

Sharkoon



SKILLER



USB HEADSET



50 MM PREMIUM
SPEAKER DRIVERS



LED
ILLUMINATION



SGH2

STEREO GAMING HEADSET

CECHY

- Zamknięte słuchawki USB
- Premium membrany 50mm dla głębokich basów i czystych wysokich tonów
- Eleganckie nauszniki z niebieskim podświetleniem
- Sprężynowy pałąk w celu lepszego dopasowania i lepszego komfortu
- Wygodne i duże nauszniki
- Łatwy dostęp z lewej strony do regulacji głośności

SPECYFIKACJA

Ogólna

- Typ słuchawek: Stereo
- Rodzaj: Nauszne
- Podłączenie: USB
- Podświetlenie: Zasilanie z USB
- Waga bez kabla: 390 g

Specyfikacja słuchawek

- Średnica membran: 50 mm
- Impedancja: 32 Ω
- Pasmo Przenoszenia: 20 Hz - 20,000 Hz
- Czułość: 94 dB \pm 3 dB
- Maks. moc: 50 mW
- Regulacja głośności: na słuchawkach

Specyfikacja mikrofonu

- Typ mikrofonu: Wielokierunkowy
- Impedancja: 2.2 k Ω
- Pasmo Przenoszenia: 100 Hz - 10,000 Hz
- Czułość: -38 dB \pm 3 dB
- Regulowany mikrofon

Okablowanie i wtyczki

- Całkowita długość kabla USB: 250 cm
- Połączone styki

Kompatybilność

- PC/Laptopy
- PlayStation 4

SKILLER SGH2

STEREO GAMING HEADSET

SPRĘŻYNOWY WYGODNY PAŁĄK

BARDZO DUŻE NAUSZNIKI

REGULOWANY MIKROFON

NIEBIESKIE PODŚWIETLENIE

KABEL Z OPLIOTEM



WIELE NOWYCH MOŻLIWOŚCI



**REGULACJA GŁOŚNOŚCI
ON HEADSET**



Długość kabla: 250 cm

POZŁACANE STYKI USB

SKILLER SGH2 to nie tylko niemiecka jakość, ale także projekt skupiony od początku na wygodzie użytkownika. Regulacja głośności jest łatwa i przyjemna na lewej słuchawce. Kabel z opłotem USB ma długość, przez co nadaje się nie tylko do komputera czy laptopa, ale także do PS4 i zapewnia dłuższe życie słuchawek przez odpowiednie wzmocnienia.

SKILLER SGH2

STEREO GAMING HEADSET

sharkoon



EAN code



4 044951 019984

KARTON

Ilość szt: 5
Wymiary: 655 x 245 x 280 mm
Waga: 4.1 kg
Taryfa celna numer: 85183095
Wyprodukowano w: Chinach

OPAKOWANIE DETALICZNE

Wymiary: 227 x 125 x 260 mm
Waga: 700 g

OPAKOWANIE ZAWIERA

- SKILLER SGH2
- Instrukcję

BE A
SKILLER!

BECOME A MEMBER OF THE SKILLER FAMILY:
www.sharkoon.com/pl