

PARA **XBOX ONE™**

**STRIKEPACK FPS DOMINATOR:**  
**PAQUETE DE MODO DE**  
PROXIMA GENERACION CABLEADO



COLLECTIVEMINDS 

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Kit Incluye</b>	<b>3</b>
<b>Empezando</b>	<b>4</b>
- Colocar el StrikePack F.P.S. Dominator	
- Emparejar el StrikePack F.P.S. Dominator con tu consola	
<b>Terminología importante</b>	<b>5</b>
<b>Modología</b>	<b>6</b>
<b>El dispositivo StrikePack F.P.S. Dominator</b>	<b>8</b>
- Operando el StrikePack F.P.S. Dominator	
- Mapeo de las paletas	
- Replanteamiento del modo de torneo	
- MOD Navegación y control básico	
<b>Navegación de menú secundario</b>	<b>11</b>
- Ajuste de las configuraciones de los botones - Menú secundario	
- Selección del juego y diseño	
<b>MOD Control</b>	<b>14</b>
- Controles MOD ajustables	
- Disparo de ráfaga ajustable (BOIII)	
- Botón ajustable Turbo 2.0	
<b>Menú principal y control del dispositivo</b>	<b>15</b>
- Clases de MODS	
- Instrucciones de uso de clase	
<b>Quick MODS</b>	<b>19</b>
- MODS rápidos adicionales	
- Doble salto fácil	
- Contención de respiración automática	
- Puntería rápida	
- Gatillo sensible	
- Control de vibración	
<b>Controles rápidos</b>	<b>20</b>

**NOTA: ESTE MANUAL HA SIDO REVISADO CON INSTRUCCIONES QUE SON VÁLIDAS UNA VEZ QUE EL DISPOSITIVO STRIKEPACK HA SIDO ACTUALIZADO.**

## INTRODUCCIÓN

---

Gracias por comprar el XBOX ONE™ F.P.S. StrikePack Dominator, el más avanzado adaptador de juegos construido para el controlador/mando XBOX ONE™. Hemos tomado los mejores MODS disponibles y los hemos instalado en el dispositivo Strikepack, utilizando nuestra revolucionaria tecnología, para que puedas concentrarte en el juego y no preocuparse por complicados softwares de PC. Usando esa misma tecnología, le damos al jugador, la capacidad de mapear cualquier botón de su controlador a cualquiera de las paletas en el dispositivo. Nuevamente, ninguna aplicación o PC es necesaria. Creemos que este es un verdadero cambio de juego y esperamos que estés de acuerdo. Tal como importante es el hecho de que todas las modificaciones posibilitadas por el dispositivo están hechas sin anular la garantía ni hacer ningún cambio permanente en tu controlador. Todo el equipo de Collective Minds realmente espera que disfrutes jugando con él, tanto como hemos disfrutado diseñándolo para ti.

Hemos pasado innumerables horas y noches sin dormir, sometiendo al dispositivo a través de sesiones de juego extremas, asegurando que cualquier error y problema haya sido erradicado. Sin embargo, si encuentras algún problema o tienes alguna dificultad para operar el dispositivo, comunícate con nosotros en [support@collectiveminds.ca](mailto:support@collectiveminds.ca) y estaremos encantados de ayudarte.

También hay muchos videos para ayudarte a configurar y maximizar tu diversión en <http://strikepack.com/> - ¡compruébalo!

Para ver otros productos de Collective Minds, visite [www.CollectiveMinds.ca](http://www.CollectiveMinds.ca).

## KIT INCLUYE

---

- Dispositivo F.P.S. StrikePack Dominator
- Dos paletas
- Cable de 10 pies (3.048 metros).
- Manual instructivo

## EMPEZANDO

---

### Colocando el StrikePack F.P.S. Dominator

1. Abra la cobertura de pilas/baterías del XBOX ONE™.
2. Si hay pilas, por favor remueve las dos pilas doble A (pilas AA) del mando/controlador.
3. Conecte su Strikepack en compartimiento de las pilas del mando. Debería conectarse con seguridad.
4. Conecte la cabeza de USB del Strikepack al puerto de carga del mando XBOX ONE™. Asegúrese que la conexión sea segura.
5. Conecte el micro-USB del Strikepack al puerto de carga del Strikepack y conecte la otra punta del USB a la consola XBOX ONE™. Por favor espere que el botón del con el logo de XBOX ONE™ antes de usarlo. En algunos controles, esto podría tomar entre 3 y 5 segundos para detectar. Si el botón no se prende en por lo menos 5 segundos, desconecte el USB del Strikepack y reconéctalo al Strikepack. El botón debería alumbrarse. Su dispositivo ya está emparejado.



## TERMINOLOGÍA IMPORTANTE

---

Usando el Strikepack podría llegar a ser confuso, pero nos hemos esforzado para garantizar que sea lo más fácil e intuitivo de usar. Sin embargo, familiarizarse con algunos conceptos básicos del dispositivo y algunos términos básicos es muy útil.

**Clases** – estos son los principales tipos de MOD del controlador que son posibles con el StrikePack F.P.S. Dominator. Hay 8 clases principales que se cuentan desde la izquierda a la derecha en los LEDs del dispositivo, con el LED más a la izquierda en posición o clase 1.

**MOD** - estas son las modificaciones específicas de controlador posibles dentro de una Clase MOD

**Quick MOD** - un Mod de controlador específico, a menudo usado para un juego específico, que es simplemente encendido o activado y que no tiene configuraciones ajustables. Estos se activan con combinaciones de los botones del panel direccional y de botones del mando.

**Navegación de menú** – este es el método que el usuario tiene para ajustar las clases, MODS y parámetros del dispositivo.

**Menú principal** – este menú principal se selecciona manteniendo presionado el botón direccional IZQUIERDO durante 5 segundos. Este es el menú principal que se usará para configurar y navegar en el dispositivo.

**Menú secundario** – este menú secundario se selecciona manteniendo presionado el botón direccional DERECHO durante 5 segundos. Este menú está restringido para ajustes raramente usados, como ajustar el botón diseño o intercambiar gatillos o pulsadores.

**Fuego de arma primaria (Clase 1 / LED 1)** – esta es una serie de modificaciones de controlador que afectan a el arma primaria en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

**Fuego de arma secundaria (Clase 2 / LED 2)** – esta es una serie de modificaciones de controlador que afectan a el arma secundaria en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

**Anti-culetazo ajustable (Clase 3 / LED 3)** – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan al culetazo que tienen las armas en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

**Puntería rápida (Clase 4 / LED 4)** – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan a la táctica avanzada de hacer zoom rápidamente en un rifle de francotirador y así maximizar el daño en en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

**Auto Correr (Clase 5 / LED 5)** – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan capacidad de correr continuamente en en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

**Drop Shot (Clase 6 / LED 6)** – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan el táctica avanzada de lanzarse cuerpo a tierra mientras se dispara en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

**Paleta izquierda MOD (Clase 7 / LED 7)** – esta es una serie de modificaciones del controlador que pueden ser aplicadas a la paleta izquierda para su activación.

**Paleta derecha MOD (Clase 8 / LED 8)** – Esta es una serie de modificaciones del controlador que pueden ser aplicadas a la paleta derecha para su activación.

## MODOLOGÍA

---

**Disparo rápido** – un MOD que imita una frecuencia muy alta de pulsaciones del gatillo de disparo del controlador, para permitir al jugador disparar más rápido en el juego en lugar de usar el gatillo de forma natural. Está diseñado para su uso en armas semiautomáticas y no debería ser usado en armas completamente automáticas.

**Fuego rápido optimizado** – este fuego rápido está optimizado para ser lo más rápido posible, pero al mismo tiempo asegura que cada disparo único es correctamente registrado por el juego.

**Fuego rápido ajustable** – Con el fuego rápido ajustable, podemos obtener la óptima potencia de fuego para nuestra arma favorita, rápidamente y sencillamente incrementando o disminuyendo los valores de fuego. Consulta las instrucciones para obtener más información sobre cómo ajustar la velocidad de disparo rápido en este modo.

**Disparo por pulsos ajustable** – el disparo por pulsos puede alcanzar una velocidad de disparo más rápida que con el tipo de disparo por ráfagas. Consulta las instrucciones para obtener más información sobre cómo ajustar tu velocidad de disparo por pulsos en este modo.

**Disparo de ráfagas** – el disparo de ráfagas está diseñado para convertir armas semiautomáticas y automáticas en armas de disparo por ráfagas. Cuando esta característica está habilitada, tu arma disparará en ráfagas, similar al M16 y se puede usar con 1, 2, 3, 4, 5 o 6 rondas de ráfagas. El fuego en ráfagas ayuda a reducir el culetazo y conservar la munición.

**MW Jitter** – Este es un MOD avanzado para COD: Modern Warfare Remastered, que permite a la escopeta M1014 disparar con una tasa de fuego enorme, mucho más allá del fuego rápido normal. Esto fue diseñado para COD: Modern Warfare Remastered aunque puede ser efectivo en futuros juegos. JITTER requiere ciertas hazañas de juego. Estas hazañas pueden ser parcheados haciendo que este mod sea ineficaz en el futuro.

**Anti-culetazo** – este MOD compensa el culetazo vertical mientras que se dispara un arma, moviendo automáticamente la palanca/el bastón de control en la dirección opuesta a la que está tu arma moviéndose mientras que disparas. El parámetro ajustable permite establecer cuánta compensación del culetazo se desea. Consulta las instrucciones para obtener más información sobre cómo ajustar la compensación de culetazo en este modo.

**Puntería rápida** – puntería rápida es ampliamente utilizado en shooters. La idea detrás puntería rápida es usar un rifle de francotirador con mira y disparar tan pronto se apunta con el arma. Perfeccionando el apuntado y el ritmo, te permitirá convertirte en un comando de un solo hombre con tu rifle de francotirador, maximizando el daño en la mayoría de los shooters.

**Contención de respiración automática** – Este MOD está específicamente diseñado para rifles de francotirador en los juegos de COD y Battlefield. Sostiene automáticamente la respiración del francotirador al apuntar con la mira (en condiciones normales, esta operación se hace apretando el bastón izquierdo LS en el diseño predeterminado). Después de la activación, el MOD sostendrá automáticamente la respiración del francotirador cuando apunte. El jugador ya no tiene que apretar el bastón izquierdo (LS en el diseño predeterminado) para contener la respiración. Además, el MOD se restablece cada vez que se dispara, para que un francotirador pueda continuar eliminando enemigos. Ten cuidado de no esperar demasiado antes de disparar, ya que el juego solo te dejará contener la respiración por un tiempo limitado. Este MOD ha sido actualizado para funcionar con la mayoría de los diseños de botones. En COD: Infinite Warfare Cuando use ADS (apuntando usando la mira del arma) en el mapa del controlador basado en Nom4d, debe mantener presionado el botón ADS (LT por estándar) para mantener activa la contención de respiración automática. Mientras el ADS esté retenido, el jugador mantendrá la respiración y esto se reiniciará cada vez que el jugador dispare. De nuevo, ten cuidado no esperar demasiado antes de disparar, ya que el juego solo te permitirá contener la respiración por un tiempo limitado.

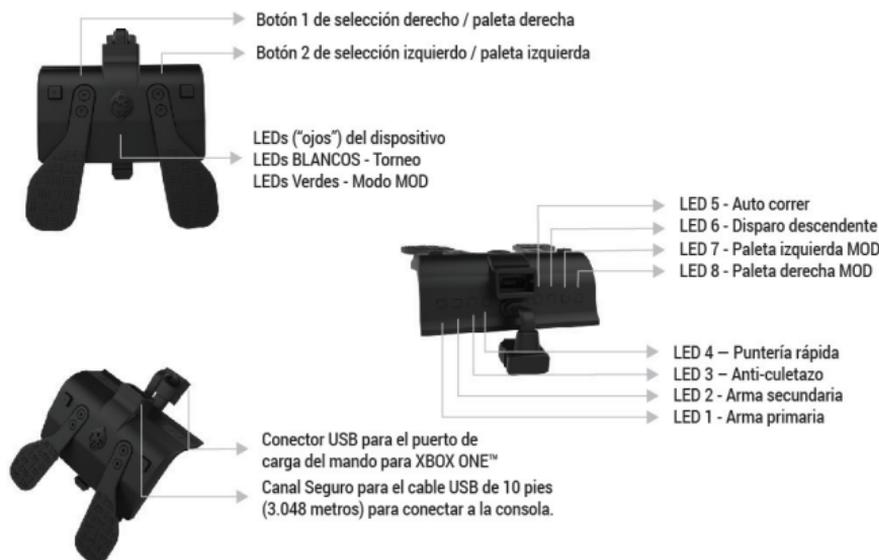
**Correr automático** – el MOD perfecto si estás cansado de presionar constantemente el bastón izquierdo para hacer que tu personaje corra. Correr automático es justo lo que has estado buscando.

**Auto apuntado** – éste es un MOD específico de la serie Battlefield™, que mantiene automáticamente apuntando al enemigo. Esto se activa al mirar el objetivo con ADS habilitado.

**ADS** – Esto significa Aim Down Sights (apuntando usando la mira del arma) y usualmente se realiza de manera predeterminada sosteniendo el gatillo izquierdo.

**Gatillos sensibles** – este es un MOD muy útil para los tiradores. Establece automáticamente el gatillo a su valor máximo de sensibilidad. Esto le permite al jugador disparar con sólo una leve presión del gatillo, en lugar de presionar todo el recorrido del mismo hacia abajo, ahorrando tiempo y logrando el mismo resultado en el juego.

**Turbo ataque** – Éste MOD permite que el ataque mano a mano en la mayoría de los shooters sea presionado rápidamente y de manera automática simplemente manteniendo presionado el botón de ataque mano a mano en el juego.



## EL STRIKEPACK F.P.S. DOMINATOR

### Operando con el StrikePack F.P.S. Dominator

Una vez que su dispositivo está emparejado con la consola, el primer paso es elegir qué modo de operación se desea. Hay dos modos de operación: Modo de torneo y modo MOD.

**Modo de torneo** – cada vez que el StrikePack F.P.S. Dominator está emparejado, comienza en Modo torneo por estándar. Esto se identifica por el hecho de que el color de los LEDs en la parte de atrás de color BLANCO. El modo Torneo permite reasignar cualquier botón del mando del XBOX ONE™, pero NO permite el uso de ningún MOD.

**Modo MOD** – Para ingresar al modo MOD, simplemente MANTÉN PULSADO el botón de selección izquierdo y presione el botón de selección. El modo MOD se identifica con los LEDs en la parte de atrás de color VERDE.

## Mapeo de las paletas

El mapeo de las paletas es un proceso muy simple que toma una fracción de segundo y puede ser hecho incluso en tiempo real mientras juegas. Elige qué paleta deseas asignar (izquierda o derecha). Para mapear esa paleta, simplemente mantén presionado el botón de selección de esa paleta (Botón 1 ó 2) y a continuación presiona el botón que deseas asignar. Soltamos ambos botones y el mapeo queda guardado.

Por ejemplo: si queremos asignar el botón "A" a la paleta derecha, simplemente mantén presionado el botón 2 y a continuación pulsa el botón "A". Una vez sueltes ambos botones, el botón "A" ha sido asignado a la paleta derecha. Para mapear la paleta izquierda, sigue el mismo proceso, pero usa en este caso el botón 1 en su lugar.

Todos los botones se pueden asignar, incluso los botones LS y RS (bastón izquierdo y derecho).

*NOTA: Se pueden asignar dos botones consecutivos a cualquier paleta. Si, por ejemplo, queremos asignar los botones "RB" y "Y" a la paleta derecha, solo mantén presionado el botón 2 y presiona luego el botón "RB" y luego el botón "Y". Una vez que se sueltan los botones RB-Y se asigna a la paleta derecha. Esto puede ser muy útil en juegos que requieren presionar varios botones como los MMOs donde ahora puedes usar las paletas para ejecutar dos acciones rápidamente y simultáneamente.*

## Modo de remapeo del modo torneo

El XB1 Strike Pack tiene un re-mapeador avanzado integrado en el modo torneo ("Ojos" blancos). Este modo está bloqueado y deshabilitado por estándar. Para desbloquear el modo simplemente Toque el botón direccional derecho y el botón MENU (tres líneas paralelas). Las luces VERDE a la derecha del Strikepack parpadearan y así sabremos que el modo está DESBLOQUEADO. Para volver a bloquear el modo, simplemente toque nuevamente el botón direccional derecho y el botón MENU. Las luces BLANCAS a la izquierda del Strikepack parpadearan y así sabremos que el modo está BLOQUEADO. Esto evita remapeo accidental durante sesiones de juego.

Cuando el modo esté DESBLOQUEADO, siga los siguientes pasos para mapear cualquier botón del mando que se desee. Para habilitar la función de remapeo de botones, simplemente MANTENEMOS apretado el gatillo izquierdo y apretamos dos veces luego el botón direccional arriba. Si se hace correctamente, las luces BLANCAS a la izquierda del Strikepack se alumbrarán para saber que hemos entrado en la función de remapeo de botones.

Para volver a mapear un botón, simplemente presione ese botón (notarás que las luces VERDE a la derecha del Strikepack parpadearan para indicar que la entrada ha sido aceptado). Luego presione el botón con el que deseamos intercambiar. Las luces parpadeará en VERDE dos veces para saber que el intercambio ha tenido lugar.

Para resetear y volver a la configuración de fábrica del mando, debemos estar en el modo de remapeo (LEDs de luces BLANCA, es decir, mantenemos apretado el gatillo izquierdo y apretamos dos veces luego el botón direccional arriba). Apretamos los botones cuadrados 1 y 2 del StrikePack y los LEDs de luces a mano derecha del mando parpadearán en VERDE tres veces para indicar que todos los botones han sido restablecidos a sus funciones predeterminadas de fábrica.

## **Navegación por el Modo MOD y control básico**

Una vez que hemos entrado al Modo Mod, MANTÉN PULSADO POR 5 SEGUNDOS EL BOTÓN DIRECCIONAL IZQUIERDO, pulsa **X** para ir hacia ARRIBA recorriendo clases y A para bajar una Clase - esto se indica con los pequeños LED VERDES superiores (del 1 al 8).

Para recorrer MODS en una clase, continúa manteniendo pulsado el BOTÓN DIRECCIONAL IZQUIERDO y usamos **Y** para SUBIR un número MOD y **B** para ir ABAJO un número de MOD. Las vibraciones del gatillo izquierdo del mando indican el número del MOD elegido (una vibración = MOD 1, dos vibraciones = MOD 2, etc....).

Para restablecer los valores predeterminados de clase y cualquier MOD ajustable, MANTENEMOS PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL IZQUIERDO Y A CONTINUACIÓN PULSAMOS EL BOTON MENU. El mando vibrara, lo que indica que se ha restablecido la clase. Esto no hace que se restablezcan los valores ajustables, para eso vea Reinicio Maestro. Es simplemente un restablecimiento rápido a la configuración por defecto de la clase.

Para restablecer todas las clases y MODs a sus valores estándar y hacer un REINICIO MAESTRO: MANTENEMOS PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL ABAJO DURANTE 5 SEGUNDOS, todos los LEDS se alumbrarán y parpadearán para dejarte saber que está listo para reseteo. A continuación, presiona el botón MENU y el mando vibrará para indicar que se ha realizado un reinicio maestro.

*NOTA: UN REINICIO MAESTRO TAMBIÉN RESTABLECERÁ TODAS LAS FUNCIONES DEL MENÚ SECUNDARIO INCLUYENDO DISEÑOS DE JUEGO Y AJUSTES DE GATILLOS.*

**BLOQUEO / DESBLOQUEO** – Para BLOQUEAR el XBOX ONE™ F.P.S. Dominator para que los atajos y los controles de navegación de Clase / MOD no estén habilitados, simplemente MANTENEMOS PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO Y A CONTINUACIÓN PULSAMOS EL BOTON MENU (LEDs BLANCOS parpadearan). Para DESBLOQUEAR, NUEVAMENTE VOLVEMOS A MANTENER PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO Y A CONTINUACIÓN PULSAMOS EL BOTON MENU (LEDs VERDES parpadearan).

**Fuego de arma secundaria (cambio de arma)** – una vez que se ha actualizado el StrikePack Dominator, el intercambio de armas ahora estará DESACTIVADO como predeterminado. Cada vez que el XBOX ONE™ Dominator es activado, el intercambio de armas estará desactivado. Para habilitar el intercambio de armas, simplemente MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos para ingresar al menú secundario y PRESIONAR Y. Los LEDS de la DERECHA se alumbrarán BLANCOS para indicar que el intercambio de armas está activado. MANTÉN NUEVAMENTE PRESIONADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos para ingresar al menú secundario y PRESIONAR Y para deshabilitar el intercambio de armas. Los LEDS de la IZQUIERDA se alumbrarán BLANCOS para indicar que el intercambio de armas está desactivado. Esta configuración no se guarda permanentemente.

**Comprendiendo el intercambio de armas** – el uso de un arma secundaria en el juego se produce cuando se presiona el botón Y del mando. El StrikePack Dominator usa este botón Y para determinar qué armas se están cambiando. Si el ciclo desaparece, simplemente MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO y presiona Y mientras usas tu arma primaria para reiniciar. Puedes hacer esto incluso si has habilitado el modo de bloqueo. Éste es un MOD avanzado que puede ser utilizado muy eficazmente para tener dos modos de disparo diferentes en las armas primaria y secundaria. Cuando el Intercambio de armas está desactivado (predeterminado), el modo de fuego de arma secundaria no tiene efecto.

## **NAVEGACIÓN DE MENÚ SECUNDARIO**

---

### **Ajuste del diseño de los botones en el Menú secundario:**

*NOTA: PARA QUE TODOS LOS MODS FUNCIONEN, EL DISEÑO DE BOTONES ESCOGIDO EN EL JUEGO DEBE COINCIDIR CON EL DISEÑO DE BOTONES ELEGIDO EN EL STRIKEPACK.*

*ES IMPORTANTE RECORDAR NO ELEGIR UN DISEÑO "INTERCAMBIADO" DE BOTONES EN EL ACTUAL JUEGO. INTERCAMBIAR LOS PULSADORES Y LOS GATILLOS DEBE HACERSE SOLO CON EL DISPOSITIVO STRIKEPACK. VEA EL APARTADO DE CÓMO INTERCAMBIAR LOS PULSADORES Y LOS GATILLOS PARA MÁS DETALLES. ELEGIR UN DISEÑO INTERCAMBIADO DE BOTONES EN EL JUEGO HARÁ QUE MUCHOS DE LOS MODS NO FUNCIONEN.*

## **Selección del juego para los diseños de botones**

El modo de menú secundario se ha revisado para simplificar los numerosos diseños de botones que están disponibles para los jugadores. Para seleccionar un diseño de botón diferente, primero debes ingresar al MENÚ SECUNDARIO simplemente presionando BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos. LOS PRIMEROS DOS LEDS BLANCOS A LA IZQUIERDA SE ALUMBRARÁN para indicar que estamos en MODO DE MENÚ SECUNDARIO. Debemos mantener presionado el botón direccional derecho mientras seleccionamos todas las opciones. Si las LUCES 3&4 DE LA IZQUIERDA SE ALUMBRAN, significa que hemos ingresado al modo de menú secundario correctamente pero los pulsadores y gatillos están intercambiados.

Como hay tantas opciones disponibles, una función de comprobación rápida de tu juego actual y del diseño de botones se ha implementado. En cualquier momento mientras estés en el MODO DE MENÚ SECUNDARIO puedes ver cuál es tu selección de juego actual presionando X. El mando vibrará en consecuencia. También puedes mostrar cuál es tu actual diseño de botones para ese juego presionando B. Los LEDS verdes parpadearán en consecuencia para dejarte saber que el diseño de botones se ha seleccionado.

*NOTA: los diseños se guardan. Esto significa que una vez que eliges tu diseño favorito, éste será recordado incluso cuando desconectas el StrikePack.*

## **Elegir el juego y el diseño**

Primero debes tener en cuenta el juego que estás jugando para así poder elegir el diseño de botones apropiado. Actualmente hay cinco selecciones de juego disponibles: COD: WWII / COD: Infinite Warfare (predeterminado, una vibración del gatillo derecho del mando), COD: Black Ops III (2 vibraciones del gatillo derecho), Destiny (3 vibraciones del gatillo derecho), Battlefield One (4 vibraciones del gatillo derecho), y Fortnite (5 vibraciones del gatillo derecho). Para elegir el juego apropiado, debemos ingresar en el modo de menú secundario (presionando BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos hasta que las luces LEDS 1&2 del mando se alumbren BLANCO. Si las luces LEDS 3&4 del mando se alumbren BLANCO, significa que hemos ingresado al modo de menú secundario correctamente pero los pulsadores y gatillos

están intercambiados). Luego, simplemente presionamos el gatillo derecho (RT) para aumentar el número del juego y el mando vibrará. Presionando el gatillo izquierdo (LT) disminuimos el número del juego y el mando vibrará según el número del juego.

Una vez que se elige el juego, ahora podemos elegir entre los diferentes diseños de botones. Recuerda que el diseño del botón elegido aquí DEBE coincidir con el diseño del botón en la configuración del juego para que los MODS funcionen correctamente. Para elegir el diseño, simplemente presiona el botón MENU (debes estar en el modo de menú secundario al que se accede manteniendo presionado el botón direccional derecho) para aumentar el número de diseño y los LEDS VERDES del lado DERECHO del Strikepack PARPADEARÁN VERDE en consecuencia. Para disminuir el número de diseño, presiona el botón VIEW y los LEDS BLANCOS del lado IZQUIERDO del Strikepack PARPADEARÁN BLANCO en consecuencia.

Una vez que llegues a la selección PREDETERMINADA, los LEDS BLANCOS del lado IZQUIERDO del Strikepack PARPADEARÁN BLANCO en consecuencia para indicarte que se encuentra en la configuración Predeterminada. RECUERDA QUE EL DISEÑO DE BOTONES SE GUARDA AÚN DESPUÉS DE QUE DESCONECTE EL DISPOSITIVO STRIKEPACK.

### **Juego 1 (PREDETERMINADO) - COD: WWII / COD: Infinite Warfare:**

Predeterminado – (un parpadeo LED blanco)

Tactical (un parpadeo LED verde)

Zurdo (dos parpadeos LED verdes)

Nomad (tres parpadeos LED verdes)

Nomad Tactical (Cuatro parpadeos LED verdes)

Nomad Zurdo (Cinco parpadeos LED verdes)

Bumper Jumper (Seis parpadeos LED verdes)

Bumper Jumper Tactical (Siete parpadeos LED verdes)

Charlie (Ocho parpadeos LED verdes)

Gunslinger de una mano (Nueve parpadeos LED verdes)

Stick & Move (Diez parpadeos LED verdes)

Brawler (Once parpadeos LED verdes)

Bestia (Doce parpadeos LED verdes)

## **Juego 2 (Dos vibraciones del gatillo derecho) - COD: Black Ops 3**

Predeterminado – un parpadeo LED blanco  
Tactical (un parpadeo LED verdes)  
Zurdo (dos parpadeos LED verdes)  
Nómada (tres parpadeos LED verdes)  
Charlie (cuatro parpadeos LED verdes)  
Gunslinger de una mano (cinco parpadeos LED verdes)  
Bumper Jumper (seis parpadeos LED verdes)  
Bumper Jumper Tactical (siete parpadeos LED verdes)  
Stick & Move (ocho parpadeos LED verdes)

## **Juego 3 (Tres vibraciones del gatillo derecho) - Destiny**

Predeterminado - un parpadeo LED blanco  
Pulgar verde (un parpadeo LED verdes)  
Frío hombro (dos parpadeos LED verdes)  
Espejo (tres parpadeos LED verdes)  
Jumper Gunslinger (cuatro parpadeos LED verdes)  
Titiritero (cinco parpadeos LED verdes)

## **Juego 4 (cuatro vibraciones del gatillo derecho) - Battlefield One**

Predeterminado - un parpadeo LED blanco  
Alterno (un parpadeo LED verdes)  
Zurdo (dos parpadeos LED verdes)  
Zurdo Alternativo (tres parpadeos LED verdes)

## **Juego 5 (cinco vibraciones del gatillo derecho) - Fortnite**

Predeterminado - un parpadeo LED blanco  
Construcción Rápida (un parpadeo LED verdes)  
Combate Pro (dos parpadeos LED verdes)  
Construcción Pro (tres parpadeos LED verdes)

## **Intercambio de gatillo/pulsador - Menú secundario**

Para cambiar los gatillos con los pulsadores LB / RB, simplemente presionando el BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos. LOS PRIMEROS DOS LEDS BLANCOS A LA IZQUIERDA SE ALUMBRARÁN para indicar que estamos en MODO DE MENÚ SECUNDARIO y pulsa LB para intercambiar. Si se ha activado correctamente, LUCES 3&4 DE LA IZQUIERDA SE ALUMBRAN para indicar que se han intercambiado. Pulsa LB nuevamente para volver a la configuración predeterminada de gatillos/pulsadores y LOS PRIMEROS DOS LEDS BLANCOS A LA IZQUIERDA SE ALUMBRARÁN para indicar que se ha vuelto a los valores predeterminados.

*NOTA: ESTA CONFIGURACIÓN SE GUARDA Y PERMANECERÁ INCLUSO DESPUÉS DE DESCONECTAR EL DISPOSITIVO. ES IMPORTANTE RECORDAR NO ELEGIR UN MAPA DE BOTONES DEL MANDO EN EL JUEGO ACTUAL. CAMBIAR LOS PULSADORES Y LOS GATILLOS DEBE HACERSE SOLO CON EL DISPOSITIVO STRIKEPACK. ELEGIR UN MAPA DE BOTONES DEL MANDO EN EL JUEGO ACTUAL HARÁ QUE MUCHOS DE LOS*

#### **Paquete 1**

MR6 60/40 (600 rpm)  
L-CAR9 60/40 (722 rpm)  
KUDA 60/40 (722 rpm)  
VMP 60/40 (909 rpm)  
WEEVIL 60/40 (722 rpm)  
RAZORBACK 60/40 (625 rpm)  
KN-44 60/40 (640 rpm)  
HVK-30 60/40 (FASTEST AR)  
ICR-1 60/40 (600 rpm)  
DINGO 60/40 (722 rpm)

#### **Paquete 2**

VESPER 50/40 (1200 rpm)

#### **Paquete 3**

MAN-O-WAR 70/40 (517 rpm)  
BRM 70/40 (517 rpm)

#### **Paquete 4**

SHEIVA 100/100 (257 rpm)  
HAYMAKER 12 100/100 (300 rpm)  
GORGON 100/100 (327 rpm)  
DRAKON 100/100 (277 rpm)

#### **Paquete 5**

205 BRECCI 140/140 (212 rpm)

## **MOD CONTROL**

---

### **Controles MOD ajustables**

Para personalizar un MOD, ingresamos en la clase y mod que deseamos y a continuación mantenemos presionado el botón direccional izquierdo. Pulsamos RB para aumentar el valor (Las luces LEDs VERDES del Strikepack parpadearan para indicar la acción) y LB para disminuir el valor (Las luces LEDs BLANCAS del Strikepack parpadearan para indicar la acción). Presionando RT (gatillo derecho) para probar. Excepciones incluyen Puntería rápida ya que RB se usa para incrementar el valor y LB para disminuir PERO LT se usa para probar. Nosotros recomendamos EXCLUSIVAMENTE probar esto en el arreglo estándar botones que NO cambian las posiciones de los botones de tiro y puntería. Anti-culetazo y Puntería rápida cambiaran sus botones de prueba si cambiaste el arreglo/diseño de botones con el MENU SECUNDARIO y EN EL JUEGO.

### **Fuego de ráfaga ajustable (BASADO EN COD: BOIII)**

El fuego de ráfaga actual se basa en la selección de armas del juego Call of Duty: Black Ops III. La mayoría de las armas utilizadas en otros shooters entrarán en alguna de las cinco selecciones de paquetes expuestas anteriormente. Diviértete encontrando aquella selección que mejor te funcione para nuevas armas y próximos juegos.

**Paquete 1**

MR6 60/40 (600 rpm)  
L-CAR9 60/40 (722 rpm)  
KUDA 60/40 (722 rpm)  
VMP 60/40 (909 rpm)  
WEEVIL 60/40 (722 rpm)  
RAZORBACK 60/40 (625 rpm)  
KN-44 60/40 (640 rpm)  
HVK-30 60/40 (FASTEST AR)  
ICR-1 60/40 (600 rpm)  
DINGO 60/40 (722 rpm)

**Paquete 2**

VESPER 50/40 (1200 rpm)

**Paquete 3**

MAN-O-WAR 70/40 (517 rpm)  
BRM 70/40 (517 rpm)

**Paquete 4**

SHEIVA 100/100 (257 rpm)  
HAYMAKER 12 100/100 (300 rpm)  
GORGON 100/100 (327 rpm)  
DRAKON 100/100 (277 rpm)

**Paquete 5**

205 BRECCI 140/140 (212 rpm)

Para el fuego de ráfagas, selecciona el arma apropiada en la que se usará la ráfaga, ingresamos en la clase y mod que deseamos y a continuación mantenemos presionado el botón direccional izquierdo. Pulsamos RB para aumentar el número de paquete de arma (de 1 a 5) y LB para disminuir el número de paquete de arma (las luces LEDs derechas del Strikepack parpadearán VERDE el número equivalente al "paquete" seleccionado).

## Botón ajustable Turbo 2.0

Turbo 2.0 es el último avance en tecnología turbo. Los modos Turbo anteriores requerían botones específicos para ser bloqueados en una función turbo determinada. Este viejo esquema resultó problemático con los nuevos juegos de hoy que usan los mismos botones para diferentes funciones basadas en el escenario del juego en ese momento. Tener turbo bloqueado en un botón impide la funcionalidad apropiada del botón, ya que el botón puede necesitar ser pulsado una vez o retenido en el juego y no producir el efecto turbo. Ahora con Turbo 2.0, la paleta elegida actúa como el activador de manera que cualquier botón puede ser turbo en cualquier momento en un juego simplemente sosteniendo la paleta apropiada. Este es un sueño hecho realidad para juegos que usan una secuencia de tiempo rápida, o cualquier acción de presionar un botón rápido.

Para usar Turbo 2.0, simplemente elija la séptima opción en la Clase 7 / LED 7 para activar Turbo 2.0 en la paleta izquierda. Si elegimos la séptima opción en la Clase 8 / LED 8 activaremos Turbo 2.0 para la paleta derecha. Mantendremos Turbo 2.0 activado, simplemente manteniendo presionada la paleta que hayamos seleccionado y hará que cualquier botón que presionemos tenga la función turbo (efecto de presionar el botón rápidamente y de manera automática). El efecto turbo dura mientras que la paleta y el botón estén presionados.

Para ajustar la velocidad del Turbo 2.0, entramos en la clase y mod que queremos y mantenemos presionado el botón direccional izquierdo. Pulsamos RB para aumentar el valor (Las luces derechas LEDs del Strikepack parpadearan VERDE para indicar el valor) y LB para disminuir el valor (Las luces izquierdas LEDs del Strikepack parpadearan BLANCO para indicar el valor). Los valores aumentan o disminuyen en incrementos de 10.

## **MENÚ PRINCIPAL Y CONTROL DE DISPOSITIVO**

---

### **Clases MOD - Indicadas por los 8 LED azules superiores**

1. Fuego de arma primaria (Clase 1 / LED 1)
2. Fuego de arma secundaria (Clase 2 / LED 2)
3. Anti-culetazo ajustable (Clase 3 / LED 3)
4. Apuntado rápido (Clase 4 / LED 4)
5. Auto correr (Clase 5 / LED 5)
6. Drop Shot (Clase 6 / LED 6)
7. Paleta izquierda MOD (Clase 7 / LED 7)
8. Paleta derecha MOD (Clase 8 / LED 8)

### **Instrucciones de uso de clase**

**1. Fuego de arma primaria** – LED 1 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

- 1 vibración: Fuego rápido optimizado
- 2 vibraciones: Fuego rápido ajustable
- 3 vibraciones: MW Jitter (Escopeta M1014)
- 4 vibraciones: Fuego de ráfaga ajustable
- 5 vibraciones: Fuego por pulsos ajustable

El fuego rápido y el fuego por pulsos se pueden asignar a LT también para armas primarias de Akimbo o cuando llevamos armas duales. MANTENER PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL ARRIBA + LT – y el fuego de arma primaria se asignará al gatillo IZQUIERDO. Si Akimbo está activo, el MOD de apuntado se desactivará automáticamente y se volverá a habilitar automáticamente una vez que se apague el Akimbo. Se debe asignar un Akimbo primario mientras se usa el arma primaria. Fuego de ráfagas no es compatible con Akimbo.

**2. Fuego de arma secundaria** – LED 2 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

- 1 vibración: Fuego rápido optimizado
- 2 vibraciones: Fuego rápido ajustable
- 3 vibraciones: MW Jitter (Escopeta M1014)
- 4 vibraciones: Fuego de ráfaga ajustable
- 5 vibraciones: Fuego por pulsos ajustable

Si el Intercambio de armas está habilitado, el Fuego rápido de clase secundaria 2 y el Fuego de pulsos se pueden Asignar a LT y también para un Akimbo secundario o armas duales: MANTENER PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL ARRIBA + LT – y el fuego de arma primaria se asignará al gatillo IZQUIERDO. Si Akimbo está activo, el MOD de apuntado se desactivará automáticamente y se volverá a habilitar automáticamente una vez que se apague el Akimbo. Se DEBE asignar un Akimbo secundario mientras se usa el arma secundaria. Fuego de ráfagas no es compatible con Akimbo.

**3. Anti-culetazo ajustable** –LED 3 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

- 1 vibración: anti-culetazo activado.
- 2 vibraciones: apuntado activado
- 3 vibraciones: apuntado desactivado
- 4 vibraciones: eje Y invertido
- 5 vibraciones: apuntado activado con eje Y invertido
- 6 vibraciones: apuntado desactivado con eje Y invertido

**4. Puntería rápida**– LED 4 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

Indique el número MOD al seleccionar:

- 1 vibración: - Tap 500ms Ajustable
- 2 vibraciones: - Sensible a la presión ajustable
- 3 vibraciones: - Totalmente automático ajustable

**Tap 500ms Ajustable** – si presionamos completamente el apuntado con mira (LT por estándar) por menos de medio segundo, hará puntería rápida y disparará. Si se mantiene presionado LT, se hará un apuntado normal sin disparar.

**Sensible a la presión ajustable** – si presionas totalmente el gatillo mientras usas una mira (LT por defecto) se ejecutará una puntería rápida y si lo sostienes ligeramente en su lugar, se hará un apuntado normal sin disparo. *(Nota: la característica de sensible a la presión puede disparar dos veces con rifles de francotirador semiautomáticos, pero puedes ajustarlo a un valor más alto para evitar esto. Sensible a la presión seguirá haciendo puntería rápida si se usa gatillo sensible o modos cambiados, pero no será sensible a la presión y siempre puntería rápida por lo tanto, esto no es recomendable. Las otras dos opciones de puntería rápida se deben usar para cualquiera de estas dos condiciones).*

**Totalmente automático ajustable** – siempre se hará puntería rápida automáticamente cada vez que presionemos el apuntado con mira (LT por defecto) y podemos permanecer apuntando para continuar disparando.

Se puede ajustar la velocidad de disparo de puntería rápida hacia arriba y hacia abajo en incrementos de 50 ms para adaptarse a diferentes rifles de francotirador que tienen diferentes retardos en varios juegos y para satisfacer su propio gusto. Esta configuración se comparte en todos los 3 modos de puntería rápida.

¿El apuntado rápido Clase 4 Mod 2 (sensible a la presión) te dispara dos veces con un rifle de francotirador semiautomático?. Esto es normal y significa que debes aumentar el valor ajustable en el Mod Menú con LB.

**5. Auto Correr** – LED 5 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

1 vibración: ejecución automática tradicional (la mayoría de los shooters en primera persona). Esta ejecución automática nos mantiene en "sprint" o corriendo con el mínimo movimiento hacia delante del bastón izquierdo. No es adecuado para algunos juegos.

2 vibraciones: Sensible a la presión / Call of Duty Auto Correr (y la mayoría de los shooters en primera persona) - esta ejecución automática nos mantiene en "sprint", siendo necesario casi el máximo movimiento hacia delante del bastón izquierdo.

Es el más adecuado para la serie Call of Duty o cualquier juego en el que desee un mejor control sobre la velocidad de movimiento regular.

3 vibraciones: Serie DESTINY / HALO 5 Auto Correr - Esta ejecución automática está diseñada alrededor de los juegos donde las pulsaciones del botón de "sprint" pueden anular prácticamente todo. Esto SÓLO es oficialmente compatible con DESTINY 1, DESTINY 2 / HALO 5, pero puede funcionar con otros juegos con reglas de juego similares.

Este mod tiene un tiempo de espera ajustable para acomodar los tiempos de recarga más largos de algunas armas para que la ejecución automática no cancele tu recarga. El valor predeterminado es 3 segundos, que es compatible con la mayoría de armas en la serie de DESTINY. Cuando estás en Modo Menú en este mod, puedes usar LB para bajar el tiempo de espera al valor mínimo de 2 segundos. El botón RB se usa para aumentar el tiempo de espera hasta 8 segundos.

El tiempo de espera es el tiempo que el mod espera antes de comenzar a funcionar automáticamente de nuevo, después de presionar el botón de recarga. Esto permite la recarga animación para terminar. Si el tiempo de espera es demasiado bajo, la animación de recarga se acortará y tu recarga no se completará. Si el tiempo de espera es demasiado alto, al volver a cargarlo su arma, puede notar una demora indeseable antes de que se ejecute automáticamente, también puedes anularlo con el botón de sprint (LS predeterminado) . EL AJUSTE DEL RETRASO NO SE GUARDA CUANDO SE DESCONECTA EL DISPOSITIVO. QUEDA PREDETERMINADO A 3 SEGUNDOS.

**6. Drop Shot –** LED 6 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

1 vibración: - Fuego con Drop Shot rápido – Se activa al presionar el botón B o con alguna paleta si la tenemos asignada. Se dispara rápidamente a la vez que se echa cuerpo a tierra; se deja de disparar al soltar el botón o paleta.

2 vibraciones: cuerpo a tierra automático - Se activa al presionar el botón B o con alguna paleta si la tenemos asignada. Automáticamente se ejecuta el cuerpo a tierra pero sin disparar.

**7. Paleta izquierda MOD –** LED 7 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

1 vibración: Fuego rápido optimizado.

2 vibraciones: Fuego por pulsos ajustable.

3 vibraciones: MW Jitter (Escopeta M1014).

4 vibraciones: Fuego con Drop Shot rápido.

5 vibraciones: recargar y deslizar.

6 vibraciones: doble salto fácil.

7 vibraciones: Turbo 2.0 ajustable.

**8. Paleta derecha MOD** – LED 8 encendido cuando está activado. El número de vibraciones del gatillo izquierdo del mando indica el número de MOD en el que estamos.

1 vibración: Fuego rápido optimizado.

2 vibraciones: Fuego por pulsos ajustable.

3 vibraciones: MW Jitter (Escopeta M1014).

4 vibraciones: Fuego con Drop Shot rápido.

5 vibraciones: recargar y deslizar.

6 vibraciones: doble salto fácil.

7 vibraciones: Turbo 2.0 ajustable.e

## MODS RÁPIDOS

---

**MODS rápidos adicionales** – MODS que no tienen configuración secundaria, sólo función de activado/desactivado

**COD: StrikePack parpadea VERDE par ACTIVADO/ BLANCO para DESACTIVADO.**

Para activar/desactivar el doble salto fácil, pulsa el botón abajo en el panel direccional + A

Uso en el juego: Mantén pulsado A para alcanzar la altura máxima de salto en COD.

**F.P.S. SNIPER: - StrikePack parpadea VERDE par ACTIVADO/ BLANCO para DESACTIVADO.**

Para activar/desactivar la contención automática de la respiración, pulsa el botón abajo en el panel direccional + LS

Uso en el juego: cuando se apunta con la mira (gatillo izquierdo por estándar) se contiene la respiración automáticamente.

**F.P.S. MANO A MANO: StrikePack parpadea VERDE par ACTIVADO/ BLANCO para DESACTIVADO.**

Para activar/desactivar el cuerpo a cuerpo automático, pulsa el botón abajo en el panel direccional + RS

Uso en el juego: Mantén presionado el botón de combate cuerpo a cuerpo (valor predeterminado RS) para un turbo cuerpo a cuerpo.

**BATTLEFIELD: StrikePack parpadea VERDE par ACTIVADO/ BLANCO para DESACTIVADO.**

Para activar/desactivar el auto-apuntado, pulsa el botón abajo en el panel direccional + RB

Uso en el juego: cuando se apunta con la mira (gatillo izquierdo por estándar) los objetivos apuntados por el punto de mira estarán marcado.

## **GATILLOS SENSIBLES: StrikePack parpadea VERDE par ACTIVADO/ BLANCO para DESACTIVADO.**

Para activar/desactivar el gatillo sensible derecho, pulsa el botón abajo en el panel direccional + RB Para activar/desactivar el gatillo sensible izquierdo, pulsa el botón abajo en el panel direccional +LB

## **VIBRACION ACTIVADO/DESACTIVADO (Rumble activado por defecto): el mando Xbox One resuena cuando está activado**

Para activar/desactivar el rumble, pulsa el botón derecho en el panel direccional + VIEW (el mando retumba cuando rumble está habilitado).

## **CONTROLES RÁPIDOS**

---

Los controles rápidos son la característica más potentes y avanzada del StrikePack F.P.S. Dominator. Estos controles permiten al usuario deshabilitar y volver a habilitar al instante MODS activos a voluntad. Por ejemplo, si el usuario en un juego de tipo shooter, recoge un arma del suelo pero tiene el fuego rápido activado, usando el control rápido de botón derecho en panel direccional+ gatillo derecho (RT) se desactivará rápidamente el modo de disparo rápido. Tan sólo hay que volver a pulsar esos mismos botones para volver a activar el fuego rápido. Este es un sistema muy flexible que permite la máxima compatibilidad durante el juego.

Para activar/desactivar estos Accesos rápidos (el MOD debe estar activo a través de la sección de clase) StrikePack parpadea VERDE par ACTIVADO/ BLANCO para DESACTIVADO.

1. Fuego de arma primaria: botón derecho en panel direccional+ RT
2. Fuego de arma secundaria: botón derecho en panel direccional + LT
3. Anti-culetazo: botón abajo en panel direccional + **B**
4. Puntería rápida: botón abajo en panel direccional + **Y**
5. Auto correr: botón derecho en panel direccional + RS
6. Drop Shot: botón derecho en panel direccional + **B**
7. Paleta izquierda MOD: botón arriba en panel direccional + Paleta izquierda
8. Paleta derecha MOD: botón arriba en panel direccional + Paleta derecha



