



GDZIE ZNALEŹĆ:

- | | |
|------------------------------|---|
| - POBIERZ SKRYPT: | CHANEL SCRIPT DOWNLOAD> DOWNLOADS |
| - WARTOŚCI AA: | CHANEL ADMIN SHARE CENTRE |
| - INFORMACJE O AKTUALIZACJI: | SCRIPT DOWNLOADS> PATCH NOTES |
| - OPIS SKRYPTU: | CHANEL PRO AIM> SCRIPT DESCRIPTION |
| | CHANEL SCOTTISH TRY HARD> SCRIPT DESCRIPTION |
| - OPROGRAMOWANIE ZEN: | ZEN SUPPORT> ZEN DOWNLOAD |
| - CZYSZCZENIE ZEN: | ZEN SUPPORT> ZEN CLEANUP PROCEDURE |
| - INSTRUKCJA OBSŁUGI ZEN: | https://guide.cronusmax.com/ |
| - PROBLEMY ZEN: | https://guide.cronusmax.com/help/troubleshooting |
| - ZEN MYSZ I KŁAWIATURA: | https://guide.cronusmax.com/devices/mouse-and-keyboard |
| - ZEN UPGRADE/DOWNGRADING: | https://guide.cronusmax.com/quick-start/update-firmware |

LINKI:

- | | |
|--|---|
| WAYNEO POMOCNY SCENARIUSZ FILMY: | https://www.youtube.com/channel/UCAnFnTES_JDFILc7H5JbOOQ |
| MIKE_S POMOCNE FILMY O SKRYPTACH: | https://www.youtube.com/channel/UCNN3ic8vY9budmNLdMqZbyg |
| xxKSCxx: | https://www.youtube.com/channel/UChca2MMT8gNtpvBGWX06q2Q |
| ZKULTUR: | https://www.youtube.com/channel/UCf2IokbiPzD0yayOPM_3qPg |
| MAGIC MATT: | https://www.youtube.com/channel/UCQPMjqtW3XtSGmPe2NTERRg |
| BOOBA: | https://www.twitch.tv/lil_booba |
| SANDYCHRI: | https://www.youtube.com/channel/UCsliM9Otp414ZkzHfJR5DeQ |
| TAYLORDRIFT21 PRO AIM 5.2 SCRIPT INTRODUCTION, MENU SETUP: | https://www.youtube.com/watch?v=1LayGYyMBIU |
| MW/CW/ZEN EDITION: | https://discord.gg/taylordrift21 |
| OFICJALNY DISCORD ZEN: | https://discord.gg/Z8MrBZV7Cs |
| WIZARD N KINGS: | https://discord.gg/y5BuRrnK5G |

WSZYSTKIE SKRYPTY MOGĄ BYĆ UŻYWANE WE WSZYSTKICH GRACH

FPS



WAŻNE



PROCEDURA CZYSZCZENIA ZEN

Procedura czyszczenia ZEN jest prawdopodobnie czymś, co możesz zrobić podczas ładowania skryptów / pakietów gier. Ogólnie rzecz biorąc, dzieje się tak, że jeśli załadujesz skrypty / pakiety gier, możesz mieć problemy podczas korzystania z zen, jeśli wykonałeś wgrywanie do ZEN kilka razy, nie czyszcząc go przez jakiś czas.

Krok 1. - Otwórz Studio Zen

Krok 2. - Przejdź do zakładki Urządzenie

Krok 3. - Wymaż gniazda pamięci (Ta procedura usuwa wszystkie gniazda, dzięki czemu stracisz wszystko, w tym zapisane skrypty)

Krok 4.- Przywracanie ustawień fabrycznych

Polecam wypróbować pierwsze 4 kroki i sprawdzić, czy możesz użyć zen po przeprogramowaniu skryptów / pakietów gier i użyciu ich bez problemów, jeśli nadal masz problemy, uruchom ponownie procedurę, ale przejdź do "Kroku 5"...

Uruchom ponownie od kroku 1, a następnie kontynuuj

Krok 5. - Zamknij Studio Zen

Krok 6. - Otwórz C: \\ Users \\ USERNAME \\ AppData \\ Roaming

Krok 7. - Usuń folder CronusZen

Krok 8. - Otwórz Studio Zen

Krok 9. – Załaduj skrypt / pakiet gier

Krok 10. - Ciesz się grą Zen bez żadnych problemów

Jeśli ta procedura nie działa i nadal występują problemy, musisz zapoznać się z instrukcją obsługi i możliwe, że będzie konieczne obniżenie wersji oprogramowania układowego i uaktualnienie. Znajdziesz te informacje w zen-downloads

JAK... TAYLORDRIFT21

TAYLOR AA

Shapes= Circular - Tall Oval - Wide Oval - Spiral - Helix

Kształty są w zasadzie takie, jak mówią nazwy i jaki kształt jest rysowany podczas korzystania ze wspomagania celowania.

Radius= Jaka jest siła/rozmiar używanych kształtów.

Steps= Jest to czas, który jest używany do rysowania kształtu, wyższy oznacza szybszy, niższy oznacza wolniejszy

Min Radius = Na kształtach takich jak Tall Oval - Wide Oval - Spiral

Jest to zmniejszony rozmiar kształtu, to jest to, co sprawia, że kształt, bez Min Radius będziesz miał tylko regularne koło narysowane przez AA na tych kształtach. Spirala zaczyna się w promieniu min, a następnie obraca się.

Wypróbuj połowę promienia do 3/4 promienia podczas korzystania z Oval, Spiral użyj 0-4

Jak to działa w ten sposób... $\text{Promień} > \text{Min Radius}$, $\text{Min Radius} < \text{Radius}$ -

Jest to rozmiar, do który jest zredukowany podczas rysowania kształtu.



Circular i Helix nie używają Min Radius



Boost= Aktywuje się po strzale, w oparciu o sprzężenie zwrotne wibracje.

Boost Str= Wartość tego, o ile ma wzrosnąć promień. To, o ile jest zwiększony, jest obliczane na podstawie twojej wartości i sprzężenia zwrotnego wibracji podzielonego przez wartość dzielnika w skrypcie = Dodany promień

Boost Spd= Taki sam jak powyżej, ale wykonujący kroki. To, o ile zostanie zwiększone, jest obliczane na podstawie twojej wartości i sprzężenia zwrotnego wibracji podzielonego przez wartość dzielnika w skrypcie = Dodane kroki

Wyższe wartości / Wyższa wytrzymałość /rozmiar

Niższe wartości / Niższa wytrzymałość/rozmiar

Kształt jest tak naprawdę kwestią preferencji co do tego, jak chcesz zachowywać się podczas skanowania, ale teorie na temat tego, jak zachowanie sprawi, że AA będzie działać, są następujące:

Polar= Krzywa kołowa

Wide Oval= Lepsze śledzenie, więcej ujęć ciała, mniej strzałów w głowę

Tall Oval= Ogólnie lepsze skanowanie skrzynki trafień, dobre dla osób o dobrym celu. Więcej strzałów w głowę.

Circular= Pomiędzy, oryginał, w ogóle półdobrze, najlepiej w niczym.

Spiral= Lepsze skanowanie pudełek trafień niż Kolisty (chcemy dodać, że Min Radius tutaj musi być wartością poniżej 4, aby działał w najlepszym wydaniu)

Helix= Polarna wersja kształtu Diamond od Batts. Dobry dla bliskiego i średniego zasięgu. Dobre śledzenie, dobra lepkość. Może mieć problemy z grupami wrogów.

Linear= Krzywa kwadratowa (nie ma to nic wspólnego z krzywą celowania w grze)

Wide Diamond

Tall Diamond

Diamond

Spiral Diamond

Helix Diamond

To jest teoria, cokolwiek działa dla ciebie, zależy od ciebie.

Różnica między wersją AA:

V1= DAM Polar, aktywny na ADS i Fire Boost dostępny.

V2= Real Polar, aktywny na ADS i Fire, ale poza ustawieniem martwej strefy w skrypcie, aktywuje się na obu drążkach. Boost dostępny.

V3= Jako V1, ale ze zmianą kierunku rysowania kształtu. Celuj w prawo, rysuje kształt zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Celuj w lewo, rysuje kształt przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Boost dostępny. Nowe opcje, aby mieć inny promień i kroki, gdy ADS only i podczas przenoszenia RS.

V4= Jako V2, ze zmianą kierunku rysowania kształtu jak to jest w V3. Celuj w prawo, rysuje kształt zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Celuj w lewo, rysuje kształt przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Boost dostępny. Nowe opcje, aby mieć inny promień i kroki, gdy tylko ADS i podczas przenoszenia RS.

Deadzone= Używany z V2 i V4, tutaj decydujesz, kiedy chcesz, aby AA się uruchomiło. Działa najlepiej przy 0 lub pasując do twojego ustawienia martwej strefy w grze.

WSPOMAGANIE CELOWANIA V3&V4

AA Typ=

Polar = Typ polar to krzywa wspomagania celowania, Polar Curve jest zwyczajny Circular Curve i używa kształtów takich jak Circular – Tall Oval itd.

Linear = Linear Type to kolejna krzywa, której można używać ze wspomaganie celowania, jest to znane jako Square Curve, spowoduje to wytworzenie różnych kształtów, takich jak, Diamond – Tall Diamond itd.

Shapes= W zależności od typu AA masz do wyboru różne kształty. Każdy kształt ma swoje zalety i wady. Niektóre kształty działają lepiej z asystą celowania w grze, aby wejść do bańki wspomagania celowania

Shape Direction= W przypadku korzystania z funkcji wspomagania celowania V3 lub V4, jeśli chcesz, aby kształt używany do zmiany kierunku był używany na podstawie danych wejściowych na prawym drążku, włącz tę funkcję. Co się dzieje, gdy przesuniesz prawy drążek w prawo, kształt zostanie narysowany zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli przesuniesz prawy drążek w lewo, kształt zostanie narysowany w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Radius= Promień to rozmiar/siła asystenta celowania, promień to rozmiar używanego kształtu. Jeśli użyjesz wysokiej wartości promienia, doświadczysz więcej drgań ekranu.

ADS Radius= Promień ADS to rozmiar kształtu, gdy NIE poruszasz prawym drążkiem.

Steps/Speed= Kroki / Prędkość to szybkość, z jaką narysuje kształt, wyższe wartości zwiększą kroki / prędkość, niższe wartości zmniejszą prędkość.

ADS Steps/Speed= ADS Steps / Speed to kroki / szybkość, które narysuje kształt, gdy NIE poruszasz prawym drążkiem.

Boost On Fire= Jeśli użycie AA V3 lub AA V4 Boost On Fire zwiększa promień i prędkość podczas strzelania, w zależności od tego, co ustawisz, siła doładowania i prędkość doładowania określi rozmiar i prędkość podczas strzelania.

Boost Strength= Siła doładowania jest używana, jeśli funkcja Boost On Fire jest włączona, co pozwala na zwiększenie siły / zwiększenia promienia / rozmiaru kształtu podczas strzelania z broni. Na przykład, jeśli twój promień ma wartość 10, a twoja siła doładowania wynosi 10 + Rumble Boost Obliczanie, to w sumie zwiększy twój rozmiar do niektórych, gdzie w niskich / średnich 20 na Radius, co przyniesie ci korzyści, ponieważ przy użyciu niskiego promienia normalnie nie doświadczysz drgań ekranu i nadal będziesz mieć wspomaganie celowania, a następnie po wystrzeleniu broni siła wspomagania celowania wzrasta, dając większą szansę na trzymanie się cel/wróg.

Boost Speed= Boost Speed działa na tej samej zasadzie, co Boost Strength, co zastosowanie większej prędkości do kształtu podczas stosowania podczas strzelania z broni.

Min Radius= Min Radius ma zastosowanie TYLKO wtedy, gdy używa się kształtów takich jak = Tall Oval – Wide Oval – Spiral – Tall Diamond – Wide Diamond – Diamond Spiral. Kształt normalnie po narysowaniu wzrasta do wartości promienia, a następnie zmniejsza się do wartości minimalnego promienia, w ten sposób kształt jest rysowany.

DeadZone= Martwa strefa dotyczy TYLKO V4 AA, jest to tylko punkt wyjścia, gdy asystent celowania jest aktywny, jeśli wartość martwej strefy wynosi 8, 0 - 8 na prawym drążku jest ignorowana, prawy drążek ma zakres wartości 0 - 100. 100 byłoby, gdybyś miał drążek w pełni popchnięty w dowolnym kierunku, więc martwa strefa pojawia się, aby pomóc utrzymać płynność aim assist podczas poruszania się w lewo lub w prawo. Będziesz musiał przesunąć prawy drążek poza 8 (co nie jest dużo), zanim Aim Assist stanie się aktywny.

DoGz TRIPLE THREAT

Power= To jest siła początkowa / promień.

Speed= To jest twoja prędkość początkowa/ kroki.

PolarBoost= To jest wartość dodana do twojej mocy startowej w Ogniu.

SpeedBoost= To jest wartość dodana do rozpoczęcia prędkości po ogniu.

Polar Release= Wartość, na której Polar przestaje działać. Na podstawie danych wejściowych drążka.

Power Reducer= Zmniejsza moc podczas przesuwania drążka, aby uzyskać płynniejsze uczucie.

WŁĄCZANIE/WYŁĄCZANIE

Prog Power= Progresywna moc. Zasadniczo rozmiar. Idzie w górę, w dół, w górę, w dół w Power (zarówno liczby dodatnie, jak i ujemne) do najwyższego punktu (ustawionej wartości), zanim ponownie spadnie. "Wzór" będzie wliczać i wychodzić.

Prog Wait= Progresywne oczekiwanie. Jest to czas oczekiwania, zanim zaczniesz się od nowa. Spójrz na to jako na prędkość Progresywnej Mocy.

Prog Release= Wydanie progresywne. Wartość, w której progresywny przestaje działać. Na podstawie danych wejściowych drążka.

DoGz Power= Jeszcze jedna progresywna część AA oddzielona od drugiej. Podnosi moc o jeden krok co 10ms, aż dojdzie do ustawionej wartości, a następnie ponownie obniża moc, każda pętla idzie w górę, a następnie w dół w Power. "Pattern" będzie wliczać i wychodzić.

Więc wszystko działa na początku.

Ale Polar zatrzymuje się w punkcie wydania, a Progressive i DoGz Power są nadal aktywne w Prog Release, jeśli Progresywne przystanki i DoG pozostają aktywne. Każda pętla robi to samo. Jeśli zejdziesz poniżej punktów zwolnienia, te części ponownie zmieniają się w aktywność

BATTS STICKY AIM

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

Time= Czas narysowania kształtu, Wyższa wartość = Wolniejsza prędkość rysowania, Niższa wartość / Szybsza prędkość rysowania. Użyj nawet 10s. 10-20-30

Boost= Wpływ na rozmiar. Dzięki temu możesz zdecydować, ile doładowania chcesz od Rumble Boost. Włącza przy ogniu

Im wyższa wartość, tym większy wzrost rozmiaru

TAYLOR SENS

Sensitivity modifier=

Pozwól zwiększyć lub zmniejszyć czułość. 100 to 100% czułości w grze.

Poniżej 100 zmniejszy się.

Powyżej 100 wzrośnie.

Wybierz modyfikator dla danych scenariuszy:

Ogólna czułość (rozejrzyj się)

Czułość ADS

Wrażliwość na ogień

ADS i czułość ogniowa

STEADY AIM

Steady Aim= Oferuje pomoc w utrzymaniu się na celu, spowalniając ruch celowania. Pomaga to lub zapobiega "nadmiernemu celowaniu" w cel.

SteadyValue= To jest to, jak bardzo twój cel jest spowolniony. Niska wartość da ci efekt gumki / uczucie opóźnionego, podczas gdy wysoka wartość da ci roztrzęsiony cel. Musisz znaleźć to, co wydaje ci się gładkie.

ActivePoint= W tym miejscu zaczyna się Steady Aim. Twój kij ma zakres ruchu 0-100. Jeśli umieścisz 22 jako ActiveValue, oznacza to, że Steady Aim rozpocznie się, gdy przekroczysz 22 zakres kija. W tym przypadku Steady Aim nie jest aktywny między 0-21

Steady Aim

What does it do?

Normal Curve



Steady Aim (Low Values) Big Movements



Steady Aim (High Values) Small Movements



RUMBLE AR



Odwrócone odtwarzacze używają wartości

ujemnych



AR Strenght Vertical= Siła Ile siły dudnienia stosujesz do kija RY w górę lub w dół Zwiększ, jeśli odrzut wzrośnie, Zmniejsz, jeśli odrzut spadnie.

AR Strenght Horizontal= Siła tego, ile poziomo nakładasz na prawy drążek. W lewo lub w prawo. Jeśli doświadczasz lekkiego dryfu kija podczas fotografowania tutaj, możesz to zrekompensować. Ale radziłbym utrzymać go na poziomie 0 beacouse wartości poziome mogą zepsuć yor aim assist.

AR Rumble= Z inteligentnym czujnikiem działa najlepiej z wykrywaniem dudnienia, ale działa bez.

AR Legacy= Najprostszy sposób na ustawienie anti recoli. Zwiększ, jeśli pistolet pójdzie w górę, zmniejsz wartość, jeśli pistolet spadnie. Legacy AR dobrze komponuje się ze wszystkimi różnymi asystentami celowania. Nie mieszaj się z poziomymi wartościami anty recoli, będzie to zakłócać wspomaganie celowania. Pozostaw to cały czas na 0.



PROGRESSIVE AR



To zdjęcie jest przeznaczone zarówno dla PRO AIM, jak i 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= Najlepsza opcja dla twojego wyposażenia, to bardziej walka o uzyskanie odpowiednich numerów, ale kiedy masz tarcze, działają świetnie. Progresywny działa z grubsza w dwóch krokach. Pierwszy i drugi laf twojego magazynka mają różne wartości przeciw odrzutowi. Możesz skonfigurować go z progresywnym.



Bardziej zaawansowana technika, ale bardzo przydatna



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.

Po wybraniu go na ścianie, prawdopodobnie potrzebujesz poprawek przeciwko ruchomym wrogom, ponieważ wtedy AA również się włącza, więc być może twoje wartości AR są wysokie wraz z AA. Może to sprawić, że Twój Anti Recoil wyciągnie Cię poza bańkę AA.

VM SPEED



Szybciej nie zawsze jest lepiej



podczas korzystania z Zen i skryptów, pamiętaj

o tym. Przetestuj i zobacz, co uważasz za najlepsze.



Jeśli używasz niewłaściwej prędkości maszyny wirtualnej



ze

skryptami, możesz uzyskać opóźnienia wprowadzania i inne błędy. Nawet jeśli dopasujesz prędkość maszyny wirtualnej do swojej platformy, może to powodować problemy.

Szybkość maszyny wirtualnej (regulowana w menu skryptu Scottish Try-Hard)

Dostosuj szybkość maszyny wirtualnej. = Szybkość aktualizacji skryptu = Opóźnienie wejściowe.

Inne rzeczy, które Zen może dać Input Lag, długość, jeśli są złej jakości, na przykład może powodować opóźnienie wejścia.

Dla zaawansowanych użytkowników.

Domyślna prędkość maszyny wirtualnej Cronus wynosi 10ms.

Wartości do wypróbowania:

-2 = 8ms

-4 = 6ms

-6 = 4ms

-8 = 2ms

-9 = 1ms

Nie ma żadnych korzyści, aby przejść szybciej niż to, co Twoja platforma może odczytać.

Jest to opóźnienie wejściowe, na które każda platforma jest oceniana:

Xbox One: -2 = 8ms

PS4/PS5: -6 = 4ms

Xbox Series X/S: -8 = 2ms

PC: -9 = 1ms

SNIPERMODE PRO AIM

Możesz włączyć / wyłączyć tryb snajperski w menu LUB użyj QuickToggle.

Sniper Assist - Sniper Aim - Sniper Sens - HoldBreath (Włącz wszystkie te, jeśli chcesz w pełni korzystać z trybu snajpera)

Gdy tryb snajperski jest włączony, WSZYSTKIE powyższe wartości przełączają się na wartości snajpera, gdy są aktywne.

Przykład:

NIE W TRYBIE SNAJPERA

Promień = 20 , Kąt = 20 , Dowolny kształt , Gen Sens 100 , Ads Sens 100 , Fire Sens 100 , AdsFireSens 100

WŁĄCZONY TRYB SNAJPERA

Promień = 10 , Kąt = 10 , Dowolny kształt , Gen Sens 80 , Ads Sens 80 , Fire Sens 80 , AdsFireSens 80 <---Przykładuj wartości, użyj tego, co lubisz

Vertical/Horizontal Time

30 Rounds = 1500

40 Rounds = 2000

50 Rounds = 2500

60 Rounds = 3000

100 Rounds = 5000

120 Rounds = 6000



PROGRESYWNE WARTOŚCI CZASU



DZIAŁA DLA WIĘKSZOŚCI

WAPEONÓW



HAND GUN MODE

Ideą tego trybu jest to, że kiedy wpadniesz do Warzone z pistoletem, możesz szybko włączyć ten tryb, aby zmierzyć się z wrogami bez konieczności dostosowywania wartości lub włączania modów, wracając do menu.

Po wejściu w tryb pistoletu (Rapid Fire Włącza się automatycznie, wartości AR przełączą się - wartości AA się przełączą)

Wartości AR i AA są regulowane w menu modów, w którym można również włączyć tryb pistoletu ręcznego, aby był automatycznie włączony w profilu, lub używać do niego QT, który ustawiłeś na preferowanym przycisku.

ADS + Bumper aktywowany RapidFire: Oznacza to, że używasz ADS + Bumper do szybkiego ognia w trybie hand gun

Tryb pistoletu ręcznego wykorzystuje wartości RPS profilu, na który go aktywujesz.

Jeśli jesteś w Primary, używa Primary RPS, jeśli jesteś na Secondary, Secondarys RPS jest używany itp.

W menu Mod możesz automatycznie włączyć tryb pistoletu ręcznego w profilu lub użyć QT, który ustawiłeś na preferowanym buttonie.

W menu Mod po naciśnięciu X / B w trybie pistoletu ręcznego przejdziesz do podmenu, w którym możesz ustawić ustawienia odrzutu pionowego i AA dla trybu pistoletu ręcznego.

Rapid Fire, ADS+Bumper mode=

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

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





**WIELKIE DZIĘKI DLA
CAŁEGO ZESPOŁU DISCORD, KTÓRY WYKONUJE
DUŻO PRACY DLA NASZEJ SPOŁECZNOŚCI I BEZ
KTÓREGO TEN PODRĘCZNIK NIE ZOSTAŁBY**

STWORZONY

