

Sharkoon

# DRAGONIA



Instrukcję

<b>1. Specyfikacja</b>	<b>3</b>
1.1 Ogólna	3
1.2 Właściwości przycisku	3
1.3 Właściwości DPI	4
1.4 Właściwości oprogramowania	4
1.5 Kabel i końcówka	4
1.6 Opakowanie zawiera	4
<b>2. Podłączenie</b>	<b>5</b>
<b>3. Przegląd</b>	<b>5</b>
<b>4. Instalacja oprogramowania</b>	<b>6</b>
<b>5. Przegląd oprogramowania</b>	<b>7</b>
<b>6. Przyciski/Szybkość</b>	<b>8</b>
6.1 Zmiana przypisania przycisków	9
<b>7. Ustawienia DPI</b>	<b>10</b>
<b>8. Podświetlenie</b>	<b>11</b>
<b>9. Menadżer Makro</b>	<b>12</b>
<b>10. Opcje profilu</b>	<b>13</b>



# 1. Specyfikacja

## 1.1 Ogólna

Max. DPI / CPI	15000
Min. DPI / CPI	100
Sensor	Optyczny
Chipset	PixArt 3360
Oświetlenie	RGB
Max. Liczba raportów	1000 Hz
Dystans Lift-Off	2 mm
Klatki na sekundę	12
Cale na sekundę	250
Max. przyspieszenie	50 g
System dostrajania wagi	✓
Ślizgacze do myszki	4, PTFE
Wersje kolorystyczne	Czarny, zielony
Waga bez kabla	134 g
Wymiary (dł. x szer. x wys.)	127 x 83 x 42 mm
Obsługiwane systemy operacyjne	Windows 7/8/10

## 1.2 Właściwości przycisku

Liczba przycisków	12
Programowalne przyciski	12
Trwałe przełączniki Omron w lewym i prawym klawiszu myszki	✓
Cykl życia przycisków	Min. 10 milionów kliknięć



## 1.3 Właściwości DPI

Kroki DPI*	600 / 2400 / 4800 / 7200 / 10000 / 15000
DPI Switch	✓
Wskaźnik USB	LED

\* Poziomy DPI mogą być indywidualnie ustawiane przez oprogramowanie

## 1.4 Właściwości oprogramowania

Oprogramowanie Gamingowe	✓
Wbudowana pamięć na profile do gier	✓
Wielkość wbudowanej pamięci	16 kB
Liczba profili	5

## 1.5 Kabel i końcówka

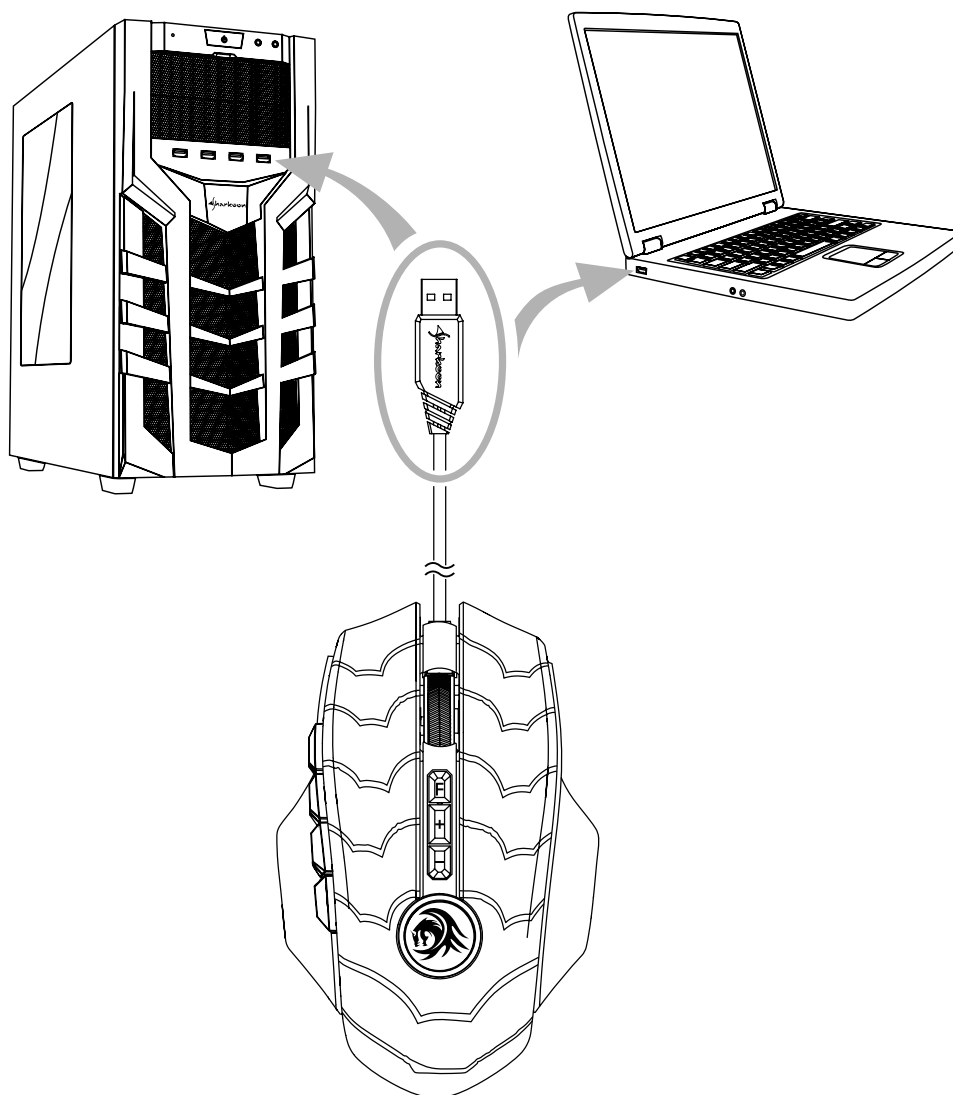
Kabel podłączeniowy	USB
Pozłacane styki USB	✓
Kabel z oplotem	✓
Długość kabla	180 cm

## 1.6 Opakowanie zawiera

- Drakonia II
- Dodatkowy zestaw ślizgaczy
- Torbę ochronną
- Instrukcję obsługi

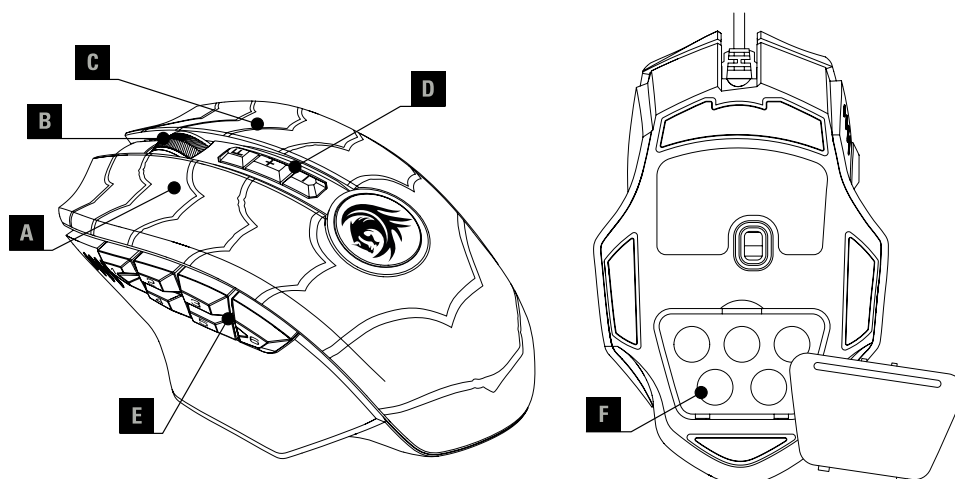


## 2. Podłączenie



## 3. Przegląd

- A** Lewy przycisk myszy
- B** Kółko przewijania
- C** Prawy przycisk myszy
- D** DPI Switch
- E** Przyciski kciuka 1-6
- F** System dostrajania wagi





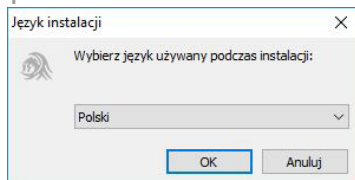
## 4. Instalacja oprogramowania

Pobierz oprogramowanie do gier Drakonia II ze strony internetowej Sharkoon pod adresem [www.sharkoon.com](http://www.sharkoon.com). Rozpakuj plik ZIP w wybranym folderze, a następnie kliknij dwukrotnie plik „Drakonia\_II.exe”, aby uruchomić instalację.

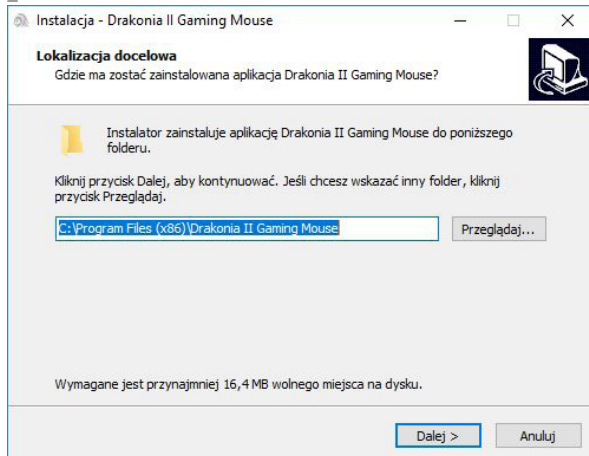
Postępuj zgodnie z instrukcjami kreatora instalacji, a następnie kliknij przycisk „Zakończ”, aby zakończyć instalację. Na pasku zadań pojawi się symbol Drakonia II. Oprogramowanie zostało pomyślnie zainstalowane.

Aby uruchomić oprogramowanie do gier, kliknij dwukrotnie symbol Drakonia II na pasku zadań. Uwaga: oprogramowanie do gier ciągle działa w tle, gdy komputer jest włączony. Tylko to pozwala na wykorzystanie pełnego zakresu funkcji Drakonii II. Symbol Drakonia II zostanie wyświetlony na pasku zadań Windows, gdy oprogramowanie do gier jest uruchomione.

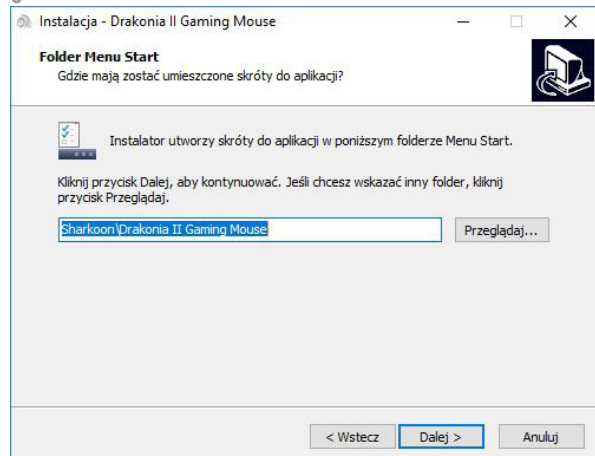
1



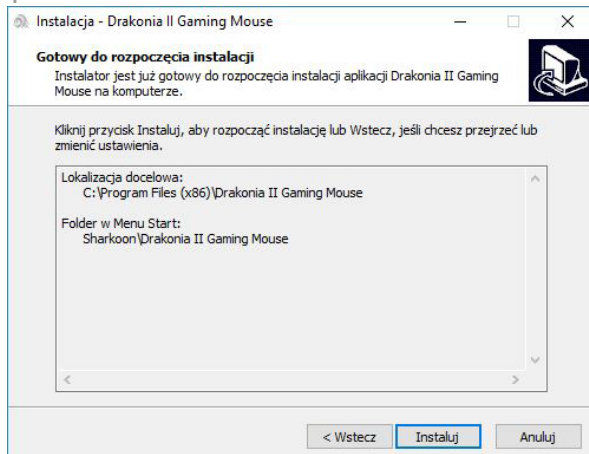
2



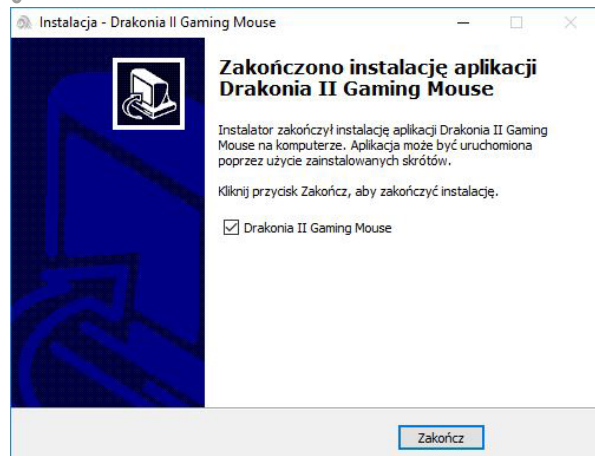
3



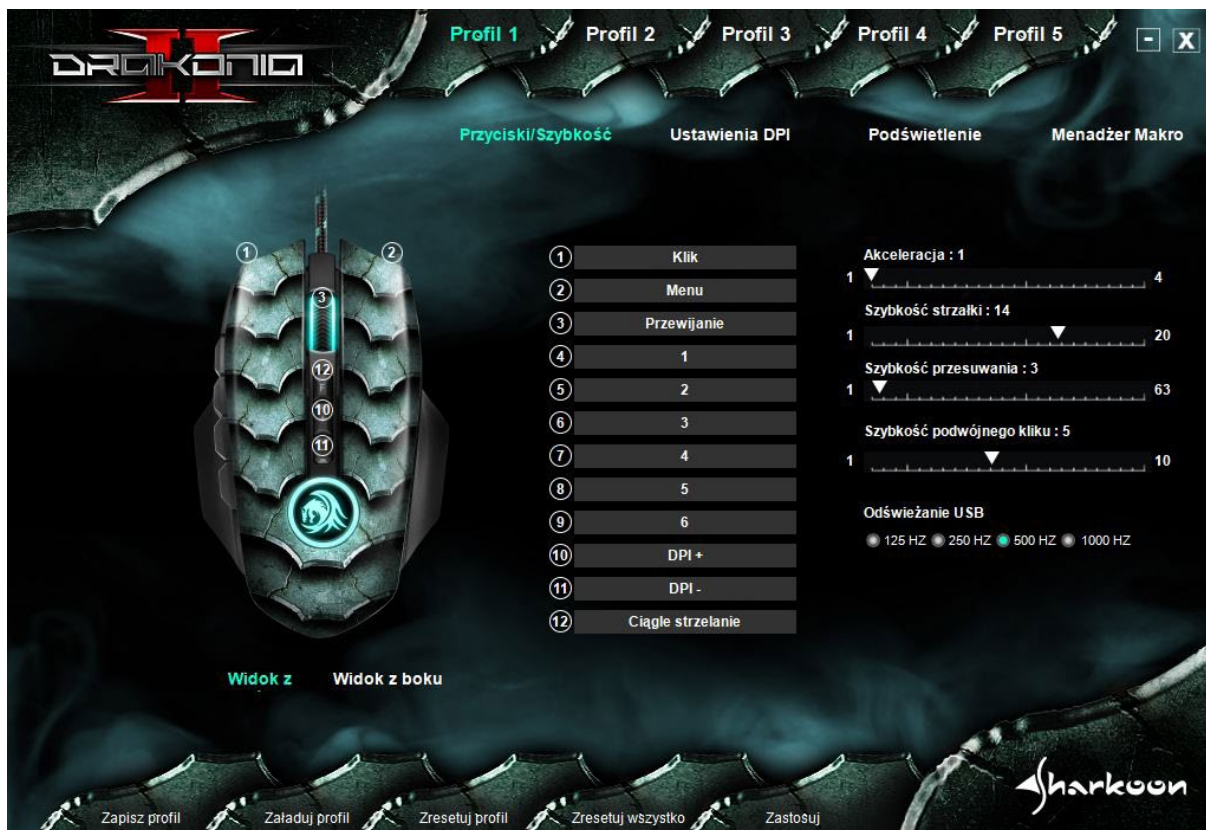
4



5



## 5. Przegląd oprogramowania



**Profile gier:** w górnej części oprogramowania do gier można wybrać jeden z pięciu profili gier w dowolnym momencie. Profile gier zawierają wszystkie ustawienia menu w „Przycisk / prędkość”, „Ustawienia DPI” i „Oświetlenie”. Makra są przechowywane niezależnie od profili gry. Po wybraniu profilu gry należy go aktywować, klikając „Zastosuj” u dołu oprogramowania.

**Przyciski/Szybkość:** w menu „Przycisk / prędkość” można zmienić przypisanie przycisku Drakonii II, a także jego prędkość i częstotliwość odpytywania. Możliwe jest również przypisanie makr lub funkcji multimedialnych. Aby pomóc w identyfikacji poszczególnych przycisków, dostępne jest zdjęcie „widok z góry” i „widok z boku” Drakonii II. Każdą zmianę przypisania przycisku należy potwierdzić, klikając „Zastosuj”!

**Ustawienia DPI:** w obszarze „Ustawienia DPI” można ustawić do sześciu oddzielnych poziomów DPI. Zmiany należy również potwierdzić, klikając „Zastosuj”.

**Podświetlenie:** tutaj można wybrać i dostosować różne efekty oświetlenia. Podobnie jak w poprzednich menu, wszelkie zmiany należy potwierdzić, klikając „Zastosuj”.

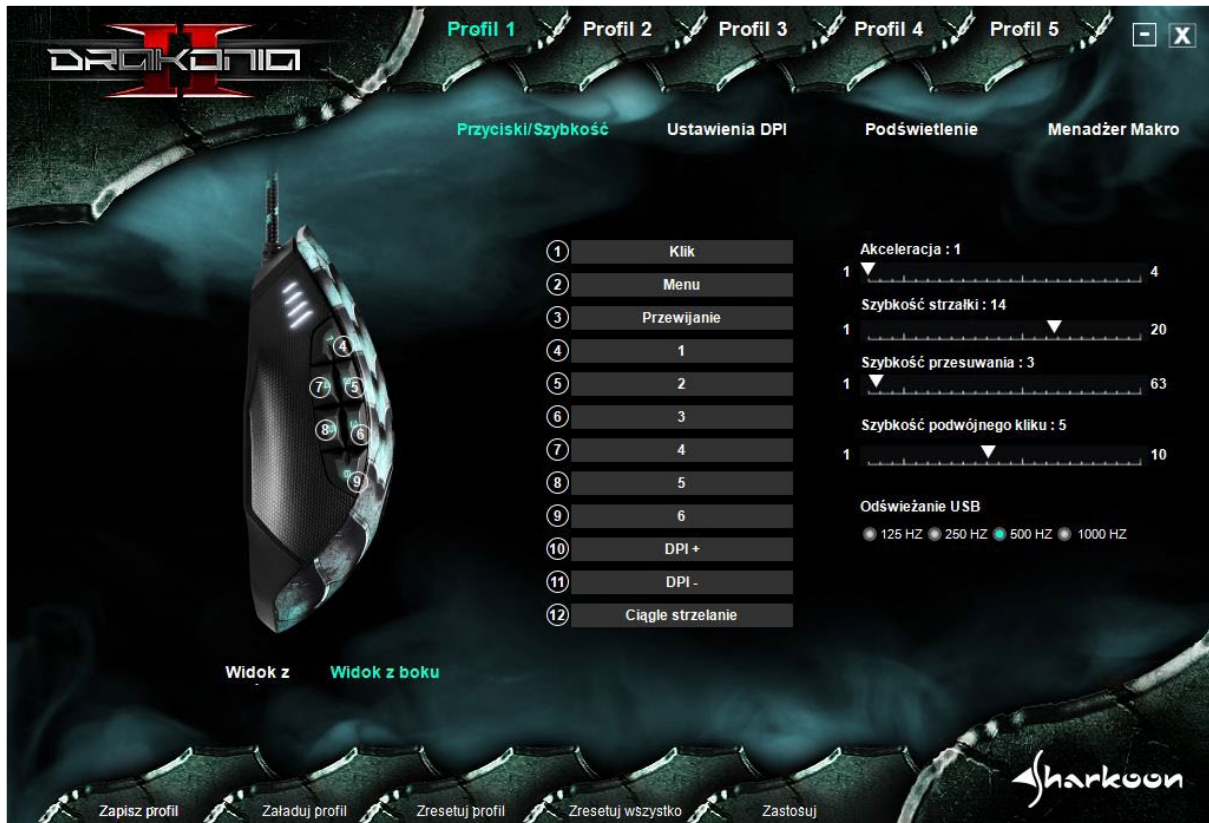
**Menedżer Makro:** menu Menedżer makr umożliwia nagrywanie, modyfikowanie lub usuwanie makr. Są one przechowywane oddzielnie i niezależnie od aktywnego profilu gry. Wszystkie makra są jednak dostępne do użycia w dowolnym pożądanym profilu gry.

**Opcje profilu:** u dołu oprogramowania do gier profile można zapisywać na komputerze, ładować lub przywracać do ustawień fabrycznych. „Zastosuj”, aby potwierdzić wszystkie wybory i zmiany, jest również tutaj.



## 6. Przyciski/Szybkość

W ustawieniach Przyciski/Szybkość przyciski aktualnie wybranego profilu gry mogą być przypisane lub wyposażone w funkcje. Ponadto można regulować przyspieszenie, prędkość wskaźnika myszy, szybkość przewijania, szybkość dwukrotnego kliknięcia oraz szybkość odpytywania.





### 6.1 Zmiana przypisania przycisków

Każdy z dwunastu przycisków w urządzeniu Drakonia II ma fabryczne ustawienie domyślne, które można zmienić za pomocą oprogramowania. Aby zmienić przypisanie, wybierz przycisk, który chcesz zmienić z szarej listy po prawej stronie obrazu Drakonia II. Jeśli nie masz pewności, który przycisk jest tym, który chcesz, możesz użyć zdjęcia jako pomocy. Kliknij „Widok z góry” lub „Widok z boku”, aby zmienić widoki. Numeracja przycisków na obrazie odpowiada numeracji na sąsiedniej szarej liście. Teraz kliknij żądane pole przycisku myszy, aby je ponownie przypisać, i wybierz funkcję z menu rozwijanego.

**Klik:** odpowiada to prostemu kliknięciu lewym przyciskiem myszy. Przynajmniej jeden przycisk na Drakonii II musi mieć przypisaną tę funkcję!

**Menu:** odpowiada menu kontekstowemu, domyślnie zaznaczonemu prawym przyciskiem myszy.

**Przewijanie:** umożliwia przewijanie elementów przewijanych w pionie i poziomie.

**Do przodu / Do tyłu:** do nawigacji strukturalnej w przód i w tył w sieci.

**Klawisz / Skrót:** Aumożliwia przypisanie klawisza lub kombinacji klawiatury do wybranego przycisku myszy. Należy pamiętać, że niektóre klawisze, w zależności od układu klawiatury i typu klawiatury, mogą zostać wyłączone z przypisania.

**Proste polecenie:** są to podstawowe polecenia systemu Windows, takie jak „Wytnij”, „Kopij” i „Zapisz”.

**Zaawansowane polecenia:** są to polecenia do szybkiej nawigacji zarówno w systemie Windows, jak i w Internecie.

**Multimedialne polecenia:** ta kategoria poleceń steruje odtwarzaczem multimedialnym wybranym w systemie Windows. Uwaga: Wybrany odtwarzacz multimedialny można zmienić w dowolnym momencie w domyślnych aplikacjach systemu Windows. Należy również pamiętać, że nie każdy odtwarzacz multimediiów jest obsługiwany przez system Windows i mogą wystąpić niezgodności.

**Makra:** tutaj można wybrać makra, które już utworzyłeś. Alternatywnie można uruchomić menedżera makr, za pomocą którego można nagrywać nowe makra.

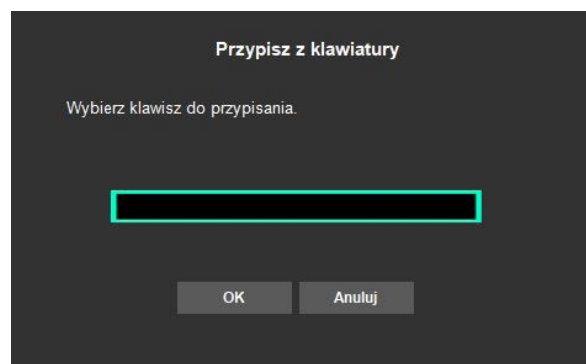
**Ciągłe strzelanie:** otwiera menu do ustawiania funkcji szybkiej akcji. Polecenia klawisza myszy lub klawiatury mogą być uruchamiane kilka razy za pomocą jednego kliknięcia przypisanego przycisku myszy.

**DPI:** są to polecenia do wyboru poziomów DPI.

**Profil:** przełącza na następny wyższy profil. Uwaga: działa tylko z profilu na profil, gdy polecenie jest przypisane w innych profilach.

**Odświeżenie USB:** polecenia służące do wybierania szybkości raportowania.

**Wyłączoney:** wyłącza wybrany przycisk myszy.



## 7. Ustawienia DPI



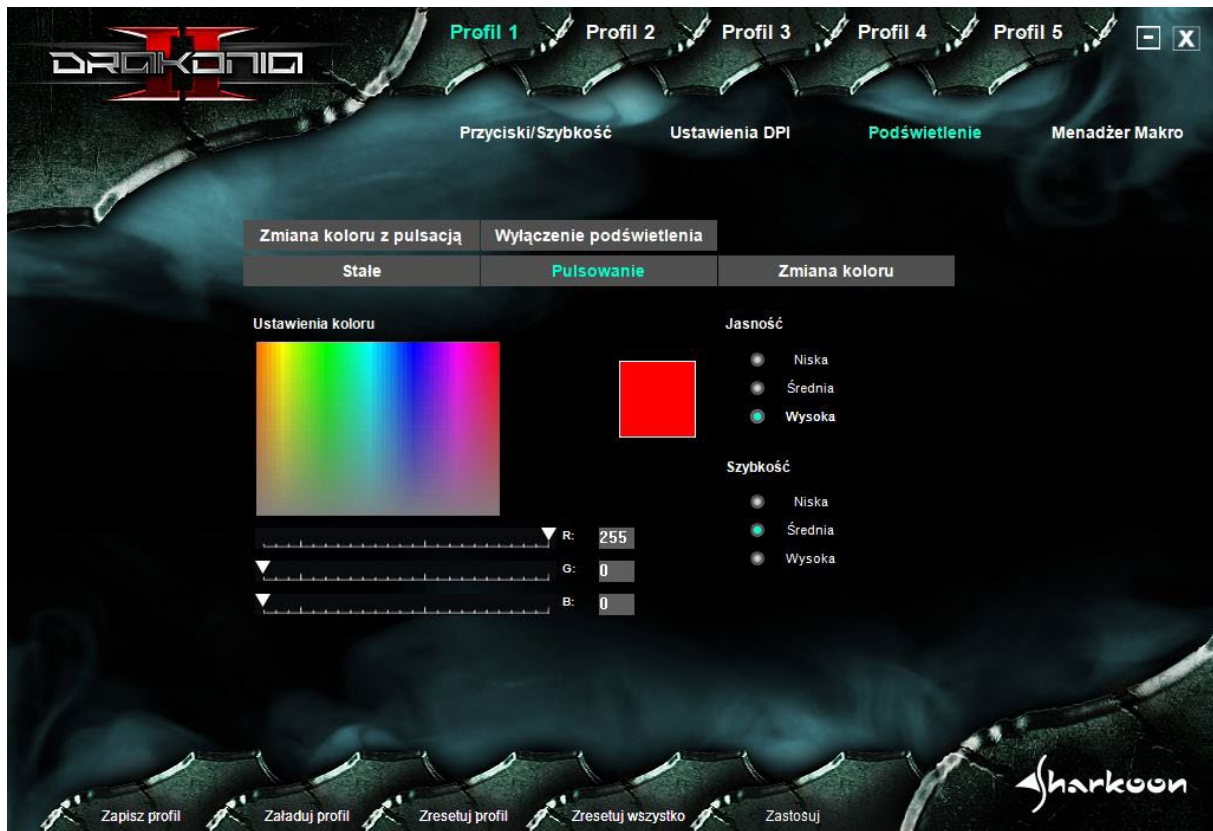
Wszystkie sześć wstępnie ustawionych poziomów DPI można zmienić w menu Ustawienia DPI. Masz możliwość ustawienia każdego poziomu DPI na żądany numer DPI od 100 do 15 000 DPI. Dla każdego poziomu numer DPI można ustawić oddzielnie dla osi X i Y. Możliwe jest również wyłączenie dowolnego wybranego poziomu DPI. Aby pomóc w orientacji, aktualnie wybrany poziom DPI jest zawsze wyświetlany bezpośrednio nad kontrolkami slajdu DPI.

Poziomy DPI są nazywane od lewej do prawej DPI1 do DPI6 z zieloną kropką przed ich nazwą. Aby wyłączyć poziom DPI, kliknij zieloną kropkę. Teraz zmieni kolor na szary, wskazując, że wybrany poziom DPI został wyłączony. Po wybraniu poziomu za pomocą poleceń przycisku „Pętla DPI”, „DPI +” i „DPI -” wyłączony poziom DPI zostanie pominięty.

Aby zmienić poziom DPI, po prostu przesunij suwak do żądanego numeru DPI. Liczba jest wyświetlana poniżej suwaka dla osi X i Y. Aby ustawić DPI oddzielnie dla każdej osi, kliknij czerwoną ikonę łańcucha poniżej nazwy wybranego poziomu DPI. Ikona łańcucha zmienia się i zmienia kolor na szary, aby wskazać, że numer DPI można teraz ustawić inaczej dla poziomego i pionowego ruchu myszy. Na koniec kliknij „Zastosuj”, aby potwierdzić zmiany.



## 8. Podświetlenie



W tym menu oświetlenie Drakonii II może być równomiernie wybrane i dostosowane do logo, przycisków kciuka i kółka prze-wijania. Do wyboru są cztery efekty świetlne, a także dezaktywacja oświetlenia. Wyświetlacz DPI jest zawsze podświetlony na biało i nie można go wyłączyć. Uwaga: oświetlenie może na krótko migotać podczas zmiany.

Dostępne są cztery efekty świetlne: „Zmiana koloru z pulsacją”, „Stałe”, „Pulsowanie” i „Zmiana koloru”.

**Zmiana koloru z pulsacją:** oświetlenie zmienia kolor w spektrum RGB, dzięki czemu kolor zmienia się w trakcie. Efekt można dostosować do jasności i częstotliwości.

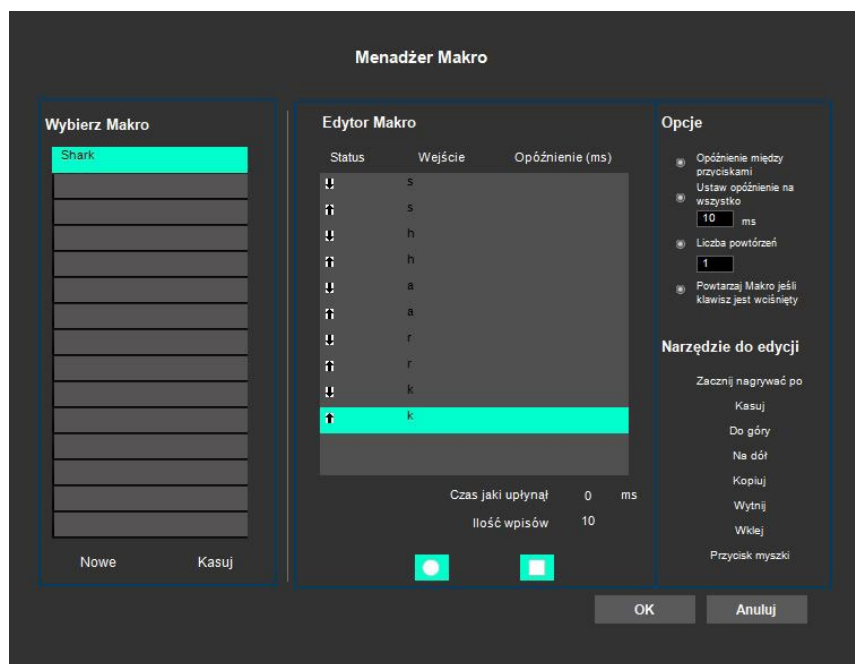
**Stałe:** to oświetla mysz na stałe w wybranym kolorze. Kolor można zmienić za pomocą pola kolorów RGB lub suwaków poniżej. Możliwe jest również dostosowanie jasności.

**Pulsowanie:** oświetla mysz tak, jak w przypadku efektu „Stałe”. Ponadto oświetlenie jest stopniowo wygaszane i wygaszane. Częstotliwość tego efektu można regulować.

**Zmiana koloru:** podobnie jak w przypadku efektu „Zmiana koloru z pulsacją”, kolor zmienia się w widmie RGB, ale przejście koloru jest płynne. Ten efekt można regulować w jasności i częstotliwości.



## 9. Menadżer Makro



W Menedżerze makr makra z maksymalnie 62 poleceniami kluczowymi mogą być nagrywane, edytowane i usuwane. Makra są niezależne od profili gier, ale mogą być używane dla każdego z tych profili po ich zarejestrowaniu. Przed użyciem makra należy je przypisać do przycisku myszy w menu przycisku / prędkości. Uwaga: w zależności od klawiatury i układu klawiatury niektóre klawisze są wyłączone z nagrywania makr.

**Wybierz makro:** tutaj można tworzyć i usuwać makra. Aby utworzyć makro, kliknij „Nowe”, a następnie podaj nazwę. Aby usunąć, wybierz makro do usunięcia i kliknij „Kasuj”. Na

koniec, przy otwartym oknie dialogowym, możesz potwierdzić usunięcie makra.

**Edytor Makro:** edytor makr wyświetla wszystkie sekwencje klawiszy zarejestrowanego makra, całkowity czas wymagany do uruchomienia makra oraz liczbę wejść. Aby nagrać makro, kliknij zieloną ikonę z białą kropką pośrodku (poniżej w edytorze makr) i wykonaj polecenia do nagrania. Aby zatrzymać nagrywanie, kliknij zieloną ikonę z białym kwadratem na środku. Każde nagrane polecenie jest wymienione dwukrotnie w edytorze: raz za naciśnięcie przycisku i raz za zwolnienie. W kolumnie „Status” strzałka skierowana w dół wskazuje, że prasa, a strzałka skierowana do góry wskazuje zwolnienie. Naciśnięty klawisz jest wyświetlany w kolumnie „Wejście”. W razie potrzeby kolumna „Opóźnienie (ms)” pokazuje opóźnienie w milisekundach (więcej na ten temat w następnej sekcji). Uwaga: przyciski kciuka Drakonia II można nagrywać bezpośrednio w edytorze makr. Funkcje lewego i prawego przycisku myszy oraz funkcję kółka przewijania można dodać za pomocą narzędzia do edycji (więcej informacji można znaleźć w sekcji „Narzędzie do edycji”).

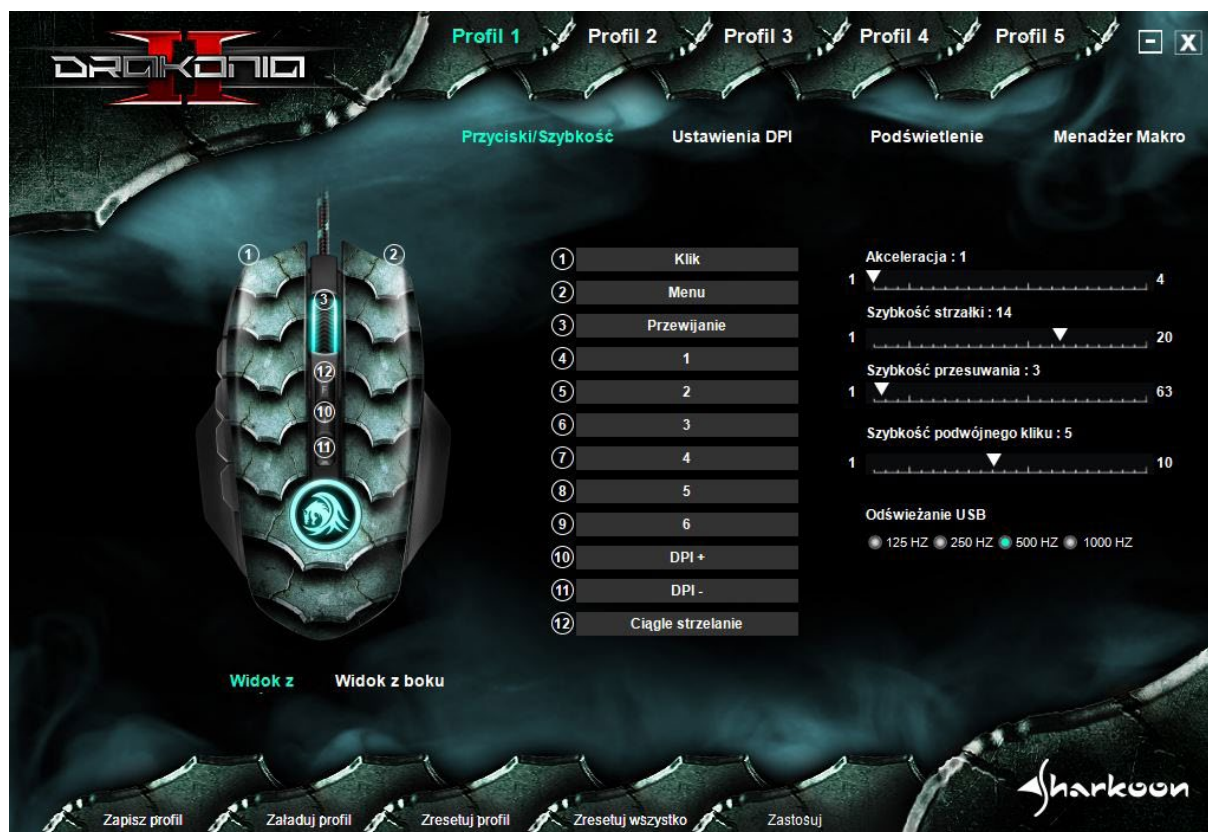
**Opcje:** opcja „Opóźnienie między przyciskami” zawiera rzeczywiste opóźnienia między naciśnięciem i zwolnieniem klawisza lub sekwencji klawiszy w makro. Alternatywnie opcja „Ustaw opóźnienie na wszystko” pozwala również na określenie jednolitego opóźnienia w milisekundach. Za pomocą opcji „Liczba powtórzeń” makro można wykonać do 255 razy, naciskając przypisany przycisk myszy. Po wybraniu opcji „Powtarzaj Makro jeśli klawisz jest wciśnięty” makro będzie stale powtarzane, dopóki przycisk myszy przypisany do makra nie zostanie zwolniony.

**Narzędzie do edycji:** za pomocą narzędzia edycji można modyfikować poszczególne polecenia klawiszy nagranych makr. Aby to zrobić, kliknij polecenie klawisza, które chcesz zmodyfikować w Edytorze makr i wybierz z Narzędzia edycji. Możesz usunąć polecenie nagranych klawiszy lub przesunąć je w górę lub w dół w nagranej sekwencji klawiszy. Możesz także skopiować, wyciąć lub wkleić wybrane polecenie klawisza. Możliwe jest również wstawienie domyślnych funkcji lewego i prawego przycisku myszy (kliknięcie i menu) oraz funkcji kółka przewijania do sekwencji klawiszy. Kliknij „Przycisk myszki”, aby to zrobić.





## 10. Opcje profilu



W dolnej części oprogramowania Drakonia II znajdują się opcje profilu, do których można uzyskać dostęp w dowolnym momencie, niezależnie od menu. Tutaj możesz zapisać lub załadować profile na PC do późniejszego wykorzystania. Istnieją również opcje resetowania jednego lub wszystkich profili do ustawień fabrycznych, a także opcji „Zastosuj”. Musi to być użyte do potwierdzenia wszelkich zmian dokonanych w menu Przyciski/Szybkość, Ustawienia DPI i Podświetlenie. Przelączenie profili należy również potwierdzić przyciskiem „Zastosuj”.

**Zapisz profil / Załaduj profil:** oprócz pięciu profili gier w pamięci wbudowanej myszy, na komputerze można zapisać dowolną liczbę profili gier. Aby zapisać profil, najpierw upewnij się, że żądany profil jest aktywny. Następnie kliknij „Zapisz profil” i wybierz żądaną nazwę i lokalizację na komputerze. Domyślnie wszystkie profile gry są zapisywane w folderze „Dokumenty” w folderze Drakonia II tworzonym automatycznie podczas instalacji. Zapisane wcześniej profile gier na komputerze można załadować do pamięci wbudowanej myszy za pomocą „Załaduj profil”. Aby to zrobić, kliknij „Załaduj profil” i wybierz profil gry zapisany wcześniej na komputerze. Aktualnie aktywny profil gry jest zastępowany przez profil gry, który ma zostać załadowany.

**Zresetuj profil / Zresetuj wszystko:** te opcje mogą być użyte do zresetowania tylko aktywnego profilu lub wszystkich profili do ustawień fabrycznych. Po prostu kliknij żądaną opcję i potwierdź swój wybór ponownie w poniższym oknie dialogowym.

**Zastosuj:** zmiany w menu „Przyciski/Szybkość”, „Ustawienia DPI” i „Podświetlenie” oraz profile przełączania należy potwierdzić, klikając „Zastosuj”.



Za potencjalną utratę danych, szczególnie w wyniku nieprawidłowej obsługi produktu, firma Sharkoon nie ponosi żadnej odpowiedzialności. Wszystkie wymienione produkty i opisy są znakami towarowymi i /lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich producentów i są zaakceptowane jako chronione.

W następstwie polityki stałego ulepszania produktu przez firmę Sharkoon, konstrukcja i specyfikacje mogą ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia. Krajowe specyfikacje produktów poszczególnych regionów mogą się różnić od siebie.

Wszelkie prawa dołączonego oprogramowania należą do odpowiednich właścicieli. Przed rozpoczęciem korzystania z oprogramowania należy zapoznać się z warunkami licencji producenta.

Wszelkie prawa zastrzeżone, szczególnie w zakresie tłumaczenia, przedruku, powielania poprzez kopiowanie lub przy użyciu innych środków technicznych. Naruszenia doprowadzi do wyrównania. Wszelkie prawa są zastrzeżone, szczególnie w zakresie praw do patentu lub użytkowego patentu. Sposób dostawy i modyfikacje techniczne są zastrzeżone.

### Utylizacja zużytego produktu

To urządzenie zostało zaprojektowane i wykonane z wysokiej jakości materiałów i elementów, które mogą zostać poddane utylizacji oraz ponownemu wykorzystaniu.



Symbol przekreślonego śmietnika na kółkach dołączony do produktu oznacza, że jest on objęty Dyrektywą Euro- pejską 2012/19/EU w sprawie elektroniki.

Należy zapoznać się z krajowym systemem odbioru produktów elektry- cznych i elektronicznych.

Należy postępować zgodnie z krajowymi przepisami i nie wyrzucać tego typu urządzeń wraz z innymi odpadami domowymi. Prawidłowa utylizacja starego używanego produktu pomoże zapobiec potencjalnym negatywnym skutkom dla środowiska i zdrowia ludzkiego.

#### **Sharkoon Technologies GmbH**

Grüninger Weg 48  
35415 Pohlheim  
Germany

© Sharkoon Technologies 2019

[www.sharkoon.com](http://www.sharkoon.com)

