从 打 导 打 致		
米	学入代码 《工坊复制 完整代码 到剪切板 「开任意。ow 文件,点击右上方的 导入 按钮, 引出代码 「开任意。ow 文件,点击右上方的 导出 按钮,	
先:	建议列表 好文本光标定位到目标位置,点击右上方的建筑用方向键上和下滚动列表 设置	议 按钮,或右键菜单中的 建议 选项
V 在 C	S Code 官方中文语言包 S Code 官方中文语言包 E侧栏(活动栏)扩展市场中搜索以下扩展,得 hinese (Simplified) (简体中文) Lang Vindow 推荐字体	
- C 人	《侧栏(活动栏)底部菜单选择设置,找到控制Consolas Bold', 'Courier New', 'Sinw 推荐缩进 《W 推荐缩进 《底栏(状态栏)找到并点击选择缩进区域 E弹出的菜单中选择使用制表符缩进并将更改	imHei', monospace
参	持性 考手册 边栏可激活手册视图,具有实用的 图标表格 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	 ★	终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下
	末日铁拳 D.Va WTT WTT WTT WTT WTT WTT WTT W	
長	東丽莎 東丽莎 莱因哈特	
	子光标放置在关键词上弹出详细提示 持续 - 每名玩家	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
	】 切換开关 规则("悬(所用英雄 条件 英雄	所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0);
	事件 {	
	及 取換开关 现则("悬停提示") 事件 { 持续 - 每名玩家; 双方;	所有队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸, 爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0, 0); 是先锋成员米娜·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
	条件 (1) (2) (3) (4) (4) (5) (5) (5) (6) (6) (7) (7) (7) (7) (7) (8) (9) (9) (9) (1) (1) (1) (1) (1	主要攻击模式 攻击模式 有队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸,爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0);
	如换开关 规则("悬停提示") { 事件 { 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 } ◆ 参数 条件 6 弹道类型 - 所创建弹道的类型。启用弹道地图工坊扩放 1 玩家 - 拥有此弹道且会被归为击杀者的玩家。若为"空	展后可添加新的选项。 ² ",则弹道不被任何人拥有。弹道不会影响其拥有者。
	2 开始位置 - 弹道的起始位置。若为"空",则使用玩家的面。	朝方向。 。 行有队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸, 爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0, 0);
	D接开关 规则("补全建议") 事件 {	创建图标 × 动作 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。
		◆ 参数 0 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?
	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	赋值,图标颜色,离开屏幕后显示) 会持续至消除为止。如果想指定此实体,可
3		会持续至消除为止。如果想指定此实体,可如果已创建了太多的实体,此动作可能会失 回收 图标
	□ 感叹号 数提示 ① 表数时会指示参数位和参数详情 ② 数	台位置,方向,相对,修改生命效果类型,受影 ½炸范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅, 类,引力)
	事件 {	元家拥有的实体造成治疗或伤害。如果已创建了
	》 切換开关 规则("参数提示") { 事件 { 持续 - 每名玩家; 双方; 全部;	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 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 度,存在时间,推力,弹射次数,引力) 参数:相对
	动作 {	动作 弹道 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 多的实体,此动作可能会失败。 伤害,所有队伍,
至F 济济济	定局.IIIIIIIIIIII = 首个(全局.llIIIIIIIIII); or 全局变量(IlIIIllIIIIII, 2, 数量(全局.lIIIIIIIIIIII[至島.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiii][全局.iiiiiii][全局.iiiiiiii][全局.iiiiiiiii]](全局.iiiiiiiiii]](全局.iiiiiiiiiii]](全局.iiiiiiiiiiii]] nd; f(实体存在(全局.lIIIIIIIIIIIIIII] = 数组分割(全局.liiiiiiiiii])); 定局.lIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII] = 数组分割(全局.liiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii	ILIILLIILII]); [全局.ILIILLIII]); ILIILLIILII]); [全局.ILIILLIIII]); IIIIILILLII[全局.IIIILIIIII], 0, 2);
当当当日并下并日当	解除地图文本(全局.lIIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII][1]); 表。.lIIIIIIIIIII (全局.IIIIIIIIII)] = 空数组; 表。.IIIIIIIIIII = 从数组中移除(全局.IIIIIIIIIIIII, 全所 表。.IIIIIIIIIIII = 从数组中移除(全局.IIIIIIIIIIIII, 全所 。。.RIIIIIIIIIIII = 从数组中移除(全局.IIIIIIIIIIIII, 全所 。。	局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIIII]); 局.lIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII]); 局.lIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIIII]); 全局.IIIIIIIIIII]), 1);
	之码整理 用右键菜单的 格式化文档 修正代码缩进 建议 换行 导出 导入	
	更改所有匹配项	
	命令面板公器 P公码折叠ま于缩进的折叠能力1 设置2 > { ···143 }	
	144 145 変量 146 > {··· 200 } 201 切换开关 202 规则("代码折叠") 203 > { 204 事件	
	205 > {… 207 } 208 209 动作 210 > { 211 > 全局.Array = 数组(… 213); 214 215 > For 全局变量(A, 0, 0, 1	1);
	217 218 219 > For 玩家变量(事件玩家, A 221 222 223 > While(全局.A == 0); … 225 End; 226 227 > If(全局.A == 1); …	
	Else If(全局.A == 2);	
	 次源管理器 …	
	 英雄 冷 英雄 冷 综合 浄 半藏 冷 法老之鹰 少 生命之梭 少 启用英雄 停 扩展 ② 变量	
- イ	 分 子程序 ◇	
'	の特用 の映开关 現则("语法高亮") (事件 { 対域 - 毎名玩家; 双方; 全部; }	
1 1	{	
什	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家.anim_frame) 事件玩家.panel_page = 9; 事件玩家.panel_dock_layout = 数组(技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,咡혀" 技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Terrace,露台,露台,テラス,	'),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE] ,
什	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 [追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家.anim_frame) 事件玩家.panel_page = 9; 事件玩家.panel_dock_layout = 数组(技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Ruins,废墟,廢墟,廢墟,可动" 技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Terrace,露台,露台,テラス,技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Tea Room,茶室,茶室,茶室,茶友,茶室,茶室,茶室,茶室,茶室,茶室,茶室,茶	'), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 테라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 타실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], ラックゾーン,검은 영역"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],
代	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家.anim_frame)。 事件玩家.panel_page = 9; 事件玩家.panel_dock_layout = 数组(技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,闻时" 技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Terrace,露台,露台,テラス,技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Black Zone,黑域,黑域,ブラ技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Secret Area,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,	r'), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 테라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 計실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], デックゾーン,검은 영역"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 室,비밀실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE]
代	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家.anim_frame)。 事件玩家.panel_page = 9; 事件玩家.panel_dock_layout = 数组(技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,两域,疾境,所少者)割(自定义字符串("Terrace,露台,露台,テラス,技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Tea Room,茶室,茶室,茶室,茶室,技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Black Zone,黑域,黑域,ブラ技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)), 字符串分割(自定义字符串("Secret Area,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,密室,	r), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 테라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], デックゾーン, 沿은 영역"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], 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
代	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 「追踪玩家変量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家.anim_frame)事件玩家.panel_dock_layout = 数组(技能图标字符单(英雄(男子),按钮技能1)),字符串分割(自定义字符单("Ruins,废墟,房域,展域,理域,对方统能图标字符单(英雄(男子),按钮技能1)),字符串分割(自定义字符单("Terace,露台,盖台,テラス,技能图标字符单(英文字符单("Terace,露台,盖台,テラス,技能图标字符单(英文字符单("Perace,露台,黑域,黑域,ブラ技能图标字符单(英文字符单("Black Zone,最域,黑域,ブラ技能图标字符单(英雄(男子),按钮技能1)),字符串分割(自定义字符单("Black Zone,最域,黑域,ブラ技能图标字符单(英子),按钮技能1)),字符串分割(自定义字符单("Black Zone,最或,黑域,一一学符章分割(自定义字符单("Black Zone,最或,黑域,ブラ技能图标字符单(英字符单(等lack Zone,是或,黑域,ブラ技能图标字符单(英字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(是字符中(下表字文字符)(上表字文字符中(下表字文字符)(上表字符中(下表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字文字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字字符)(上表字文字文字符)(上表字文字字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字符)(上表字文字字文字符)(上表字文字符)(上表字文字字文字字文字字文字字符)(上表字文字字字字文字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字字	************************************
(P)	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 (图	*** *** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** *
化	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 通路玩家变量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家, anim_frame) 事件玩家, panel_page = 9; 身体配肠标字符单、英雄(第子), 按钮(技能1)), 字符串分别(自定义字符中(Terrace, 通台, 而台, テラス, 技能服肠标字符单(英雄(第子), 接钮(技能1)), 字符串分别(自定义字符中(Palack Zone, 無城, 那域, ブラ方技能服肠字符单(英雄(第子), 接钮(技能1)), 字符串分别(自定义字符中("Sacret Area, 语室, 密室, 密), 非种玩家, panel_show_arrow = 假; 事件玩家, panel_show_arrow = 假; 事件玩家, panel_seys = 数组分别(全局, KEYS[1], 0, 5);	(**)、自定义字符串(**,**)(事件玩家、LANGUAGE)、 (日本人**)、自定义字符串(**,**)(事件玩家、LANGUAGE)、 (**)、自定义字符串(**,**)(事件玩家、LANGUAGE)、 (**)、自定义字符串(**,***)(事件玩家、LANGUAGE)、 (**)、自定义字符串(**,***)(事件玩家、LANGUAGE) (****)、自定义字符串(**,***)(事件玩家、LANGUAGE) (****)、自定义字符串(****)、自定义字符串(****)(***
(P)	所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 () () () () () () () () () ((*)、自定义学符率(*,*'))[事件玩楽、LANGUAGE]、 「「「「「「「「「「「「」」」」」 「「「」」 「「」」 「「」」 「「」」
	所用英雄(事件玩家) = 英雄(图声); 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》 》	(*), 自定义学符率(*,*'))[事件玩家、LANGUAGE], 「日本のでは、
	所用来做《零件玩家》,人。1、《零件玩家、A、1、《零件玩家、Ania、frame》,等标题、pameL_page = 9; 事标题、pameL_page = 9;	が错误。 ● ● (*)、自定文学符申(*,*))[等年度素、LANGUAGE]、 (*)、自定文学符申(*,*))[等年度素、LANGUAGE]、 (*)、自定文学符申(*,*))[等有度素、LANGUAGE]、 (*)、自定文学符申(*,*))[等有度素、LANGUAGE]、 (*)、「「「「「「「「「「「「「」」」」」」 (*)、「「「」」」 (*)、「「」 (*)、「「」」 (*)、「「」 (*)、「」 (*)、「 (*)、「「」 (*)、「「」 (*)、「 (*)、「「」 (*)、「 (*)、「 (*)、「 (*)、「 (*)、「 (*)、
	新作 (個達達 (所有玩家(所有私伍),自定义字符:	が情误。 ● ● (*)、自意文学特章(*,**))[事件玩家、LAMOMAGE], (*)、自意文学符章(*,**))[事件玩家、LAMOMAGE], (*)、自定文学符章(*,**))[事件玩家、LAMOMAGE], (*)、「「「「「「「「「「「「「「「」」」」」」 (*)、「「「「「」」」 (*)、「「「」」 (*)、「「「」」 (*)、「「「」」 (*)、「「「」」 (*)、「「」 (*)、「「」」 (*)、「「」 (*)、「「」」 (*)、「「」」 (*)、「「」」 (*)、「「」」 (*)、「「」 (*)、「「」」 (*)、「「」 (*)、「「」」 (*)、「「) (*)、「「」 (*)、「「」 (*)、「「」 (*)、「「」 (*)、「「」 (*)、「」 (*)、「 (*
	解析 (が错误。 ● ● (*)、自定文学符申(*,*))[等年度素、LANGUAGE]、 (*)、自定文学符申(*,*))[等年度素、LANGUAGE]、 (*)、自定文学符申(*,*))[等有度素、LANGUAGE]、 (*)、自定文学符申(*,*))[等有度素、LANGUAGE]、 (*)、「「「「「「「「「「「「「」」」」」」 (*)、「「「」」」 (*)、「「」 (*)、「「」」 (*)、「「」 (*)、「」 (*)、「 (*)、「「」 (*)、「「」 (*)、「 (*)、「「」 (*)、「 (*)、「 (*)、「 (*)、「 (*)、「 (*)、
	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	から、金元文学を表で、***)(参称記事にMOMANCES)、 「特定で、は、「特別で、この「等析記事にMOMANCES]、 「特別で、自然文学等をで、***の「等析記事にMOMANCES]、 「集選で、・ 1、 「概要の記載で、業務を含まる)、調整な作品、表現の理解を表現のである。 「特別で、「共命条規則で)); 「特別で、「共命条規則で)); 「特別で、「大概で、「大概で、「大概で、「大概で、「大概で、「大概で、「大概で、「大概
	### (### ### ### ### ### ### ### ### #	(大) (市区大学中等(**,***)(董州和第《148004623), 199(2-2*)。 (199(2-2*)。 (199(2-2*)。 (199(2-2*)) (董州联第《148004623), 199(2-2*)。 (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(2-2*)) (199(
	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	7、 東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第6年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7年)、東京大学時代、7年)、東京大学時代、1980年日、東京大学時代、1980年日、東京大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、1980年日、東京大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大
	## (7、 東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第6年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7)(第6世末、1980年日)、 (第7年)、東京大学時代、7年)、東京大学時代、7年)、東京大学時代、1980年日、東京大学時代、1980年日、東京大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、東京大学・大学時代、1980年日、1980年日、東京大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大
	### (### ### ### ### ### ### ### ### #	7、 東京大学時代で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (中学)、東京大学時代で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (中学)、東京大学和学で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (中学)、東京大学和学で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (本学)、東京大学和学で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (本学)、東京大学和学で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (本学)、東京大学和学で、7)(香料金素 LARSAGEZI)、 (本学)、東京大学、東京大学、東京大学、東京大学、東京大学、東京大学、東京大学、東京大学
	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	2、 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)
	### 1982年 1982年	が開展。 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
	### 1995年 1997年 1997年	(2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)

手册数据 - PNG 手册中所有模式,所有地图的预览图片

手册数据 - GIF

手册中所有弹道,所有效果的循环预览