Unityのゲーム提出するときのあれこれ

Unityのプロジェクトを提出（共有）する際に、動作を保証するために最低限必要なフォルダ・ファイルは以下の通りです。これら以外（`Library`, `Temp`, `Log` など）は自動生成されるため、提出時は不要です。

最低限必要なフォルダ・ファイル

プロジェクトのルートフォルダ内にある、以下の3つ（+1）です。

1. **`Assets` フォルダ** (必須)
   - スクリプト、シーン、素材など、自分で作成したすべてのデータ。
2. **`ProjectSettings` フォルダ** (必須)
   - プロジェクトの設定（タグ、レイヤー、物理エンジン、入力など）を保存したデータ。
3. **`Packages` フォルダ** (必須)
   - プロジェクトで使用しているパッケージの依存関係情報（`manifest.json`）。
4. **`ProjectVersion.txt`** (必須: `ProjectSettings` 内にある場合も)
   - Unityのバージョン情報。

提出時の手順

1. Unityエディタを閉じる。
2. プロジェクトのルートフォルダを開く。
3. **`Library` フォルダ**、**`Temp` フォルダ**、**`Logs` フォルダ** を削除（または含めない）。
   - ※Libraryフォルダを削除することで、容量を大幅に削減できます。
4. 残ったファイルをZIP形式などで圧縮する。

注意点

- **`.meta` ファイルを忘れずに**：`Assets` 内の各ファイルに対応する `.meta` ファイルは、設定の紐付けに必須です。
- **空フォルダは避ける**：空のフォルダはGit管理などで無視される場合があるため、必要なアセットがすべて入っているか確認してください。
- **`Packages` フォルダの重要性**：以前のUnityバージョンでは不要でしたが、最新のUnityでは `Packages` フォルダが必須です。

この構成でZIP化して提出すれば、受け取り側は自分の環境でプロジェクトを正常に開くことができます。

Revision #1
★Created 26 February 2026 07:00:56 by youe2
Updated 12 June 2026 19:14:32 by youe2