```
Overwatch® Workshop
守望先锋 ® 工坊语言支持
快速入门
 • 创建文件
  从顶部菜单选择 文件 → 新建文件 → 0W 文件
```

- 打开文件
- 保存文件 从顶部菜单选择 文件 → 保存
- 从工坊复制 完整代码 到剪切板 打开任意 • ow 文件, 点击右上方的 导入 按钮, 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, 或右键菜单中的 导出 选项 • 建议列表
- 将文本光标定位到目标位置,点击右上方的建议按钮,或右键菜单中的建议选项 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,待安装完成后重启 VS Code Chinese (Simplified) (简体中文) Language Pack for Visual Studio Code
- 从侧栏 (活动栏)底部菜单选择设置,找到控制字体系列,修改内容为 'Consolas Bold', 'Courier New', 'SimHei', monospace 主要特性
- 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 资源管理器 ~ 大纲 ∨ 🎤 设置
- 🎤 主程序 ቇ 大厅 ∨ 🎤 模式
- ∨ 炒 死斗 🄑 启用地图 🎤 综合 ∨ 🎤 英雄 ∨ ቇ 综合 ₿ D.Va
- ♪ 半藏 🎤 法老之鹰 🎤 生命之梭
- 🎤 启用英雄 ∌ 扩展 [❷] 变量 ☆ 子程序 ✓ {} 规则 全局: 重启 🛂 事件 持续 - 全局 ❸ 条件 分 动作 √ { } 规则 △ 全局: 负载
- 精准高效的代码缩进能力 1 设置 2 > {---143 } 144 145 变量 146 > { ... 200 }

切换开关 202 规则("代码折叠")

事件

动作

End;

End;

Else; --

₹☆F

жX

жC

#V

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

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"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。

ω₩Ρ

End;

全局.Array = 数组(…

While(全局.A == 0);…

If(全局.A == 1); ··· Else If(全局.A == 2); --

For 全局变量(A, 0, 0, 1);…

For 玩家变量(事件玩家, A, 0, 0, 1);…

203 ∨ {

204

• 代码折叠

222

225 226

233 234 • 代码整理 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

持续 - 每名玩家

持续 - 每名玩家;

条件 英雄

♦ 返回

一名玩家当前的英雄。

回声 英雄 输出

自由 200 职责 200

發發。**黏性炸弹** 辅助攻击模式

三角射击 主要攻击模式

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。

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。

创建弹道(球弹道,事件玩家,空,空,至地图,伤害,所有队伍,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0);

创建图标

表地图中的一个位置。

创建图标(可见,位置,图标,重新赋值,图标颜色,离开屏幕后显示)

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

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<u>,</u>伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0);

终极技能

دولي

(8)

技能1

<u>ച</u>

技能2

近身攻击

跳跃

蹲下

动作 弹道

辅助攻击模式

3

气

+

4 相对

创建弹道(<mark>球弹道_, 事件玩家,空,空,至</mark>地图,伤害,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0,0);

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。

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。

2 图标 - 将要创建的图标。

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

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

3 重新赋值 - 指定此动作的哪个输入值将持续被重新

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

5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示?

回收

图标

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

-个用于"创建图标"或"图标字符串"的图标选

赋值。此图标会一直要求并采用重新赋值所传入的值。

动作

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。

● 自定义颜色(0, 225, 255, 225)

■自定义颜色(0, 225, 255, 225), ■自定义颜色(255, 255, 255, 255),

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。

4 相对 - 弹道的起始位置和方向是相对于玩家还是地图。

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

规则("悬停事件

条件

动作

一动。

全部;

格式化文档

- 复制 粘贴 命令面板... • 悬停提示 将光标放置在关键词之上可获得详细提示
- 切换开关 规则("悬度所用英雄 事件
- 规则("悬停提示")

动作

切换开关 规则("补全建议")

条件

动作

持续 - 每名玩家;

☆ 创建地图文本

☆ 创建进度条HUD文本

☆ 持续追踪玩家变量

☆ 消除进度条HUD文本

☆ 消除进度条地图文本 ☆ 消除所有进度条HUD文本

☆ 消除所有进度条地图文本

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回 动作

创建图标(事件玩家,事件玩家,<u>,</u>可见,颜色(白色),假); 巨 X

三 停止

三 光晕 三 剧毒 三 剧毒2

囯 加号 🖃 回收 三 圆圈 三 垃圾箱 囯 宽环 囯 对号

♦ 参数: 弹道类型

♦ 方法: 创建弹道

动作 弹道

将要创建的图标。

♦ 方法:创建图标

😋 最后创建的实体 ☆ 创建进度条地图文本

- 与合作伙伴们讨论!

 - 平台 GitHub Gitee 待办 任务

- 条件 所用英雄(事件玩家) == 英<u>雄</u>(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);

规则("语法高亮") 条件 动作

- 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!
 - - 需要帮忙的地方!

- 可选设置 • Window 推荐字体

- 导出代码
- 导入代码
- 从顶部菜单选择 文件 → 打开

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); 规则("悬停提示") 事件 持续 - 每名玩家;

全部;

- 事件 创建弹道 动作 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")

事件

动作

持续

创建进

自定义颜色

条件 颜色

可见和值, 默认可见度

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

- 补全建议 汉字或拼音输入展开建议列表,可使用 展开 按钮主动展开 规则("补全建议") 事件 持续 - 每名玩家; 全部; 条件
- 参数提示 填充参数时会指示参数位和参数详情

规则("参数提示")

双方;

全部;

持续 - 每名玩家;

双方;

全部;

OW: 参考手册

●重装

英雄

末日铁拳

D.Va

破坏球

渣客女王

奥丽莎

0 路霸

持续 - 每名玩家;

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

事件玩家.panel_page = 9;

事件玩家.panel_dock_layout = 数组(

事件玩家.panel_show_arrow = 假;

等待(1, 无视条件);

"创建进度条"

规则("规则开关")

持续 - 全局;

事件

动作

事件

禁用 规则("规则开关")

持续 - 全局;

}

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)),

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

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);

小字体信息(所有玩家(所有队伍), 自定义字符串("开启的规则"));

小字体信息(所有玩家(所有队伍), 自定义字符串("禁用的规则"));

字符串分割(自定义字符串("Ruins,废墟,廢墟,廃墟,叫허"), 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], 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(","))[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);

全部;

英雄/技能图标

主要攻击模式

事件

动作

- }
- 切换开关 规则("参数提示") 事件 动作
- 侧边栏增加可收纳的参考手册视图 0

• 参考手册

- 语法高亮 代码的精准上色能力
- 规则开关 自动在每条规则前生成一个可点击的禁用切换开关 切换开关
- 动作 快捷功能 • 功能位于标签栏右侧以及右键菜单中!

功能

展开

换行

导出

修复

描述

展开光标处的补全建议列表。

。 设置不可见(事件玩家, 无 → 全部禁用);

追踪全局变量频率(A, 0, 1, 无 → 全部禁用);

代码

590621556

LXH#11992

你的对手#51441

代码

863964203

832284401

694392121

链接

Overlab

Workshop UI

SkyinHand/owatch

qaz075115961/owl-CN

链接

邀请链接

链接

邀请链接

导入到剪切板,同时修复已知的工坊错误。◐

导入到编辑器,同时修复已知的工坊错误。 1

切换自动换行行为。

● 已知的工坊错误: 导入/导出不一致

追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 0, 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, 0, 1, 无 → 全部禁用); 联络方式 • 与开发人员交流!

平台

QQ

战网

BATTLE

描述

官方群

游戏 ID

游戏 ID

守望工坊修仙养老群

贡献

开源仓库

英雄数据

设置数据

开发成员

开发成员

荣誉成员

细节

手册中所有模式,所有地图的预览图片

授权 & 开源仓库

死亡之牢交流群

工坊模式发布群

描述

平台 QQ QQ QQ 鸣谢

大佬

掌上天空

春雨实验室

Zezombye

EbanCycle

踏足

CoolP

- 老王不在橱柜 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! 链接 XHanL/overwatch-workshop XHanL/overwatch-workshop
 - 手册数据 PNG 手册数据 - GIF 手册中所有弹道,所有效果的循环预览

- 重构... 剪切