下面，我们就开始我们的游戏脚本的编写了。

在小猫角色的右上角，同学们可以看到一个删除图标，我们点击该图标去掉默认角色小猫。整个舞台就干净了，我们就要让我们的游戏角色逐个登场了。

首先为我们的游戏添加背景。将鼠标移动到右下角的背景图标上，可以有一个菜单弹出来了，我们暂时不要去管它。点击鼠标左键，我们就会进入背景选择界面，将鼠标移动到我们要选择的背景“blue sky”上，点击左键后背景就添加到我们的游戏中了。

下面第一个登场的角色就是我们的主人公皮皮了。将鼠标移动到右下角的角色图标上，点击鼠标左键，选择“奇幻”类别，选择我们的主人公角色。在我们的角色区域，选中我们的主人公，我们在第一个输入框中修改角色的名字，这里我们将角色的名字修改为皮皮；x、y表示角色所在的位置，我们拖动角色，我们可以看到x、y的值就会发生变化，我们将皮皮拖动到一个合适的位置；下面的眼睛表示人物是否可见（演示），选中左边就是可见，右边角色就消失了；“大小”是表示角色的大小，是一个百分比，我们将皮皮大小设置为35，就是将皮皮的大小变为原来的35%；最后的“方向”表示朝向，可以点击改变角色面对的方向（演示），这里我们并不需要改变皮皮的方向。

好了，我们的主人公就准备好了。

接下来登场的就是大老鼠了。我们再次点击角色图标，点击动物，找到老鼠的角色，将它添加进来，由于有两只大老鼠，我们将这只老鼠的名字定为“老鼠1”，将老鼠的大小设置为60，并拖动到一个合适的位置。

然后我们用鼠标右键点击老鼠，将会弹出一个菜单，选择复制，这样，我们就有了另一只大老鼠了，我们可以看到老鼠的名字会自动设置为“老鼠2”。我们将它拖动到一个合适的位置，让两只大老鼠重叠，或者也可以使用“方向”来调整这只老鼠的方向（演示），小朋友们可以自行调整，总之，让他们有一点鬼鬼祟祟的在商量坏事的感觉就好了。

最后就是我们的大树角色了。点击添加角色，找到大树，将它添加进来。将大树命名为“大树”，大树的大小刚好，我们就不调整它的大小了；然后将大树拖动到皮皮和老鼠之间的一个位置，不要让老鼠发现皮皮了。

好了，整个游戏背景就准备好了，同学们可以通过保存菜单将游戏保存到本地（演示）。

同学们多加练习哦，接下来就要开始我们的游戏脚本编写了哦。