



SKILLER SGM3

WIRELESS GAMING MOUSE

Anleitung



1. Spezifikationen	3
1.1 Allgemein	3
1.2 Tasten-Eigenschaften	3
1.3 DPI-Eigenschaften	3
1.4 Akku-Eigenschaften	4
1.5 Software-Eigenschaften	4
1.6 Kabel und Anschlüsse	4
1.7 Verpackungsinhalt	4
2. Anschluss	5
3. Übersicht	5
4. Aufladen der Maus	6
4.1 Drahtloses Laden	6
4.2 Kabelgebundenes Laden	6
5. Software-Installation	7
6. Software-Übersicht	8
7. DPI-Einstellungen	9
8. Polling-Rate	10
9. Mausgeschwindigkeit	11
10. Doppelklick-Geschwindigkeit	12
11. Scroll-Geschwindigkeit	13
12. Spiel-Profile	14
13. Akkustand	15
14. Makro-Manager	16
15. Tastenbelegung	17



1. Spezifikationen

1.1 Allgemein

Typ	Dual Mode
Übertragungsstandard	2,4 GHz
Max. DPI/CPI	6.000
Min. DPI/CPI	600
Sensor	Optisch
Chip	ATG4090
Beleuchtung	RGB
Max. Polling-Rate	1.000 Hz
Lift-off-Distanz	2 mm
Frames pro Sekunde	8.000
Inch pro Sekunde	150
Max. Beschleunigung	30 g
Mausfüße	5, PTFE
Farbvarianten	Schwarz, Weiß

1.2 Tasten-Eigenschaften

Anzahl Tasten	7
Programmierbare Tasten	7
Langlebige Omron-Schalter in linker und rechter Maustaste	✓
Lebensdauer der Tasten	Min. 10 Millionen Klicks

1.3 DPI-Eigenschaften

DPI-Stufen	6.000; 4.800; 3.600; 2.400; 1.200; 600*
DPI-Wahltaste	✓
DPI-Anzeige	LED

* Die DPI-Stufen können in der Software individuell angepasst werden.



1. Spezifikationen

1.4 Akku-Eigenschaften

Typ	Integrierter Lithium-Ionen-Akku
Kapazität	930 mAh
Akkulaufzeit	40 Stunden
Lademöglichkeiten	Drahtlos / USB-Kabel
Ladedauer	3 Stunden (USB-Kabel)

1.5 Software-Eigenschaften

Gaming-Software	✓
Onboard-Speicher für Spiel-Profile	✓
Anzahl Profile	6

1.6 Kabel und Anschlüsse

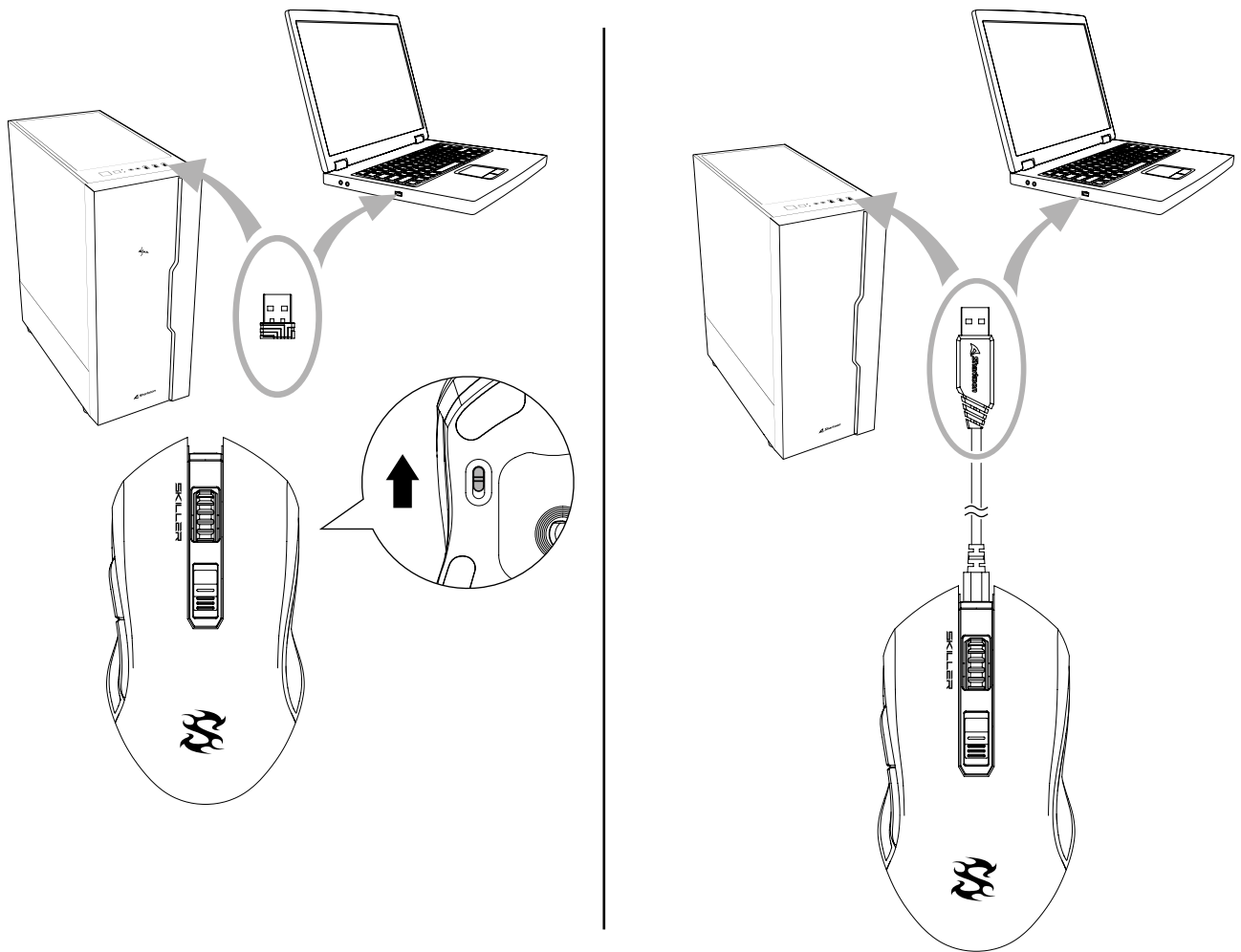
Anschluss	Drahtlos / USB
Goldbeschichteter USB-Stecker	✓
Textilummanteltes Kabel	✓
Kabellänge	180 cm

1.7 Verpackungsinhalt

- SKILLER SGM3
- zusätzliches Set mit Mausfüßen
- textilummanteltes USB-Kabel
- USB-Nano-Empfänger
- Anleitung

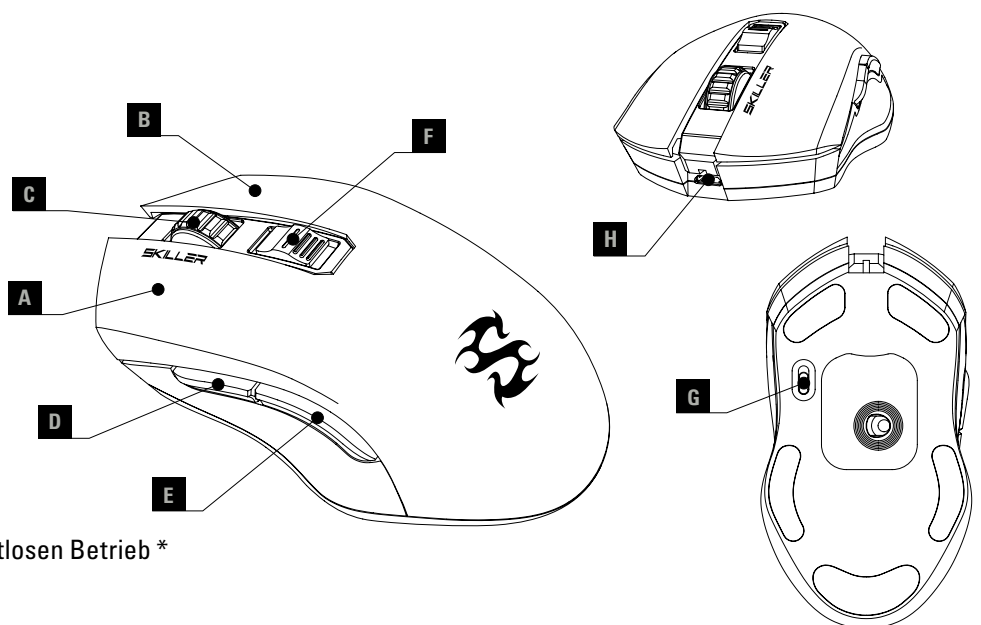


2. Anschluss



3. Übersicht

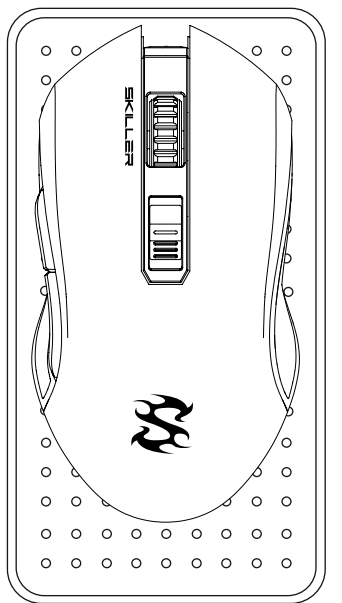
- A** Linke Maustaste
- B** Rechte Maustaste
- C** Scrollrad
- D** Daumentaste 1
- E** Daumentaste 2
- F** DPI + | DPI -
- G** Ein-/Ausswitcher für drahtlosen Betrieb *
- H** USB-Anschluss



* nicht in der Darstellung der Maus innerhalb der Software markiert, nicht frei belegbar

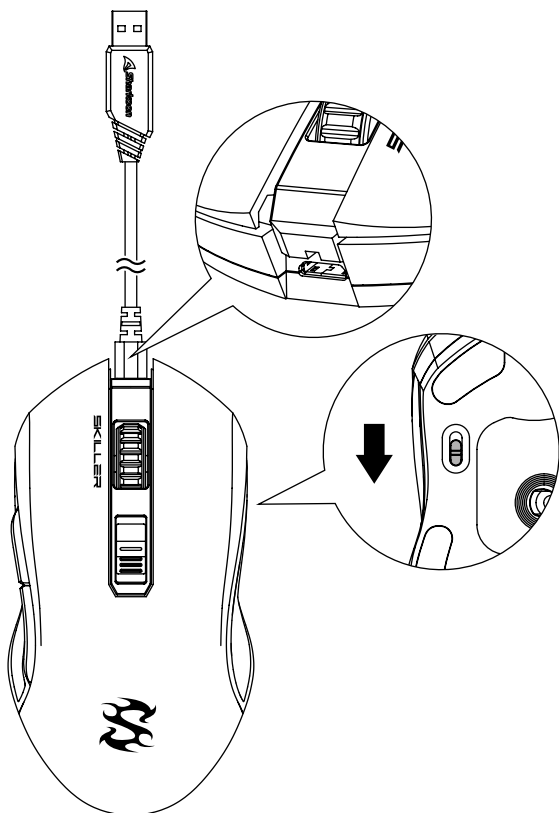
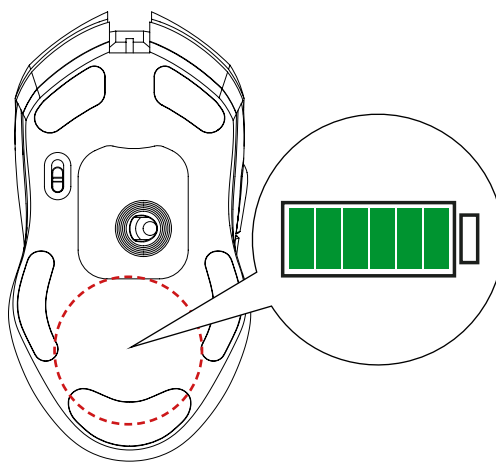


4. Aufladen der Maus



4.1 Drahtloses Laden

Die SKILLER SGM3 kann drahtlos aufgeladen werden. Legen Sie dafür die SKILLER SGM3 auf die Kontaktfläche eines kompatiblen Gerätes für drahtloses Laden. Der Kontaktpunkt der Maus befindet sich auf der Unterseite, in der Mitte der unteren drei Mausfüße. Sobald die SKILLER SGM3 den Ladevorgang startet, beginnt das SKILLER-Logo auf der Oberseite rot zu blinken. Wenn der Ladestand 90 % erreicht hat, hört das SKILLER-Logo auf zu blinken und ändert die Farbe zu Grün.



4.2 Kabelgebundenes Laden

Um die SKILLER SGM3 mittels des mitgelieferten USB-Kabels aufzuladen, schließen Sie dieses zunächst wie im Abschnitt „Anschluss am PC“ aufgezeigt an. Stellen Sie anschließend sicher, dass der drahtlose Betrieb ausgeschaltet ist. Benutzen Sie hierzu den Schalter auf der Unterseite der Maus (G). Sobald die SKILLER SGM3 den Ladevorgang startet, beginnt das SKILLER-Logo auf der Oberseite rot zu blinken. Wenn der Ladestand 90 % erreicht hat, hört das SKILLER-Logo auf zu blinken und ändert die Farbe zu Grün. Die Maus kann kabelgebunden auch während des Betriebs geladen werden.

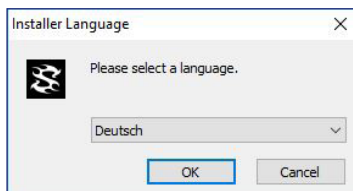


5. Software-Installation

Laden Sie sich die Gaming-Software der SKILLER SGM3 zunächst über die Sharkoon-Webseite www.sharkoon.com herunter. Entpacken Sie die Zip-Datei an einem Ort Ihrer Wahl und klicken Sie anschließend doppelt auf die Datei SKILLER_SGM3.exe, um die Installation zu starten.

Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten und klicken Sie abschließend auf „Fertig stellen“. Anschließend erscheint das SKILLER-Symbol in der Taskleiste. Sie haben die Gaming-Software erfolgreich installiert.

1

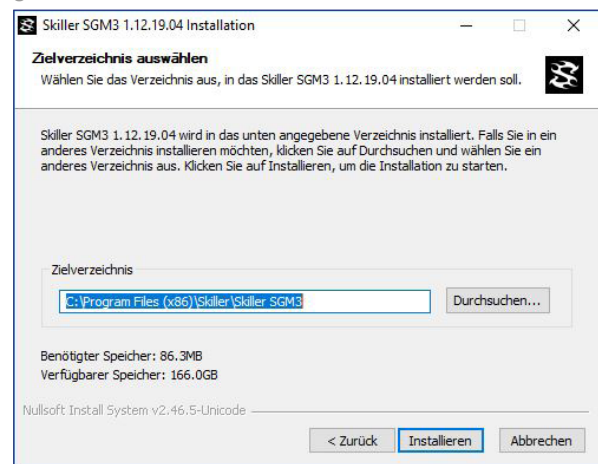


Um die Gaming-Software zu starten, klicken Sie doppelt auf das SKILLER-Symbol in der Taskleiste. **Hinweis:** Die Gaming-Software wird im Hintergrund ausgeführt, solange der PC eingeschaltet ist. Nur so lassen sich die erweiterten Funktionen der SKILLER SGM3 nutzen. Das SKILLER-Symbol wird währenddessen in der Windows-Taskleiste angezeigt.

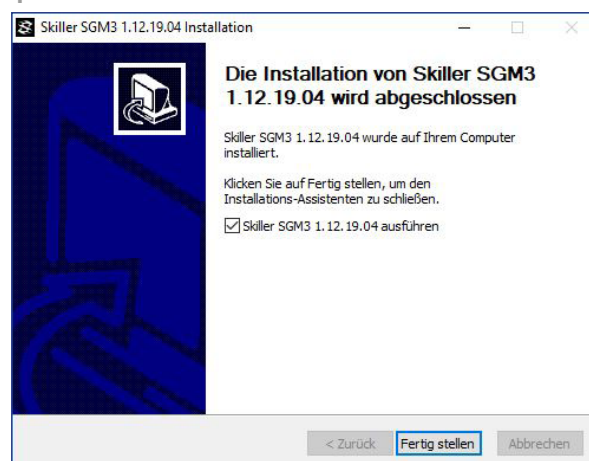
2



3



4



6. Software-Übersicht



DPI-Einstellungen: Im Menü „DPI-Einstellungen“ kann die Empfindlichkeit der Maus sowie die Beleuchtungsfarbe der sechs DPI-Stufen festgelegt werden.

Polling-Rate: In diesem Menü kann bestimmt werden, wie oft die Maus ihre Position an den Computer sendet. Möglich sind Einstellungen von einmal alle acht Millisekunden bis zu einmal pro Millisekunde.

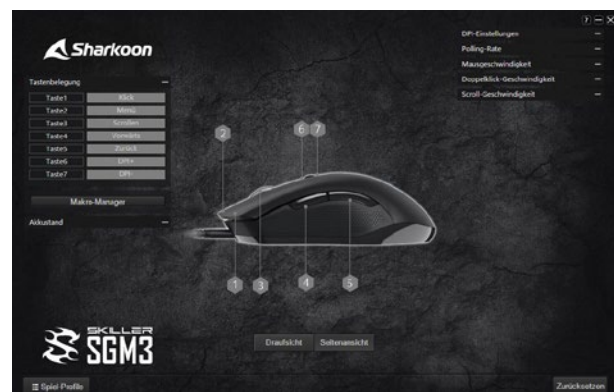
Mausgeschwindigkeit: Hier kann die Geschwindigkeit des Mauszeigers in elf Stufen eingestellt werden.

Doppelklick-Geschwindigkeit: Wie bei der Mausgeschwindigkeit wird hier die Empfindlichkeit der Doppelklick-Erkennung in elf Stufen festgelegt.

Scroll-Geschwindigkeit: Im Menü „Scroll-Geschwindigkeit“ wird festgelegt, wie weit das Bild beim Scrollen verschoben wird.

Spiel-Profile: Bis zu sechs Spiel-Profile können in diesem Menü verwaltet werden. Spiel-Profile beinhalten alle Einstellungen der Software, mit Ausnahme von Makros, die universell für alle Spiel-Profile gespeichert werden.

Akkustand: Zeigt den aktuellen Akkustand der Maus in drei Stufen an.



Makro-Manager: Der „Makro-Manager“ dient zur Erstellung und Verwaltung von Makros. Diese werden universell zur Nutzung in den unterschiedlichen Spiel-Profilen gespeichert.

Tastenbelegung: Hier können die Tasten der Maus mit verschiedenen Befehlen und Makros belegt werden. Zur besseren Orientierung kann die im Zentrum der Software platzierte Darstellung der Maus in einer „Draufsicht“ oder einer „Seitenansicht“ genutzt werden.



7. DPI-Einstellungen



Standardmäßig lässt sich die DPI-Anzahl der SKILLER SGM3 durch Betätigung der Tasten mit den Funktionen DPI+ und DPI- in sechs Stufen erhöhen und verringern. Diese Tasten sind softwareseitig in der zentral angeordneten Darstellung der Maus mit den Ziffern 6 und 7 markiert. Im Menü „DPI-Einstellungen“ können die sechs voreingestellten DPI-Stufen angepasst werden.

Die aktuell gewählte DPI-Stufe ist innerhalb des Menüs mit einem in blau ausgefüllten Kreis unterhalb des DPI-Wertes markiert. Um die DPI-Anzahl einer Stufe zu erhöhen, bewegen Sie den entsprechenden Schieberegler bis zum gewünschten Wert nach oben oder bewegen Sie den Schieberegler nach unten, um die DPI-Anzahl der jeweiligen Stufe zu verringern.

Alternativ können Sie die gewünschten Werte von 600 bis 6.000 DPI auch direkt im Feld unterhalb des jeweiligen Schiebereglers mit einem Doppelklick auswählen und abändern.

Die farbigen Quadrate unterhalb der sechs DPI-Stufen zeigen die jeweiligen Beleuchtungsfarben des SKILLER-Logos bei Auswahl der entsprechenden DPI-Stufe an. Um eine Farbe zu ändern, klicken Sie auf das jeweilige Quadrat und wählen anschließend eine von acht vorgefertigten Farben oder eine individuelle Farbe aus. Zur Einrichtung einer individuellen Farbe wählen Sie zunächst den entsprechenden Menüpunkt und verschieben Sie anschließend den Schieberegler entlang des abgebildeten Farbspektrums, bis die gewünschte Farbe erreicht ist.



8. Polling-Rate



Die Darstellung zum Ändern der Polling-Rate ist kreisförmig angeordnet und in vier Viertel unterteilt. Klicken Sie in ein Viertel, um die entsprechende Stufe zu aktivieren. Die Viertel beginnen oben links und verlaufen kreisförmig gegen den Uhrzeigersinn nach oben rechts. Folgende Stufen sind wählbar: Energie sparen (125 Hz, 8 ms), Büro (250 Hz, 4 ms), Gaming (500 Hz, 2 ms) sowie E-Sport (1.000 Hz, 1 ms).



9. Mausgeschwindigkeit



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



10. Doppelklick-Geschwindigkeit



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



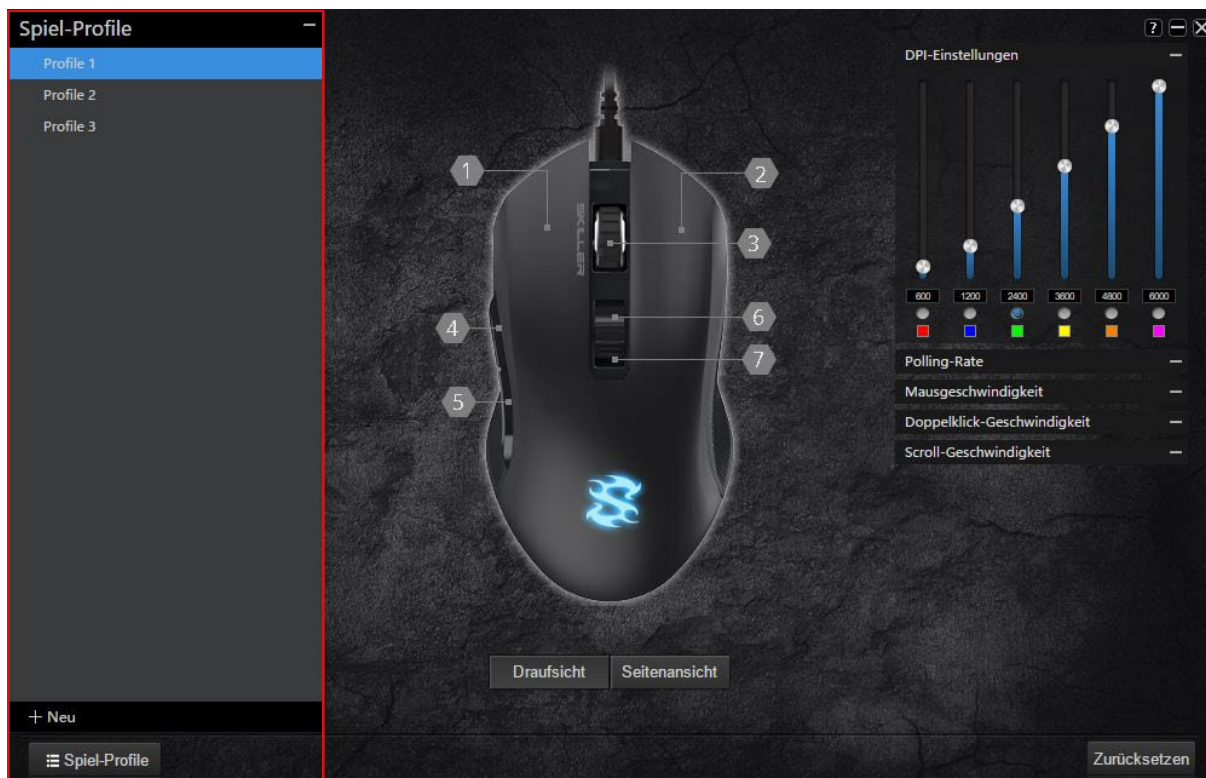
11. Scroll-Geschwindigkeit



Beim Scrollen bewegt sich das Bild um eine festgelegte Anzahl von Zeilen, die innerhalb dieses Menüs verändert werden können. 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. Es kann alternativ eingestellt werden, dass sich das Bild beim Scrollen um eine ganze Bildschirmseite verschiebt.



12. 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 jeden Anwendungszweck zu entwerfen und schnell zwischen ihnen umzuschalten, ohne die Konfiguration bei jedem Wechsel des Spiels neu anpassen zu müssen.

Um ein Spiel-Profil zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Spiel-Profile“ und anschließend auf „Neu“. Das Spiel-Profil wird mit einem Standardnamen erzeugt. Um diesen zu ändern, klicken Sie mit einem Rechtsklick auf das Spiel-Profil und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion „Bearbeiten“ aus. Sie können nun den Profil-Namen nach Ihren Wünschen abändern.

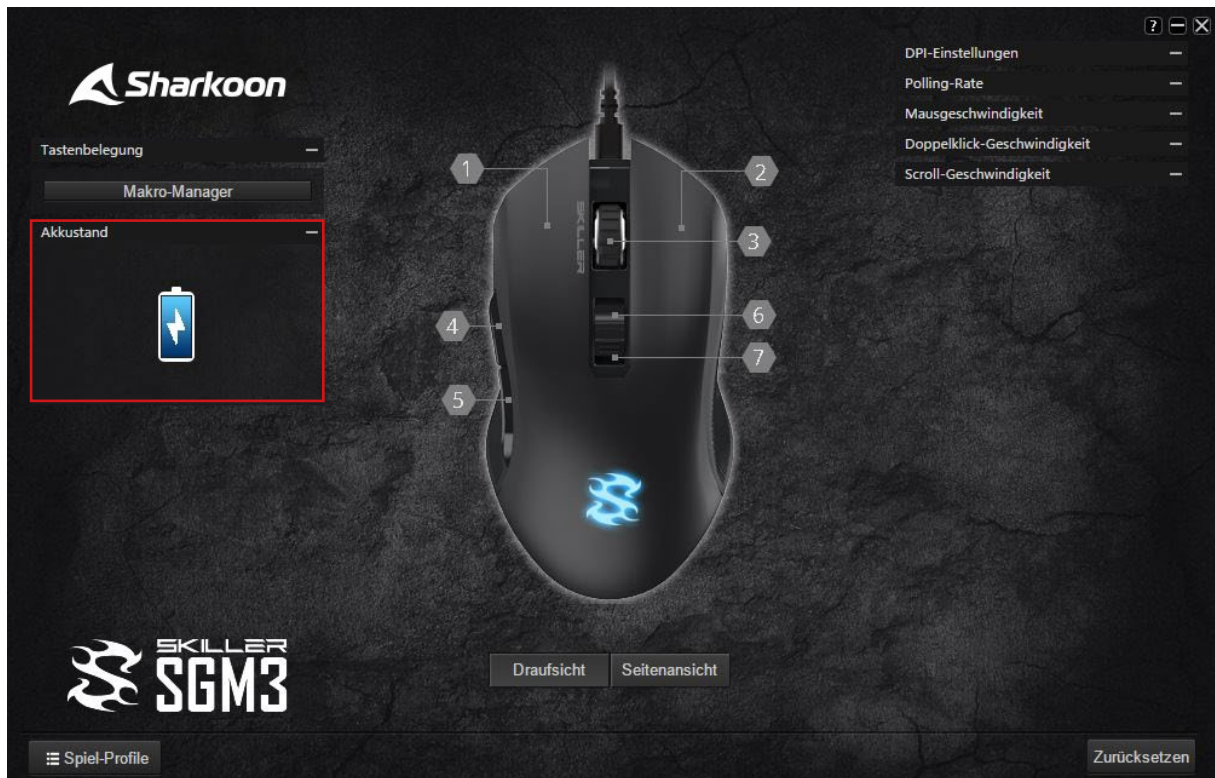


Um ein anderes Profil auszuwählen, klicken Sie auf das Menü „Spiel-Profile“ und wählen Sie das zu verwendende Profil mit einem Linksklick aus. Das Profil ist anschließend sofort aktiviert.

Es lassen sich bis zu sechs Profile anlegen und über einen Rechtsklick bearbeiten. Zur Auswahl stehen folgende Befehle: Löschen, Bearbeiten, Kopieren, Laden und Speichern. Profile können mit dem Befehl „Speichern“ auf der Festplatte gespeichert und mit dem Befehl „Laden“ von der Festplatte in die Software geladen werden.



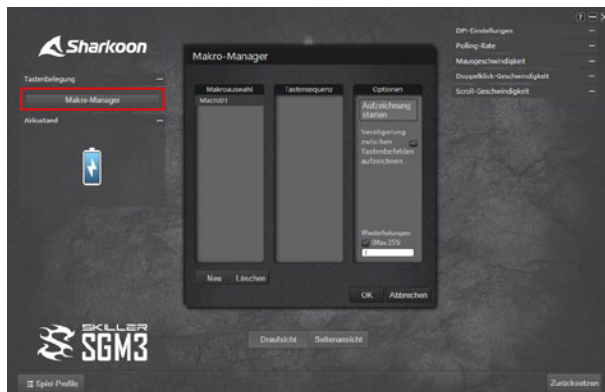
13. Akkustand



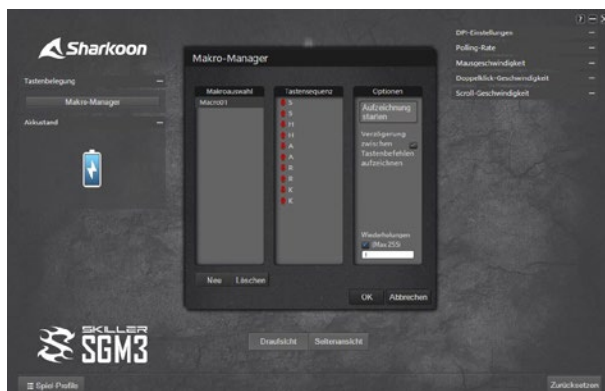
In diesem Bereich der Software wird der ungefähre Akkustand der SKILLER SGM3 in drei Stufen angezeigt. Die dargestellte Batterie kann analog zum Akkustand entweder vollständig ausgefüllt, zur Hälfte ausgefüllt oder fast gar nicht ausgefüllt sein.



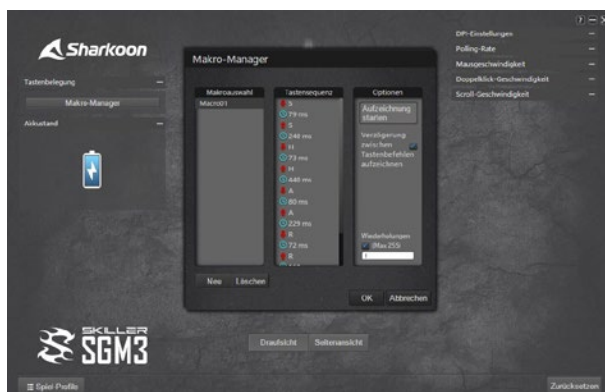
14. Makro-Manager



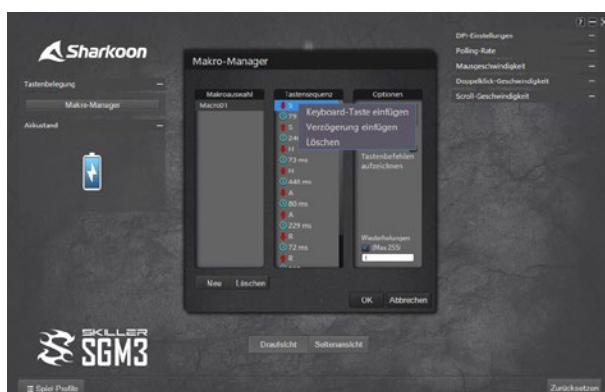
Über den Makro-Manager lassen sich Makros aufzeichnen, ändern und löschen. Durch klicken auf die Schaltfläche „Neu“ wird ein neues Makro mit Standardbezeichnung im Bereich „Makroauswahl“ angelegt. Durch einen Doppelklick auf den Namen lässt sich dieser ändern.



Vor der Aufzeichnung eines Makros können im Bereich „Optionen“ Einstellungen bezüglich der Verzögerungen zwischen Tastenbefehlen und Wiederholungen vorgenommen werden. Wird der Haken im Feld „Verzögerungen zwischen Tastenbefehlen aufzeichnen“ aktiviert, werden Eingabepausen bei der Aufnahme des Makros ebenfalls in das Makro übernommen. Sie erscheinen mit Angabe zur 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 einem Klick auf „Aufzeichnung starten“ im Bereich „Optionen“ wird jede nachfolgende Tastatureingabe aufgezeichnet und im Bereich „Tastensequenz“ dokumentiert. Sie beenden die Aufzeichnung, indem Sie 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 Keyboard-Tasten sowie Verzögerungen einfügen. Verzögerungen haben zunächst eine Dauer von einer Millisekunde, dieser Wert lässt sich durch einen Doppelklick auf die Verzögerung individuell anpassen.

Im Makro-Manager lassen sich bis zu 100 Makros speichern. Die maximale Anzahl von Tastenbefehlen in einem Makro liegt bei 34 inklusive Verzögerungen. Beachten Sie jedoch, dass ein Tastendruck und das Loslassen der Taste zwei Befehle darstellen. Jedes Makro kann über das Menü „Tastensequenz“ einer Maustaste zugewiesen werden.



15. Tastenbelegung

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

Klick: Dies entspricht dem einfachen Linksklick. Mindestens eine Taste der SKILLER SGM3 muss mit dieser Funktion belegt sein.

Menü: Dies entspricht dem standardmäßig durch einen Rechtsklick aufgerufenen Kontextmenü.

Scrollen: Ermöglicht es, den sichtbaren Bildausschnitt vertikal oder horizontal zu verschieben.

Dreifachklick: Führt drei schnelle Klicks hintereinander aus.

Vorwärts/Zurück: Navigiert in Ordnerstrukturen oder im Web vor und zurück.

DPI-Einstellung: Enthält Befehle zur Anpassung der DPI-Stufen.

Multimedia-Befehle: Durch diese Befehlskategorie lässt sich der unter Windows ausgewählte Mediaplayer steuern. *Hinweis:* Der gewählte Mediaplayer lässt sich in den Windows Standard-Apps jederzeit ändern. Bitte beachten Sie dabei jedoch, dass nicht jeder Mediaplayer von Windows unterstützt wird und es zu Inkompatibilitäten kommen kann.

Zusätzliche Befehle: Hier befinden sich Befehle zur schnellen und komfortablen Navigation in Windows.

Grundlegende Befehle: Umfasst grundlegende Windows-Befehle wie „Ausschneiden“, „Kopieren“ oder „Speichern“.

Makro: Hier können bereits erstellte Makros auf eine Taste gelegt werden.

Keyboard-Tasten: Erlaubt die Belegung einer Tastaturtaste oder Tastatur-Kombination auf die entsprechende Maustaste. Bitte beachten Sie, dass bestimmte Tasten, je nach Tastaturlayout und Tastaturart, von der Belegung ausgeschlossen sein können.

Deaktiviert: Deaktiviert die entsprechende Taste.



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 herunterladbaren 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 wiederverwendet werden können.



Befindet sich dieses Symbol (durchgestrichene Abfalltonne auf Rädern) auf dem Gerät, bedeutet dies, dass für dieses Gerät die Europäische Richtlinie 2012/19/EU 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

Grüninger Weg 48
35415 Pohlheim
Germany

© **Sharkoon Technologies 2019**

www.sharkoon.com

