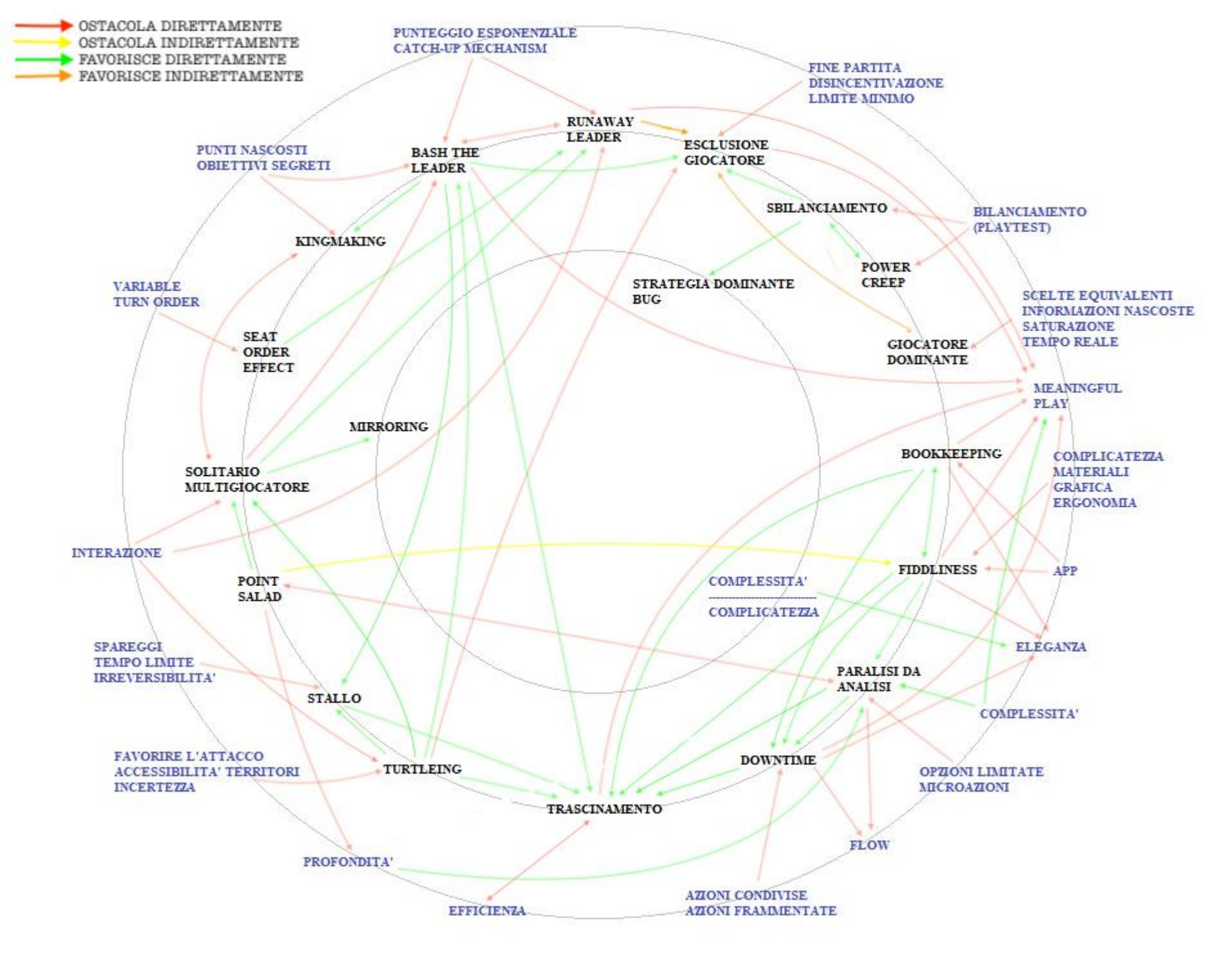
OSTACOLA DIRETTAMENTE
OSTACOLA INDIRETTAMENTE
FAVORISCE DIRETTAMENTE
FAVORISCE INDIRETTAMENTE
PUNTEGGIO ESPONENZIALE
CATCH-UP MECHANISM
FINE PARTITA
DISINCENTIVAZIONE
LIMITE MINIMO
RUNAWAY LEADER
BASH THE LEADER
ESCLUSIONE GIOCATORE
PUNTI NASCOSTI
OBIETTIVI SEGRETI
SBILANCIAMENTO
BILANCIAMENTO (PLAYTEST)
KINGMAKING
POWER CREEP
VARIABLE TURN ORDER
STRATEGIA DOMINANTE
BUG
SCELTE EQUIVALENTI
INFORMAZIONI NASCOSTE
SATURAZIONE
TEMPO REALE
SEAT ORDER EFFECT
GIOCATORE DOMINANTE
MEANINGFUL PLAY
MIRRORING
BOOKKEEPING
COMPLICATEZZA
MATERIALI
GRAFICA
ERGONOMIA
SOLITARIO MULTIGIOCATORE
INTERAZIONE
FIDDLINESS
APP
POINT SALAD
COMPLESSITA'
COMPLICATEZZA
ELEGANZA
SPAREGGI
TEMPO LIMITE
IRREVERSIBILITA'
PARALISI DA ANALISI
STALLO
COMPLESSITA'
FAVORIRE L'ATTACCO
ACCESSIBILITA' TERRITORI
INCERTEZZA
TURTLEING
DOWNTIME
OPZIONI LIMITATE
MICROAZIONI
TRASCINAMENTO
FLOW
PROFONDITA'
AZIONI CONDIVISE
AZIONI FRAMMENTATE
EFFICIENZA