

Sharkoon

 SKILLER



SGM1

OPTICAL GAMING MOUSE

Manual

ÍNDICE

1. Propiedades del ratón	3
2. Propiedades del software	3
3. Especificaciones del ratón	3
3.1 General	3
3.2 Propiedades del botón	4
3.3 Propiedades DPI	4
3.4 Cable y conectores	4
3.5 Propiedades del software	4
4. Contenidos del paquete	5
5. Visión de conjunto del Skiller SGM1	5
6. Conexión al PC	6
7. Sistema de ajuste de peso	6
8. Instalando el software para juego	6
9. Software para juego	7
9.1 Ajustes de DPI	8
9.2 Efecto de iluminación	8
9.3 Tasa de sondeo	8
9.4 Velocidad del ratón	9
9.5 Velocidad del doble clic	9
9.6 Velocidad de desplazamiento	9
9.7 Angle Snapping	9
9.8 Perfiles de juego	9
9.9 Sensibilidad del eje	10
9.10 Macro manager	10
9.11 Asignación de botón	11
9.12 Vista superior y vista lateral	11

Estimado cliente,

Queremos agradecerle su nueva compra de este producto Sharkoon. Para garantizar una larga vida del mismo así como una completa funcionalidad, le recomendamos lea detenidamente este manual.

SHARKOON Technologies

www.sharkoon.com

1. Propiedades del ratón

- Ratón para juego con iluminación RGB
- Sensor óptico PixArt PMW3336 con 10.800 DPI
- Botones macro de rápido acceso
- Rueda de desplazamiento de 4 direcciones
- Sistema de ajuste de peso
- Memoria integrada para perfiles de juego
- Interruptores Omron en los botones izquierdo y derecho del ratón
- Software para juego
- 12 botones programables
- Cable textil trenzado
- Conector USB bañado en oro

2. Propiedades del software

- Los 12 botones son programables con funciones o macros
- Soporta hasta seis perfiles de juego
- Ajustes de DPI, efecto de iluminación, tasa de sondeo, velocidad del ratón (también individualmente por eje), angle snapping, velocidad del doble clic y de desplazamiento
- Macro manager

3. Especificaciones del ratón

3.1. General

Máx. DPI/CPI	10.800
Sensor	Óptico
Chip	PixArt PMW3336
Iluminación	RGB
Tasa máx. de sondeo	1.000 Hz
Distancia lift-off	2 mm
Cuadros por segundo	8.000
Pulgadas por segundo	150
Máx. aceleración	30 g
Sistema de ajuste de peso	6 x 4 g
Pies de ratón	5, PTFE



Peso sin cable	130 g
Dimensiones (L x An x Al)	123 x 82 x 42 mm
Sistemas operativos compatibles	Windows 7/8/10

3.2 Propiedades del botón

Número de botones	12
Botones programables	12
Interruptores Omron en los botones izquierdo y derecho del ratón	✓
Rueda de desplazamiento de 4 direcciones	✓
Ciclos operativos de vida de los botones	Mín. 10 millones de clics

3.3 Propiedades DPI

Pasos DPI*	10.800; 8.200; 5.200; 3.600; 2.400; 1.600; 800
Interruptor DPI	✓
Indicador DPI	LED

*Los pasos DPI se pueden personalizar a través del software

3.4 Cable y conectores

Conector	USB
Conector USB bañado en oro	✓
Cable textil trenzado	✓
Longitud de cable	180 cm

3.5 Propiedades del software

Software para juego	✓
Memoria integrada para perfiles de juego	✓
Capacidad de la memoria integrada	16 kB
Número de perfiles	6



4. Contenidos del paquete

- Skiller SGM1
- CD con software y manual
- Conjunto adicional de pies de ratón
- Bolsa de transporte

Nota:

Si no encontrara alguno de los ítems arriba mencionados, por favor contacte inmediatamente a nuestro servicio de atención al cliente:

support@sharkoon.com (Alemania y Europa)

support@sharkoon.com.tw (Internacional)

5. Visión de conjunto del Skiller SGM1



1 Botón izquierdo de ratón

2 Rueda de desplazamiento

3 Botón derecho de ratón

4 Interruptor DPI

5 Teclas Macro

6 Indicador DPI

7 Pies de ratón

8 Mecanismo de cierre para el sistema de ajuste de peso

9 Bandeja del sistema de ajuste de peso

10 6x 4 gramos (pesos)

Nota:

Las funciones de los botones vienen predeterminadas de fábrica y personalizadas en el software para juego.



6. Conexión al PC

1. Conecte el conector USB del ratón a un puerto USB disponible en su PC.
2. El sistema operativo reconocerá automáticamente el Skiller SGM1 e instalará todos los drivers necesarios.

Nota:

Si no reconoce el ratón, desconéctelo e inténtelo de nuevo con otro puerto USB diferente en su PC.

7. Sistema de ajuste de peso

El sistema de ajuste de peso dentro del ratón permite llevar a cabo un ajuste de hasta siete incrementos con diferentes pesos sobre el ratón, desde 106 g hasta un máximo de 130 g. Para ajustar el sistema de peso proceda del siguiente modo:

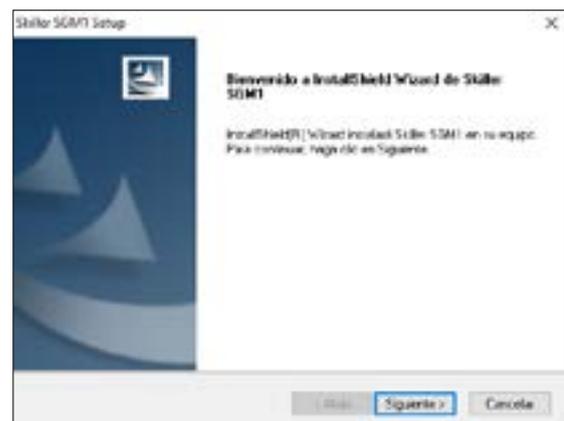
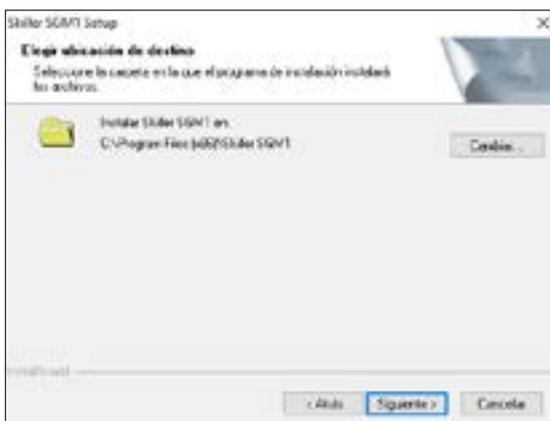
1. Retire el mecanismo de cierre del sistema de ajuste de peso (8). La bandeja se desbloqueará y se desplazará despacio en el lateral derecho.
2. Retire la bandeja que contiene los pesos.
3. Retire o añada los pesos que desee.
4. Inserte y fije la bandeja en el ratón presionando hasta el clic.

8. Instalando el software para juego

Antes de instalar el software para juego incluido, asegúrese de que no haya ningún otro software de ratón instalado. Si es necesario, desinstale el software pertinente existente en su PC antes de proceder con la instalación del software para juego.

1. Inserte el CD en su disco CD/DVD/BD.
2. Abra el directorio del disco CD/DVD/BD (i.e. D:\).
3. Abra el archivo "Gaming Software".
4. Comience con la aplicación "Skiller SGM1 Configuration Setup.exe" y siga las instrucciones InstallShield Wizard.

Alternativamente, la última versión de software está también disponible para ser descargada en nuestra página web www.sharkoon.com.





5. Una vez completado, haga clic en "Finish"

Reinicie el PC una vez se haya completado la instalación. El icono Skiller aparecerá ahora en el barra de herramientas. El software se ha instalado ya con éxito.

9. Software para juego

Inicie el software del Skiller SGM1 haciendo doble clic en el icono Skiller situado en la barra de herramientas.



- | | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|---|
| A Ajustes de DPI | E Velocidad del doble clic | I Sensibilidad del eje |
| B Efecto de iluminación | F Velocidad de desplazamiento | J Macro manager |
| C Tasa de sondeo | G Angle Snapping | K Asignación de botón |
| D Velocidad del ratón | H Perfiles de juego | L Vista superior y vista lateral |

Importante: después de haber realizado los cambios, debe presionar "Aplicar" para que los cambios se puedan guardar.

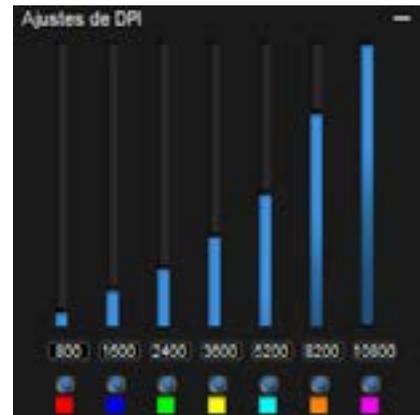


9.1 Ajustes de DPI **A**

Por medio de este menú puede establecer valores individuales de DPI, simplemente debe hacer clic en la barra. Si no pretende seleccionar ciertos DPI, entonces desactívelos haciendo clic en el botón azul. A mayores valores, mayor es también la sensibilidad de respuesta de su ratón.

El nivel seleccionado de DPI se muestra en el ratón con LEDs en color blanco.

Ambos, color de iluminación del logo y de la rueda del ratón, se pueden establecer y ajustar para cada paso DPI haciendo clic en el cuadrado correspondiente debajo de la barra azul.



9.2 Efecto de iluminación **B**

Esta opción de menú controla la iluminación LED del Skiller SGM1.

- Brillo: el brillo de la iluminación se ajusta en cinco incrementos, desde 0 hasta 100%.
- Pulsante: los colores palpitan. Ajuste la frecuencia en cinco incrementos, desde cuatro a ocho segundos.
- Cambio de color: el color de la iluminación cambia. La frecuencia puede ajustarse en cinco incrementos. Note que en este modo los pasos DPI no se identifican por color.



9.3 Tasa de sondeo **C**

La tasa de sondeo es el tiempo de respuesta del ratón, el tiempo que tarda en enviar información al PC. A mayor valor de hertzios (Hz), menor el tiempo de respuesta. La tasa de sondeo permite cuatro niveles de ajuste:

- 125 Hz, 8 ms
- 250 Hz, 4 ms
- 500 Hz, 2 ms
- 1000 Hz, 1 ms



9.4 Velocidad del ratón **D**

Hay once niveles de ajuste de la velocidad del ratón. A mayor valor, con el mismo movimiento de ratón, más rápido se mueve el cursor en la pantalla.



9.5 Velocidad del doble clic **E**

Por medio de este menú puede establecer el grado de separación de dos clics de ratón al tiempo que son reconocidos como doble clic. La velocidad del doble clic se puede ajustar en once incrementos.



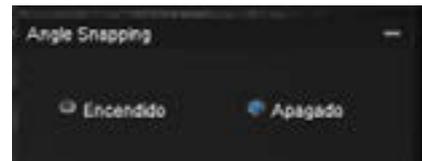
9.6 Velocidad de desplazamiento **F**

Al producirse el desplazamiento, la rueda del ratón mueve la imagen conforme al número de líneas o páginas de la pantalla seleccionadas. El ajuste estándar es tres líneas. A menor valor, el desplazamiento de la rueda alcanzará más fácilmente la misma distancia.



9.7 Angle Snapping **G**

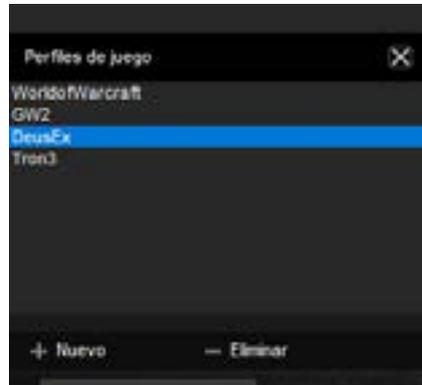
Angle snapping corrige movimientos irregulares del ratón en movimientos rectos automáticamente. Esto es básicamente beneficioso en juegos y programas gráficos.



9.8 Perfiles de juego **H**

Perfiles de juego es donde se guardan todos los ajustes de software para juego. El uso de múltiples perfiles de juego permite la posibilidad de realizar configuraciones personalizadas para cada juego o aplicación, y le permite intercambiarlos fácilmente sin tener que reajustar la configuración cada vez que cambia de juego:

1. Clic en "Perfiles de juego" en la esquina inferior de la izquierda.
2. Seleccione un perfil o haga clic en "Nuevo" para crear un nuevo perfil. Para renombrar un nuevo perfil, haga doble clic en el campo del nombre o clic derecho para seleccionar "Editar".
3. Haga clic en "X" en la esquina superior derecha del campo de configuración para cerrar.
4. Realice las configuraciones que desee siguiendo las opciones explicadas bajo la sección 9. Software para juego.
5. Haga clic en en el botón "Aplicar" para guardar inmediatamente los datos en el perfil.
6. El perfil seleccionado se activa inmediatamente. Para cambiar perfiles, primero haga clic en "Perfiles de juego" y luego elija el perfil deseado. El perfil deseado será entonces cargado. Haga clic en "X" en la esquina superior derecha del campo de configuración para cerrar.



En los perfiles de juego, se pueden crear, editar o eliminar hasta seis perfiles. Existen comandos adicionales haciendo clic derecho sobre el perfil:

- Eliminar: eliminar este perfil
- Editar: permite hacer cambios en el nombre
- Copiar: copia el perfil, de modo que pueda ser usado como base para crear un perfil similar
- Cargar: carga una configuración guardada del disco duro
- Guardar: guarda la configuración al disco duro

9.9 Sensibilidad del eje **I**

Aquí, la sensibilidad del eje horizontal y vertical se puede ajustar individualmente hasta diez pasos. A mayor valor, mayor sensibilidad en su ratón.



9.10 Macro manager **J**

Grabe, edite y elimine macros a través del Macro manager. Después de hacer clic en "Nuevo", el software asigna el macro a un nombre automáticamente seleccionado en "Seleccionar macro", haga doble clic en el macro para renombrarlo. Antes de grabar un macro, puede asignar el retardo entre pulsaciones y los ajustes del número de repeticiones.

Si la casilla "Grabar el retardo entre pulsaciones" es verificada, la entrada se aplica también durante la grabación del macro para ese macro específico. Los detalles con respecto al tiempo en milisegundos aparecerán en "Secuencia de pulsación".

También en el campo "Opciones" podemos ajustar el número de repeticiones. Para hacer esto, verifique la casilla "Número de repeticiones" e introduzca el número específico de repeticiones deseadas. Es posible realizar hasta 255 repeticiones.

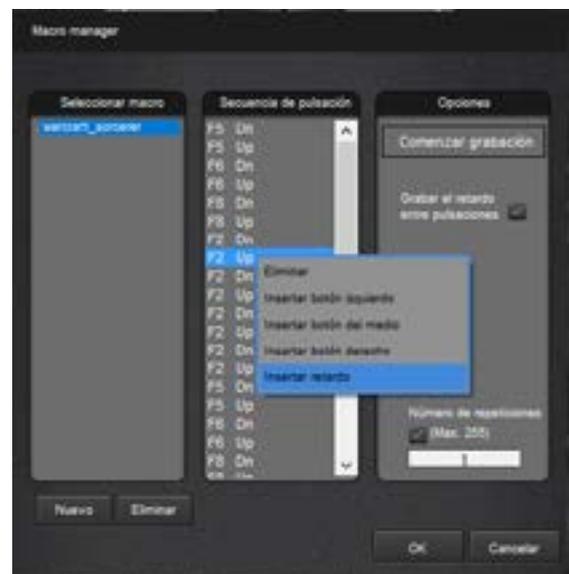
Ejemplo: si un macro contiene la secuencia "F6, F2, 478" con tres repeticiones; entonces la salida del macro será la siguiente: F6 F2 478 F6 F2 478 F6 F2 478.

Después de hacer clic en "Comenzar grabación" dentro de "Opciones", cualquier entrada posterior del teclado será grabada. Haga clic en "Parar grabación" para finalizar la grabación.

Después de grabar un macro, puede realizar ajustes manuales en el campo de secuencia de pulsación. Haga clic derecho sobre la pulsación grabada para eliminarla.

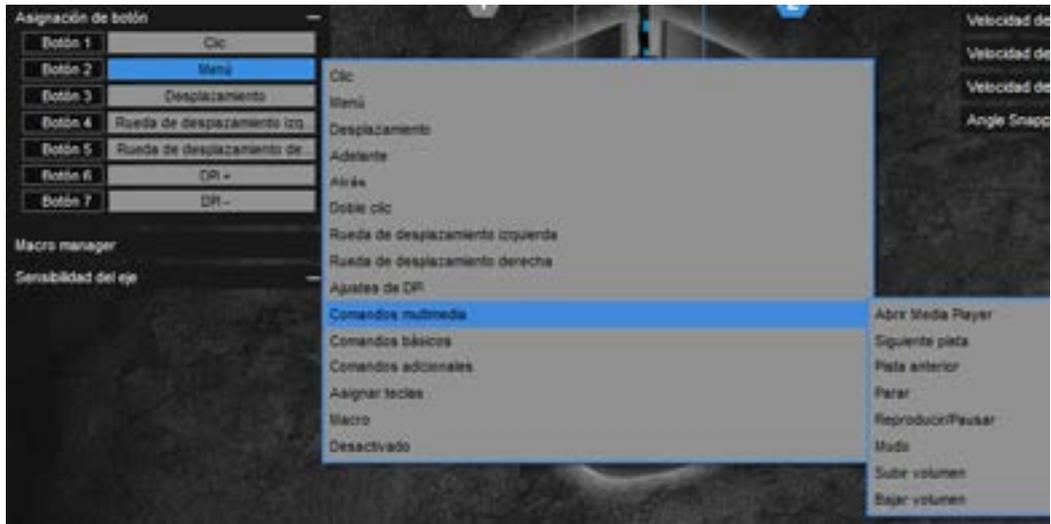
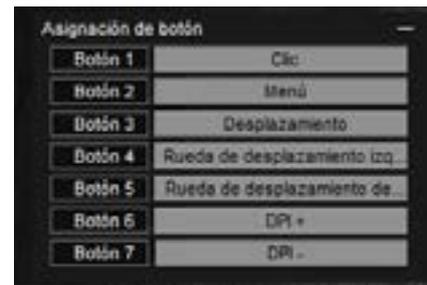
También puede hacer clic derecho para insertar clics de ratón izquierdo, derecho y del medio así como retardos. Los retardos son inicialmente de 50 milisegundos; ajuste este valor haciendo doble clic en el retardo individual. Sin embargo, 50 milisegundos es el valor más bajo posible.

Se pueden almacenar hasta 12 macros con el Macro manager. El máximo número de pulsaciones permitido es 62, más comandos del ratón y retardos. Note que presionar y soltar el botón del ratón representa dos comandos. Asigne cada macro a un botón del ratón a través del menú "Asignación de botón" (9.11 Asignación de botón).



9.11 Asignación de botón **K**

Asigne a cada botón del ratón una función a través del menú "Asignación de botón". Seleccione alguna de las siguientes opciones: clic, menú, desplazamiento, adelante, atrás, doble clic, ajustes de DPI, velocidad de desplazamiento izquierda/derecha, comandos multimedia, básicos y adicionales, más asignar tecla (excepto FN y tecla windows). Además, es posible asignar macros o desactivar un botón del ratón.



Nota:

La vista superior de la pantalla le permite asignar los primeros siete botones. Respecto a los botones ocho a doce, cambie a vista lateral (9.12 Vista superior y vista lateral).

Los macros se pueden programar para funcionar una vez, también para realizar repeticiones continuamente, o bien para realizar repeticiones continuamente mientras presionamos el botón (9.10 Macro manager).

Ejemplo: si un macro se asigna con la secuencia "1,2,3", entonces son posibles los siguientes ajustes y resultados:

- Ajuste: el macro funciona después de presionar el botón.
Resultado: 123
- Ajuste: el macro funciona realizando repeticiones continuamente hasta que un botón es presionado.
Resultado: 1231231231231231
La secuencia termina cuando el botón macro seleccionado es presionado de nuevo, o cualquier otro botón es presionado.
- Ajuste: el macro funciona realizando repeticiones continuamente hasta que soltamos el botón.
Resultado: 12312312312312312.
La secuencia termina cuando soltamos el botón macro seleccionado.

Nota:

Para las dos últimas opciones el macro funciona sin fin hasta que una pulsación de botón finaliza la secuencia.

9.12 Vista superior y vista lateral **L**

Al presionar "Vista lateral" la vista del ratón rotará. Esto permite la visibilidad de los botones macro. Asimismo, cambiar la vista permite la asignación de botones de los botones macro (9.11 Asignación de botón). Presione "Vista superior" para restaurar la vista original.



Aviso legal:

Sharkoon no asume ninguna responsabilidad por la posible pérdida de datos, especialmente por una manipulación inadecuada. Todos los productos y descripciones mencionados son marcas comerciales y/o marcas registradas de sus respectivos fabricantes y están aceptados como protegidos. Cumpliendo nuestra continua directiva de mejora de productos en Sharkoon, el diseño y las especificaciones están sujetos a cambio sin previo aviso. Las especificaciones de productos nacionales pueden variar. Los derechos legales del software adjunto pertenecen a sus respectivos propietarios. Tenga en cuenta los términos de la licencia del fabricante antes de utilizar el software. Reservados todos los derechos, especialmente (también en extractos) en lo que a traducción, reimpresión y reproducción mediante copia u otros medios técnicos se refiere.

Las infracciones darán lugar a compensaciones. Reservados todos los derechos, especialmente en el caso de asignación de patente o patente de utilidad. Reservados los medios de entrega y las modificaciones técnicas.

Deshacerse del producto antiguo:

El producto está diseñado y fabricado con materiales y componentes de alta calidad que se pueden reciclar y reutilizar.



Cuando este símbolo del contenedor con ruedas tachado se incorpore a un producto, significará que dicho producto está cubierto por la Directiva Europea 2012/19/EU dorada. Infórmese sobre el sistema local de recolección y separación relacionado con los productos eléctricos y electrónicos.

Actúe conforme a las normas locales y no se deshaga de los productos antiguos mezclándolos con los residuos domésticos convencionales. Si se deshace de forma correcta de sus productos antiguos, ayudará a prevenir las posibles consecuencias negativas en el medioambiente y en la salud humana.

Sharkoon Technologies GmbH

Grüninger Weg 48
35415 Pohlheim
Germany

© **Sharkoon Technologies 2019**

