**------ ÇİZİMLER ------**

Ölümcül sarkıtlar çizilecek.

Character animasyonlarının pelerinsiz versiyonu çizilecek (hitbox için).

Arayüz öğeleri düzenlenecek.

Hak veren kristalin görünüşü ve animasyonu düzeltilecek.

Kristalin boyu uzatılacak.

Kaya çizilecek.

Palpus’un animasyonları düzeltilecek, saldırısı daha etkili hale getirilecek.

Diyalog kutusu çizilecek.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek.

Menü tasarlanacak ve çizilecek.

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

Fosil, çalı gibi süsleme öğeleri çizilecek.

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

Beulian'ın platformun içine kaçma bugı çözülecek.

Beulian’ın hareket yolundan ayrılma bugı çözülecek.

Invincisible frame'de duvarların içine girilebiliyor olması düzeltilecek.

Ses efekti çıkması için gecikme imkanı eklenecek.

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

İksir aldığımız zaman çıkan bildirimler daha estetik hale getirilecek.

Silüet sistemi eklenecek. // Blokların içine girebilme kodlanacak.

Müzik ve seslerin volume ayarları eklenecek.

Solucanın ölürken kafasına ışık verilecek.

V-sync özelliğini açma-kapatma özelliği kodlanacak.

Gidip gelen platformlar için alttan yukarı çıkılabilme kodlanacak.

Ana menü ve pause menüsü kodlanacak.

Menü aracılığı ile tuş değiştirebilme özelliği eklenecek.

Wall jump kodlanacak.

Diyalog sistemi kodlanacak. // Diyalog seçme sistemi 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).

<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.

**------ 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)