



FARA 312Z

mATX-Gaming-Gehäuse mit hohem Luftstrom und hoher Kapazität

- Perforierte Vollgitterfrontblende für eine ungestörte Luftstromleistung
- Unterstützung dualer 280-mm-Flüssigkühlkörper
- mATX-Gehäuse mit hoher Kapazität ermöglicht großartige Hardware-Kompatibilität
- Schlichtes Aussehen mit dynamischen ARGB-Lichteffekten
- Front-E/A beinhaltet USB 3.0 x 2, Audio x 1, Mikrofon x 1

Produktspezifikationen

Modell Nr.

SST- FA312Z-BG

Motherboard

Micro-ATX (9.6" x 9.6"), Mini-DTX (8" x 6.7"), Mini-ITX (6.7" x 6.7")

Kühlsystem

Vorderseite 120mm x 3 / 140mm x 2
(140mm x 2 ARGB-Lüfter enthalten)

Rückseite 120mm x 1

Deckel 120mm x 2 / 140mm x 2

Beschränkungen des CPU-Kühlers

173mm

Grafikkarten

Länge : 365mm (mit installiertem 25 mm Frontlüfter)

350mm (nur geeignet bei zwischen Gehäuse und Frontblende installierten 120-mm-Frontlüftern)

Breite : 182mm

Netzteilbeschränkung

170mm

Abmessungen

220mm (B) x 410mm (H) x 412,5mm (T), 37,21 Litern

Material

Stahl, Kunststoff, Hartglas

Laufwerksschächte

Intern 3.5" / 2.5 x 2 (Es kann nur 1 Formfaktor gleichzeitig installiert werden)
2.5" x 3 (Auf dem Mainboard-Tray ist 1 x 2,5" SSD verbaut, was stört, wenn vorne ein 140-mm-Lüfter oder 280-mm-Radiator verbaut ist)

Kühlkörperunterstützung

Vorderseite 120mm / 140mm / 240mm / 280mm

Deckel 120mm / 140mm / 240mm / 280mm

(When installing 280mm radiator, please make sure the components inward on the motherboard is below 24mm to avoid interference)

Rückseite 120mm

Steckplätze

4

Netzteil

Standard PS2 (ATX)

Frontanschlüsse

USB 3.0 x 2

Audio x 1

Mikrofon x 1

Nettogewicht

5,8 kg



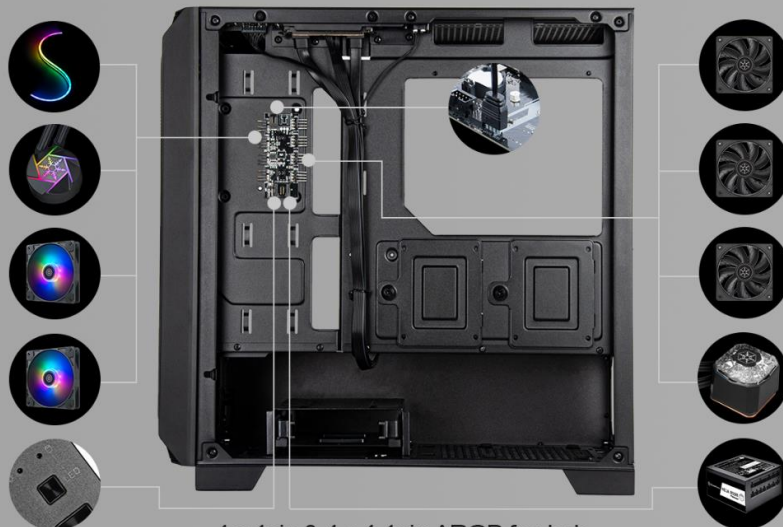
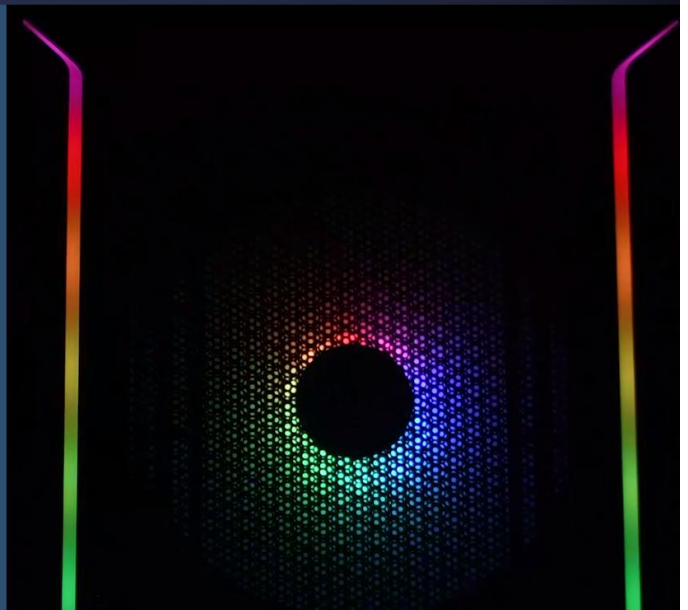
Beispiellose Kühlleistung

Eine vollständig perforierte Gitterfrontblende mit insgesamt 6 Lüfterhalterungen erzielt ungehinderte Luftstromleistung



Dynamische ARGB-Lichteffekte

Zwei ARGB-Lichtleisten heben die gesamte Blende mit zwei vorinstallierten 140-mm-ARGB-Lüftern hervor, die direkt bei Lieferung für eine spektakuläre Ästhetik sorgen.



4 x 4pin & 4 x 4-1pin ARGB fan hub