**------ ÇİZİMLER ------**

Pixo’nun ölüm animasyonu güncellenecek.

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

Diyalog seçme kutusu çizilecek.

Bölüm-içi kapılar için organik bir çizim yapılacak.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek. (Elora tarafındaki portal)

Birkaç yerli tasarlanacak, ardından çizilecek.

Kapalı / yarı-kapalı mağara alanları çizilecek.

Yeni arkaplanlar çizilecek.

Gayzerin alternatifi bir obje çizilecek.

Fare imleci çizilecek.

Platform çökmesi düzenlenecek.

Beulianın animasyonları geliştirilecek.

Yeni kapı animasyonu çizilecek.

Oyundaki objelere gerekli gölgeler eklenecek.

Zodaxın sanat dizaynı düzeltilecek.

Zodaxın ağaçtan ruhani meyve emme animasyonu çizilecek.

Palpusun ölüm animasyonu yenilenecek.

Potion çizimleri değiştirilecek.

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

Fosil, çalı gibi süsleme öğeleri çizilecek.

Kaya çizilecek.

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

Şelalelerin rastgele çıkması kodlanacak.

Wall jump kodlanacak.

Blokların içine girebilme kodlanacak.

Kayıt sistemi kodlanacak.

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

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.

Journal kodlanacak.

Ana karakterin animasyonları güncellenecek.

Yeni mekanikler prototiplenecek.

Gamepad kontrolleri oyuna eklenecek.

Ses efekti çıkması için gecikme imkanı eklenecek.

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

Map editor kodlanacak.

Texture ve audio gruplaması yapılacak.

**------ 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)