

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class Dekki : MonoBehaviour
{

    // デッキボタンを押したら実行する
    public void StartGame()
    {
        StartCoroutine("startPush");
    }

    IEnumerator startPush()
    {
        //実行を遅らせる
        yield return new WaitForSeconds(1.5f);
        //リンク先へ飛ぶ
        SceneManager.LoadScene("Deck&Item");
    }
}
```