

Narrativa Audiovisual - Recull del debat fet a classe sobre JUGABILITAT

La immersió \approx la identificació

Crítiques als apunts:

- Les regles no són iguals per tothom
- La corba de dificultat no sempre és ascendent
- Guionitzar la intensitat del joc
- Per extensió, videojoc més pròxim al llibre
 - nivell visual pròxim al cinema
 - nivell narratiu pròxim al llibre
- La immersió no depèn només de la jugabilitat, sinó de factors com la qualitat del joc o l'estat d'ànim del jugador
- Linialitat o no també depèn del target i del *flow*
- Sobre guanyar o perdre, no tots els jocs funcionen així (però casi)
- Desenvolupament equilibrat \rightarrow idea que potser ja no és vigent actualment
- Immersió pot ser:
 - físic/psicològic *flow*
 - narratiu/identificació

Tenir present concepte *ergòdic*.

