导出代码 ************************************	或右键菜单中的 导入 选项
打开任意 • ow 文件,点击右上方的 导出 按钮,这建议列表 建议列表 将文本光标定位到目标位置,点击右上方的 建设使用方向键 上 和 下 滚动列表	
VS Code 官方中文语言包 在侧栏(活动栏)扩展市场中搜索以下扩展,待定 Chinese (Simplified) (简体中文) Langu Window 推荐字体 从侧栏(活动栏)底部菜单选择设置,找到控制:	nage Pack for Visual Studio Code
'Consolas Bold', 'Courier New', 'Sir OW 推荐缩进 从底栏(状态栏)找到并点击选择缩进区域 在弹出的菜单中选择使用制表符缩进并将更改符	mHei', monospace
多考手册 例边栏可激活手册视图,具有实用的图标表格等 Ow: 参考手册 Use	
英雄/技能图标 □ 重装 英雄 主要攻击模式 辅助攻击模式 末日铁拳	终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下
D.Va D.Va Wiff Wiff	
東田哈特 基停提示 将光标放置在关键词上弹出详细提示	→ 5
动。 持续 - 每名玩家; 双方; 全部; } 条件 { 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); }	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
} yné yné yné yné yné yné yné yné yné yn	有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,;
	有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0);
規則("悬停提示") { 事件 { 持续 - 每名玩家; 双方; 全部;	
	队伍, 0, 0, 0, 有益爆炸,爆炸声音, 0, 0, 0, 0, 0); 5害。如果已创建了太多的实体,此动作可能会失败。
条件 0 弹道类型 - 所创建弹道的类型。启用弹道地图工坊扩展 1 玩家 - 拥有此弹道且会被归为击杀者的玩家。若为"空" 2 开始位置 - 弹道的起始位置。若为"空",则使用玩家的面朝 动作 4 相对 - 弹道的起始位置和方向是相对于玩家还是地图。	,则弹道不被任何人拥有。弹道不会影响其拥有者。 眼睛位置。
汉字/拼音/首字母 激活补全提示,还可使用 展示	一按钮显示全部选项 创建图标
全部; } 条件 {	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?
切換开关 规则("补全提示") { 事件 {	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。
	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。 TuWenBen
	败。
 	nBen 5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示?
动作 {	東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。
	位置,方向,相对,修改生命效果类型,受影 F范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅, 效,引力)
持续 - 每名玩家 双方; 全部; ◆ 方法: 创建弹道的类型。启用弹道地图	工坊扩展后可添加新的选项。 家拥有的实体造成治疗或伤害。如果已创建了 害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0)
切換 規則("参数提示") { 事件 { 持续 - 每名玩家; 双方; 全部; } 动作 {	即队伍,数值,数值缩放,爆炸范围,爆炸效果,爆炸声音效果,尺寸增幅 表,存在时间,推力,弹射次数,引力) 数:相对 相对 的起始位置和方向是相对于玩家还是地图。 方法:创建弹道 作 弹道 是一个弹道实体,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
(代码混淆 使用 混淆 选项导出混淆代码到剪切板 全局.IIIIIIIIII = 首个(全局.llIIIIIIIIII); For 全局变量(IIIIIIIIIII, 2, 数量(全局.lIIIIIIIII)[全局.消除HUD文本(全局.lIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII]](全局.IIIIIIIIIII]](全局.IIIIIIIIIIIIIIIII]](全局.IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	.IIIIIIIII]);
消除地图文本(全局.LIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII][全局.I 消除进度条地图文本(全局.LIIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII]][空 End; If(实体存在(全局.LIIIIIIIIIIIII]]]); 全局.LIIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII]]]); 全局.LIIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIIII][0]); 消除地图文本(全局.LIIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII][0]); 全局.LIIIIIIIIII[全局.IIIIIIII]]]]); 全局.LIIIIIIIIIIII]]]]]); 全局.IIIIIIIIIIIII]]]]]]); 全局.IIIIIIIIIIIII]]]]]]); 全局.IIIIIIIIIIII]]]]]]]] 全局.IIIIIIIIIII]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]	全局.ILIILLILIII]); IIIILILLIL[全局.IIIILIIIII], 0, 2); .LIILILLLLI[全局.IIIILIIIII]); .LIILILLLLLI[全局.IIIILIIIIII]);
消除效果(全局. LIIILLILITII (全局. IIIILLITII (主) ; For 全局变量(ILIILLITII (1) (1) (数量(全局. LIIILLITII (1) (主) (主) (主) (主) (主) (主) (主) (主) (主) (主	号.IIIIIIIIII]), 1); llIllII]);
換行 导出 导入 更改所有匹配项	
复制	
1 设置 2 > {… 143 } 144 145 变量 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)	,
217 218 219 > For 玩家变量(事件玩家, A, 221 222 223 > While(全局.A == 0); … 225 226 227 > If(全局.A == 1); … 229 > Else If(全局.A == 2); …	0, 0, 1);
231	专能力
 大纲 少设置 少主程序 少大厅 〉 模式 ~ 少死斗 少启用地图 少综合 ~ 少 续金 ~ 少 综合 	
 ♪ D.Va ♪ 半藏 ♪ 法老之鹰 ♪ 生命之梭 ♪ 启用英雄 ♪ 扩展 ◎ 变量 ◇ 子程序 > {} 规则 全局: 重启 ✔ 事件 持续 - 全局 	
图 条件	
事件 {	速率及最终值);
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,叫러") 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,데 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, 料金 技能图标字符串(英雄(雾子), 按钮(技能1)),	라스"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], "), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE], - -
For 玩家变量(事件玩家, A, 0, 10, 1); 事件玩家.countdown -= 1; //递减_ 等待(1, 无视条件); End; "创建进度条" 创建进度条" 创建进度条地图文本(事件玩家, 0, 自定义字符串("进度条"), 5	天量(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
 内母宗	("开启的规则"));
小子体信息に所有現象に所有以面), 自定文子行中	
{	("禁用的规则"));
事件	
自定义颜色 《 条件 颜色 ■自定义颜色(0, 225, 255, 225), ■自定义颜色(255, 255, 255, 255) 可见和值, 默认可见度); }	
条件 颜色 ■自定义颜色(0, 225, 255, 225), ■自定义颜色(255, 255, 255, 255) 可见和值, 默认可见度);	
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	i误。 ①
《条件 颜色 ■自定义颜色(0, 225, 255, 225), ■自定义颜色(255, 255, 255, 255) 可见和值, 默认可见度); } } T T T T T T T T	i误。 ①
● 自定义颜色(6, 225, 255, 225), ■ 自定义颜色(255, 255, 255) 可见和值, 默认可见度	i误。 ①
■自定义颜色(0,225,255,225), □自定义颜色(255,255), 255) 可见和值,默认可见度 ***********************************	接误。 结果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成 代提供更多保护 会按序丢弃 填充规则 → 阻止篡改 → 阻止查看,其它
■自定义颜色(0,225,255,225), □自定义颜色(255,255), 255) 可见和值,默认可见度 ***********************************	i误。● i误。● i误。● i误。● i误。● i误。● i转果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成件提供更多保护 会按序丢弃 填充规则 → 阻止篡改 → 阻止查看,其它 i乱点,耐心等待加载完成 i否有误,如确认混淆出错请联系开发人员 i特删减元素 i等规则拆分为多个 请自行替换为原生文本
● 自定义颜色(0, 225, 255, 225), ● 自定义颜色(2, 255, 225), ● 自定游戏 (355, 255, 255) 可见和催, 默认可见度 (355) 可见和催, 默认可见度 (355) 可见和催, 默认可见度 (355) 可见和催, 默认可见度 (355) 可见和维, 混淆并修复已知的工坊 (355) 可换自动换行行为。 混淆 导入到剪切板, 混淆并修复已知的工坊 (355) 情复 导入到编辑器, 同时修复已知的工坊 (355) 同时修复已知的工坊 (355) 同时的一个 (355) 同时的	i误。● i误。● i误。● i误。● i误。● i误。● i转果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成件提供更多保护 会按序丢弃 填充规则 → 阻止篡改 → 阻止查看,其它 i乱点,耐心等待加载完成 i否有误,如确认混淆出错请联系开发人员 i特删减元素 i等规则拆分为多个 请自行替换为原生文本
●自定义顾爸(G, 225, 255, 225), ●自定义顾爸(G, 225, 255, 255) ● 同定义顾爸(G, 225, 255, 255) ● 同定义顾爸(G, 225, 255, 255) ● 同定义顾爸(G, 225, 255, 255, 255) ● 同定义顾爸(G, 255, 255, 255, 255) ● 同定义顾爸(G, 255, 255, 255) ● 同定义顾爸(G, 255, 255, 255) ● 同定义证意(G, 255, 255, 255) ● 同定义问意(G, 25, 255, 255, 255) ● 同定公顾台(C, 25, 255, 255, 255) ● 同定义顾台(C, 25, 25, 255, 255, 255) ● 同定义顾台(C, 25, 25, 255, 255) ● 同意公顾台(C, 25, 25, 255) ● 同意公顾台(C, 25, 25, 255, 255) ● 同意公顾台(C, 25, 25, 255 ● 同意公顾台(C, 25, 25, 25 ● 同意公顾ら(C, 25, 25, 25 ● 同意公顾台(C, 25, 25, 25 ● 同	i误。● i误。● i误。● i误。● i误。● i误。● i转果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成件提供更多保护 会按序丢弃 填充规则 → 阻止篡改 → 阻止查看,其它 i乱点,耐心等待加载完成 i否有误,如确认混淆出错请联系开发人员 i特删减元素 i等规则拆分为多个 请自行替换为原生文本
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	議课。
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	議、●
### 回答 日常文部合(6, 225, 255, 255, 255) 日常文部合(6, 225, 255, 255, 255) 可能加速 日常文部合(6, 225, 255, 255) 可能加速 日常文部合(5, 225, 255, 255) 可能加速 日常文部合(5, 225, 255, 255, 255) 可能加速 日常文部合(4, 225) 日常文部分(4, 225) 日常文部の(4, 225) 日常文部の(4, 225) 日常文部の(4, 225) 日常文部の(4, 225) 日常文部の(4, 225) 日常文部の	議果 → 总计元素数量 获得,准确的数量可以避免生成件提供更多保护 会按序丢弃 填充规则 → 阻止篡改 → 阻止宣看,其它因点,耐心等待加载完成 医有误,如确认混淆出错请联系开发人员 附制减元素 等将规则拆分为多个 请自行替换为原生文本 行替换为原生文本