

- Mid age房间在激活门之后需要提示可以进门了
- toy房间第一个积木的提示需要修改，移除边上的积木，不然会让玩家误会gap的位置
- Toy房间空气墙会把玩家挡住，顶层魔方的位置
- 跳云朵加一下提示
- Quit game 加警告!!!
- 跳跃难度降低一点
- 完成所有房间后，直接把提示改成传送到late adulthood房间
- 带HDMI线
- 碰到梯子触发音效
- 带键盘鼠标，带英标插排
- 用高级耳机测试3D音频效果

已完成

- 当前房间已完成在tower触发了两次
- 打字两倍
- 脚步声音量太大
- 后室BGM调小，-0.6

- ✔ 枕头3倍
- ✔ 积木脚步double
- ✔ 提示哪些门还没有被穿过，这样最后玩家不会不知道往哪儿走（改为在最开始传送完门之后，提示背后还有门）
- ✔ 添加靠近推动魔方时的UI提示
- ✔ 第一次触发Map UI标注的时候做一个tutorial（放弃）
- ✔ 特别靠近门的话，无法触发传送
- ✔ 加入始终显示的任务UI
- ✔ 用声波可以显示right position的位置（改为每个可拿取物体改变其提示文本）
- ✔ 添加声波触发F UI时，在屏幕上直接显示F，避免视角没看到时，看不到提示（改为添加了指向性的Grab Icon）
- ✔ 加显性的放置正确或者错误的提示（改为放置错误直接返回原位置了）
- ✔ Key binding remind hint on the table
- ✔ 文本时禁用移动避免提前触发下一条
- ✔ UI在触发F图标后高亮可交互物体，避免歧义，同时添加UI图标提示可交互物体的方向如果不在当前视野内
- ✔ 把toy room空气墙加回来
- ✔ 扩大拾取物品的判定半径范围，不要扩大直线距离

- ✔ 扩大地球仪和显微镜的正确判定容错范围
- ✔ 柜子的UI触发盒子扩大范围
- ✔ 当前房间任务全部完成后，显示房间已完成的提示
- ✔ 减少套圈数目
- ✔ 积木房包裹一下范围，不要让玩家走太远
- ✔ Click to show all text, click to skip this text
- ✔ Alex房间足球质量调小一点
- ✔ 把cube sound半透明指示性绳索UI的每个组件的碰撞去掉visibility, 否则会影响拿取物品（查明后是narra text trigger的碰撞问题）
- ✔ 在完成所有房间后提示返回起始房间完成最终的关卡
- ✔ 在打开UI的时候使水体可见，否则toy房开UI会是黑的
- ✔ mid age room的传送门有问题，可能是因为visible的原因
- ✔ 背景水声音设成loop
- ✔ 加各处声音
- ✔ 加各处的UI触发器
- ✔ 玩具环放置完之后可以继续移动

- ✔ 加Sonic Cube方向性逻辑
- ✔ 加tower最后一个关键物品
- ✔ shelf key UI 显示有bug, 拿到钥匙还是显示需要钥匙
- ✔ 调整 Cube UI detail, 一往上移一点