**------ ÇİZİMLER ------**

Bloklara doku varyasyonları eklenecek.

Pixo’nun animasyonları geliştirilecek.

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

Ana menü ve mola menüsü tasarlanacak, ardından çizilecek.

Menü için font oluşturulacak.

<Tab> menüsü çizilecek.

Diyalog kutusu ve diyalog seçme kutusu çizilecek.

Bölüm-içi kapılar için organik bir çizim yapılacak.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek.

Bizi bu dünyaya getiren büyücü çizilecek.

Birkaç yerli tasarlanacak, ardından çizilecek.

Sarkıtlar çizilecek.

Platformların yanlarına konulacak olan dikenler çizilecek.

Kapalı / yarı-kapalı mağara alanları çizilecek.

Duvardan zıplama için sarmaşık çizilecek.

Fışkıran çiçek büyütülecek, belirginleştirilecek. Fışkırttığı sıvı, daha çok sıvı hissi verecek şekilde düzeltilecek.

HUD düzenlenecek.

Beuliana doku eklenecek.

Beulianın anatomisi geliştirilecek, ardından animasyonları geliştirilecek.

Kapı animasyonu geliştirilecek.

Oyundaki objelere gerekli gölgeler eklenecek.

Dikenlerdeki ışık efekti dalgalı bir hale getirilecek.

Zodaxın sanat dizaynı düzeltilecek.

Zodaxın ağaçtan ruhani meyve emme animasyonu çizilecek.

Palpusun animasyonları düzeltilecek, saldırısı daha etkili hale getirilecek.

Arkaplan düzenlenecek.

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.

Gamepad desteği eklenecek.

Müzik ve seslerin volume ayarları eklenecek.

Solucanın ölürken kafasına ışık verilecek.

Ana menü ve pause menüsü kodlanacak.

Menü aracılığı ile tuş değiştirebilme özelliği eklenecek.

Gidip gelen platformlar için alttan yukarı çıkılabilme kodlanacak.

Diyalog sistemi kodlanacak. // Diyalog seçme sistemi kodlanacak.

Şelalelerin rastgele çıkması kodlanacak.

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

**------ 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).

<Tab> menüsü dizayn edilecek.

Gayzere alternatif düşünülecek.

Ana menü ve pause menüsü dizayn edilecek.

Blokların içine girebilme mekanikleri dizayn edilecek.

Bölüm-içi kapı sistemi tasarlanacak.

Health bar upgrade noktalarının nasıl olacağı dizayn edilecek.

**------ MÜZİK ------**

*Güncel iş yok.*

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

Melisa ve Tolga, aşağıdaki sesleri oluşturacak:

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)