**------ ÇİZİMLER ------**

Ölümcül sarkıtlar çizilecek.

Character animasyonlarının pelerinsiz versiyonu çizilecek (hitbox için).

Humanoid karakterlerin konsept dizaynı yapılacak.

Arayüz öğeleri tasarlanıp çizilecek (health bar vb).

Zodax ağacının sanat dizaynı uygun hale getirilecek. **(Deadline: 29 Kasım Perşembe)**

Hak veren kristalin görünüşü ve animasyonu düzeltilecek. **(Deadline: 5 Aralık Çarşamba)**

Kristalin boyu uzatılacak. **(Deadline: 5 Aralık Çarşamba)**

Palpus’un animasyonları düzeltilecek, saldırısı daha etkili hale getirilecek. **(Deadline: 5 Aralık Çarşamba)**

Kaya çizilecek. **(Deadline: 5 Aralık Çarşamba)**

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

Fosil, çalı gibi süsleme öğeleri çizilecek.

Bu dünyaya geldiğimiz portal çizilecek.

Menü tasarlanacak ve çizilecek.

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

Solucanın ölürken kafasına ışık verilecek.

Waterfall'lar eklenecek.

Müzik ve seslerin volume ayarları eklenecek.

Drop'ların çıkma pozisyonu canavarlara özel olarak değiştirilecek.

Minyoo timing platformların üstündeyken platform aniden yok olursa minyoonun bug’a girmesi sorunu çözülecek.

Beulian'ın platformun içine kaçma bug'ı çözülecek.

Ses efekti çıkması için gecikme imkanı eklenecek.

Invincisible frame'de duvarların içine girilebiliyor olması düzeltilecek.

Arkaplan katmanlarındaki varyasyonların rastgele bir biçimde bir araya gelmeleri kodlanacak.

**------ DİZAYN VE HİKAYE ------**

Pixo’nun arkaplan hikayesi yazılacak. **(Deadline: 5 Aralık Çarşamba)**

**------ 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)