



奧斯卡

鼠標劇本編程軟體

[活化滑鼠 贏遍天下]

使用說明書

www.x7.cn

目 錄

一、奧斯卡軟體簡介	2
二、奧斯卡軟體安裝	3
三、奧斯卡軟體功能指引	4
四、奧斯卡軟體使用 3 步驟	6
五、如何編程劇本	7
A、創建劇本文件	7
B、編程功能表說明	11
C、編程的構成和用法	12
D、設定滑鼠靈敏度（DPI 值）	20
E、一鍵 16 雕設置及使用說明	22
六、其他功能表功能介紹	23
七、自創編程應用範例	27
八、奧斯卡系列滑鼠簡介	33

一、奧斯卡軟體簡介

一般滑鼠功能都會受限於廠商的固化設置，即使可自定義也是在有限的指令中被動選擇，滑鼠無自主活控性。

奧斯卡軟體突破傳統，用戶根據個人的喜好自創編程，利用許多邏輯方法，例如：迴圈、如果、等於、區間重複、跳躍、改變指令之間的延時、控制游標的絕對/相對位移量、滑鼠類比、鍵盤類比、錄下鍵鼠連續動作等等；達到**化繁為簡，實現“活化滑鼠”**的理想。

橫空出世的奧斯卡軟體**不僅活化了滑鼠，更簡化了滑鼠**，免驅一鍵即可執行遊戲高難度動作，取代以往必須來回操作、無法有效克敵機先的缺失；簡單、高效、威猛，是前所未有的全新體驗！

3600DPI 遊戲級鐳射系列：五雷轟、霹靂斧、鐮刀訣、閃電俠

2000DPI 遊戲級光學系列：五雷轟、霹靂斧、鐮刀訣、火力王

結合了內置 16K 的記憶體和奧斯卡編程軟體之獨創功能（如下圖“主功能表”），可調快左、右按鍵與火力鍵之回應速度，在遊戲中享先發之樂；更可根據個人的辦公愛好或不同遊戲特色來自創編程並儲存於滑鼠各按鍵功能，在完全免驅動的情況下，方便您在任何電腦上都能有自己習慣的自定義設置。

除此之外，上傳您出色的編程到“經典編程交流平臺” www.x7.cn/oscartw，與大家分享，您就有機會贏取“奧斯卡智慧編程榮譽獎”！如您想要快速升級滑鼠功能，亦可直接從“經典編程交流平臺”選取您中意的程式功能。

二、奧斯卡軟體安裝

（註：此軟體應用於 Windows 2000, XP, XP (x64), 2003(x64) and VISTA x86/x64）

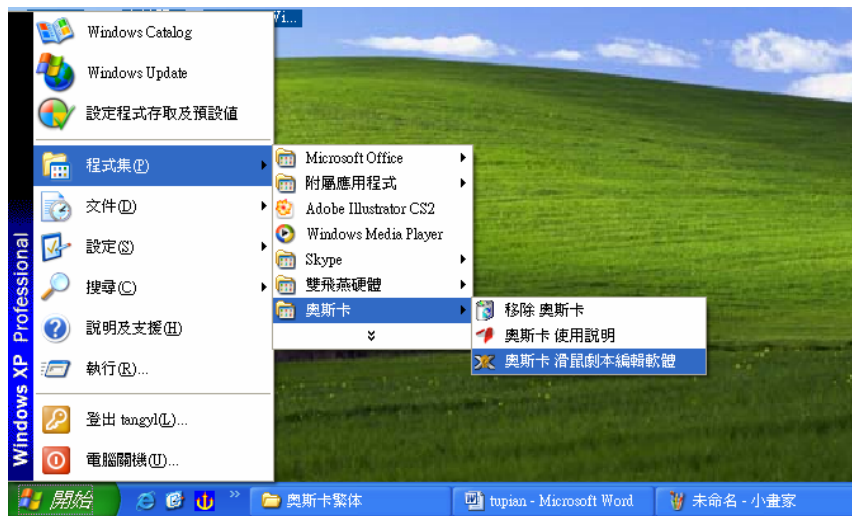
步驟 1：安裝驅動前，請先移除電腦上已有的滑鼠驅動程式

步驟 2：插入所附 CD 到電腦光碟機 >>螢幕中，將彈出“奧斯卡”的安裝介面。>>點“奧斯卡”，再根據螢幕上的操作提示，完成“奧斯卡”軟體安裝。

步驟 3：檢查“奧斯卡軟體”被安裝成功的方法，請按如下兩種方法：

1、安裝成功時，桌面上會出“奧斯卡”快捷圖示；

2、通過“開始”檢查：點螢幕左下角“開始”>>“程式”，那時您將看到“奧斯卡”>>“奧斯卡 滑鼠劇本編輯軟體”。



（如安裝失敗，請按如下操作移除程式，再按上述安裝步驟重新安裝軟體。）

若要移除軟體，請按如右步驟操作：點“開始”>>“程式”>>“奧斯卡”>>“移除 奧斯卡”

三、奧斯卡軟體功能指引

上傳經典編程，贏取精美獎品！

借“交流互惠平臺”，傳經典編程，供大家下載分享，還有機會贏得奧斯卡智慧編程榮譽獎！同時還可下載各種經典編程，馬上升級自己的滑鼠，免除自己編程的麻煩。

下載劇本到滑鼠：滑鼠內置的記憶體能儲存所下載之劇本指令，實現一鼠在手，免驅隨處可用。

劇本操作：新建、打開、保存、重命名、另存、顯示劇本設置、退出。

模式 1 和模式 2：滑鼠內置 16K 的記憶體，能一次記錄兩套完整的劇本，通過鍵盤上的 Scroll Lock 就能切換模式 1 或模式 2。

按鍵所設定的功能提示：

右擊“動作描述”>>彈出如下圖後就所設定的按鍵功能進行文字描述。>>點“下載劇本到滑鼠”，對應的按鍵提示文字將顯示在您桌面，為助鑒別，方便操作。



活性功能選擇：左擊任一“功能選項”>>彈出“下拉功能功能表”。如右圖，那時您可據需要自行編設想要的功能到滑鼠各按鍵。



邏輯指令區

電腦高階語言的邏輯指令如：迴圈、如果、等於、區間重複、跳躍；對複雜功能的編輯，提供了解決方案。

時間控制

例如：連發延時長可消除後座力，集中彈著點，延時短可提高射擊出速。



錄下鍵鼠動作

如同錄影機一般，能夠記錄鍵鼠每個細微連續動作，重複執行百次也不疲！

虛擬鍵盤區

例如：一鍵買槍、快速編隊等連續流程化的鍵盤操作，亦可定義組合鍵，在魔獸世界裡面 Ctrl+Shift+其他鍵，來簡化操作，贏占先機！

滑鼠絕對/相對移動座標(X/Y)

例如：改變 Y 軸之負相對位移就可壓槍，執行一半圓之相對位移量即可轉身 180 度，眼睛有如長在後面，如虎添翼不贏也難。

類比滑鼠區

例如：非左鍵要模擬執行左鍵多次連按，只要編程按左鍵多次即可模擬成多連發，配合延時調整或改變 Y 軸之負相對位移就可壓槍，暫態多發連擊，卻只有一個密集彈著點，讓敵人無處可逃！

四、奧斯卡軟體使用三大步驟

1、開啓軟體，新建劇本；

2、編輯劇本；

3、點擊“下載劇本到滑鼠”。



五、如何編程劇本

什麼是劇本？編程又是什麼？只有對劇本與編程的定義和用法有全面的瞭解，才能充分掌握並靈活運用“奧斯卡滑鼠編程軟體”之強大功能。

劇本：是指在不同應用下，多個編程與預設指令的組合，即滑鼠各按鍵的功能組合。而這些按鍵功能組合就組成了一個具有特色的劇本，如：滑鼠的按鍵被分別編程為與 CS 遊戲有關的（一鍵 180 度轉身、一鍵買全裝備、一鍵免壓槍多連發射擊等等）指令就構成了 CS 遊戲劇本。

預設指令：指“奧斯卡軟體”中已被定義好的預設指令或功能，除滑鼠“左鍵”和“DPI 鍵”外，所有按鍵均能在“無動作、鍵盤、滑鼠、辦公常用、組合鍵、多媒體、網路、系統”等預設“功能選項”中，選取“您想要的功能”。

自創編程：本公司於此特別說明本自創編程章節不適用於一般沒學過電腦程式語言之用戶使用，如果你不瞭解如何編程亦可上網從“交流互惠平臺”下載您合用的編程程式功能。讓你的滑鼠與玩家高手一樣有威力！

如果你是學過電腦程式語言之用戶，選擇“進入編程程式”，即進入自創編程狀態，在此可利用許多邏輯方法，例如：迴圈、如果、等於、區間重複、跳躍、改變指令之間的延時、控制游標的絕對/相對位移量、滑鼠類比、鍵盤類比、錄下鍵鼠連續動作等等；達到“活化滑鼠”的理想，免驅一鍵即可執行遊戲中高難度動作。

A. 創建劇本文件

請按如下參考步驟完成劇本檔的編輯：

步驟 1：開啓奧斯卡軟體

在你的桌面上雙擊奧斯卡“”圖示，或 在螢幕中點擊“開始”>>“程式”>>“奧斯卡”>>“奧斯卡 滑鼠劇本編輯軟體”。此時，螢幕上將顯示主功能表，並默認“空白的劇本 1”、“模式 1”（如右圖所示）

說明：一個劇本名下可同時設置儲存模式 1、模式 2 共兩套功能組合，奧斯卡滑鼠內置的 16K 記憶體，亦能一次記錄這兩套完整的劇本，通過鍵盤上的“Scroll Lock”鍵就能迅速完成模式 1 或模式 2 功能間切換。



主菜單

步驟 2：點選預設指令功能

在主功能表中點擊任何一個按鍵選項，您能看到下面的功能屬性功能表。此時，您可根據需要將“無動作、鍵盤、滑鼠、辦公常用、組合鍵、多媒體、網路、系統、執行編程檔案、進入編程式”下的預設指令設置到滑鼠按鍵。

編程類別	功能選項	編程功能說明	
預設指令	無動作	不分配任務	 功能選項功能表
	鍵盤	鍵盤上的任一鍵或者自行編設的組合鍵 選“任一按鍵”或“任一按鍵”組合“Win”、“Ctrl”、“Shift”、“Alt”給滑鼠指定按鍵用	
	滑鼠	選“滑鼠左鍵、滑鼠右鍵、滑鼠中鍵、滑鼠第 4 鍵、滑鼠第 5 鍵、滾輪上滾、滾輪下滾、滾輪左擺、滾輪右擺”等任一預設選項給指定按鍵用。	
	辦公常用	放大、縮小、貼上文字和執行軟體	
		放大/縮小：一鍵執行放大或縮小。應用於設計軟體、ACD See 圖片瀏覽軟體、Windows 系統、文字編輯軟體。	
		貼上文字：一鍵執行“選擇、複製、貼上”文字，免重複頻繁操作，簡化辦公。	
		執行軟體：一鍵直接打開 *.exe 可執行檔	
	組合鍵	一鍵快速執行“視窗軟體”常用快捷組合鍵：剪下、複製、貼上、刪除、尋找、全選、重複、復原、開新檔案、開啓舊檔、儲存檔案、列印。	
	多媒體	一鍵快速執行“Media Player，前一首、後一首、停止、播放／暫停、靜音、音量增+、音量減-”等多媒體快捷熱鍵。	
	網路	一鍵快速執行“上一頁，下一頁，停止，重新整理，搜尋，我的最愛，瀏覽器，E-mail.”等上網快捷熱鍵。	
	系統	一鍵快速執行“開啓小算盤、開啓我的電腦、電腦待命、電腦關機”。	

	一鍵 16 雕	通過劃出某種特定的軌跡，來實現預先定制的前進、後退、放大、縮小、關閉視窗等常用操作。
	執行 編程 檔案	一鍵快速從“Macro Library”中導入不同的已編程檔案，如需更多他人的編程檔案，請訪問“經典編程交流平臺” www.x7.cn/oscartw
自創編程	進入 編程式式	據您喜好對各按鍵進行自創編程，編設您想要的功能。

步驟 3：編輯自創編程指令

- 1、從功能屬性功能表中選擇“進入編程式式”，將彈出主編輯功能表（如右圖）。此時您可編輯自己的編程並存入到滑鼠按鍵上(具體如何編輯程式請看下文 B.編程功能表說明、C.編程的構成和用法)
- 2、完成上述操作後，點“”保存編程，此時將彈出一個編程功能說明的功能表，為了方便歸類和記憶您可以輸入此編程適用的軟體以及功能的說明，同樣也包含編程動作描述說明，點擊確認然後保存。>>點擊“關閉”，此時，您將看到編程的主題名稱出現在“主功能表”中，編程動作描述也將會出現在動作描述欄中。
- 3、按照您的需要繼續在其他按鍵選項中編輯程式，完成編程編輯後從“劇本操作”選項中點“儲存劇本”或“另存劇本”保存劇本檔。



編程編輯功能表



儲存對話方塊

步驟 4：保存劇本

編程完畢請“儲存劇本”或“另存劇本”以備隨時選取調用。

具體操作：在“主功能表”點擊“劇本操作”（如下選單） >> 選“儲存劇本”或“另存劇本”



步驟 5：下載劇本到滑鼠

劇本檔裡的功能必須下載並儲存到滑鼠後才會啟用。

具體操作：是在“主功能表”中點擊“下載劇本到滑鼠”，被設置好的劇本檔將被下載劇本到滑鼠記憶體裡，當下載完成後該劇本所有的功能便會啟用。

註：如果您想使用滑鼠出廠默認功能，可以新建一個空白劇本，無需編劇直接“下載劇本到滑鼠”即可恢復滑鼠的默認功能，亦可通過“開舊劇本”來讀取“奧斯卡軟體”自帶的劇本或已經自創的劇本並“下載劇本到滑鼠”來使用。



B. 編程功能表說明

在“主功能表”按鍵功能選項中點擊“進入編程程式”，將會彈出“編程編輯功能表”（如下圖所示），下面我們來認識“編程編輯功能表”由那些部分組成：

①邏輯指令區

電腦高階語言的邏輯指令如：迴圈、如果、等於、區間重複、跳躍；對複雜功能的編輯，提供了解決方案。

⑤時間控制

例如：連發延時長可消除後座力，集中彈著點，延時短可提高射擊出速。

⑧滑鼠絕對/相對移動座標值(X/Y)

例如：改變 Y 軸之負相對位移就可壓槍，執行一半圓之相對位移量即可轉身 180 度，眼睛有如長在後面，如虎添翼不贏也難。

④錄下鍵鼠動作

如同錄影機一般，能夠記錄鍵鼠每個細微連續動作，重複執行百次也不疲！

⑨重複執行劇本

②編輯工具

③編輯工具

在“編輯區”點“滑鼠右鍵”，彈出左圖



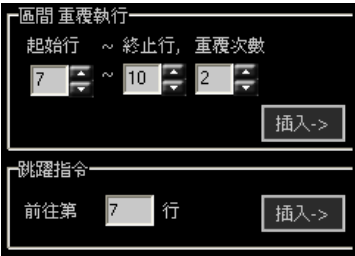
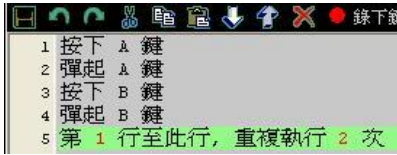
⑥類比滑鼠區

例如：非左鍵要模擬執行左鍵多次連接，只要編程按左鍵多次即可模擬成多連發，配合延時調整或改變 Y 軸之負相對位移就可壓槍，暫態多發連擊，卻只有一個密集彈著點，讓敵人無處可逃！

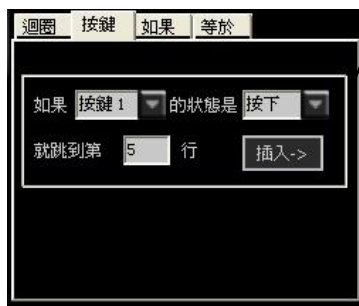
⑦虛擬鍵盤區

例如：一鍵買槍、快速編隊等連續流程化的鍵盤操作，亦可定義組合鍵，在魔獸世界裏面 Ctrl+Shift+其他鍵，來簡化操作，占贏先機！

C. 編程的構成和用法

編程構成要素	用法說明	
①邏輯指令區	電腦高階語言的邏輯指令如：迴圈、按鍵、如果、等於、區間重複、跳躍；對複雜功能的編輯提供了解決方案。 基本觀念：程式基本都是由上而下，一行一行的執行。如在比較複雜的寫法中會加入一些條件，使得在過程中會往前或往後跳躍到別行再往下執行，直到執行到最後一行才會停止動作。如在過程中無法跳出的狀況時，使用者可以按下鍵盤的“Scroll Lock”鍵，強迫中止程式的執行後，再回去檢查問題是出在那一行。 初學者建議先在記事本(Notepad)中練習，如熟練後運用在日常作業軟體或遊戲對戰中，對效率可以大大的提升。	
迴圈 	區間重複執行： 左圖表示執行第 7~10 行程式共執行 2 次後，再往下執行第 11 行。	例子：在記事本執行結果為“ABAB”。 
	跳躍指令： 左圖表示強迫跳到第 7 行程式再往下執行。	例子：在記事本執行結果為“AC”。 

按鍵



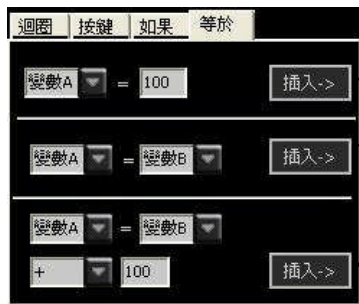
左圖表示如果插入了在按鍵 1 是在按下的狀況時就會跳到程式第 5 行再執行。

例子：如果此編程被設定到按鍵 1，當按下按鍵 1 時，在記事本執行結果為“AAAAAA..”，直到停止條件“按鍵 7”被按下時才會停止。

如運用在遊戲中的連續射擊是非常好用的。



等於



左圖表示：

插入變數 A，並給初始值為 100。

插入“變數 B 的值給(取代)變數 A 的值”。

插入“變數 B 的值加上 100 後取代變數 A 的值”，

例子：在記事本執行結果為“AAAAA”。

行數 2 到行數 5 會執行鍵盤 A Key 被按下 5 次，之後結束動作。



如果



左圖表示：

插入“如果變數 A 的值不等於 100 時就跳到第 5 行”。

插入“如果變數 A 不等於變數 B 時跳到第 5 行”。

例子：在記事本執行結果為“AAAAAA”。

行數 3~6 會被執行 2 次，每一次輸出 AAA，共輸出 6 個 A。



②編輯區

您可在主編輯區編輯編程，點“編程功能表”底部的“類比滑鼠區”和“虛擬鍵盤區”去完成編程指令
>>在編程操作欄重新命名編程名稱 >>點擊“ ”圖示儲存所編寫的程式。

③編輯工具

剪下
複製
貼上

向上移動
向下移動
刪除

清除所有“延時”
全部清除

								
保存	還原	重做	剪下	複製	貼上	向上移動	向下移動	刪除

這些是編程指令編輯工具，您可以編輯滑鼠和鍵盤的動作指令

另在“編程功能表”編輯區點擊滑鼠右鍵將彈出附加的編輯工具（如右圖）

④錄下鍵鼠動作



除了上面的編輯方式以外，還有一種功能強大的編程方式，它能記錄並重新演示所有的鍵鼠動作
具體請如下步驟操作：

步驟 1：在“主功能表”中的任意按鍵功能表下選擇“進入編程程式”，將彈出“編程功能表”

步驟 2：點擊“錄下鍵鼠動作”，將彈出如左圖>>點擊“按下 F11 開始錄製”或按鍵盤上的“F11”，開始追蹤錄製

步驟 3：實際操作您的鍵鼠。在“程式功能表”中的“編輯區”軟體將會自動記錄您實際執行過的每一個動作。如移動滑鼠、按滑鼠按鍵、鍵盤按鍵等一系列的動作

步驟 4：點擊“按下 F12 停止錄製”或按鍵盤上的“F12”，停止記錄鍵鼠動作 >> 在“編程功能表”中右上角點擊“圖示，儲存程式中的所有動作。

錄下鍵鼠動作之範例：

步驟 1：點擊“按下 F11 開始錄製”或按鍵盤上的“F11”，開始追蹤錄製

步驟 2：在桌面點擊右鍵>>點擊屬性>>點擊設置>>設置解析度>>點擊確認

步驟 3：點擊按鍵盤上的“F12”，停止記錄鍵鼠動作

步驟 4：儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 5：點擊“下載劇本到滑鼠”

說明：以上例子可以快捷的實現更改解析度設置，這是快捷鍵無法實現的 Windows 操作，此方法亦可用在一些不能利用快捷鍵來操作的軟體裡



“時間控制”的說明及範例：

“時間控制”是以“秒”、“毫秒(1/1000 秒)”和“分”為單位，您可設定鍵、鼠各按鍵的“按下和放開”的延遲時間

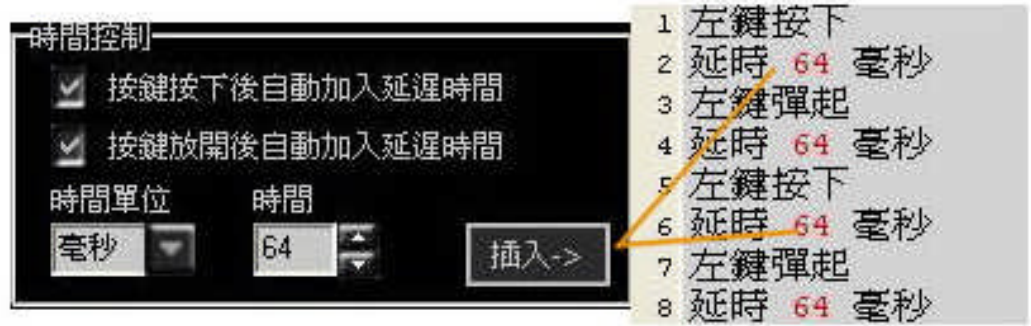
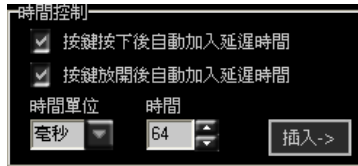
例如：單擊 3 連發（即“第一人稱射擊遊戲”中，單擊被設置的任意滑鼠按鍵，3 顆子彈將據時間所設定的先後依次射出

步驟 1：據需要在 ☒ 按鍵按下後自動加入延遲時間 和 ☒ 按鍵放開後自動加入延遲時間 裡打“√”

>>在“時間單位”欄中選擇“毫秒”>>輸入時間數值“64”>>在“類比滑鼠區”點左鍵 3 次

完成上述操作後，在“編輯區”您將看到如下圖所示：

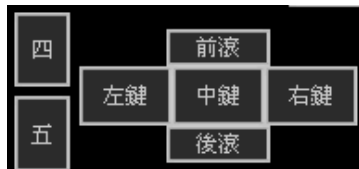
⑤ 時間控制



步驟 2：點擊  保存設置 >> 返回到“主菜單”頁，按左下角“下載劇本到滑鼠”。

此時，您可在“第一人稱射擊遊戲”中應用並驗證上面的指令，您將發現按一下此鍵暫態 3 發連擊，卻只有一個密集彈著點，讓敵人無處可逃功能是如此強大！

⑥類比滑鼠區



類比滑鼠按鍵輸入

⑦虛擬鍵盤區



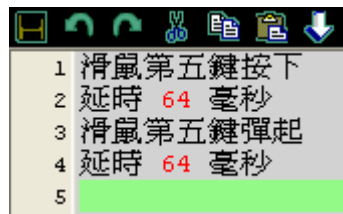
類比鍵盤按鍵輸入

“類比滑鼠區”使用範例：

步驟 1：在“類比滑鼠按鍵輸入”區點擊“第五鍵”

步驟 2：儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 3：點擊“下載劇本到滑鼠”



說明：此時您設定的當前按鍵的功能變成了滑鼠第 5 鍵，依此方法可以任意互換滑鼠上除滑鼠左鍵和變速鍵以外的所有按鍵。

“虛擬鍵盤區”使用範例：

步驟 1：在“虛擬鍵盤區”區裡點擊“Space”空白鍵

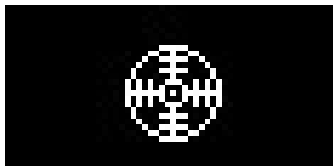
步驟 2：儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 3：點擊“下載劇本到滑鼠”



說明：此時您設定的當前按鍵的功能變成了鍵盤空白鍵，依此方法可以映射鍵盤上的任意按鍵到滑鼠上

⑧滑鼠絕對/相對座標 (X/Y)



座標定位器

滑鼠絕對座標 (X/Y) 使用範例：

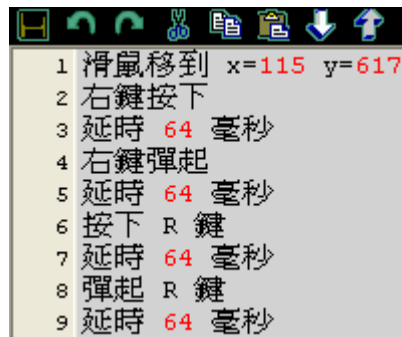
座標定位器：為了方便編程，精確捕捉目標物件絕對座標或度量相對座標，只需左鍵拖住該圖示至目標物件處，其絕對位置(X, Y)值將被顯示在“滑鼠絕對座標(X, Y)”欄中。

步驟 1： 點擊並拖動座標定位器至“我的電腦”，此時滑鼠絕對移動座標(X, Y) 欄中將顯示(X=115, Y=617) 數值 >> 在“主菜單”中點擊“插入”（註：電腦顯示器的解析度不同，定位器捕捉的 X, Y 值亦不相同，該步驟中的數位僅供參考，請以實際使用捕捉為準）

步驟 2： 在“類比滑鼠區”點擊“右鍵” >> 在“虛擬鍵盤區”點擊 “R” 鍵

步驟 3： 儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 4： 點擊“下載劇本到滑鼠”，以儲存程式設置到滑鼠上



說明： 單擊按鍵您就能直接查看“我的電腦”屬性，這是利用了螢幕絕對座標定位做到的

滑鼠相對座標 (X/Y) 使用範例：

在桌面的空白區域“顯示屬性”

步驟 1：在“滑鼠相對移動座標” X,Y 軸的位置分別輸入 X=50，Y=120

（註：電腦顯示器的解析度不同，定位器捕捉的 X,Y 值亦不相同，該步驟中的數位僅供參考，請以實際使用捕捉為準）

步驟 2：在“類比滑鼠按鍵輸入”區點擊“右鍵”>>點擊“滑鼠相對移動座標”旁的“插入”

步驟 3：在“類比滑鼠按鍵輸入”區點擊“左鍵”

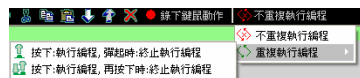
步驟 4：儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 5：點擊“下載劇本到滑鼠”，以儲存程式設置到滑鼠上



說明：在桌面的空白區域單擊按鍵您就能直接查看“顯示屬性”，這是利用了螢幕相對座標定位做到的

⑨重複執行編程



當“重複執行劇本”被啓用時，有兩種功能選項可利用：

- A、按下：執行編程，彈起時，終止執行編程
- B、按下：執行編程，再按下時，終止執行編程

A 範例：

步驟 1：在“虛擬鍵盤區”點擊“A”

步驟 2：選擇“按下：執行編程，彈起時，終止執行編程”

步驟 3：儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 4：點擊“下載劇本到滑鼠”

應用：在辦公編輯文檔時，點擊所設定鍵並壓住不放時，在文檔中則連續顯示“A AAAAA....”，放開該鍵時，“A AAAAA....”將會停止輸入顯示；在 CS 遊戲中，按住該鍵不放則表現為不停頓的向左移動，釋放即停止。

B 範例：

步驟 1：在“虛擬鍵盤區”點擊“w”

步驟 2：選擇“按下：執行編程，再按下時，終止執行編程”

步驟 3：儲存編程>>關閉編程功能表

步驟 4：點擊“下載劇本到滑鼠”

應用：在 CS/BF2 等遊戲中，若模擬“W”鍵，您就可以解放您左手中指或無名指的壓力，點擊一次相應的滑鼠按鍵即可不停向前衝，再次按下即可停止。

D.設定滑鼠靈敏度（DPI 值）

有兩種簡單的操作可以用來改變滑鼠的 DPI 模式，並藉此來設定適當的滑鼠移動速度：

1、單擊滑鼠硬體的變速按鍵即可以迴圈切換解析度，奧斯卡鐳射系列滑鼠出廠默認 600-800-1200-1600-2000-3600 DPI，奧斯卡光學系列滑鼠出廠默認 400-800-1200-1600-2000DPI，此時變速按鍵帶變速指示 LED，幫助您識別當前使用的 DPI 值。

2、點擊奧斯卡軟體“主功能表”中的“DPI Setting”將彈出“DPI 設置視窗”。

A. 在“DPI 設置視窗”裡選擇或輸入自己需要的 DPI 值。選擇 DPI 值所對應的段數指示燈定義自己喜好的顏色，點擊“OK”後返回“主菜單”。

B. 在“主功能表”點擊“下載劇本到滑鼠”，儲存所做的設置。

註：在此視窗中，可以自定義最多 6 檔的變速狀態，可以自定義 100—3600DPI 之間的任何數位於檔位元的 X 軸、Y 軸。



3、“DPI 值”與“顏色指示”

滑鼠靈敏度(預設值)		變速指示燈顏色(預設值)	推薦選用螢幕解析度	適用範圍（建議）
DPI 1:	400/600DPI	無光	800×600	適合中速且又要求定位精確的大眾玩家
DPI 2:	800DPI	綠色	1024×768	適合中快速又要求精確定位的高手玩家
DPI 3:	1200DPI	黃色	1152×864	適合快速又要求精確定位的高手玩家
DPI 4:	1600DPI	紅色	1280×960	適合超快速且要求精確定位的職業玩家
DPI 5:	2000DPI	紅黃色燈交換閃爍	1280×1024	適合極速且要求精確定位的職業玩家
DPI 6:	3600DPI	綠黃色燈交換閃爍	大於 1280×1024	適合極速且要求精確定位的職業玩家

E.一鍵 16 雕設置及使用說明

一鍵 16 雕：通過劃出某種特定的軌跡，來實現預先定制的前進、後退、放大、縮小、關閉視窗等常用操作。不僅支援各類瀏覽器，還支援 Windows 作業系統中多種軟體的常用操作。

設定：選擇滑鼠移動手勢後面的下拉功能表，即會有鍵盤、滑鼠、辦公常用、文書處理、多媒體、網路等 6 大類多達 30 項功能的選擇。

使用：滑鼠移動手勢的圓點為起點，箭頭為畫線的方向，使用時只需按住被設定的按鍵，依箭頭方向移動滑鼠，然後鬆開按鍵，即可瞬間完成多達 30 項自選功能，例如：放大/縮小，上下/左右滾動，上一頁/下一頁，保存/撤銷等常用指令。

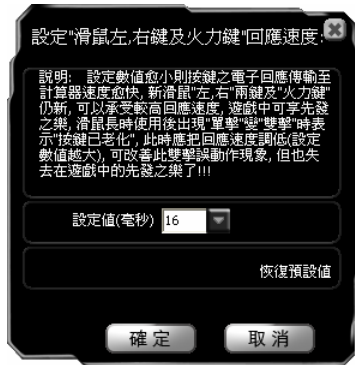
範例：如系統默認的為放大功能，我們將此功能定義在第 7 按鍵上，下載到滑鼠後，在通過 ACDSee 看圖、Office 軟體瀏覽 PPT、PDF 等等檔時，只需按住第 7 鍵，在被瀏覽檔的任何地方向右上方向畫線然後鬆開即可立刻執行放大功能。



六、其他功能表功能介紹：

	系統托盤中，在奧斯卡圖示上點右鍵，彈出此功能表選項
①開機自動執行	選擇是否在系統啓動的時候同時運行奧斯卡軟體
②滑鼠－控制臺	調出系統控制面板中內建的滑鼠控制臺(如設定垂直捲動的行數)
③搖擺輪設定 	如您購買之機種有搖擺輪設計，此視窗中可以自由設定水平捲動的行數

④ 按鍵回應速度設定



設定左、右按鍵與火力鍵之回應速度，此數值愈低則按鍵之電子回應傳輸至電腦速度愈快，新滑鼠左、右與火力鍵一仍新，可以承受較高回應速度，遊戲中可享先發之樂，滑鼠長時間使用後出現單擊變雙擊時表示按鍵已老化，此時應把回應速度調低(設定數值大)，可改善此雙擊誤動作現象，但也失去在遊戲中的先發之樂了!!!

關於硬體的延時：

普通的滑鼠回報率值是 125Hz，也就是說每秒鐘傳送 125 次數據給主機，換算後為每 8 毫秒傳送一次資料給主機。而普通的滑鼠因為考慮到微動開關的品質和壽命通常廠商設定的為按鍵回應速度 16 毫秒。這樣一支普通的滑鼠總延時時間為 $8+16=24$ 毫秒。從理論上來說這兩種延時是並行存在的，沒有累積關係，而實際上人們操作滑鼠都是通過移動滑鼠→然後點擊目標，這是個連續性的動作，所以這兩個延時時間求和就能夠得知滑鼠按鍵的延時性能。

通過奧斯卡軟體我們可以設定回報率最高到 1000Hz，換算後就等於 1 毫秒傳送一次資料給電腦，比 125Hz 縮短了 8 倍的時間。而我們通過測試，X7 奧斯卡系列的滑鼠通過按鍵回應速度的設定，例如設定 3 毫秒，滑鼠的總延時時間為 $1+3=4$ 毫秒。比普通的滑鼠快了 6 倍。

遊戲高手的反應速度通常在 140ms~160ms 之間，而普通人是 200 毫秒左右。那麼對於遊戲高手之間的對決，快上 20 毫秒往往就成為了決定輸贏的關鍵因素。

⑤按鍵提示設定



此視窗可以將用戶當前按鍵的設定內容提示到螢幕上，方便用戶在任何時候都能夠知道滑鼠的每個按鍵當前定義的功能。

啟用按鍵提示：是否啟用滑鼠按鍵提示功能

顯示時間：點擊按鍵後，提示專案逗留在螢幕上的時間延時（**單位：**秒）

顯示位置：可以由用戶自行定義按鍵功能在螢幕上出現的 X、Y 軸的位置，也可以通過抓區圖示來定位

有背景和背景顏色：是否在提示的文字後加入背景，背景顏色可以自行定義，如果選擇無背景，字體將以背景鏤空的形式出現在螢幕上

字體大小和字體顏色：可以由用戶自行定義提示文字的字體大小和字體顏色

⑥設定回報率



此視窗用來設定滑鼠傳遞資料信號至電腦的頻率俗稱為(回報率)，回報率越高游標表現越順滑

滑鼠回報率：有 125Hz(8ms)、250Hz(4ms)、500Hz(2ms)、1000Hz(1ms) 四種頻率供選擇

例如普通的滑鼠回報率值是 125Hz，也就是說每秒鐘傳送 125 次數據信號給主機，換算後為每 8 毫秒傳送一次資料給主機

即時列表和平均回報率：右側視窗可以即時的提示當前滑鼠回報率的資訊，方便用戶即時測試查看。平均回報率為即時滑鼠回報率的加權平均值

⑦開啓奧斯卡

快速打開奧斯卡軟體

⑧離開

關閉奧斯卡軟體

七、自創編程應用範例

編程範例 1：在 windows 操作中實現免雙擊，但同樣兼備單擊的動作。

步驟一：在您指定的按鍵上點擊打開進入編程式功能表。	1 左鍵按下 2 延時 64 毫秒 3 左鍵彈起 4 延時 200 毫秒 5 左鍵按下 6 延時 64 毫秒 7 左鍵彈起 8 延時 200 毫秒 9 範例 1
步驟二：在時間控制欄中鉤選“按鍵按下後自動加入延時時間”和“按鍵放開後自動加入延時時間” 設定單位“毫秒” 設定時間“200”	
步驟三：點選“不重複執行編程”下拉功能表，選擇“重複執行編程”中“按下執行編程，彈起終止執行編程”	
步驟四：在滑鼠動作功能表中點擊“左鍵”兩次	
步驟五：點選編程操作中的儲存編程	
實用性：單擊此按鍵可實現選中文件夾和普通的單擊操作，長按此按鍵可實現自動雙擊的功能。避免了大量雙擊動作帶來的“重複性傷害”。	
分析：此範例著重體現了“重複執行編程”功能的用法，此功能允許用戶自由的控制編程進行的時間進度。	

編程範例 2：在第一人稱射擊遊戲裡實現抑止後座力來提高射擊精準度

步驟一：在您指定的按鍵上點擊打開進入編程程式功能表
步驟二：在時間控制欄中鉤選“按鍵按下後自動加入延時時間”和“按鍵放開後自動加入延時時間” 設定單位“毫秒” 設定時間“64”

步驟三：在滑鼠動作功能表中點擊“左鍵”一次

步驟四：在時間控制欄中設定時間為“70”

步驟五：在滑鼠動作功能表中點擊“左鍵”一次

步驟六：在時間控制欄中設定時間為“85”

步驟七：在滑鼠動作功能表中點擊“左鍵”一次

步驟八：在時間控制欄中設定時間為“95”

步驟九：在滑鼠動作功能表中點擊“左鍵”一次

步驟十：點選編程操作中的儲存編程

1	左鍵按下
2	延時 64 毫秒
3	左鍵彈起
4	延時 64 毫秒
5	左鍵按下
6	延時 70 毫秒
7	左鍵彈起
8	延時 70 毫秒
9	左鍵按下
10	延時 85 毫秒
11	左鍵彈起
12	延時 85 毫秒
13	左鍵按下
14	延時 95 毫秒
15	左鍵彈起
16	延時 95 毫秒
17	

範例 2

實用性：通常在模擬真實戰爭的第一人稱射擊遊戲裡，同樣會模擬像真實槍械射出子彈時產生的後座力，因為每射出一顆子彈都會有一個反作用力施加給槍本身，這樣槍口在每射出一顆子彈的時候都會像上跳動，子彈連射的頻率越高，跳動的速度就越大，在這個範例中我們就是利用延長子彈射出的間隔時間來大幅度減輕跳動，您注意觀察會發現每一顆子彈射出的時間都在線性的增大，原因是子彈射出的量越多，槍口跳動的幅度就越大，如此設定就可以保證在盡可能快的射速上實現最佳的準確性。

分析：此範例著重體現了“延時時間”的功能和用法，此功能允許用戶自由的控制每個動作之間的間隔時間。實際上在覺大多數遊戲裡，每個動作之間都會有延時時間的存在，假設你不設定延時時間，遊戲將無法瞬間識別奧斯卡軟體輸入的順序動作。如此一來瞭解每個遊戲內設的延時時間變的十分重要，通常情況下我們可以選擇預設值 64 毫秒，這是個較慢的安全值。

編程範例 3：在第一人稱射擊遊戲裡實現瞬間轉身

步驟一：在您指定的按鍵上點擊打開進入編程程式功能表

步驟二：在“時間控制”欄中設定單位“毫秒” 設定時間“20”

步驟三：在“滑鼠動作”功能表中“滑鼠相對移動座標”對應的 X 軸輸入欄中填寫“799”，然後點擊右邊的“插入”按鈕將數值插入到編程欄

步驟四：在時間控制欄中點擊“插入”按鈕將數值插入到編程欄

步驟五：重複執行步驟三和步驟四，三次。

步驟六：修改“滑鼠相對移動座標”對應的 X 軸輸入欄的數值為“500”，然後點擊右邊的“插入”按鈕將新的數值插入到編程欄

步驟七：在時間控制欄中再次點擊“插入”按鈕將數值插入到編程欄

步驟八：修改“滑鼠相對移動座標”對應的 X 軸輸入欄的數值為“50”，然後點擊右邊的“插入”按鈕將新的數值插入到編程欄

步驟九：在時間控制欄中再次點擊“插入”按鈕將數值插入到編程欄

步驟十：點選編程操作中的儲存編程

1	滑鼠相對移動	799	0
2	延時	20	毫秒
3	滑鼠相對移動	799	0
4	延時	20	毫秒
5	滑鼠相對移動	799	0
6	延時	20	毫秒
7	滑鼠相對移動	799	0
8	延時	20	毫秒
9	滑鼠相對移動	500	0
10	延時	20	毫秒
11	滑鼠相對移動	500	0
12	延時	20	毫秒
13			

範例 3

實用性：在第一人稱射擊遊戲裡，當背後出現敵人的時候，通常需要大幅度的移動滑鼠來轉身瞄準敵人，這需要較長的反應時間，同樣對滑鼠本身的光學性能要求極高。特別是在使用低 DPI 的情況下 180 度的轉身變的尤其困難，機動性差，且通常情況下會丟失游標揚起的高度，這樣就需要重新校準高度來瞄準，大多數情況下同樣水準的玩家背後遭遇敵人很難扭轉戰局，以上編程式的應用可以瞬間旋轉 180 度視角且保持槍口高度的情況下迅速的回擊敵人，彌補以往反應速度慢，滑鼠要求高的缺陷。

分析：此範例著重體現了“滑鼠相對座標”的功能和用法。此範例此程式只實用於運行在 800x600 解析度的遊戲。在不同解析度中需要重新測量所需移動的數值量。在程式中之所以輸入 799 這個數值是因為：游標移動的資料不能超過當前解析度的 X 軸值，一旦超過就會出現溢出，將無法精確定位。所以為了達到 180 度的轉身動作，我們用了重複輸入 6 次數值來達到預期效果。在每次輸入相對移動量時，在每個相對移動量的數值之間加入了延時時間，實際應用發現在不加入延時時間的時候，遊戲不能精確識別每次輸入的滑鼠相對移動量，這就是案例二中所提到的遊戲本身無法識別同一時刻輸入的幾個動作。通過反複試驗我們發現在 20 毫秒是大多數第一人稱射擊遊戲能夠識別且較快的延時時間。

編程範例 4： 在第一人稱射擊遊戲裡運用相對滑鼠位移量來實現抑止後座力從而提高射擊精準度

步驟一：在您指定的按鍵上點擊打開進入編程式功能表

步驟二：點選“不重複執行編程”下拉功能表，選擇“重複執行編程”中“按下執行編程，彈起終止執行編程”

步驟三：在時間控制欄中不鉤選“按鍵按下後自動加入延時時間”鉤選“按鍵放開後自動加入延時時間” 設定單位“毫秒” 設定時間“110”

步驟四：在“滑鼠動作”功能表中點擊“左鍵”一次

步驟五：在“滑鼠動作”功能表中的“滑鼠相對移動座標”對應的 Y 軸輸入欄中填寫“3”，然後點擊右邊的“插入”按鈕將數值插入到編程欄

步驟六：重複執行步驟二

步驟七：在“滑鼠動作”功能表中的“滑鼠相對移動座標”對應的 Y 軸輸入欄中填寫“8”，然後點擊右邊的“插入”按鈕將數值插入到編程欄

步驟八：順序重複執行步驟二和步驟五，共 7 次

步驟九：點選編程操作中的儲存編程

1	左鍵按下	
2	左鍵彈起	
3	延時 110 毫秒	
4	滑鼠相對移動 0 3	
5	左鍵按下	
6	左鍵彈起	
7	延時 110 毫秒	
8	滑鼠相對移動 0 8	
9	左鍵按下	
10	左鍵彈起	
11	延時 110 毫秒	
12	滑鼠相對移動 0 8	
13	左鍵按下	
14	左鍵彈起	
15	延時 110 毫秒	
16	滑鼠相對移動 0 8	
17	左鍵按下	
18	左鍵彈起	
19	延時 110 毫秒	
20	滑鼠相對移動 0 8	
21	左鍵按下	
22	左鍵彈起	
23	延時 110 毫秒	
24	滑鼠相對移動 0 8	
25	左鍵按下	
26	左鍵彈起	
27	延時 110 毫秒	
28	滑鼠相對移動 0 8	
29	左鍵按下	
30	左鍵彈起	
31	延時 110 毫秒	
32	滑鼠相對移動 0 8	
33	左鍵按下	
34	左鍵彈起	
35	延時 110 毫秒	
36	滑鼠相對移動 0 8	
37	左鍵按下	
38	左鍵彈起	
39	延時 110 毫秒	
40		

範例 4

實用性：此案例同案例 2 的區別在於，在不犧牲子彈發射頻率的同時做到良好的抑止後座力效果，通常玩第一人稱遊戲的高階玩家會一種叫做“壓槍”的技巧，也就是說通過手動的形式把像上跳動的子彈，通過往下移動滑鼠的動作使子彈落到同樣的一個高度上。這需要長期的訓練和豐富的經驗才能準確的掌握這種技巧，而這個程式就可以代替這種經驗，變手動為自動，通過我們自己實戰的經驗，我們設計出了可以模擬壓槍動作的這個程式，實際使用上來看的确可以大幅度的提高射擊精準度。但實際上每種槍械的後座力是不同的，而這個程式也只是針對 CS 中幾個比較經典的槍械來設計的（AK47、M4A1）相對那些後座力不大的槍械(MP5) 我們需要相對調小滑鼠的相對位移量來實現良好的壓槍效果，反之亦然。通過“重複執行編程”的設置，可以允許您自由的控制發射的子彈量。

分析：此範例著重體現了“滑鼠相對移動座標”和“重複執行編程”的功能和用法，原理是通過在每顆子彈的間隔時間中加入滑鼠相對的 Y 軸移動量來補償每顆子彈的跳動距離，從而在不犧牲射速的情況下提高著彈點的精度。之所以第一個位移量比之後的小是因為：槍械發射頭兩顆子彈時通常是十分準的，跳動很小，所以頭一個位移量就設的相對較小。而通過“重複執行編程”的設置，可以允許您按下按鍵時執行編程鬆開時自動停止執行編程，這樣就可以方便控制射出的子彈數目從而打擊不同距離的敵人。

編程範例 5：在 CS 遊戲中實現快速購買裝備

步驟一：在您指定的按鍵上點擊打開進入編程程式功能表

步驟二：在時間控制欄中鉤選“按鍵按下後自動加入延時時間”和“按鍵放開後自動加入延時時間” 設定單位“毫秒” 設定時間“20”

步驟三：使用劇本中的虛擬鍵盤或者是實體鍵盤依次輸入“B46B14B82B6B7O4O3O3O5B86”字母和數位

步驟四：點選編程操作中的儲存編程

完成

實用性：通過一連串的遊戲內置快捷鍵的設定購買：狙擊槍、防彈衣、手榴彈、閃光彈、拆雷器、沙漠之鷹手槍、煙霧彈、子彈等此裝備套裝。在 cs 裡面搶先部署和佔領戰略要點是十分關鍵的，然而繁瑣的買槍過程往往就限制了出發的速度。此程式通過記錄一連串的鍵盤按鍵動作來實現瞬間購買裝備。您可以按照您自己的喜好自由的調整需要購買的裝備。

分析：此範例著重體現了“鍵盤按鍵巨集記錄”的功能和用法，通過巨集記錄遊戲內置的鍵盤快捷鍵來實現快速購買裝備。此功能同樣可以延伸到一些常用的軟體的使用，如 Photoshop、Word 這些基於快捷鍵來操作的軟體。基於此方法可以大幅度的提高辦公效率。

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

範例 5

編程範例 6：在 PROE2001 中實現快捷操作

設置分為三部分：電腦設置，PROE 軟體設置，奧斯卡滑鼠劇本軟體設置。

步驟一：電腦設置：

打開“我的電腦”，在 D 盤新建一個文件夾命名為“WORK”。在桌面找到 PROE 的快捷圖示，單擊滑鼠右鍵，點擊最下面一項“屬性”，在“起始位置”輸入：“D:\WORK”。

步驟二：PROE 軟體設置：

打開 PROE 軟體，在缺省目錄下創建一個新文檔，進入 PROE 介面。點擊：功能-----映射鍵-----新增-----輸入名字“D”-----記錄-----Feature(特徵)-----Create(創建)-----Surface(曲面)-----Advanced(高級)-----Boundaires(邊界)-----Done(完成)-----Done(完成)-----停止-----確定-----保存（系統自動產生一個 config.pro 文件）-----OK。一個快捷鍵的設置就完成了，你可以將一些常用的命令按個人喜好設置成對應的快捷鍵。

步驟三：奧斯卡滑鼠劇本軟體設置：

打開“奧斯卡滑鼠劇本編輯軟體”，劇本檔案---新開劇本---重命名---輸入名稱“PROE2001”---選一個功能鍵（如滑鼠 4 號鍵-----鍵盤-----點選“D”字母，其他在 PROE 裡面設置的快捷，按此方法分別對應到相應的滑鼠鍵。然後點擊劇本檔案-----儲存劇本，再下載劇本到滑鼠。

完成後，一款 PROE 專用滑鼠出爐了，平時做一個邊界面需要七個步驟，現在你只要輕點滑鼠 4 鍵就完成了，大大降低了滑鼠點擊頻率。

八、奧斯卡系列滑鼠簡介

內置 16K 儲存記憶體，劇本編程免驅執行

完全免驅動，奧斯卡劇本儲存於記憶體，征戰四方無障礙。

支援奧斯卡滑鼠劇本編程軟體

達到化繁為簡，實現“活化滑鼠”的理想。

(一)、五雷轟

完美支援奧斯卡軟體，12 按鍵，更適合即時戰略遊戲

舒適搖擺輪-

實現前後左右下五向控制，在製錶、看圖、瀏覽網頁等等時，導航輕鬆快捷！

贏家絕技!

精準自設多連發火力鍵（免驅）

1. 遠端射擊時，一擊此鍵發揮高精準的連射功能，不須壓槍，就能聚集彈著點，克服手抖動，讓敵人無處可逃!

2. 日常應用中，一擊此鍵迅速打開文件，省時且免雙擊左鍵的繁瑣，提高效率。



免驅調變DPI

1. 不需裝驅動，一按變速鍵即可迅速切換您習慣的 DPI（100-3600 DPI）以滿足不同遊戲及日常應用中的需求。

2. 此變速鍵帶指示彩燈，能顯示不同的 DPI 值，為用戶識別當前使用的滑鼠靈敏度。

"五雷轟" 5 按鍵設計

五雷轟 5 按鍵設計，經典分區按鍵，激發拇指威力，魔獸遊戲類好幫手。

(二)、霹靂斧

完美支援奧斯卡軟體，7 按鍵，更適合第一人稱射擊遊戲

精準自設多連發火力鍵（免驅）

1. 遠端射擊時，一擊此鍵發揮高精準的連射功能，不須壓槍，就能聚集彈著點，克服手抖動，讓敵人無處可逃！

2. 日常應用中，一擊此鍵迅速打開文件，省時且免雙擊左鍵的繁瑣，提高效率。



免驅調變DPI

1. 不需裝驅動，一按變速鍵即可迅速切換您習慣的 DPI（100-3600 DPI）以滿足不同遊戲及日常應用中的需求。

2. 此變速鍵帶指示彩燈，能顯示不同的 DPI 值，為用戶識別當前使用的滑鼠靈敏度。

可調配重系統

自定配重塊，使用配重盒（約 2.0 克）以及 7 個約 2.5 克圓形金屬配重塊自由搭配，以獲個人最佳的手感。

(三)、鐮刀訣

完美支援奧斯卡軟體，7 按鍵，更適合第一人稱射擊遊戲

精準自設多連發火力鍵（免驅）

1. 遠端射擊時，一擊此鍵發揮高精準的連射功能，不須壓槍，就能聚集彈著點，克服手抖動，讓敵人無處可逃！

2. 日常應用中，一擊此鍵迅速打開文件，省時且免雙擊左鍵的繁瑣，提高效率。



免驅調變DPI

1. 不需裝驅動，一按變速鍵即可迅速切換您習慣的DPI（100-3600 DPI）以滿足不同遊戲及日常應用中的需求。

2. 此變速鍵帶指示彩燈，能顯示不同的DPI值，為用戶識別當前使用的滑鼠靈敏度。

(四)、閃電俠

完美支援奧斯卡軟體，7 按鍵，適合遊戲/辦公等需求。

精準自設多連發 火力鍵（免驅）

1. 遠端射擊時，一擊此鍵發揮高精準的連射功能，不須壓槍，就能聚集彈著點，克服手抖動，讓敵人無處可逃！

2. 日常應用中，一擊此鍵迅速打開文件，省時且免雙擊左鍵的繁瑣，提高效率。



免驅調變DPI

1. 不需裝驅動，一按變速鍵即可迅速切換您習慣的DPI（100-3600 DPI）以滿足不同遊戲及日常應用中的需求。

2. 此變速鍵帶指示彩燈，能顯示不同的DPI值，為用戶識別當前使用的滑鼠靈敏度。

(五)、火力王

完美支援奧斯卡軟體，7 按鍵，適合遊戲/辦公等需求。

精準自設多連發火力鍵（免驅）

1. 遠端射擊時，一擊此鍵發揮高精準的連射功能，不須壓槍，就能聚集彈著點，克服手抖動，讓敵人無處可逃！

2. 日常應用中，一擊此鍵迅速打開文件，省時且免雙擊左鍵的繁瑣，提高效率。



免驅調變DPI

1. 不需裝驅動，一按變速鍵即可迅速切換您習慣的DPI（100-3200 DPI）以滿足不同遊戲及日常應用中的需求。

2. 此變速鍵帶指示彩燈，能顯示不同的DPI值，為用戶識別當前使用的滑鼠靈敏度。

產品規格參數（*以下產品及規格參數僅供參考，如有變動，恕不另行通知）

產品型號	引擎規格	MCU 設計性能	精華設計
遊戲級鐳射系列 XL-755K(五雷轟) XL-740K(霹靂斧) XL-730K(鐮刀訣) XL-750K(閃電俠)	刷新率：7080 幀/秒 解析度：3600DPI 加速度：20G 圖素：6.4 百萬圖元/秒 最大速度：114 釐米/秒	SPI 採樣時間：1ms 變速檔數：6 檔 變速方式：單鍵輪回切換 變速顯示：6 色 LED 燈 默認模式：600-800-1200-1600-2000-3600 DPI	內置 16K 記憶存儲功能 支援奧斯卡劇本編程軟體 USB 回報率高達 1000Hz，可 4 段調變 高達 3600DPI，實現 6 檔免驅變速 可調按鍵回應速度 3-30 毫秒，制敵機先！
遊戲級光學 X-718BK (火力王)	刷新率：6500 幀 /秒 解析度：3200DPI 加速度：15G 圖素：5.8 百萬圖元/秒 最大速度：102 釐米/秒	SPI 採樣時間：1ms 變速檔數：6 檔 變速方式：單鍵輪回切換 變速顯示：6 色 LED 燈 默認模式：400-800-1200-1600-2400-3200 DPI	內置 16K 記憶儲存功能 支援奧斯卡劇本編程軟體 USB 回報率高達 1000Hz，可 4 段調變 高達 3200DPI，實現 6 檔免驅變速 可調按鍵回應速度 3-30 毫秒，制敵機先！
X-755K(五雷轟) X-740K(霹靂斧) X-730K(鐮刀訣) X-710K(火力王) X-705K(火力王)	刷新率：6500 幀 /秒 解析度：2000DPI 加速度：15G 圖素：5.8 百萬圖元/秒 最大速度：102 釐米/秒	SPI 採樣時間：1ms 變速檔數：5 檔 變速方式：單鍵輪回切換 變速顯示：5 色 LED 燈 默認 DPI 模式：400-800-1200-1600-2000 DPI	內置 16K 記憶存儲功能 支援奧斯卡劇本編程軟體 USB 回報率高達 1000Hz，可 4 段調變 高達 2000DPI，實現 5 檔免驅變速 可調按鍵回應速度 3-30 毫秒，制敵機先！

註：1、若需瞭解更多資訊，請訪問我們的網站 www.x7.cn

2、本說明書為通用說明書，已經過仔細核對，但難免有誤，文中的插圖及說明文字只是範例僅供參考，若有未說明之功能或不明之處，請以實物實際使用為準。雙飛燕科技股份有限公司為本產品及其軟體提供技術支援，並保留最終解釋權。