**调用方法：**使用GameObject TextController（Tag：TextController） 获取TextController类 调用函数StartText()

**函数原型：**public void StartText(int \_key);

\_key —— 关键字，对应关系见下（红色标出）

**注:** Dialogue2.cs中

Line45 需添加使游戏暂停的代码

Line70 需添加使游戏继续的代码

## 对话与提示语设计：（暂未完成）

对话分为直接打印在界面下方（#1），和会弹出对话框（#2）的两种，提示语显示在屏幕右上角。

1. 地上：

Case1**（key:1）**

（进入游戏后，直接弹出与同伴的对话）#2

同伴：“这里就是古王国遗址了，听说贪婪的国王将宝贝放到第三层了。”

玩家角色：“大概很不容易找到吧，或许地下还会有机关？”

同伴：“据我的情报……这个国王生前痴迷数学，所以他很大可能不会布置机关，而让你做几道数学题。”

玩家角色：“哈哈，哈，这不是开玩笑的地方。”

同伴：“我可没开玩笑哦。”

同伴：“时间也不早了，你该进去了，我在这等着你，以防外面有什么变故，用通讯机联系。”

玩家角色：“好的。”

（玩家可以操控角色移动）

提示信息：通过WASD行动

提示信息：E键可以与物品发生互动。

提示信息：shift键可以冲刺。

Case2**（key:2）**

（当玩家操控角色不进入地牢入口而是想要转身离开）#2

同伴：“你去哪？这里才是入口。”（玩家角色自动后退）

Case3**（key:3）**

（当玩家角色与地牢入口发生交互后）#1

（屏幕变黑）

“有一阵阴风从里面吹出来了……”

（载入地牢第一层）

1. 第一层：

Case**（key:4）**

（玩家进入后）#1

“好黑……希望能快点找到宝藏。”

Case**（key:5）**

（玩家第一次接触泥潭）#2

玩家角色：“这是……什么？！！“（屏幕震动）

玩家角色：“味道好大，还有令人厌恶的紫色。”

玩家角色：“而且比我在空间站吃的汤还黏。”

同伴：“小心。”

提示信息：你不能在泥潭上冲刺。

Case**（key:6）**

（玩家移动到开关附近）#1

“前面这是个开关？”

Case**（key:7）**

（打开开关后，打开灯光）#2

玩家角色：“这个建筑的电力还没有枯竭……看来用的是核能源，不过他们的政治制度为什么这么落后？”

同伴：“的确，这个星球上怪异的事情又很多。”

Case**（key:8）**

（玩家与壁画进行互动）#2

玩家角色：“这是……一副壁画？上面还有文字，让我打开翻译器……”

玩家角色：“画的似乎是国王和数学家们。文字是：……最纯粹的……最自然的数……我的挚爱……？”

同伴：“什么意思？”

玩家角色：“不知道。”

Case**（key:9）**

（玩家与门1互动）#

玩家角色：“这个门似乎锁住了……去别的地方看看吧。”

Case6**（key:10）**

（玩家与木头墙进行交互后）#2

玩家角色：“破旧的墙壁，它的基底似乎已经被腐蚀的差不多了。”

提示信息：被腐烂墙壁可以被击破。

Case（）

1. 第二层

Case（）

Case（看见机关）

玩家角色：“”

Case（）

Case（）

1. 第三层

Case（刚进入第三层后）#2

玩家角色：“刚才那场震动似乎造成了不小的破坏，希望之后的道路不会遇阻吧。”

玩家角色：“似乎通讯器在这里就收不到讯号了……”

Case（取走宝藏后，发生了更猛烈的震动）#2

玩家角色：“不好，似乎发生了更大的震动”

（摄像机转向从黑暗中爬出的外星巨虫）

玩家角色：“墙后面似乎有什么动静？”

巨虫：“吼！！！！！！！！！！！！！！！～”

Case（与原入口的瓦砾互动后）#2

玩家角色：“可，可恶，一定是刚才的震动导致的。”

玩家角色：“怎，怎么办……一定有什么办法吧？一定有的！“

（巨虫的吼声）

Case（玩家角色乘坐上电梯后）#2

玩家角色：“好……好险，好险……不知道地上那边没事吧。”

（屏幕变黑，游戏结束）