

SVEN®

**Лазерна ігрова миша
SVEN RX-900 Gaming**



Інструкція користувача

www.sven.ua

Шановний покупець!

Прийміть наші вітання з придбанням комп'ютерної миші компанії SVEN, виготовленої за лазерною технологією. Її особливість полягає саме в сучасній технології, що дає змогу працювати зручніше, комфортніше і продуктивніше порівняно з іншими комп'ютерними мишами і практично на будь-якій поверхні.

З моменту свого заснування в 1991 році компанія SVEN розробляє і випускає високоякісне електронне устаткування. Широкий асортимент продукції, строга політика якості і зважена цінова політика дали змогу компанії SVEN посісти провідне місце на східно-європейському ринку побутової і комп'ютерної електроніки, що підтверджується незмінно зростаючою з року в рік кількістю власників апаратури з маркою SVEN.

Фахівцями компанії постійно ведуться розробки апаратури найвищої якості, що на декілька кроків випереджає побажання найвимогливішого споживача.

Сподіваємося, що Ви отримаєте задоволення при експлуатації нашої продукції!

Авторське право

© 2002, Sven Corporation. Ця інструкція та інформація, що міститься в ній, захищені авторським правом. Всі права застережені. Всі торгові марки є власністю їх законних власників.

Попередження про обмеження відповідальності

Не зважаючи на докладені зусилля зробити інструкцію точнішою, в тексті можливі деякі невідповідності. Інформація даної інструкції надана на умовах «як є». Автор і видавець не несуть жодних зобов'язань перед особою або організацією за збитки або пошкодження, завдані інформацією, що міститься в цій інструкції. Виробник не несе відповідальності за зроблені при цьому технічні або редакційні помилки, а також за пошкодження, що походять від неналежного використання устаткування. Необхідні зміни до даної інструкції включатимуться в наступні видання.

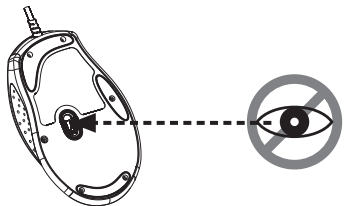
ВСТУП

Цей високопродуктивний маніпулятор спеціально розроблено для використання в іграх. За його допомогою любителі ігор простіше і ефективніше досягають перемоги. Маніпулятор оснащено найшвидшим і найточнішим лазерним сенсором, що робить його максимально швидким і точним.

Програмне забезпечення (поставляється в комплекті) дає змогу гравцеві зберігати, прочитувати і редагувати послідовності команд, що складаються з комбінації клавіш клавіатури та маніпулятора. Збережена послідовність може бути присвоєна ігровій клавіші, після чого при її натисканні автоматично відтворюються всі записані інструкції. Це дозволяє гравцеві миттєво проводити складні операції в іграх, бути швидшим за супротивника й отримувати більше задоволення від гри.

⚠️ Безпека

- Цей продукт зроблено відповідно до стандарту IEC 60825-1, Class I Laser product.
- Продукт відповідає правилам FCC і CE.



Будь ласка, не спрямовуйте промінь лазера у вічі!

3.3. Вікно бібліотеки команд

Для швидкого запису і використання послідовностям команд можна присвоювати їм ім'я і зберігати їх у бібліотеці команд (див. вікно на мал. справа нижче).

Функції:

Видалити: 

За допомогою цієї функції можна видалити вибрану послідовність команд.

Нова: 

Натиснувши цю кнопку, створюєте нову послідовність.

Експорт: 

Натиснувши цю кнопку, зберігаєте нову послідовність в індивідуальному файлі (розширення *.grp).

Імпорт: 

Натиснувши цю кнопку, зчитуєте послідовність з файлу.



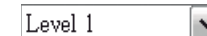
3.4. Налаштування DPI



При натисканні кнопки «DPI» з'являється вікно налаштування чутливості (роздільної здатності). Ви можете вибрати один з чотирьох рівнів DPI.



Функції:

 Level 1

Тут ви вибираєте один з рівнів.

X:Y Ratio 1:1

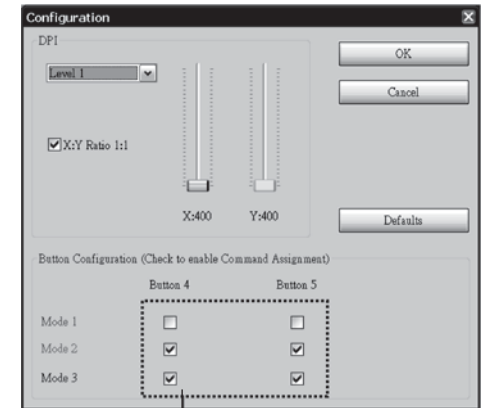
При вибраному пункті «X:Y Співвідношення 1:1» роздільна здатність по осях X і Y змінюється одночасно.



При натисканні цієї кнопки налаштування DPI повертаються до значення за умовчанням.



Підтвердження поточних налаштувань і збереження їх в пам'яті маніпулятора.



Відзначивши ці віконця, ви включите потрібну програму кнопки. Якщо ні, то кнопка працюватиме за умовчанням (Forward - вперед/Backward - назад).

Функції:

Розпочати/завершити запис: **Start Recording**

Для початку запису необхідно натиснути кнопку **Start Recording** (Почати запис), після введення потрібних команд потрібно натиснути кнопку **Stop Recording** (Завершити запис) або кнопку **Pause/Break**.

Видалити запис: **Delete**

За допомогою цієї функції можна видалити непотрібні команди.

Видалити все: **Remove All**

Натиснувши цю кнопку, можна повністю видалити всю послідовність.

Встановити циклічність: **Loop**

Якщо вибраний цей пункт, послідовність при натисканні ігрової кнопки виконуватиметься циклічно.

Встановити тривалість: **Record the duration or intervals**

При включенні даної функції будуть записані не тільки самі команди, а й тривалість інтервалів між їх виконанням.

Вогневий режим: **Fire key mode**

Дає змогу активувати вогневий режим.

3.2. Вікно призначення команд

Цей розділ (див. малюнок справа) дозволяє записати послідовність команд в одну з двох ігрових клавш. Ви можете зчитувати, редагувати і запускати необхідну послідовність.

Примітка

- Деякі специфічні функції, наприклад, мультимедійні команди не можуть бути записані.
- Максимальний розмір послідовності складає 500 байт (близько 200 команд).

Функції:



Якщо клікнути тут, то можна вибрати скрипт (сценарій команд) для призначення його одній з двох ігрових кнопок.



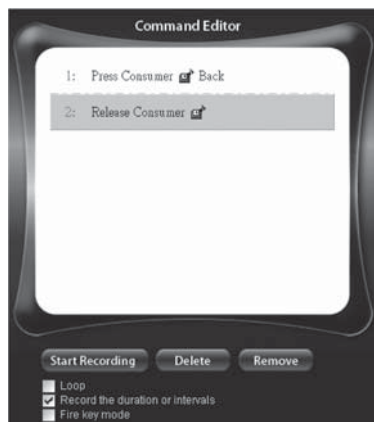
Далі, клікнувши тут, ви завантажуєте і зберігаєте ваш скрипт для однієї з двох ігрових кнопок.



Далі, клікнувши тут, ви завантажуєте вибраний сценарій для однієї з двох ігрових кнопок.



Клікнувши тут, ви зберігаєте вибраний сценарій для однієї з двох ігрових кнопок.



Особливості:

- Високочотна лазерна технологія
- Висока чутливість і швидкість роботи (9600 кадрів в секунду)
- 16-бітовий канал передачі даних
- High Speed USB, 500 звітів за секунду
- Відстежування до 100 см за секунду.
- Працює практично на будь-якій поверхні
- 6 + 3 клавші, колесо прокрутки 4D
- Дві бічні програмовані кнопки
- Позолочений роз'єм USB
- Перемикач чутливості (роздільної здатності) 400/800/1600/2000 dpi
- Кнопка вибору режиму роботи (Інтернет/Гра 1/Гра 2)
- Гумові вставки в корпусі маніпулятора
- Набір тягарців для настройки ваги (до 40 грам)
- Стильне різнокольорове підсвічування маніпулятора
- Підсвічування ролика прокрутки залежно від поточного режиму dpi
- Спеціальне програм. забезпечення для ігор
- Для Windows XP/Vista в установці драйверів немає потреби

1. ПІДКЛЮЧЕННЯ

- Увімкніть комп'ютер.
- Під'єднайте маніпулятор до порту USB.
- Установіть програмне забезпечення.



© Gaming Mouse Software Control Panel

2. УСТАНОВКА ДРАЙВЕРІВ

2.1. Установка драйверів для 4-D:

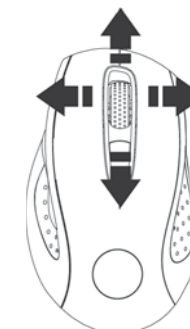
- Цей пристрій не потребує установки драйверів, проте для ефективного використання функції 4-way вам може знадобитися установка програмного забезпечення.
- Перед установкою драйверів необхідно переконатися, що у Вашій системі не встановлено драйвери від інших маніпуляторів. Якщо вони встановлені, необхідно їх видалити.
- Запустіть файл установки програмного забезпечення **setup.exe** з диска з драйверами.

Чутливість (роздільна здатність):

Натискаючи перемикач чутливості, Ви обираєте чутливість 400/800/1600 dpi або 2000 dpi.

Унікальний дизайн колеса прокручування 4D:

- Вертикальне прокручування**
для переміщення вгору прокручуєте колесо вперед, а для переміщення вниз — у зворотному напрямку.
- Горизонтальне прокручування**
для переміщення вліво натискайте і утримуйте колесо прокручування в лівому положенні, а для переміщення вправо — в правому.



Увага!

- Для горизонтального прокручування потрібно обов'язково встановити драйвер!

2.2. Установка ігрового програмного забезпечення:

Для використання ігрових функцій необхідно встановити спеціальне ігрове ПЗ. Для цього необхідно запустити програму Gaming_Setup.exe

Примітка

- Для виключення можливих програмних конфліктів перед встановленням даного ПЗ видаліть з комп'ютера інше ПЗ для ігрових мишей.
- Ігрове ПЗ автоматично виявляє маніпулятор. При підключенні ігрової миші до ПК зображення маніпулятора з'являється у верхньому правому кутку.
- Після успішної установки ПЗ в правому нижньому кутку з'являється іконка швидкого запуску.

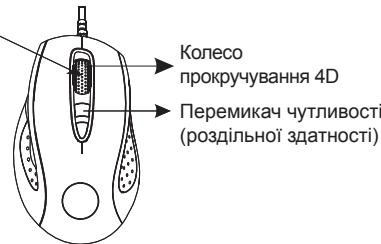
Настройка DPI

1. Натисніть кнопку перемикач DPI для зміни режиму чутливості.
2. Залежно від режиму чутливості колесо прокрутки підсвічується різними кольорами:

Світловий індикатор колеса 4-D

- **400 dpi:** підсвічування вимкнене
- **800 dpi:** зелене підсвічування
- **1600 dpi:** синє підсвічування (за умовчанням)
- **2000 dpi:** червоне підсвічування

3. За допомогою ПЗ (додається) можна змінити режим чутливості, що встановлюватиметься за умовчанням.



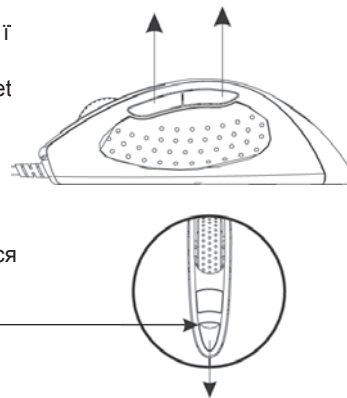
Настройка ігрових режимів

- * Користувач може зберегти в пам'яті послідовність натискань клавіш маніпулятора і клавіатури і присвоїти її одній з ігрових клавіш.
- * За умовчанням ігровими клавішами є кнопки для Internet Forward & Backward.

1. Для ігор доступні дві програмовані кнопки.
2. Маніпулятор дозволяє зберегти три ігрові режими.
3. Ігрові режими можна перемикаєти кнопкою у верхній частині маніпулятора; кожен з режимів відображається відповідним кольором:

Світловий індикатор ігрового режиму

- **Режим 1:** червоний
- **Режим 2:** зелений
- **Режим 3:** синій

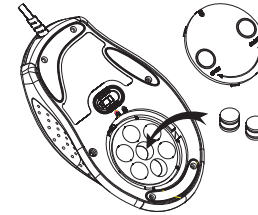


Гравцеві на замітку

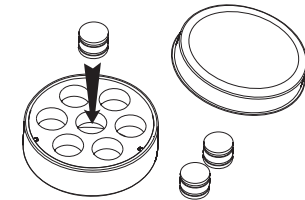
1. Перш, ніж змінити налаштування, спробуйте пограти в режимі навчання.
2. Потренуйтеся в перемикач режиму чутливості маніпулятора до того, як розпочнете саму гру.
3. У шутерах від першої особи використання тільки двох режимів чутливості може бути ефективнішим, ніж 3 або більше. Використання низької чутливості 400 dpi зручне для точного прицілювання, а вищий режим чутливості 2000 dpi ефективний для швидкого пересування.
4. Налаштуйте маніпулятор для кожної гри так, щоб було максимально зручно грати.

Підказки Використання тягарців

Для максимально комфортного використання маніпулятора використовуйте тягарці для збалансованості.



Невикористані тягарці зберігайте у спеціальній обоймі.



Важливо!

- Тримайте тягарці в недоступному для дітей місці.

2.3. Видалення ігрового програмного забезпечення:

Для видалення ігрового ПО виберіть пункт «Gaming Mouse» в списку програмного за-безпечення Windows і натисніть кнопку «Uninstall».

3. ІНТЕРФЕЙС ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Інтерфейс ігрового ПЗ складається з трьох вікон: а) вікно редагування команд; б) вікно призначення команд; 8) вікно бібліотеки команд.

3.1. Вікно редагування команд

Тут (див. малюнок нижче) користувач може створювати і редагувати послідовності команд. Далі готова послідовність може бути збережена в пам'яті маніпулятора або в бібліотеці команд на жорсткому диску.

