Sharkoon

AUS ÜBERZEUGUNG ENTWICKELT.

GEMACHT FÜR ALLE,
DIE GUTEN KLANG SCHÄTZEN.

WARUM DER **STEALTHBITE IEM** SO GEWORDEN IST, WIE ER HEUTE IST.

Warum entwickelt ein Gaming-Hersteller überhaupt einen In-Ear-Monitor?

Eigentlich begann dieses Projekt nicht mit einer Marktanalyse. Es begann mit einer Leidenschaft für guten Klang. Unser Geschäftsführer Andrei Lyamin beschäftigt sich seit Jahren intensiv mit hochwertigen In-Ear-Monitoren. Nicht aus beruflicher Notwendigkeit, sondern aus echtem Interesse. Er verfolgte die Entwicklung der Szene, hörte sich durch zahlreiche Modelle und beobachtete, wie IEMs längst nicht mehr ausschließlich auf Konzertbühnen eingesetzt wurden. Immer mehr Gamer entdeckten ihre Vorteile: eine außergewöhnlich präzise Wiedergabe, klare Ortbarkeit und ein direkteres Klangbild als bei vielen klassischen Gaming-Headsets.

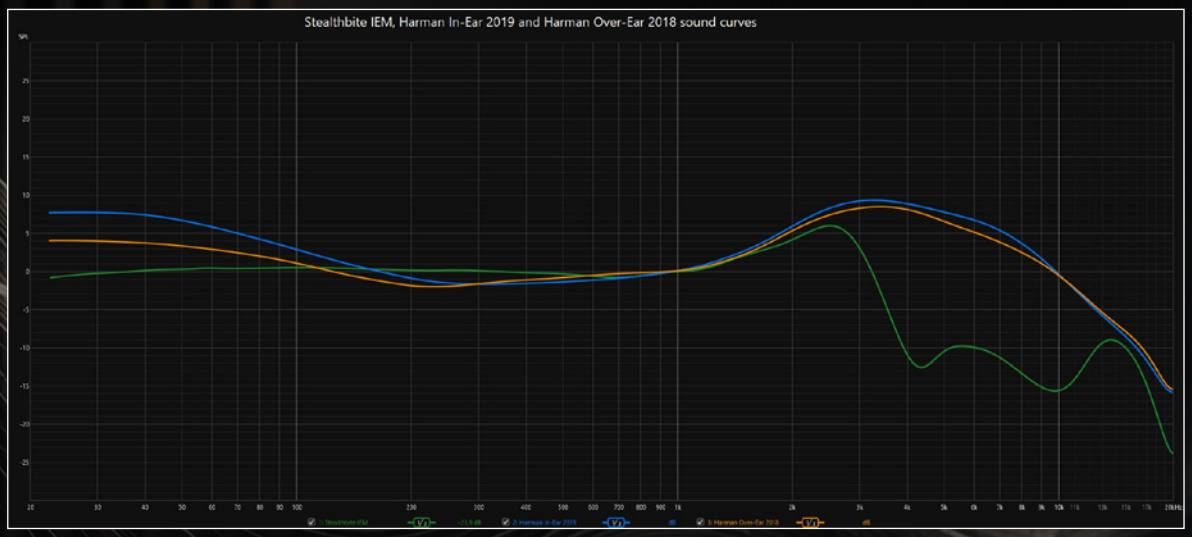
Gleichzeitig arbeiteten bei Sharkoon Menschen, die IEMs aus ganz unterschiedlichen Perspektiven kennen. Musiker nutzen sie regelmäßig im Proberaum oder auf der Bühne. Gamer schätzen ihre Präzision im Spiel. Andere hören damit Musik, Podcasts oder nutzten sie unterwegs. Eine ganze Reihe von verschiedene IEMs aus allen Preiskategorien wurden analysiert, vermessen und probegehört. Dabei ging es nie darum, ein bestehendes Produkt zu kopieren. Uns interessierte vielmehr, warum bestimmte Modelle überzeugten – und warum andere trotz guter Technik hinter den Erwartungen zurückblieben.

Aus diesen unterschiedlichen Blickwinkeln entstand schließlich eine einfache Frage:

> WARUM ENTWICKELN WIR NICHT DEN IN-EAR,
> DEN WIR SELBST JEDEN TAG BENUTZEN MÖCHTEN?

Nicht einen IEM nur für Musiker. Nicht einen IEM nur für Gamer.
Sondern einen Begleiter für nahezu jede Situation.

WARUM SOLLTE EIN IN-EAR NICHT NUR BEIM ERSTEN HÖREN BEEINDRUCKEN?



Wer einen In-Ear entwickelt, steht schnell vor einer grundlegenden Entscheidung. Soll er beim ersten Probehören möglichst spektakulär klingen: mehr Bass, schärfere Höhen, ein Sound, der sofort Eindruck hinterlässt? Oder soll er auch nach Stunden noch natürlich und ausgewogen wirken? Wir entschieden uns bewusst für den zweiten Weg.

Als Orientierung diente uns die sogenannte Harman-Zielkurve – eine Frequenzabstimmung, die in zahlreichen Hörstudien von vielen Menschen als besonders ausgewogen und angenehm empfunden wird. Sie war für uns jedoch nie ein starres Ziel, sondern vielmehr ein Kompass. Entscheidend war nicht, eine Messkurve möglichst exakt nachzubilden, sondern einen Klang zu entwickeln, der unabhängig vom Einsatzzweck überzeugt.

Deshalb entstand die finale Abstimmung nicht am Computer allein. Unsere Techniker entwickelten verschiedene Varianten, die anschließend von Kollegen aus unterschiedlichsten Bereichen getestet wurden – beim Gaming, beim Musikhören, und sogar live auf der Bühne.

Zahlreiche Überarbeitungen der Frequenzabstimmung waren notwendig, bis alle Beteiligten unabhängig voneinander zum gleichen Ergebnis kamen: Jetzt klingt er so, wie wir ihn uns vorgestellt haben.

WARUM SOLLTE EIN EINZELNER TREIBER ALLES KÖNNEN?

Während der Entwicklung stand eine weitere Frage im Raum: Warum sollte ein einzelner Treiber das gesamte Klangspektrum allein wiedergeben müssen? Dynamic Driver überzeugen durch einen kräftigen und natürlichen Bass sowie eine überzeugende Räumlichkeit.
Balanced-Armature-Treiber spielen ihre Stärken dagegen dort aus, wo es auf feinste Details, schnelle Impulswiedergabe und eine hohe Sprachverständlichkeit ankommt. Beide Technologien besitzen ihre eigenen Vorzüge. Beide haben aber auch ihre Grenzen.

Die eigentliche Herausforderung bestand deshalb nicht darin, beide Treibertypen einfach miteinander zu kombinieren. Entscheidend war vielmehr, sie so aufeinander abzustimmen, dass sie nicht wie zwei getrennte Lautsprecher arbeiten, sondern als ein einziges, harmonisches Klangsystem wahrgenommen werden. Genau deshalb entschieden wir uns für ein Hybrid-Treibersystem. Jeder Treiber übernimmt genau den Frequenzbereich, in dem er seine jeweiligen Stärken optimal ausspielen kann.

Das Ergebnis ist kein künstlich spektakulärer Klang, sondern eine ausgewogene Wiedergabe, bei der Musik genauso überzeugt wie Podcasts, Sprachchat oder das präzise Orten von Gegnern im Spiel.

WARUM LIEFERN WIR EINEN DAC MIT, OBWOHL VIELE HERSTELLER DARAUF VERZICHTEN?

Viele betrachten einen DAC lediglich als Adapter für Geräte ohne 3,5-mm-Klinkenanschluss. Tatsächlich entscheidet er jedoch maßgeblich darüber, in welcher Qualität ein Audiosignal den In-Ear überhaupt erreicht. Selbst der beste In-Ear kann nur so gut klingen wie das Signal, das ihn erreicht. Viele integrierte Audiochips in PCs, Notebooks oder mobilen Geräten sind nicht ausschließlich auf höchste Audioqualität ausgelegt. Je nach Hardware können hörbares Grundrauschen, ein eingeschränkter Dynamikumfang oder höhere Verzerrungen entstehen – noch bevor das Signal überhaupt den In-Ear erreicht. Der Stealthbite DAC wurde deshalb bewusst neutral abgestimmt. Er verändert den Klangcharakter des IEMs nicht und fügt dem Audiosignal keine eigene Klangfarbe hinzu. Stattdessen liefert er ein möglichst sauberes Signal mit geringem Grundrauschen, niedrigem Klirrfaktor und einer optimalen Verstärkung, sodass das Hybrid-Treibersystem sein volles Potenzial entfalten kann.

Gerade bei empfindlichen In-Ear-Monitoren reduziert dies die Wahrscheinlichkeit störender Nebengeräusche deutlich und sorgt dafür, dass der Klang so wiedergegeben wird, wie er ursprünglich abgestimmt wurde – unabhängig davon, ob der Stealthbite IEM an einem Smartphone, Notebook oder Gaming-PC verwendet wird.

Dass der DAC gleichzeitig moderne USB-C-Geräte unterstützt, ist deshalb eher ein angenehmer Nebeneffekt als seine eigentliche Aufgabe.

WARUM HABEN WIR BEWUSST DINGE WEGGELASSEN?

Während viele Produkte immer mehr Funktionen erhalten, stellten wir uns bei jeder Idee dieselbe Frage: Verbessert sie das eigentliche Erlebnis? Wenn die Antwort Nein lautet, bleibt sie außen vor. Bluetooth hätte die verlustfreie Signalübertragung eingeschränkt. Zusätzliche Softwarefunktionen oder Effekte hätten die Ressourcenauslastung des Endgerätes und den Preis erhöht, ohne das Erlebnis zu verbessern. RGB-Beleuchtung mag an einem Gaming-PC ihren Platz haben – bei einem In-Ear trägt sie jedoch nichts zum Erlebnis bei. Stattdessen investierten wir genau dort, wo es wirklich zählt: in die akustische Abstimmung, hochwertige Komponenten und ein durchdachtes Zubehör.

Deshalb gehören zwei austauschbare Kabel zum Lieferumfang. Das Kabel mit Inline-Mikrofon eignet sich ideal für Gaming, Sprachchat oder unterwegs. Wer den Stealthbite IEM dagegen ausschließlich zum Musikhören oder auf der Bühne einsetzen möchte, kann mit wenigen Handgriffen auf das beiliegende Audiokabel ohne Mikrofon wechseln.

Denn manchmal bedeutet weniger Ausstattung am Ende schlicht mehr Konzentration auf das Wesentliche.

WANN WUSSTEN WIR, DASS DAS PROJEKT ABGESCHLOSSEN WAR?

Nicht, als die Messkurven stimmten. Nicht, als die technischen Daten feststanden. Sondern als Menschen mit völlig unterschiedlichen Ansprüchen unabhängig voneinander dieselbe Aussage trafen. Die Musiker waren mit der Natürlichkeit des Klangbildes zufrieden. Die Gamer konnten Gegner präzise orten. Musik klang ausgewogen. Stimmen blieben klar verständlich.

Genau das war unser Ziel. Wir wollten keinen Gaming-IEM entwickeln. Wir wollten keinen Studio-IEM entwickeln. Wir wollten einen In-Ear entwickeln, den wir selbst morgens auf dem Weg zur Arbeit, nachmittags beim Musikhören, abends beim Gaming und am Wochenende auf der Bühne genauso selbstverständlich verwenden würden.

Erst als all diese Anforderungen zusammenkamen, wussten wir, dass aus einer persönlichen Überzeugung mit dem Stealthbite IEM ein Produkt geworden war, das wir guten Gewissens mit anderen teilen konnten.

Weitere Informationen:

sharkoon.com