



# CUT SCENE

Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

Le cut scene sono sequenze animate non interattive che si alternano ai momenti di interazione vera e propria di un videogame

Tipologie di cut scene:

live-action  
cut scene animate  
cut scene interattive

Le cut scene live-action sono riprese interpretate da attori "in carne e ossa". Sono particolarmente diffuse negli adattamenti videoludici delle pellicole cinematografiche

Le cut scene animate sono suddivisibili in due categorie:

in-game : renderizzate in tempo reale dal motore di gioco e come tali non presentano differenze cosmetiche significative

pre-render: sequenze animate renderizzate dagli sviluppatori sfruttando tecniche come la computer graphics o la cel animation. Presentano solitamente una qualità visiva superiore.

La divergenza qualitativa compromette l'immersione dell'utente nel testo. I possibili "errori di continuità" tra i vari momenti produce una dissonanza cognitiva nel giocatore.

Le cut scene interattive richiedono al giocatore di premere tasti corrispondenti alle icone visualizzate sullo schermo. La pressione prevede una sequenza non negoziabile.



In-game



Pre-render

