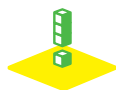


## 2.1



# プロジェクトを作って スタート



## 最初にプロジェクトを作る

Unityをインストールできたら、さっそく起動して触ってみましょう。この章では、簡単なものを実際に作りながら、「Unityの操作方法」と「ゲーム作りの基本的な流れ」を紹介していきます。



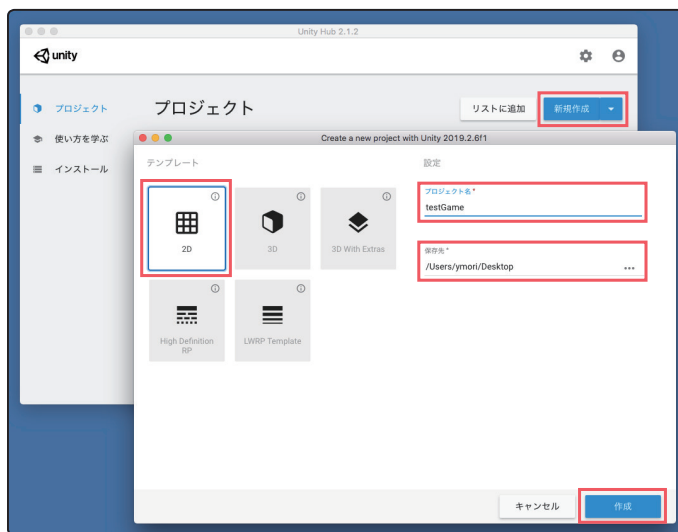
ゲーム作りはまず「プロジェクト」を作るところからはじめます。プロジェクトとは、**あるゲームを作るために必要なファイルを、すべてまとめて入れたフォルダ**です。ゲームを作るのに必要な、画像ファイルや、スクリプトファイルや、設定ファイルなど、すべてが入っています。

### 1 プロジェクトを新規作成します

[Unity Hub] を起動し、プロジェクトの [新規作成] ボタンをクリックすると、新規プロジェクトのダイアログが表示されます。

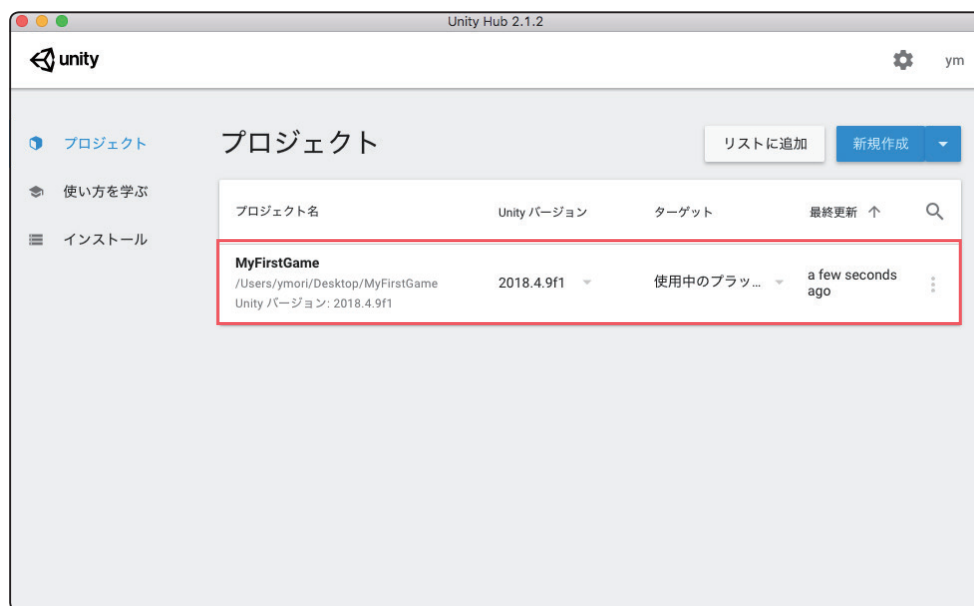
[プロジェクト名] にプロジェクト名を入力します。[testGame] と入力しましょう。[テンプレート] は [2D] を選択し、[保存先] にプロジェクトを保存するフォルダを指定します。[作成] ボタンをクリックすると、プロジェクトが作られます。

Figure : 2-1-1 プロジェクトの新規作成



このプロジェクトフォルダそのものがプロジェクトへの入り口になります。次回続きを行いたいときは、このフォルダを指定して開く（Openする）ことで、続きを行うことができます。

**Figure : 2-1-2** ダイアログのOpen



※ Unity 起動時のダイアログにはプロジェクトの履歴がいくつか表示されますので、それを選択しても続きを行うことができます。

### 別のパソコンで開発を続けたいとき

作ったプロジェクトを別のパソコンに持っていきたいときは、プロジェクトのフォルダをまるごとコピーします。別の環境でもこのフォルダを開けば、プロジェクトを開いて開発の続きを行うことができます。

もしOSが違う場合や、Unityのバージョンが違う場合は、「以前と違う環境で開こうとしていますがいいたですか?」という意味の確認ダイアログが表示されます。

