

Sharkoon



DARKGLIDER

Handbuch





Inhalt

1. Eigenschaften	3
2. Spezifikationen	3
3. Verpackungsinhalt	3
4. Die Maus im Überblick	4
5. Anschluss am Rechner	6
6. Installation der Software	6
7. Der Editor	6
7.1 Starten des Editors	6
7.2 „Tastenkongfiguration“-Fenster	7
7.3 Pulldown-Menüs	8
7.3.1 „Erweitert“-Untermenü	9
7.3.2 „Basic“-Untermenü	9
7.3.3 „Sonstiges“-Untermenü	9
7.3.4 „Medien“-Untermenü	10
7.3.5 Profile	10
7.4 „DPI-Einstellung“-Fenster	11
7.5 „Beleuchtung“-Fenster	12
7.6 „Erweitert“-Fenster	13
7.7 „Favoriten“-Fenster	14

ACHTUNG LASER! Direkten Augenkontakt mit dem Laserstrahl vermeiden!

Verehrter Kunde!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses hochwertigen SHARKOON-Produktes. Um eine lange Lebensdauer und volle Funktionalität des Produktes zu gewährleisten, empfehlen wir, dass Sie die Anleitung eingehend lesen.

Viel Vergnügen mit unserem Produkt!
SHARKOON Technologies



1. Eigenschaften

- Avago 9500 V2 Pro Laser-Sensor
- 10 programmierbare Tasten
- Programmierbares 4-Wege-Scrollrad
- 5 linsenförmige Keramik-Gleitfüße
- LC-Display zur DPI-Anzeige
- 256 KB interner Speicher für Benutzerprofile
- Goldbeschichteter USB-Stecker
- Textilummanteltes Kabel
- Weight-Tuning-System
- Ergonomisches Design
- Gummierte Oberfläche für maximalen Halt
- Beigelegte Konfigurationssoftware

2. Spezifikationen

Max. DPI	6000
Max. Beschleunigung	30 G
Mausgewicht max.	150 g (ohne Kabel)
Abmessungen (L x B x H)	130 x 82,4 x 42 mm
Sensor	Laser (16-bit-Datenkanal)
Anschluss	USB2.0 (Goldbeschichtung)
Kabellänge	180 cm (Textilummantelung)
Max. FPS	11750
Tasten-Reaktionszeit	1 ms
Onboard-Speicher	256 KB
Anzahl Tasten	10 (Klick-Switches: Omron)
DPI-Anzeige	LCD
Scrollrad links/rechts	Ja
Beleuchtung	Ja, über Software konfigurierbar
Mausfüße	5, Keramik, linsenförmig
Chip	Avago ADNS-9500 V.2 (72 MHz)
Abheb-Empfindlichkeit	1-5 mm
Weight-Tuning-System	4x 3,1 g, 4x 3,7 g

3. Verpackungsinhalt

- DarkGlider
- CD mit Software und Anleitung (als PDF)
- Ersatz-Slides und Gewichte
- Tasche

Hinweis:

Sollte eines der oben aufgeführten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte unverzüglich per E-Mail an unseren Kundenservice:

support@sharkoon.com (Deutschland und Europa)

support@sharkoon.com.tw (international).





4. Die Maus im Überblick



- A – LCD-Anzeige
- B – Linke Maustaste
- C – 4-Wege-Scrollrad und mittlere Maustaste (frei programmierbar)
- D – Rechte Maustaste (frei programmierbar)
- E – DPI-Wahltasten (frei programmierbar)
- F – Game-Taste (frei programmierbar)



- G – Daumentaste 1 (frei programmierbar)
- H – Daumentaste 2 (frei programmierbar)



- A – Mausfüße aus Keramik
- B – Weight-Tuning-System





5. Anschluss am Rechner

1. Verbinden Sie den USB-Anschluss der Maus mit einem freien USB-Anschluss Ihres Rechners.
2. Das Betriebssystem erkennt die Maus automatisch und alle benötigten Treiber werden installiert.
3. Sollte die Maus nicht erkannt werden, trennen Sie die Verbindung und probieren Sie einen anderen USB-Anschluss Ihres Rechners.

6. Installation der Software

1. Bevor Sie die mitgelieferte Software installieren, sollten Sie bereits vorhandene Maus-Software deinstallieren.
2. Legen Sie die mitgelieferte Tools-CD in Ihr CD/DVD-Laufwerk ein.
3. Öffnen Sie das Verzeichnis Ihres CD/DVD-Laufwerks (z.B. D:\).
4. Starten Sie „SHARKOON DarkGlider.exe“ und folgen Sie den Anweisungen des Installations-Agenten.
5. Nach Abschluss der Installation erscheint auf dem Desktop folgendes Symbol:



7. Der Editor

7.1 Starten des Editors

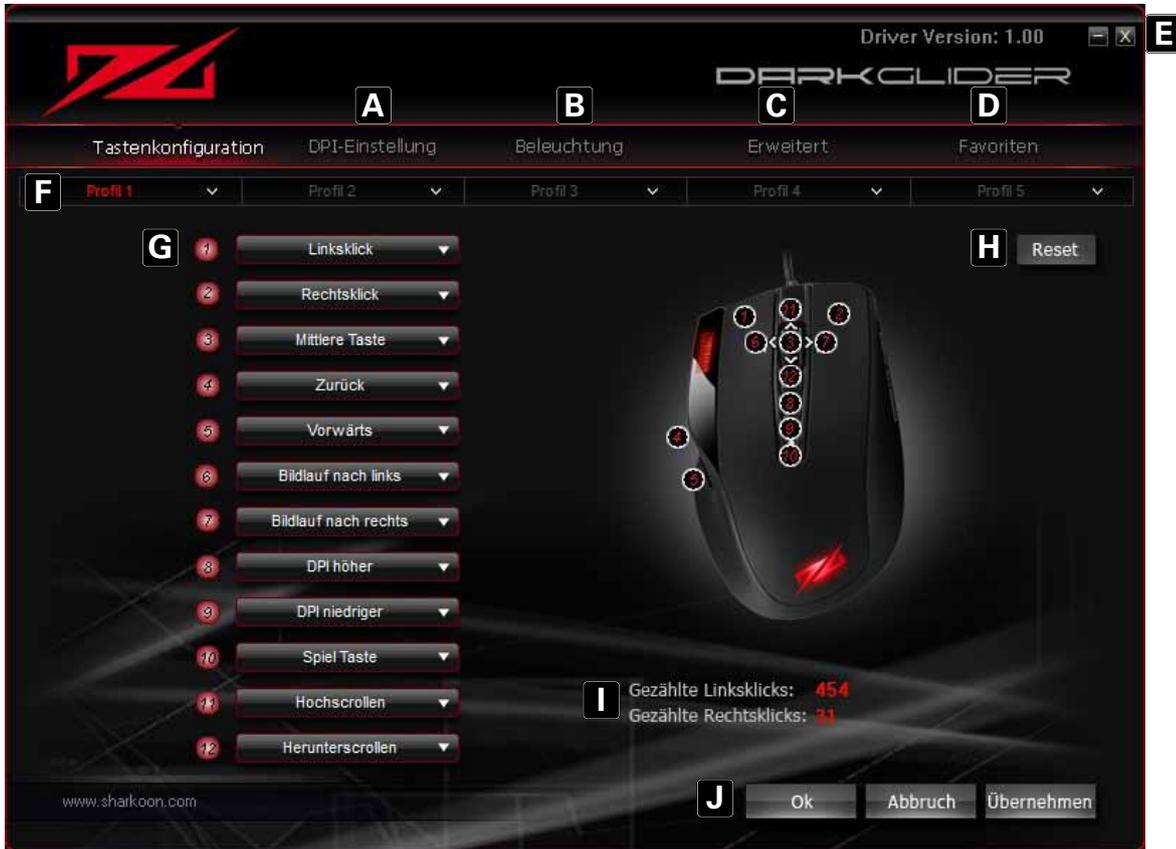
1. Starten Sie die Anwendung durch Doppelklicken des Symbols auf dem Desktop, das entsprechende Symbol in der Taskleiste (Ab. 1) oder den Startmenü-Eintrag.



Abb. 1



7.2 „Tastenkfiguration“-Fenster



- A – „DPI-Einstellung“-Fenster: siehe unten 7.4
- B – „Beleuchtung“-Fenster: siehe unten 7.5
- C – „Erweitert“-Fenster: siehe unten 7.6
- D – „Favoriten“-Fenster: siehe unten 7.7
- E – Fenster verkleinern/Anwendung schließen
- F – Profile: Der DarkGlider können bis zu fünf verschiedene Profile zugewiesen werden (siehe unten 7.3.5)
- G – Tastenbelegung: Jede Maustaste und das Scrollrad können mit unterschiedlichen Funktionen belegt werden, die Sie aus dem entsprechenden Pull-down-Menü (siehe unten 7.3) auswählen können
- H – Über die Reset-Schaltfläche lässt sich die Tastenbelegung zurücksetzen
- I – Zählwerk
- J – „OK“ überträgt die Einstellungen auf die Maus und schließt das Fenster; „Cancel“ verwirft die Einstellungen; „Apply“ überträgt die Einstellungen auf die Maus, lässt das Fenster aber geöffnet



7.3 Pulldown-Menüs

Die Pulldown-Menüs öffnen sich, wenn Sie die Schaltfläche klicken und sind für alle Maustasten gleich gestaltet:



- A – Schaltfläche
- B – Menüeinträge
- C – Untermenüs mit weiteren Funktionen/Optionen



- A – Linksklick
- B – Rechtsklick, öffnet das Kontextmenü einer Anwendung
- C – Aktiviert Scrollen durch Bewegen der Maus
- D – Doppelter Linksklick
- E – Vorwärts
- F – Zurück
- G – Untermenüs
- H – Deaktiviert die Taste



7.3.1 „Erweitert“-Untermenü

A	DPI höher
B	DPI niedriger
C	Nächstes Profil
D	Vorheriges Profil
E	XShoot
F	Einzelne Taste
G	Makro

- A – DPI erhöhen
- B – DPI verringern
- C – Nächstes Profil auswählen
- D – Vorheriges Profil auswählen
- E – Definiert die Anzahl von Linksklicks (max. 20), die beim Drücken der Taste ausgeführt werden
- F – Weist der Taste einen Buchstaben der Tastatur zu
- G – Ruft den Makro-Manager auf. Die DarkGlider kann Makros, die bis zu 20 verschiedene Tastenanschläge enthalten, aufzeichnen. So lassen sich gängige Befehle und Shortcuts anlegen, die die Spielgeschwindigkeit und -präzision erhöhen.

7.3.2 „Basic“-Untermenü

A	Ausschneiden
B	Kopieren
C	Einfügen
D	Rückgängig
E	Alles auswählen
F	Suchen
G	Neu
H	Drucken
I	Speichern

- A – Ausschneiden
- B – Kopieren
- C – Einfügen
- D – Letzten Befehl rückgängig machen
- E – Alles auswählen
- F – Suchfunktion aufrufen
- G – Neues Dokument anlegen
- H – Druckdialog aufrufen
- I – Datei speichern

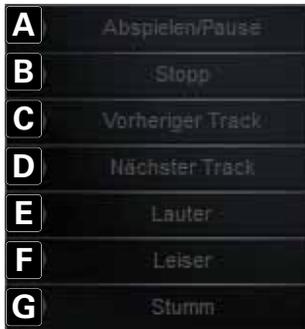
7.3.3 „Sonstiges“-Untermenü

A	Fenster wechseln
B	Fenster schließen
C	Explorer öffnen
D	Ausführen
E	Desktop anzeigen
F	PC sperren

- A – Fenster wechseln
- B – Fenster schließen
- C – Windows Explorer aufrufen
- D – Datei ausführen
- E – Desktop anzeigen
- F – PC sperren



7.3.4 „Medien“-Untermenü



- A – Abspielen/pausieren
- B – Anhalten
- C – Vorheriger Titel
- D – Nächster Titel
- E – Lautstärke erhöhen
- F – Lautstärke verringern
- G – Stummschaltung

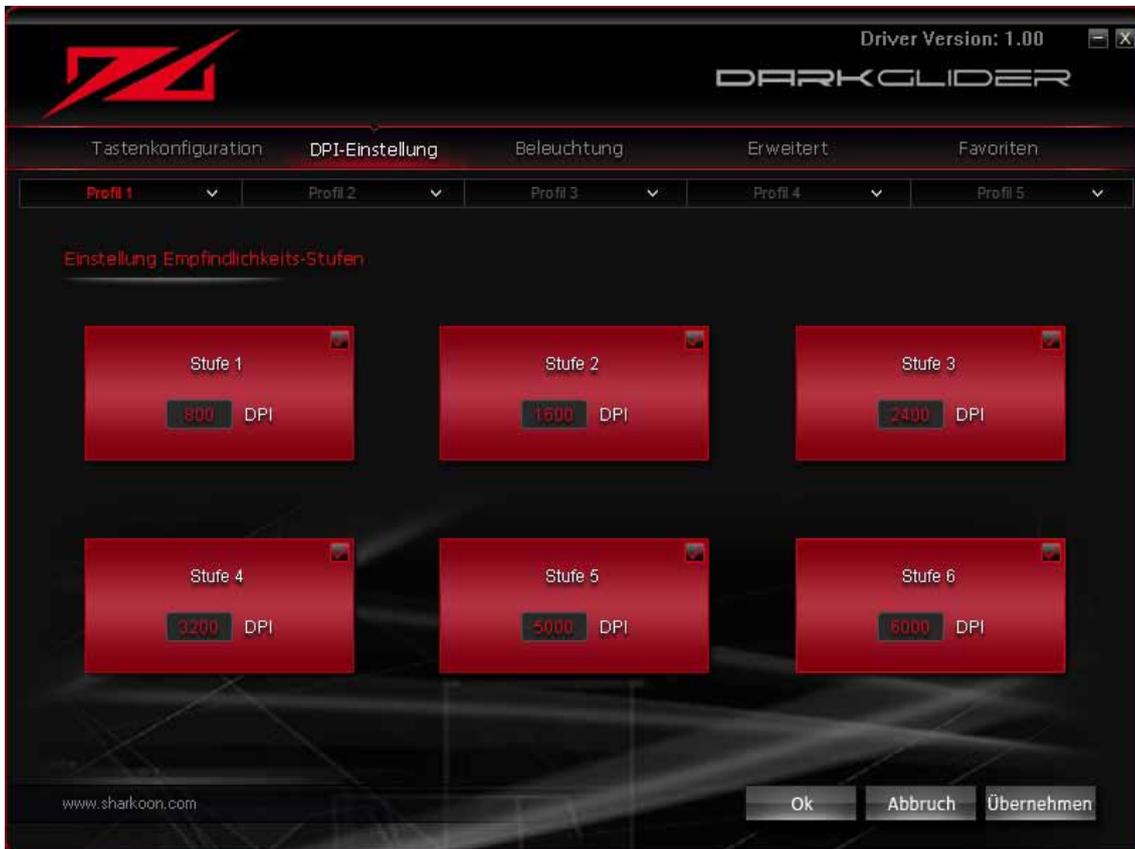
7.3.5 Profile



Bis zu fünf verschiedene Profile können angelegt werden, so dass für verschiedene Spiele oder Anwendungsprogramme die passenden Tastenbelegungen bereit stehen.



7.4 „DPI-Einstellung“-Fenster



Die einzelnen DPI-Stufen können in diesem Einstellungsfenster aktiviert/deaktiviert werden.



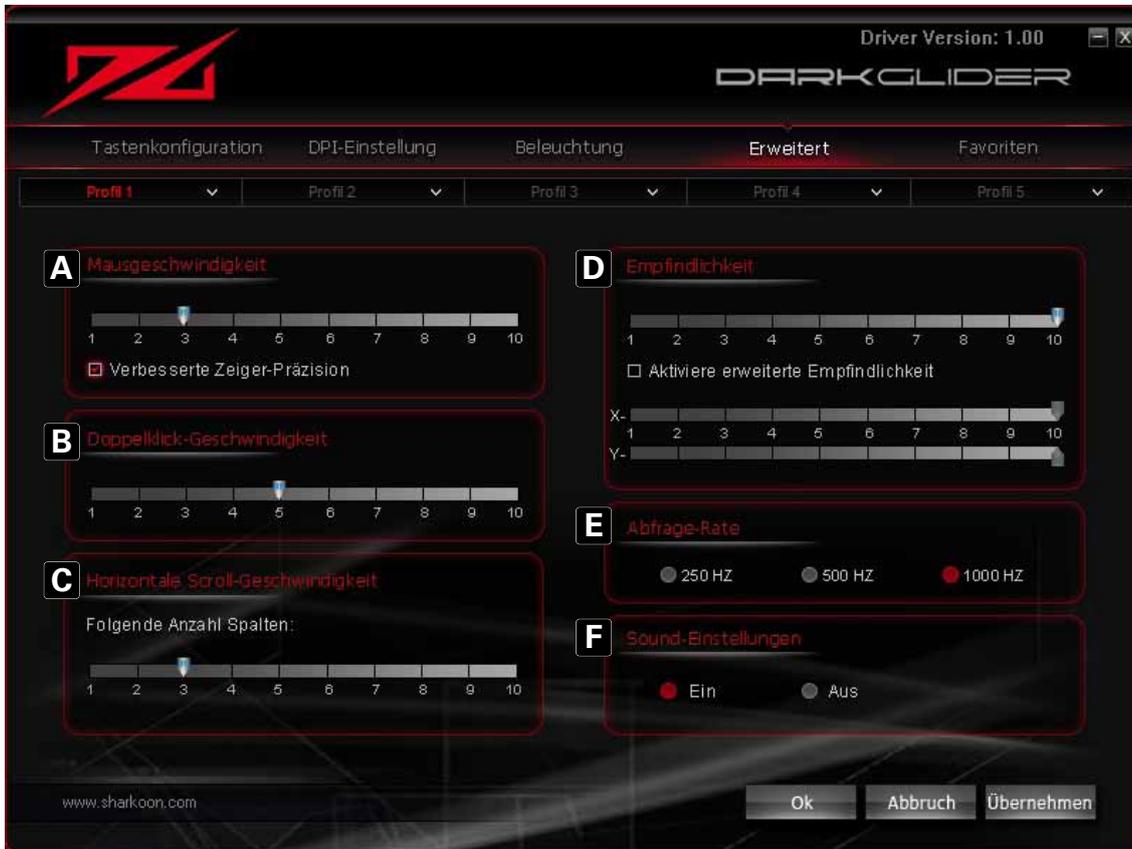
7.5 „Beleuchtung“-Fenster



In diesem Fenster kann die Beleuchtung der Maus eingestellt werden.



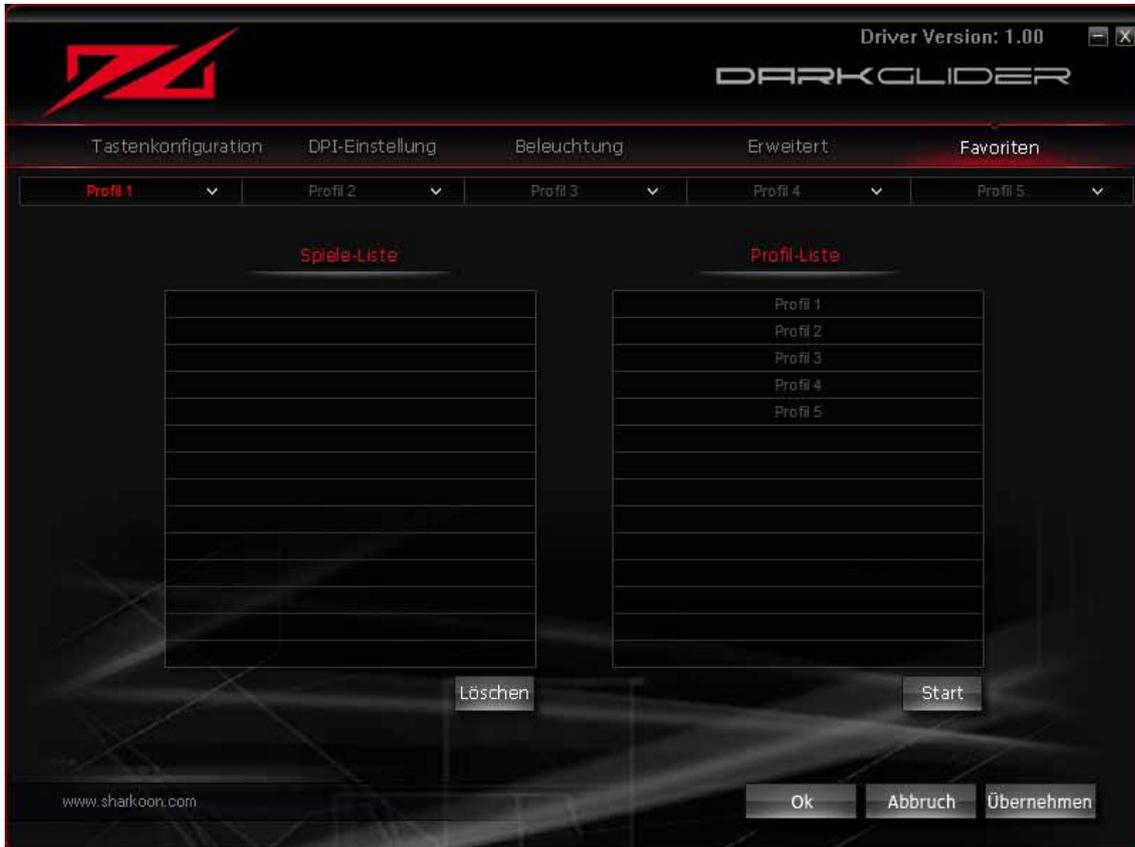
7.6 „Erweitert“-Fenster



- A – Stellt ein, wie schnell sich der Mauszeiger bewegt
- B – Einstellung der Doppelklick-Geschwindigkeit
- C – Einstellung der horizontalen Scroll-Geschwindigkeit
- D – Einstellung der Empfindlichkeit, bei Bedarf sogar getrennt für x- und y-Achse
- E – Einstellung der Polling-Rate; hier kann festgelegt werden, wie oft der Computer Informationen von der Maus abfragt
- F – An- oder ausschalten des Maus-Jingles



7.7 „Favoriten“-Fenster



In diesem Fenster können verschiedenen Programmen (Spiele, Anwendungen etc.) die entsprechenden Profile direkt zugewiesen werden.



Rechtliche Hinweise:

Für evtl. auftretenden Datenverlust, insbesondere durch unsachgemäße Handhabung, übernimmt SHARKOON keine Haftung.

Alle genannten Produkte und Bezeichnungen sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller und werden als geschützt anerkannt.

Als ein Teil von SHARKOONs Politik der fortwährenden Produktverbesserung unterliegen Produktdesign und -spezifikationen Änderungen ohne vorherige Ankündigung. Die Spezifikationen können in verschiedenen Ländern variieren.

Die Rechte an der beiliegenden Software obliegen dem jeweiligen Rechteinhaber. Bitte beachten Sie vor dem Gebrauch etwaige Lizenzbestimmungen des Herstellers.

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere (auch auszugsweise) die der Übersetzung, des Nachdrucks, der Wiedergabe durch Kopieren oder ähnliche Verfahren. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadenersatz.

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere für den Fall der Patenterteilung oder GM-Eintragung. Liefermöglichkeiten und technische Änderungen vorbehalten.

Entsorgung Ihres alten Geräts

Ihr Gerät wurde unter Verwendung hochwertiger Materialien und Komponenten entwickelt und hergestellt, die recycelt und wieder verwendet werden können.



Befindet sich dieses Symbol (durchgestrichene Abfalltonne auf Rädern) auf dem Gerät, bedeutet dies, dass für dieses Gerät die Europäische Richtlinie 2002/96/EG gilt.

Informieren Sie sich über die geltenden Bestimmungen zur getrennten Sammlung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten in Ihrem Land.

Richten Sie sich bitte nach den geltenden Bestimmungen in Ihrem Land, und entsorgen Sie Altgeräte nicht über Ihren Haushaltsabfall. Durch die korrekte Entsorgung Ihrer Altgeräte werden Umwelt und Menschen vor möglichen negativen Folgen geschützt.

© SHARKOON Technologies 2012

www.sharkoon.com