

1. Workspace に Part を 2 つ追加します。
2. 移動先の Part のみ Goal という名前にします。
3. 移動元のPart に Script と ObjectValue を追加します。
4. ObjectValue の名前を GoalPart に変更し、プロパティValue に Goal を設定します。
5. Goalのプロパティ、AnchoredをONに、CanCollideをOFFに、Transparencyを 1 にします。
6. さらに、Goal の位置をキャラクターモデルのPrimaryPartであるHumanoidRootPartの位置に合わせたいので、地面から3.5スタッド上に移動します。

```
1 local part = script.Parent↓
2 local goal = part.GoalPart.Value↓
3 local function onTouch(otherPart)↓
4     local character = otherPart.Parent↓
5     local humanoid = character:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid")↓
6     ↓
7     if humanoid then    -- 上に乗ったのがプレイヤーだったら↓
8         game.GetService("RunService").Stepped:wait()↓
9         local hrp = character.PrimaryPart↓
10        hrp.CFrame = goal.CFrame↓
11    end↓
12 end↓
13 ↓
14 script.Parent.Touched:Connect(onTouch)    -- Touched イベントの設定↓
15 ↓
```