e il risultato è visibile in questo simpatico videoclip in cui alla fine anche **Yves Guillemot** dice la sua al riguardo.

Un leaker mostra nuove informazioni sulla beta di Star Wars Battlefront II

Come già annunciato, *Star Wars Battlefront II* uscirà il **17 novembre** per tutte le piattaforme (PS4, Xbox One e PC) e ci si aspetta davvero molto da questo titolo, essendo la progettazione affidata a ben tre diversi team DI EA, ovvero DICE, Criterion e Motive.

Si sa anche quando verrà rilasciata la beta del gioco, disponibile dal 4 ottobre per chi l’avrà acquistato in pre-order, mentre tutti gli altri potranno giocarla **dal 6 al 9 ottobre**. Di ciò che ci sarà al suo interno EA ha annunciato poco o nulla, ma a questo ha pensato un leaker di Reddit dal nickname **Some_Info** che ha improvvisamente rivelato tutti i dettagli sulla beta ancor prima che potesse aver luogo l’**EA Place Showcase**, mostrando persino le immagini dei menù della closed Alpha, rendendo quindi le sue informazioni attendibili, oltre ad aver già fornito maggiori dettagli sulla modalità “**Space Battles**” prima che iniziasse il Gamescom 2017 (come ad esempio la presenza delle condizioni meteo).

Secondo Some_Info la beta comprenderà **tre mappe online**: “**Galactic Assault**” nella città di Theed che potrà ospitare fino a 40 giocatori, “**Starfighter Assault**” sarà invece sul pianeta Fondor e potrà ospitarne 24 e una modalità, chiamata “**Strike**”, ambientata nel pianeta Takodana. Per quanto riguarda invece **l’offline**, dovrebbe essere presente la modalità “**Skirmish**”, che sarà fondamentalmente una modalità arcade, giocabile sia da soli che a schermo diviso con un altro giocatore.

Gli eroi disponibili saranno gli stessi mostrati all’**EA Play**. Il leaker ha anche mostrato un nuovo veicolo chiamato LAAT Gunship, che però avrà le stesse funzioni dell’astronave U-Wing nel precedente capitolo. La beta dovrebbe pesare **tra i 14 e i 16 GB**. Ci saranno da cinque a nove *emotes* per i soldati e infine i giocatori potranno collezionare carte e guadagnare crediti, ma che ovviamente andranno persi col passaggio dalla beta al gioco effettivo, la cui grafica sarà notevolmente migliore di quella vista all’E3.

[Destiny 2 raggiunge 1.2 milioni di giocatori connessi in contemporanea](#)

Il sequel di *Destiny* è ormai uscito per console di ultima generazione da 4 giorni e ieri si è registrato una tappa molto importante per un videogioco: il raggiungimento di oltre un milione di giocatori.

Bungie con un tweet, infatti, ha informato che i giocatori connessi contemporaneamente, su entrambe le console, sono più di un milione, si parla di circa **1,2 milioni** di utenti.

Thank you all so much for playing, Guardians! Right now Destiny 2 has over 1.2 Million concurrent players online. We'll see you in the wild.

— Bungie (@Bungie) [September 9, 2017](#)

Questi numeri rappresentano solamente gli utenti connessi contemporaneamente e non coloro che hanno acquistato il gioco.

Destiny 2 uscirà per PC il **24 ottobre** il che vuol dire che ci sarà un gran incremento dell'utenza.

[Vuoi la copia fisica di L.A. Noire per Switch? Devi spendere 10\\$ in più](#)

Le versioni digitali di **Rockstar L.A. Noire** per **PS4**, **Xbox One**, e **Nintendo Switch** costeranno **40\$** ciascuna, come anche la versione fisica per PS4 e Xbox One.

Invece, la copia fisica di *L.A. Noire* per Switch costerà **50\$**.

Questa informazione è apparsa sul sito ufficiale di Rockstar, ma sembra che in seguito il sito sia stato aggiornato.

Dunque, perchè la copia fisica di *L.A. Noire* per Nintendo Switch sarà più costosa?

Secondo **US Gamer**, la causa è il costo della produzione di **cartucce per Switch**; queste ultime sembrano avere un maggiore costo di produzione rispetto ai **CD**.

L'edizione Switch include l'**intero gioco originale** e tutte le espansioni precedentemente rilasciate.

Caratteristici della versione Switch saranno i controlli basati sui movimenti con i **Joy-Con**.

Inoltre sarà incluso il **rumble HD** e nuove angolazioni della visuale: **grandangolare** e **over-the-shoulder**. Infine, saranno presenti "**controlli touch-screen contestuali**" per quando si gioca con la modalità portatile.

L.A. Noire per Switch sarà lanciato il **14 novembre** contemporaneamente all'uscita delle versioni

PS4, Xbox One e **HTC Vive** del gioco.

[Destiny 2: Raid, Xur, Clan e DLC](#)

Destiny 2 è ormai uscito e adesso si aspetta con ansia l'arrivo della nuova incursione, le prove di Osiride e soprattutto l'arrivo dell'agente dei Nove: **Xur**.

Bungie ha annunciato che la nuova **incursione**, che si chiamerà "**Il Leviatano**" e si potrà giocare dal 13 settembre. Come siamo stati abituati a *Destiny*, il nuovo raid si potrà giocare con una squadra di 6 giocatori che si impegnerà nello sconfiggere il comandante della temibile legione rossa **Ghaul**.

Ancora non è stato annunciato il livello di luce che bisogna possedere per partecipare, ma con molta probabilità si scoprirà durante la giornata di mercoledì, per l'occasione dell'apertura del raid.

Per chi invece si volesse fiordare nella modalità competitiva di *Destiny 2* dovrà aspettare solo un paio di giorni, infatti il 15 settembre si darà inizio alle **Prove dei Nove**, modalità competitiva del crogiolo che prevede un match 4v4 in cui ogni vittoria e ogni sconfitta verranno conteggiati in un biglietto che servirà per entrare in queste ultime. Al raggiungimento di 7 vittorie e 0 sconfitte si potrà raggiungere il **Faro** in cui si troverà una cassa che premierà tutta la squadra.

Lo stesso giorno vedremo il ritorno del NPC più amato e allo stesso tempo odiato, stiamo parlando dell'agente dei Nove, **Xur** che porterà, come di consueto, armi e armature esotiche, che potremo acquistare in cambio di una nuova valuta: i frammenti leggendari, rimpiazzando le strane monete, presenti in *Destiny*.

Per chi si chiedesse che fine abbiano fatto i **clan**, ieri ha ricevuto la risposta. Infatti l'8 settembre si sono attivate le **missioni del clan**, che prevedono il completamento di specifiche missioni o attività per garantire un premio a tutti i membri del clan a cui si appartiene.

Le attività che si potranno svolgere per sbloccare gli engrammi leggendari sono:

- Terminare un assalto con almeno 2 componenti del clan;
- Terminare l'incursione con almeno 3 membri del clan;
- Terminare una partita nel crogiolo con un componente del clan;
- Completare un biglietto perfetto delle Prove dei Nove con 2 membri del clan.

Nelle ultime ore è stato annunciato anche il nome e i contenuti del primo **DLC**, che arriverà durante il mese di dicembre.

Il nome sarà *La Maledizione di Osiride* e prevederà, oltre a nuove missioni, nuovo armamento, anche l'esplorazione di **Mercurio** e della sua **Foresta Infinita**. Ecco qui il calendario del mese di settembre, pubblicato durante il Bungie Weekly Update, che annuncia l'arrivo dello Stendardo di Ferro durante il mese di Ottobre.



[Killer Instinct su Steam supporterà il crossplay tra Xbox e Windows 10](#)

Sempre più giochi stanno supportando il **crossplay** tra **Xbox One** e **Windows 10**, come parte del grande progetto **Microsoft** "insieme è meglio". Ma il nuovissimo **Killer Instinct**, sta aprendo le porte anche a **Steam**, permettendo in questo modo di giocare tra le 3 diverse piattaforme.

Precedentemente **Killer Instinct** non era stato rilasciato per **Steam**, con l'ultimo aggiornamento del titolo invece, sarà possibile agli utenti **Valve** di usufruire del gioco. Al momento la funzionalità del **crossplay** potrebbe essere attivata o disattivata, poichè gli sviluppatori stanno lavorando per risolvere i problemi sulla nuova piattaforma conquistata, com'è possibile vedere da un [comunicato Microsoft](#). Ad ogni modo, anche se impediranno agli utenti **Steam** di giocare online, la funzione non verrà invece interrotta per chi utilizza il gioco su **Xbox** o **Windows 10**.

È una mossa acuta, forse le piattaforme indipendenti sono i giusti partner per poter buttare giù le mura che separano i sistemi blindati. Se il percorso di **Ark: Survival Evolved**, è qualcosa di cui seguire le orme, sarebbe bene che anche **Microsoft** e **Sony** lo facessero, in modo da consentire ai loro fan di poter giocare insieme.

[Arrivano i Giganti su 3DS](#)

L'amato anime **Shingeki no Kyojin** (meglio conosciuto in Italia come *L'Attacco di Giganti*) arriva su

Nintendo 3DS, dando la possibilità ai giocatori di entrare a far parte del Corpo di Ricerca per sconfiggere tutti i giganti. Dopo l'arrivo della seconda stagione del famoso anime, il team di **Koei Tecmo** ha iniziato a lavorare sul secondo action game dedicato ad *Attack on Titan* e, proprio qualche ora fa, ha annunciato che il gioco sarà disponibile per Nintendo 3DS il **30 novembre 2017**.

Ci sono molte novità, come ad esempio il multiplayer: infatti sarà possibile giocare con altri 3 giocatori (in tutto 4 utenti).

- Inoltre saranno presenti altre due modalità:
 - **Story Mode**, dove il protagonista vestirà i panni di un membro del corpo di ricerca.
 - **World Mode**, dove è possibile creare un personaggio partendo da zero.

[Nintendo farà di tutto per soddisfare la richiesta di Switch](#)

«**Nintendo** di recente si è focalizzata sulla soddisfazione della richiesta di altri Nintendo Switch, console che attualmente ha raggiunto una vasta popolarità». È quanto afferma il Presidente e Direttore Operativo **Reginald Fils-Aime** durante il "Variety's Entertainment and Technology Summit" a Los Angeles.

Si prevede una vendita di 10 milioni di piattaforme Switch durante il corrente anno fiscale, ma è da vedere se la società sarà in grado di soddisfare la domanda di tutti i suoi clienti.

Il CEO di **Pokémon Company** dubita del successo di Nintendo Switch: «Non dovremmo sovrastimare il suo potenziale»

«Certamente la richiesta è consistente, e la nostra catena di fornitura è presente» dice l'Executive di Nintendo «Avremo abbastanza fornitura per le vacanze? È su questo che ci stiamo focalizzando.»

Dopo aver riscontrato difficoltà con la richiesta di console Switch da quando ha lanciato la piattaforma a marzo, inizialmente Nintendo ha spedito le console per via aerea, ma la console è andata subito sold-out e l'azienda ha promesso di aumentarne la produzione per soddisfare la richiesta durante l'estate di quest'anno.

«Stiamo facendo tutto il possibile per assicurarci che chiunque voglia acquistare Nintendo Switch possa farlo», ha dichiarato Nintendo al **The Wall Street Journal**, aggiungendo inoltre che tutto dovrebbe essere in regola entro le prossime vacanze natalizie.