



Rf. GA40358076 P/N. DR50BR

## *DRIFT DR50 Silla para videojuegos de PC Asiento acolchado tapizado Negro*

### **La excusa perfecta para jugar cómodamente**

#### **Reposabrazos acolchados**

La DR50 posee unos reposabrazos fijos y acolchados que dotan de firmeza y rigidez toda su estructura y que, además, te ofrecen una gran ergonomía y un amplio espacio entre ellos para acomodar diferentes posturas.

#### **Materiales premium**

La DR50 posee una estructura robusta recubierta de FOAM acolchado y polipiel de primera calidad bajo un diseño agresivo y detalles con textura suave que te ofrecen el máximo confort durante largas sesiones de juego.

#### **Pistón de clase 4**

Las sillas Drift vienen equipadas con un pistón de gas de clase 4, lo que las hace muy resistentes a gran peso.

## **Ruedas y base en forma de estrella**

Drift DR50 está equipada con una base de nailon en forma de estrella de donde nacen sus cinco ruedas, dotando todo su chasis de gran estabilidad y de un deslizamiento suave en cualquier superficie.

## **Asiento basculante**

Las sillas Drift te ofrecen el mayor confort adaptándose a tu centro de gravedad mediante su sistema basculante.

## **Altura regulable**

Con un sólido sistema de pistón de gas, podrás regular la altura más conveniente para tu espacio de juego o trabajo, pudiéndose ajustar a lo largo de todo el recorrido del pistón.

## **Cojines lumbar y cervical**

La DR50 incorpora un cojín lumbar para ayudarte a mantener una postura cómoda y correcta evitando lesiones derivadas de posturas indebidas. Además, este diseño incorpora en su zona cervical un reposacabezas fijo para mejorar el descanso de esta frente al ordenador.

## **Disponible en 3 colores**

La DR50 está disponible en negro, rojo y azul.

\*\* Esta Ficha es de carácter INFORMATIVO y carece de calidad contractual, los precios, existencias y referencias puede variar en el momento de formalizarlo en Pedido.

\*\*\* La Garantía y Soporte de productos estan establecidas y gestionadas por cada fabricante y marca.