游戏中按ESC可以呼出的菜单，有以下几个按钮：

按一下ESC弹出菜单，再按一下关闭。

按下=鼠标点击

以下这些按钮留一些换图标的空间，现在可以用Unity自带的那种按钮凑活。

1：Resume，按下后返回游戏，菜单消失，或者菜单呼出后再按一遍ESC也可以得到一样的效果。

2 : Restart from last checkpoint: 按下后主菜单消失，同时玩家从上一个触发的复活点重置（相当于关卡重新读取，但是已经获得的卷轴不会再次出现）

3：Levels，按下后弹出选关的菜单，主菜单消失，（但是可以从这个菜单返回主菜单），对于这个菜单的描述单说。

4：Diaries，按下后弹出选择任意卷轴进行阅读的菜单，主菜单消失。

5：Credits：按下后弹出新的菜单，主菜单消失，（但是可以从这个菜单返回主菜单），对于这个菜单的描述单说。

6：Quit：按下后游戏退出，不用多说。

大概可以是这个版式的，不过具体什么样做好后调：

斜体的字都不算作实际内容，只是指示性作用。

*我是屏幕*

*我是菜单*

Resume

Levels

Diaries

Restart from last checkpoint

Credits

Quit