**------ ÇİZİMLER ------**

Ölümcül sarkıtlar çizilecek.

Character animasyonlarının pelerinsiz versiyonu çizilecek (hitbox için).

Arayüz öğeleri düzenlenecek.

Hak veren kristalin görünüşü ve animasyonu düzeltilecek. **(Deadline: 17 Ocak Perşembe)**

Kristalin boyu uzatılacak. **(Deadline: 17 Ocak Perşembe)**

Kaya çizilecek. **(Deadline: 17 Ocak Perşembe)**

Palpus’un animasyonları düzeltilecek, saldırısı daha etkili hale getirilecek. **(Deadline: ?)**

**------ Daha Sonra Bakacağız ------**

Fosil, çalı gibi süsleme öğeleri çizilecek.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek.

Menü tasarlanacak ve çizilecek.

**------ KODLAR ------**

Beulian'ın platformun içine kaçma bug'ı çözülecek.

Invincisible frame'de duvarların içine girilebiliyor olması düzeltilecek.

Ses efekti çıkması için gecikme imkanı eklenecek.

Sıvının kenarlarındaki bug çözülecek.

Checkpoint noktasından tekrar doğduğumuz zaman yaratık ve anahtarların tekrar doğması ayarlanacak.

**------ Daha Sonra Bakacağız ------**

Silüet sistemi eklenecek.

Map editor kodlanacak.

Müzik ve seslerin volume ayarları eklenecek.

Solucanın ölürken kafasına ışık verilecek.

**------ DİZAYN VE HİKAYE ------**

Pixo’nun arkaplan hikayesi yazılacak. **(Deadline: ?)**

**------ MÜZİK ------**

*Güncel iş yok.*

**------- SESLER ------**

Melisa ve Tolga, aşağıdaki sesleri oluşturacak: **(Deadline: ?)**

Koşma (Foley)

Yere düşme (Foley)

Zıplama ve ikincil zıplama (Foley)

Can yanması (Foley)

Öldükten sonra çıkan animasyonun sesi (Foley - dijital ayrı ayrı olabilir ya da karışık olabilir)

Mavi taş toplama efekti (Foley olması tercihtir)

Zamanlama platformlarının gidip gelme sesleri (Dijital)