

TASOLLER PLUS 正式版固件说明 2025 年 1 月 1 日

置顶的感谢

感谢首批玩家的大力支持，发现了很多公测时没有发现的问题。帮助我们迭代了多次固件，你们真的是太好了！！！抬手乐 PLUS 能被你们拥有，实在是太幸福了。

重要提示

不是建议，请务必升级！

不是建议，请务必升级！

不是建议，请务必升级！

点击下载

2025 年 1 月 1 日固件和 TASOLLER Options 软件

我需要升级吗？

2025 年 1 月 1 日之前购买的 TASOLLER PLUS 用户，都需要升级。

2025 年 1 月 1 日之前购买的 TASOLLER PLUS 用户，都需要升级。

2025 年 1 月 1 日之前购买的 TASOLLER PLUS 用户，都需要升级。

2025 年 1 月 1 日固件有哪些改善？

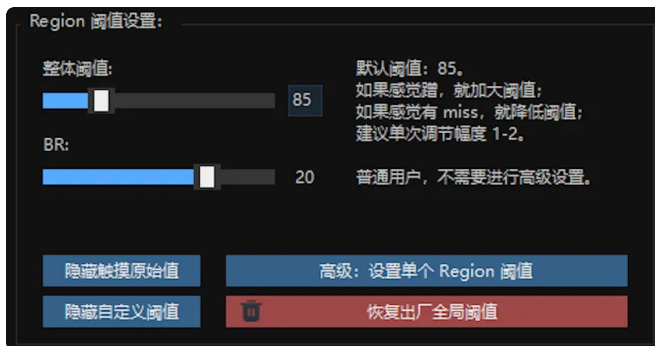
1. 在不改变框体参数下，确定了手台延迟基准；
2. 确定了合适的阈值（灵敏度）；
3. 解决了粘键的影响；
4. 解决蹭、吃的平衡；
5. 对于 2K 屏幕，150% 的 DPI 缩放时，Options 软件显示不全。增加了缩放按钮；

6. 增加了 touch 和 AIR 的亮度调节；

烧录固件步骤

1. 打开 Options 软件；
2. 连接 TASOLLER PLUS 的 1 个 Type-C 接口到电脑（不带闪电标识的那个接口）；
3. 点击“打开”按钮；
4. 找到 APP 开头的文件（APP 开头为主控固件）；
5. 点击打开，点击“升级”按钮。大概耗时 20 秒；
6. 点击“打开”按钮；
7. 找到 Touch 开头的文件（touch 开头为触摸固件）；
8. 点击打开，点击“升级”按钮。大概耗时 60 秒；

参数设置



整体阈值（吃、蹭相关）：

- 基准建议85（调节可用2到5的增减量）；
- 蹭，增加阈值；
- 吃，减小阈值；

※ 基准值是【老猫手套】测试来的，裸手以自己感觉为准。

BR 值（蹭、粘键相关）；

- 设置 20；适合大多数薄手套玩家（薄手套指头是导电的，可以操作手机）；
- 设置 25；适合裸手玩家；

- 设置 7-10；适合发力很轻的玩家玩家，或者厚手套（类似 maimai 手套）的玩家；

※ 值越大，蹭越少、粘键越少。漏键的概率也增加，可以适当发力。

※ 使用一个折中的值比较好。大部分玩家建议使用 20。

※ 薄手套的基准是【老猫手套】。

触摸板延迟：

前置条件：游戏中的 B 参数（延迟参数），请使用自己在街机上的参数（日框或者国框）；

- 设置 35 ± 2 ，可以根据使用感觉微调；适合家用 120Hz 显示器，出勤国框 60Hz。
- 设置 0~2，建议初始值设置为 2；适合家用 120Hz 显示，出勤日框 120Hz。

延迟的参数是经过两位 17.4 的大佬测试，具有很强的参考性。

如果游戏中发现 Fast 多，就增加延迟，单次+1 或者+2；

如果游戏中发现 Late 多，就减少延迟，单次-1 或者-2；

触摸板灯光亮度：

根据自己喜好调节，建议范围 70-100；

AIR 灯光亮度：

如果是电脑 USB2.0 type-A 接口，建议亮度调节到 <70；

如果是电脑或者充电器 USB3.0 type-A 接口，亮度可以任意调节；

如果是 CtoC 线缆，亮度可以任意调节；

游戏内设置（重要）

- 使用自己在街机上的 A B 参数；
 - 如果 Fast 偏多，就增加 Options 上的延迟；
 - 如果 Late 偏多，就减少 Options 上的延迟；
- 游戏的 TEST 中，按键阈值，必须使用 20；

TASOLLER Options 软件可以和游戏并存，从游戏切到桌面，调节后，再切回游戏即可。

常见问题

1. FN1 和 FN2 的功能是什么？

- FN1 单击，进入游戏 TEST；
- FN2 单击，Service 功能，可以投币；
- FN2 双击，执行 Ground Slider 校准功能；

2. 粘键/卡键怎么办（手松开了，按键还处于被按下状态）

- 确定手套不太潮湿（先用裸手，看看是否粘键/卡键，如果裸手正常，那就换双干手套）；
- 不建议用 maimai 厚手套
- 不建议战损手套（战损手套包含大量的油渍、污渍，会影响手台的工作）
- 冬天北方干燥，容易出静电，建议在台子旁边放一个小加湿器。距离台子1-1.5米。太近，会导致类似【手套潮湿】的副作用；
- 没有加湿器怎么办。用湿巾、潮湿的毛巾（拧干再用），擦一下台子，再用卫生纸擦掉多余水分。

※ 手套潮湿，影响最大。

3. 校准功能（台子参数没变，在游戏中的判定一会正常，一会异常）

- 排除游戏设置、显卡设置、后台程序、windows 自动升级；
- 双击 FN2，手台会有4秒左右绿色进度条，进行校准；校准后，再试试；
- FN2 功能，不需要退出游戏。随时可以用，没有次数限制；

※ 校准时，Ground Slider 上面不要有任何东西，否则影响校准。

4. 阈值和灵敏度是什么关系？

- 阈值是指按下一定力度的最小触发条件。
- 阈值和灵敏度是反向关系，阈值越大，越不灵敏；阈值越小，越灵敏；

5. 游戏 Test 里的阈值为什么要设置为 20?

- 对于游戏本身的硬件，有一套阈值机制。分别为 20、40、60、80；这种调节范围比较粗糙，所以不建议在游戏 TEST 里调节阈值。固定为 20 即可。

6. Options 中的高级阈值设置是怎么回事?

- 此为官方技术支持预留的调试功能，强烈不建议玩家使用。