

Daftar Istilah

<i>Mekanik/ Gameplay</i>	Bagian dari desain game yang mengatur bagaimana interaksi pengguna di dalam game
<i>User Experience</i>	Pengalaman pengguna setelah berinteraksi dengan suatu sistem
<i>User Compatibility</i>	Tingkat kompatibilitas seorang pengguna dengan antarmuka yang telah digunakan