a cura di: **Gennaro Caracciolo - Kam - 18-09-2015 16:00**

Mionix CASTOR

LINK (https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1060/mionix-castor.htm)

Quando semplicità e innovazione si fondono in un prodotto unico ...

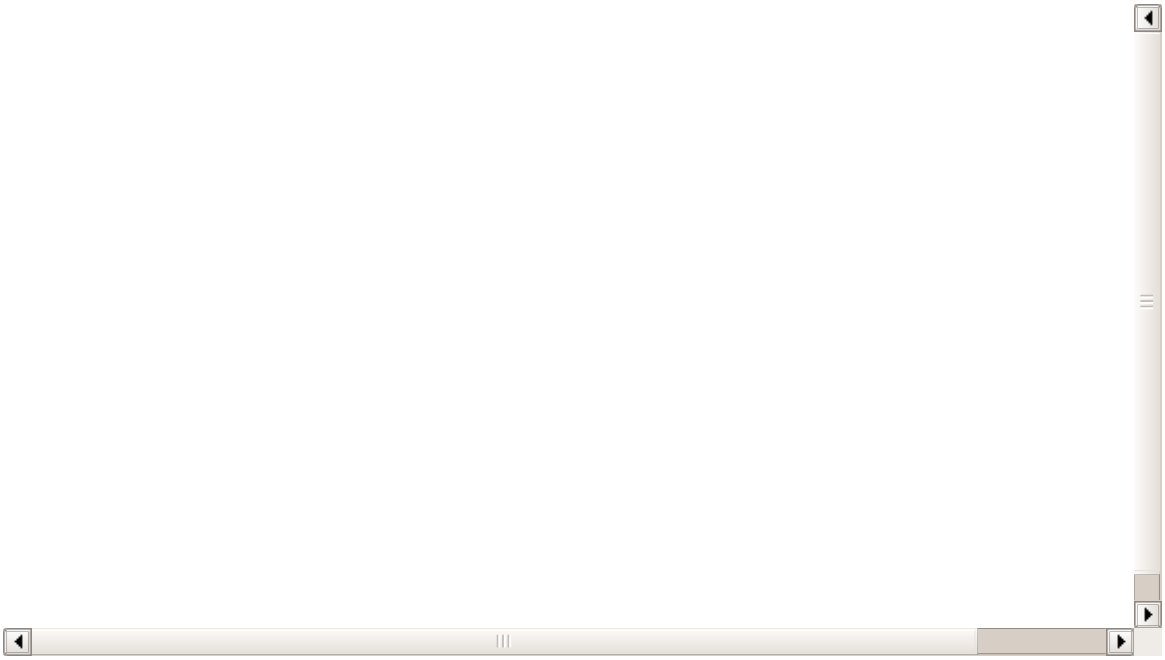
Mionix è un marchio con solide basi nel mercato delle periferiche da gioco che può, inoltre, vantare una discreta fama tra i giocatori i quali, di buon grado, ne apprezzano i prodotti sia per lo stile sobrio che per la sostanza tecnica di alto livello.

L'azienda svedese pone grande attenzione a quest'ultimo aspetto, concentrandosi sullo sviluppo di pochi mouse alla volta attorno ad una base comune, annoverando nel proprio catalogo, infatti, solo due modelli per un totale di quattro varianti.

Di conseguenza, è davvero una grossa novità quando l'azienda decide non solo di presentare al pubblico un nuovo mouse gaming con un ergonomia differente, ma lo rafforza con qualche miglioramento tecnico.

Il Mionix CASTOR, terzo modello della famiglia e protagonista di questa nostra recensione, prende il nome da un sistema stellare della costellazione dei Gemelli, come prassi ormai consolidata per il marketing dell'azienda svedese.

Ergonomico per destrorsi, il CASTOR è stato sviluppato per supportare ugualmente, ed in funzione della mano, tutte le tipologie di prese esistenti, generalmente etichettate come "Palm grip", "Claw grip" e "Fingertip grip".



Sotto la scocca, piuttosto familiare di un mouse Mionix, c'è il sensore ottico PixArt PMW3310, uno dei migliori sensori attualmente disponibili, con un'elettronica più matura rispetto a quella integrata nei modelli AVIOR e NAOS 7000, qui capace di spingere il conteggio dei DPI a quota 10.000.

Tutti sappiamo che tale valore è ben oltre ogni ragionevole utilizzo, ricadendo nella sfera degli espedienti del marketing, ma è indizio anche di un sensore maturato lato firmware.

Ma guardiamo anche al resto delle specifiche tecniche ...

↔ ↔ **Mionix CASTOR**	
Sensore	PixArt PMW3310DH
↔ Risoluzione	10'000 DPI
↔ Velocità max. di funzionamento	215 IPS equiv. 5,45 m/s
Tasti	6 programmabili
MCU	ARM 32-bit
Memoria	128kB
Dimensioni	122.46à—70.42à—40.16 mm
↔ Peso	94g (senza filo) - 141g (con filo)
↔ Lunghezza cavo USB	2m PVC rinforzato

Seguiteci quindi nelle prossime pagine, dove andremo ad effettuare un'analisi approfondita di tutti quegli aspetti importanti che non possono riassumersi nelle poche righe di una tabella.

Buona lettura!

1.Unboxing

1. Unboxing

Partiamo come d'abitudine dalla confezione e dal bundle, scoprendo una novità proprio in merito alla presentazione del CASTOR, che consiste in un box completamente diverso da quelli che abbiamo apprezzato nei passati incontri con i prodotti Mionix.

↔

Minimale nel design a livelli tali da ricordare una certa azienda in quel di Cupertino, i più informati sapranno invece che è sempre appartenuto alla filosofia del brand il dare ben poca importanza alle apparenze, preferendo un approccio che punta al sodo.

↔

La confezione in sé è un chiaro segno di come l'azienda tenga a sviluppare la propria immagine di

"produttore esclusivo", ponendo un certo risalto sulla qualità grazie ad una elevata cura dei dettagli.

↔

Rimuovendo gli alloggiamenti profilati in cartone, abbiamo accesso al bundle costituito da un'immancabile guida rapida ed un set di stickers con il logo dell'azienda.

I driver ed il software di gestione, da quando l'ADSL è diventata una componente fondamentale del setup di un giocatore, sono disponibili nella versione più aggiornata possibile direttamente sul sito del produttore a questo (http://support.mionix.net/forums/21211649-Castor) indirizzo.

2. Visto da vicino

2. Visto da vicino

↔

Visto dall'alto il CASTOR appare come un mouse dalla larghezza normale, sinuoso ed aggressivo dove il NAOS, invece, offriva un ampio profilo a cui appoggiarsi tranquillamente.

Rimangono comunque gli incavi laterali, ovvero i dettagli che vanno a migliorare l'ergonomia per quanto riguarda l'appoggio delle dita anulare e mignolo.

↔

L'impostazione segue chiaramente quella di un mouse gaming per destrorsi, ma sfoggia una migliore versatilità per le prese differenti dalla Palm, quali la Claw e la Fingertip, grazie ad una forma meno "esasperata".

↔

Riguardo al design del prodotto ed ai materiali usati, Mionix non ha apportato grossi cambiamenti rispetto ad alcune scelte che si sono dimostrate vincenti, ma inserisce per la prima volta in un suo mouse un grip laterale in gomma, piacevole ed utile per migliorare la presa.

La finitura è invece il soft-touch usato sugli altri modelli prodotti, comodo al tatto, ma particolarmente sensibile alle impronte.

Nonostante le impronte possano perdurare anche dopo una pulizia, il feeling di contatto non viene alterato in alcun modo e non abbiamo, attualmente, motivi per dubitare della resistenza del "rivestimento a quattro strati" alla luce della nostra esperienza e delle testimonianze reperibili in rete.

↔

Il layout comprende un congruo numero di sei tasti completamente programmabili, supportati da una memoria integrata, di cui due disponibili a lato, come nella stragrande maggioranza dei mouse.

↔

I tasti principali, anch'essi leggermente profilati con un incavo, sono coerenti con il resto della struttura

centrale del CASTOR.

In mezzo troviamo il meccanismo della rotella di scorrimento opportunamente rivestita in gomma, come si vede da questo scatto, per migliorarne la tenuta al tatto.

3. Visto da vicino - Parte seconda

3. Visto da vicino - Parte seconda

Anche i dettagli sono importanti, per quanto piccoli o marginali, alla definizione della qualità di un prodotto, come le finiture del cavo o del terminale, o aspetti più nascosti che comunque concorrono all'esperienza d'uso.

↔

Un nucleo di ferrite è stato inoltre aggiunto per limitare l'interferenza elettromagnetica originata dal cavo.

↔

Archiviata la scocca superiore, scendiamo nella parte inferiore del mouse, dove notiamo una corretta disposizione dei due grandi pad in teflon, che garantiranno una stabile base per le nostre operazioni sul campo.

Il materiale prescelto per i pad surfer è il classico teflon o PTFE per gli amanti delle sigle.

Al centro, sull'asse, il sensore ottico PixArt PMW3310, vero gioiello dell'optoelettronica capace di offrire prestazioni al top senza mai entrare in crisi.

↔

↔

↔

Ma prima ci attende uno sguardo al software in dotazione, che costituisce l'ossatura delle funzionalità e delle capacità offerte al giocatore.

4. Software di gestione

4. Software di gestione

Andiamo quindi a dare uno sguardo all'applicativo di gestione del mouse, semplicemente etichettato con il nome generico " MIONIX CASTOR SOFTWARE".

Il software, giunto alla versione 1.28 nel momento della stesura di questo articolo, riprende da vicino lo stile delle applicazioni Mionix già viste in occasione di precedenti recensioni.

Novità quasi assoluta, il download disponibile non è un pacchetto d'installazione, ma l'eseguibile vero e proprio in modalità stand-alone.

Potremo quindi salvare ovunque il file per un utilizzo rapido, ricordandovi che comunque, grazie alla memoria interna, non è necessario programmare il mouse di frequente per un utilizzo "normale".

Segnaliamo, inoltre, che abbiamo provveduto ad installare l'ultimo firmware disponibile, la versione 3.92, e utilizzato nel corso di tutta la prova del CASTOR.

Mouse Settings

Ognuno dei cinque profili disponibili è rinominabile, esportabile e disattivabile, ma rimane impossibile collegarlo ad uno specifico eseguibile per l'attivazione contestuale dello stesso.

Sensor Performance

La seconda sezione tratta dei parametri operativi del mouse e forniscono al giocatore il primo e più importante strumento per personalizzare la periferica in base al proprio stile di gioco.

Intuitivi sono i controlli relativi alla risoluzione del sensore, regolabile da 50 a 10.000 DPI in step da 50, sia in un unico valore che in maniera differita sugli assi, mentre alcune voci possono risultare più difficili da usare perché meno frequenti.

Nell'angolo destro, la voce *Angle snapping* e *Angle Tuning* guidano l'algoritmo che "raddrizza" i movimenti del cursore a schermo in maniera più evidente tanto è alto il fattore che si imposta: in pochi gradiscono quest'aiuto!

In basso, la barra *pointer speed* è niente di meno che la riproduzione della velocità del puntatore in Windows e non andrebbe mossa dalla sua posizione mediana (nella maggior parte dei giochi, con il RAW input attivo, la variazione di questa impostazione non ha comunque effetto).

La *Lift Distance* è la distanza di spegnimento del sensore e la sua corretta regolazione permette di evitare il tracciamento di quest'ultimo quando sollevato: valori esageratamente bassi "potrebbero" influenzarne negativamente la risposta, fate quindi attenzione ...

Presente in tutti i software Mionix, il Surface Quality Analyzer Tool è uno strumento che, secondo l'azienda, verifica la qualità della superficie che si sta usando, lasciando intendere che un migliore risultato ottenuto possa influenzare positivamente il tracciamento.

In realtà Mionix è sempre stata poco chiara sui parametri reali che concorrono a formare il giudizio finale e la nostra esperienza non è sempre stata in linea con il verdetto dello S.Q.A.T.

Color Settings

Ci siamo fatti strada verso la gestione dell'estetica del CASTOR, alla pagina Color Settings, che ci consente in maniera molto intuitiva e semplice di scegliere l'abbinamento cromatico del mouse con le altre periferiche del nostro setup grazie all'integrazione dei LED RGB nelle due zone illuminate.

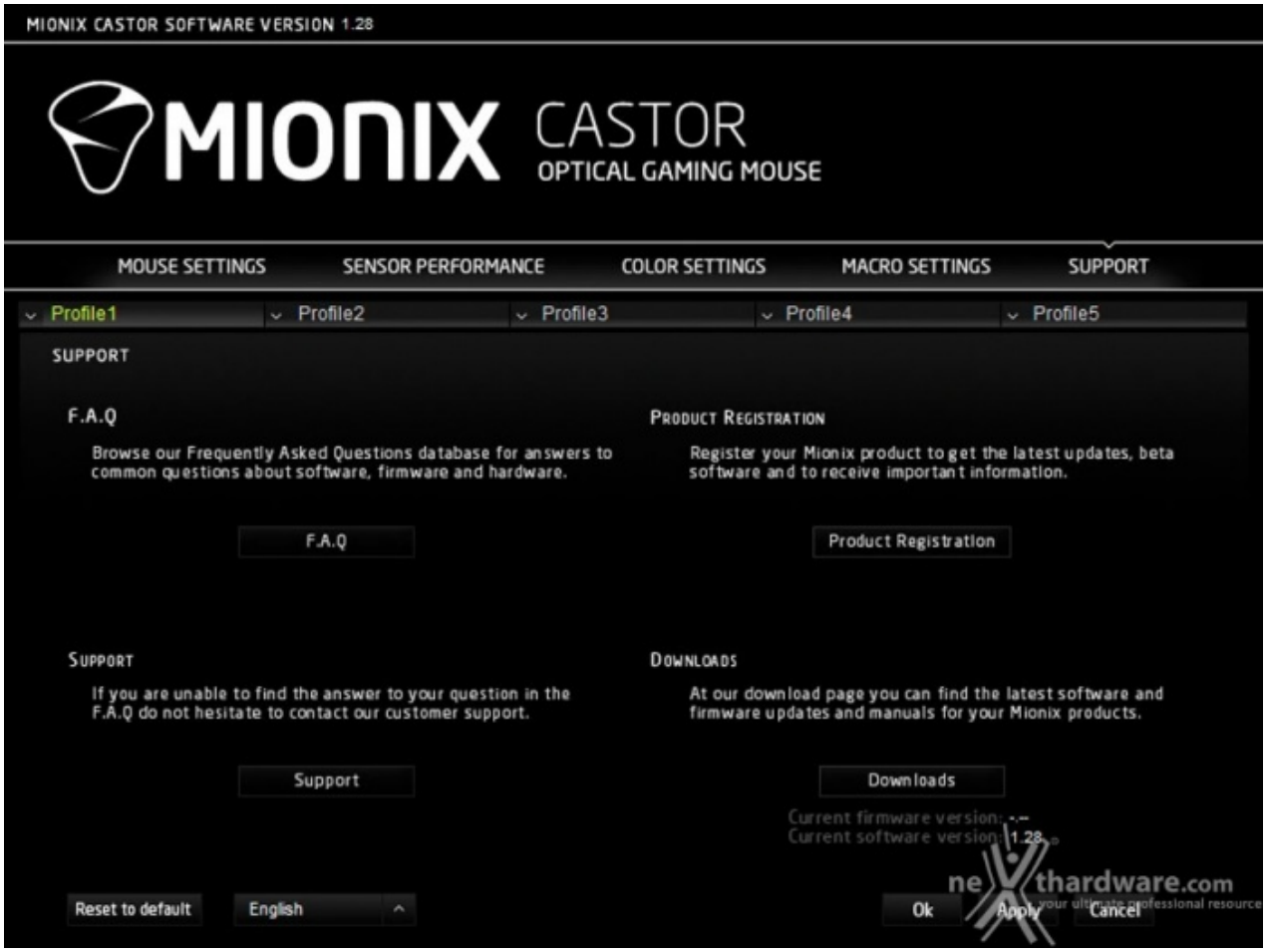
L'effetto ottenuto è ottimale per tutti i colori e ben diffuso, esattamente come appare in foto.

Macro Settings

Qui troviamo il semplice ma efficace sistema di programmazione delle Macro, che chiaramente predilige la semplicità d'uso: per dare vita ad una nuova combinazione di tasti è sufficiente cliccare su **Start Record**, inserire i comandi e premere **Stop Record**.

Qualcuno potrebbe sentire la differenza verso strumenti più complessi (tipo il CUE di Corsair) che, d'altro canto, risultano più ostici da padroneggiare e, certamente, richiedono una curva di apprendimento più ampia anche per la creazione di uno script semplice.

Support



La pagina di supporto, come il nome fa intendere, offre una via semplice per risolvere i problemi relativi al CASTOR, ottenere software o firmware aggiornati o richiedere aiuto.

5. Prova sul campo

5. Prova sul campo

Siamo pronti a passare alla prova dei fatti con il nostro Mionix CASTOR negli estesi campi di battaglia offerti da Planetside 2 e nelle arene di Heroes of the Storm, due titoli piuttosto adatti a saggiare le capacità di un mouse.

Heroes of the Storm è un MOBA, ovvero un gioco cooperativo a squadre che si sviluppa in una arena, in cui è necessario ottenere la vittoria attraverso la conquista di obiettivi.

Come tutti i titoli MOBA, HotS non è un test per le capacità di tracciamento del sensore, quanto un modo efficace di guardare all'ergonomia del CASTOR, pubblicizzata dalla stessa azienda come "sviluppata per essere usata dai destrorsi e supportare ugualmente le prese Palm, Claw e Fingertip".

Un'affermazione di questo tipo è generalmente inesatta, perché la facoltà di un mouse di possedere un'ergonomia neutra è dipendente da molti fattori: aggiungendo quindi un "può" nella frase di cui sopra, otteniamo una rappresentazione più corretta della realtà .

L'ergonomia è eccellente, la tenuta del rivestimento ed il feeling sono sempre solidi in gioco, ma la vera innovazione interessante rispetto agli altri modelli del brand è l'inserto in gomma laterale, che giova particolarmente ai giocatori con prese aggressive.

Veloce ma non troppo, grazie ad un peso che si avverte commisurato alla sua taglia medio/piccola (solo 122mm in lunghezza), il CASTOR non affatica la mano durante le sessioni più lunghe e risponde agilmente.

Giocando su un FPS come Planetside 2, abbiamo invece una misura più severa delle prestazioni del sensore, della capacità di reagire e di controllare il rinculo delle armi.

Essendo basato su un sensore ottico considerato privo di difetti come il PixArt PMW3310, il CASTOR offre al giocatore un tracciamento 1:1 senza interferenze da fenomeni come l'accelerazione hardware ed un comportamento inappuntabile anche a velocità elevate, tipiche dei giocatori che utilizzano basse risoluzioni.

D'altro canto, il CASTOR è anche capace di utilizzare risoluzioni più elevate per i cosiddetti Highsenser fino al mirabolante valore di 10.000 DPI, chiaramente inutilizzabile anche disponendo dei più costosi sistemi multimonitor 4K.

Tutti questi "tecnicismi" si traducono sul campo in un comportamento impeccabile negli FPS, che vi permetterà di dare spazio a tutta la vostra abilità senza più la scusante di un equipaggiamento non all'altezza.

Molto buona è stata anche la nostra esperienza con la meccanica del CASTOR, vale a dire gli switch principali, supportati dagli eccellenti switch Omron D2FC, e la rotellina, alquanto silenziosa, stabile e con scatti graduali, ma non duri.

↔

Messa da parte l'attività videoludica, il CASTOR è un buon strumento per la produttività , come le nostre prove hanno evidenziato durante l'uso.

Con un layout in tutto simile a quello di un "normale mouse", il CASTOR mette a disposizione i soliti sei tasti facilmente raggiungibili, programmabili velocemente da un software che, però, è sprovvisto di quelle Macro precompilate che siamo soliti trovare altrove.

Dovremmo quindi supplire a questo programmando da noi le nostre Macro, con uno strumento semplice che, in questo caso, rivela tutta la sua rapidità d'uso: in meno di pochi secondi avremo già creato ed assegnato una combinazione ad un tasto.

6. Conclusioni

6. Conclusioni

Mionix non è avvezza alla presentazione compulsiva di nuovi modelli e quando abbiamo ricevuto il comunicato stampa con la successiva richiesta di provare il CASTOR sulle nostre pagine, siamo entranti in una fase di spasmodica di attesa.

L'azienda svedese si prende il tempo necessario per ogni nuova soluzione (l'ultimo mouse, l'AVIOR, è stato presentato nel 2014), ma a noi non dispiace l'idea di poter mettere le mani su prodotti fatti con criterio, disegnati a partire dalle caratteristiche che più hanno avuto successo sui passati modelli, cambiando quelle che non hanno avuto successo e/o non erano particolarmente adatte ad un certo tipo di giocatori.

Basato su un sensore ottico che oggi costituisce lo stato dell'arte della tecnica, ovvero il PixArt PMW3310, il CASTOR è un mouse gaming dalle prestazioni solide ed affidabili, con una linea semplice ed elegante, destinata a non passare di moda con il tempo.

Le forme sono effettivamente una versione "meno estremizzata" di quelle del NAOS e, dando ragione a quanto espresso da Mionix, seppur con qualche riserva, possiamo confermare effettivamente che abbiamo a che fare con un mouse dotato di un'ergonomia neutra, in grado di offrire un buon appoggio sia per le prese Palm e Claw in generale che per la Fingertip in alcuni casi.

Dal punto di vista delle funzionalità il CASTOR, dotato di microprossore ARM integrato, memoria interna ed un software molto ben congegnato, offre regolazioni complete ad uso sia del giocatore esperto che novizio, con un comparto Macro un po' semplificato rispetto alla concorrenza, ma perfettamente in grado di supplire alle esigenze ordinarie.

Non essendo sufficiente per Mionix esprimere quanto di meglio la tecnologia offra oggigiorno, il CASTOR ha raggiunto gli scaffali con un prezzo consigliato di 69,99â‚¬, assolutamente congruo con quanto dimostrato sul campo.

VOTO: 5 Stelle

↔

PRO

- Ergonomia neutra
- Sensore eccellente
- Memoria integrata
- Software intuitivo
- Peso ben bilanciato

CONTRO

- Nulla da rilevare

Si ringrazia Mionix per l'invio del sample in recensione.

nexthardware.com

Questa documento PDF è stato creato dal portale nexthardware.com. Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di nexthardware.com.
Informazioni legali: https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm