

1 到達目標

<p>UEFN というフォートナイトのステージなどを本格的に作れるツールで色々なフォートナイトのステージを制作する。</p> <p>○10 月度 <キャプチャーザフラッグのステージを制作する> キャプチャーザフラッグ（旗取りゲーム）に必要な島の設定やステージの制作方法を学ぶ。</p> <p>○11 月度 <クラスとチーム作成の方法を学ぶ> UEFN でクラスとチーム分けの方法を学ぶ。いろいろなクラス（役職）の設定方法などを学ぶ。</p> <p>○12 月度 <必要なギミックを作成する> キャプチャーザフラッグに必要なゲームのギミック（仕掛け）を作成する。復活のカウントダウンや復活場所の設定方法など、オンラインマルチプレイで使える要素を学ぶ。</p>
--

※本カリキュラムは、パソコンなどの機器トラブル・学習の習熟度の進行具合により、一部変更する可能性があります。

2 学習計画

プログラム内容	月	プログラムのねらい	月の目標
島の設定 キャプチャーザフラッグ で使うルールの設定方法 を学ぶ	10	キャプチャーザフラッグで使うための独自のルール設定をするための方法を学ぶ。	キャプチャーザフラッグに必要な島の設定を行う。
ステージ制作 1 ステージの基礎の作り方を学ぶ	10	キャプチャーザフラッグに必要な素材を用意するための方法を学ぶ。	キャプチャーザフラッグのステージ制作方法を学ぶ。
ステージ制作 2 ステージの作り込みをしていく	10	キャプチャーザフラッグのステージづくりの作り込みをしていく。各自自由に作成していく。	
ステージ制作 3 ステージの作り込みをしていく	10	キャプチャーザフラッグのステージづくりの作り込みをしていく。各自自由に作成していく。	
ステージ制作 4 ステージの作り込みをしていく	10	キャプチャーザフラッグのステージづくりの作り込みをしていく。各自自由に作成していく。遊べるようにするための最終調整を行う。	

プログラム内容	月	プログラムのねらい	月の目標
クラスの設定 1 スカウトクラスの設定方法を学ぶ	11	スカウトという偵察がメインになるクラスのプレイヤーの作り方を学ぶ。	キャプチャーザフラッグ独特のゲームの仕掛けづくりの方法を学ぶ。 クラス（役職）を用意する方法を学ぶ。
クラスの設定 2 サッパークラスの設定方法を学ぶ	11	サッパーという工作がメインになるクラスのプレイヤーの作り方を学ぶ。	
クラスの設定 3 ディフェンダークラスの設定方法を学ぶ	11	ディフェンダーという守備がメインになるクラスのプレイヤーの作り方を学ぶ。	
クラスの設定 4 シャーマンクラスの設定方法を学ぶ	11	シャーマンという回復がメインになるクラスのプレイヤーの作り方を学ぶ。	
スポーンルームの作成 1 スポーンルームの設定方法を学ぶ	12	プレイヤーがやられたときに復活できるスポーンルームの作成と設定方法を学ぶ	キャプチャーザフラッグに必要なギミックを追加して、遊べるようにしていく。
スポーンルームの作成 2 スポーンルームからクラスの設定方法を学ぶ	12	作ったスポーンルームからクラスを選ぶための設定方法を学ぶ。	
フラッグの作成 1 フラッグの設定方法を学ぶ	12	フラッグ（旗）を配置する方法と設定方法を学ぶ。	
フラッグの作成 2 フラッグの細かい設定方法を学ぶ	12	フラッグを持っているときの条件や敵ゴールに配置した時の処理方法などを学ぶ。	