**宏数据解析**

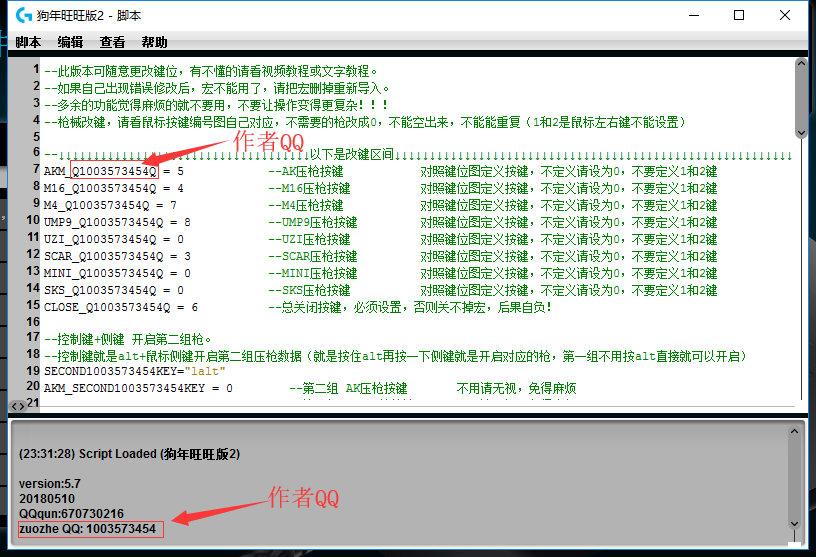
翔盟定制版如何调试数据呢？

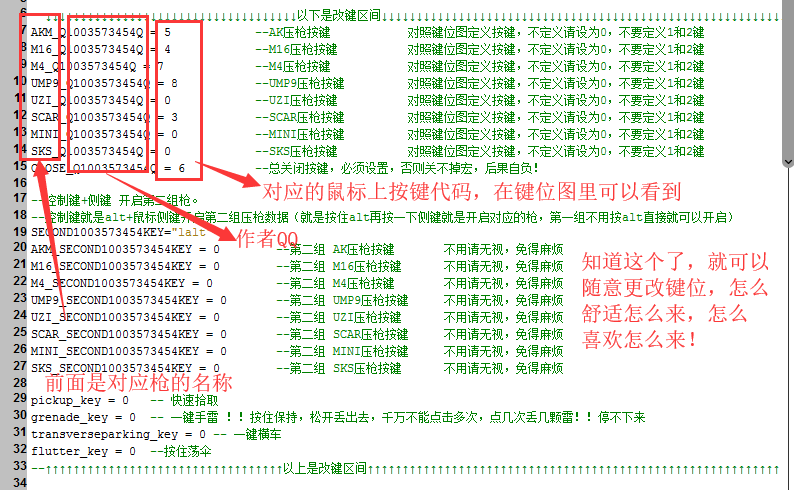
1. 宏文件导入驱动（看教程，不多说）



很多人都有一个误区，就是宏的键位，可以随便拖动修改，其实不然。

1. 那么大家都想知道如何修改数据，让我们的压枪变得更准确呢？ 我们所给的《狗年旺旺版2》就可以自行修改数据，数据调的好，无论游戏怎么更新，都可以使用下去！

首先，右键我们的鼠标宏： 得到如图所示的脚本界面：

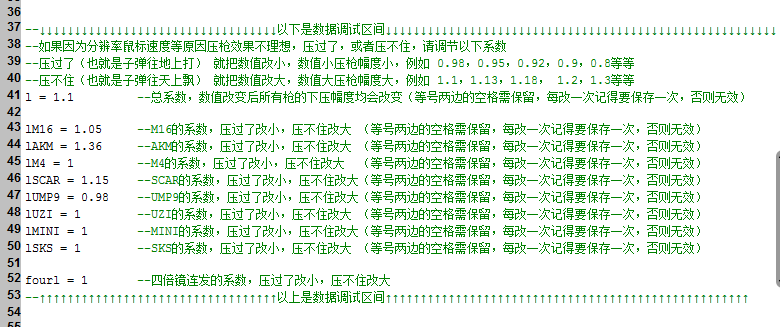
1. 为了方便新手的理解，我把数据划了几个区间，一一介绍下：
2. 改键区间

以这代码为例： AKM\_Q1003573454Q = 5 就是说鼠标上的5号键就是AK的压枪开关，M16\_Q1003573454Q = 4 就是说鼠标上的4号键就是M16的压枪开关。

下面以G502为例（鼠标的键位图在宏文件里就有）：

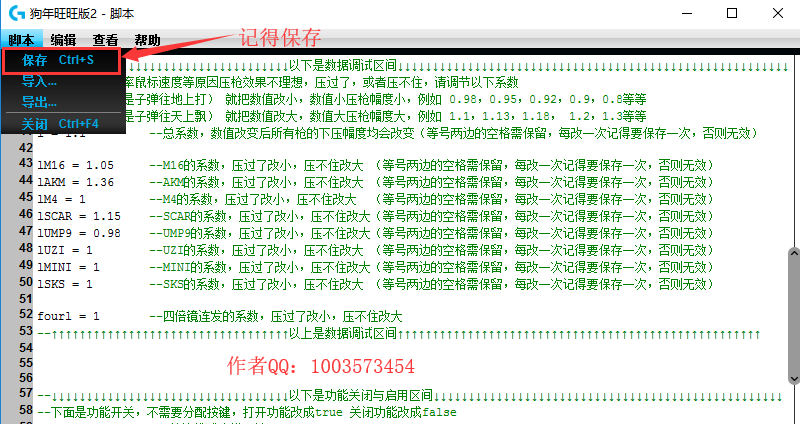
你如果自己设置AKM\_Q1003573454Q = 7，那7号键位就是AK压枪开关了！！！

1. 数据调试区间（重中之重，压枪稳不稳就看这个调的好不好了！）



数据调试区间的的每一个数据都影响着宏压枪的幅度！！

比如图中lM16 = 1.05 的时候，我们觉得M16压枪往地上压，那我们就把数值调小一点，比如lM16 = 1 ,这时候我们发现子弹又有点往上飘，那我们再调大点，比如lM16 = 1.02，这时候发现子弹差不多打在一个小范围内了，那么M16的压枪就调好了！Perfect ！！

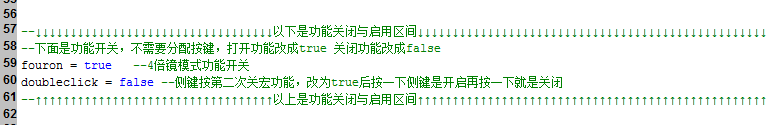
其他的枪也都一样调试。每改一次数据就保存一次，否则没效果：

其中，SCAR 的数据可以压 UZI 和 维克托vector ， M4数据可以压汤姆逊 ，其他枪自己实战尝试！！！

再强调一遍开枪方法：

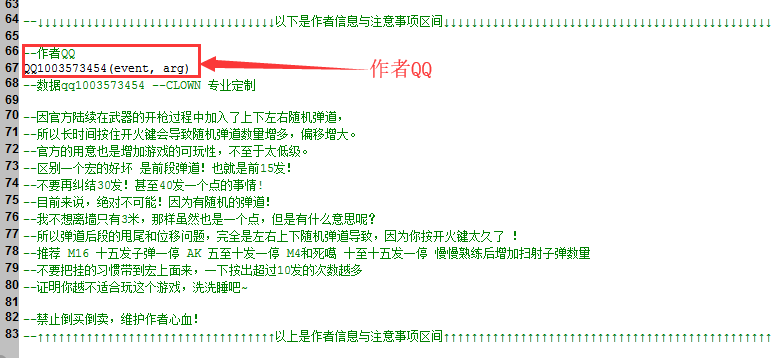
所有弹道后段的甩尾和位移问题，完全是左右上下随机弹道导致的，因为你按开火键太久了 ！所有推荐 M16 十五发子弹一停 ； AK 五至十发一停 ； M4和死噶 十至十五发一停； 送一下手再按，你会有一种退一步海阔天空的感觉，之后慢慢熟练并增加扫射子弹数量，手动稍加配合，又是一个Perfect！ 不要把挂的习惯带到宏上面来!

1. 功能关闭与启用区间



true即是开启，false即是关闭，没啥好说的

1. 作者信息与注意事项区间



最后说一句，尊重劳动成果！

最后说一句，尊重劳动成果！

最后说一句，尊重劳动成果！