```
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

可选设置

• Window 推荐字体 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 • 代码折叠 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") 203 ∨ { 事件 204 210 🗸 213 214

218

222

225 226

233

234

• 代码整理

动作

End;

End;

Else; --

₹☆F

жX

жC

#V

ω₩Ρ

将光标放置在关键词之上可获得详细提示

持续 - 每名玩家

持续 - 每名玩家;

条件 英雄

♦ 返回

动作

规则("悬停提示")

持续 - 每名玩家;

所用英雄(事件玩家) == 英<u>雄</u>(回声);

全部;

事件

条件

动作

规则("悬停提示")

事件 创建弹道

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

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);

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。

针对自定义颜色的预览和调制能力

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);…

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 重构... 剪切 复制 粘贴 命令面板...

• 悬停提示

规则("悬停事件

条件

一动。

全部;

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声); 动作 切换开关 规则("悬度所用英雄 事件 条件

动作 调色盘

> 切换开关 规则("调色盘")

> > 事件

动作

持续

创建进

持续 - 每名玩家;

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

填充参数时会指示参数位和参数详情

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

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。

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。

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

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

全部;

条件

动作

自定义颜色

条件 颜色

可见和值, 默认可见度

• 补全建议 规则("补全建议") 事件

切换开关 规则("补全建议") 条件 动作

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

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

双方;

全部;

事件

动作

} 切换开关 规则("参数提示") 事件 动作

• 参考手册

0

• 语法高亮 代码的精准上色能力 规则("语法高亮") 持续 - 每名玩家; 全部; 条件 所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

动作

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"

• 规则开关

切换开关

规则("规则开关")

持续 - 全局;

事件

动作

事件

禁用 规则("规则开关")

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);

持续追踪全局变量(A, 0, 1, 无 → 全部禁用);

代码

590621556

LXH#11992

代码

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);

链接

邀请链接

切换自动换行行为。

● 已知的工坊错误: 导入/导出不一致

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

授权 & 开源仓库

死亡之牢交流群

工坊模式发布群

描述

QQ

QQ

QQ

大佬

掌上天空

CoolP

鸣谢

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);

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

• 与开发人员交流! 平台 QQ **BATTLE** 战网 • 与合作伙伴们讨论! 平台

联络方式

春雨实验室 Zezombye **EbanCycle** 踏足 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!

平台

链接

Gitee 待办 • 需要帮忙的地方! 任务 手册数据 - PNG

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 • 导出代码 • 建议列表

从顶部菜单选择 文件 → 打开

使用方向键 上 和 下 滚动列表 • VS Code 官方中文语言包

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 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 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

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);

汉字或拼音输入展开建议列表,可使用 列出 按钮主动展开 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 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 5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示? 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 回收 图标 -个用于"创建图标"或"图标字符串"的图标选

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("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); 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")); 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。◐ 导入到编辑器,同时修复已知的工坊错误。 1

你的对手#51441 链接 863964203 832284401 邀请链接 694392121 • 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! 链接 SkyinHand/owatch qaz075115961/owl-CN Overlab Workshop UI

GitHub XHanL/overwatch-workshop XHanL/overwatch-workshop 细节 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