打开任意。ow 文件,点	→ 保存 刂剪切板 ī击右上方的 导入 按钮	l,或右键菜单中的 导入 选项
建议列表	位置,点击右上方的 强	l,或右键菜单中的 导出 选项 建议 按钮,或右键菜单中的 建议 选项
	市场中搜索以下扩展,	待安装完成后重启 VS Code nguage Pack for Visual Studio Code
'Consolas Bold', OW 推荐缩进 从底栏(状态栏)找到统	'Courier New', 'S	制字体系列,修改内容为 SimHei', monospace 改制表符显示大小 设置为 4
<b>要特性</b> 参考手册  侧边栏可激活手册视图  ○ OW: 参考手册  ② !**	,具有实用的 图标表标	
<i>英雄/技能图杨</i> <ul> <li>● 重装</li> <li>英雄</li> </ul>		冬 终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下
D.Va 破坏球		
表停提示 将光标放置在关键词上 切换开关 规则("悬作事件	<b>→ 详 详 详 详</b>	
动。 持续 - 每名玩家; 双方; 全部; } 条件 {	== 英雄(回声);	副本会保持激活,直至玩家离开比赛或比赛结束。每个副本都会独立追踪并执行条件和行 ,所有队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸,爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0, 0);
が換开关 规则("急( 事件 { 事件 { 多件 英雄 一名玩家当前的英雄 ◆ 返回 英雄 } ◆ 参数 条件 { 6 6 6 7 8 8 7 8 8 8 7 8 8 8 7 8 8 1 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	玩家的英雄。	
} } 切換开关 规则("悬停提示") { 事件 { 持续 - 每名玩家;	回声 英雄 输出	,所有队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸,爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0, 0); 守望先锋成员米娜·廖博士设计制造的机器人,搭载了可以高速学习适应的先进人工智能程序
双方; 全部; } 条件 所用英雄(事件玩家) == 动作 { 创建弹道(球弹道,事件 }	三角射点 <sup>養養</sup> <b>黏性炸弹</b> 辅助 <b>素性</b> (回声);	<i>击</i> 主要攻击模式
规则("悬停提示") {  事件 {  动作 弹道   创建一个弹道实体,可 }	建弹道的类型。启用弹道地图工坊:	"空",则弹道不被任何人拥有。弹道不会影响其拥有者。 家的眼睛位置。 面朝方向。
创建弹道(球弹道,事件 } } 补全提示	牛玩家,空,空,至地图,伤害,	所有队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸, 爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0, 0); 展开 按钮显示全部选项  创建图标
規则("补全提示")     {	uangJianTuBiao	创建一个地图中的图标实体。此实体会持续至消除为止。如果想指定此实体,可使用"上一个创建的实体"的返还值。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失败。  ◆ <b>步数</b>
}	uangJianTuBiao ChuangJianDiTuWenBen 文本 ← ChuangJianJinDuTiaoDiTuWe	支队伍敌对决定。  1
{	k雄(回声); 标 ← ChuangJianTuBiao 图文本 ← ChuangJianDiTuWenBen 度条地图文本 ← ChuangJianJinDuTia 度条HUD文本 ← ChuangJianJinDuTia	么图标将显示在这名玩家的头顶上方。否则,此值将代表地图中的一个位置。  2 图标 - 将要创建的图标。  3 重新赋值 - 指定此动作的哪个输入值将持续被重新赋值。此图标会一直要求并采用重新赋值所传入的值。  4 图标颜色 - 所创建图标的颜色。如果选择了一支队伍,此效果将显示为红色或蓝色,根据观察者是否与这支队伍敌对决定。  5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示?
持续 - 每名玩家; 双方; 全部; }  条件 {	ngJianTuBiao ChuangJianDiTuWenBen 本 ← XiaoChuJinDuTiaoDiTuWenBen 本 ← XiaoChuJinDuTiaoHUDWenBen 本 ← ChuangJianJinDuTiaoDiTuWen	创建一个地图中的图标实体。此实体会持续至消除为止。如果想指定此实体,可使用"上一个创建的实体"的返还值。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失败。  ◆ 參數  6 可见 - 一名或多名玩家将可以看到此图标。  1 位置 - 图标所在的位置。如果此值为一名玩家,那么图标将显示在这名玩家的头顶上方。否则,此值将代表地图中的一个位置。  2 图标 - 将要创建的图标。  3 重新赋值 - 指定此动作的哪个输入值将持续被重新赋值。此图标会一直要求并采用重新赋值所传入的值。  4 图标颜色 - 所创建图标的颜色。如果选择了一支队伍,此效果将显示为红色或蓝色,根据观察者是否与这
☆ 创建进度条HUD文本 ☆ 消除所有进度条地	本 ← ChuangJianJinDuTiaoHUDWenBe 图文本 ← XiaoChuSuoYouJinDuTiaoH D文本 ← XiaoChuSuoYouJinDuTiaoH  创建图标(可见,位置,图标,重  ◆ 参数: 图标  2 图标  将要创建的图标。  ◆ 方法: 创建图标  基雄(回 动作	の
が作 {   创建图标(事件玩家,事件玩   } }		文体会持续至消除为止。如果想指定此实体,可值。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失 垃圾箱 图标  一个用于"创建图标"或"图标字符串"的图标选项。
切換开关 规则 <b>("参数提示")</b> { 事件 {	创建弹道 <b>(弹道类型</b> ,玩家,开 响的队伍,数值,数值缩放, 速度,存在时间,推力,弹射 ◆ <i>参数:弹道类型</i> 0 弹道	
双方; 全部; } 动作 {   创建弹道( <mark>球弹道</mark> , } }	◇ <i>方法:创建弹道</i> 动作 弹道 创建一个弹道实体,可对玩家或 太多的实体,此动作可能会失败 	也图工坊扩展后可添加新的选项。 或玩家拥有的实体造成治疗或伤害。如果已创建了 改。 ,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0) 创建弹道(弹道类型,玩家,开始位置,方向,相对,修改生命效果类型,受 响的队伍,数值,数值缩放,爆炸范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅 速度,存在时间,推力,弹射次数,引力)
规则("参数提示") {     事件     {		◆ <b>参数: 相对</b> 4 相对 弹道的起始位置和方向是相对于玩家还是地图。 ◆ <b>方法: 创建弹道</b> 动作 弹道 创建一个弹道实体,可对玩家或玩家拥有的实体造成治疗或伤害。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失败。
代码混淆 使用混淆选项导出混淆  ***********************************	ଆସ୍ତି"	
}动作{ 施加推力(事件玩家,上,99999,至地图,取消标	相反运动); III,相距距离(事件玩家,当前数组元素[乘(100	.0000000)])<当前数组元素[乘(10000000, 0.0000001)])==真; 300000, 0)])<当前数组元素[乘(10000000, 0.0000001)]),99999);
1121111	₩ F2 ▼ <b>6</b> F ↑ <b>6</b> R ₩ X ₩ C ₩ V	
	→ ◆ 器 P	
144 145 变量 146 > {··· 200 } 201 切换开关 202 规则("代码折 203 > { 204 事件 205 > {··· 207 }	叠")	
213 ); 214 215 > Fo: 217 Enc	r 全局变量(A, 0, 0, d; r 玩家变量(事件玩家,	
222 223 > Wh: 225 End 226 227 > If 229 > El:	ile(全局.A == 0);… d; (全局.A == 1);… se If(全局.A == 2); se;…	
代码大纲 在资源管理器 大纲视图 资源管理器	]中,具备跟踪光标和I 	<b>跳转能力</b>
<ul> <li></li></ul>		
♪ 法老之鹰  ♪ 生命之梭  ♪ 自用英雄		
<ul> <li>少生命之梭</li> <li>少 方展</li> <li>② 变量</li> <li>③ 子程序</li> <li>&gt; {} 规则 全局: 重启</li> <li>⑤ 事件 持续 - 全局</li> <li>⑤ 动作</li> <li>&gt; {} 规则 △ 全局: 负载</li> </ul>	英雄(回声);	
少ける で	i家, A, 1, (事件玩家.anim_frame 9; layout = 数组( 雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,叫 雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Terrace,露台,露台,テラス 雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Tea Room,茶室,茶室,茶室 雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Black Zone,黑域,黑域,フ 雄(雾子), 按钮(技能1)),	me), 速率及最终值);
少ける	「家, A, 1, (事件玩家.anim_frame 9; layout = 数组( 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,叫 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Terrace,露台,露台,テラス 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Tea Room,茶室,茶室,茶室 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Black Zone,黑域,黑域,フ 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area,密室,密室, arrow = 假; = 数组分割(全局.KEYS[1], 0, 5) , A, 0, 10, 1); wn -= 1; //递減_ ;	허"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  ス,테라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  素, 차실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  プラックゾーン, 검은 영역"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  密室,비밀실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE]
少 生 年	「家, A, 1, (事件玩家.anim_frame 9; layout = 数组( 雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,廃墟,叫。雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Terrace,露台,霁空,茶室,茶室,狭宝等子), 按钮(技能1)), 字符串("Black Zone,黑域,黑域,フォ(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area,密室,密室,该字中。("Secret Area,密室,密室,该字中。("Secret Area,密室,密室,该字中。("是要子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area,密室,密室,该字符串("Secret Area,密室,密室,该字符串("Secret Area,密室,密室,该字符串("是要子), 次元, 0, 10, 1); 以下一二1; //递減_;	허"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  Z,테라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  [, 차실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  ブラックゾーン,검은 영역"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],  密室,비밀실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE]
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	「家, A, 1, (事件玩家.anim_frame 9; layout = 数组( 雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,廃墟,叫。雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Terrace,露台,霁空,茶室,茶室,狭宝等子), 按钮(技能1)), 字符串("Black Zone,黑域,黑域,フォ(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area,密室,密室,该字中。("Secret Area,密室,密室,该字中。("Secret Area,密室,密室,该字中。("是要子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area,密室,密室,该字符串("Secret Area,密室,密室,该字符串("Secret Area,密室,密室,该字符串("是要子), 次元, 0, 10, 1); 以下一二1; //递減_;	해"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], Z,테라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], E, 大실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 密室,비밀실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE] );  ), 矢量(0, 0, 0), 1, 根据表面截取,颜色(水绿色),颜色(白色),可见和值,默认可见
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	Tas, A, 1, (事件玩家.anim_frame = 9; layout = 数组( 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,叫。建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Tea Room,茶室,茶室,茶室,茶室,茶室(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Black Zone,黑域,严雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area,密室,密室,证。如果实验,是是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一	時***), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 2、科学**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 2、科学**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 密度、均管性**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 失量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 失量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 特量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 特量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	Tisk, A, 1, (事件玩家.anim_frame = 9; Layout = 数组( 建(雾子), 按钮(技能1)), 字符串(Wuins, 废塊, 廃墟, 廃墟, 鸡毒 性(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Terrace, 露台, 弄室, 茶室, 茶室, 大室, 大室, 大室, 大室, 大室, 大字符串("Black Zone, 黑城, 刀块(雾子), 按钮(技能1)), 字符串("Secret Area, 密室, 密室, 该arrow = 假; = 数组分割(全局. KEYS[1], 0, 5) , A, 0, 10, 1); wn == 1; //进减_ ;  中玩家(所有队伍), 自定义字符串("进度条");  和识用制能力	時***), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 2、科学**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 2、科学**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 密度、均管性**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 失量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 失量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 特量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );  (**), 特量(**), 自定义字符車(*,**))[事件玩家、LANGUAGE] );
少年。	is, A, 1, (事件玩家.anim_frame = 9; layout = 数组(	(中)、自定义学符申(*,**)[事件玩家、LANGUAGE], (大利**)、自定义学符申(*,**)[事件玩家、LANGUAGE], (アラックソーン, 設合 역(**)、自定义学行申(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], 正窓、「思念、「思念、大和(**)、自定义学行申(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], ((**)、自定义学行申(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], ((**)、自定义学行申(*,**))[事件玩家、LANGUAGE], ((**)、自定义学行申(*,**)][事件玩家、LANGUAGE], ((**)、自定义学行申(*
一个	(家, A, 1, (事件玩家.anim_frame	作 (* 第用的規則 **) ) (
少。	(家, A, 1, (事件玩家.anim_frame = 9; layout = 数组(接触1)), 字符申("Rulan, 废塊, 廢塊, 廢塊, 廢塊, 廢塊   大字符申("Terrace, 露合, 露合, 子ラフ, 按明中("Terrace, 医子), 按明中("Black Zone, 黑坡, 黑城, 万字符申("Black Zone, 医室, 密室, 密室, 离室, 高arrow = 假; = 数组分割(全局, KEYS[1], 0, 5) , A, 0, 10, 1); , A, 0, 10, 1); , A, 0, 10, 1); , 不家, 0, 自定义字符申("进度条")  功换开关  动换开关  动探(所有队伍), 自定义字符申("进度条")  动换开关  无家(所有队伍), 自定义字符申("进度条")  水家(所有队伍), 自定义字符单("进度条")	時中("井戸的規則"); 特事("集用的規則");  (古文字中語("、"))(著作政家、LANGLAGE), (月本ツ・人)(2) (日本文字中語("、"))(著作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(著作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中部("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中》("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文文》)(第作政家、LANGLAGE), (日本文学中》("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中》("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中》(
一个	(家, A, 1, (事件玩家.anim_frame = 9; Layout = 数组(	時中("井戸的規則"); 特事("集用的規則");  (古文字中語("、"))(著作政家、LANGLAGE), (月本ツ・人)(2) (日本文字中語("、"))(著作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(著作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中語("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中部("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中》("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文文》)(第作政家、LANGLAGE), (日本文学中》("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中》("、")(第作政家、LANGLAGE), (日本文字中》(
中	(家, A, 1, (事件玩家.anim_frame = 5; action = 5; by ### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### (###) #### ####	(で)、食業大利等(で、7)(資料(株にJANGAMAGI)、 (水)(金の、食業大利等(で、7)(資料(株にJANGAMAGI)、 (水)(金の、食業大利等(で、7)(資料(株にJANGAMAGI)、 (アラッソーン、80 (場所)、自然大利金(水)(海(水)(水)(海(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(水)(
一个	(素, A, 1, (事件玩業.anim_frame appear anim_frame appear appear anim_frame appear appear anim_frame appear app	中的 (中国
中	(ik) (ik) (ik) (ik) (ik) (ik) (ik) (ik)	会会、
### ### ### ### ### ### ### ### #### ####	ik ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (	会会、
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	(本, A, 1, (参师原素.arian_frame **);  (a)	会会、
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	(本)	
中的 中的 中部	(表, A, 1, (平特级、and and feath and	
####################################	(本)	