

# Instrukcja Dla **TAYLOR DRIFT21**

## Scottish Try Hard



**Wszystkie skrypty **TAYLOR DRIFT21** są darmowe!!!**

## **CALL OF DUTY SERIES**

**Skrypt Napisany Przez**

****TAYLOR DRIFT21****

**Ten podręcznik użytkownika nie jest oficjalnym podręcznikiem ZEN. To nie pomoże ci z twoimi problemami Zen. To są tylko instrukcje dotyczące skryptu Scottish Try Hard**

# Spis Treści

**AA Type**

**ADS Speed**

**Auto Aim**

**Batts Assist**

**Block Rumble**

**Boost On Fire**

**Bunny Hop**

**Burst Fire**

**Button Layout**

**Button Remap**

**Cancel Reload**

**Crouch Shot**

**Custom Name**

**Custom Profile**

**Custom Sens**

**Enemy Ping**

**Fast Melee**

**Hand Gun**

**Head Shot Assist**

**Hold Breath**

**Insta Drop**

**Inverted Boost**

**Jump Shot**

**Legacy AR**

**Mod Activation**

**NAVIGATION IN THE OLED MENU**

**Profile Btns**

**Progressive AR**

**Quick Scope**

**Quick Toggles**

**Radius**

**Rapid Fire**

**Resync Btns**

**Rumble AR**

**Shape Direction**

**Slide Cancel**

**Speed**

**Stick Layout**

**Strafe Assist**

**Strenght Horizontal**

**Strenght Vertical**

**Taylor Assist**

**Taylor Tracking**

**Unmap Button**

**V4**

**V5**

**V6**

**V6++**

**VM Speed**

**Zen Cleanup Procedure**

# Gdzie znajdziesz skrypt

## [TAYLOR DRIFT21](#)

Jeśli czytasz ten podręcznik, trafiłeś w najlepsze miejsce, aby pomóc Ci zrozumieć, jak działają moje skrypty. Jeśli nie jesteś jeszcze członkiem naszej społeczności. Możesz do nas dołączyć jednym kliknięciem, korzystając z tego linku [TAYLOR DRIFT21](#). Na serwerze discord otrzymasz pomoc 24/7. Mamy najlepszy zespół, który jest zawsze gotowy do pomocy. Po dołączeniu do naszego discord będziesz musiał przeczytać i zaakceptować nasz regulamin, aby otrzymać pełny dostęp do serwera. Będziesz mógł korzystać ze wszystkich skryptów [TAYLOR DRIFT21](#), wsparcia i wszystkich dostępnych informacji o skrypcie. Na discordzie znajdziecie również - filmy - tutoriale i wszystko, co potrzebne do wykorzystania pełnych możliwości skryptu.

Są tutaj też kanały innych twórców, którzy publikują skrypty do innych gier takich jak:

**Noozbar**- The Division 2 - RDR2

**DoGzTheFiGhTeR** - Fortnite - CallOfDuty – I wiele innych

**Excalibur**- FIFA - ZEN scripter App (Tworzenie własnych skryptów dla Zen w generatorze)

Więc jeśli jeszcze nie jesteś z nami, musisz to zmienić i zobaczyć, co przegapiłeś!

Kliknij ten link i dołącz już dziś! [TAYLOR DRIFT21](#)

Przed przejściem do następnego kroku, jeśli jesteś nowy w Cronus Zen. Proszę zapoznaj się z instrukcją obsługi Zen, którą można przeczytać, klikając tutaj [Zen User Guide](#).

Jeśli masz problemy z ZEN i szukasz rozwiązania, kliknij [HERE!](#)

Nie wiesz, jak zaktualizować / obniżyć oprogramowanie, kliknij [HERE!](#)

Nie wiesz jak skonfigurować Zen Studio, kliknij [HERE!](#)

Możesz znaleźć pomoc w konfiguracji M&K klikając [HERE!](#)

Zen studio to podstawowy program, w którym możesz pobierać, edytować i ładować skrypty dla swojego Zen. Zen Studio jest wymagane, jeśli chcesz używać skryptów w Zen. Najnowsze Zen studio możesz pobrać klikając [HERE!](#)

# Zen Cleanup Procedure

## Procedura Czyszczenia Zen

Procedura Czyszczenia Zen to coś, co może pomóc w uniknięciu problemów z używaniem skryptów. Ogólnie rzecz biorąc, jeśli często zmieniasz swoje skrypty, lub od jakiegoś czasu nie czyściłeś swojego urządzenia możesz mieć problemy z ich używaniem. Aby uzyskać najlepszą wydajność skryptu, postępuj zgodnie z tą procedurą.

- |        |  |
|--------|--|
| Krok 1 | Otwórz Zen Studio  |
| Krok 2 | Przejdź do zakładki Device Tab   |
| Krok 3 | Wyczyść gniazda pamięci (Erase Memory) ( To wyczyści wszystkie gniazda i usunie wszystkie skrypty z Twojego urządzenia ) |
| Krok 4 | Przywróć ustawienia fabryczne (Factory Reset)  |

Zalecamy przejście przez pierwsze cztery kroki. Następnie sprawdź, czy możesz używać Zen po zaprogramowaniu swoich skryptów i czy możesz używać go bez problemów. Jeśli nadal masz problemy, zacznij od kroku pierwszego, a następnie przejdź do kroku piątego.

- |         |  |
|---------|--|
| Krok 5  | Zamknij Zen Studio                         |
| Krok 6  | Otwórz C:\Users\USERNAME\AppData\Roaming   |
| Krok 7  | Usuń CronusZen folder                      |
| Krok 8  | Otwórz Zen Studio                          |
| Krok 9  | Zaprogramuj skrypt lub paczkę gier         |
| Krok 10 | Ciesz się dobrą zabawą z Zen bez problemów |

Jeśli ta procedura nie działa i nadal masz problemy, musisz zapoznać się z podręcznikiem użytkownika Zen klikając [HERE!](#)

# **How [TAYLOR DRIFT21](#) Scripts Work**

## **Jak Działa Skrypt [TAYLOR DRIFT21](#)**

### **NAVIGATION IN THE OLED MENU**

#### **PORUSZANIE SIĘ W MENU OLED**

WEJŚCIE DO MENU OLED – PRZYTRZYMAJ ADS + OPTION

WYJŚCIE Z MENU OLED – KÓŁKO/B

WEJŚCIE DO MENU EDYTOWNIA WARTOŚCI – KRZYŻYK/A

WYJŚCIE Z MENU EDYTOWANIA WARTOŚCI – KÓŁKO/B

ZMIANA PROFILU W MENU – TRÓJKĄT/Y

WYBÓR WARTOŚCI ADMINISTRATORÓW – KLIKNIJ L1/LB LUB R1/RB

ZMIANA WARTOŚCI – PRZYTRZYMAJ ADS & KLIKNIJ PRAWO&LEWO LUB GÓRA&DÓŁ

ON/OFF MOD – KLIKNIJ GÓRA/DÓŁ ABY PRZEŁĄCZYĆ SIĘ MIEDZY OPCJAMI

PORUSZANIE W MENU OLED – KLIKNIJ GÓRA/DÓŁ

PORUSZANIE W EDYTOWANYM MENU – KLIKNIJ PRAWO/LEWO

WYBÓR SZYBKIEGO PRZEŁĄCZANIA MODU/PROFILU – PRZYTRZYMAJ ADS & NACIŚNIJ PRAWO LUB LEWO

TRYB PROWADZENIA POJAZDU – PRZYTRZYMAJ FIRE(R2/RT) + PODWÓJNE KLIKNIĘCIE W PRAWO

# Anti Recoil

Jeśli grasz z odwróconymi ustawieniami wtedy musisz użyć również odwróconych wartości.

## Legacy AR:

Najprostszy sposób na ustawienie przeciwodrzutu. Legacy AR to najprostszy mechanizm przeciwodrzutowy, po prostu obniża wartości prawego drążka tak długo, jak długo wciskasz strzał. Legacy AR dobrze współpracuje ze wszystkimi asystami celowania.

## Rumble AR:

Regulowane wartości, które ustawiasz, to początkowa siła AR. Rumble AR wykorzystuje obliczoną siłę na podstawie informacji zwrotnych z gry po wykryciu wibracji.

## Strenght Vertical:

Siła z jaką Twój prawy drążek zostanie poruszony w górę lub w dół, zwiększ wartości jeśli odrzut idzie w górę lub zmniejsz jeśli odrzut idzie w dół.

## Strenght Horizontal:

Siła z jaką Twój prawy drążek zostanie poruszony w prawo lub w lewo. Jeśli podczas strzelania doświadczysz lekkiego dryfu drążka, możesz to zrekompensować. Ale radzimy utrzymać go na 0, ponieważ wartości poziome mogą zepsuć twoją pomoc w celowaniu.



## Progressive AR:



Czas AR to czas, w którym zmienia się odrzut. Pomarańczowa linia na zdjęciu. Musisz to zmierzyć, ponieważ każda broń jest inna.

1 Sekunda = AR time 1000.

Każda broń jest inna i ma swoje własne wzory, co widać na powyższych zdjęciach GRAU i M4. Więc zaczynamy od wzoru odrzutu po lewej stronie. To jest wzór bez anti-recoil. Patrzymy na to, gdzie zmienia się wzór odrzutu.

Pomarańczowa linia reprezentuje odrzut dla mojej broni. Teraz chcemy wypracować naszą wartość początkową AR. Aby to znaleźć, musimy uzyskać jak najściślejszy wzór odrzutu pod pomarańczową linią. Wewnątrz niebieskiego koła.

Teraz znaleźliśmy wartości początkowe AR. Teraz chcemy znaleźć wartość końcową AR. Umieść AR end -10 od wartości AR start. Jeśli w tym momencie twoja broń ciągnie w dół, musimy zwiększyć naszą wartość AR end. Jeśli ciągnie w dół, musimy odjąć naszą wartość AR end. Zwykle robię to w wartościach 5. Gdy już prawie nie będzie odrzutu pionowego w górę lub w dół, wtedy popraw wartości o 1, aż uzyskasz tylko odrzut poziomy, jak w fioletowym kwadracie.

Teraz chcemy wyregulować wartości poziomo. Jeśli twoja broń ciągnie w prawo, musisz ustawić wartości ujemne. Jeśli ciągnie w lewo wtedy musisz ustawić wartość dodatnią. Znowu zrobiłbym to w wartościach 5, aż będziesz bliski idealnego odrzutu, a następnie dostosuj go o jeden, aby go udoskonalić. W środku zielonego znacznika widać mój końcowy wzór AR. Mam nadzieję, że to pomoże ci znaleźć idealny odrzut dla twoich broni.

Najlepsza opcja dla twojego wyposażenia, to raczej walka o uzyskanie właściwych wartości. Progressive działa mniej więcej w trzech krokach. Pierwsza, druga i trzecia część twojego magazynka mają różne wartości przeciwoodrzutowe. Możesz to ustawić za pomocą progresywnego AR. Bardziej zaawansowana technika, ale bardzo przydatna. Po ustawieniu go na ścianie prawdopodobnie będziesz potrzebować trochę podrasować AR kiedy będziesz strzelał do wroga, ponieważ wtedy działa również AA, więc być może twoje wartości AR są zbyt wysokie razem z AA. To może sprawić, że twój Anti Recoil wyciągnie cię na zewnątrz bańki AA.

Do wyboru są trzy wersje progresywnego AR: standardowy, rumble lub hybrydowy. Hybryda to połączenie standardowego z rumble. Kiedy użyjesz strzału AR Hybrid użyje rumble, a następnie przejdzie w standard.

# Aim Assist

## Taylor Assist

Tutaj możesz wybrać wspomaganie celowania, którego chcesz użyć. Aby wybrać jedną z dostępnych asyst (v4, v5, v5 + Speed Boost, v6, v6++) użyj Dpada Lewo/Prawo. Istnieją również gotowe preset-y od naszego zespołu, które możesz wybrać za pomocą L1 / LB i R1 / RB. Dla każdego profilu możesz wybrać inne ustawienia, a także użyć ich jako punktu wyjścia i dostosować je dla siebie.

## AA Type

### Polar:

Typ Polar to krzywa asysty celowania. Polar Curve to zwykła krzywa kołowa i używa kształtów takich jak Circular, Tall Oval, Wide Oval, Vortex Oval, Spiral, Helix, Kitt, Vertical Flare, Tartan Army, Jupiter, Bishop, Blade, Oscillate.

### Linear:

Linear to kwadratowa krzywa (nie ma to nic wspólnego z asystą celowania w grze). Wykorzystuje kształty takie jak Diamond, Tall Diamond, Wide Diamond, Spiral Prism, Spiral Diamond, Helix Diamond, Kitt, Vertical Flare, Tartan Army, Jupiter, Bishop, Blade, Oscillate.

### Mixed:

Mixed AA to połączenie dwóch asyst celowania Polar&Linear, ta kombinacja pozwoli Ci uzyskać inną krzywą celowania na prawym dźwieszku i uzyskać nowe kształty, takie jak Hexagon, Tall Hex, Wide Hex, Spiral HexV1, Spiral HexV2, Helix Hex, Kitt Hex, Vertical Hex, Tartan Hex, Jupiter Hex, Bishop Hex, Blade Hex, Oscillate Hex.

Jeśli chcesz zobaczyć, jak działają wszystkie kształty, możesz to sprawdzić na serwerze discord lub obejrzeć filmy na youtube od naszego zespołu.

## Shape Direction

Jeśli chcesz, aby kształt, którego używasz zmieniał kierunek w zależności w którą stronę pchniesz prawy dźwieszek, włącz tę funkcję. Co się dzieje, gdy przesuniesz prawy dźwieszek w prawo: kształt zostanie narysowany zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli przesuniesz prawy dźwieszek w lewo: kształt zostanie narysowany w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Nie używaj do kształtu takiego jak Kitt, Kitt Hex, Vertical Flare, Vertical Hex!!!

## ADS Speed

Określa, jak szybko/wolno rysuje kształt, gdy nie poruszasz prawym dźwieszkiem używając ADS.

### Speed

To czas potrzebny na narysowanie kształtu. Wysoka wartość oznacza, że kształt jest rysowany szybko. Niska wartość oznacza, że kształt jest rysowany powoli.



## Radius

Promień (Radius) określa rozmiar dowolnego kształtu, który wybierzesz.

## Boost On Fire

Wzmocnienie w czasie strzelania zwiększa promień i prędkość podczas strzelania, w zależności od tego, jak ustawisz siłę dopalacza, a prędkość doładowania określi rozmiar i prędkość podczas strzelania.

## Inverted Boost

Odwrócone doładowanie jest odwrotnością doładowania w czasie strzelania. Zmniejsz swoje wartości, gdy go użyjesz.

Aby odwrócone doładowanie zadziało, musisz mieć również włączone dopalanie w czasie strzelania.

Przykład: jeśli ustawisz wartości dla ADS 16 i odwrócone wzmocnienie na 5, wtedy Twoje wartości ADS zostaną zmniejszone o 5, co oznacza, że w końcowym efekcie otrzymasz wartość 11.

## Taylor Tracking

Uruchom swoją wyobraźnię. Pomyśl o ziemi, jak obraca się wokół własnej osi. To jest TaylorAA i wybrany przez Ciebie kształt. Teraz wyobraź sobie, jak Ziemia krąży wokół Słońca, to jest Taylor Tracking.

Im wyższa wartość rozmiaru (Size), tym większa orbita.

Im wyższa wartość przyspieszenia (Speed), tym szybszy obrót orbity.

Jeśli chcesz zobaczyć wizualizację działania Taylor Tracking, możesz to sprawdzić na naszym serwerze discord

## V4

Jak V2 ze zmianą kierunku rysowania kształtu jak w V3. Celując i poruszając RS w prawo, rysuje kształt zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Celując i poruszając RS w lewo, rysuje kształt w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Dostępne wzmocnienie podczas strzelania. Dostępne nowe opcje, aby otrzymać nowy promień i kroki, gdy używasz tylko ADS i podczas poruszania RS.

## V5

Więcej szczegółów już wkrótce.

## V6

Więcej szczegółów już wkrótce.

## V6++

Więcej szczegółów już wkrótce.

## **Batts Assist**

### **Size:**

Rozmiar narysowanego kształtu (diament) Wyższa wartość = Większy rozmiar = Zwiększone wstrząsy

### **Time:**

Czas rysowania kształtu , Wyższa wartość = Wolniejsza prędkość rysowania , Niższa wartość / Większa prędkość rysowania. Użyj zmieniając wartości o 10s. 10-20-30

## **Strafe Assist**

Strafe Assist porusza LS bardzo szybko o niewielką wartość, aby zainicjować rotacyjne/standardowe wspomaganie celowania. Strafe Assist pomoże ci dostać się do bańki asysty celowania. Tutaj możesz wybrać czas, w którym Strafe Assist będzie aktywny oraz siłę, z jaką będzie działać.

## **Head Shot Assist**

Wspomaganie strzału w głowę podciągnie twoją RS w górę, gdy użyjesz strzału, tutaj możesz ustawić jak długo będzie działać wspomaganie strzału w głowę i z jaką siłą.

Nie używaj Head Shot Assist przed ustawieniem Anti Recoil!!!

# Fire Mods

## Rapid Fire

Rapid Fire jest przeznaczony do broni, takiej jak pistolety, które strzelają pojedynczym nabojem. Nie używaj Rapid Fire z bronią automatyczną i półautomatyczną. Tutaj możesz ustawić liczbę strzałów na sekundę. Zalecane ustawienie to 11-15. Rapid Fire jest dostępny dla każdego profilu osobno.

## Burst Fire

Burst Fire działa tak samo jak Rapid Fire ale jest przeznaczony dla broni które strzelają seriami.

### Auto mode:

Wykorzystuje czas podtrzymania, czas oczekiwania i ciśnienie triggera.

Ciśnienie triggera określa, jaka część wejścia triggera Burst Fire jest aktywna, dopóki normalny ogień nie zacznie działać, ustawienie wartości 50= Burst Fire 1-50%, naciśnięcie triggera powyżej 51-100% standardowy strzał dla wybranej broni.

Aby ten tryb działał na kontrolerach z triggerami bez ciśnienia, odwróconymi ustawieniami lub pistoletami półautomatycznymi, musisz ustawić ciśnienie triggera na wartość 100.

### Semi mode:

Tryb Semi wykorzystuje tylko czas oczekiwania, który określa, jak długo oczekuje na oddanie strzału między strzałami serii. Używaj z pistoletami półautomatycznymi.

Mod ma 3 regulowane wartości które możesz ustawić:

Hold Time: Określa, jak długo przytrzymywany jest spust. Długość serii.

Wait Time: Określa, jak długa jest przerwa między seriami.

Trigger Preussare: Określa, do jakiego punktu wciśnięcia triggera działa Burst Fire

Kiedy Burst Fire zostanie włączony w Quick Toggle, przełączy się między trybami ON i Off. Jeśli chcesz natychmiast wyłączyć, musisz przytrzymać QT zamiast zwykłego wciśnięcia.

## Cancel Reload

Tutaj możesz ustawić czas Cancel Reload. Cancel Reload jest dostępne tylko dla wszystkich profili i nie może być używany dla pojedynczego profilu.

## **Crouch Shot**

Tutaj możesz ustawić wartość prędkości. To ustawienie określi, jak szybko kucanie zostanie powtórzone. Kucanie jest dostępne dla każdego profilu osobno, ale wartość Speed jest ustawiona dla wszystkich profili.

## **Jump Shot**

Jump Shot jest dostępny dla każdego profilu osobno. Nie ma tu żadnych dodatkowych wartości do ustawienia.

## **Insta Drop**

Insta Drop jest dostępny dla każdego profilu osobno. Nie ma tu żadnych dodatkowych wartości do ustawienia. Aby użyć Insta Drop, przytrzymaj ADS+FIRE i naciśnij przycisk kucania.

# Misc Mods

## Slide Cancel

Do wyboru są dwa Slide Cancel. W przypadku Modern Warfare/Warzone/Vanguard wybierz Mw/Vanguard. Jeśli grasz w Cold War, wybierz Cold War. Tutaj możesz ustawić wartość opóźnienia ślizgu. Wysokie wartości wydłużą Twój ślizg. Niskie wartości skrócą Twój ślizg. Cancel Slide jest dostępny tylko dla wszystkich profili.

## Bunny Hop

Bunny Hop jest dostępny tylko dla wszystkich profili. Nie ma tu żadnych dodatkowych ustawień. Aby użyć Bunny Hop, przytrzymaj przycisk skoku.

## Fast Melee

Szybka walka wręcz jest dostępna dla każdego profilu osobno. Nie ma tu żadnych dodatkowych ustawień. Aby użyć przytrzymaj przycisk szybkiej walki.

## Enemy Ping

Gdy użyjesz ADS+Fire & Fire, wróg zostanie oznaczony automatycznie. Tutaj możesz ustawić wartości opóźnienia pingowania, które pozwolą ci wybrać, jak często ping będzie powtarzany. Funkcja Enemy Ping jest dostępna tylko dla wszystkich profili.

## Custom Sens

Możesz ustawić niestandardową czułość tylko dla wszystkich profili. Tutaj możesz wybrać ustawienia takie jak Ogólne, ADS, Strzał lub ADS + Strzał. Wartości ustawione na 100 oznaczają, że masz 100% wartości ustawionych w grze. Jeśli dodasz wartości, twoja czułość wzrośnie. Jeśli odejmiesz te wartości, twoja czułość ulegnie zmniejszeniu.

## Hold Breath

Możesz ustawić wstrzymanie oddechu dla każdego profilu osobno. Używaj wstrzymania oddechu tylko w przypadku broni, takiej jak snajperki. Gdy włączysz mod, wystarczy użyć ADS, wtedy Twój oddech zostanie automatycznie wstrzymany.

## Quick Scope

Możesz ustawić Quick Skop dla każdego profilu osobno. Używaj Quick Scope tylko do takich broni jak snajperki. Możesz tutaj ustawić wartości opóźnienia, wysokie wartości opóźniają użycie strzału. Jeśli ustawisz niskie wartości, Quick Scop będzie realizowany szybciej. Wartości są stosowane do wszystkich profili.

## Auto Aim

Auto celowanie to automatyczne ADS podczas strzelania. Gdy Auto Aim jest włączony, nie będziesz mógł strzelać bez ADS. Możesz włączyć automatyczne celowanie osobno dla każdego profilu.

## VM Speed

VM Speed zmienia prędkość maszyny wirtualnej (opóźnienie wejściowe). Nie zalecamy używania go, jeśli nie masz opóźnienia między kontrolerem a tym, co dzieje się na monitorze. Szybkość maszyny wirtualnej jest używana w skrypcie i nie można jej ustawić osobno dla pojedynczego profilu. Szybciej nie zawsze znaczy lepiej. Używając Zen i skryptów, pamiętaj o tym. Przetestuj i zobacz, co uważasz za najlepsze. Jeśli używasz niewłaściwej prędkości maszyny wirtualnej możesz mieć problem ze skryptem. Nawet jeśli dopasujesz prędkość VM do swojej platformy, może to powodować problemy. Inne rzeczy, które mogą dać Input Lag, jest na przykład długość kabli, są one złej jakości, wtedy również mogą powodować input lag. VM Speed jest dla zaawansowanych użytkowników. Domyślna prędkość maszyny wirtualnej to 10ms.

Wartości do wypróbowania:

-2 = 8ms

-4 = 6ms

-6 = 4ms



# Hand Gun

Ideą tego trybu jest to, że kiedy wskoczysz do Warzone z pistoletem, możesz szybko włączyć ten tryb do walki z wrogami bez konieczności dostosowywania wartości lub włączania modów poprzez powrót do menu. Wartości Rapid Fire i Anti Recoil mogą być ustawione tutaj. Zalecana wartość dla Rapid Fire to 11-15 Rnd/sec. Polecam ustawienie aktywacji i dezaktywacji moda dla QT. Hand Gun Mod można na stałe włączyć lub wyłączyć, osobno dla każdego profilu.

# Mod Activation

Tutaj możesz ustawić, w jaki sposób chcesz aktywować używane mody. Ustawienia, które możesz wybrać to:

- Standard AR: ADS&Fire, Fire Only, ADS+Fire & Fire
- Advanced Step AR: ADS&Fire, Fire Only, ADS+Fire & Fire
- Taylor Assist: ADS or Fire, ADS&Fire, Fire Only, ADS&Fire or Fire
- Batts Assist: ADS or Fire, ADS&Fire, Fire Only, ADS&Fire or Fire
- Rapid Fire: Fire Only, ADS+Bumper
- Burst Fire: Fire Only, ADS+Bumper
- Crouch Shot: Fire Only, ADS+Fire
- Jump Shot: Fire Only, ADS&Fire
- Insta Drop: Fire Only, ADS&Fire +Crouch, ADS&Fire Only

Przykład działania ustawień dla wspomagania celowania:

ADS&Fire or Fire – AA działa po naciśnięciu ADS lub Fire i razem

ADS&Fire – AA działa tylko po naciśnięciu ADS & Fire

ADS or Fire – AA działa tylko po naciśnięciu ADS lub Fire

Fire Only – AA działa tylko po naciśnięciu przycisku Fire

# Controller Configure

## Button Layout

Możesz wybierać spośród wszystkich ustawień, które znajdziesz w grze. Wybierz dokładnie to samo ustawienie, którego używasz w grze, w przeciwnym razie skrypt nie będzie działał poprawnie.

## Stick Layout

Tak samo jak w przypadku układu przycisków, wybierz te same ustawienia, których używasz w grze.

## Block Rumble

Dzięki Block Rumble możesz wyłączyć wibracje kontrolera. Nie wyłącz wibracji podczas zmiany ustawień skryptu w menu OLED. Pamiętaj, aby pozostawić wibracje w grze włączone, aby mody, takie jak Rumble AR, działały poprawnie.

## Button Remap

Dzięki tej opcji możesz zmienić układ przycisków. Masz możliwość zamiany dwóch przycisków.

## Unmap Button

Tutaj możesz zablokować działanie wybranego przycisku. Podobnie jak w przypadku zmiany mapy przycisków, możesz wyłączyć dwa wybrane przyciski.

# Profiles

## Profile Btns

Wybierz tutaj przycisk, którego chcesz używać do przełączania się między profilami głównym i dodatkowym. Zalecanym ustawieniem jest wybranie przycisku, za pomocą którego możesz zmienić broń w grze.

## Resync Btns

To ustawienie pomoże ci zsynchronizować profile w skrypcie z bronią, której używasz, jeśli masz wybraną broń i niewłaściwy profil. Wybierz tutaj dwa przyciski, za pomocą których chcesz zsynchronizować profile.

## Custom Profile

Profil niestandardowy to dodatkowy profil, którego możesz użyć do ustawień snajperskich, łupów naziemnych, trybu pistoletu ręcznego lub po prostu tego, co lubisz.

# Quick Toggles

Dzięki ustawieniu Quick Toggles możesz włączać lub wyłączać ulubione mody za pomocą skrótów klawiszowych bez przechodzenia do menu OLED. Wybierz dwa przyciski, które aktywują i dezaktywują mod. Upewnij się, że nie używasz tego samego układu dla innego moda. Możesz ustawić szybkie przełączanie dla:

- Rapid Fire
- Burst Fire
- Jump Shot
- Hold Breath
- Hand Gan Mode
- Recoil On The Fly

Odrzut w locie służy do ustawiania funkcji Anti Recoil podczas gry bez konieczności wchodzenia do menu Oled.

## Custom Name

Tutaj możesz ustawić swoją nazwę, która będzie wyświetlana po uruchomieniu skryptu.



# Special Thanks To The TD21 Team

**Ceorin - [Crow](#) – [Zkultra](#) – Buddha - [WayneO](#) – [xxKSCxx](#) – [Booba](#)  
[MattJK](#) – [MikeS](#) – Taz1190 – [McHammer](#) – Katastrofe – [Blue Waffle](#) –  
Hstlr [QuesoWasted](#) – Scuba94 – [Valdyclapz](#) – Rumour – TsotsiRuch -  
[Sandychri](#) - [IxScratchy](#) – Rio - Heiko**



CREATED BY *xxKSCxx*