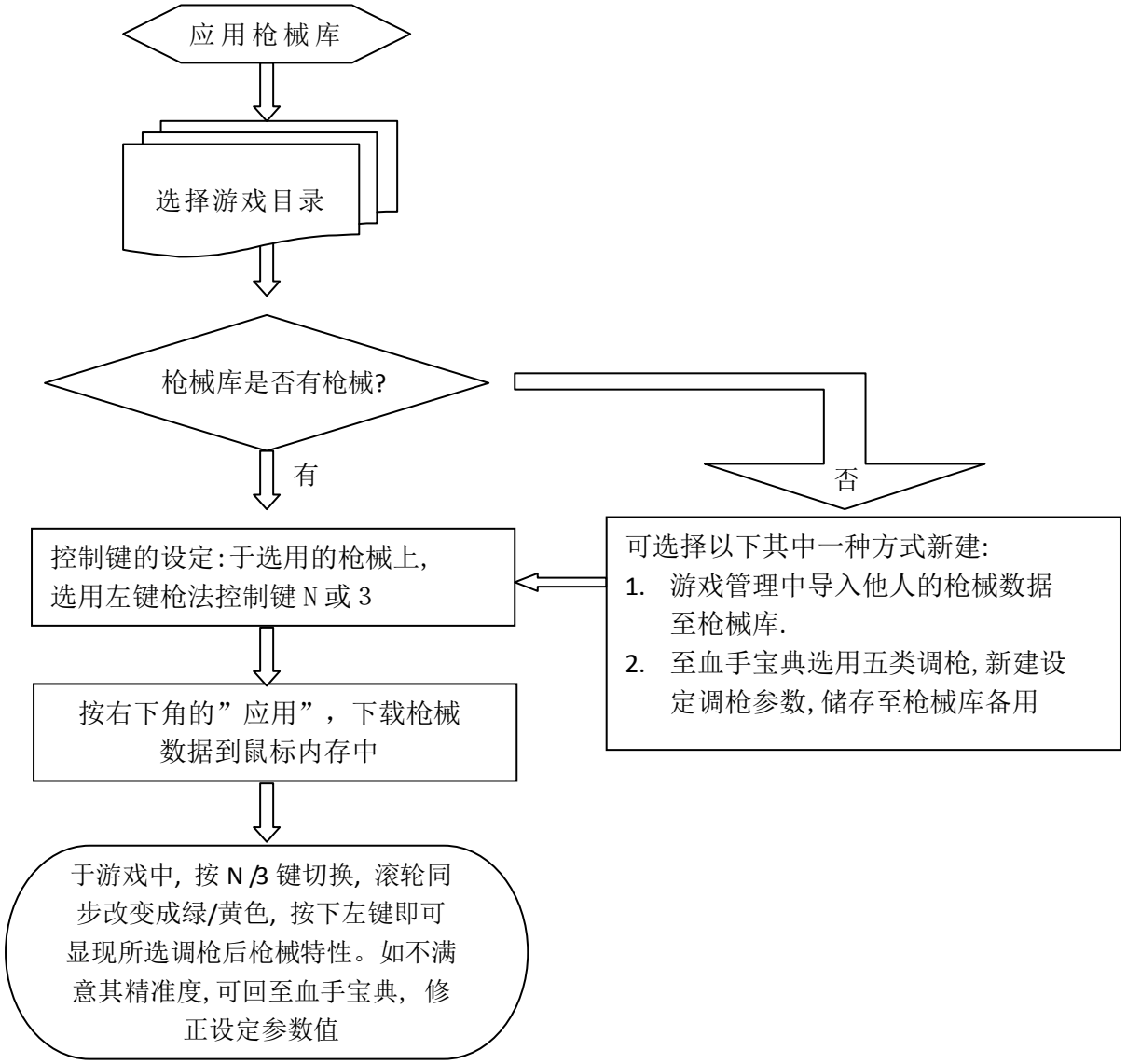
血手宝典-调枪范例说明

功能简介:

使用者可在赛前于血手宝典枪械库选用已调校好的枪械，游戏前载入鼠标内存中。依不同的射击游戏或枪械性能选用 ABCDM 五类调枪 [A:多连]、[B:循环]、[C:机枪]、[D-临阵] 、[M-宏枪]，如遇检枪时，可利用 D 类临阵调枪，无需退出游戏，让使用者无论在面临敌方人数众多时的扫射，或者敌人躲在远方需要准度而稳定射击，都可以经精准的调枪，彻底改进弹道不集中，爆头率低之困境。

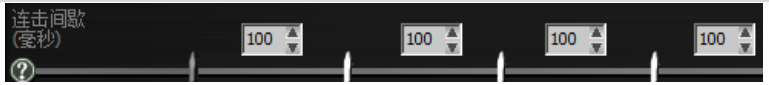


调枪类别选择与参数设定：

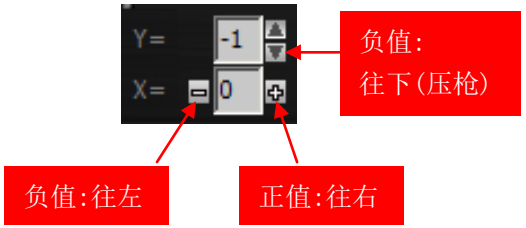
在血手宝典中预设的枪械档是以游戏中预设鼠标灵敏度所调校,使用者在套用前请先确定游戏中系统设置的灵敏度设定是否一致.如使用者改变其值,必须自行微调预设枪械内容的参数值,以达弹着点集中的效果. 例如游戏预设鼠标灵敏度:战地之王为 10 ， 穿越火线为 50,逆战为 30,反恐精英为 3.0 。

以下为各类调枪的介绍:

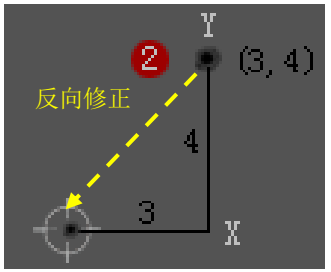
[A-多连]:

参数设定	说明	图示
设定弹数	意思为按一次左键可以多发的弹数。 其多发的弹数设定范围为 1 ~ 5，用户可以自选其一为固定值，做为左键固定多发数值。	
准心回位	在血手宝典中如果加入”偏移量”射击,在射击完,其准心可选择是否要回”第一枪”的位置: 不回位：保留在最后一枪位置，不做修正. 回位 ：回到第一枪位置.	
连击间歇(毫秒/每发)	枪枝子弹每发连击间歇调整，依游戏中不同的枪械性能做出适当的连击间歇值。	 (毫秒) ms = (1/1000 秒)， 数值:0~999

修正准心(x, y)偏移量



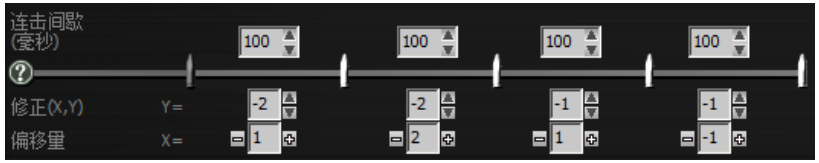
右图中，第二发弹着点，因后座力的原因，相对于第一发(准心瞄准的位置)偏移至坐标(3, 4)位置，反向修正，输入(X, Y)=(-3, -4)，就可抵消因后座力产生的偏移，让第二发弹着点向准心靠近， 第三发依此类推修正，偏移量每一单元即为游戏分辨率像素(Pixcel)，不同游戏分辨率将影响偏移量数值，所以调枪数据需要加入游戏分辨率以为标示注记。



第 1 发

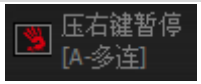
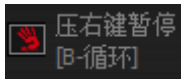
第 2 发 准心偏移至(3,4)， 必须反向修正(-3,-4)才会抵消偏移， 回至第 1 发的弹着点.

举例：右图涵意为:
左键一按固定会发射 5 发子弹
第 1 发→反向修正(-2, 1)pixel 偏移量→
第 2 发→反向修正(-2, 2)pixel 偏移量→
第 3 发→反向修正(-1, 1)pixel 偏移量→
第 4 发→反向修正(-1, -1)pixel 偏移量→
第 5 发→结束.

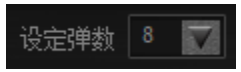
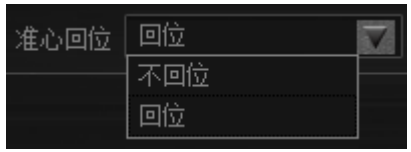
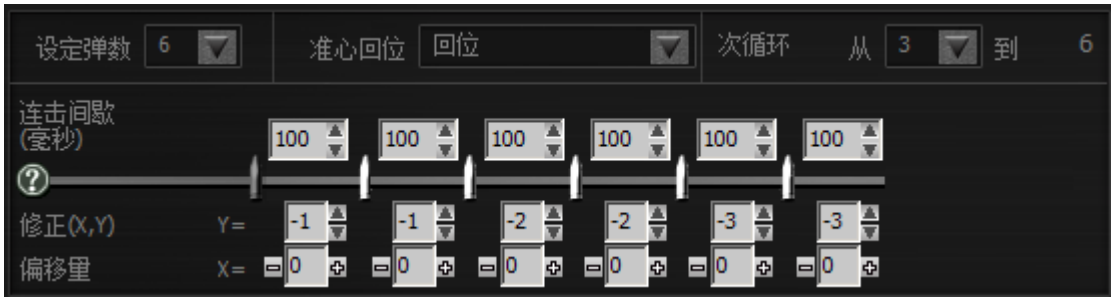
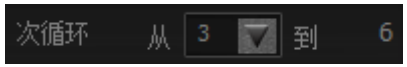
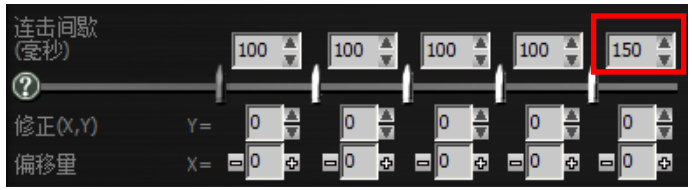


弹道演示

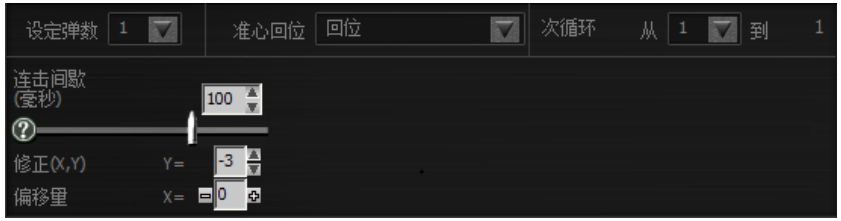
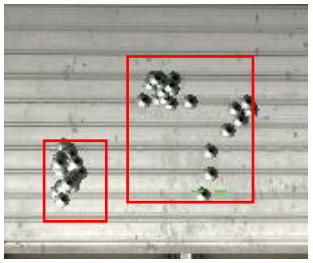
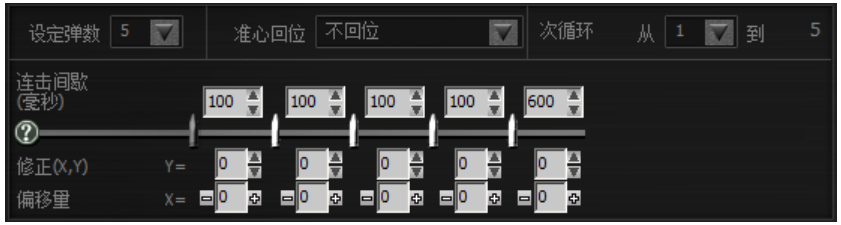
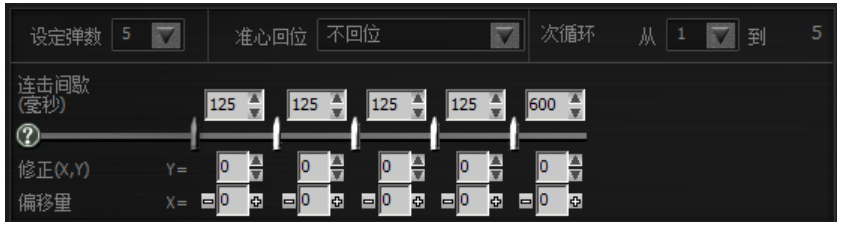
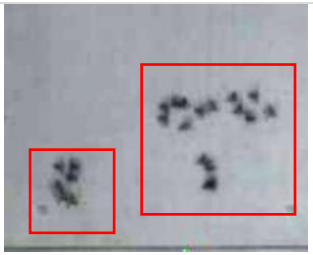
快速理解 [偏移量]、[连击间歇]、[准心回位]、[设定弹数]、[弹道主/次循环]等设定值。 按试枪后，打开[弹道演示]，其提供简易无后座力的枪械，可以快速让你理解上述设定的意义，试着改变不同设定值后，相信更能把握调枪各项数据要领!

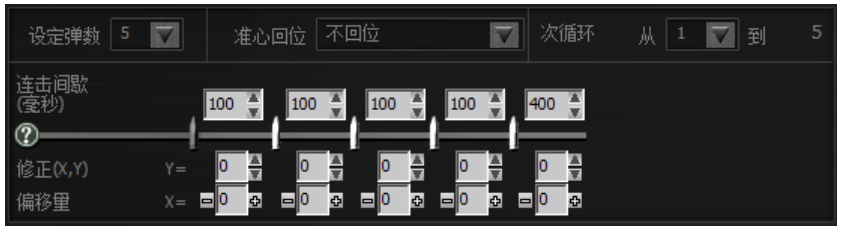
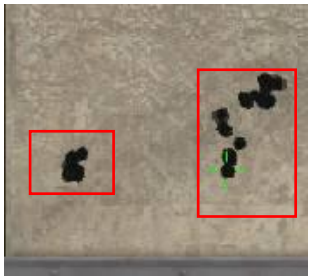
试枪	按下试枪，意即将目前血手宝典的调枪模式和参数设定，暂存在鼠标内存中(不保存档案)并暂设定 N 键为控制左键射击切换键，于游戏中实测，如有偏差，可回血手宝典中重调整参数设定后再试枪，确如预期后，可保存枪械档案进入枪械库中，可供进入游戏前套用.	
暂停 N/3 功能	于 N/3(绿黄灯),执行模式[A-多连] 、[B-循环] 、[C-机枪] 、[D-临阵]左键射击功能时,如果同时按下右键,可以暂停左键的射击模式,改以一般左键按住取代. 比如在游戏 AVA 中扫射，暂时又必须切换为按住左键数秒,以设置 C4 定时炸弹,可勾选右图选项，可快速暂时改变左键为一般左键功能。右键放开后,左键又会回复原射击模式.	 

[B-循环]：

设定弹数	设定循环弹数.	
准心回位	如果加入”偏移量”射击，在一轮扫射完后，其准心可选择是否要重回”第一枪”的位置: 不回位：准心保留在最后一枪位置，不做修正. 要回位：准心重回到第一枪位置.	
次循环	 弹道循环功能，在循环扫射时，其子弹的发射组合为主循环加上之后重复执行的次循环。	举例：  主循环 为第 1~6 发 次循环 取主循环的第(3~6)发为设定值，每 4 发为一组，重复发射。 如:第(7~10)发 →第(11~14)发 →，第(15~18)发 →……..
举例：	设定 循环点射“每 5 发中间加入 150ms 的间歇延迟时间” 在左键不放开，连续循环点射时，插入间歇延迟时间，如下举例插入每 5 发中间加入 150ms 的间歇时间. 	

[B-循环]调枪范例：

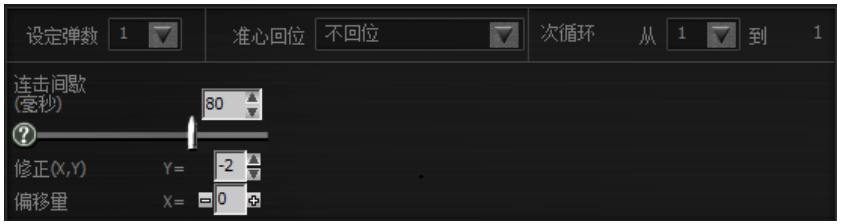
AVA 战地之王： **枪械 G36** 设定值： 连击间歇:100 ms 每发 偏移量向下：3 Pixel 启用准心回位 鼠标灵敏度:10	调整连击间歇与偏移值，以达到弹着点集中的效果，如下图所示。  	左侧调枪后弹着点集中，右侧没调枪，弹着点分散 
CF 穿越火线： **枪械 M16** 设定值： 连击间歇:100 ms 每发. 不偏移：0 Pixel 不启用准心回位，每 5 发插入间歇延迟时间 600ms. 鼠标灵敏度:50	调整连击间歇与偏移，最后一发插入间歇延迟，以达到弹着点集中的效果，如下图所示。  	左侧调枪后弹着点集中，右侧没调枪，弹着点分散
CS 反恐精英 ： **枪械 M4A1** 设定值： 连击间歇:125 ms 每发. 不偏移：0 Pixel 不启用准心回位，每 5 发插入间歇延迟时间 600ms 鼠标灵敏度:3.0	调整连击间歇与偏移，最后一发插入间歇延迟，以达到弹着点集中的效果，如下图所示。  	左侧调枪后弹着点集中，右侧没调枪，弹着点分散 

NZ 逆战: **枪械 AR-15** 设定值: 连击间歇:100 ms 每发. 不偏移: 0 Pixel 不启用准心回位，每 5 发插入间歇延迟时间 400ms 鼠标灵敏度:30	调整连击间歇与偏移，最后一发插入间歇延迟，以达到弹着点集中的效果，如下图所示。  	左侧调枪后弹着点集中，右侧没调枪，弹着点分散 

[C-机枪]:

机枪压枪	在机枪扫射中，左键为长按住，各弹射速由游戏内定，再加入固定时间(连击间歇)插入偏移量的机枪循环扫射.
设定连击间歇	使用机枪，依机枪自定射速间歇时间，用户需要反复调整出与机枪射速间歇尽量相接近的同步值，方可进行修正各发的偏移量。

[C-机枪] 调枪范例:

APB Loaded 全面通缉: 枪械 SHAW 556 R&D III 设定值: 扫射过程每 80ms(毫秒)自动加入 2 pixel 不启用准心回位 鼠标灵敏度:默认值	设定：机枪压枪扫射. 扫射射速使用游戏内定默认值，扫射过程中每 80ms(毫秒)自动加入 1 pixel(像素)的偏移量，如下图所示。  	在游戏中:	
		左侧没调枪，弹着点往上飘	右侧调枪后弹着点集中

[D-临阵]:

用途	枪法同循环点射，经由[D-临阵]调枪的枪械，如于游戏中发现弹道还不够精准时，可不须退出游戏，实时双击控制键N或3即可调整 [连击间歇]与[Y轴偏移量]，枪械临阵调枪后，其参数将自动储存并更新原枪械档案，以利后续使用.
操作	点击[D-临阵]，设定[准心回位/不回位]，再加入固定时间的[连击间歇]与插入每发[Y轴偏移量]后,按保存. 回到枪械库中选用N或3控制键为[D-临阵]档案后按应用,即可使用.

游戏中临阵调枪提示画面参数表示：

游戏中双击控制键N或3(此时滚轮灯闪烁)

调整连击间歇：循环扫射时，调整每发子弹间的连击间歇时间. 滚轮可往上或下改变其数值.

调整[Y轴偏移量]：(单位：Pixel)

- 鼠标按侧面第4键为归零，不压枪
- 鼠标按侧面第5键每按一次增加向下枪压量加1(单位：Pixel)

确定后请单击N或3键即可.(此时LED稳定不闪烁)

有些游戏无法显示**临阵调枪提示画面**，所以请默记调枪方法,快速调参数

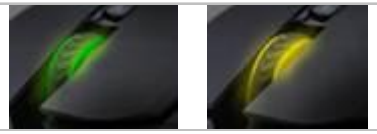
调整[Y 轴偏移量]:

1. 按鼠标侧面第 4 键[Y 轴偏移量]为归零，相当于不压枪
2. 再默记下按几次第 5 键，按鼠标按侧面第 5 键每按一次增加向下枪压量加 1（像素）

调整[连击间歇]:

滚轮每往上一格，数值减 1

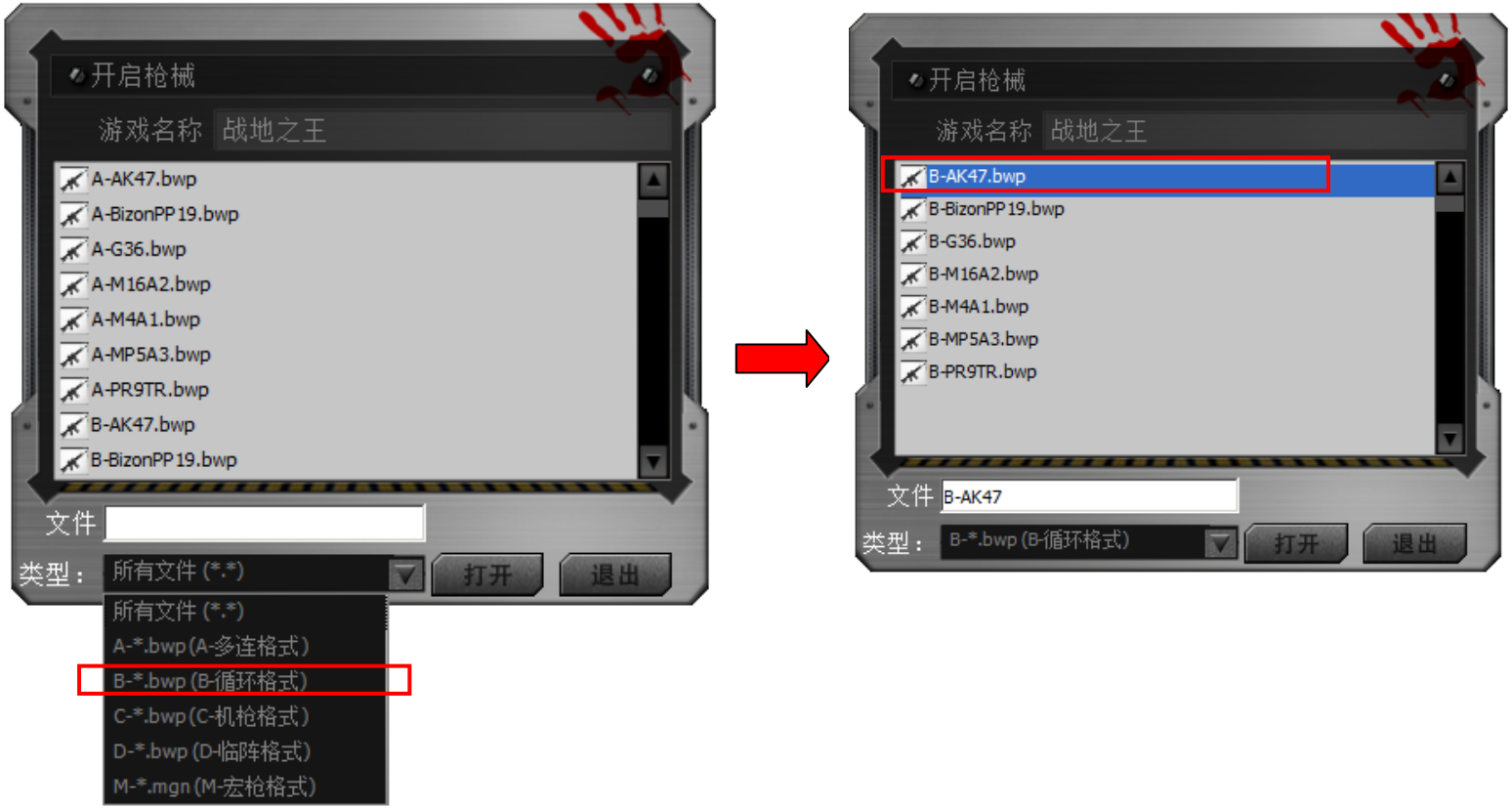
滚轮每往下一格，数值加 1(单位:毫秒 ms)



[M-宏枪]:

用途	经由［M-宏枪］让奥斯卡宏转换使用于左键，对连续动作加上射击的宏指令尤为适合，例如在某游戏中实现狙击开火后能自动切枪通过设置左键+手枪+狙击枪，就可将射击速度提升，你还可以在射击过程中编入角色动作，如跳、蹲、趴下、令敌方无法瞬间瞄准。同时你需要更多子弹的弹道调整也可以通过宏枪调整，奥斯卡宏指令需要具备软件编辑能力，.普通玩家亦可经由共享平台下载使用。	
操作	点击[M-宏枪]，列出该游戏的所有宏编程，勾选后再点返回或保存,可将一般奥斯卡宏档案转成宏枪可用之编程檔 返回到枪械库中选用 N 或 3 控制键为[M-宏枪]档案后按应用,即可使用. 如要修改宏枪编程内容,可在奥斯卡宏中打开档案后,修改好再保存.	
宏枪模式用于单发射击狙击枪之举例说明	狙击手的技术相当重要，除了基本的熟悉地图和善于掩护外，猜测敌人的藏匿地点，当找到敌方时，必须以最快的时间瞄准/发射和快速单发子弹重上弹，也就是快速切枪，一般常用切枪方法有： - 左键射击后加入跳，蹲，趴下等移位动作同时切手枪再切回狙击枪，以快速上弹再发射. - 左键射击后加入跳，蹲，趴下等移位动作同时按 Q 切回上一武器再按 Q 切回狙击枪，以快速上弹再发射. 在奥斯卡宏右上角请选”不重复执行”编程，每按一次左键，单次执行宏枪编程.	左键射击后立刻切手枪再切回狙击枪，以快速开镜和上弹，可立刻再发射．左键一键完成键鼠动作，省去来回人工手动键盘切枪和鼠标右键开镜反复的动作. 1 左键按下 2 延时 64 毫秒 3 左键弹起 4 延时 64 毫秒 5 按下 <2> 键 6 延时 64 毫秒 7 弹起 <2> 键 8 延时 64 毫秒 9 按下 <1> 键 10 延时 64 毫秒 11 弹起 <1> 键 12 延时 64 毫秒 13 延时 580 毫秒 14 右键按下 15 延时 64 毫秒 16 右键弹起 17 延时 64 毫秒 狙击枪子弹发射 暂切手枪再回狙击枪 开镜，子弹已重上膛，待瞄准再发射

血手令 2 各文件类型介绍:

文件类型	图示
所有枪械调枪文件类型: 所有文件 (*.*) 所有文件 (*.*) A-*.bwp (A-多连格式) B-*.bwp (B-循环格式) C-*.bwp (C-机枪格式) D-*.bwp (D-临阵格式) M-*.mgn (M-宏枪格式)	血手宝典五类调枪--枪械文件类型: A-多连 / B-循环 / C-机枪 / D-临阵 / M-宏枪 A-*. bwp / B-*. bwp / C-*. bwp / D-*. bwp / M-*. mgn **举例:** 可先选择枪械文件类型后, 快速找到文件开启. 比如先选下面的"B.*.bwp-B-循环调枪",很快可以找到 B-AK-47.bwp,如下所示: 
所有宏檔类型:	所有宏檔类型适用环境介绍: *. amc – 供按键区套用:

所有宏檔 *.*

所有宏檔 *.*

*.amc - 供按键区使用

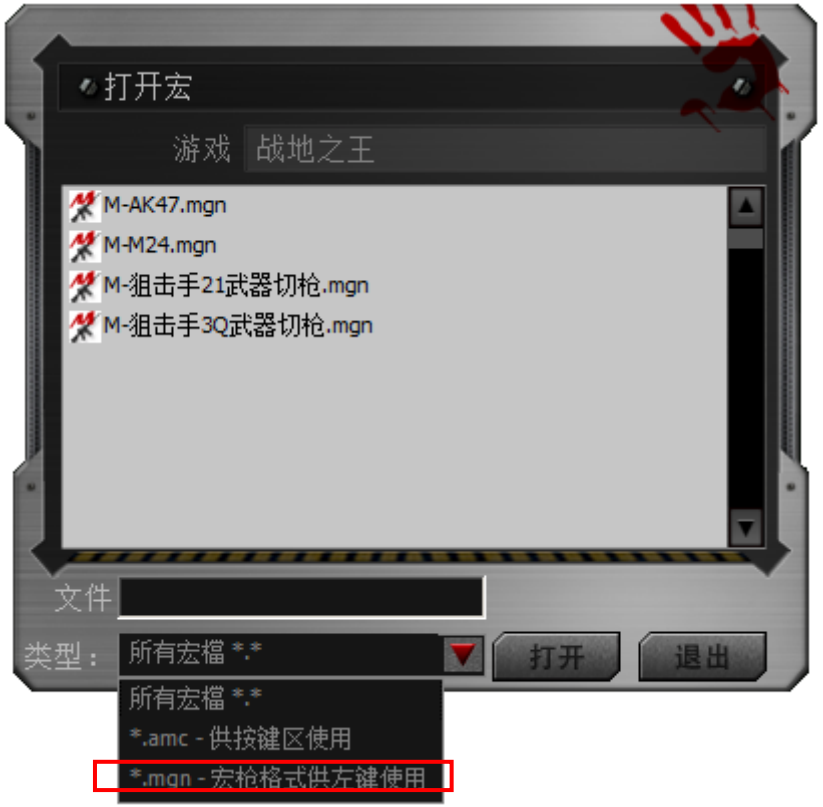
*.mgn - 宏枪格式供左键使用

举例: *.amc 宏编程之套用.

以下指定第四键执行宏编程，选定后按应用，即可使用.

*. mgn – 宏枪类型供左键用:

宏枪内容的修改,可在奥斯卡宏中打开宏档案,如下:



举例: 如何将一般宏档*.amc 转换成[M-宏枪]格式*.mgn :

在以下[M-宏枪]的宏文件经勾选后再保存, 可将原本为一般按键区用的宏文件*.amc , 转换成宏枪类型 M-*. mgn, 供左键执行宏枪编程用.