

DRYFLUID
EXTREME

HIGH END GLEITSTOFF
für Wellen, Lager
und Führungen



RC CARS

BALSAM FÜR RC - CARS

DryFluid Extreme wurde speziell für Modell-Cars mit Funkfernsteuerung entwickelt mit dem Ziel die Funktionsfähigkeit und die Lebensdauer dieser kleinen Renner möglichst lange zu erhalten bzw. deutlich zu verlängern.

Die Wirkung des neuen Gleitstoffes für Wellen, Lager, Führungen und Kugelköpfe setzt dort ein, wo andere Schmierstoffe ihre Grenzen zeigen. Niedrigste Gleitreibung, höchste Schmierwirkung und geringste Staub- und Schmutzbindung waren die Hauptziele der Entwicklung. Neueste Erkenntnisse der Luft- und Raumfahrttechnik sowie die Erfahrungen von RC-Car Piloten sind die Innovationspaten des neuen Gleitstoffes.

GLEITSTOFF STATT ÖL

DryFluid ist eher ein Gleitstoff als ein klassischer Schmierstoff. DryFluid ist kein Wachs, ist nicht ölend, nicht fettend und frei von Silikonen. Durch die Verwendung von Trockenpartikeln, Gleitpolymeren und High End-Gleitfluiden wird eine bisher unbekannte Schmierwirkung erreicht ohne dabei weder Staub noch Schmutz zu binden.

Die Anwendung und Langzeitwirkung von DryFluid Extreme wird jeden RC-Piloten begeistern.



Erleben Sie den Gleiteffekt nach dem Auftragen von DryFluid Extreme !

High End Nanotec-Gleitstoff für Gelenke, Wellen, Lager und Zahnräder von RC-Cars. Enthält Hochleistungskomponenten aus der Luft- und Raumfahrttechnik. Extrem niedriger Reibungskoeffizient. Herausragende Langzeit-Schmiereffekte.

Vor Gebrauch gut schütteln!



PRODUKTEIGENSCHAFTEN

- Steigert die Leistung von Wellen, Lagern und Kugelkopfsystemen und garantiert ein langes Leben der behandelten Komponenten
- Geringste Gleitreibung für Leichtgängigkeit und die Reduktion des Verschleißes
- Mehrstufiges Gleitstoffsystem mit Sofort- und Langzeitschmiereffekten
- Bindet keinen Staub und Schmutz
- Extrem gutes Kriechvermögen
- Höchste Materialverträglichkeit mit allen gängigen Metallen, Kunst- und Gummiwerkstoffen
- Hervorragende Haft- und Korrosionsschutzeigenschaften

www.dry-fluids.com

