



۲. مروری مختلف روی پیش از بازی و جریان بازی	3	مرز نظریات - صدا
	7	طراحی مسئله بازی - طرح کلی
	9	درک‌های مسئله بازی - رویارو
	5	درک‌های مسئله بازی - قدرت تهران
	6	درک‌های مسئله بازی - غذا
	4	مملکت: انتفاع شدن غذا
	6	مملکت: مازارای انکشتن
	6	درک‌های مسئله بازی - کارت‌های دست
	5	درک‌های مسئله بازی - کارت‌های زمین
	5	درک‌های مسئله بازی - پادشاه نوب
	7	درک‌های مسئله بازی - میزبان
اجرا شدن انکشتن‌های بازی به صورت پورته و انجیت شده	8	انجیتن
	10	Info-Passives
	6	طراحی فرمان‌های عقلی اول
	3	طراحی کارت‌های فرمان‌های عقلی اول
	7	طراحی کارت‌های مشترک عقلی اول
	8	طراحی فرمان‌های جدید
	4	طراحی کارت‌های فرمان‌های جدید
	4	طراحی قدرت خاص فرمان‌های جدید
	10	طراحی کارت‌های مشترک جدید
	3	طراحی کارت‌های انحصار
استفاده از تی گری، برداشت و پخش‌های و معنای مناسب، پیمانه و سرچ مورد توجه است.	10	طراحی دیپادیل کارت های بازی
استفاده از تی گری، برداشت و پخش‌های و معنای مناسب، پیمانه و سرچ مورد توجه است.	5	طراحی دیپادیل فرمان‌های بازی
	9	طراحی دیپادیل قدرت‌های فرمان‌های بازی
استفاده از تی گری، برداشت و پخش‌های و معنای مناسب، پیمانه و سرچ مورد توجه است.	6	طراحی دیپادیل بازیکن
دقت اشاره که طراحی درست توانای بازی و ارتباط بین آن‌ها نیاز در این قسمت درسی خواهد شد.	20	طراحی دیپادیل کل بازی
استفاده از اکسپشن روی پام دستن - اکسپشن‌های شروع	2	سیستم هشدار انشاد کل بازی
	10	نخبره سازی صحیح لایک
	12	نخبره کردن کل سیستم بازی
	5	نخبره کردن مشخصات هر فرمان در بازی
فرست نام‌نویس‌های کارت‌ها در بازی و ردایش آن‌ها تا تبدیل شدن به یک تی در بازی	5	نخبره سازی صحیح و کاملی کارت‌ها در بازی
نخبره سازی و نگه‌داری کاربرد در بازی به همراه نام درک‌های مرتبط	5	نخبره سازی ۱۰۰۰۰
	465	مجموع کل
	59	































































