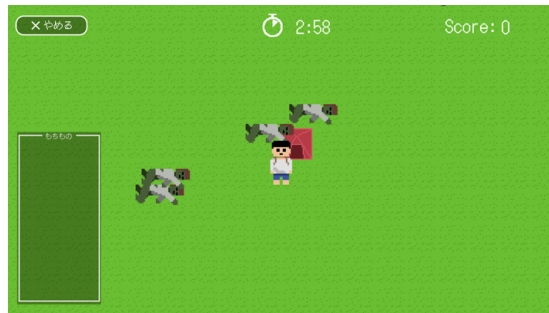




画面遷移の度にSceneを
読み込み直す



TitleScene.unity



MainGameScene.unity