

INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

TAYLORDRIFT21

Wszystkie Skrypty TAYLORDRIFT21 Są Darmowe!!!

Ważne

GDZIE ZNAJDĘ NA SERWERZE COD OFFICIAL CRONUS GPC SCRIPTS:

- SKRYPTY DO POBRANIA: CHANEL SCRIPT DOWNLOAD> DOWNLOADS
- WARTOŚĆ AA: CHANEL ADMIN SHARE CENTRE
- PATCH NOTES: SCRIPT DOWNLOADS> PATCH NOTES
- OPIS SKRYPTU: CHANEL PRO AIM> SCRIPT DESCRIPTION
CHANEL SCOTTISH TRY HARD> SCRIPT DESCRIPTION
- ZEN OPROGRAMOWANIE: ZEN SUPPORT> ZEN DOWNLOAD
- ZEN CZYSZCZENIE: ZEN SUPPORT> ZEN CLEANUP PROCEDURE
- ZEN INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA: [USERS MANUAL](#)
- ZEN PROBLEMY: [PROBLEMS](#)
- ZEN MYSZKA I KŁAWIATURA: [MOUSE & KEYBOARD](#)
- ZEN AKTUALIZOWANIE/OBNIŻENIE: [UPGRADE/DOWNGRADE](#)

LINKS:

[WAYNEO Helpful script videos](#)

[MIKE_S Helpful scrip videos](#)

[xxKSCxx Helpful script videos](#)

[ZKULTRA Yotube Chanel](#)

[MATT_JK Yotube chanel](#)

[BOOBA Twitch chanel](#)

[SANDYCHRI Youtube chanel](#)

CALL OF DUTTY OFFICIAL CRONUS GPC SCRIPTS:

OFFICIAL ZEN DISCORD:

WIZARDS N KINGS:

GPC POLSKA DARMOWE SKRYPTY:

<https://discord.gg/taylordrift21>

<https://discord.gg/Z8MrBZV7Cs>

<https://discord.gg/y5BuRrnK5G>

<https://discord.gg/cMj8AEw5dk>

ZEN PROCEDURA CZYSZCZENIA

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

- Krok 1 Otwórz Zen Studio
- Krok 2 Przejdź do zakładki Urządzenie
- Krok 3 Wymaż gniazda pamięci (Ta procedura usuwa wszystkie gniazda, więc stracisz wszystko, w tym zapisane skrypty)
- Krok 4 Przywróć ustawienia fabryczne

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

- Krok 5 Zamknij Studio Zen
- Krok 6 Otwórz C:\Użytkownicy\NAZWA UŻYTKOWNIKA\AppData\Roaming
- Krok 7 Usuń folder CronusZen
- Krok 8 Otwórz Studio Zen
- Krok 9 Przeprogramuj skrypt/pakiet gier
- Krok 10 Ciesz się grą w Zen bez problemów

Jeśli ta procedura nie działa i nadal masz problemy, musisz zapoznać się z podręcznikiem użytkownika [HERE!](#). Możliwe też, że będziesz musiał wrócić do poprzedniej wersji oprogramowania. Jak to zrobić znajdziesz [HERE!](#).

Nawigacja po menu

Wejście do menu –	HOLD ADS + OPTION
Wyjście z menu –	CIRCLE/B
Wejście do menu edycji wartość –	CROSS/A
Wyjście z menu edycji wartość –	CIRCLE/B
Zmiana profilów w menu –	TRIANGLE/Y
Zmiana wartości w menu –	HOLD ADS & LEFT OR RIGHT OR UP OR DOWN
Włącz lub wyłącz mod –	PRESS UP / DOWN TO CYCLE TOGGLE OPTIONS IF APPLICABLE
Nawigacja w menu & edycja –	PRESS UP / DOWN OR LEFT/RIGHT
Wybór przycisków dla profilów/quick toggles –	HOLD ADS & PRESS LEFT OR RIGHT
Pro Aim/C14H3R/Scottish Try Hard DRIVE MODE –	HOLD ACCELERATION + DOUBLE TAP RIGHT
Ultimate FPS Killer KILL SWITCH ON/OFF -	HOLD ADS & SHARE
DRIVE MODE = KILL SWITCH	
KILL SWITCH = DRIVE MODE	

TAYLOR AIM ASSIST

Shape:

Kształt jest to jak sama nazwa wskazuje, kształt rysowany podczas korzystania z asysty celowania. Wykorzystuje kształty takie jak Circular - Tall Oval - Wide Oval - Spiral – Helix. W zależności od typu AA masz do wyboru różne kształty. Każdy kształt ma swoje plusy i minusy. Niektóre kształty działają lepiej z funkcją Asysty Celowania w grze, aby dostać się do bańki Asysty Celowania.

Shape Direction:

Jeśli korzystasz z Aim Assist V3 lub V4, jeśli chcesz, aby kształt, którego używasz, zmieniał kierunek na podstawie danych wprowadzonych prawym dżążkiem, włącz tę funkcję. Shape Direction działa tak, gdy przesuniesz prawy dżążek w prawo, kształt zostanie narysowany zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli przesuniesz prawy dżążek w lewo, kształt zostanie narysowany w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Radius:

Jest to siła i rozmiar, z których korzystają kształty. Radius to rozmiar/siła wspomaganie celowania, Radius to rozmiar używanego kształtu. Jeśli użyjesz wysokiej wartości, odczujesz większe drgania ekranu.

ADS Radius:

Jest to wielkość kształtu, gdy używasz ADS i nie poruszasz prawym dżążkiem.

ADS Steps/Speed:

Określa, jak szybko/wolno rysuje kształt, gdy używasz ADS i nie poruszasz prawym dżążkiem.

Steps/Speed:

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

Mini Radius:

Oval i Spiral wykorzystują Mini Radius.

Mini Radius jest to zmniejszony rozmiar kształtu. Jeśli użyjesz kształtu bez Mini Radius, będziesz miał tylko regularny kształt.

Spiral zaczyna się w Mini Radius i rysuje się od środka, kierując na zewnątrz.

Używając Spiral, aby uzyskać najlepszy efekt wybierz wartość od 1 do 4.

Tak wygląda rysowanie kształtu, gdy używasz Mini Radius:

Radius > Min Radius , Min Radius < Radius

Kształty Circular i Helix nie używają Min Radius.

Minimalny promień ma zastosowanie tylko w przypadku kształtów takich jak = Tall Oval – Wide Oval – Spiral – Tall Diamond – Wide Diamond – Diamond Spiral. Normalnie kształt po narysowaniu zwiększa się do wartości promienia, a następnie zmniejsza się do wartości minimalnego promienia..

Boost:

Zostanie aktywowany, gdy zaczniesz strzelać. Wykorzystuje informacje zwrotne na podstawie wibracji.

Boost Strength:

Jest to wartość, o ile chcesz zwiększyć Radius. To, o ile zostało zwiększone, jest obliczane na podstawie Twojej wartości i informacji zwrotnej dotyczącej wibracji podzielonej przez wartość dzielnika w skrypcie = zwiększony promień.

Boost Strength jest używane, jeśli włączone jest Boost On Fire, co pozwala na zwiększenie siły/wzrostu, promienia/rozmiaru kształtu podczas strzelania. Na przykład, jeśli twój promień ma wartość 10, a twoja siła wzmocnienia wynosi 10 + Rumble boost, obliczy wzmocnienie wibracji. To w sumie zwiększy twój rozmiar do pewnego poziomu w niskich/średnich 20s na Radius, co przyniesie ci korzyści, ponieważ zwykle wygrywasz pojedynki przy niskim promieniu i nie doświadczasz drgania ekranu i nadal masz asystę celowania, a po wystrzeleniu z broni siła asysty celowania wzrasta, co daje większą szansę na trzymanie się celu/wroga.

Boost Speed:

To samo, co powyżej, ale ma wpływ na kroki. Zwiększenie jest obliczane na podstawie Twojej wartości i informacji zwrotnej dotyczącej dudnienia podzielonej przez wartość dzielnika w skrypcie = dodane kroki.

Higher Values / Higher Strength/Size

Wyższe wartości/wyższa wytrzymałość/rozmiar

Lower Values / Lower Strength/Size Niższe wartości/n niższa wytrzymałość/rozmiar

Boost Speed działa na tej samej zasadzie, co Boost Strength, powoduje to zwiększenie szybkości kształtu, gdy zostanie narysowany podczas strzelania.

Boost On Fire:

Jeśli używasz AA V3 lub AA V4 Boost On Fire zwiększa promień i prędkość podczas strzelania, w zależności od tego, jak ustawisz wartość siły, a prędkość doładowania określi rozmiar i prędkość podczas strzelania.

Kształt jest tak naprawdę kwestią preferencji dotyczących tego, jak ma się zachowywać skanowanie, ale teorie, w jaki sposób to zachowanie sprawi, że AA będzie działać, wygląda następująco:

Polar - Polar to krzywa wspomagająca celowanie, Curve Polar to zwykła krzywa kołowa i używasz kształtów takich jak Wide Oval, Tall Oval, Spiral, Helix.

Wide Oval - Lepsze śledzenie celu. Więcej trafień w ciało, mniej trafień w głowę.

Tall Oval - Lepsze skanowanie hitboxów. Dobre dla ludzi z dobrą celnością. Więcej strzałów w głowę.

Circular - Pomiedzy oryginalnym kształtem. Nie jest ani dobry ani zły. Nie wyróżnia się niczym wyjątkowym.

Spiral - Lepsze skanowanie hitboxów od Circular. Aby działał poprawnie, musisz ustawić go wartość poniżej 4, aby uzyskać najlepszy efekt.

Helix - Wersja Polar w kształcie diamentu od Batts. Dobry wybór na krótki i średni dystans. Dobre śledzenie i lepkość. Może mieć problem z grupą wrogów.

Linear - Square Curve kwadratowa krzywa wpomagająca celowanie (nie ma to nic wspólnego z krzywą celowania w grze). Wykorzystuje kształty: Wide Diamond, Tall Diamond, Diamond, Spiral Diamond, Helix Diamond. To jest teoria. W praktyce to, co działa, jest zależne od Ciebie.

Różnice między wersjami Aim Assist:

V1 - DAM Polar, aktywny na ADS i dostępny Fire Boost

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

V3 - Jak V1, ale ze zmianą kierunku rysowania kształtu. Celując w prawo, rysuje kształt zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Celując w lewo, rysuje kształt w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Dostępny Boost. Nowe opcje, dostępne dla Radius i Steps gdy jest aktywny tylko ADS i podczas ruszania prawym drążkiem.

V4 - Jak V2 ze zmianą kierunku rysowania kształtu jak w V3. Celując w prawo, rysuje kształt zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Celując w lewo, rysuje kształt w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Dostępny Boost. Nowe opcje, dostępne dla Radius i Steps gdy jest aktywny tylko ADS i podczas ruszania prawym drążkiem.

Deadzone - Używany z V2 i V4, tutaj decydujesz, kiedy chcesz, aby AA zadziało. Działa najlepiej z wartością 0 lub jeśli jest dopasowany do martwej strefy w grze. Jest to punkt wyjścia, gdy wspomaganie celowania jest aktywne, jeśli wartość martwej strefy wynosi 8, 0-8 na prawym drążku jest ignorowane, prawy drążek ma zakres wartości od 0 do 100. 100 byłoby, gdybyś miał swój drążek wysunięty całkowicie w dowolnym kierunku Aby pojawiła się martwa strefa, która pomaga utrzymać płynność wspomaganie celowania podczas poruszania się w lewo lub w prawo. Musisz przesunąć prawy drążek poza 8 (co nie jest dużo), zanim wspomaganie celowania stanie się aktywne.

DoGz TRIPLE THREAT

Power - To jest twoja początkowa siła/promień.

Speed - To jest twoja początkowa prędkość/kroki.

Polar Boost - Jest to wartość dodana do twojej początkowej mocy podczas strzelania.

Speed Boost - Jest to wartość dodana do twojej początkowej prędkości podczas strzelania.

Polar Release - Wartość, przy której Polar przestaje działać. Na podstawie danych wejściowych drążka.

Power Reducer - Zmniejsza moc podczas poruszania drążkiem, zapewniając gładsze ruchy.

Progressive Power - Zasadniczo rozmiar. Idzie w górę, w dół, w górę, w dół w mocy (zarówno liczby dodatnie, jak i ujemne) do najwyższego punktu (ustawiona wartość), zanim ponownie spadnie. „Wzór” będzie się pojawiał i znikał.

Progressive Wait - To jest czas oczekiwania, zanim zacznie się od nowa. Spójrz na to jako na prędkość Progressive Power.

Progressive Release - Wartość, przy której Progressive przestaje działać. Na podstawie danych wejściowych drążka.

DoGz Power - Jeszcze jedna progresywna część AA jest oddzielona od drugiej. Zwiększa moc o jeden krok co 10 ms, aż osiągnie ustawioną wartość, a następnie ponownie obniża moc. Każda pętla rośnie, a potem spada. „Wzór” będzie się pojawiał i znikał. Więc wszystko działa na początku. Ale Polar zatrzymuje się w punkcie uwolnienia, a Progressive i DoGz Power są nadal aktywne w Prog Release, gdzie Progressive zatrzymuje się, a DoGs pozostają aktywne. Każda pętla robi to samo. Jeśli zejdziesz poniżej punktów zwolnienia, te części znów staną się aktywne.

BATTS STICKY AIM

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 nawet 10s. 10-20-30

Boost - Wpływ na rozmiar. Dzięki temu możesz zdecydować, jakiego wzmocnienia chcesz od Rumble Boost. Aktywuje się podczas strzelania. Im wyższa wartość, tym większy wzrost rozmiaru.

TAYLOR SENS

Modyfikacja czułości

Pozwala zwiększyć lub zmniejszyć czułość. Wartość 100 to 100% czułości w grze.

Poniżej 100 czułość zostanie zmniejszona.

Powyżej 100 czułość zostanie zwiększona.

Możesz wybrać kilka z pośród opcji:

General Sensitivity(Look around)

ADS Sensitivity

Fire Sensitivity

ADS & Fire Sensitivity

Czułość ogólna (prawy drążek)

Czułość podczas używania ADS

Czułość strzelania (bez ADS)

Czułość podczas używania ADS i strzelania

STADY AIM

Steady Aim - Oferuje pomoc w utrzymaniu celu poprzez spowolnienie ruchu celowania. Pomoże ci to w utrzymaniu celu lub zapobiegnie wyjściu poza cel.

SteadyValue - Tutaj możesz ustawić jak bardzo Twój celownik będzie spowolniony. Zbyt niska wartość daje efekt gumki/opóźnienia, a wysoka – roztrzęsiony celownik. Musisz znaleźć wartość, która będzie dla Ciebie najlepsza.

ActivePoint - W tym miejscu ustawisz kiedy zaczyna działać Steady Aim. Twój drążek ma zakres ruchu 0-100. Jeśli ustawisz wartość 22 jako ActiveValue, oznacza to, że Steady Aim rozpocznie się, gdy przekroczysz wartość 22 wychylając swój drążek. W tym przypadku Steady Aim nie jest aktywne między wartościami 0-21

Jak działa Steady Aim:

Standardowa krzywa celowania



Stedy aim (niska wartość) Duże ruchy



Stady aim (wysoka wartość) Małe ruchy



RUMBLE AR

AR Strenght Vertical - Tutaj możesz ustawić wartość odrzutu w górę lub w dół. Jeśli odrzut idzie w górę dodaj wartość. Jeśli odrzut idzie w dół odejmij wartość.

AR Strenght Horizontal - Tutaj ustawiasz wartość jak wyżej ale poziomo. Jeśli podczas strzelania doświadczysz lekkiego dryfu drążka, możesz to zrekompensować. Ale radziłbym trzymać go na 0, ponieważ wartości poziome mogą zepsuć ci asystę celowania.

AR Rumble - Z smart sens działa najlepiej z wykrywaniem wibracji, ale działa również bez.

AR Legacy - Najprostszy sposób na ustawienie anti-recoli. Zwiększ wartość, jeśli celownik podczas strzelania idzie w górę, zmniejsz wartość, jeśli celownik idzie w dół. Legacy AR pasuje do wszystkich asyst celowania. Nie baw się z poziomymi wartościami przeciwozrutowymi, to zakłóci twoją asystę celowania. Zostaw to cały czas na 0.

Gracze którzy mają odwróconą oś używają wartości ujemnych!!!

PROGRESSIVE AR



Czas AR to czas, w którym zmienia się odrzut. **Pomarańczowa** linia na zdjęciu. Musisz to zmierzyć w czasie, ponieważ każda broń ma inny odrzut.

1Sekunda = Czas AR 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 bez aktywnego AR. Patrzymy na to, gdzie zmienia się wzór odrzutu.

Pomarańczowa linia przedstawia wzór dla moich broni. Teraz chcemy wypracować naszą wartość początkową AR. Aby to znaleźć, musimy uzyskać jak najciaśniejszy wzór odrzutu pod **pomarańczową** linią. Przedstawia to wnętrze **niebieskiego** koła.

Teraz znaleźliśmy wartości początkowe AR. Chcemy wypracować koniec AR. Umieść AR end -10 wartości początkowej AR. Jeśli w tym momencie twoja broń ciągnie w dół, musimy dodać do naszej końcowej wartości AR. Jeśli nadal ciągnie w dół, musimy odjąć od naszych końcowych wartości AR. Zwykle robię to w wartościach 5. Gdy już prawie nie będzie odrzutu pionowego w górę lub w dół, popraw wartości o jeden, aż uzyskasz tylko odrzut poziomy, jak w **fioletowym** kwadracie.

Teraz chcemy wyregulować poziomo. Jeśli twoja broń ciągnie w prawo, musisz ustawić wartości ujemne. Jeśli ciągnie w lewo, użyj wartości dodatnią. Znowu zrobiłbym to w wartości 5, aż będziesz bliski idealnego odrzutu, a następnie dostosuj go o jeden, aby go udoskonalić. W środku **zielonego** pola widać moje gotowe wzory 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, ale kiedy masz tarcze, działają świetnie. Progresywny AR działa mniej więcej w trzech punktach. Pierwsza, druga i trzecia część twojego magazynka ma różne wartości AR. Możesz to ustawić za pomocą progresywnego AR. Bardziej zaawansowana technika, ale bardzo przydatna. Po ustawieniu go na ścianie prawdopodobnie będziesz potrzebować trochę podrasowania przeciwko poruszającym się wrogom, ponieważ wtedy działa również AA, więc być może twoje wartości AR są zbyt wysokie razem z AA. To może sprawić, że twój AR wypcha cię na zewnątrz bańki AA.

VM SPEED

Szybciej nie zawsze znaczy lepiej. Używając Zen i skryptów, pamiętaj o tym. Przetestuj wartości i zobacz, co będzie dla Ciebie działać najlepiej.

Jeśli używasz niewłaściwej prędkości wirtualnej maszyny. Możesz mieć opóźnienia i błędy podczas używania skryptów. Nawet jeśli dopasujesz prędkość VM do swojej platformy, może to powodować problemy.

Prędkość wirtualnej maszyny (regulowana w menu skryptu)

Dostosowanie prędkości wirtualnej maszyny. = Szybkość reakcji skryptu = Opóźnienie wejścia.

Inne rzeczy, które mogą powodować opóźnienia w Zen, na przykład długość kabli lub są one złej jakości.

Wirtualna maszyna jest dla bardziej zaawansowanych użytkowników.

Domyślna prędkość maszyny wirtualnej Zen to 10 ms.

Wartości do wypróbowania:

-2 = 8ms

-4 = 6ms

-6 = 4ms

-8 = 2ms

-9 = 1ms

Jeli ustawisz wartości inne niż podane nie będziesz miał żadnych korzyści ponieważ twoja platforma ich nie odczyta.

Jest to opóźnienie wejściowe, dla każdej z platform:

Xbox One: -2 = 8ms

PS4/PS5: -6 = 4ms

Xbox Series X/S: -8 = 2ms

PC: -9 = 1ms

SNIPER MODE

Możesz włączyć/wyłączyć tryb snajperski w menu lub użyć funkcji QuickToggle.

Sniper Assist - Sniper Aim - Sniper Sens - HoldBreath (Włącz je wszystkie, jeśli chcesz w pełni wykorzystać tryb snajperski)

Gdy tryb snajperski jest włączony, wszystkie wartości przełączają się na wartości snajperskie, gdy są aktywne.

Przykład:

Sniper mode wyłączony:

Radius = 20 , Angle = 20 , Any Shape , Gen Sens 100 , Ads Sens 100 , Fire Sens 100 , AdsFireSens 100

Sniper mode włączony:

Radius = 10 , Angle = 10 , Any Shape , Gen Sens 80 , Ads Sens 80 , Fire Sens 80 , AdsFireSens 80 Wartości przykładowe. Użyj wartości które będą najlepsze dla Ciebie.

VERTICAL/HORIZONTAL TIME

Magazynek 10 = 500

Magazynek 30 = 1500

Magazynek 40 = 2000

Magazynek 50 = 2500

Magazynek 60 = 3000

Magazynek 100 = 5000

Magazynek 120 = 6000

Progresywne wartości czasu działają dla większości broni.

HAND GUN MODE

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 wejście do menu.

Po wejściu w tryb pistoletu ręcznego: szybki ostrzał włącza się automatycznie, wartości AR zmieniają się - wartości AA zmieniają się)

Wartości AR i AA można regulować w menu Mod, gdzie można również włączyć automatyczny tryb pistoletu ręcznego w profilu lub użyć do tego QT ustawionego na preferowanym przycisku.

ADS + Bumper aktywny RapidFire: Oznacza to, że używasz ADS + Bumper do szybkiego strzelania w trybie broni ręcznej

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

Jeśli jesteś w trybie Primary, używany jest Primary RPS, jeśli jesteś w trybie Secondary, używany jest Secondary RPS itd.

W menu Mod możesz mieć włączony tryb pistoletu ręcznego w profilu lub użyć do tego QT, które ustawiłeś na preferowanym przycisku.

W menu Mod, jeśli naciśniesz X/B w trybie pistoletu ręcznego, przejdziesz do podmenu, w którym możesz ustawić odrzut w pionie i ustawienia AA dla trybu pistoletu ręcznego.

Rapid Fire, ADS+Bumper mode = Playstation: L2+R1 or L1+R2 (odwrócony)

Rapid Fire, ADS+Bumper mode = Xbox: LT+RB or LB+RT (odwrócony)

TAYLOR TRACKING

Uruchom swoją wyobraźnię i pomyśl o ziemi, o tym, jak obraca się wokół własnej osi. To jest TaylorAA i kształt do wyboru. Teraz wyobraź sobie, jak Ziemia krąży wokół Słońca, to jest Taylor Tracking.

Im wyższą wartość ma **SIZE**, tym większa orbita.

Im wyższą wartość ma **SPEED**, tym szybszy obrót orbity.

OPIS SKRYPTU

Freshman Edition

Mod Menu

Legacy AR – Rumble AR Modern Warfare – Rumble AR Cold War

Aim Assist – Gyro V3 – Gyro V4 – Stady Aim

Rapid Fire – Akimbo Rapid Fire – Strafe Shot – Cancel Slide Modern Warfare – Cancele Slide Cold War – Hold Breath – Enemy Ping – Bunny Hop – Jump Shot – Prone Shot – Fast Male

Adjustables

Vertical Strenght – Horizontal Strenght – AA Type Polar & Linear – Shape Linear Diamond, Tall Diamond, Wide Diamond, Spiral Diamond, Helix Diamond – Shape Polar Circular, Tall Oval, Wide Oval, Spiral, Helix – Radius – Steps – Mini Radius – Boost On Fire – Boost Strenght – Boost Speed – DeadZone – Steady Value – Active Point – Rounds/Second – Strafe Time – Slide Delay

Settings

Layout Controller – Block Rumble – Hair Triggers – Profile BTN – ReSync BTN – Warzone Profile – Wapeon Name – Title Name

Quick Toggles

Rapid Fire – Akimbo Rapid Fire – Strafe Shot – Jump Shot – Prone Shot

Drive Mode

To activate Hold R2 (fire) and Double Tap Right.

To deactivate (Press Square/X when exiting the vehicle)

C14H3R Polar Apocalypse

Mod Menu

Legac AR – Rumble AR Modern Warfare – Rumble AR Cold War – Progressive AR

Aim Assist – Gyro V3 – Gyro V4 – Steady Aim

Rapid Fire – Dynamic Rapid Fire – Akimbo Rapid Fire – Burst Fire – Strafe Shot – Cancel Reload – VM Speed – Hold Breath – Sensitivity – Cancel Slide Modern Warfare – Cancel Slide Cold War – Auto Run – Enemy Ping – EZ Revive – Bunny Hop

Adjustables

Vertical Strenght – Horizontal Strenght – Vertical Start – Vertical Middle – Vertical End – Vertical Time -

Horizontal Start – Horizontal Middle – Horizontal End – Horizontal Time – AA Type Polar & Linear – Shape Direction – Shape Linear Diamond, Tall Diamond, Wide Diamond, Spiral Diamond, Helix Diamond – Shape Polar Circular, Tall Oval, Wide Oval, Spiral, Helix – ADS Radius – Radius – ADS Steps – Steps – Mini Radius – Boost On Fire – Boost Strenght – Boost Speed – DeadZone – Steady Value – Active Point – Rounds/Second – Hold Time – Realease Time – Strafe Time – Reload Time – General Sensitivity – Ads Sensitivity – Fire Sensitivity – ADS Fire Sensitivity – Slide Delay

Settings

Layout Controller – Block Rumble – Hair Triggers – Profile BTN – ReSync BTN – Warzone Profile

Quick Toggles

Rapid Fire – Dynamic Rapid Fire – Akimbo Rapid Fire – Hold Breath – Strafe Shot – Bunny Hop

Features

Wapeon Name – Title Name – AR Mount

Drive Mode

To activate Hold R2 (fire) and Double Tap Right.

To deactivate (Press Square/X when exiting the vehicle)

Ultimate Pro Aim

Mod Menu

Leagcy Ar – Rumble AR Modern Warfare – Rumble AR Cold War – Progressive AR

Aim Assist – AA V1 – AA V2 – AA V3 – AA V4 – Steady Aim – Batts Aim Assist – DoGz Triple

Rapid Fire – Akimbo Rapid Fire – Brust Fire – Strafe Shot – Sensitivity – Cancel Slide Modern Warfare – Cancel Slide Cold War – Enemy Ping – Bunny Hop – Jump Shot – Prone Shot – Fast Male

Adjustables

Vertical Strenght – Horizontal Strenght – Vertical Start – Vertical Middle – Vertical End – Vertical Time -

Horizontal Start – Horizontal Middle – Horizontal End – Horizontal Time – AA Type Polar & Linear – Shape Direction – Shape Linear Diamond, Tall Diamond, Wide Diamond, Spiral Diamond, Helix Diamond – Shape Polar Circular, Tall Oval, Wide Oval, Spiral, Helix – Radius – Steps – Mini Radius- Boost On Fire – Boost Strenght – Boost Speed – DeadZone – Steady Value – Acitve Point – Sticky Size- Sticky Time – Power – Speed – Polar Boost – Speed Boost – Polar Relase – Power Reducer -Progressive Power – Progressive Wait – Progresive Release – DoGz Power – Round/Second – Hold Time – Release Time – Strafe Time - General Sensitivity – Ads Sensitivity – Fire Sensitivity – ADS Fire Sensitivity – Slide Delay – Sniper Strenght – Sniper Time – Steady Value – Active Point – Sniper General – Sniper ADS – Sniper Fire – Sniper ADS Fire

Sniper Mode

Sniper Mode – Sniper Assist – Sniper Aim – Sniper Sensitivity – Hold Breath

Settings

Layout Controller – Block Rumble – Hair Triggers – Profile BTN – ReSync BTN – Warzone Profile – Wapeon Name – Script Name

Quick Toggles

Sniper Mode – Rapid Fire – Akimbo Fire – Jump Shot – Prone Shot

Drive Mode

To activate Hold R2 (fire) and Double Tap Right.

To deactivate (Press Square/X when exiting the vehicle)

Scottish Try Hard

Mod Menu

Leagcy Ar – Rumble AR – Progressive AR

Aim Assist – AA V3 – AA V4 – AA V5 – Taylor Tracking

Rapid Fire – Strafe Shot – Cancel Reload – VM Speed – Hold Breath – Sensitivity – Cancel Slide Modern Warfare – Cancel Slide Cold War – Enemy Ping – Bunny Hop – Prone Shot – Jump Shot – Fast Male – Layout Controller – Block Rumble – ReSync BTN – Warzone Profile -

Adjustables

Vertical Strenght – Horizontal Strenght – Vertical Start – Vertical Middle – Vertical End – Vertical Time -

Horizontal Start – Horizontal Middle – Horizontal End – Horizontal Time – AA Type Polar & Linear – Shape Direction – Shape Linear Diamond, Tall Diamond, Wide Diamond, Spiral Diamond, Helix Diamond – Shape Polar Circular, Tall Oval, Wide Oval, Spiral, Helix – ADS Radius – Radius – ADS Steps – Stick Speed – Mini Radius – Taylor Tracking – Trackin Size – Tracking Speed – Boost On Fire – Boost Strenght – Boost Speed – DeadZone – AA V5 Typ Polar & Linear – Shape Direction – V5 Shape Linear Diamond, Spiral Prism, Tall Diamond, Wide Diamond – V5 Shape Polar Circular, Vortex Oval, Tall Oval, Wide Oval – ADS Speed – Speed – Radius – Rounds/Second – Strafe Time – Reload Time - General Sensitivity – Ads Sensitivity – Fire Sensitivity – ADS Fire Sensitivity – Slide Delay

Settings

Layout Controller – Block Rumble – ReSync BTN – Warzone Profile

Quick Toggles

Rapid Fire – Jump Shot – Prone Shot

Drive Mode

To activate Hold R2 (fire) and Double Tap Right.

To deactivate (Press Square/X when exiting the vehicle)

Call of Duty Sicario

AA + AR

Legacy AR – Rumble AR – Progressive AR Standard – Progressive AR Rumble – AA V4 – AA V5 – AA V5 + Speed Boost – Batts Sticky Aim – TD Head Shot AA – Speed Strafe

Shot Mode

Rapid Fire – Burst Fire – Strafe Shot – Cancel Reload

Misc Mods

Custom Sensitivity – Cancel Slide Modern Warfare – Cancel Slide Cold War – Hold Breath – Bunny Hop – Insta Prone – Auto Aim – Crouch Shot – Jump Shot – Fast Melee – VM Speed – Sniper/Hand Gun Mode

Settings

Controller Layout – Block Rumble – Profile BTN – ReSync BTN – Custom Profile

Quick Toggles

Rapid Fire – Sniper/Hand Gun Mode – Strafe Shot – Jump Shot – Recoil On The Fly

Drive Mode

To activate Hold R2 (fire) and Double Tap Right.

To deactivate (Press Square/X when exiting the vehicle)

Ultimate FPS Killer

AR + AA

Legacy AR – Rumble AR – Progressive AR – AA V3 – AA V4 – AA V5 – AA V5 + Speed Boost – Batts Sticky Aim – Steady Aim – DoGz Head Shot

Shot Mods

Rapid Fire – Dynamic Rapid Fire – Akimbo Rapid Fire – Strafe Shot – Cancel Reload – Rapid Fire Only – Rapid Fire ADS + Bumper

Misc Mods

Custom Sensitivity – Cancel Slide Modern Warfare/Vanguard – Cancel Slide Cold War – Quick Scope -

Hold Breath – Bunny Hop – Prone Shot – Jump Shot – Fast Melee – Auto Run – Auto Aim – VM Speed – Sniper/Hand Gun Mode

Settings

Profile BTN – ReSync BTN – Custom Profile – Rapid Fire – Sniper/Hand Gun Mode – Prone Shot – Jump Shot -

Controller Configure

ADS BTN – Fire BTN – Tactical BTN – Lethal BTN – Crouch BTN – Jump BTN – Reload BTN – Melee BTN – Swap BTN – Sprint BTN – Block Rumble – Hair Triggers – PS4 On XBOX

Kill Switch

To activate Hold L2 (ADS) and press Share.

To deactivate (Press Square/X when exiting the vehicle)

**SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA DLA ZESPOŁU
DISCORD, KTÓRY WYKONUJE DUŻO PRACY DLA
NASZEJ SPOŁECZNOŚCI I BEZ POMOCY KTÓREGO
NIE POWSTAŁ BY DLA WAS TEN PODRĘCZNIK.**

CREATED BY mKSCmx