

IMPORTANT

WAAR TE VINDEN:

- | | |
|-------------------------------|---|
| - DOWNLOAD HET SCRIPT: | CHANNEL SCRIPT DOWNLOAD> DOWNLOADS |
| - WAARDES AIM ASSIST: | CHANNEL ADMIN SHARE CENTRE |
| - PATCH NOTES: | SCRIPT DOWNLOADS> PATCH NOTES |
| - SCRIPT OMSCHRIJVING: | CHANNEL PRO AIM> SCRIPT DESCRIPTION |
| | CHANEL SCOTTISH TRY HARD> SCRIPT DESCRIPTION |
| - ZEN SOFTWARE: | ZEN SUPPORT> ZEN DOWNLOAD |
| - ZEN SCHOONMAKEN: | ZEN SUPPORT> ZEN CLEANUP PROCEDURE |
| - ZEN GEBRUIKERS HANDLEIDING: | https://guide.cronusmax.com/ |
| - ZEN PROBLEMEN: | https://guide.cronusmax.com/help/troubleshooting |
| - ZEN MOUSE & KEYBOARD: | https://guide.cronusmax.com/devices/mouse-and-keyboard |
| - ZEN UPGRADING/DOWNGRADING: | https://guide.cronusmax.com/quick-start/update-firmware |

LINKS:

- | | |
|--|---|
| WAYNEO HANDIGE SCRIPT VIDEOS: | https://www.youtube.com/channel/UCAFnTES_JDFILc7H5JbOOQ |
| MIKE_S HANDIGE SCRIPT VIDEOS: | https://www.youtube.com/channel/UCNN3ic8vY9budmNLdMqZbyg |
| xxKSCxx: | https://www.youtube.com/channel/UChca2MMT8gNtpvBGWX06q2Q |
| ZKULTUR: | https://www.youtube.com/channel/UCf2lokbiPzD0yayOPM_3qPg |
| MAGIC MATT: | https://www.youtube.com/channel/UCQPMjqtW3XtSGmPe2NTERRg |
| TAYLORDRIFT21 PRO AIM 5.2 SCRIPT INTRODUCTIE & MENU SETUP: | https://www.youtube.com/watch?v=1LayGYyMBIU |
| MW/CW/ZEN EDITION: | https://discord.gg/taylordrift21 |
| OFFICIAL ZEN DISCORD: | https://discord.gg/Z8MrBZV7Cs |
| WIZARD N KINGS: | https://discord.gg/y5BuRrnK5G |



ALL SCRIPTS CAN BE USED IN ALL

FPS GAMES 



ZEN-OPRUIMPROCEDURE

De ZEN-opruimprocedure is waarschijnlijk iets dat u mogelijk moet doen bij het opnieuw programmeren van scripts / gamepacks. Over het algemeen is wat er gebeurt als je scripts / gamepacks opnieuw programmeert, je problemen kunt hebben bij het gebruik van de zen als je een paar keer opnieuw hebt geprogrammeerd naar de ZEN zonder het een tijdje te hebben gedaan.

Stap 1. - Open Zen Studio

Stap 2. - Ga naar het tabblad Apparaat

Stap 3. - Wis geheugenslots (deze procedure wist alle slots, zodat u alles verliest, inclusief opgeslagen scripts)

Stap 4.- Fabrieksreset

Ik zou je aanraden om de eerste 4 stappen te proberen en te kijken of je de zen kunt gebruiken na het opnieuw programmeren van scripts / gamepacks en ze zonder problemen kunt gebruiken, als je nog steeds problemen krijgt, start dan de procedure opnieuw op, maar ga verder met "Stap 5"...

Start opnieuw op vanaf stap 1 en ga verder

Stap 5. - Sluit Zen Studio

Stap 6. - Open C:\Users\GEBRUIKERSNAAM\AppData\Roaming

Stap 7. - Verwijder cronuszen map

Stap 8. - Open Zen Studio

Stap 9. - Her-programmeer Script / Game Pack

Stap 10. - Geniet van het spelen van de Zen zonder problemen

Als deze procedure niet werkt en u nog steeds problemen ondervindt, moet u de gebruikershandleiding raadpleegen en is het mogelijk dat u de firmware moet downgraden en upgraden. U vindt deze informatie in de zen-downloads

ALGEMENE KENNIS... Taylordrift21

TAYLOR AA

Shapes= Rond - Hoog Ovaal - Breed Ovaal - Spiraal - Helix

De vormen zijn in feite zoals ze zeggen welke vorm wordt getekend bij het gebruik van de doelassistent.

Radius= Dit is de sterkte/grootte van de gebruikte vormen.

Stappen= Dit is de tijd die wordt gebruikt om de vorm te tekenen, hoger betekent sneller, lager betekent langzamer

Min Radius = Op vormen zoals Tall Oval - Wide Oval - Spiral

Dit is de grootte van de vorm verkleind, dit is wat de vorm maakt, zonder Min Radius heb je alleen regelmatige cirkel getekend door de AA op deze vormen. Spiral begint bij min radius en draait dan uit.

Probeer de helft van uw Radius tot 3/4 van uw Radius bij gebruik van de Ovals, Spiraal gebruik 0-4

Omdat het zo werkt... $\text{Straal} > \text{Min Radius}$, $\text{Min Radius} < \text{Radius}$ -

Dit is de grootte die het wordt verkleind bij het tekenen van de vorm.



Circular en Helix gebruiken geen Min Radius



Boost= Wordt geactiveerd bij vuur, op basis van rumble feedback.

Boost Str= Waarde van hoeveel u radius wilt verhogen. Hoeveel wordt verhoogd, wordt berekend op basis van uw waarde en de rumble feedback gedeeld met een delerwaarde in het script = Toegevoegde straal

Boost Spd = Hetzelfde als hierboven, maar het effect van stappen. Hoeveel er wordt verhoogd, wordt berekend op basis van uw waarde en de rumble feedback gedeeld met een delerwaarde in het script = Toegevoegde stappen

Hogere waarden / hogere sterkte / grootte

Lagere waarden / lagere sterkte / grootte

Vorm is echt een kwestie van voorkeur over hoe je wilt dat het scannen zich gedraagt, maar theorieën over hoe het gedrag de AA zal laten werken is als volgt:

Polar= Cirkelvormige Kromme

Wide Oval= Betere tracking, meer body shots, minder head shots

Tall Oval= Over het algemeen beter scannen van de hitbox, goed voor degenen met een goed doel. Meer hoofdschoten.

Circulair= Het tussenin, het origineel, helemaal niet goed, het beste in niets.

Spiral= Beter hit box scannen dan Circular (we willen toevoegen dat Min Radius hier een waarde onder de 4 moet zijn om op zijn best te werken)

Helix= Polaire versie van diamantvorm van Batts. Goed voor dicht bij het middenbereik. Goede tracking, goede plakkerigheid. Kan je problemen geven met clusters van vijanden.

Linear= Square Curve (het had niets te maken met de in-game aim curve)

Brede Diamant

Hoge Diamant

Diamant

Spiraelvormige Diamant

Helix Diamant

Dit is de theorie, wat voor jou werkt is aan jou.

Het verschil tussen de AA-versie:

V1= DAM Polar, actief op ADS en Fire Boost beschikbaar.

V2= Real Polar, actief op ADS en Fire, maar buiten deadzone-instelling in het script, wordt op beide sticks geactiveerd. Boost beschikbaar.

V3= Als V1, maar met een verandering van tekenrichting van de vorm. Richt naar rechts, tekent vorm met de klok mee. Richt naar links, teken de vorm tegen de klok in. Boost beschikbaar. Nieuwe opties om verschillende radius en stappen te hebben wanneer alleen ADS en bij het verplaatsen van RS.

V4= Als V2, met een verandering van tekenrichting van de vorm zoals deze is in V3. Richt naar rechts, tekent vorm met de klok mee. Richt naar links, teken de vorm tegen de klok in. Boost beschikbaar. Nieuwe opties om verschillende radius en stappen te hebben wanneer alleen ADS en bij het verplaatsen van RS.

Deadzone= Gebruikt met V2 en V4, hier bepaal je zelf wanneer je de AA wilt inschakelen. Werkt het beste bij 0 of overeenkomend met je in-game Deadzone.

AIM ASSIST V3&V4

AA-type=

Polar = Polar Type is wat je kent als de curve voor de aim assist, Polar Curve is de gewone Circular Curve en je gebruikt vormen als Circular – Tall Oval etc.

Lineair = Lineair Type is een andere curve die u kunt gebruiken met de doelassistent, dit staat bekend als een vierkante curve, dit zal verschillende vormen produceren zoals, Diamond - Tall Diamond etc.

Shapes= Afhankelijk van het AA-type kunt u kiezen uit verschillende vormen. Elke vorm heeft zijn voor- en nadelen. Sommige vormen werken beter met de in-game Aim Assist om in te breken in de Aim Assist Bubble.

Shape Direction= Als u de Aim Assist V3 of V4 gebruikt en u wilt dat de shape die u gebruikt de richting wijzigt op basis van de invoer op uw rechterstick, schakelt u deze functie in. Wat gebeurt er, wanneer je je rechterstick naar rechts beweegt, wordt de vorm met de klok mee getekend. Als je je rechterstick naar links beweegt, wordt de vorm tegen de klok in getekend.

Radius= Radius is de grootte/sterkte van de richthulp, Radius is de grootte van de vorm die u gebruikt. Als u een hoge waarde voor radius gebruikt, zult u meer schermbewegingen ervaren.

ADS Radius= ADS Radius is de grootte van de vorm wanneer u de rechterstick NIET beweegt.

Steps / Speed = Stappen / Snelheid is hoe snel het de vorm zal tekenen, hogere waarden zullen de stappen / snelheid verhogen, lagere waarden zullen de snelheid verlagen.

ADS Steps/Speed= ADS Steps/Speed is hoe snel/langzaam het de vorm zal tekenen wanneer je de rechter stick NIET beweegt.

Boost On Fire= Als u AAV3 of AAV4 Boost On Fire gebruikt, verhoogt u de radius en snelheid bij het vuren, afhankelijk van wat u instelt, bepaalt uw booststerkte en Boostsnelheid de grootte en snelheid wanneer u vuurt.

Boost Strength= Boost Strength wordt gebruikt als Boost On Fire is ingeschakeld, wat dit doet is meer kracht / toename toestaan tot Radius / Grootte van de vorm bij het afvuren van je wapen. Als je Radius bijvoorbeeld van een waarde van 10 is, en je booststerkte is 10 + Rumble Boost Berekening, zal dit in totaal je grootte vergroten tot ergens in lage / midden 20s op Radius, wat je ten goede zal komen omdat je normaal gesproken geen schermbeweging zult ervaren en nog steeds aim assist hebt, dan zodra je je wapen afvuurt, neemt de kracht van de aim assist toe, waardoor je meer kans hebt om vast te houden het doelwit/de vijand.

Boost Speed= Boost Speed werkt volgens hetzelfde principe als Boost Strength, dit zal meer Snelheid toepassen op de vorm wanneer je wordt getrokken op Het schieten van je wapen.

Min Radius= Min Radius IS ALLEEN van toepassing bij gebruik van vormen zoals = Tall Oval – Wide Oval – Spiral – Tall Diamond – Wide Diamond – Diamond Spiral. De vorm die normaal gesproken wordt getekend, neemt toe tot uw Radius-waarde en neemt vervolgens af tot uw Min Radius-waarde, dit is precies hoe de vorm wordt getekend.

DeadZone= Dead zone is ALLEEN van toepassing op V4 AA, dit is slechts het startpunt van wanneer de Aim Assist actief is, als je dode zone waarde 8, 0 – 8 op je rechter stick wordt genegeerd, heeft je rechter stick het waardebereik van 0 – 100. 100 zou zijn als je je stick volledig in elke richting laat duwen, dus de dode zone komt binnen om de Aim Assist soepel te houden wanneer je naar links of rechts beweegt. Je moet je rechterstick voorbij 8 bewegen (wat niet veel is) voordat Aim Assist actief wordt.

DoGz TRIPLE THREAT

Power= Dit is je startsterkte/straal.

Speed= Dit is je startsnelheid/stappen.

PolarBoost= Dit is de toegevoegde waarde voor je startvermogen bij Fire.

SpeedBoost= Dit is de toegevoegde waarde voor je startsnelheid bij Fire.

Polar Release= De waarde waar Polar stopt met werken. Gebaseerd op stick input.

Power Reducer= Vermindert het vermogen terwijl u de stick beweegt voor een soepeler gevoel. AAN/UIT

Prog Power= Progressieve Kracht. Eigenlijk de grootte. Gaat omhoog, omlaag, omhoog, omlaag in Power (zowel positieve als negatieve getallen) naar het hoogste punt (ingestelde waarde) voordat het weer naar beneden gaat. "Patroon" zal in en uit zijn.

Prog Wait= Progressief Wachten. Dit is de wachttijd voordat het opnieuw begint. Zie dit als de snelheid van de Progressieve Macht.

Prog Release= Progressieve Release. De waarde waar de Progressive stopt met lopen. Gebaseerd op stick input.

DoGz Power= Het ene progressieve deel van de AA los van het andere. Verhoogt het vermogen elke 10 ms een stap totdat het de ingestelde waarde heeft, verlaagt vervolgens het vermogen opnieuw, elke lus gaat omhoog en vervolgens omlaag in Power. "Patroon" zal in en uit zijn.

Alles loopt dus bij de start.

Maar Polar stopt bij het releasepunt en Progressive en DoGz Power zijn nog steeds actief tot Prog Release, waar Progressive stopt en DoGs actief blijven. Elke lus doet hetzelfde. Als je onder de lossingspunten komt worden die onderdelen weer actief

BATTS STICKY AIM

Size= Grootte van de getekende vorm (diamant) Hogere waarde = Grotere grootte = Verhoogde shake

Time= Tijd van de getekende vorm, Hogere waarde = Lagere tekensnelheid, Lagere waarde/Hogere tekensnelheid. Gebruik zelfs 10s. 10-20-30

Boost= Effecterende grootte. Dit is zodat je kunt beslissen hoeveel boost je wilt van Rumble Boost. Schakelt in bij vuur

Hoe hoger de waarde, hoe groter de grootte

TAYLOR SENS

Gevoeligheid modifier=

Laat je de gevoeligheid verhogen of verlagen. 100 is 100% van de in-game gevoeligheid.

Onder de 100 zal hij afnemen.

Boven de 100 zal hij toenemen.

Kies uw modifier voor bepaalde scenario's:

Algemene gevoeligheid (rond kijken)

ADS-gevoeligheid

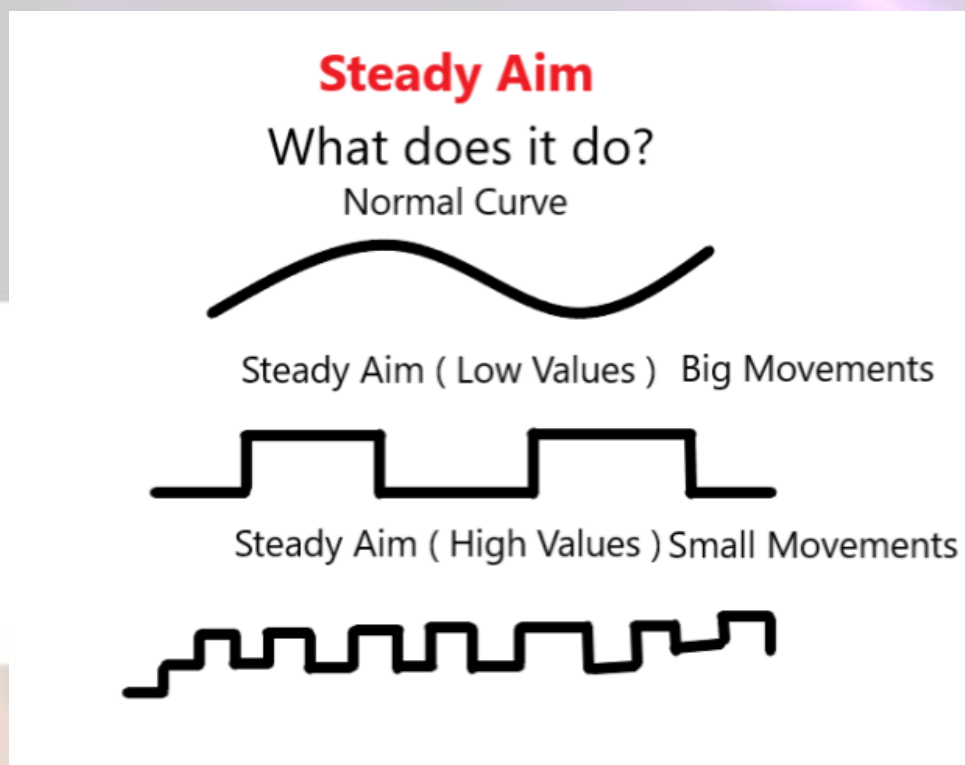
Schietgevoeligheid

ADS & schietgevoeligheid

Steady Aim= Biedt je hulp om op koers te blijven door je doelbeweging te vertragen. Dit helpt je met of voorkomt dat je je doelwit "overdoelt".

SteadyValue= Dit is hoezeer je doel wordt vertraagd. Een lage waarde geeft je een elastiekeffect / laggy gevoel, terwijl een te hoge waarde je een zenuwachtig doel geeft. Je moet vinden wat voor jou soepel aanvoelt.

ActivePoint= Dit is waar de Steady Aim begint. Je Stick heeft een bewegingsbereik van 0-100. Als je 22 als een you ActiveValue zet, betekent dit dat Steady Aim in werking schiet zodra je voorbij de 22 van je stickbereik bent. In dit geval is Steady Aim niet actief tussen 0-21



RUMBLE AR



"Inverted" speler gebruiken negatieve waarden



AR-strenght vertical = sterkte van hoeveel rumble-kracht u op uw RY-stick toepast, omhoog of omlaag. Verhoog als de terugslag omhoog gaat, verminder als de terugslag naar beneden gaat.

AR-Strenght Horizontal= Sterkte van hoeveel horizontaal je op je rechter stick aanbrengt. Links of rechts. Als je tijdens het fotograferen hier een lichte stick drift ervaart kun je dat compenseren. Maar ik zou adviseren om het op 0 te houden omdat horizontale waarden je doelhulp kunnen verpesten.

AR Rumble= Met smart sens werkt het beste met rumble detectie, maar werkt ook zonder.

AR Legacy= De eenvoudigste manier om anti reoli in te stellen. Verhoog als het pistool omhoog gaat, verlaag de waarde als het pistool naar beneden gaat. Legacy AR gaat goed samen met alle verschillende aim assisten. Ga niet rommelen met horizontale anti-recoli-waarden, dit zal uw aim assist verstoren. Laat het ten alle tijden op 0 staan.

PROGRESSIVE AR



Deze foto is voor zowel PRO AIM als C14H3R



AR time is the time the recoil changes. I.E the **Orange** line on the picture, you need to time this as every gun is different 1 second = AR time 1000

Each gun is different and has it's own patterns as you can see from the above pictures of the GRAU and M4. So we start on the left hand side recoil pattern. That is no anti recoil activated, what we are looking at is where the recoil pattern changes.

The **Orange** line represents that for my weapons, now we want work out our AR start value, To find this we need to get the recoil pattern underneath the **Orange** line as tight as possible. Inside the **Blue** circle represents that.

Now we have found AR start value, we want to work out AR End. Put AR end -10 of the AR start value, If you're gun is pulling down at this point we need to add to our AR end value, If it's pulling up we need to subtract from our AR end value. I normally do this in a value of 5. Once we get close to no vertical up or down recoil, tweak in a value of 1 until you get just horizontal recoil like in **Purple** square.

Now we want to adjust horizontal, If you're gun is pulling right you need to go negative values, if it's going left you go positive value. Again i would do this in a value of 5, until you are close to perfect recoil, then adjust by one to perfect it. Inside **Green** you can see my finished anti recoil patterns. Hope this helps you find the perfect recoil for you're weapons!!!

PROGRESIVE AR= De beste optie voor je loadouts, het is meer een worsteling om de juiste nummers te krijgen, maar als je wijzerplaten hebt, werken ze geweldig. Progresief werkt grofweg in twee stappen. De eerste en tweede af van uw tijdschrift hebben verschillende antiterugslagwaarden. Je kunt het instellen met progressief.



Meer geavanceerde techniek maar zeer nuttig



6. Start Shooting at Wall.
- 7a. IF weapon is pulling upwards, increase the Vertical
- 7b. IF weapon is pulling downwards, decrease the Vertical
- 7c. IF weapon is pulling leftwards, increase the Horizontal
- 7d. IF weapon is pulling rightwards, decrease the Horizontal
- 8a. IF weapon is pulling upwards or downwards at the Start of shooting, change Start value accordingly.
- 8b. IF weapon is pulling upwards or downwards at the end of shooting, change the end value.
- 8c. IF weapon is pulling upwards or downwards at midway, adjust the time value. Increase it by 100's. 1000 = 1 second.

Nadat je het op een muur hebt geprobeerd, heb je waarschijnlijk wat aanpassingen nodig tegen bewegende vijanden, sindsdien begint de AA ook, dus misschien zijn je AR-waarden te hoog samen met de AA. Dit kan ervoor zorgen dat je Anti Recoil je buiten de AA-bubbel trekt.

VM SPEED



Sneller is niet altijd beter



bij het gebruik van Zen en Scripts, onthoud dat. Test en kijk wat jij denkt dat het beste voelt.



Als u een verkeerde VM-snelheid met scripts gebruikt,



kunt u

invoervertragingen en andere fouten krijgen. Zelfs als u VM Speed koppelt aan uw platform, kan dit problemen veroorzaken.

VM-snelheid (instelbaar in het Schotse try-hard scriptmenu)

Pas de snelheid van de virtuele machine aan. = De updatesnelheid van het script = De invoervertraging.

Andere dingen dan Zen kan Input Lag geven, lengte van kabels als ze bijvoorbeeld van slechte kwaliteit zijn kan input lag veroorzaken.

Voor geavanceerde gebruikers.

De standaardsnelheid van de Cronus VM is 10ms

Waarden om te proberen:

-2 = 8 ms

-4 = 6 ms

-6 = 4 ms

-8 = 2 ms

-9 = 1 ms

Er zijn nul voordelen om sneller te gaan dan wat uw platform kan lezen.

Dit is de invoervertraging waarvoor elk platform is beoordeeld:

Xbox One: -2 = 8 ms

PS4/PS5: -6 = 4 ms

Xbox Series X/S: -8 = 2 ms

PC: -9 = 1ms

SNIPERMODE PRO AIM

U kunt de Sniper-modus in/ uitschakelen in het menu OF QuickToggle gebruiken.

Sniper Assist - Sniper Aim - Sniper Sens - HoldBreath (Zet al deze AAN als je volledig wilt profiteren van Sniper Mode)

Wanneer de Sniper-modus is geactiveerd, schakelen ALLE bovenstaande waarden over naar uw sniperwaarden wanneer ze actief zijn.

Voorbeeld:

NIET IN DE SLUIPSCHUTTERMODUS

Radius = 20 , Hoek = 20 , Elke vorm , Gen Sens 100 , Ads Sens 100 , Fire Sens 100 , AdsFireSens 100

SNIPER-MODUS INGESCHAKELD

Radius = 10 , Hoek = 10 , Elke vorm , Gen Sens 80 , Advertenties Sens 80 , Fire Sens 80 , AdsFireSens 80 <---

Voorbeeld waarden, gebruik wat je leuk vindt

Vertical/Horizontal Time

30 Rounds = 1500

40 Rounds = 2000

50 Rounds = 2500

60 Rounds = 3000

100 Rounds = 5000

120 Rounds = 6000



PROGRESSIEVE TIJDSWAARDEN



WERKT VOOR DE MEESTE WAPENS



HAND GUN MODE

Het idee achter deze modus is dat wanneer je met een Pistol in Warzone valt, je deze modus snel kunt insluiten om het tegen je vijanden op te nemen zonder dat je waarden hoeft aan te passen of mods in te schakelen door terug te hoeven gaan in het menu.

Wanneer u de handwapenmodus opent (Rapid Fire schakelt automatisch in, AR-waarden schakelen over - AA-waarden schakelen)

De AR- en AA-waarden zijn instelbaar in modmenu, waar u ook de handvuurwapenmodus kunt inschakelen om automatisch in een profiel te worden ingeschakeld, of u gebruikt hiervoor de QT die u op de voorkeursknop hebt ingesteld.

ADS + Bumper geactiveerd RapidFire: Dit betekent dat u de ADS + Bumper For Rapid Fire in Hand Gun Mode gebruikt

De handvuurwapenmodus gebruikt de RPS-waarden van het profiel waarop u het activeert.

Als u zich in Primary bevindt, gebruikt het de Primaire RPS, als u op Secondary's bent, wordt Secondary's RPS gebruikt, enz.

In het Mod-menu kunt u de Hand Gun-modus automatisch inschakelen in een profiel, of u gebruikt hiervoor de QT die u op voorkeurs-buton hebt ingesteld.

In het Mod-menu als je op X / B drukt in Hand Gun Mode, kom je in het submenu waar je Vertical Recoil en AA-instellingen voor Hand Gun Mode kunt instellen.

Rapid Fire, ADS+Bumper modus=

Playstation: L2+R1 of L1+R2 (flipped)

Xbox: LT+RB of LB+RT (flipped)





HARTELIJK DANK VOOR

**HET HELE DISCORD-TEAM DAT VEEL WERK DOET
VOOR ONZE COMMUNITY EN ZONDER WELKE DEZE
HANDLEIDING NIET ZOU ZIJN GEMAAKT**

