SHARK ZONE

M50

GAMING MOUSE



Anleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Maus-Eigenschaften 03

2. Software-Eigenschaften 03

3. Maus-Spezifikationen 03

3.1 Allgemein 03
3.2 Tasten-Eigenschaften 04
3.3 DPI-Eigenschaften 04
3.4 Kabel und Anschlüsse 04
3.5 Software-Eigenschaften 04

4. Verpackungsinhalt 04

5. Die SHARK ZONE M50 im Überblick 05

6. Wechsel der Seitenteile 06

7. Anschluss an den PC 06

8. Installation der Gaming-Software 06

9. Gaming-Software 08

9.1 DPI-Einstellung 09
9.2 Polling-Rate 09
9.3 Mausgeschwindigkeit 09
9.4 Doppelklick-Geschwindigkeit 09
9.5 Scroll-Geschwindigkeit 09
9.6 Angle Snapping 09
9.7 Spiel-Profile 10
9.8 Achsen-Empfindlichkeit 11
9.9 Makro-Manager 11
9.10 Tastenbelegung 13

1. Maus-Eigenschaften:

- Robuste Gaming-Maus mit LED-Beleuchtung in Gelb
- Solide Unterseite aus Aluminiumlegierung
- Avago ADNS-9800 Laser-Sensor mit 8.200 DPI
- Austauschbare Seitenteile für individuelle Anpassungen
- Symmetrisches Design, auch für Linkshänder geeignet
- Onboard-Speicher für Spiel-Profile
- Langlebige Omron-Schalter in linker und rechter Maustaste
- Gaming-Software
- Programmierbare Tasten
- Textilummanteltes Kabel
- Goldbeschichteter USB-Stecker

2. Software-Eigenschaften:

- Freie Programmierung aller sieben Tasten mit Funktionen oder Makros
- Unterstützt bis zu sechs Spiel-Profile
- Auswahl der Polling-Rate, DPI-Auswahl, Mausgeschwindigkeit (auch einzeln nach Achse), Doppelklick- und Scrollgeschwindigkeit
- Makro-Manager

3. Maus-Spezifikationen:

3.1 Allgemein:

Max. DPI/CPI	8.200
Sensor	Laser
Chip	Avago ADNS-9800
Beleuchtung	Gelb
Max. Polling-Rate	1.000 Hz
Lift-off-Distanz	1-5 mm
Frames pro Sekunde	12.000
Inch pro Sekunde	150
Max. Beschleunigung	30 g
Material der Unterseite	Aluminiumlegierung
Mausfüße	5, PTFE
Gewicht ohne Kabel	135 g
Abmessungen (L x B x H)	121 x 80 x 42 mm
Unterstützte Betriebssysteme	Windows 7/8/10

3.2 Tasten-Eigenschaften:

Anzahl Tasten	7
Programmierbare Tasten	7
Langlebige Omron-Schalter in linker und rechter Maustaste	✓
Lebensdauer der Tasten	Min. 5 Millionen Klicks

3.3 DPI-Eigenschaften:

DPI-Stufen*	8.200, 6.000, 4.800, 3.600, 2.400, 1.000
DPI-Wahltaste	✓
DPI-Anzeige	LED

*DPI-Stufen lassen sich über die Software individuell einstellen

3.4 Kabel und Anschlüsse:

Anschluss	USB
Goldbeschichteter USB-Stecker	✓
Textilummanteltes Kabel	✓
Kabellänge	180 cm

3.5 Software-Eigenschaften:

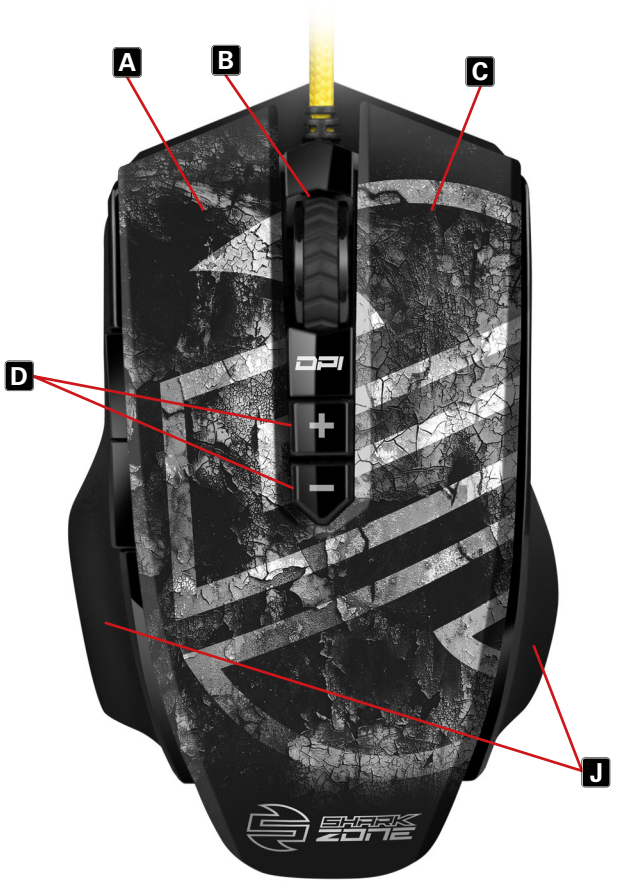
Gaming-Software	✓
Onboard-Speicher für Spiel-Profile	✓
Kapazität des Onboard-Speichers	16 kB
Anzahl Profile	6

4. Verpackungsinhalt:

- SHARK ZONE M50
- Austauschbare Seitenteile
- CD mit Software und Anleitung
- Zusätzliches Set mit Mausfüßen
- Transporttasche
- Schraubendreher
- Ersatzschrauben

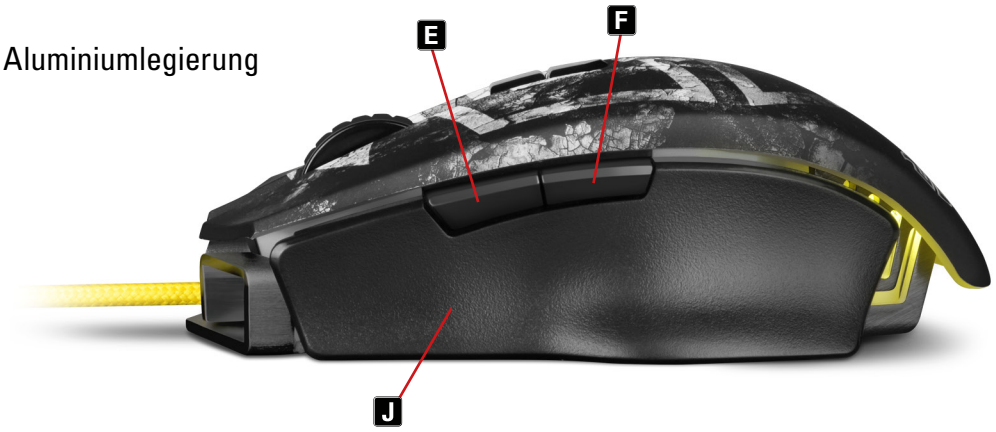
Hinweis:
Sollte eines der oben aufgeführten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte unverzüglich per E-Mail an unseren Kundenservice:
support@sharkoon.com (Deutschland und Europa)
support@sharkoon.com.tw (International)

5. Die SHARK ZONE M50 im Überblick





- **A** Linke Maustaste
- **B** Scrollrad
- **C** Rechte Maustaste
- **D** DPI-Auswahltasten
- **E** Daumentaste 1
- **F** Daumentaste 2
- **G** Mausfüße
- **H** Unterseite aus Aluminiumlegierung
- **I** Schrauben
- **J** Seitenteile



Hinweis:
Die Tastenfunktionen sind werkseitig voreingestellt und können in der Gaming-Software individuell angepasst werden.

6. Wechsel der Seitenteile

Ihre Maus verfügt über wechselbare Seitenteile, um sie perfekt an Ihre Hand anzupassen. Zum Wechseln der Seitenteile gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Lösen Sie mithilfe des mitgelieferten Schraubendrehers die vier Schrauben an der Unterseite Ihrer Maus.
2. Nehmen Sie die Seitenteile ab und passen Sie die Maus mithilfe der zusätzlich beiliegenden Seitenteile an, um einen optimalen Grip zu gewährleisten.
3. Schrauben Sie die vier Schrauben wieder fest.



7. Anschluss an den PC

1. Verbinden Sie den USB-Stecker der Maus mit einem freien USB-Anschluss Ihres Rechners.
2. Das Betriebssystem erkennt die SHARK ZONE M50 Maus automatisch und installiert alle benötigten Treiber.

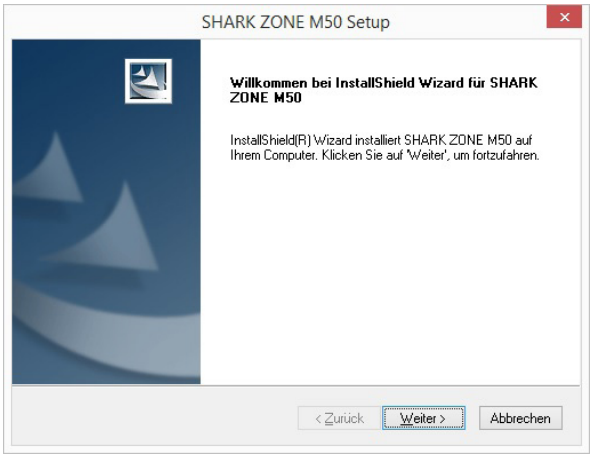
Hinweis:
Sollte die Maus nicht erkannt werden, trennen Sie die Verbindung und probieren Sie einen anderen USB-Anschluss Ihres Rechners.

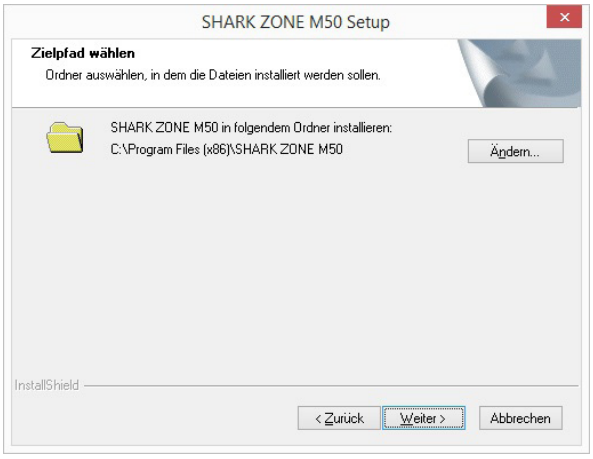
8. Installation der Gaming-Software

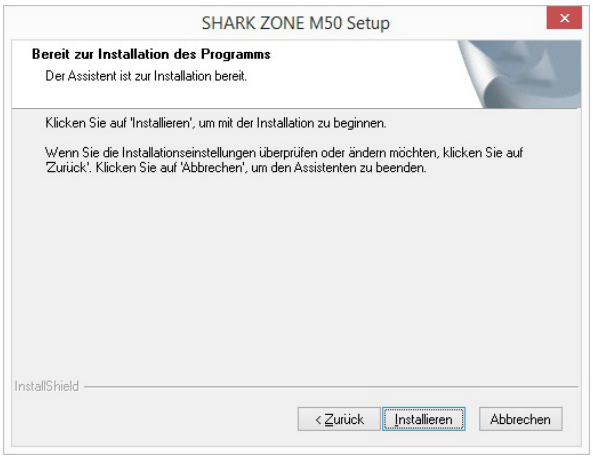
Bevor Sie mit der Installation der mitgelieferten Gaming-Software beginnen, vergewissern Sie sich, dass keine andere Software für Mäuse installiert ist. Deinstallieren Sie gegebenenfalls auf dem PC vorhandene Software, bevor Sie mit der Installation der Gaming-Software fortfahren.

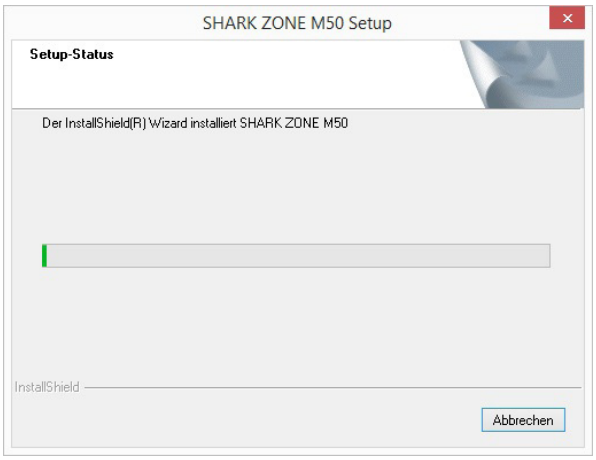
1. Legen Sie die CD in Ihr CD/DVD/BD-Laufwerk ein.
2. Öffnen Sie das Verzeichnis Ihres CD/DVD/BD-Laufwerks (z. B. D:\).
3. Öffnen Sie den Ordner „Gaming Software“.
4. Starten Sie die Anwendung „SHARK ZONE M50 Configuration Setup.exe“ und folgen Sie den Anweisungen des Installations-Assistenten.

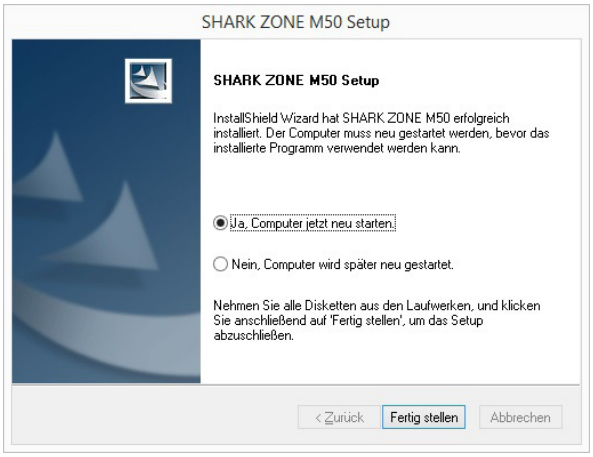
Alternativ können Sie die aktuellste Software-Version auf unserer Website www.sharkoon.com herunterladen.







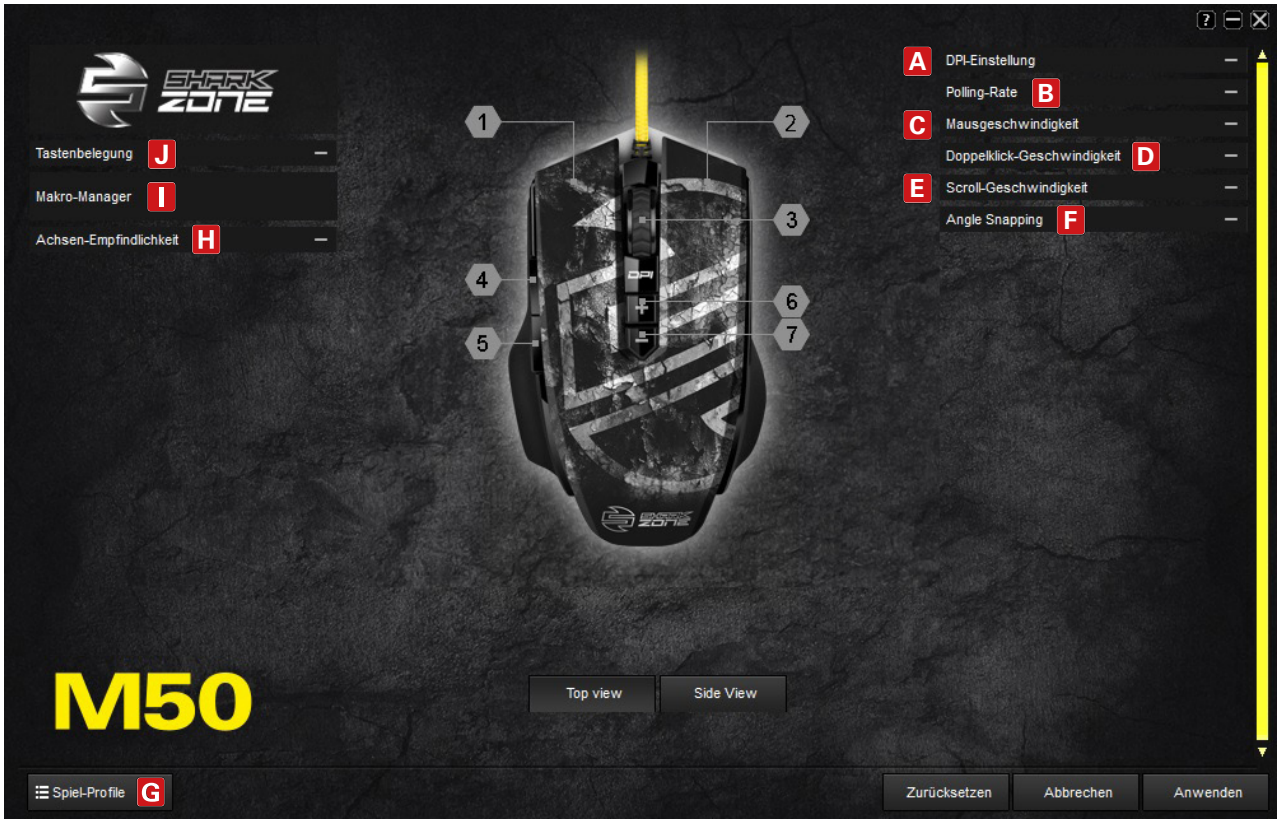




5. Klicken Sie abschließend auf „Fertig stellen“.

Nach Abschluss der Installation muss der PC neu gestartet werden. Danach erscheint in der Taskleiste das SHARK ZONE M50 Icon. Sie haben die Software jetzt erfolgreich installiert.

9. Gaming-Software

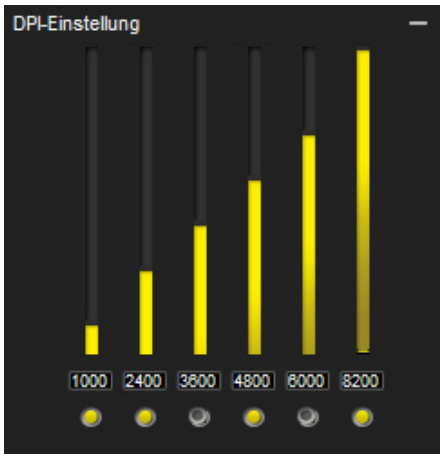


- **A** DPI-Einstellung
- **B** Polling-Rate
- **C** Mausgeschwindigkeit
- **D** Doppelklick-Geschwindigkeit
- **E** Scroll-Geschwindigkeit
- **F** Angle Snapping
- **G** Spiel-Profile
- **H** Achsen-Empfindlichkeit
- **I** Makro-Manager
- **J** Tastenbelegung

Wichtig: Nach Änderungen muss die Schaltfläche „Anwenden“ betätigt werden, um alle Änderungen zu übernehmen.

9.1 DPI-Einstellung A

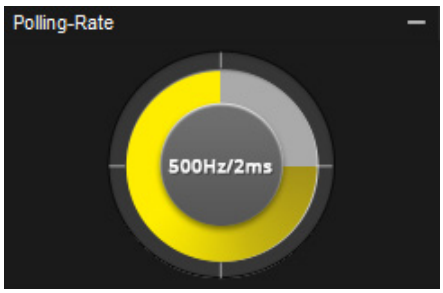
In diesem Menü lassen sich individuelle DPI-Werte durch Klick auf die Balken einstellen. Werden einzelne Stufen nicht benötigt, kann jede Stufe durch Klick auf den zugehörigen gelben Schalter deaktiviert werden. Je höher der Wert, desto empfindlicher reagiert Ihre Maus.



9.2 Polling-Rate B

Die Polling-Rate gibt die Abfragerate zwischen PC und Maus an. Je höher der Hz-Wert, desto kürzer ist die Zeit zwischen zwei Abfragen. Die Polling-Rate lässt sich in vier Stufen einstellen:

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



9.3 Mausgeschwindigkeit C

Die Mausgeschwindigkeit lässt sich in elf Stufen einstellen. Je höher der Wert, desto schneller bewegt sich, bei gleicher Mausbewegung, der Cursor auf dem Bildschirm.



9.4 Doppelklick-Geschwindigkeit D

In diesem Menü lässt sich einstellen, wie lange zwei Klicks auseinander liegen dürfen, um noch als Doppelklick erkannt zu werden. Je höher der Wert, desto schneller müssen die Klicks aufeinander folgen. Die Doppelklick-Geschwindigkeit lässt sich in elf Stufen einstellen.



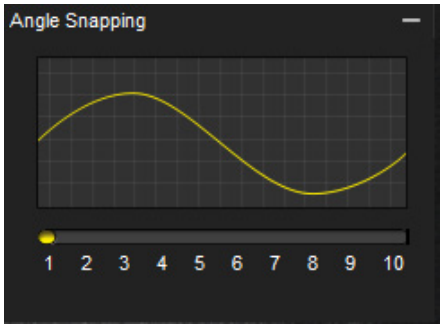
9.5 Scroll-Geschwindigkeit E

Beim Scrollen des Mausrades bewegt sich das Bild um die eingestellte Anzahl von Zeilen oder einer Bildschirmseite. Die Standardeinstellung liegt bei drei Zeilen. Bei einem niedrigen Wert muss häufiger mit dem Mausrad gescrollt werden, um die gleiche Stelle zu erreichen, bei einem höheren Wert weniger oft.

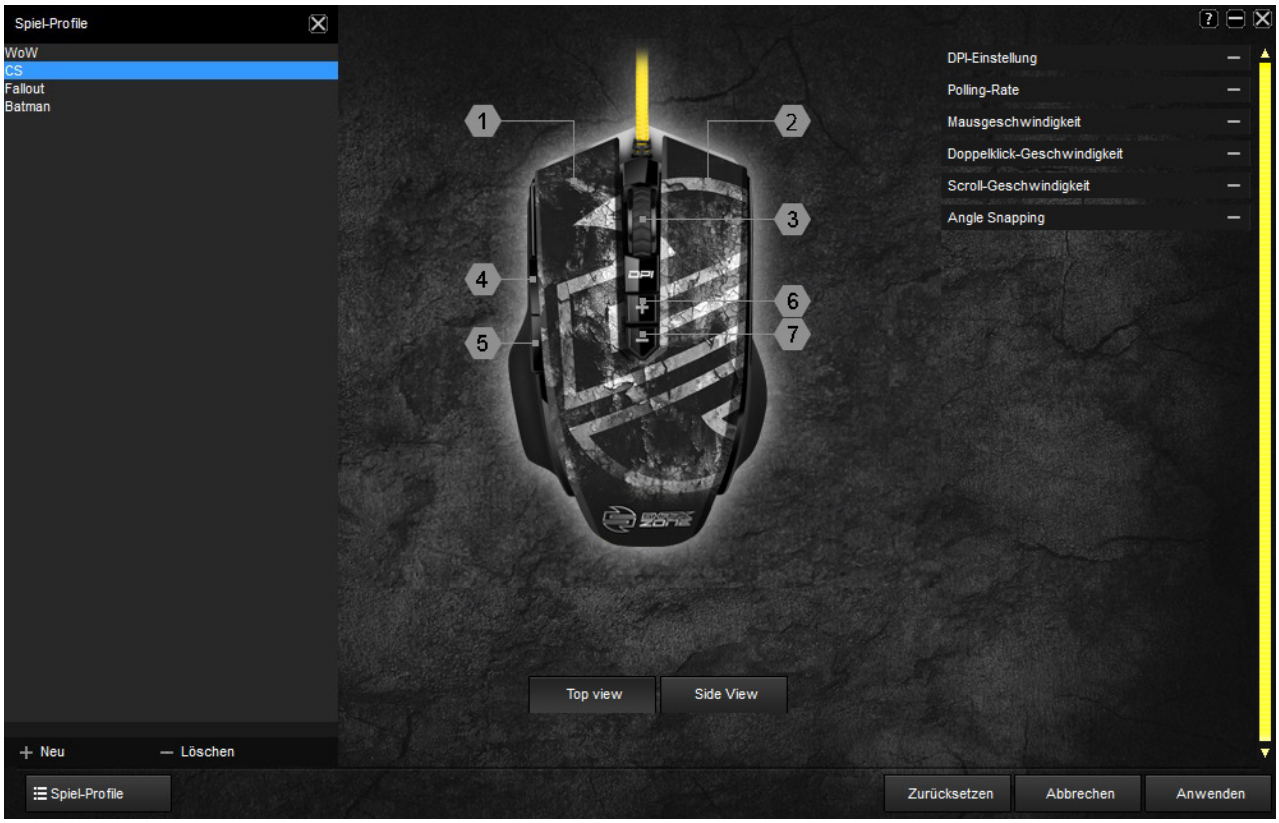


9.6 Angle Snapping F

Beim Angle Snapping werden ungerade Bewegungen der Maus automatisch in gerade Bewegungen umgewandelt. Das ist vor allem bei Spielen und Grafikprogrammen von Vorteil. Je höher der eingestellte Wert, desto leichter fällt es beispielsweise, ein Ziel im Fokus zu behalten, ohne dass der Cursor durch leichte Mausbewegung abdriftet. Das Angle Snapping lässt sich in zehn Stufen einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto stärker der Effekt.



9.7 Spiel-Profile

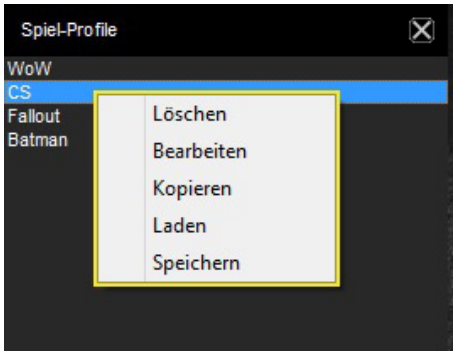


In Spiel-Profilen lassen sich alle vorgenommenen Einstellungen der Gaming-Software speichern. Die Verwendung von mehreren Spiel-Profilen ermöglicht es, individuelle Konfigurationen für jedes Spiel oder Anwendungszweck zu entwerfen und schnell zwischen ihnen umzuschalten, ohne die Konfiguration bei jedem Wechsel des Spiels neu anpassen zu müssen. Zur Erzeugung eines Spiel-Profils gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Spiel-Profile“ in der unteren linken Ecke.
2. Wählen Sie ein Profil oder legen Sie über die Schaltfläche „Neu“ ein neues Profil an. Ein neues Profil können Sie per Doppelklick auf den Namen oder Rechtsklick –> Bearbeiten umbenennen.
3. Schließen Sie über das „X“ oberhalb der Profile den Konfigurationsbereich.
4. Nehmen Sie die gewünschte Konfiguration mittels der unter „9. Gaming-Software“ genannten Optionen vor.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anwenden“ unten rechts, um die Daten im Profil zu speichern.
6. Das gewählte Profil ist sofort aktiv. Um Profile zu wechseln, klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Spiel-Profile“ und dann auf das gewünschte Profil. Das gewünschte Profil ist nun geladen und kann mit der Schaltfläche „Anwenden“ aktiviert werden. Schließen Sie nun den Konfigurationsbereich mit dem „X“ direkt über den Profilen.

Über die Schaltfläche „Spiel-Profile“ lassen sich bis zu sechs Profile anlegen, bearbeiten und auch löschen. Der Rechtsklick auf das Profil bietet weitere Befehle:

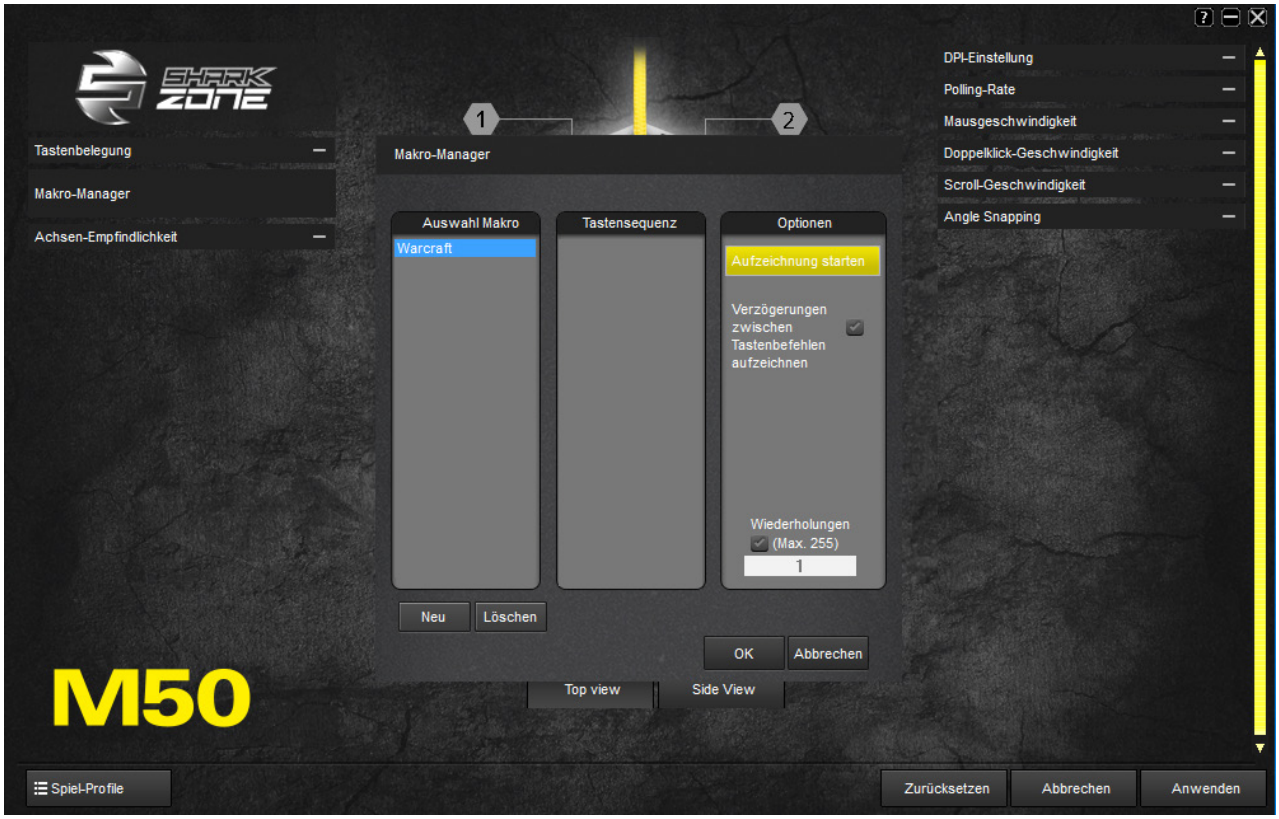
- Löschen: Löscht dieses Profil.
- Bearbeiten: Erlaubt die Änderung des Namens.
- Kopieren: Kopiert das Profil, so dass auf seiner Basis ein ähnliches Profil erstellt werden kann.
- Laden: Eine zuvor gespeicherte Konfiguration von der Festplatte laden.
- Speichern: Die Konfiguration auf der Festplatte speichern.



9.8 Achsen-Empfindlichkeit H

Hier lässt sich die Achsen-Empfindlichkeit der horizontalen und vertikalen Achse unabhängig voneinander in zehn Stufen einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto empfindlicher reagiert Ihre Maus.

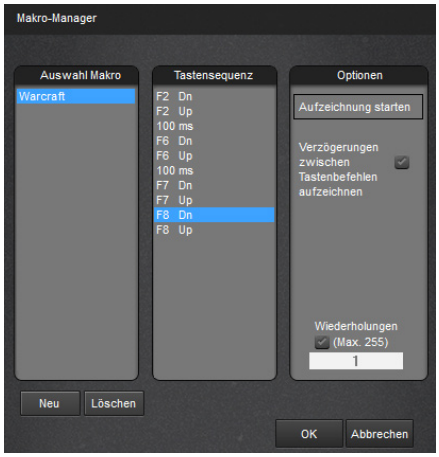
9.9 Makro-Manager I



Über den Makro-Manager lassen sich Makros aufzeichnen, ändern und auch wieder löschen. Durch Klick auf die Schaltfläche „Neu“ wird zunächst im Bereich „Auswahl Makro“ ein Name für das Makro vergeben, durch einen Doppelklick lässt sich dieser Name anpassen. Vor der Aufzeichnung eines Makros können Einstellungen bezüglich der Verzögerungen zwischen Tastenbefehlen und Wiederholungen vorgenommen werden.

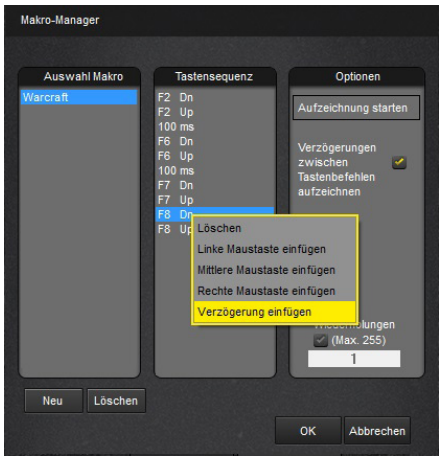
Wird der Haken im Feld „Verzögerungen zwischen den Tastenbefehlen aufzeichnen“ aktiviert, werden Eingabepausen bei der Aufnahme des Makros ebenfalls in das Makro übernommen. Sie erscheinen mit Angaben der Dauer in Millisekunden im Bereich „Tastensequenz“.

Ebenfalls im Bereich „Optionen“ lässt sich die Anzahl an Wiederholungen einstellen. Hierzu wird der Haken im Feld „Wiederholungen“ gesetzt und darunter die Anzahl der Wiederholungen angegeben. Maximal 255 Wiederholungen sind möglich.



Beispiel: Enthält ein Makro die Tastenfolge „F6 F2 478“ mit dreifacher Wiederholung, gibt das Makro folgendes aus: F6 F2 478 F6 F2 478 F6 F2 478.

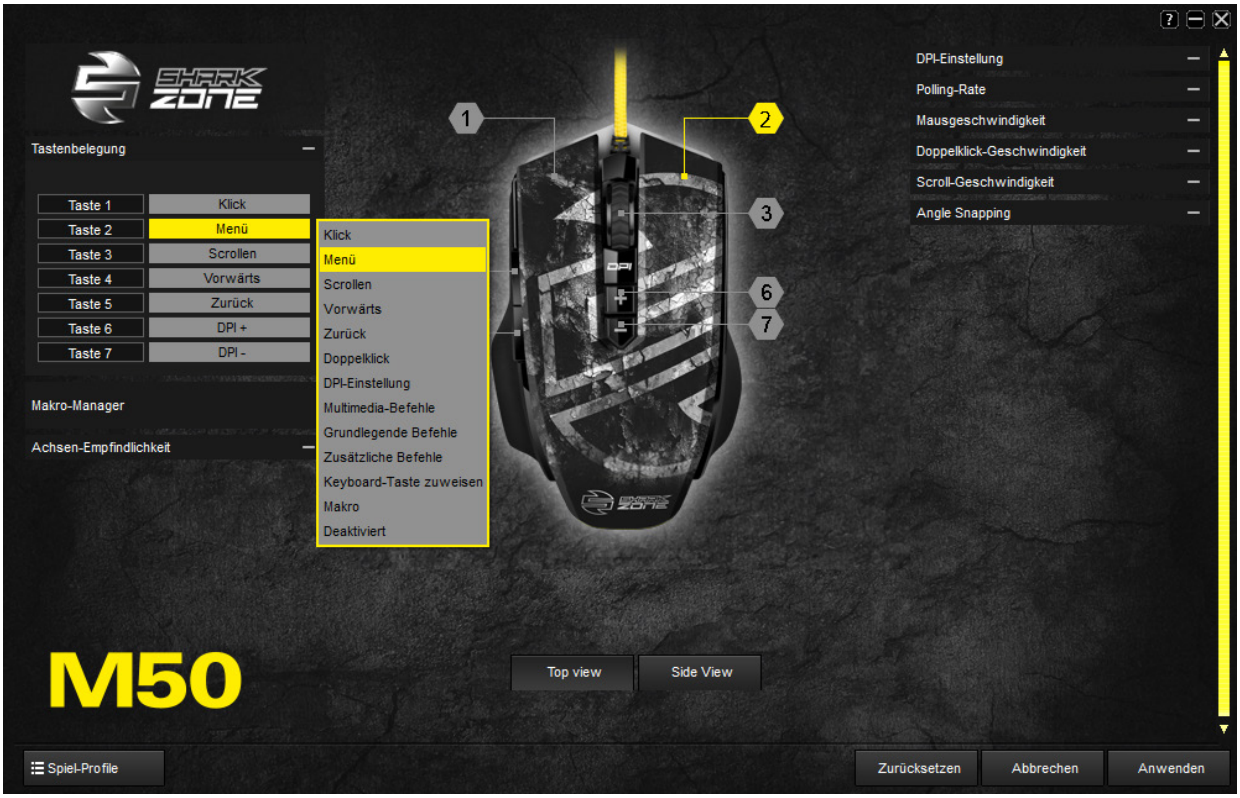
Nach dem Klick auf „Aufzeichnung starten“ im Bereich „Optionen“ wird jede nachfolgende Tastatureingabe aufgezeichnet. Sie beenden die Aufzeichnung, indem Sie an gleicher Stelle auf „Aufzeichnung beenden“ klicken.



Nach Aufzeichnung eines Makros lässt es sich im Bereich Tastensequenz manuell anpassen. Jeder aufgezeichnete Tastendruck kann per Rechtsklick gelöscht werden. Ebenfalls per Rechtsklick lassen sich linke, rechte und mittlere Mausklicks sowie Verzögerungen einfügen. Verzögerungen haben zunächst eine Dauer von 50 Millisekunden, dieser Wert lässt sich durch einen Doppelklick auf die Verzögerung individuell anpassen. 50 Millisekunden sind jedoch der kleinstmögliche Wert.

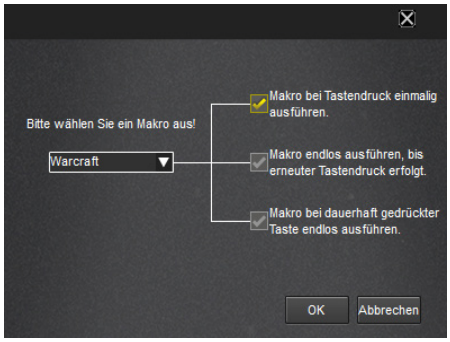
Im Makro Manager lassen sich bis zu 12 Makros speichern. Die maximale Anzahl von Tastenbefehlen in einem Makro liegt bei 62, zuzüglich Mausbefehlen und Verzögerungen. Beachten Sie jedoch, dass ein Tastendruck und das Loslassen der Taste zwei Befehle darstellen. Jedes Makro kann über das Menü „Tastenbelegung“ einer Maustaste zugewiesen werden (siehe Tastenbelegung 9.10).

9.10 Tastenbelegung J



Das Menü Tastenbelegung ermöglicht die Belegung jeder einzelnen Maustaste mit einer Funktion. Zur Auswahl stehen Klick, Menü, Scrollen, Vorwärts, Zurück, Doppelklick, DPI-Einstellungen, Multimedia-Befehle, grundlegende und zusätzliche Befehle sowie die Zuweisung einer beliebigen Keyboard-Taste (ausgenommen FN- und Windows-Taste). Außerdem ist die Zuweisung eines Makros oder die Deaktivierung einer Maustaste möglich.

Bei Makros kann zusätzlich ausgewählt werden, ob es einmalig, endlos oder solange ausgeführt wird, wie die Taste gedrückt wurde (siehe Makro-Manager 9.9).



Beispiel: Ein Makro wird mit der Zeichenfolge „123“ belegt. Folgende Einstellungen und Ausgaben sind möglich:

- Einstellung: Makro bei Tastendruck einmalig ausführen.
  Ausgabe: 123
- Einstellung: Makro endlos ausführen, bis erneuter Tastendruck erfolgt.
  Ausgabe: 1231231231231231231
  Der Abbruch kann mit jeder Eingabe erfolgen, auch mit der gewählten Makro-Taste.
- Einstellung: Makro bei dauerhaft gedrückter Taste endlos ausführen.
  Ausgabe: 12312312312312312
  Die Ausgabe wird abgebrochen, sobald die gedrückte Makro-Taste losgelassen wird.

Hinweis:
Bitte beachten Sie, dass bei den beiden letztgenannten Optionen das Makro nicht zu Ende läuft, sondern sofort nach Tastendruck bzw. loslassen der Taste beendet wird.

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 Gerätes:

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 GmbH
Siemensstraße 38
35440 Linden
© SHARKOON Technologies 2016
info@sharkoon.com
www.sharkoon.com