```
守望先锋 ® 工坊语言支持
```

```
快速入门
```

• 保存文件

• 导入代码 从工坊复制 完整代码 到剪切板

• 导出代码 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 可选设置

• 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 • 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 在资源管理器的大纲视图提供详细大纲。具备跟踪光标和跳转能力 资源管理器 ~ 大纲 ∨ 炒 设置 🎤 主程序

ቇ 大厅 ∨ 🎤 模式 ∨ 炒 死斗 🄑 启用地图 ₯ 综合 ∨ 🎤 英雄 ∨ 🎤 综合 ₿ D.Va 🎤 半藏

🎤 法老之鹰 ቇ 扩展 [Ø] 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

🎤 生命之梭 ♪ 启用英雄

规则("悬度 所用英雄

• 调色盘

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

■自定义颜色(0, 225, 255, 225),

规则("补全建议")

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

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

双方; 全部;

事件

条件

动作

参考手册

0

语法高亮

• 规则开关

切换开关

规则("规则开关")

持续 - 全局;

事件

动作

修复后导出 导入到剪切板,同时修复已知的工坊错误。**●** 导入并修复 • ● 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);

QQ

联络方式

• 与开发人员交流!

大佬 Zezombye **EbanCycle** 踏足

待办 任务

• 创建文件 打开文件 从顶部菜单选择 文件 → 打开

从顶部菜单选择 文件 → 新建文件 → OW 文件 从顶部菜单选择 文件 → 保存

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

Overwatch® Workshop

代码折叠能力,包括跨行括号块和流程控制 1 设置 主程序… 大厅… 模式… 英雄… 扩展… 126 > 变量… 391 > 子程序… 切换开关 421 > 规则("代码折叠演示")… 切换开关 461 规则("代码折叠演示") 463 > 事件… 条件… 动作 至后); 全局.TIPS = 数组(… For 全局变量(A, 0, 10, 1);… End;

While(真);…

If(全局.STATUS == 0); --Else If(全局.STATUS == 1); …

End;

End; 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("悬作事件 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,0,0,0,0,0,0);

> 条件 英雄 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

三角射击 主要攻击模式

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);

發^残 *黏性炸弹* 辅助攻击模式

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。

♦ 返回 英雄 ♦ 参数

动作

规则("悬停提示")

持续 - 每名玩家;

所用英雄(事件玩家) == 英雄(回声);

全部;

条件

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") 事件 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。

针对自定义颜色的预览和调制能力

● 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); 补全建议 汉字或拼音输入展开建议列表,可使用建议按钮主动展开 规则("补全建议") 创建图标 持续 - 每名玩家; 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。 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 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。 ☆ 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 汾消除所有进度条HUD文本 ☆ 消除所有进度条地图文本 5 离开屏幕后显示 - 当此图标在你背后时是否显示? 💠 参数: 图标

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) 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 囯 停止 三 光晕 | | | | | | | | 三 剧毒2 三 加号 🖃 回收 三 圆圈 🖃 垃圾箱 囯 宽环 囯 对号 参数提示 填充参数时会指示参数位和参数详情 规则("补全建议") 事件 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, 持续 - 每名玩家 速度,存在时间,推力,弹射次数,引力) 双方; 全部; ♦ 参数: 弹道类型 0 弹道 条件 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。 所用英雄(事件玩 ◇ 方法: 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 动作 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);

回收

图标

23

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

近身攻击

隐

跳跃

蹲下

3/2

技能2

技能1

* The second

P

<u>ച</u>

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。

♦ 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,0,0,0,0,0,0);

终极技能

ولخلطي

(3)

动作 弹道

辅助攻击模式

< 3

气

+

一个用于"创建图标"或"图标字符串"的图标选

末日铁拳 D.Va 破坏球 莱因哈特 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_dock_layout = 数组(

事件玩家.panel_show_arrow = 假;

等待(1, 无视条件);

"创建进度条"

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)),

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"));

导入到编辑器,同时修复已知的工坊错误。●

追踪玩家变量频率(事件玩家, A, 0, 1, 无 \rightarrow 全部禁用);

持续追踪玩家变量(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);

590621556

https://jq.qq.com/?_wv=1027&k=DTAuEetN

https://workshop.codes/workshop-ui

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);

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,폐허"),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;

条件

动作 {{

代码的精准上色能力

规则("语法高亮") 事件

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")); 快捷功能 • 功能位于标签栏右侧以及右键菜单中! 功能 描述 提供建议 主动触发光标处的补全建议。 切换自动换行行为。 自动换行

> **BATTLE** ID LXH#11992 战网 ID 你的对手#51441 平台 描述 QQ 守望工坊修仙养老群 死亡之牢交流群 QQ 工坊模式发布群 QQ

官方群

开发成员 老王不在橱柜 荣誉成员 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 https://github.com/XHanL/overwatch-workshop **GitHub**

设置选项数据

开发成员

细节 手册中所有模式, 所有地图的预览图片 手册数据 - PNG 手册中所有弹道, 所有效果的循环预览 手册数据 - GIF

与合作伙伴们讨论! 代码 863964203 832284401 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! 贡献 链接 掌上天空 授权 + 开源仓库 https://github.com/SkyinHand/owatch CoolP 开源仓库 https://github.com/qaz075115961/owl-CN 春雨实验室 英雄图标和数据 https://overlab.cn

需要帮忙的地方!