**------ ÇİZİMLER ------**

Ölümcül sarkıtlar çizilecek.

Character animasyonlarının pelerinsiz versiyonu çizilecek (hitbox için).

Humanoid karakterlerin konsept dizaynı yapılacak.

Arayüz öğeleri tasarlanıp çizilecek (health bar vb).

Hak veren kristalin görünüşü ve animasyonu düzeltilecek. **(\*)**

Kristalin boyu uzatılacak. **(\*)**

Zodax ağacının sanat dizaynı uygun hale getirilecek. **(\*)**

Palpus’un animasyonları düzeltilecek, saldırısı daha etkili hale getirilecek. **(\*)**

Kaya çizilecek. **(\*)**

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

Fosil, çalı gibi süsleme öğeleri çizilecek.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek.

Menü tasarlanacak ve çizilecek.

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

Ege bütün kodları inceleyip anlayacak, öğrenecek. **(Deadline: 24 Kasım Cumartesi)**

Solucanın ölürken kafasına ışık verilecek.

Beulian'ın platformun içine kaçma bug'ı çözülecek.

Ses efekti çıkması için gecikme imkanı eklenecek.

Spikeların sol ve sağdaki kısmının çıkmıyor oluşu düzeltilecek.

Waterfall'lar eklenecek.

Checkpoint'in tuvali düzeltilecek.

Zodax'ın bug'ı düzeltilecek.

Müzik ve seslerin volume ayarları eklenecek.

Drop'ların çıkma pozisyonu canavarlara özel olarak değiştirilecek.

Invincisible frame'de duvarların içine girilebiliyor olması düzeltilecek.

**------ DİZAYN VE HİKAYE ------**

Level dizayn videosu çekilecek.

**------ MÜZİK ------**

*Güncel iş yok.*

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

Melisa ve Tolga, aşağıdaki sesleri oluşturacak: **(Deadline: 28 Kasım Çarşamba)**

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)

Hak kristalini toplama efekti (Dijital)

İksir melodileri (Dijital)

Zamanlama platformlarının gidip gelme sesleri (Dijital)

Anahtar alma sesi (Dijital)