

# Unity × AntiGravity AI

## 連携セットアップマニュアル

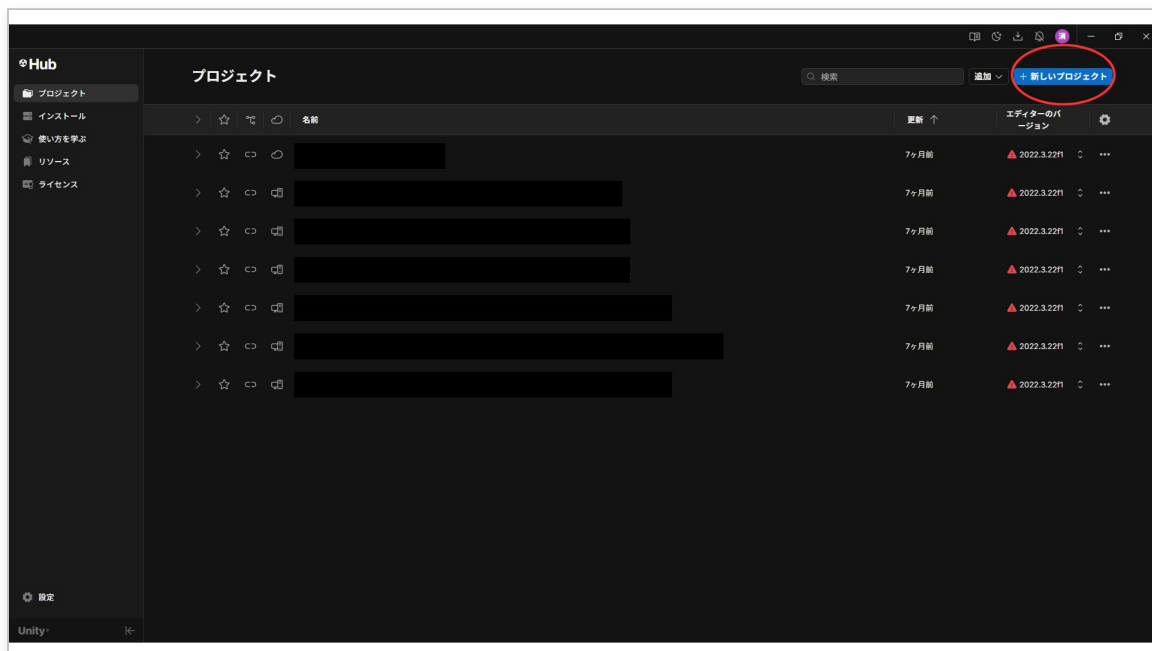
---

UnityMCPを利用して、スクリプトからオブジェクト配置まで  
AIに全自動でゲーム構築を丸投げする次世代の開発フローです。

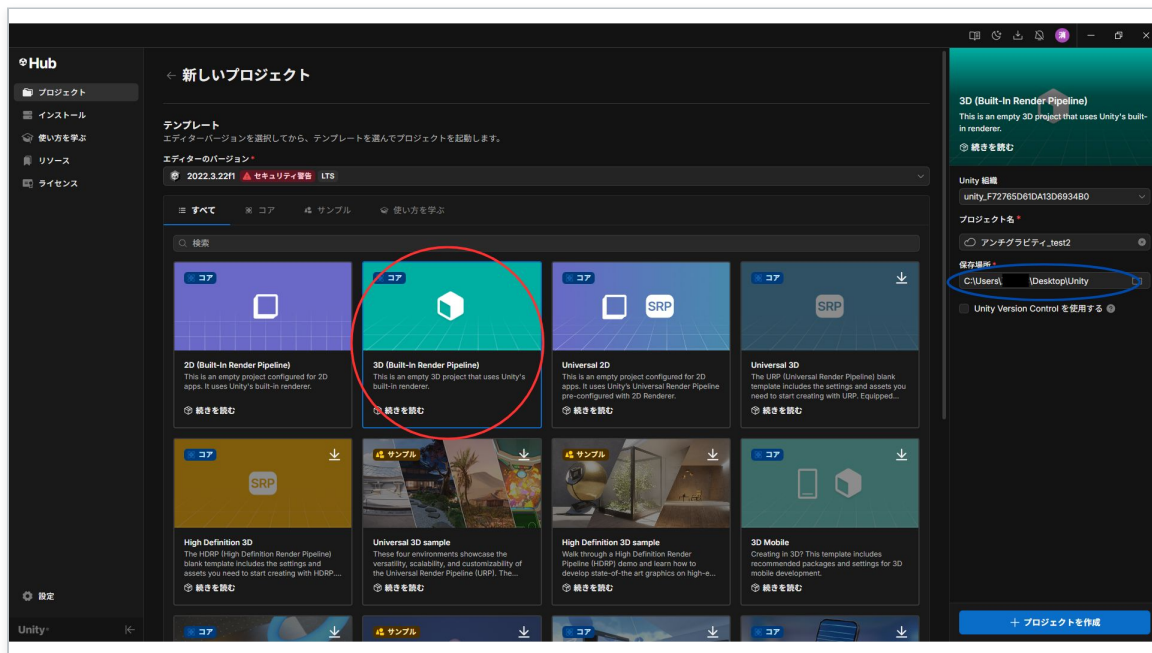
## 1 プロジェクトの用意 人間がやること

AIはあなたのPC上で自由にマウスをクリックしてUnity Hubを操作することができません。まず外枠だけは人間が用意します。

① Unity Hubの「新しいプロジェクト」ボタンを押し、3D Coreなどのテンプレートを選択します。



② プロジェクト設定で名前と保存先を指定し、「プロジェクトを作成」をクリックして空プロジェクトを作ります。



③ その後、作成したUnityプロジェクトが保存された「フォルダ」全体を、AntiGravity AI側のエディタ環境で開きます。

## 2 UnityMCPのインストール AIに丸投げ

プロジェクトへのUnityMCPの導入は、コマンドによってAIに完全に任せます。AIのチャット画面で以下のように、**エラー対策済みの指示**を出します。

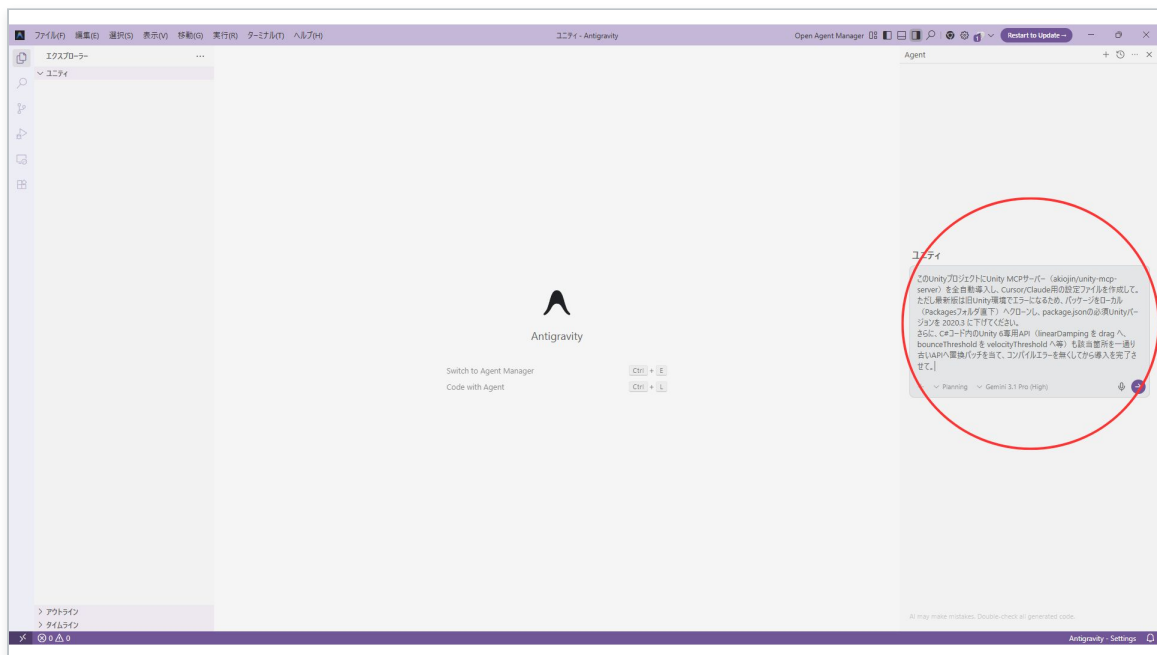
このUnityプロジェクトにUnity MCPサーバー (akiojin/unity-mcp-server) を全自動導入し、Cursor/Claude用の設定ファイルを作成して。

ただし最新版は旧Unity環境でエラーになるため、パッケージをローカル (Packagesフォルダ直下) ヘクローンし、package.jsonの必須Unityバージョンを 2020.3 に下げてください。

さらに、C#コード内のUnity 6専用API (linearDamping を drag へ、bounceThreshold を velocityThreshold へ等) も該当箇所を一通り古いAPIへ置換パッチを当て、コンパイルエラーを無くしてから導入を完了させて。

なお、今後の操作や開発もすべてこのアンチグラビティ上で行う

※上記の枠内の文章をそのままコピー＆ペーストしてください。

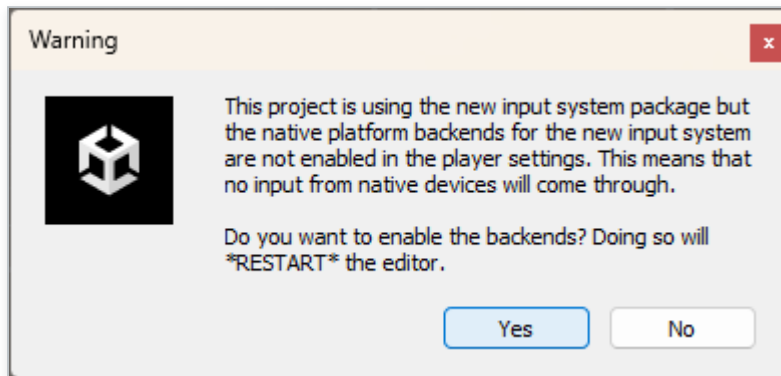


この指示により、AIが自ら「バージョンエラー」を回避しつつ、最適な形でプラグインと設定ファイルまで自動構築してくれます。

### 3 MCPサーバーの起動確認 人間がやること

AIがパッケージの導入を終えたら、「AIに接続できた？」と確認してみてください。  
上手く行ったらゲームの制作が始まります！

※ Unityを起動する際このようなプロンプトが出た場合、Yesを押してください。勝手に再起動をし、今までの作業を読み込んでくれます。



### 4 AIへのゲーム制作指示 AIに完全丸投げ

接続が確認できたら、チャットから作りたいものをAIに伝えます。

例： 「シーンに赤い四角形の床と、WASDキーで移動できる青いプレイヤーキャラを配置して」

#### ★MCPによる全自動処理の仕組み：

- ・ AIが移動用の「C#スクリプト」を書いて保存します。
- ・ AIがMCPを通じて「Unity内のヒエラルキーにカプセルとキューブを自動生成」します。
- ・ 生成したオブジェクトに、AIが勝手に先ほどのC#スクリプトをアタッチ（紐付け）します。人間がドラッグ＆ドロップする必要はありません。

### 5 完了・テストプレイ！ 人間がやること

AIの処理が終わると、すでにUnityエディターの画面上にキューブとプレイヤーがリアルタイムで配置されています！

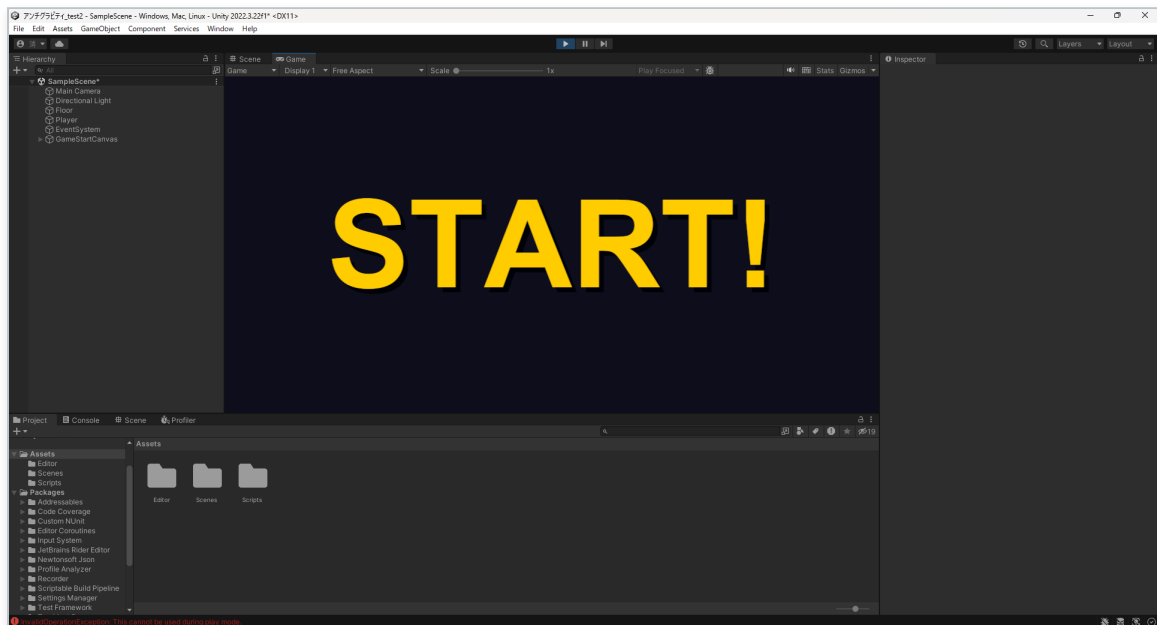
あとはUnityエディター上部にある「▶ 再生（Play）ボタン」を押すだけで、AIが全自動で組み上げたシステムをそのままテストプレイできます。

## 6 開発の具体例（プロンプト集） AIに指示

基本的な連携設定が終われば、あとは以下のような具体的な指示を出すだけでゲームが完成に近づいていきます。

### UIの自動生成：

「ゲーム開始時に画面中央に『START!』と大きく表示され、数秒後にフェードアウトして消えるタイトルUIを作って。Canvasの配置やアタッチも任せるよ」



この他にも、「触れるとHPが回復するポーシオン」や「ショップ機能」など、作りたい機能をチャットで伝えるだけで、AIが自動でC#スクリプトの作成とUnity上の配置をすべて代行してくれます。作業効率を劇的に加速させましょう！