

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 更改制表符显示大小 设置为 4 • 参考手册 侧边栏可激活手册视图, 具有实用的 图标表格 等 OW: 参考手册 **(2)** 亩 X -A 停止 垃圾箱 警告 英雄/技能图标 ● 重装 英雄 主要攻击模式 辅助攻击模式 终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下 <3 ** 末日铁拳 **@** ഉ

 \blacksquare 莱因哈特 • 悬停提示 将光标放置在关键词之上可获得详细提示 持续 - 每名玩家 切换开关 规则("悬停 事件 当玩家加入比赛时,为每位玩家创建此规则的副本。此副本会保持激活,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 持续 - 每名玩家; 全部; 条件 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 创建弹道(球弹道,事件玩家,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); 规则("悬作 所用英雄 条件 英雄 一名玩家当前的英雄。 ♦ 返回 ♦ 参数 条件 0 玩家 - 获取此玩家的英雄。 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 创建弹道(球弹道,事件玩家,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); 回声 英雄 输出 规则("悬停提示") "回声"是守望先锋成员米娜·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。 持续 - 每名玩家; 自由 200 职责 200 全部; 三角射击 主要攻击模式 發發 *黏性炸弹* 辅助攻击模式

动作 创建弹道(球弹道,事件玩家,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); 切换开关 规则("悬停提示") 创建弹道 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。 0 弹道类型 - 所创建弹道的类型。启用弹道地图工坊扩展后可添加新的选项。 条件 1 玩家 - 拥有此弹道且会被归为击杀者的玩家。若为"空",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",则使用玩家的眼睛位置。 3 方向 - 弹道的行动方向。若为"空",则使用玩家的面朝方向。 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。 创建弹道(球弹道,事件玩家,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); • 补全提示 汉字/拼音/首字母 激活补全提示,还可使用 展开 按钮显示全部选项 规则("补全建议") 创建图标 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 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 0 可见 - 一名或多名玩家将可以看到此图标。 动作 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。 ☆ 创建地图文本 2 图标 - 将要创建的图标。 ☆ 持续追踪全局变量 ☆ 创建进度条HUD文本 3 重新赋值 - 指定此动作的哪个输入值将持续被重新 ☆ 持续追踪玩家变量 赋值。此图标会一直要求并采用重新赋值所传入的值。 😘 最后创建的实体 ☆ 创建进度条地图文本 4 图标颜色 - 所创建图标的颜色。如果选择了一支队 ☆ 消除进度条HUD文本 伍,此效果将显示为红色或蓝色,根据观察者是否与这 ☆ 消除进度条地图文本 支队伍敌对决定。 ☆ 消除所有进度条HUD文本 5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示? 规则("补全建议") 事件 创建图标(可见, 位置, <mark>图标</mark>, 重新赋值, 图标颜色, 离开屏幕后显示) 持续 - 每名玩家; ♦ 参数:图标 全部; 2 图标 将要创建的图标。 条件 ♦ 方法: 创建图标 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回 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 动作 创建图标(事件玩家,事件玩家,_ 可见,颜色(白色),假); □ X 回收 □ 停止 囯 光晕 图标 三 剧毒 □ 剧毒2 £\$ 一个用于"创建图标"或"图标字符串"的图标选 囯 加号 🖃 回收 □ 圆圈 🖃 垃圾箱 囯 宽环 囯 对号 三 感叹号 • 参数提示

> 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, 受影 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,

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

♦ 参数:相对

♦ 方法: 创建弹道

太多的实体,此动作可能会失败。 创建弹道(球弹道,事件玩家,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);

动作 弹道

4 相对

创建弹道(球弹道,事件玩家,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);

速度, 存在时间, 推力, 弹射次数, 引力)

弹道的起始位置和方向是相对于玩家还是地图。

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,受影 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,

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

速度, 存在时间, 推力, 弹射次数, 引力)

持续 - 每名玩家 所创建弹道的类型。启用弹道地图工坊扩展后可添加新的选项。

太多的实体,此动作可能会失败。

♦ 参数: 弹道类型

♦ 方法: 创建弹道

动作 弹道

0 弹道

条件

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

填充参数时会指示参数位和参数详情

切换开关

规则("参数提示")

双方;

全部;

事件

动作

}

切换开关

规则("参数提示")

持续 - 每名玩家;

使用 混淆 选项导出混淆代码到剪切板

全局.IIIIIIIIIII = 首个(全局.llIIIIIIIIII);

. <mark>If(</mark>实体存在**(**全局.lIIlIllllI[全局.IIIIlIlIIII]<mark>)</mark>);

消除地图文本(全局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII][0]); 消除地图文本(全局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII][1]); 全局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII] = 空数组;

消除效果(全局.llIIllllIII[全局.IIIIlIIIII]);

全局.llIIlllIlII[全局.IIIIlIIIIII] = 空数组; 清除状态(全局.IIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII], 沉睡);

For 全局变量(IlIIllIlIII, 2, 数量(全局.lIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIIII]), 1); 消除HUD文本(全局.lIIIIIIIIIII[[全局.IIIIIIIII][全局.IIIIIIII]); 消除进度条HUD文本(全局.lIIIIIllll[全局.IIIIlIlIIII][全局.IlIIllllIllI]); 消除地图文本(全局.liiiillillil[全局.iiilliliili][全局.iliilllilii]); 消除进度条地图文本(全局.lIIIIIllll[全局.IIIIllIlIII][全局.IlIIlllIllI]);

全局.lIIIIIIIII[全局.IIIIII] = 数组分割(全局.lIIIIIIIII[全局.IIIIII], 0, 2);

全局.IIIlllIIII = 从数组中移除(全局.IIIlllIIIII, 全局.lIIlIllllII[全局.IIIIlIIIII]); 全局.IIllIlIIIII = 从数组中移除(全局.IIllIlIIIIII, 全局.lIIlIlllllI[全局.IIIIlIIIIII]); 全局.IIIIIIIIIII = 从数组中移除(全局.IIIIIIIIIIII, 全局.IIIIIIIIIII[全局.IIIIIIIII]);

For 全局变量(IlIIlllIlIII, 0, 数量(全局.llIIlllIIII[全局.IIIIlIIIIII]), 1);

消除图标(全局.llIIlllIIII[全局.IIIIIIIIII][全局.IIIIllIIII]);

双方;

全部;

事件

动作

• 代码混淆

End:

• 代码整理

资源管理器

🎤 主程序 多 大厅 ∨ ♪ 模式 ∨ 炒 死斗

吟 扩展 [∅] 变量 ☆ 子程序 **~ { } 规则** 全局: 重启 👂 事件 持续 - 全局

> ❸ 条件 ☆ 动作

代码高亮

✓ { } 规则 △ 全局: 负载

代码的精准上色能力

持续 - 每名玩家;

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

事件玩家.panel_dock_layout = 数组(

事件玩家.panel_show_arrow = 假;

等待(1, 无视条件);

For 玩家变量(事件玩家, A, 0, 10, 1); 事件玩家.countdown -= 1; //递减_

技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)),

技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)),

技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)),

技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)),

技能图标字符串(英雄(雾子),按钮(技能1)),

事件玩家.panel_keys = 数组分割(全局.KEYS[1], 0, 5);

自动在每条规则前生成一个可点击的禁用切换开关

小字体信息(所有玩家(所有队伍), 自定义字符串("开启的规则"));

事件玩家.panel_page = 9;

追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 1, (事件玩家.anim_frame), 速率及最终值);

字符串分割(自定义字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,폐耐"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],

字符串分割(自定义字符串("Terrace,露台,露台,テラス,테라스"),自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],

字符串分割(自定义字符串("Tea Room,茶室,茶室,茶室,茶室,补실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],

字符串分割(自定义字符串("Secret Area,密室,密室,密室,비밀실"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE]

字符串分割(自定义字符串("Black Zone,黑域,黑域,ブラックゾーン,검은 영역"), 自定义字符串(","))[事件玩家.LANGUAGE],

创建进度条地图文本(事件玩家,0,自定义字符串("进度条"),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,默认可见度);

规则("语法高亮")

条件

动作

• 规则开关

规则("规则开关")

持续 - 全局;

事件

动作

₯ 启用地图 ₿ 综合 ∨ 🎤 英雄 ∨ 🎤 综合 ₿ D.Va 🎤 半藏 🎤 法老之鹰 🎤 生命之梭 ₯ 启用英雄

~ 大纲 ∨ 🎤 设置

使用右键菜单的 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 格式化文档 ₹公F 重构... 剪切 复制 粘贴 жV 命令面板... • 代码折叠 基于关键词与缩进的精准折叠能力 设置 2 > { … 143 } 变量 146 > { ... 切换开关 规则("代码折叠") 203 🗸 { 事件 204 动作 210 🗸 全局.Array = 数组(… 211 > 213); For 全局变量(A, 0, 0, 1);… 217 End; 218 For 玩家变量(事件玩家, A, 0, 0, 1); … 219 > End; While(全局.A == 0);… End; 225 If(全局.A == 1);… Else If(全局.A == 2); … 229 > Else; ... 233 End; 234 • 代码大纲 在资源管理器 大纲视图 中,具备跟踪光标和跳转能力

} 禁用 规则("规则开关") 事件 持续 - 全局; 动作 小字体信息(所有玩家(所有队伍), 自定义字符串("禁用的规则")); 调色盘 针对自定义颜色的预览和调制能力 切换开关 规则("调色盘") ● 自定义颜色(0, 225, 255, 225) 事件 持续 动作 创建进 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 快捷功能 • 功能位于标签栏右侧以及右键菜单中! 功能 描述 展开 展开光标处的补全提示列表。 切换自动换行行为。 换行 导出 导入到剪切板,同时修复已知的工坊错误。● 修复 导入到编辑器,同时修复已知的工坊错误。● ● 已知的工坊错误: 导入/导出不一致 设置不可见(事件玩家, 无 → 全部禁用); 追踪全局变量频率(A, O, 1, 无 → 全部禁用); 追踪玩家变量频率(事件玩家, A, O, 1, 无 → 全部禁用); 持续追踪全局变量(A, 0, 1, 无 → 全部禁用); 持续追踪玩家变量(事件玩家, A, O, 1, 无 → 全部禁用); 联络方式 • 与开发人员交流! 平台 描述 代码 链接 官方群 590621556 邀请链接 QQ BATTLE 游戏 ID LXH#11992 你的对手#51441 战网 游戏 ID • 与合作伙伴们讨论! 链接 平台 描述 代码

工坊模式发布群 QQ 694392121 鸣谢 • 整理语法数据和编写 LSP 是两个繁杂的过程,感谢以下大佬的资源和慷慨帮助! 大佬 贡献 授权 & 开源仓库 掌上天空 SkyinHand/owatch gaz075115961/owl-CN CoolP 开源仓库 春雨实验室 英雄数据 Overlab 设置数据 Zezombye Workshop UI **EbanCycle** 开发成员 踏足 开发成员 老王不在橱柜 荣誉成员

细节

手册中所有模式,所有地图的预览图片

手册中所有弹道, 所有效果的循环预览

手册数据 - PNG

手册数据 - GIF

死亡之牢交流群

守望工坊修仙养老群 863964203

832284401

邀请链接

QQ

QQ

仓库 • 如果喜欢这个项目,请为项目加一颗星,或帮助项目贡献! 平台 链接 XHanL/overwatch-workshop **GitHub Gitee** XHanL/overwatch-workshop 待办 需要帮忙的地方! 任务