1. ~~加利福尼亚场景把垂直方向的活动范围缩小，这样垃圾就主要刷在下面了~~
2. ~~增加加利福尼亚场景鱼的量~~
3. ~~第一次唱响鲸歌时先放完鲸歌再播放语音~~
4. ~~Title按键开始时的字体忘了改~~
5. ~~Title的气泡和鱼的浮动效果~~
6. ~~第一人称控制器实现鼠标控制视角（现在视角控制完全没法玩啊~~
7. ~~Bug，游玩一段时间后视角就会不停旋转~~
8. ~~场景的碰撞盒~~
9. 加速线优化（太粗太长了，有些密，转向时加速线最好转向滞后于玩家）
10. 提高最高速度，减小加速过程，速度高起来才出现加速线，且加速线的最大长度与速度相关
11. 加速线透明度和粗细
12. 操作感
13. 一定要在能量超过50之前唱响鲸歌，不然有悖论，或者自动唱响
14. 增加Tips表明这不是50Hz的鲸鱼声音，真实的Alice歌声采样太难寻找
15. 优化碰撞盒
16. 摄像机上绑海底雪花
17. 增加剧情的跳过功能
18. 把PPT图片化以免因为缺少字体排版出错
19. 试试第三人称视角的鲸鱼
20. 想想怎么做无HUD的设计
21. 修改答辩时的讲述顺序“将人类过度捕捞和人类对海洋的污染越来越重说出来”
22. 可能要重制场景和素材
23. 优化宣传片的场景展示
24. ~~能量超过80后又减回来怎么处理，准备好的提示会不会消失~~
25. ~~掉血有时候会突然暴毙，从10点直接掉完了，可能是bug~~
26. ~~死亡后不要还能控制鲸鱼了，不然很诡异&希望死亡后可以屏幕渐黑，其他的都不管了~~
27. ~~精剪视频~~
28. ~~给指导老师发送剪辑后的视频~~
29. ~~减小环境音~~
30. ~~增加鱼的缩放倍率（4-6倍），现在鱼太小了~~
31. ~~结局不需要两个字开头~~
32. ~~搁浅结尾关爱委员会用错图片了（我给换上了）~~
33. ~~结局的话说的时候把背景音拉到~~**~~0.25~~**~~和~~**~~0.4~~**~~，说完后把背景音音量拉上来（可以像透明度一样加个淡入淡出吗）~~
34. ~~结局的字体大小太小了啊！~~
35. ~~不需要ALICE关爱委员会荣誉出品的文字了~~
36. ~~增加行与行之间的间隔，现在太挤了~~
37. ~~Thank you for playing 不要消失~~
38. ~~字多的多留一会~~
39. ~~结局图每张都多留一会~~
40. ~~鲸落结局忘了把关爱委员会从文字改成图片了（我在画布上加了张Image 0）~~
41. ~~操作说明（我来做~~
42. ~~场景里放一些气泡~~
43. ~~鱼有些太少了~~
44. ~~能量超过80提示Alice已经为远行做好了准备~~
45. ~~场景中草石头的碰撞盒~~
46. ~~同时有两句台词要放时暂时存一条，放完再放另外一条或者第二条忽略~~
47. ~~鱼类数量和垃圾数量随年变化（\*0.7和\*1.3），鱼类总量初始值提高~~
48. ~~流程改动：按下任意键->播放地图音乐->播放入水音乐->进入加利福尼亚~~
49. ~~增加吃到鱼的音效和文字提示、增加受伤音效和文字提示~~
50. ~~生命值过低时屏幕会3秒一轮变黑循环（不完全变黑（半透明？），跟随心跳，2秒变黑1秒回复）~~
51. ~~Tips改动：Alice还没有为远行做好准备、Alice已经为远行做好了准备~~
52. 反转镜头操作（如果可以设置就好了）
53. ~~增加导出时的图标~~
54. ~~垃圾和鱼造成的数值做个Random，文字提示显示具体+-的数值而不是1~~
55. ~~心跳声没有实装~~
56. ~~Map界面的BGM没有循环~~
57. ~~到新场景后能量没有扣掉70~~
58. ~~减速太容易了，松开鼠标就停了~~
59. ~~海洋场景垃圾也好少啊，也没得鱼（除了加利福尼亚都没鱼）~~
60. ~~游戏不要退出了，手动ALT+F4退出~~
61. ~~“Alice已经为远行做好了准备“在触碰边缘后就可以消失了~~
62. ~~我想重制开始场景了（不要打我）~~