**------ ÇİZİMLER ------**

Hak veren kristalin görünüşü ve animasyonu düzeltilecek.

Character animasyonlarının pelerinsiz versiyonu çizilecek (hitbox için).

Humanoid karakterlerin konsept dizaynı yapılacak.

Ölümcül sarkıtlar çizilecek.

Kristalin boyu uzatılacak.

Zodax ağacının sanat dizaynı uygun hale getirilecek.

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

Kaya çizilecek.

Arayüz öğeleri tasarlanıp 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)**

**------ DİZAYN VE HİKAYE ------**

Karakterlerin ve Elora dünyasının genel arkaplanı yazılacak. **(Deadline: 18 Kasım Pazar)**

**------ 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)