



# Oscar Maus Bearbeitungssoftware

(Von Gamern entwickelt um im Spiel zu dominieren)

## Bedienungsanleitung

**Modell:** XL-771K, XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750MK, XL-750BK,  
X-748K, X-738K, X-718BK, X-710MK, X-710BK, X-705K, X-755K

[www.a4tech.com](http://www.a4tech.com)

## Installation der Oscar Maus-Bearbeitungssoftware

(ACHTUNG: Der Treiber ist anwendbar in Windows 2000, XP, XP (x64), 2003(x64) and VISTA x86)

**A.** Vor Installation der OSCAR Maus-Bearbeitungssoftware entfernen Sie bitte ggf. bereits installierte OSCAR-Software von Ihrem PC.

**B.** Legen Sie die beiliegende Oscar-Software-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein

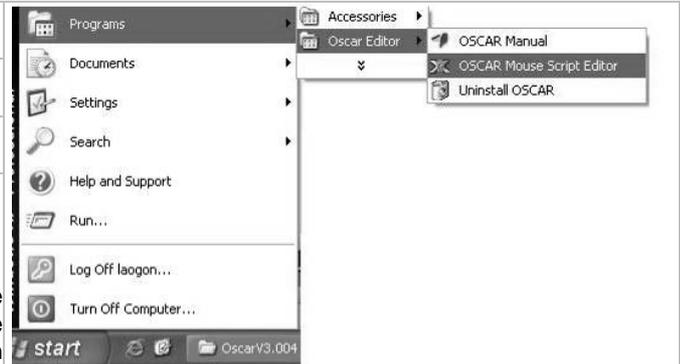
**C.** Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm zum Abschluss der Installation.

**D.** Wenn das Oscar-Symbol  in Ihrer Taskleiste erscheint, haben Sie die Installation erfolgreich durchgeführt.

### oder

Klicken Sie auf "Start", anschließend auf "Programme". Finden Sie dort "Oscar Editor" > "OSCAR Mouse Script Editor", dann haben Sie die Software erfolgreich installiert. (Ansonsten wäre die Installation fehlgeschlagen und Sie müssten wieder bei 'Punkt A' ansetzen)

**E.** War die Installation erfolgreich, führen Sie einen Neustart an Ihrem PC durch



Um alte OSCAR-Treiber zu entfernen gehen Sie über den START-Button zu „Programme“ und von dort zu „OSCAR-Editor“. Unter dem Button „Uninstall OSCAR“ können Sie vorhandene Software löschen.

## Anschluss der Maus

**Step 1:** Verbinden Sie die Maus mit Ihrem Computer über USB-Anschluss

**Step 2:** Ihr Computer wird selbstständig die Maus als solche erkennen.

**Step 3:** Sollte Ihr PC die Maus nicht erkennen, befolgen Sie folgende Tipps:

1. Entfernen und erneutes Anschließen der Maus
2. Versuchen Sie es an einem anderen USB-Port Ihres Computers



“plug and play” – Die Maus wird selbstständig von Ihrem Computer erkannt, es ist kein Treiber nötig. Um die Zusatztasten der Maus zu belegen, brauchen Sie die OSCAR-Editor-Software (mitgeliefert auf CD)

## Bedienungsanleitung zu OSCAR-Bearbeitungssoftware

Um die Zusatztasten der Maus optimal für Sie einzustellen dienen folgende Punkte:

### Step 1: Öffnen Sie das

Klicken Sie bitte das "Oscar Editor" Symbol  auf Ihrem Desktop.

Oder

Über "Start", "Programme", OSCAR Maus Editor. Nun öffnet sich über „Main Menu“, wie auf dem Bild rechts zu sehen.

### Step 2: Jetzt können Sie beginnen jede einzelne Taste der Maus.zu programmieren.

**Step 3:** Sie können jede Taste beliebig einstellen, die im Hauptmenü über die Unterauswahl (Task Pull Down Menu) auswählen.

**Step 4:** Nachdem Sie die Tasten programmiert haben, können Sie diese Einstellungen speichern unter "Save" oder "Save as" über die "File" Option des Hauptmenüs (siehe Bild rechts). Wenn Sie zum Beispiel als Bezeichnung "GamePlay1" abspeichern, sehen Sie die Datei „GamePlay1“ im Script des Hauptmenüs.

**Step 5:** Klicken Sie auf "Download to Mouse" um die Eingaben in der Maus zu speichern.



Oscar Main Menu



## Die Funktionen der OSCAR-Bearbeitungssoftware kennen:

Gewöhnliche Computermäuse arbeiten nur in begrenzter Vielseitigkeit, auch bei den programmierbaren sind Sie stets an die eingeschränkte Leistungsfähigkeit der Maus gebunden.

### Der Unterschied der OSCAR-Maus-Bearbeitungssoftware

A4Tech "Oscar Mouse Editor" durchbricht diese Barriere und ermöglicht seinen Kunden eigene Eingabebefehle (solche wie "Loop", "If", "Equal to", "Interval Repeat", "Jump"...etc.) oder durch Kombination bestehender Befehle (wie beispielsweise "Change the Time Delay between commands", "Control cursor absolute/relative displacements", "Mouse simulation", "Keyboard simulation", "Record the keyboard & mouse continuous actions"...etc.) in Ihr Spiel einzubringen. Darüberhinaus, anstelle von komplizierten und sich wiederholenden Mausoperationen, können Sie die Maus Ihren persönlichen Anforderungen anpassen und mit nur einem Klick komplexe Aufgaben ausführen, ohne einen Maustreiber installieren zu müssen. Einfache Bedienung, hohe Effektivität und die überwältigende Power von Oscar ermöglichen Ihnen die beispiellose Erfahrung Ihr Spiel zu perfektionieren!

Mit dem A4Tech Oscar Maus-Editor können Sie Ihre erstellten Mauseigenschaften speichern und hochladen auf die "Oscar Script Exchange Seite", wo Sie anderen Usern diese Einstellungen zur Verfügung stellen oder für Sie interessante Einstellungen herunterladen können. Um mehr zu diesem Thema zu erfahren gehen Sie bitte auf [www.x7.cn/Oscaren](http://www.x7.cn/Oscaren)

### Was ist das Script? Und was kann ich damit machen?

Bevor wir fortfahren wird Ihnen die Bedeutung des Begriffes "Script" erläutert, damit Sie die ganze Leistung von OSCAR nutzen können.

Script ist ein spezielles Dateiformat das in OSCAR Mäusen verwendet wird. Nach Kompilierung eines Scripts, kann dieses als script file gespeichert werden und auch gleich in den Mausinternen Speicher übertragen werden. Somit wird die Maus zu einer Spezialmaus, mit eigens eingegebenen Kommandos und Ausführungsarten.

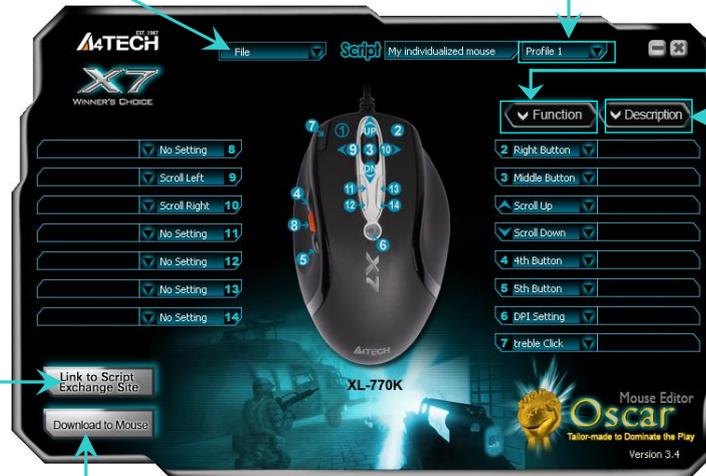
So ist zum Beispiel das script von "CS" das script speziell für das Spiel Counter Strike und sobald dieses aktiviert ist, sind sämtliche Maustasten ausgestattet mit CS-Spezialkommandos.

**Script Operation:** New, Open, Save, Save As, Rename, Upload,

**Profile 1 & 2:** Der interne Speicher kann bis zu 2 scripts speichern. Diese können mit der Feststelltaste der Tastatur gewechselt werden.

**Laden Sie noch heute Ihr Script hoch und gewinnen Sie!**

Mit dem A4Tech Oscar Editor, können Sie Ihre bevorzugten scripts erstellen, es hochladen in "Oscar Script Exchange Site" um es mit anderen zu tauschen. Derweil könne Sie andere Scripts downloaden und für sich nutzen. Für mehr



**Tasten Definition:** Jede Maustaste kann jede Tastenfunktion der Tastatur, Maus oder Multimedia durchführen und das Script zur späteren

**Funktionsbeschreibung** zur Verdeutlichung und Vereinfachung der Programmierung.

**Script im Mausinternen Speicher sichern:** Speichern Sie Ihre Scripts in der Maus und nutzen Sie Ihre persönlichen Einstellungen auf jedem

## Oscar Hauptmenü

## Bebilderte Darstellung der möglichen Tastenbelegungen

Wenn Sie im Hauptmenü auf eine Taste klicken, wird sich ein Auswahlfenster öffnen (Task pull down)



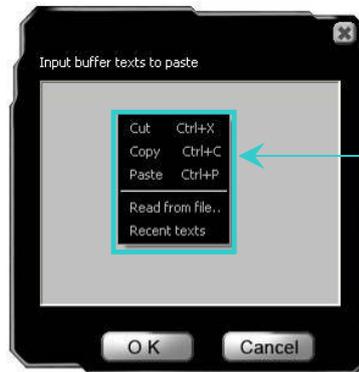
Task Pull-down

### Functions

### Available tasks

<b>No setting</b>	Systemgrundeinstellung oder keine Einstellung ausgewählt
<b>Keyboard</b>	Jede Taste, bzw. Tastenkombination der Tastatur
<b>Mouse</b>	Linke Maustaste, rechte Maustaste, mittlere Maustaste, vierte Maustaste, fünfte Maustaste, nach oben, nach unten, nach rechts, nach links.
<b>Office Sets</b>	Zoom In & Zoom Out, Text einfügen, direktes öffnen von Programmen mit Endungen wie "EXE & COM &BAT" <b>Anmerkung:</b> Wenn "Text einfügen" aktiviert ist, wird "Figure. A" öffnen (siehe Bild); Nun können Sie Ihre gewünschten Texte einfügen.

### Optional Macro



Ein Rechtsklick mit der Maus im Textfeld öffnet das Textbearbeitungsprogramm (siehe Fig. A).

Fig. A

	<b>Tasten- kombination</b>	<p>1. Text Befehle: wie ausschneiden (Ctrl+X), kopieren (Ctrl+C), einfügen (Ctrl+V), entfernen, suchen (Ctrl+F), alles markieren (Ctrl+A), wiederholen (Ctrl+Y), rückgängig (Ctrl+Z).</p> <p>2. Datei Befehle: Wie neue Datei (Ctrl+N), Datei öffnen (Ctrl+O), speichern unter, (Ctrl+S), drucken (Ctrl+P)</p>
	<b>Multimedia</b>	Media Player, nächster Track, letzter track, Stop, Play/Pause, lautlos, lauter, leiser.
	<b>Internet</b>	Zurück, Vorwärts, Stop, Suchen, Aktualisieren, Favoriten/Lesezeichen, E-mail
	<b>System</b>	Rechner, Eigene Dateien, Stand by, Abschalten/Herunterfahren
	<b>16-in-1 Mouse Gestures</b>	Maus-Gebärden sind einfache Symbole die Sie mit der Maus "zeichnen" können. Wenn Sie eine solche Figur zeichnen, wird eine von 16 möglichen Aktionen durchgeführt, welche Sie mit der Gebärde verbunden haben. Ein überaus praktisches Hilfsprogramm zur Vereinfachung häufiger Arbeitsvorgänge.
	<b>Select Macro File</b>	Ein paar Beispiel-scripts sind bereits unter "Select Macro file" gespeichert, um die Leistungsfähigkeit der OSCAR-Software zu demonstrieren. Dennoch sollten Sie für Ihre Maus über die "Scrip Exchange Site" Scripts zur Steigerung Ihrer Mausleistung herunterladen. Für weitere Einzelheiten besuchen Sie uns bitte unter <a href="http://www.x7.cn/oscaren">www.x7.cn/oscaren</a>
<b>Programing Macro</b>	<b>Macro Manager...</b>	Durch die Kombination komplexer Befehlsketten, ob von Maus oder Keyboard, zu kurzen, schnell ausführbaren Kommandos können Sie in sekundenschnelle Befehle zusammenfassen.

## Maßanfertigung im "Macro Manager" um jede Taste Ihren Vorstellungen anzupassen.

**Step 1:** Sie können über jede Taste im "Oscar Main Menu", den "Macro Manager" im "Task Pull-down Menu" finden. Das "Macro Manager Menu" wird sich öffnen; nun können Sie Ihre Script Macros editieren und unter dem jeweiligen Button speichern (siehe auf "Script Macro editieren")



**Macro Manager**

**Step 2:**, Danach klicken Sie auf  und folgen den Anweisungen zur Speicherung des script macros. Der Macro-Dateiname erscheint im Tastenverzeichnis des Hauptmenüs.

**Step 3:** Klicken Sie auf "Download to Mouse" um das Script im Mausinternen Speicher zu sichern.

**ACHTUNG:** Es wird immer nur die in das in der Maus gespeicherte Script aktiv sein. Um ein anderes Script zu aktivieren müssen Sie immer das jeweilige Script zum internen Speicher der Maus kopieren, nach folgendem Schema: Im Hauptmenü "Download to Mouse" auswählen, die ausgewählte Datei wird in der on-board memory der Maus gespeichert und ist unmittelbar nach dem Download aktiviert.

## “Macro Manager” - Hauptfunktionen

Im Hauptmenü beliebige Maustaste auswählen und mit dem Auswahlbutton die Tastenbelegungsauswahl öffnen. Hier Macro-Manager anklicken

### Erweiterte Befehle

Erweiterte Befehle (such as: wiederholen, Zeile überspringen, wenn, dann..., gleich wie..., Wiederholungsintervalle, ... etc)

### Zeit ist relativ

Veränderung der Verzögerung zwischen zwei Aktionen. Um beispielsweise die Feuerrate der Waffe zu optimieren oder das Nachladen einzubeziehen.

### Control Cursor Absolut / Relativ / Verschiebung

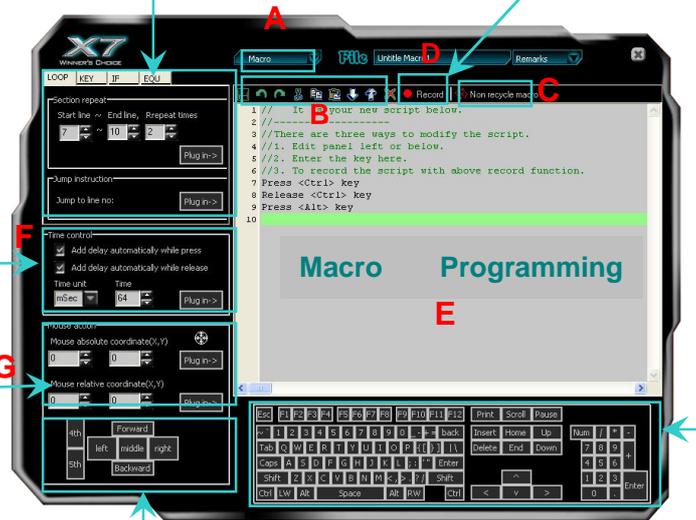
Durch einstellen der X und Y Achsen kann der Rückstoß einer Waffe eingedämmt werden oder eine Drehung um 180 Grad, wenn Maus im Halbkreis geführt wird.

### Intelligente K/B and Mouse Aktionen

Eine Kopie Ihrer Eingaben mit Maus und Tastatur wird erstellt und auf Knopfdruck

### Tastatur Simulation

In den gängigen Egoshootern können mit nur einem Tastendruck die komplette Ausrüstung eingekauft oder Einsatzbefehle gegeben werden. Oder aufeinander folgende Tastaturbefehle, wie zum Beispiel in “WARCRAFT”,



### Maus Simulation

Anstatt die linke Maustaste fünf mal zu betätigen um fünf Schüsse abzufeuern, können Sie jede Taste (Außer der linken Maustaste) mit der fünfmaligen Ausführung belegen, das Resultat sind 5 präzise Schüsse. Und durch Verschiebung der X und Y Achsen werden diese 5 Schuss treffsicher auf den anvisierten Punkt treffen. Der Gegner hat keine Chance!

## Macro Manager Menu

## Bedienung des "Macro Manager Menu"

### A. Macro Programmierungsebene

Im Programmierfenster, der "Macro Programming Area". Durch Eingaben mit Maus und Tastatur stellen Sie eine Befehlsliste zusammen (siehe Bild). Mit dem „Save“-Button können Sie diese Macro speichern, unter der vorher von Ihnen ausgewählten Taste.



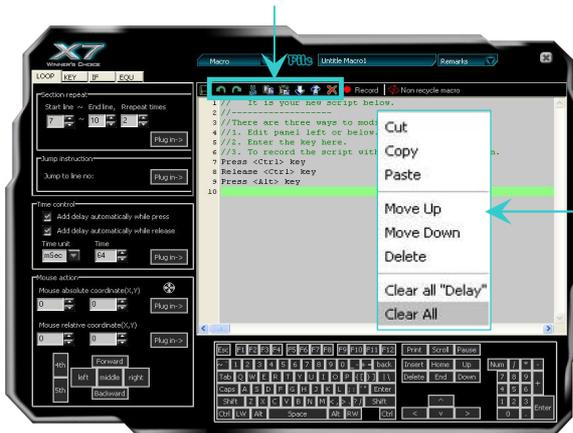
← Macro Programming

### B. Bearbeitungshilfen im "Macro Manager Menu"

Diese Tools sollen Ihnen helfen schnell und einfach Ihre Befehlsliste zusammen zu stellen:

#### Hauptoptionen

Rück		Aussc					



#### Zusätzliche Optionen

Mit einem Rechtsklick in "Macro Programming Area" öffnen Sie weitere Bearbeitungshilfen (Siehe Bild links).

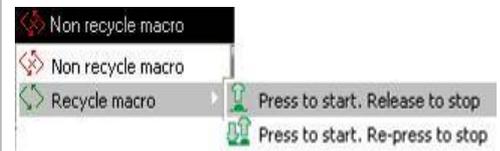
### C. Non Recycle Macro

Wenn "Recycle macro" aktiviert ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

- A: "Press to start, Release to stop": Sofern diese Option ausgewählt ist, wird die Macro bei Tastendruck durchgeführt und so lange wiederholt, bis die Taste wieder

losgelassen wird.

B: "Press to start, Re-press to stop": Bei dieser Option wird die Macro über den Zeitraum ausgeführt, in dem die Taste gedrückt wird, bis sie erneut gedrückt wird, zur Beendigung.



#### D. "Merken" von Tastatur und Mausbefehlen

Es gibt noch einen weiteren Weg, auf einfache Weise Macro-Befehle einzugeben. Durch Aktivierung von "Record Mouse und Keyboard action" im "Macro Manager Menu", sind Sie in der Lage eine Abschrift Ihrer Maus- und Tastatureingaben zu erstellen und die entsprechenden Befehle begrenzt in Ihre zeitliche Ausführung unmittelbar speichern. Dazu befolgen Sie bitte folgende Schritte:

**Schritt 1:** Wählen Sie "Oscar Main Menu", die Taste, die Sie editieren möchten, klicken Sie auf den Auswahlpfeil und wählen Sie "Macro Manager"

**Schritt 2:** Im "Macro Manager Menu", klicken Sie auf das "Record" icon  durch anschließendes betätigen der Taste "F11" auf Ihrer Tastatur, beginnt die Ablaufverfolgung Ihre Eingaben aufzuzeichnen.

**Schritt 3:** Nun geben Sie Ihre gewünschten Befehle ein, diese werden direkt sichtbar übernommen in der "Macro Programming Area". (Siehe Bild rechts)

**Schritt 4:** Drücken Sie "F12" auf Ihrer Tastatur um die Aufzeichnung zu beenden und klicken Sie auf  um zu speichern.



Macro Manager Menu

#### E. Macro Programmierungsebene

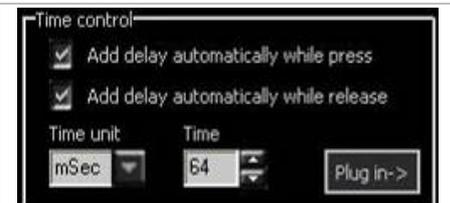
Sie können Abläufe selbst bestimmen in der "Macro Programming Area". Durch Bewegungen mit Maus und Tastatur können Sie eigene Befehle selbst zusammenstellen und speichern. Ihre sogenannten „Macros“ werden in der "Macro Programming Area" gesichert.



#### F. Zeit ist relativ

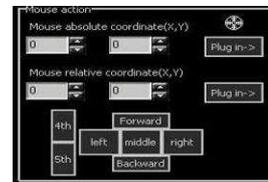
Die "Time Control" ist die Zeit in Minuten, Sekunden oder Milisekunden, die ein Befehl andauern soll. Durch drücken der Taste wird ein Eingabezeitraum eingegeben. Um diesen in das Eingabefeld zu übertragen klicken Sie auf "Plug in".

Mit der Zeiteinstellung wird üblicherweise die Verzögerungszeit zwischen Aktionen der Maus oder der Tastatur angepasst, um schneller reagieren zu können.



#### G. Absolute / Relative Verschiebung des Cursors

Im Maus-Bearbeitungsfeld befindet sich das Koordinaten-Icon . Per Drag-and-Drop können Sie dieses Icon auf eine beliebige Stelle des Bildschirms schieben und somit eine absolute Cursorposition festlegen. Durch klicken auf „Plug in“ tragen Sie die Koordinate in Ihr Script ein.



### Example: **Eigenschaften von “T6”-Ordner anzeigen**

**Definition:** Den “Middle Button ” so belegen, dass er die Eigenschaften des T6-Ordners öffnet, sprich der Cursor platziert sich auf dem T6-Ordner, führt einen Rechtsklick durch und öffnet die Eigenschaften des Ordners.

:

**Schritt 1:** Klicken Sie auf den “Middle Button” im “Oscar Main Menu” und wählen Sie den “Macro Manager” aus (siehe Abbildung rechts).

**Schritt 2:** Geben Sie beispielsweise “View Properties” (Eigenschaften anzeigen) als Bezeichnung (topic) an.

**Schritt 3:** Klicken, halten und verschieben Sie das icon  zum “T6-Ordner” auf dem Desktop. Daraufhin wird die absolute Cursorposition (X=115, Y=617) der durchgeführten Mausbewegung erscheint als Koordinate.

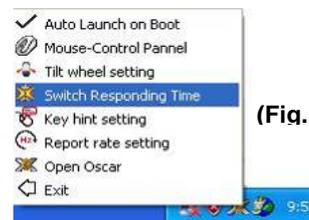
**Schritt 4:** Klicken Sie auf “Plug in” im “Macro Manager Menu” um die Mausbewegung zu speichern. Klicken Sie auf “Right” in der “Mouse Area”, Klicken Sie anschließend auf “R” in der “Keyboard Area” und anschließend auf den  icon, um die Eingaben zu speichern. Abschließend klicken Sie auf “Close” um das “Macro Manager Menu” zu schließen, die von Ihnen eingegebene Bezeichnung “View Properties” wird im “Oscar Main Menu” angezeigt.

**Schritt 5:** Klicken Sie auf “Download to mouse” im “Oscar Main Menu” zur Speicherung in der Maus.



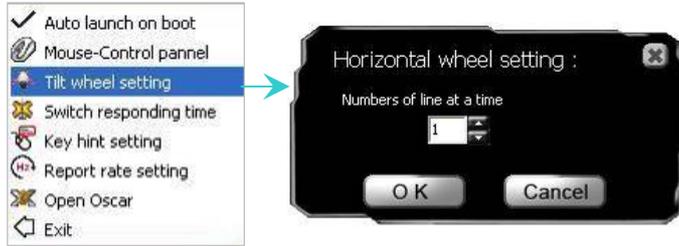
## “Oscar Mouse Editor” – Zusätzliche Funktionen

Über einen Rechtsklick auf dem  OSCAR-Symbol in Ihrer Taskleiste, lässt sich ein Pop-up-Fenster öffnen, in dem weitere Optionen zur Verfügung stehen (siehe Abb. Rechts)



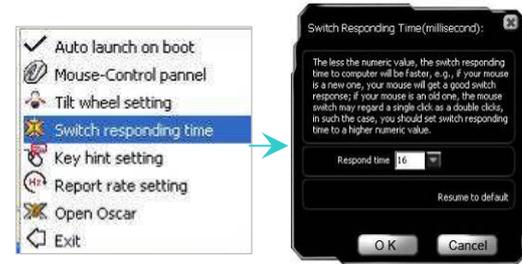
(Fig.)

Wählen Sie "Tilt wheel setting" um die Anzahl der Zeilen anzugeben, die beim Scrollen übersprungen werden

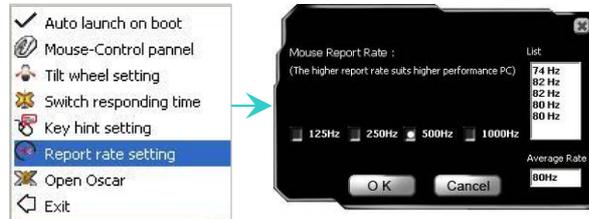


Stellen Sie die "Switch Responding Time", um die Reaktionszeit von Maus und Tastatur zwischen 3-30ms einzustellen. Dadurch verschaffen Sie sich wichtige Sekundenbruchteile, die Ihr Gegner nicht hat.

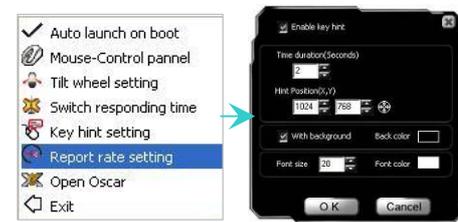
Nutzen Sie Ihre Vorteile!



Wählen Sie "Report Rate Setting" um die Mausempfindlichkeit auf bis zu 1000Hz hoch zu setzen



Wenn "Key Hint Setting" ausgewählt ist, wird der eingegebene Befehl auf dem Bildschirm angezeigt, zur besseren Orientierung.



## Anleitung zu DPI und deren Einstellungen

### “DPI Setting” und “Farbliche Kennzeichnung”

Sie können bei der Maus die DPI Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen, die verschiedenen Geschwindigkeiten sind anhand folgender Farbkennzeichnungen verdeutlicht:

#### **MODEL: XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750MK, XL-750BK, XL-771K, XL-770K (Laser Mouse)**

DPI Levels (Default)		Indikator Farbe	Empfohlen für:	Empfohlene Bildschirmauflösung
DPI 1:	600DPI	Kein Licht	Langsame bis durchschnittlich schnelle Spieler mit normaler Präzision	800x600
DPI 2:	800DPI	Grün	Durchschnittlich schnelle Spieler mit durchschnittliche Genauigkeit	1024x768
DPI 3:	1200DPI	Gelb	Schnelle Spieler mit überdurchschnittlicher Genauigkeit	1152x864
DPI 4:	1600DPI	Rot	Besonders schnelle Spieler mit hoher Präzision	1280x960
DPI 5:	2000DPI	Rot & Gelb	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280x1024
DPI 6:	3600DPI	Gelb & Grün	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280x1024

Drücken Sie den “DPI Setting” Button um zu wechseln zwischen 600, 800, 1200, 1600, 2000 bis hin zu 3600 DPI.

### **MODEL: X-738K, X-718BK, X-748K (Optical Mouse)**

DPI Levels (Default)		Indicator Color	Recommended for:	Suitable Resolution of display (Recommended)
DPI 1:	600 DPI	Kein Licht	Langsame bis durchschnittlich schnelle Spieler mit normaler Präzision	800x600
DPI 2:	800 DPI	Grün	Durchschnittlich schnelle Spieler mit durchschnittliche Genauigkeit	1024x768
DPI 3:	1200 DPI	Gelb	Schnelle Spieler mit überdurchschnittlicher Genauigkeit	1152x864
DPI 4:	1600 DPI	Rot	Besonders schnelle Spieler mit hoher Präzision	1280x960
DPI 5:	2400 DPI	Rot & Gelb	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280x1024
DPI 6:	3200 DPI	Gelb & Grün	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280x1024

Drücken Sie den “DPI Setting” Button um zu wechseln zwischen 600, 800, 1200, 1600, 2000 bis hin zu 3600 DPI

### **MODEL:X-710K, X-710MK, X-710BK,X-705K, X-755K (Optical Mouse)**

DPI Levels (Default)		Indicator Color	Recommended for:	Suitable Resolution of display (Recommended)
DPI 1:	400DPI	Kein Licht	Langsame bis durchschnittlich schnelle Spieler mit normaler Präzision	800x600
DPI 2:	800DPI	Grün	Durchschnittlich schnelle Spieler mit durchschnittliche Genauigkeit	1024x768
DPI 3:	1200DPI	Gelb	Schnelle Spieler mit überdurchschnittlicher Genauigkeit	1152x864
DPI 4:	1600DPI	Rot	Besonders schnelle Spieler mit hoher Präzision	1280x960
DPI 5:	2000DPI	Rot & Gelb	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280x1024

Drücken Sie den “DPI Setting” Button um zu wechseln zwischen 400, 800, 1200, bis hin zu 2000 DPI.

## **Einstellung der DPI**

Es gibt zwei Möglichkeiten die DPI Ihrer Maus zu ändern:

- Über den “DPI Setting Button” auf Ihrer Maus, um die DPI gestaffelt zu erhöhen (600-800-1200-1600-2000-3600 DPI). Dabei wird die aufleuchtende Farbe die eingestellte DPI-Zahl darstellen (siehe oben, „Farbliche Einstellungen“)



2. Sie können Ihre DPI-Einstellungen mit der Oscar software vornehmen.

Klicken Sie auf das Oscar icon  in Ihrer Taskleiste. Wählen Sie im Hauptmenü den Script-Namen aus, dessen SPI Sie anpassen möchten.

**A.** Klicken Sie auf den "DPI Setting Button" um das "DPI Setting Menu" zu öffnen (siehe Abbildung rechts).

**B.** Wählen oder bestimmen Sie den gewünschten DPI-Wert jeder Stufe. Mit „OK“ gelangen Sie wieder ins Hauptmenü.

**C.** Klicken Sie "File" und anschließend "Download to Mouse" um Ihre Änderungen zu speichern oder drücken Sie "F9" auf Ihrer Tastatur um die Einstellungen zu sichern.

## Anwendungsbeispiele

### Example 1: In Windows' operation, 1click to perform "Double Click" or "One Click"

**Schritt 1:** Im "Oscar Main Menu", wählen Sie "Macro Manager" über eine beliebige Maustaste, sodass sich das "MacroMenu" Manager Menu" öffnet.



Oscar Main Menu

**Schritt 2:** Klicken Sie auf "Non Recycle Macro" im "Macro Manager".

Wählen Sie "Recycle macro" und "Press to start, Release to stop" wie in der Abbildung gezeigt..



Macro Manager

**Schritt 3:** Setzen Sie ein Häkchen in "Add delay automatically while press" und wählen Sie "mSec" als Zeiteinheit in "Time unit"

**Schritt 4:** Geben Sie "64" als Zeitwert in "Time" ein. Klicken Sie "Left Button" in der "Mouse Simulation Area".

**Schritt 5:** Geben Sie "200" als Zeitwert in "Time" box. Klicken Sie "Left Button" in der "Mouse Simulation Area". Löschen Sie "Press \_Left Button" und "Release \_Left Button".

**Schritt 6:** Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, Ihre Befehlsliste sollte nun so aussehen. →

```
1 Press_left_button
2 Delay_64_Millisecond
3 Release_left_button
4 Delay_200_Millisecond
5 Press_left_button
6 Delay_64_Millisecond
7 Release_left_button
8 Delay_200_Millisecond
9
```

**Schritt 7:** Click the  icon to save the settings

**Fig. 1**

### Praktische Anwendungsmöglichkeiten im Windows:

Wenn die belegte Taste länger gedrückt wird, wird ein Doppelklick durchgeführt und Programme direkt geöffnet. Bei kurzem Tastendruck wird ein einzelner Klick durchgeführt und Programme werden markiert, jedoch nicht geöffnet.

**Nutzen:** Das Beispiel zeigt die Praktischen Anwendungsmöglichkeiten von vereinfachten Doppelklicks oder wahlweise eben einfachen Klicks. Durch die "Recycle Macro" des "Macro Manager Menu" können Sie die Zeitverzögerung selbst bestimmen.

Wenn "Recycle Macro" des "Macro Manager Menu" aktiviert ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

**A:** "Press to start, Release to stop": In dieser Option wird die Eingabe so lange ausgeführt, wie die entsprechende Taste gedrückt wird.

**B:** "Press to start, Re-press to stop": In dieser Option wird die Eingabe so lange wiederholt, bis eine andere Taste gedrückt wird.

## Beispiel 2: Unterdrückung des Rückstosses bei Egoshooter-Games

**Schritt 1:** Im "Oscar Main Menu", wählen Sie "Macro Manager" über eine beliebige Maustaste, sodass sich das "Macro Manager Menu" öffnet..



Oscar Main Menu



Macro Manager Menu

**Schritt 2:** Setzen Sie ein Häkchen in "Add delay automatically while press" und "Add delay automatically while release". Wählen Sie "mSec" als Zeiteinheit in "Time unit".

**Schritt 3:** Geben Sie "64" als Zeitwert in "Time" ein. Klicken Sie auf "Left Button" in der "Mouse Simulation Area".

**Schritt 4:** Geben Sie "70" als Zeitwert in "Time" ein. Klicken Sie auf "Left Button" in der "Mouse Simulation Area".

**Schritt 5:** Geben Sie "85" als Zeitwert in "Time" ein. Klicken Sie auf "Left Button" in der "Mouse Simulation Area".

```
1 Press_left_button
2 Delay 64 Millisecond
3 Release_left_button
4 Delay 64 Millisecond
5 Press_left_button
6 Delay 70 Millisecond
7 Release_left_button
8 Delay 70 Millisecond
9 Press_left_button
10 Delay 85 Millisecond
11 Release_left_button
12 Delay 85 Millisecond
13 Press_left_button
14 Delay 95 Millisecond
15 Release_left_button
16 Delay 95 Millisecond
```

**Schritt 6:** Geben Sie "95" als Zeitwert in "Time" ein. Klicken Sie auf "Left Button" in der "Mouse Simulation Area"

**Fig. 2**

**Schritt 7:** Nun sollte Ihre Eingabeliste so aussehen. →

**Schritt 8:** Klicken Sie auf  um Ihre Eingaben zu speichern.

### "First Person Shooter"-Praxistest

In der Praxis sind FPS-Waffen mit Rückstoß ausgestattet. Dieser sorgt dafür dass man nach jedem abgefeuerten Schuss erneut zielen muss. Aus diesem Grund haben wir den Zeitintervall zwischen zwei Aktionen variabel gemacht. So lässt sich die Zeit für ein erneutes Zielen durch eine beliebig lange Pause füllen. Die Folge sind präzise Schüsse in schnellstmöglicher Zeit punktgenau ins Ziel zu bringen.

**Nutzen:** Dieses Beispiel soll zeigen wie auf die Reaktionszeit der Maus eingestellt werden kann und welchen Nutzen man daraus ziehen kann. Der Spieler kann entscheiden ob für ihn die Präzision oder eine schnelle Feuerrate den gewünschten Erfolg bringen. 64 ms sind der kleinste in FPS gemessene Wert, der in der Regel zur Ausführung kommt.

### Beispiel 3: Im "First Person Shooter" ein Klick zur 180 Grad Drehung

**Schritt 1:** Im "Oscar Main Menu", wählen Sie "Macro Manager" über eine beliebige Maustaste, sodass sich das "Macro Manager Menu" öffnet.

#### Oscar Main Menu

**Schritt 2:** Geben Sie "799" als Koordinatenangabe in "Mouse Relative Coordinate X Axis Box". Klicken Sie anschließend auf "Plug In".

**Schritt 3:** Unter "mSec" innerhalb von "Time unit" geben Sie "23" als Wert in die "Time" box. Ein und klicken anschließend "Plug In".

**Schritt 4:** Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 dreimal.

**Schritt 5:** Geben Sie "500" als Wert in "Mouse Relative Coordinate X Axis Box". Ein. Klicken Sie anschließend "Plug In".

**Schritt 6:** Klicken Sie auf "Plug in" im "Time Control Area" des "Macro Manager Menu"

```
1 mouse_relative_move 799 0
2 Delay 23 Millisecond
3 mouse_relative_move 799 0
4 Delay 23 Millisecond
5 mouse_relative_move 799 0
6 Delay 23 Millisecond
7 mouse_relative_move 799 0
8 Delay 23 Millisecond
9 mouse_relative_move 500 0
10 Delay 23 Millisecond
11 mouse_relative_move 50 0
12 Delay 23 Millisecond
13
```

**Schritt 7:** Geben Sie "50" als Wert in "Mouse Relative Coordinate X Axis Box" ein. Klicken Sie anschließend auf "Plug In"

**Fig.3**

**Schritt 8:** Klicken Sie "Plug in" im "Time Control Area" des "Macro Manager Menu"

**Schritt 9:** Ihr Macro sollte nun aussehen wie auf dem Bild rechts zu sehen.

**Schritt 10:** Klicken Sie auf  um Ihre Eingaben zu speichern.

### Anwendung in "First Person Shooter"-Games:

Im Regelfall ist es bei Egoshootern selten möglich auf einen plötzlichen Angriff von hinten schnell genug zu reagieren. Die Wahrscheinlichkeit dass man sich schnell genug umdrehen kann ist sehr gering. In der folgenden Beschreibung wird erklärt, wie man eine 180-Grad-Drehung in sekundenschnelle durchführt, um so seinem Gegner das Überraschungsmoment zu vermiesen.

**Benefits:** Im folgenden nun die Beschreibung, wie eine 180-Grad-Drehung auf einer ausgewählten Taste mit Aim-Justierung zur gleichen Zeit. Der vorgegebene Wert "799" relative Verzögerung ist ein Beispiel, der Wert solle kleiner als die horizontale Bildpunktanzahl sein. In diesem Beispiel wurde eine Auflösung von 800x600 gewählt, "Overflow"-Fehler könne daher an einem zu großen Wert liegen. Im Praxistest hat sich gezeigt dass bei der 6-fachen Wiederholung eines Befehls die Zeitspanne zwischen den Ausführungen bei gängigen Egoshootern 20 ms nicht unterschritten werden sollten, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

### Beispiel 4: Mit einem Klick den Rückstoß in Egoshootern kontrollieren

**Schritt 1:** Im "Oscar Main Menu", wählen Sie "Macro Manager" über eine beliebige Maustaste, sodass sich das "Macro Manager Menu" öffnet.



Oscar Main Menu



Macro Manager Menu



**Schritt 2:** Klicken Sie auf "Non Recycle Macro" im "Macro Manager Menu".

Wählen Sie "Recycle macro" und "Press to start, Release to stop".

```
1 Press left button
2 Release left button
3 Delay 110 Millisecond
4 mouse relative move 0 3
```

**Schritt 3:** Setzen Sie ein Häkchen bei "Add delay automatically while release" und wählen Sie "mSec" als Einheit in "Time unit". Geben Sie "110" als Wert in in "Time" ein.

**Schritt 4:** Klicken Sie auf "Left Button" in der "Mouse Simulation Area".

**Schritt 5:** Geben Sie "3" als Koordinate in "Mouse Relative Coordinate Y Axis" ein.  
Klicken Sie auf "Plug In"

**Schritt 6:** Wiederholen Sie Schritt 4

**Schritt 7:** Geben Sie "8" als Koordinate in "Mouse Relative Coordinate Y Axis" ein.  
Klicken Sie auf "Plug In"

**Schritt 8:** Wiederholen Sie Schritt 6 und 7 sieben mal.

**Schritt 9:** Nun sollte Ihre Eingabeliste aussehen wie in Fig. 4

**Schritt 10:** Klicken Sie auf  um Ihre Eingaben zu speichern.

**Fig.4**

### Funktionen im "First Person Shooter"-Game:

Im Prizip vergleichbar mit Anwendungsbeispiel 2, bietet jedoch schnellere Schussfolgen in weniger Zeit. Professionelle Spieler müssen den Rückstoß ihrer Waffe "manuell" ausgleichen, d. h. nach jedem Schuss eine präzise Mausbewegung durchführen. Jetzt können Sie diesen Aufwand ganz einfach auf einen von Ihnen ausgewählte Taste programmieren. Im Counterstrike-Paxistest fanden wir diese Option besonders Sinnvoll bei Waffen wie "AK47" und "M4A1", die einen hohen Rückstoß haben. Bei kleineren Waffen wie beispielweise der "MP5" ist die Abweichung durch den Rückstoß relativ gering.

**Nutzen:** Diese Erläuterung zeigt die Integration von "Mouse Relative Displacement" und "Recycle Macro" um professionelle Bewegungen im Spiel auszuführen. Dieses Beispiel zeigt die Rückstoßunterdrückung durch regulierung des "Y relative displacement"-Wertes um jede einzelne Zielabweichung zu reduzieren und infolge dessen die Treffergenauigkeit zu erhöhen. Im Praxistest des "Y relative displacement value" zeigte sich, dass sich die Abweichung mit jedem abgefeuerten Schuss steigt. Sie müssen entscheiden wieviel Schuss Sie innerhalb eines Befehls unter der "Recycle Macro" -option abgeben wollen.

## Beispiel 5: In "Couterstrike" mit einem Klick Waffen und Ausrüstung kaufen

**Schritt 1:** Im "Oscar Main Menu", wählen Sie "Macro Manager" über eine beliebige Maustaste, sodass sich das "Macro Manager Menu" öffnet.



Oscar Main Menu

**Schritt 2:** Setzen Sie ein Häkchen bei "Add delay automatically while press" und "Add delay automatically while release". Wählen Sie "mSec" als Einheit in "Time unit". Geben Sie "20" als Wert in "Time" ein.

**Schritt 3:** Klicken Sie "B 4 6 B 1 4 B 8 2 B 6 B 7 O 4 O 3 O 3 O 5 B 8 6" in "Keyboard Simulation Area".

**Schritt 4** Nun sollten Ihre Eingaben aussehen wie in Fig. 5.

**Schritt 5:** Klicken Sie auf  um Ihre Eingaben zu speichern.

```

1 Press B key
2 Delay 20 Millisecond
3 Release B key
4 Delay 20 Millisecond
5 Press <4> key
6 Delay 20 Millisecond
7 Release <4> key
8 Delay 20 Millisecond
9 Press <6> key
10 Delay 20 Millisecond
11 Release <6> key
12 Delay 20 Millisecond
13 Press B key
14 Delay 20 Millisecond
15 Release B key
16 Delay 20 Millisecond
17 Press <1> key
18 Delay 20 Millisecond
19 Release <1> key
20 Delay 20 Millisecond
21 Press <4> key
22 Delay 20 Millisecond
23 Release <4> key
24 Delay 20 Millisecond
25 Press B key
26 Delay 20 Millisecond
27 Release B key
28 Delay 20 Millisecond
29 Press <6> key
30 Delay 20 Millisecond
31 Release <6> key
32 Delay 20 Millisecond
33 Press <2> key
34 Delay 20 Millisecond
35 Release <2> key
36 Delay 20 Millisecond
37 Press B key
38 Delay 20 Millisecond
39 Release B key
40 Delay 20 Millisecond
41 Press <6> key
42 Delay 20 Millisecond
43 Release <6> key
44 Delay 20 Millisecond
45 Press B key
46 Delay 20 Millisecond
47 Release B key
48 Delay 20 Millisecond
49 Press <7> key
50 Delay 20 Millisecond
51 Release <7> key
52 Delay 20 Millisecond
53 Press O key
54 Delay 20 Millisecond
55 Release O key
56 Delay 20 Millisecond
57 Press <4> key
58 Delay 20 Millisecond
59 Release <4> key
60 Delay 20 Millisecond
61 Press O key
62 Delay 20 Millisecond
63 Release O key
64 Delay 20 Millisecond
65 Press <3> key
66 Delay 20 Millisecond
67 Release <3> key
68 Delay 20 Millisecond
69 Press O key
70 Delay 20 Millisecond
71 Release O key
72 Delay 20 Millisecond
73 Press <3> key
74 Delay 20 Millisecond
75 Release <3> key
76 Delay 20 Millisecond
77 Press O key
78 Delay 20 Millisecond
79 Release O key
80 Delay 20 Millisecond
81 Press <5> key
82 Delay 20 Millisecond
83 Release <5> key
84 Delay 20 Millisecond
85 Press B key
86 Delay 20 Millisecond
87 Release B key
88 Delay 20 Millisecond
89 Press <6> key
90 Delay 20 Millisecond
91 Release <6> key
92 Delay 20 Millisecond
93 Press <6> key
94 Delay 20 Millisecond
95 Release <6> key
96 Delay 20 Millisecond
97

```

Fig. 5

**Funktionen in Egoshooter-Spielen:**

Durch drücken der programmierten Taste werden alle aufeinanderfolgenden Befehle ausgeführt, um Waffen und Ausrüstung zu kaufen, solche wie "AWP, KEVLAR+HELMET, HE GRENADE, FLASH, DEFUSAL KIT, DESERTEAGLE, SMOKE GRENADE, BUY PRIMARY AMMO, BUY SECONDARY AMMO" oder Schnellverteilung von Teamtasks. In Spielen wie Counter Strike, ist es schwierig alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände beim Start einer Runde schnell genug zu kaufen. Zeit die Sie zu strategischen Vorteilen nutzen können durch Belegung einer Maustaste mit dieser Otion.

**Nutzen:** Diese Erläuterung zeigt die Leistungsstärke von "Keyboard Macro Commands". Mit nur einem Klick können alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände aufgenommen werden, team tasks werden automatisch vergeben. Diese Funktion kann auch für beliebte Windows-Anwendungen wie Photoshop und Word genutzt werden, um die Effizienz von Office zu erhöhen.

**Beispiel 6: "PROE2001"**

Für dieses Beispiel ist eine Installation in drei Schritten Voraussetzung, entsprechend der Computereinstellungen, PROE software-Einstellungen und Oscar mouse editor software-Einstellungen.

**Schritt 1: Computereinstellungen**

Öffnen Sie "My Computer" (Arbeitsplatz), auf Festplatte D und legen Sie einen neuen Ordner an: "D:WORK" klicken Sie "Right Button" (Rechtsklick) mit der Maus auf "PROE" -icon und wählen "Properties" (Eigenschaften)

**Schritt 2: PROE Software-Einstellungen:**

Öffnen Sie "PROE" software; erstellen Sie eine neue Datei in gewünschtem Pfad. Dann öffnen Sie "PROE". Klicken Sie "Function--Mapkeys--New--Geben Sie den Namen "D" ein -- Record -- Feature -- Create----Surface-----Advanced-----Boundaries-----Done-----Done-----Stop----Confirm----Save (Das System wird eine Konfiguration ersetllen.pro file automatically) -----OK. Eine Verknüpfung ist erstellt und Sie köönn den Vorgang wiederholen um beliebig viele Verknüpfungen zu oranisieren mittels "PROE".

### Schritt 3: Oscar Mouse Editor Software-Einstellungen

#### A: Öffnen Sie "Oscar Mouse Editor Software" und folgen Sie der Anleitung

Doppelklick auf dem "Oscar Editor" icon "X" auf Ihrem Desktop.

**ODER** START >> PROGRAMME >> Oscar Editor. Das Hauptmenü von OSCAR-Software öffnet sich.

**B:** Im "Oscar Main Menu", wählen Sie "File", sichtbar im "Pull-down Menu".

>>Wählen Sie "New">> "rename"



**C:** Vergeben Sie "PROE2001" als script file name >>wählen Sie eine Taste (beispielsweise die 4<sup>te</sup> Taste) >>Wählen Sie "Keyboard" im "Task Pull-down Menu", dann sehen sie das folgende Bild. >>Klicken Sie "D" auf dem Keyboard-Bild. >>Klicken Sie "File" im "Oscar Main Menu" >>Klicken Sie "Save as" um die Einstellungen zu speichern >> Klicken Sie auf "Download to Mouse" um das Script auf den Mausinternen Speicher zu übertragen.



Nach Abschluss Ihrer Einstellungen ist eine spezielle PROE-bearbeitete Maus bereit zum Einsatz. Anfangs ist zur Programmierung mit PROE sieben Schritten recht aufwendig, um aber letztendlich eine "1-Klick" Ausführung möglich zu machen

**Beispiel 7:** Mit Ausnahme von "Scroll up" und "Scroll Down" können alle Tastenoptionen angepasst werden um bis zu 16 gleichzeitig auszuführen, wie Zoom In, Zoom Out, Scroll Left, Scroll Right, Copy /Paste, Previous Page, Next Page...etc.

### Programmierung

**Schritt 1:** Doppelklick auf dem "Oscar Editor" icon "X" auf Ihrem Desktop.

**ODER** START >> PROGRAMME >> Oscar Editor. Das Hauptmenü von OSCAR-Software öffnet sich.

**Schritt 3:** Im "Mouse Gesture" Menü, klicken sie auf eine "mouse gesture", es öffnet sich "Direction Pull-down Menu" und verschiedene Auswahlmöglichkeiten.

Oscar Main



Menu

Step 2:

Select

"Mouse Gestures" from the "Task Pull-down Menu" of Oscar Main menu, then you'll see "Mouse Gesture" Menu pop up as shown on the right.



Mouse Gestures Menü

**Schritt 4:** Wählen und klicken Sie Pfeile in "Mouse Gesture" Menü und wählen "Scroll Up, Scroll Down, Scroll Left, Scroll Right" unter "Mouse" -option entsprechend;

>> Wählen und klicken Sie Pfeile in "Mouse Gesture" Menü" und wählen Sie "Back" and "Forward" bei "Internet" optionen entsprechend;

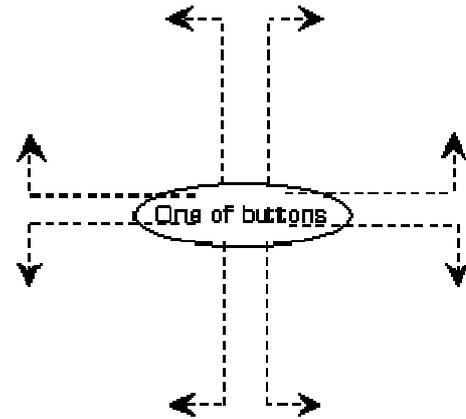
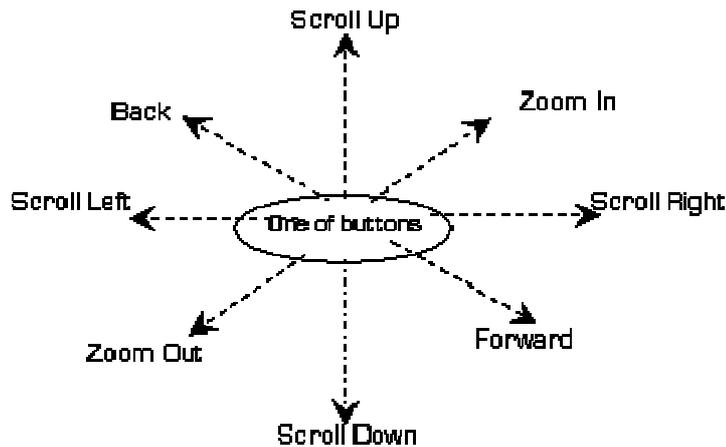
>>>> Wählen und klicken Sie Pfeile in "Mouse Gesture" Menü" und wählen Sie "Zoom In" und "Zoom Out" bei "Office Sets" optionen;

**Schritt 5:** Klicken Sie "OK" im "Mouse Gesture" Menü. >> Klickekn Sie auf "Download to Mouse" um die Eingabe abzuschließen.

**Schritt 6:** Drücken Sie die "**Designated**" –Taste auf der Maus und bewegen Sie sie in die Richtungen und um die Befehle "Scroll Up-\Scroll Down-\Scroll Left-\Scroll Right", "Back- \Forward" oder vergrößern und verkleiner des Schrifttyps beim Email schreiben oder um Bilder in Größe an die jeweiligen Bedürfnisse anzupassen.

**Wählbare Mausgebärden:**

16 Mausgebärden stehen zur Auswahl, 8 einfache Gebärden können auf die Sensibilität des jeweiligen Benutzers eingestellt werden. Definieren Sie beispielsweise 8 Gebärden auf dem "wheel button" mit Funktionen wie unten gezeigt. Sie brauchen dann nur noch den "wheel button" drücken und eine Linie zeichnen in eine gewünschte Richtung um den Befehl sofort umzusetzen. Sie können die Sensibilität der Bewegung unter "proper numeric value" einstellen.



**Anmerkung:** 8 universelle Befehle können in Ausführung und Empfindlichkeit der Bewegung eingestellt werden.

#### **Funktionen in "Microsoft Excel"**

Wenn Sie den "wheel button" drücken und eine Linie ziehen  wie oben erklärt und Sie können binnen eine Sekunde rei über Ihre Arbeitsfläche bewegen durch "Scroll Up", "Scroll Down", "Scroll Left" oder "Scroll Right". Sie können die Ausführung von "Scroll Up", "Scroll Down", "Scroll Left" oder "Scroll Right" einstellen unter "proper numeric value".

#### **Funktionen in "Photoshop, Illustrator, Pro-E" oder anderen Anwendungen**

Durch drücken des "wheel button" und dem Ziehen von Linien mit der Maus  wie oben erklärt, könne Sie die Objektgröße anpassen, um detaillierter bearbeiten zu können und nahezu zeitgleich das Gesamte betrachten. whether to do some editing to the image or just to view the image more clearly. Auch die "Zoom in" und "Zoom out" Funktion können Sie die Empfindlichkeit betreffen unter "Proper numeric value" einstellen

#### **Funktionen beim Surfen im Internet**

Durch drücken des "wheel button" Linienzeichnung mit der Maus  können Sie zum Beispiel "Seite vor" und Seite zurück" als Befehle einstellen und nutzen. Sie können die Sensibilität der Bewegung unter "proper numeric value" einstellen..

**Nutzen:** Diese Beispiel zeigen die 16 Gebärden der Maus und wie Sie zur Anwendung gebracht werden können, indem Sie die ausgewählte Maustaste mit den Gebärden belegen. Durch drücken dieser Taste und Bewegung der Maus in vorgegebene Richtungen können häufig durchzuführende Befehle deutlich verienfacht werden.

### Einstellbare Reaktionszeit der Maus

Sie können die Reaktionszeit Ihrer Maus zwischen 3-30ms variieren. Dies erhöht die Lebensdauer der Maustasten und lässt Sie schneller auf plötzliche Attacken Ihrer Gegner reagieren.

### Speed mouse report time up to 1ms with Full-speed USB

Ausgestattet mit extrem hoher Übertragungsrate von 1ms über Full-speed USB (Maximum 1000Hz reports/sec), dadurch sind Sie 4x4-fach schneller als mit einer gewöhnlichen USB-Maus.

### RAM-Speicher in der Maus

Speichern Sie Ihre Einstellungen im 16K-Speicher der Maus und wenden Sie sie an anderen Rechnern an, keine Treiber nötig.

Mit Ausnahme von "Left Button" und "DPI Setting" sind alle Tasten programmierbar, um vereinfachende Ausführungen, erstellt mit "Oscar Script Editor Software" zu belegen.

## Model: XL-770K

**Mausrad:** Es vereinfacht das scrollen auf breiten Seiten, durch scrollen nach rechts und nach links (Kippfunktion). Damit noch nicht genug bietet das Mausrad 3 Tasten und zwei Scrollrichtungen, die mit der OSCAR-Software beliebig belegt werden können.

### Beeinflussung des Gewichts

Durch Gewichtsveränderung bis zu 19,5 Gramm kann das Gewicht der Maus den persönlichen Anforderungen angepasst werden.



### 6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige

(Vorgegebene DPI Einstellungen: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von Ordnern oder zum starten von Programmen

## Model: XL-771K

In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks

**Mausrad:** Es vereinfacht das scrollen auf breiten Seiten, durch scrollen nach rechts und nach links (Kippfunktion). Damir noch nicht genug bietet das Mausrad 3 Tasten und zwei Scrollrichtungen, die mit der OSCAR-Software beliebig belegt werden können.



## 6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige

(Vorgegebene DPI Einstellungen: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

## Eingebauter Heizlüfter und Kühler

Warme Hände im Winter, angegehme Kühlung im Sommer. Comfort für viel arbeitende Hände!

## Model: XL-755K

**Mausrad:** Es vereinfacht das scrollen auf breiten Seiten, durch scrollen nach rechts und nach links (Kippfunktion). Damit noch nicht genug bietet das Mausrad 3 Tasten und zwei Scrollrichtungen, die mit der OSCAR-Software beliebig belegt werden können.

In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von



**6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige** (Vorgegebene DPI Einstellungen: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

**5 Live Thumb-Button** Eine leistungsstarke und praktische Möglichkeit, 5 wichtigste Funktionen schnell parat zu haben.

## Model: XL-740K

**6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige** (Vorgegebene DPI Einstellungen: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

### **Beeinflussung des Gewichts**

Durch Gewichtsveränderung bis zu 19,5 Gramm kann das Gewicht der Maus den persönlichen Anforderungen angepasst werden.



In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von Ordnern oder



### Model: XL-730K

#### **6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige** (Vorgegebene DPI

Einstellungen: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!



In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen

### Model: XL-750K

#### **6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige** (Vorgegebene DPI

Einstellungen: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!



In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von Ordnern oder zum starten von Programmen

## Specifications

<p><b>Oscar Laser Gaming Mouse</b> MODEL: XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750K, XL-750BK, XL-750MK, XL-771K, XL-770K,XL-83K,XL-85K</p>	<p><b>Oscar Optical Gaming Mouse</b> MODEL: X-738K,X-718BK,X-748K</p>	<p><b>Oscar Optical Gaming Mouse</b> MODEL: X-755K, X-710K, X-710BK, X-710MK, X-705K</p>
<p><b>3,600 DPI X7 Laser Engine</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Key Response Time (3X Fire Button, Left &amp; Right Button): 3-30ms</li><li>• Adjustable Resolution: 100~3600 DPI</li><li>• Default DPI Modes: 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI</li><li>• Adjustable USB Report Rate: 125-250-500-1000Hz (USB Full Speed)</li><li>• FPS: 7080 Frames / Second</li><li>• Image Processing: 6.4 mega pixels/second</li><li>• SPI Time: 1ms</li><li>• Maximum Acceleration: 20g</li><li>• Maximum Speed: 45 inches / second* (*Depending on surface)</li><li>• Cable Diameter: 30 mms</li><li>• Cable Length: 1.8 Meters</li><li>• Button Lifetime: 8,000,000 Clicks</li><li>• Mouse Feet Lifetime: 250 Kilometers</li></ul>	<p><b>3,200 DPI X7 Optical Engine</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Key Response Time (3X Fire Button, Left &amp; Right Button): 3-30ms</li><li>• Adjustable Resolution: 100~3200 DPI</li><li>• Default DPI Modes: 600 – 800 -1200 -1600 -2400 -3200 DPI</li><li>• Adjustable USB Report Rate: 125-250-500-1000Hz (USB Full Speed)</li><li>• FPS: 6500 Frames / Second</li><li>• Image Processing: 5.8 mega pixels/second</li><li>• SPI Time: 1ms</li><li>• Maximum Acceleration: 15g</li><li>• Maximum Speed: 40 inches /second* (*Depending on surface)</li><li>• Cable Diameter: 30 mms</li><li>• Cable Length: 1.8 Meters</li><li>• Button Lifetime: 8,000,000 Clicks</li><li>• Mouse Feet Lifetime: 250 Kilometers</li></ul>	<p><b>2,000 DPI X7 Optical Engine</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Key Response Time (3X Fire Button, Left &amp; Right Button): 3-30ms</li><li>• Adjustable Resolution: 100~2000 DPI</li><li>• Default DPI Modes: 400 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 DPI</li><li>• Adjustable USB Report Rate: 125-250-500-1000Hz (USB Full Speed)</li><li>• FPS: 6500 Frames / Second</li><li>• Image Processing: 5.8 mega pixels / second</li><li>• SPI Time: 1ms</li><li>• Maximum Acceleration: 15g</li><li>• Maximum Speed: 40 inches / second* (*Depending on surface)</li><li>• Cable Diameter: 30 mms</li><li>• Cable Length: 1.8 Meters</li><li>• Button Lifetime: 8,000,000 Clicks</li><li>• Mouse Feet Lifetime: 250 Kilometers</li></ul>

DIESES GERÄT ENTSPRICHT TEIL 15 DER FCC-RICHTLINIEN (Federal Communications Commission – in den USA zuständig für die Überprüfung von Strahlungsstörungen bei elektronischen Geräten). DAS GERÄT ERFÜLLT BEI BETRIEB DIE FOLGENDEN BEIDEN BEDINGUNGEN: (1) DAS GERÄT DARF KEINE ELEKTRISCHEN STÖRUNGEN VERURSACHEN. (2) DAS GERÄT MUSS GEGENÜBER ALLEN ELEKTRISCHEN STÖRUNGEN UNEMPFINDLICH SEIN, EINSCHLIESSLICH SOLCHER, DIE ZU UNERWÜNSCHTEN FUNKTIONEN FÜHREN KÖNNEN.

### Anforderungen der FCC

Dieses Gerät wurde getestet und erfüllt die Grenzwerte für digitale Geräte der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Richtlinien. Die Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz vor elektromagnetischen Störungen beim Heimgebrauch gewährleisten. Das Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzstrahlung und strahlt möglicherweise Hochfrequenzstrahlung aus. Wenn das Gerät nicht streng den Anweisungen entsprechend installiert und betrieben wird, kann es zu Funkstörungen kommen. Es wird jedoch keine Garantie dafür gegeben, dass bei einer bestimmten Installation keine Störstrahlung auftritt. Ob das Gerät Ursache für eine bestimmte Störung des Radio- bzw. Fernsehempfangs ist, lässt sich durch Aus- und wieder Einschalten des Geräts ermitteln. Zur Behebung der Störung sollte der Benutzer dann

---

einen oder mehrere der folgenden Schritte ausführen:

- Neuausrichtung oder Versetzung der Empfangsantenne
- Vergrößerung des Abstands zwischen Gerät und Radio bzw. Fernseher
- Anschließen des Geräts an eine Steckdose, die nicht zum gleichen Stromkreis gehört, an den das Radio bzw. der Fernseher angeschlossen ist
- Kontaktieren des Händlers oder eines erfahrenen Radio-/Fernsehtechnikers

**ÄNDERUNGEN ODER UMBAUTEN OHNE DIE AUSDRÜCKLICHE GENEHMIGUNG DER FÜR DIE EINHALTUNG DER BESTIMMUNGEN ZUSTÄNDIGEN STELLE KÖNNEN DEN ENTZUG DER BETRIEBSERLAUBNIS FÜR DIESES GERÄT ZUR FOLGE HABEN.**

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Richtlinien. Das Gerät erfüllt bei Betrieb die folgenden beiden Bedingungen:

- (1). Das Gerät darf keine elektrischen Störungen verursachen.
- (2). Das Gerät muss gegenüber allen elektrischen Störungen unempfindlich sein, einschließlich solcher, die zu unerwünschten Funktionen führen können.

### **FOR LASER MOUSE**

#### **REGULATORY INFORMATION:**

Tested to comply with FCC (U.S. Federal Communications Commission) Standards. For home or office use. Not intended for use in machinery, medical or industrial applications. Any changes or modifications not expressly approved by A4Tech could void the user's authority to operate this device.

#### **INFORMATION ABOUT LASER DEVICES:**

This device complies with International Standard IEC 60825-1:2001-08 for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No.50, dated July 26, 2001.

- This device emits a collimated (parallel) beam of infrared light (invisible to the user).
- Peak Wavelength range: 832~865 nanometers.

#### **CAUTION**

Use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

- Do not disassemble the device.

### **TECH SUPPORT/ Technische Fragen**

For tech support, please visit our website at <http://support.a4tech.com/> or email us at [support@a4tech.com](mailto:support@a4tech.com) oder [support@a4tech.de](mailto:support@a4tech.de)

\*\*Usage, features and specifications of all A4 TECH products are subject to change without notification.