**------ ÇİZİMLER ------**

**Bloklara doku varyasyonları eklenecek.**

Pixo’nun animasyonları geliştirilecek.

Pixo’nun animasyonlarının pelerinsiz versiyonu çizilecek (hitbox için).

<Tab> menüsü çizilecek.

Diyalog seçme kutusu çizilecek.

**Bölüm-içi kapılar için organik bir çizim yapılacak.**

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek. (Elora tarafındaki portal)

Bizi bu dünyaya getiren büyücü çizilecek.

Birkaç yerli tasarlanacak, ardından çizilecek.

Kapalı / yarı-kapalı mağara alanları çizilecek.

**Duvardan zıplama için sarmaşık çizilecek.**

**Yeni arkaplanlar çizilecek.**

Gayzerin alternatifi bir obje çizilecek.

Fare imleci çizilecek.

HUD düzenlenecek.

Platform çökmesi düzenlenecek.

**Beuliana doku eklenecek.**

**Beulianın anatomisi geliştirilecek, ardından animasyonları geliştirilecek.**

Yeni kapı animasyonu çizilecek.

Oyundaki objelere gerekli gölgeler eklenecek.

**Zodaxın sanat dizaynı düzeltilecek.**

Zodaxın ağaçtan ruhani meyve emme animasyonu çizilecek.

**Palpusun animasyonları düzeltilecek, saldırısı daha etkili hale getirilecek.**

Kontrastı arttırmak için renkler düzenlenecek.

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

Fosil, çalı gibi süsleme öğeleri çizilecek.

Kaya çizilecek.

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

Invincisible frame'de duvarların içine girilebiliyor olması düzeltilecek.

*Wall jump kodlanacak.*

Ses efekti çıkması için gecikme imkanı eklenecek.

Silüet sistemi eklenecek. // Blokların içine girebilme kodlanacak.

Müzik ve seslerin volume ayarları eklenecek.

Solucanın ölürken kafasına ışık verilecek.

Menü aracılığı ile tuş değiştirebilme özelliği eklenecek.

Profil ve kayıt sistemi kodlanacak.

Gidip gelen platformlar için alttan yukarı çıkılabilme kodlanacak.

*Diyalog sistemi kodlanacak. // Diyalog seçme sistemi kodlanacak.*

Şelalelerin rastgele çıkması kodlanacak.

Texture ve audio gruplaması yapılacak.

Anahtar bug’ı çözülecek. (Damast bazen blok içinde anahtar bırakabiliyor ölürken)

Zamanlama platformlarının sesi kodlanacak.

Yerden çıkan dikenlerin ışığının soldan sağa doğru tek bir ışık hüzmesi olarak gitmesi kodlanacak.

Pencere odağının yitirilmesi durumunda oyunun mola menüsüne geçmesi kodlanacak.

Işık böcekleri optimize edilecek. (Böcekler partikül efektine dönüştürülebilir)

Menü materyallerinin opaklaşarak oluşması kodlanacak.

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

Map editor kodlanacak.

**------ DİZAYN VE HİKAYE ------**

Pixo’nun arkaplan hikayesi yazılacak.

Elora’nın arkaplan hikayesi yazılacak.

Demo için oluşturulacak bölümlerde kullanılacak olan karakterler seçilecek, detaylandırılacak.

Diyaloglar yazılacak.

Hikaye parçaları yazılacak (Journal).

Gayzere alternatif düşünülecek.

Blokların içine girebilme mekanikleri dizayn edilecek.

Bölüm-içi kapı sistemi tasarlanacak.

Health bar upgrade noktalarının nasıl olacağı dizayn edilecek.

Düşmanların hasarları dengelenecek.

**------ MÜZİK ------**

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

Koşma (Foley)

Yere düşme (Foley)

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

Mavi taş toplama efekti (Foley)

Zamanlama platformlarının gidip gelme sesleri (Dijital)