**------ 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.

<Tab> menüsü çizilecek.

Diyalog kutusu çizilecek.

Bölüm-içi kapılar için organik bir çizim yapılacak.

Duvardan zıplama için sarmaşık çizilecek.

Sarkıtlar çizilecek.

Platformların yanlarına konulacak olan dikenler çizilecek.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek.

Bizi bu dünyaya getiren büyücü çizilecek.

Birkaç yerli tasarlanacak, ardından çizilecek.

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

Kapalı / yarı-kapalı mağara alanları çizilecek.

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.

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.

Gamepad desteği eklenecek.

Şelalelerin rastgele çıkması 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.

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)