

MOG601

GAMEFACTOR

ULTRA LIGHT MOUSE OPTICAL SWITCH

Ratón óptico Gamer

Tan ágil como tú

Cuando la velocidad es lo más importante, el M0601 te tiene cubierto. Destruye a tus enemigos con agilidad gracias a su sensor de alta precisión, sus switches ópticos ultra rápidos y su increíble diseño súper ligero.



MOG601

ULTRA LIGHT MOUSE OPTICAL SWITCH



SENSOR
PW3389

Características sobresalientes





Sensor de alta precisión. Equipado con un sensor Pixart modelo 3389 el MOG601 garantiza precisión extrema, sus 16,000 DPI nativos y hasta 32,000 DPI interpolados te dan una ventaja competitiva real en el campo de batalla. Usa el botón en la parte inferior para ajustar el LOD ideal para tu mouse dependiendo de tu tapete.

Clics la velocidad de la luz. El MOG601 incorpora novedosos switches Ópticos LK en los botones izquierdo y derecho, estos nuevos switches tienen un tiempo de respuesta de solo 0.2ms, eso ayudará a que tus tiros no solo sean certeros, también serán los primeros... o los únicos.



Ligero y con estilo. Su diseño no solo ayuda a lograr un peso menor a 70 gramos, si no que contribuye a un look espectacular. No sacrificamos características por peso, el MOG601 cuenta con iluminación RGB programable y 2 botones extras configurables a tu gusto.



Siempre protegido. Mantén tu mouse libre de polvo y suciedad con las gomas de silicón incluidas, que además de protegerlo te brindan un mejor agarre al momento de jugar.





Especificaciones técnicas

Modelo: MOG601

Artículo: Ratón óptico Gamer
 Voltaje: 5 Vcc 200mA
 Conector: USB
 Sensor: Pixar PWM 3389 / Óptico
 Resolución: 16,000 DPI , hasta 32,000 interpolados por software

Alimentación: USB
 Botones: 6
 Plug and play: si
 Dimensiones: 128.5 x 67 x 38 mm
 Peso: 68grs
 Longitud Cable: 1.8m
 Compatibilidad: XP, 7, 8, 10,
 Características:

Q'ty/Carton: 50

- 1.- Botón central / Scroll
- 2.- Luz RGB
- 3.- Ajuste de sensibilidad / DPI
- 4.- Botones laterales

Nota: Las funciones descritas son las predeterminadas y pueden ser cambiadas por software.

