

IMPORTANT

WHERE TO FIND:

- DOWNLOAD THE SCRIPT: [CHANEL SCRIPT DOWNLOAD> DOWNLOADS](#)
- VALUES AA: [CHANEL ADMIN SHARE CENTRE](#)
- PATCH NOTES: [SCRIPT DOWNLOADS> PATCH NOTES](#)
- SCRIPT DESCRIPTION: [CHANEL PRO AIM> SCRIPT DESCRIPTION](#)
[CHANEL SCOTTISH TRY HARD> SCRIPT DESCRIPTION](#)
- ZEN SOFTWARE: [ZEN SUPPORT> ZEN DOWNLOAD](#)
- ZEN CLEANING: [ZEN SUPPORT> ZEN CLEANUP PROCEDURE](#)
- ZEN USER MANUAL: <https://guide.cronusmax.com/>
- ZEN PROBLEMS: <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 HELPFUL SCRIPT VIDEOS: https://www.youtube.com/channel/UCAnFnTES_JDFILc7H5JbOOQ
- MIKE_S HELPFUL 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>
- 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>
- OFFICIAL ZEN DISCORD: <https://discord.gg/Z8MrBZV7Cs>
- WIZARD N KINGS: <https://discord.gg/y5BuRrnK5G>



ALLE SKRIPTS KÖNNEN IN ALLEN FPS-SPIELEN VERWENDET WERDEN



WICHTIG



ZEN-REINIGUNGSVERFAHREN

Die ZEN-Bereinigungsprozedur ist wahrscheinlich etwas, das Sie möglicherweise tun müssen, wenn Sie Skripte/Spielpakete neu programmieren. Im Allgemeinen passiert, wenn Sie Skripte/Game-Packs neu programmieren, können Sie Probleme bei der Verwendung des Zen haben, wenn Sie einige Male eine Neuprogrammierung auf den ZEN durchgeführt haben, ohne dies für eine Weile getan zu haben.

Schritt 1. - Zen Studio öffnen

Schritt 2. - Gehen Sie zu Device Tab

Schritt 3. - Memory Slots löschen (Dieses Verfahren löscht alle Steckplätze, sodass Sie alles einschließlich gespeicherter Skripte verlieren)

Schritt 4. - Zurücksetzen auf Werkseinstellungen (Factory Reset)

Ich würde Ihnen empfehlen, die ersten 4 Schritte auszuprobieren und zu sehen, ob Sie den Zen nach der Neuprogrammierung von Skripten / Game Packs und deren Verwendung ohne Probleme verwenden können. Wenn Sie weiterhin Probleme haben, starten Sie den Vorgang neu, aber fahren Sie mit "Schritt 5" fort ...

Starten Sie ab Schritt 1 neu und fahren Sie dann fort

Schritt 5. - Zen Studio schließen

Schritt 6. - Öffnen Sie C:\Benutzer\BENUTZERNAME\AppData\Roaming

Schritt 7. - CronusZen-Ordner löschen

Schritt 8. - Öffnen Sie Zen Studio

Schritt 9. - Skript/Spielpaket neu programmieren

Schritt 10. - Geniessen Sie den Zen ohne Probleme zu spielen

Wenn dieses Verfahren nicht funktioniert und weiterhin Probleme auftreten, müssen Sie im Benutzerhandbuch nachschlagen und möglicherweise die Firmware herunterstufen und aktualisieren. Diese Informationen finden Sie in den Zen-Downloads

HOW TO...TAYLORDRIFT21

TAYLOR AA

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

Die Formen sind im Grunde so, wie sie sagen, welche Form bei Verwendung der Zielhilfe gezeichnet wird.

Radius= Dies ist die Stärke/Grösse der verwendeten Formen.

Steps= Dies ist die Zeit, die zum Zeichnen der Form verwendet wird. Höher bedeutet schneller, niedriger bedeutet langsamer

Min Radius = Bei Formen wie Tall Oval - Wide Oval - Spiral

Dies ist die Grösse der Form, die reduziert wird, dies macht die Form aus, ohne Min Radius haben Sie nur einen regelmässigen Kreis, der von dem AA auf diesen Formen gezeichnet wird. Spirale beginnt bei minimalem Radius und dreht sich dann aus.

Versuchen Sie die Hälfte Ihres Radius bis zu 3/4 Ihres Radius, wenn Sie die Ovale verwenden, Spirale verwenden 0-4

So funktioniert es... Radius > Min Radius , Min Radius < Radius -

Dies ist die Grösse, auf die es beim Zeichnen der Form reduziert wird.



Circular und Helix verwenden keinen min Rad



Boost= Wird beim Schiessen aktiviert, basierend auf Rumble-Feedback.

Boost Str= Wert, um wie viel Radius erhöht werden soll. Wie viel erhöht wird, wird basierend auf Ihrem Wert und dem Rumble-Feedback geteilt durch einen Divisor-Wert im Skript berechnet = Hinzugefügter Radius

Boost Spd= Wie oben, aber Auswirkungen auf Schritte. Wie viel erhöht wird, wird basierend auf Ihrem Wert und dem Rumble-Feedback geteilt durch einen Divisor-Wert im Skript berechnet = Hinzugefügte Schritte

Höhere Werte / Höhere Festigkeit/Grösse

Niedrigere Werte / Niedrigere Stärke/Grösse

Die Form ist wirklich eine Frage der Präferenz, wie sich das Scannen verhalten soll, aber Theorien darüber, wie das Verhalten den AA zum Funktionieren bringt, sind wie folgt:

Polar= Circular Kurve

Wide Oval= Besseres tracking, mehr body shots, weniger head shots

Tall Oval= Insgesamt besseres Scannen der hit box, gut für diejenigen mit gutem Zielen. Mehr head shots.

Circular= Das Original, ist halb gut, am besten gar nichts.

Spiral= Besseres Hitbox-Scannen als Circular (wir möchten hinzufügen, dass der Min Radius hier einen Wert unter 4 haben muss, um optimal zu funktionieren)

Helix= Polar Version der Diamantform von Batts. Gut für nahe bis mittlere Reichweite. Gutes Tracking, gute Klebrigkeit. Könnte Ihnen Probleme mit Ansammlungen von Feinden geben.

Linear= Square Kurve (hat nichts mit der Zielkurve im Spiel zu tun)

Wide Diamond

Tall Diamond

Diamond

Spiral Diamond

Helix Diamond

Dies ist die Theorie, was für Sie funktioniert, liegt bei Ihnen.

Der Unterschied zwischen der AA-Version:

V1= DAM Polar, aktiv bei ADS und Fire Boost ist verfügbar.

V2= Real Polar, aktiv bei ADS und Fire, aber jenseits der Deadzone-Einstellung im Skript, wird auf beiden Sticks aktiviert. Boost ist verfügbar.

V3= Wie V1, jedoch mit Änderung der Zeichenrichtung der Form. Zielen Sie nach rechts, zeichnet die Form im Uhrzeigersinn. Zielen Sie nach links, zeichnet die Form gegen den Uhrzeigersinn. Boost verfügbar. Neue Optionen für unterschiedliche Radien und Schritte, wenn nur ADS und wenn RS bewegt wird.

V4= Wie V2, mit Änderung der Zeichenrichtung der Form wie in V3. Zielen Sie nach rechts, zeichnet die Form im Uhrzeigersinn. Zielen Sie nach links, zeichnet die Form gegen den Uhrzeigersinn. Boost verfügbar. Neue Optionen für unterschiedliche Radien und Schritte, wenn nur ADS und wenn RS bewegt wird.

Deadzone= Wird mit V2 und V4 verwendet, hier entscheiden Sie, wann der AA eintreten soll. Funktioniert am besten bei 0 oder passend zu Ihrer Deadzone im Spiel.

AIM ASSIST V3&V4

AA Type=

Polar = Polar Type ist die Kurve für die Zielhilfe, Polar Curve ist die gewöhnliche Kreiskurve und Sie verwenden Formen wie Circular – Tall Oval usw.

Linear = Linear Type ist eine weitere Kurve, die Sie mit der Zielhilfe verwenden können. Diese wird als Square Curve bezeichnet. Dies erzeugt verschiedene Formen wie Diamond – Tall Diamond usw.

Shapes= Je nach AA-Typ haben Sie verschiedene Formen zur Auswahl. Jede Form hat ihre Vor- und Nachteile. Einige Formen funktionieren besser mit der Zielhilfe im Spiel, um in die Zielhilfeblase einzubrechen.

Shape Direction= Wenn Sie die Zielhilfe V3 oder V4 verwenden und möchten, dass die Form, die Sie verwenden, die Richtung basierend auf der Eingabe Ihres rechten Sticks ändert, aktivieren Sie diese Funktion. Was passiert, wenn Sie Ihren rechten Stick nach rechts bewegen, wird die Form im Uhrzeigersinn gezeichnet. Wenn Sie Ihren rechten Stick nach links bewegen, wird die Form gegen den Uhrzeigersinn gezeichnet.

Radius= Radius ist die Grösse/Stärke der Zielhilfe, Radius ist die Grösse der verwendeten Form. Wenn Sie einen hohen Wert für den Radius verwenden, kommt es zu einem stärkeren Verwackeln des Bildschirms.

ADS Radius= ADS Radius ist die Größe der Form, wenn Sie NICHT den rechten Stick bewegen.

Steps/Speed= Steps/Speed gibt an, wie schnell die Form gezeichnet wird, höhere Werte erhöhen die Steps/Speed, niedrigere Werte verringern die Geschwindigkeit.

ADS Steps/Speed= ADS Steps/Speed gibt an, wie schnell/langsam die Form gezeichnet wird, wenn Sie NICHT den rechten Stick bewegen.

Boost On Fire= Wenn Sie AAV3 oder AAV4 verwenden, erhöht Boost On Fire den Radius und die Geschwindigkeit beim Schiessen, je nachdem, wie Sie Ihre Boost-Stärke einstellen, und Boost Speed bestimmt die Grösse und Geschwindigkeit beim Schiessen.

Boost Strength= Boost Strength wird verwendet, wenn Boost On Fire aktiviert ist. Dies ermöglicht mehr Stärke / Erhöhung des Radius / der Grösse der Form beim Abfeuern Ihrer Waffe. Wenn Ihr Radius beispielsweise einen Wert von 10 hat und Ihre Boost-Stärke 10 + Rumble Boost-Berechnung beträgt, erhöht dies Ihre Grösse insgesamt auf einen Bereich im unteren / mittleren Bereich von 20 Sekunden, was Ihnen zugute kommt, da Sie normalerweise mit niedrigem Radius gewinnen. Wenn Sie kein Verwackeln des Bildschirms erleben und immer noch eine Zielhilfe haben, erhöht sich die Stärke der Zielhilfe, sobald Sie Ihre Waffe abfeuern, und gibt Ihnen eine grössere Chance, das Ziel / den Feind festzuhalten.

Boost Speed= Boost Speed funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie Boost Strength, dies wendet mehr Geschwindigkeit auf die Form an, wenn sie beim Abfeuern Ihrer Waffe gezeichnet wird.

Min Radius= Min. Radius gilt NUR bei Verwendung von Formen wie = Tall Oval – Wide Oval – Spiral – Tall Diamond – Wide Diamond – Diamond Spiral. Die Form wird normalerweise beim Zeichnen auf Ihren Radius-Wert erhöht und dann auf Ihren Min-Radius-Wert verringert. So wird die Form gezeichnet.

DeadZone= Dead zone gilt NUR für V4 AA, dies ist nur der Ausgangspunkt, wenn die Zielhilfe aktiv ist. Wenn Ihr Deadzonewert 8, 0 – 8 auf Ihrem rechten Stick beträgt, wird ignoriert, Ihr rechter Stick hat den Wertebereich von 0 – 100. 100 wäre, wenn Sie Ihren Steuerknüppel vollständig in eine beliebige Richtung drücken, sodass die Deadzone hereinkommt, um die Zielhilfe beim Bewegen nach links oder rechts reibungslos zu halten. Sie müssen Ihren rechten Stick über 8 hinaus bewegen (was nicht viel ist), bevor die Zielhilfe aktiv wird.

DoGz TRIPLE THREAT

Power= Dies ist Ihre Startstärke/-radius.

Speed= Dies ist Ihre Startgeschwindigkeit/steps.

PolarBoost= Dies ist der Wert, der deiner Startstärke beim Schiessen hinzugefügt wird.

SpeedBoost= Dies ist der Wert, der zu Ihrer Startgeschwindigkeit beim Schiessen hinzugefügt wird.

Polar Release= Der Wert, bei dem Polar aufhört zu laufen. Basierend auf Stick-Eingabe

Power Reducer= Reduziert die Kraft, während Sie den Stick bewegen, für ein geschmeidigeres Gefühl.
AN / AUS

Prog Power= Progressive Power. Grundsätzlich die Grösse. Geht nach oben, unten, oben, unten in Leistung (sowohl positive als auch negative Zahlen) bis zum höchsten Punkt (eingestellter Wert), bevor es wieder nach unten geht. "Muster" wird ein- und ausgehen.

Prog Wait= Progressive Wait. Dies ist die Wartezeit, bevor es wieder von vorne beginnt. Betrachten Sie dies als die Geschwindigkeit der Progressiven Power.

Prog Release= Progressive Release. Der Wert, bei dem der Progressive aufhört zu laufen. Basierend auf Stick-Eingabe.

DoGz Power= Ein weiterer progressiver Teil des AA getrennt vom anderen. Erhöht die Leistung alle 10 ms um einen Schritt, bis sie den eingestellten Wert erreicht, senkt dann die Leistung wieder, jede Schleife geht in der Leistung nach oben und dann nach unten. "Muster" wird ein- und ausgehen.

Also läuft alles am Start.

Aber Polar stoppt am Release Point und Progressive und DoGz Power sind immer noch aktiv für Prog Release, wo Progressive Stops und DoGs aktiv bleiben. Jede Schleife macht dasselbe. Wenn Sie unter die Freigabepunkte gehen, werden diese Teile wieder aktiv.

BATTS STICKY AIM

Size= Grösse der gezeichneten Form (Raute) Höherer Wert = Grössere Size = Erhöhter Shake (rütteln)

Time= Zeit der gezeichneten Form , Höherer Wert = Langsamere Zeichengeschwindigkeit , Niedrigerer Wert / Schnellere Zeichengeschwindigkeit. Verwenden Sie 10er Schritte. 10-20-30

Boost= Effektive Grösse. Auf diese Weise können Sie entscheiden, wie viel Boost Sie von Rumble Boost wünschen. Aktiviert beim Schiessen.

Je höher der Wert, desto stärker erhöht sich die Grösse der Size

TAYLOR SENS

Empfindlichkeitsmodifikator=

Lassen Sie die Empfindlichkeit erhöhen oder verringern. 100 ist 100 % der Empfindlichkeit im Spiel.

Unter 100 wird abnehmen.

Über 100 wird erhöht.

Wählen Sie Ihren Modifikator für bestimmte Szenarien:

Allgemeine Empfindlichkeit (Schauen Sie sich um)

ADS-Empfindlichkeit

Feuerempfindlichkeit

ADS & Feuerempfindlichkeit

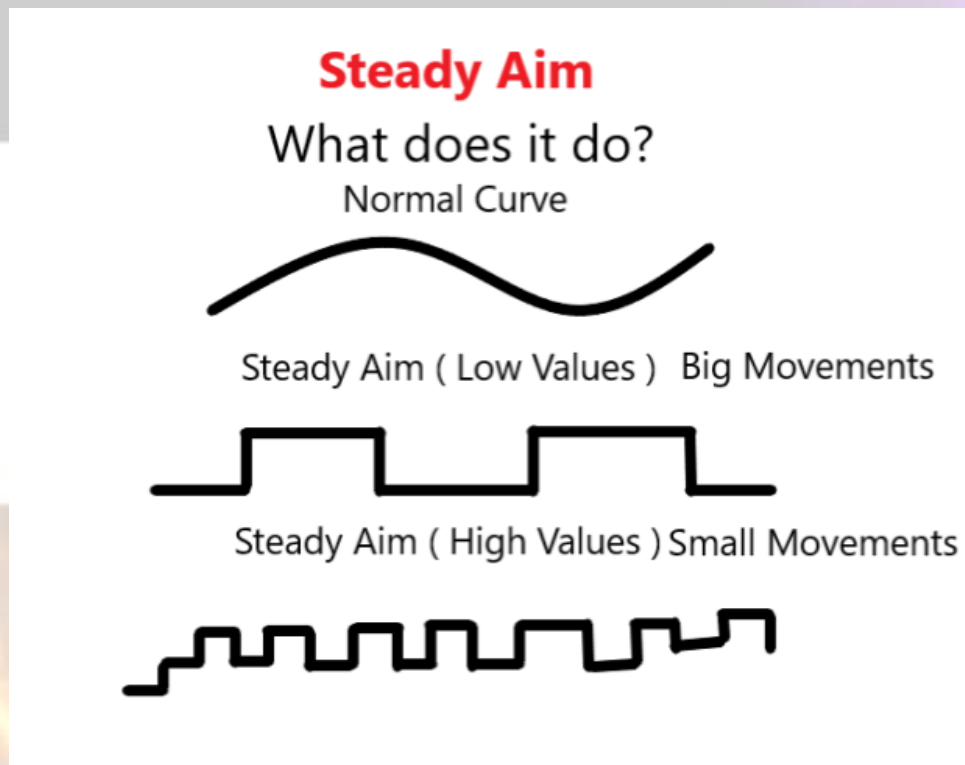


STEADY AIM

Steady Aim= Bietet Ihnen Hilfe beim auf dem Ziel bleiben durch Verlangsamen Ihrer Zielbewegung. Dies hilft Ihnen beim "Überzielen" Ihres Ziels oder verhindert es.

SteadyValue= Dies ist, wie sehr Ihr Ziel verlangsamt wird. Ein zu niedriger Wert gibt Ihnen ein Gummiband-Effekt / Laggy-Gefühl, während ein hoher Wert Ihnen ein nervöses Zielen gibt. Sie müssen herausfinden, was sich für Sie glatt anfühlt.

ActivePoint= Hier setzt das Steady Aim an. Ihr Stick hat einen Bewegungsbereich von 0-100. Wenn Sie 22 als ActiveValue eingeben, bedeutet dies, dass Steady Aim einsetzt, sobald Sie 22 Ihrer Stick-Reichweite überschritten haben. In diesem Fall ist Steady Aim zwischen 0-21 nicht aktiv.



RUMBLE AR



Invertierte Spieler verwenden negative Werte



AR Strenght Vertical= Stärke um wie viel Rumble-Stärke Sie auf Ihren RY-Stick anwenden müssen, um ihn nach oben oder unten zu ziehen. Wenn der Rückstoss nach oben zieht, vergrößert den Wert. Wenn der Rückstoss nach unten zieht, verringert den Wert.

AR Strenght Horizontal= Ist die Stärke, wie viel horizontal Sie auf Ihren rechten Stick anwenden. Links oder rechts. Wenn Sie beim Schießen hier einen leichten Stickdrift verspüren, können Sie dies ausgleichen. Aber ich würde empfehlen, es auf 0 zu halten, da horizontale Werte Ihre Zielhilfe durcheinander bringen können.

AR Rumble= Mit Smart Sens funktioniert am besten mit Rumble-Erkennung, funktioniert aber auch ohne.

AR Legacy= Der einfachste Weg Anti-Recoli einzurichten. Erhöhen, wenn die Pistole nach oben geht, Wert verringern, wenn die Pistole nach unten geht. Legacy AR passt gut zu allen verschiedenen Zielhilfen. Spielen Sie nicht mit horizontalen Anti-Recoli-Werten herum, dies wird Ihre Zielhilfe beeinträchtigen. Lass die horizontale immer auf 0 stehen.

PROGRESSIVE AR



Diese Bild ist für beide PRO AIM und C14H3R



AR-Time ist die Zeit wo sich der Rückstoss ändert. Das heisst die **Orange** Linie auf dem Bild, du brauchst diesen Zeitpunkt. Bei jeder Waffe ist dieser unterschiedlich.

1 Sekunde = AR time 1000

Jede Waffe ist anders und hat ihre eigenes Muster, wie Sie auf den obigen Bildern der GRAU und M4 sehen können. Also beginnen wir mit dem recoil muster auf der linken Seite. Hier ist kein Anti-Rückstoss aktiviert, was wir betrachten, ist, wo sich das Rückstossmuster ändert.

Die **orange** Linie stellt das für meine Waffen dar, jetzt wollen wir unseren AR-Startwert ausarbeiten. Um dies zu finden, müssen wir das recoil Muster unter der **orange** Linie so eng wie möglich machen. Innerhalb des **Blauen** Kreises.

Jetzt haben wir AR Startwert gefunden und wollen den AR Ende ausarbeiten. Setzen Sie AR Ende -10 auf den AR Startwert. Wenn die Pistole nach unten zieht an diesem Punkt, müssen wir unseren AR-Endwert addieren. Wenn er hochgezogen wird, müssen wir von unserem AR-Endwert subtrahieren. Ich mache normalerweise einen Wert von 5. Sobald wir uns keinem vertikalen Aufwärts- oder Abwärtsrückstoss nähern, optimieren Sie einen Wert von 1, bis Sie nur noch einen horizontalen Rückstoss haben, wie im **violetten** Quadrat.

Jetzt wollen wir horizontal anpassen. Wenn die Pistole nach rechts zieht, müssen Sie in die negative Werte gehen. Wenn es nach links geht, gehen Sie in die positiven Werte. Auch hier würde ich dies in einem Wert von 5 tun, bis Sie bereit sind, den Rückstoss zu perfektionieren, und dann nacheinander anpassen, um ihn zu perfektionieren. Im **grünen** Bereich können Sie mein fertiges Anti Recoil Muster sehen. Hoffe, das hilft dir, den perfekten Rückstoss für deine Waffen zu finden!!!

PROGRESSIVE AR= Die beste Option für Ihre Loadouts, es ist eher schwierig, die richtigen Werte zu bekommen, aber wenn Sie Wählnummern haben, funktionieren sie grossartig. Progressiv arbeitet grob in zwei Schritten. Der erste und zweite Teil Ihres Magazins haben unterschiedliche Rückstoßwerte. Sie können es mit Progressive einrichten.



Fortgeschrittenere Technik, aber sehr nützlich



1. Fangen Sie an, an die Wand zu schiessen.

2a. Wenn Waffe nach oben zieht, erhöhen Sie die Vertikale

2b. Wenn Waffe nach unten zieht, verringern Sie die Vertikale

2c. Wenn Waffe zieht nach links, erhöhen die Horizontale

2d. Wenn Waffe nach rechts zieht, verringern Sie die Horizontale

3a. Wenn Waffe zu Beginn nach oben oder unten zieht

ändern Sie den Startwert natürlich entsprechend.

3b. Wenn Waffe am Ende nach oben oder unten zieht

ändern Sie natürlich den Endwert.

3c. Wenn Waffe auf halbem Weg nach oben oder unten zieht, passen Sie den Zeitwert an. Erhöhen Sie es um 100. 1000 = 1 Sekunde.

Nachdem Sie es an einer Wand eingestellt haben, müssen Sie wahrscheinlich die Werte etwas optimieren gegen bewegende Feinde, da dann auch die AA einsetzt, sodass Ihre AR-Werte möglicherweise zusammen mit der AA zu hoch sind. Dies kann dazu führen, dass Ihr Anti Recoil Sie ausserhalb der AA-Blase zieht.

VM SPEED



Schneller ist nicht immer besser



wenn Sie Zen und Skripte verwenden, denken Sie daran. Testen Sie und sehen Sie, was sich Ihrer Meinung nach am besten anfühlt.



Wenn du den falschen VM speed benutzt



Wenn Sie mit Skripten eine falsche VM-Geschwindigkeit verwenden, können Eingabeverzögerungen und andere Fehler auftreten. Selbst wenn Sie die VM-Geschwindigkeit mit Ihrer Plattform abgleichen, kann dies zu Problemen führen.

VM-Geschwindigkeit (einstellbar im schottischen Try-Hard-Skriptmenü)

Passen Sie die Geschwindigkeit der virtuellen Maschine an. = Die Aktualisierungsgeschwindigkeit des Skripts = Die Eingabeverzögerung.

Auch andere Dinge können beim Zen Input-Lag verursachen, die Länge von Kabeln, wenn sie beispielsweise von schlechter Qualität sind, kann zu Input-Lag führen.

Für fortgeschrittene Benutzer.

Die Standardgeschwindigkeit der Cronus-VM beträgt 10 ms.

Werte zum Ausprobieren:

-2 = 8ms

-4 = 6ms

-6 = 4ms

-8 = 2ms

-9 = 1ms

Es gibt null Vorteile, um schneller zu arbeiten als das, was Ihre Plattform lesen kann.

Dies ist der Input-Lag, für den jede Plattform bewertet wird:

Xbox One: -2 = 8ms

PS4/PS5: -6 = 4ms

Xbox Series X/S: -8 = 2ms

PC: -9 = 1ms

SNIPERMODE PRO AIM

Sie können den Snipermode im Menü ein- und ausschalten ODER QuickToggle verwenden.

Sniper Assist - Sniper Aim - Sniper Sens - HoldBreath (Schalten Sie all diese ein, wenn Sie den Sniper-Modus vollständig nutzen möchten)

Wenn der Snipermodus aktiviert ist, wechseln ALLE oben genannten Werte zu Ihren Sniper werten, wenn sie aktiv sind.

Beispiel:

NICHT IM SNIPER-MODUS

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

SNIPER-MODUS AKTIVIERT

Radius = 10 , Angle = 10, Any Shape , Gen Sens 80, Ads Sens 80 , Fire Sens 80 , AdsFireSens 80 <---Beispielwerte, verwenden Sie, was Ihnen gefällt

Vertical/Horizontal Time

30 Rounds = 1500

40 Rounds = 2000

50 Rounds = 2500

60 Rounds = 3000

100 Rounds = 5000

120 Rounds = 6000



PROGRESSIVE TIME WERTE



FUNKTIONIEREN FÜR DIE MEISTEN WAFFEN



HAND GUN MODE

Die Idee hinter diesem Modus ist, dass Sie diesen Modus schnell aktivieren können, wenn Sie mit einer Pistole in Warzone fallen.

Nimm es mit deinen Feinden auf, ohne Werte anpassen oder Mods aktivieren zu müssen, indem du im Menü zurückgehen musst.

Wenn Sie in den Hand Gun Modus wechseln (Schnellfeuer wird automatisch aktiviert, AR-Werte wechseln - AA-Werte wechseln).

Die AR- und AA-Werte sind im Mod-Menü einstellbar, wo Sie auch den Hand Gun-Modus aktivieren können, automatisch in einem Profil, oder Sie verwenden die QT dafür, die Sie auf der bevorzugten Schaltfläche eingestellt haben.

ADS + Bumper aktiviert RapidFire: Das bedeutet, dass Sie den ADS + Bumper für Schnellfeuer im Handfeuerwaffenmodus verwenden.

Der Hand Gun Modus verwendet die RPS-Werte des Profils, in dem Sie es aktivieren.

Wenn Sie sich im primären Modus befinden, wird der primäre RPS verwendet, wenn Sie sich im sekundären Bereich befinden, wird der sekundäre RPS verwendet usw.

Im Mod-Menü können Sie den Handfeuerwaffenmodus automatisch in einem Profil aktivieren lassen, oder Sie verwenden das QT dafür, dass die bevorzugte Schaltfläche eingestellt wird.

Wenn Sie im Mod-Menü im Handfeuerwaffen-Modus X/B drücken, gelangen Sie in das Untermenü, in dem Sie den vertikalen Rückstoß einstellen und AA-Einstellungen für den Hand Gun Modus einstellen.

Schnellfeuer, ADS+Bumper-Modus=

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

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



VIELEN DANK FÜR

**DAS GESAMTE DISCORD-TEAM, DAS VIEL ARBEIT
FÜR UNSERE COMMUNITY UND OHNE DAS DIESES
HANDBUCH NICHT ERSTELLT WORDEN WÄRE**

