

快速入门

导出代码

• 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

可选设置 • VS Code 官方中文语言包

• Window 推荐字体 • OW 推荐缩进

从底栏 (状态栏)找到并点击 选择缩进 区域 主要特性

在资源管理器 大纲视图 中,具备跟踪光标和跳转能力

• 代码大纲 资源管理器 ~ 大纲 ∨ 炒 设置

ቇ 主程序 ≫ 大厅 ∨ 🎤 模式 ∨ 炒 死斗 🎤 启用地图 🎤 综合 ∨ 🎤 英雄 ∨ ቇ 综合

₿ D.Va **多半藏** 🎤 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 ☆ 动作 √ { } 规则 △ 全局: 负载 代码折叠 精准高效的代码缩进能力 1 设置 2 > {---143

145 变量 146 > { ... 200 202 规则("代码折叠") 203 ∨ { 204 207 211 > 213 214 217

226

233

234

• 代码整理

建议

切换开关

事件

动作

End;

End;

End;

Else; …

End;

使用右键菜单的 格式化文档 修正代码缩进

₹公F

жX

ЖC

将光标放置在关键词之上可获得详细提示

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

持续 - 每名玩家

持续 - 每名玩家;

条件 英雄

♦ 返回 英雄 ♦ 参数

一名玩家当前的英雄。

0 玩家 - 获取此玩家的英雄。 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

> 回声 英雄 输出

自由 200 职责 200

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。

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。

● 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),

三角射击 主要攻击模式

發展。 **黏性炸弹** 辅助攻击模式

全部;

规则("悬停事件

条件

动作

全局.Array = 数组(…

While(全局.A == 0); …

Else If(全局.A == 2); --

If(全局.A == 1); ···

For 全局变量(A, 0, 0, 1); …

For 玩家变量(事件玩家, A, 0, 0, 1);…

换行 导出 导入 更改所有匹配项 格式化文档 重构... 剪切 复制 粘贴 命令面板... • 悬停提示

规则("悬作所用英雄 事件 条件 动作

> 切换开关 规则("悬停提示")

> > 事件

持续 - 每名玩家;

动作 弹道

针对自定义颜色的预览和调制能力

♦ 参数

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

全部;

动作 切换开关 规则("悬停提示") 事件创建弹道

• 调色盘

切换开关 规则("调色盘")

事件

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);

动作 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;

条件

动作

规则("补全建议") 事件

cjtb_ **① 创建图标** 创建地图

☆ 创建地图文本

☆ 持续追踪全局变量 ☆ 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

♦ 参数:图标 2 图标 将要创建的图标。

♦ 方法: 创建图标

😑 停止 三 光晕 □ 剧毒2

囯 回收 三 垃圾箱 囯 宽环 囯 对号 三 感叹号

♦ 参数: 弹道类型

♦ 方法:创建弹道

0 弹道

填充参数时会指示参数位和参数详情

🔁 最后创建的实体 🕥 创建进度条地图文本

持续 - 每名玩家; 条件 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回 动作 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

参数提示

规则("参数提示")

双方;

全部;

持续 - 每名玩家;

侧边栏增加可收纳的参考手册视图

英雄/技能图标

主要攻击模式

辅助攻击模式

₹

혤

+

OW: 参考手册

● 重装

英雄

末日铁拳

D.Va

破坏球

莱因哈特

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_dock_layout = 数组(

事件玩家.panel_show_arrow = 假;

等待(1, 无视条件);

持续 - 全局;

持续 - 全局;

• 功能位于标签栏右侧以及右键菜单中!

切换自动换行行为。

展开光标处的补全建议列表。

描述

动作

"创建进度条"

• 规则开关

切换开关

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);

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;

全部;

代码的精准上色能力

规则("语法高亮") 事件

动作

语法高亮

双方;

全部;

动作

参考手册

(A)

事件

动作 } 规则("参数提示") 事件

规则("规则开关") 事件 动作 禁用 规则("规则开关") 事件

快捷功能

功能

展开

换行

导出

修复

● 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, 0, 1, 无 → 全部禁用); 持续追踪全局变量(A, 0, 1, 无 → 全部禁用);

联络方式

• 与开发人员交流!

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

授权 & 开源仓库

死亡之牢交流群

工坊模式发布群

描述

代码

590621556

LXH#11992

你的对手#51441

代码

863964203

832284401

694392121

链接

Overlab

Workshop UI

链接

平台

QQ

战网

BATTLE

• 与合作伙伴们讨论! 平台 QQ QQ QQ 鸣谢

大佬

掌上天空

春雨实验室

CoolP

Zezombye **EbanCycle** 踏足 老王不在橱柜 平台 **GitHub**

Gitee 待办 • 需要帮忙的地方! 任务 手册数据 - PNG 手册数据 - GIF

• 创建文件 • 打开文件 从顶部菜单选择 文件 → 打开 • 保存文件 从顶部菜单选择 文件 → 保存 • 导入代码 从工坊复制 完整代码 到剪切板

守望先锋 ® 工坊语言支持

从顶部菜单选择 文件 → 新建文件 → 0W 文件 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

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 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

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);

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。 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); 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,所有队伍,0,0,0,有益爆炸,爆炸声音,0,0,0,0,0,0); 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

چې

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,

一个用干"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。

表地图中的一个位置。

支队伍敌对决定。

创建图标(可见, 位置, <mark>图</mark>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

4 相对

创建弹道(球弹道<u>,</u>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。

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。

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。 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); 终极技能 技能1 技能2 近身攻击 跳跃 蹲下 P 3/2 <u>എ</u> 厚 دولي (3) \$ Nº **(8)** 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,叫衬"), 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("Tea Room,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("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], 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] 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);

小字体信息(所有玩家(所有队伍), 自定义字符串("禁用的规则")); 导入到剪切板,同时修复已知的工坊错误。 1 导入到编辑器,同时修复已知的工坊错误。❶ 追踪玩家变量频率(事件玩家, 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); 邀请链接 链接 邀请链接 • 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! SkyinHand/owatch qaz075115961/owl-CN

• 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