**------ 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.

**------ 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)