

自分の島

ゲーム | ゲーム設定 | UI設定 | 島のワール | 説明 | 許可

ボイスチャット	なし
チーム	飛び入り参加可能
スポーン	無限
最後のスポーン後の行き先	観戦者
合計ラウンド	1
チームローテーション	無効
制限時間	5分
最速タイムで勝利	無効
終了に必要な撃破数	オフ
終了に必要なクリーチャー撃破数	オフ
終了に必要なオブジェクト破壊数	オフ
終了に必要なアイテム数	オフ
終了に必要なスコア	10,000,000
ラストスタンディング	オフ
途中参加	観戦
スポーン地点	スポーンパッド
ゲーム終了後のスポーン地点	島のスタート地点
自動スタート	オフ
乗り物のトリックスコア倍率	1.0
境界線の外に移動可能	オン
他のチームの観戦を許可	はい
撃破スコア	0

自分の島

ゲーム ゲーム設定 01設定 島のツール 説明 許可

時間帯	5:00 AM
光の明るさ	60%
光の色	ブルー
霧の濃さ	50%
霧の色	シアン
開始時の体力	100%の体力
体力(最大)	体力100
開始時のシールド	シールド(ゼロ)
最大シールド	シールド100
無限弾薬	オフ
無限素材	オン
最大建築素材数	500
収集スタイル	クリエイティブ
収集倍率	1X
建築を許可	オン
建築物が環境オブジェクトを破壊できる	あり
環境ダメージ	オン
ツルハシ建築ダメージ	デフォルト
ダウン状態	デフォルト
倒されてもアイテムを保持	ドロップ
アイテムのドロップを許可	はい
アイテム取得を許可	はい
リスポーン時間	5秒
スポーン無敵時間	デフォルト
落下ダメージ	オフ
重力	低
ジャンプの疲労	オン
グライダーの再展開	オン
プレイヤーの飛行	オフ
プレイヤーの飛行ダッシュ	オン
飛行速度	1.0X
プレイヤー名と場所	チーム限定
撃破で付与される体力	0
撃破で付与される木材	0
撃破で付与される石材	0
撃破で付与される金属	0
攻撃時の自己ダメージの量	0
己ダメージにつき、ゼロダメージではない	あり
自己ダメージターゲットフィルター	全て
自己ダメージ武器フィルター	全て
手動リスポーンを許可する	はい

自分の島

ゲーム ゲーム設定 **UI設定** 島のワールド 説明 許可

タイム	カウントダウン
ゲーム勝者の表示時間	非表示
ゲームスコアの表示時間	15秒
ラウンド勝者の表示時間	3秒
ラウンドスコアの表示時間	15秒
HUDタイプ	デフォルト
スコアボードの勝利条件	撃破数
スコアボードタイブレーク1	撃破
スコアボードタイブレーク2	アシスト回数
スコアボードタイブレーク3	なし
スコアボードタイブレーク4	なし
マップ表示ウィジェット	スコアボード
島のコードを透かし表示	オン

コンパスの表示場所に、自分の名前と公開コードを表示する

トリガー

他のデバイスでイベントを開始するのに使う。

プレイヤーが起動	オン
ダメージで起動	オフ
時間経過で起動	無限
遅延	なし
リセット遅延	なし
音を出す	無効
視覚効果の発動	有効
ゲーム内の視認性	オン
目に見えない間もダメージを受ける	ダメージを受けない
ミニゲーム開始時に有効	有効
受信していると有効になる	チャンネルなし
受信していると無効になる	チャンネルなし
起動すると発信機がオンになる	チャンネルなし

205

通気口

ヒュー!

有効	有効
ノックアップ力	中
突風の範囲(メートル)	3M
最低ノックアップパーセンテージ	100%
受信していると有効になる	チャンネルなし
受信していると無効になる	チャンネルなし
受信していると起動する	チャンネルなし

爆破仕掛け

仕掛けが破壊されると、一定範囲内にダメージを与える。

プレイヤーダメージ	50
建築物へのダメージ	150
破壊不可の建築物にダメージを与える	いいえ
耐久力	1
爆発範囲	2
ノックバック	中
ダメージを受けないチーム	なし
近接範囲で爆発	オフ
接近が無視されるチーム	なし
ゲームスタートから起爆までの時間	オフ
ダメージ値の表示	オフ
接近遅延	オフ
音声/視覚効果を再生する	オン
耐久力ゲージを表示	はい
耐久力ゲージのスタイル	デフォルト
HUDアイコンが非表示になる距離	20M
視線方向を必要とする	はい
HUDアイコンの識別名	なし
受信していると爆発する	チャンネルなし

245

キャプチャーアイテムスポナー

キャプチャー可能なアイテムを設定してスポーンする！ キャプチャー可能にするために作成しながら、インベントリからアイテムをこの仕掛けにドロップする。

味方チーム	全て
回収者	味方チーム
アクセントカラー	アクア
スコアバリュー	0
ドロップアイテムのリターン	なし
キャプチャー音を再生	オン
キャプチャーメッセージを表示	オン

キャプチャーエリア

編集モード中に、エリア内にドロップされたいずれかのアイテムタイプのキャプチャーエリアを設定

チーム	全て
アクセントカラー	アクア
スコアの値	1
キャプチャー範囲	タイル1/4個
プレイヤーキャプチャー	オフ
プレイヤーキャプチャータイム	1秒

ベーシックストームコントローラー

ストームをクラフトしよう！

初期の範囲	50M
終了範囲	0M
待機時間	2分
サイズが変わる時間	1分
ディレイ時間	なし
ダメージ	10%

クリーチャーマネージャー

特定種類のクリーチャーの性質をカスタマイズ

タイプ	デビル
体力	デフォルト
スコア	デフォルト
プレイヤーへのダメージ	デフォルト
環境へのダメージ	デフォルト

クリーチャースポナー

クリーチャーの種類、スポーンさせる数、最大スポーン数を選択する。

クリーチャーの種類	ランダム
クリーチャーの数	4
スポーンできるクリーチャーの合計	無限
ウェーブタイマー	3秒
作動範囲	タイル7個
デスポーン範囲	タイル9個
デスポーンタイプ	敵までの距離
インビンシブルスポナー	オフ
スポナー可視	オン
スポーン後にスポナーにダメージを与える	オン
スポーン時にプレイヤーの建築物を破壊する	オン
スポーン効果の可視性	オン
最大スポーン距離	タイル2個
壁越しにスポーン	オン
優先スポーン地点	最大距離
ゲーム開始時に有効化	有効
受信していると有効になる	チャンネルなし
受信していると無効になる	チャンネルなし
受信しているとクリーチャーを倒す	チャンネルなし
受信しているとスポナーを破壊する	チャンネルなし

ターゲットダミー

精密な射撃の練習に使えるポップアップ式のターゲット

ターゲット選択	←	ラウンド	▶
スコアの値	←	5	▶
ブルズアイスコア倍率	←	1	▶
チームのスコア	←	全て	▶
耐久力	←	1	▶
リセットタイム(秒)	←	2	▶
ポップアップの上限	←	無限	▶
隠れるまでの時間	←	オフ	▶
開始位置	←	上	▶
接近時ポップアップ距離	←	なし	▶
つがい目の位置	←	下部	▶
ブルズアイ インスタノックダウン	←	オフ	▶
ホップ時間	←	オフ	▶
耐久力ゲージを表示	←	表示	▶

起動中のターゲットの耐久力ゲージが表示されるかどうかの設定。

ターゲットダミートラック

ターゲットダミーが動くための走路

長さ	←	1	▶
スピード	←	中	▶
ターゲットの向き	←	右	▶
連続移動	←	オン	▶
移動の待機時間	←	止まらない	▶
移動開始範囲	←	1	▶
移動開始ディレイ	←	1秒	▶
ターゲット選択	←	ラウンド	▶
スコアの値	←	5	▶
ブルズアイスコア倍率	←	1	▶
耐久力	←	1	▶
チームのスコア	←	全て	▶
リセットタイム(秒)	←	2	▶
ポップアップの上限	←	無限	▶
隠れるまでの時間	←	オフ	▶
開始位置	←	上	▶
つがい目の位置	←	下部	▶
ブルズアイ インスタノックダウン	←	オフ	▶
倒すと時間を追加(秒)	←	なし	▶
ホップ時間	←	オフ	▶

“ウサギが走る”ような動きをする。上に跳ねる動きと降りてくる動きの間隔を設定(単位: 秒)。

破壊オブジェクトの仕掛け

対戦相手のオブジェクトを破壊するとミニゲーム勝利！

耐久力	200
チーム	チーム1
爆発範囲	オフ
ビーコン	オフ
ビーコンカラー	ブルー
ビーコンスケール	オブジェクトスケール
体力ゲージが非表示になる距離	タイル5個
破壊オブジェクトHUDに表示	オフ
破壊オブジェクト識別子	なし
ダメージ値の表示	オフ
ゲーム中に表示	オン
破壊メッセージを表示	オフ
重要な通知の基準	なし
警告通知の基準	なし
受信していると破壊する	チャンネルなし
破壊すると送信する	チャンネルなし

コレクティブルオブジェクト

お楽しみ、または利益のために集めよう！

コレクティブルオブジェクト	コイン
スコア	1
環境音	オン
収集チーム	全て
回収すると消費する	自分自身
敵チームにのみ見える	見えない
ゲーム開始時に見える	オン
受信していると見えるようになる	チャンネルなし
受信していると見えなくなる	チャンネルなし
回収すると送信する	チャンネルなし

グラインドパワーアップ

グラインドの準備完了！

効果時間	3秒
取得時に効果消滅	オフ
取得範囲	接地
レスポンスタイム	15秒

ビルボード

お好きなテキストを記入してください！

テキスト	<input type="text"/>	0 / 150
テキストサイズ	中	▶
テキストの行揃え	左揃え	▶
テキストのフォント	ROBOTO	▶
描画距離	無限	▶
枠を表示	オン	▶
テキストカラー	白	▶
背景カラー	ブラック	▶
有効	有効	▶
受信しているとテキストを表示する	チャンネルなし	▶
受信しているとテキストを非表示にする	チャンネルなし	▶

ピンボールバンパー

跳ね返そう！

チーム	どれでも	▶
フックバック	中	▶
落下ダメージ	オン	▶
ダメージ	なし	▶
リセットタイム	0.25秒	▶
横跳ねを許可	オン	▶
サイドバウンスリフト	上書きしない	▶
上跳ねを許可	オン	▶
バンパーの色	ブルー	▶
オブジェクトの向きの重要性	100%	▶
スコアバリュー	0	▶
ゲーム開始時に有効化	有効	▶
受信していると有効になる	チャンネルなし	▶
受信していると無効になる	チャンネルなし	▶
受信していると起動する	チャンネルなし	▶
起動すると発信機がオンになる	チャンネルなし	▶

ピンボールフリップパー

弾き飛ばそう！

チーム	◀	どれでも	▶
フリップの方向	◀	反時計回り	▶
接近で起動	◀	あり	▶
ダメージで起動	◀	あり	▶
起動時のノックバック	◀	中	▶
バンプ時のノックバック	◀	弱	▶
バウンス角度のパーセンテージ	◀	100%	▶
落下ダメージ	◀	オン	▶
ダメージ	◀	なし	▶
リセットタイム	◀	0.25秒	▶
フリップパーの色	◀	ブルー	▶
ノックアップの大きさ	◀	弱	▶
ゲーム開始時に有効化	◀	有効	▶
バックスイング時にヒット	◀	なし	▶
スコアバリュー	◀	0	▶
受信していると起動する	◀	チャンネルなし	▶
受信していると有効になる	◀	チャンネルなし	▶
受信していると無効になる	◀	チャンネルなし	▶
起動すると発信機がオンになる	◀	チャンネルなし	▶

ミュージックトラックセレクション

フォートナイトのお気に入りミュージックをかけよう。

ミュージックトラック	◀	フォートナイト	▶
リプレイ	◀	有効	▶
減衰距離	◀	10	▶
ボリューム	◀	デフォルト	▶
ゲーム中に表示	◀	オフ	▶
ビジュアライゼーション	◀	オン	▶

タイマー

時間が来ると、タイマーが表示され音が鳴る

持続時間	◀	2分	▶
自動スタート	◀	オン	▶

スピードブースト

乗り物や徒歩でこのパッドを使って素早く動き回ろう！

インパルス	◀	なし	▶
-------	---	----	---

ムーブメントモジュレーター

プレイヤーと乗り物のスピードが一時的に変化。

スピード	◀ やや高速 ▶
持続時間	◀ 3秒 ▶

カラーチェンジタイル

この床は、踏んだプレイヤーのチームカラーに変化する。

開始時のチーム	◀ ニュートラル ▶
戻るまでの時間	◀ なし ▶
スコア	◀ 0 ▶
スコア奪取	◀ いいえ ▶

プレイヤースポーン

プレイヤーを出現させる

有効	◀ 有効 ▶
チーム	◀ どれでも ▶
優先グループ	◀ なし ▶
島のスタート地点として使用	◀ オン ▶
ゲーム中に表示	◀ オン ▶
受信していると有効になる	◀ チャンネルなし ▶
受信していると無効になる	◀ チャンネルなし ▶

プレイヤーチェックポイントプレート

プレイヤーのチェックポイントプレートを追加する

ターゲットチーム	◀ いずれかのチーム ▶
ゲーム中に表示	◀ オン ▶
インベントリをリセット	◀ オフ ▶
ゲーム開始時に有効化	◀ 有効 ▶
受信していると有効になる	◀ チャンネルなし ▶
受信していると無効になる	◀ チャンネルなし ▶
プレイヤーごとに初めて起動すると送信する	◀ チャンネルなし ▶
初めて起動すると発信機がオンになる	◀ チャンネルなし ▶

このチェックポイントを使用できるチーム

アイテムスポナー

島の作成中にインベントリからスポナーへアイテムをドロップ。これらのアイテムはその後ゲーム中にスポーンするようになります。

アイテムのリスポーン	◀	オン	▶
ランダムスポーン	◀	オフ	▶
ゲーム中に表示	◀	オン	▶
最初のスポーンまでの時間	◀	10秒	▶
スポーン間隔の時間	◀	15秒	▶
武器のボーナス弾薬	◀	オン	▶
走り抜けて取得	◀	オフ	▶
アイテムの視認性	◀	1X	▶
ゲーム開始時に有効化	◀	有効	▶
受信していると有効になる	◀	チャンネルなし	▶
受信していると無効になる	◀	チャンネルなし	▶
受信しているとアイテムをスポーンする	◀	チャンネルなし	▶
受け取る際に次のアイテムに回す	◀	チャンネルなし	▶

チーム設定&インベントリ

島の作成中にインベントリからスポナーへアイテムをドロップしよう。これらのアイテムはゲームのスタート時に割り当てられたチームへ付与される。

チーム名	0 / 24
チーム	全て
チームカラー	上書きしない
リスポーン時のアイテム付与	オン
ゲーム中に表示	オフ
武器のボーナス弾薬	オン
開始時の体力	上書きしない
体力(最大)	上書きしない
開始時のシールド	上書きしない
最大シールド	上書きしない
インスタントリロード	上書きしない
無限弾薬	上書きしない
無限素材	上書きしない
倒されてもアイテムを保持	上書きしない
落下ダメージ	上書きしない
重力	上書きしない
ジャンプの疲労	上書きしない
プレイヤーの飛行	上書きしない
プレイヤー名と場所	上書きしない
グライダーの再展開	上書きしない
ダウン状態	上書きしない
建築を許可	上書きしない
リスポーン時間	上書きしない
スポーン	上書きしない
最後のスポーン後の行き先	上書きしない
開始時のチームの最大人数	上書きしない
開始時のチームの人数比	上書きしない
制限時間を乗り切ると勝利	上書きしない
終了に必要な撃破数	上書きしない
終了に必要なオブジェクト破壊数	上書きしない
終了に必要なアイテム数	上書きしない
終了に必要なスコア	上書きしない
スポーン地点	上書きしない
撃破で付与される体力	上書きしない
撃破で付与される木材	上書きしない
撃破で付与される石材	上書きしない
撃破で付与される金属	上書きしない
攻撃時の自己ダメージの量	上書きしない
自己ダメージにつき、ゼロダメージではない	上書きしない
自己ダメージターゲットフィルター	上書きしない
自己ダメージ武器フィルター	上書きしない
建築素材上限	上書きしない
アイテムドロップを許可	上書きしない
アイテム取得を許可	上書きしない
収集率	上書きしない
撃破スコア	上書きしない
スポーン無効時間	上書きしない

スポーン後のプレイヤーがどのくらいの間無敵でいられるかという設定

ダメージボリューム

ゲーム中にプレイヤーが入ると設定されたダメージを受ける。

ゲーム内でゾーンを表示	◀	オフ	▶
ゲーム内でベースを表示	◀	オフ	▶
ゾーン幅	◀	1	▶
ゾーン奥行き	◀	1	▶
ゾーン高さ	◀	1	▶
ダメージタイプ	◀	撃破	▶
ダメージ	◀	200	▶
ダメージティックレート	◀	2秒	▶
セーフチーム	◀	なし	▶
シールドダメージ	◀	オン	▶
クリーチャーへの影響	◀	オン	▶
プレイヤーへの影響	◀	オン	▶
乗り物への影響	◀	オン	▶
無人の乗り物への影響	◀	オフ	▶
ゲーム開始時に有効化	◀	有効	▶
受信していると有効になる	◀	チャンネルなし	▶
受信していると無効になる	◀	チャンネルなし	▶

バリア

侵入不可能なエリアを作り出す。

ゲーム内でバリアを表示	◀	オフ	▶
ゲーム内でベースを表示	◀	オフ	▶
有効	◀	ゲームプレイのみ	▶
ゲーム内で武器をブロック	◀	オン	▶
バリア幅	◀	1	▶
バリア奥行き	◀	1	▶
バリア高さ	◀	1	▶
受信していると有効になる	◀	チャンネルなし	▶
受信していると無効になる	◀	チャンネルなし	▶

バリアを無効にする。

ミュージックシーケンサー

パッドに乗ると、設定された長さまで移動し、音や他のミュージックシーケンサーが作動する。

ループ	◀	オフ	▶
テンポ(BPM)	◀	110	▶
長さ	◀	4	▶
幅	◀	標準	▶
高さ	◀	標準	▶
トリガータイプ	◀	トリガー	▶
ゲーム内でゾーンを表示	◀	オフ	▶
トリガーが有効	◀	常時	▶
方向	◀	前	▶
ダメージ	◀	オフ	▶
ゲームフェーズで起動	◀	なし	▶
受信しているとシーケンスを開始する	◀	チャンネルなし	▶
受信しているとシーケンスを止める	◀	チャンネルなし	▶

セントリー

セントリーを設置し、カスタイズすれば、ゲームの開始時に出現する

武器タイプ	◀	ピストル	▶
体力	◀	体カフル	▶
シールド	◀	シールドなし	▶
リスポーン	◀	リスポーンなし	▶
射程	◀	近い	▶
命中率	◀	低	▶
ターゲットのスタイル	◀	プロキシミティ	▶
適応エイム	◀	オフ	▶
チーム	◀	モンスター	▶
ミニゲーム開始時にスポーン	◀	はい	▶
受信しているとスポーンする	◀	チャンネルなし	▶
倒すと発信機がオンになる	◀	チャンネルなし	▶

ビーコン

ウェイポイントを設置して経路を導く。

ビーコンスタイル

HUDアイコンが非表示になる距離

HUDアイコンの識別名

視線方向を必要とする

味方チーム

チームの視認性

受信していると有効になる

受信していると無効になる

ビーコン
20M
なし
はい
全ての中立
誰でも
チャンネルなし
チャンネルなし

パーティクル

フレンドを驚かせて喜ばせよう。

有効

受信していると有効になる

受信していると無効になる

有効
チャンネルなし
チャンネルなし

ピザピート

フレンドを驚かせて喜ばせよう。

有効

受信していると有効になる

受信していると無効になる

有効
チャンネルなし
チャンネルなし

ライト

ライトの設定

ライトカラー

ライトの視認性

フレアサイズ

スカイブルー
オン
中

溶岩タイル

熱い溶岩！

溶岩の表面

オフ

ボールスポナー

ゲーム開始時に、設定したプロパティでボールをスポーンする。

サイズ

大

タイプ

デフォルト

プレイヤーの力の倍率

中

プレイヤーのノックバック量

なし

リスポーンディレイ

3秒

重力

オン

触れるとプレイヤーを倒す

オフ

ボールの大きさ

ボタン

インタラクト可能な発信機

チーム

どれでも

時間経過で起動

無限

遅延

なし

リセット遅延

なし

音を出す

有効

ゲーム開始時に有効化

有効

受信していると有効になる

チャンネルなし

受信していると無効になる

チャンネルなし

インタラクトすると送信する

チャンネル3

小道具プロセッサーマネージャー

小道具プロセッサや小道具かくれんぼのUIを管理

小道具のピン頻度

10秒

小道具の残りを表示

はい