



nexthardware.com

a cura di: Alfonso Basilicata - sg93 - 30-03-2017 14:00

Mionix Naos QG & ALIOTH XL



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1225/mionix-naos-qg-alioth-xl.htm>)

Rilevatori biometrici e sensore ottico da primo della classe per il nuovo Palm grip della piccola realtà svedese.



Lanciato come progetto su [kickstarter](https://www.kickstarter.com/projects/206180815/quantified-gaming-know-more-game-better) (<https://www.kickstarter.com/projects/206180815/quantified-gaming-know-more-game-better>) dalla piccola realtà svedese, il NAOS QG ha mosso i primi passi grazie all'aiuto di molti backers, circa 840, per una donazione media di 127\$ a testa che è valsa all'azienda il

raggiungimento dell'obiettivo di 100.000\$ per il mese di gennaio 2015.

Purtroppo, però, gli sviluppatori ed ingegneri di Mionix Labs sono incappati nelle grinfie di un cosiddetto patent-troll, ovvero un deleterio insieme di compagnie multinazionali specializzate nell'acquisizione di brevetti da utilizzare per minacciare cause legali contro piccole start-up e medie aziende, al solo scopo di scucire un risarcimento in denaro.

In ogni caso, tra questo imprevisto ed il solito esasperato perfezionismo dell'azienda svedese, il NAOS QG, il cui sul design deriva in tutto e per tutto dalla collaudata versione standard, è stato introdotto sul mercato nella sua forma ufficiale.

Rispetto al classico NAOS, infatti, l'unico cambiamento nelle normali funzioni riguarda l'uso del sensore ottico PixArt PMW 3360, ancora inedito tra le soluzioni Mionix, a cui si aggiungono le nuove "caratteristiche sensoriali".



Il NAOS QG, acronimo per Quantified Gaming, è dotato di due sensori biometrici principali, un rilevatore di frequenza cardiaca ed un sensore di risposta galvanica (GSR), utilizzati insieme ai normali dati di movimento per rilevare la condizione fisica del giocatore e mostrarla in overlay su schermo.

Modello	Mionix NAOS QG
Design	Palm grip ergonomico per destrorsi
Sensore	Ottico (PixArt PMW 3360)
Risoluzione	12.000 DPI
Accelerazione	250 pollici per secondo/50 g
Pulsanti	7 programmabili
Rotellina di scorrimento	Scroll
Switch	Omron 20mn per i pulsanti principali
Illuminazione	RGB a due zone (logo dorsale e rotellina di scroll)
Connettività	Cablata USB 2.0
MCU	ARM Cortex M3 a 32 bit da 32MHz
Memoria integrata	128kB
Cavo	2.1 metri con sleeving e connettori placcati oro
Software di gestione	Mionix HUB
Sensore HR	PixArt PAH8001EI-2G 3000 fps - 6,8MHz
Sensore GSR	Elettrodi in rame rivestiti in TiN (Nitruro di titanio)
Peso	106 grammi - 152 grammi (con filo)
Dimensioni	127x50,8x76,2mm

Se tali interessanti premesse sono riuscite a suscitare la vostra curiosità , non vi rimane che seguirci nelle prossime pagine di questa recensione ...

Buona lettura!

1. Unboxing

1. Unboxing



Le varie facciate mostrano, in maniera molto essenziale, un primo piano del mouse, una panoramica dei sofisticati sensori utilizzati (GSR, HR e ottico) e le specifiche tecniche tradotte in ben 18 lingue.



Di particolare impatto estetico anche l'apertura a libro che consente di accedere direttamente al mouse, perfettamente inglobato in un alloggiamento in plastica stampata.

Al centro del box è presente una rapida descrizione della filosofia Mionix, ovvero quella di creare periferiche gaming eccezionali sotto ogni punto di vista.



Come prassi ormai consolidata, in bundle non troviamo altro che la guida rapida all'uso ed un flyer con undici adesivi Mionix nelle colorazioni bianca e nera, quindi nessun inutile supporto ottico per driver e software di gestione, scaricabili nelle versioni aggiornate direttamente sul [portale di supporto](http://support.mionix.net/hc/en-us/sections/115000174723-NAOS-QG) (<http://support.mionix.net/hc/en-us/sections/115000174723-NAOS-QG>).

In alto il consueto video unboxing direttamente dal nostro canale ufficiale [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UCOpftHeleGuGQR7xeMVk-PA) (<https://www.youtube.com/channel/UCOpftHeleGuGQR7xeMVk-PA>).

2. Visto da vicino - Parte prima

2. Visto da vicino - Parte prima



Il Mionix Naos QG (Quantified Gaming) eredita in toto l'eccezionale struttura Palm dei modelli [7000 \(/recensioni/mionix-avior-7000-naos-7000-sargas-400-892/\)](#) e [8200 \(/recensioni/mionix-naos-8200-985/1/\)](#), caratterizzata da un'ampia superficie d'appoggio finemente sagomata per offrire un altissimo grado di comfort agli utenti destrorsi.



Sulla zona dorsale, accanto al logo del produttore, sono presenti il sensore dei battiti cardiaci (HR) e quello per la misurazione della risposta galvanica (GRS).

Il primo è un [PixArt PAH8001EI-2G](http://www.pixart.com.tw/product_data.asp?product_id=131&productclassify_id=16&productclassify2_id=41&productname=Medical&partnumber=PAH8001EI-2G) (http://www.pixart.com.tw/product_data.asp?product_id=131&productclassify_id=16&productclassify2_id=41&productname=Medical&partnumber=PAH8001EI-2G), la seconda generazione di uno dei più compatti Heart-Rate Sensor in commercio.

Si tratta di un sensore ottico CMOS a LED verde dotato di DSP (Digital Signal Processor) in grado di misurare le variazioni di movimento del sangue nei vasi sanguigni per ottenere una stima dei bpm attraverso l'elaborazione dei dati ottenuti.

Il meccanismo in questione, tutt'altro che sofisticato, è composto essenzialmente da due elettrodi rivestiti in TiN (nitruro di titanio) che sottopongono la mano a variazioni di corrente a basso voltaggio per la misura dell'attività elettrodermica (EDA).



Il lato sinistro del Naos QG accoglie esclusivamente, come per il modello 7000, i due pulsanti programmabili via software.
Manca all'appello la barra LED a tre livelli, utilizzata esclusivamente sul Naos 8200, grazie alla quale è possibile visualizzare la risoluzione in uso.



Il profilo opposto evidenzia maggiormente la meticolosa profilazione della scocca adottata dai progettisti di Mionix Labs per esaltare le capacità ergonomiche del mouse.



Una della novità più interessanti di questo Naos Quantified Gaming è senza alcun dubbio il [PixArt PMW 3360](http://www.pixart.com/product_data.asp?product_id=159&productclassify_id=1&productclassify2_id=3&partnumber=PMW3360DM-T2QU) (http://www.pixart.com/product_data.asp?product_id=159&productclassify_id=1&productclassify2_id=3&partnumber=PMW3360DM-T2QU), il sensore ottico più evoluto sul mercato, in grado di raggiungere la soglia record di 12.000 DPI nativi con una velocità di 250ips ed un'accelerazione di 50g.

La base d'appoggio consta inoltre di quattro pad surfer disposti simmetricamente per assicurarne la massima stabilità durante il movimento.

3. Visto da vicino - Parte seconda

3. Visto da vicino - Parte seconda



noXhardware.com
your ultimate professional resource





La connessione del Mionix Naos QG è affidata ad un connettore USB placcato oro che fa capo ad un cavo in fibra intrecciata di ottima qualità lungo 2,1 metri.



Come accaduto con i suoi predecessori, il Naos QG accoglie un sistema di illuminazione RGB a due zone che coinvolge essenzialmente il logo dorsale e la rotellina di scroll in maniera indipendente.



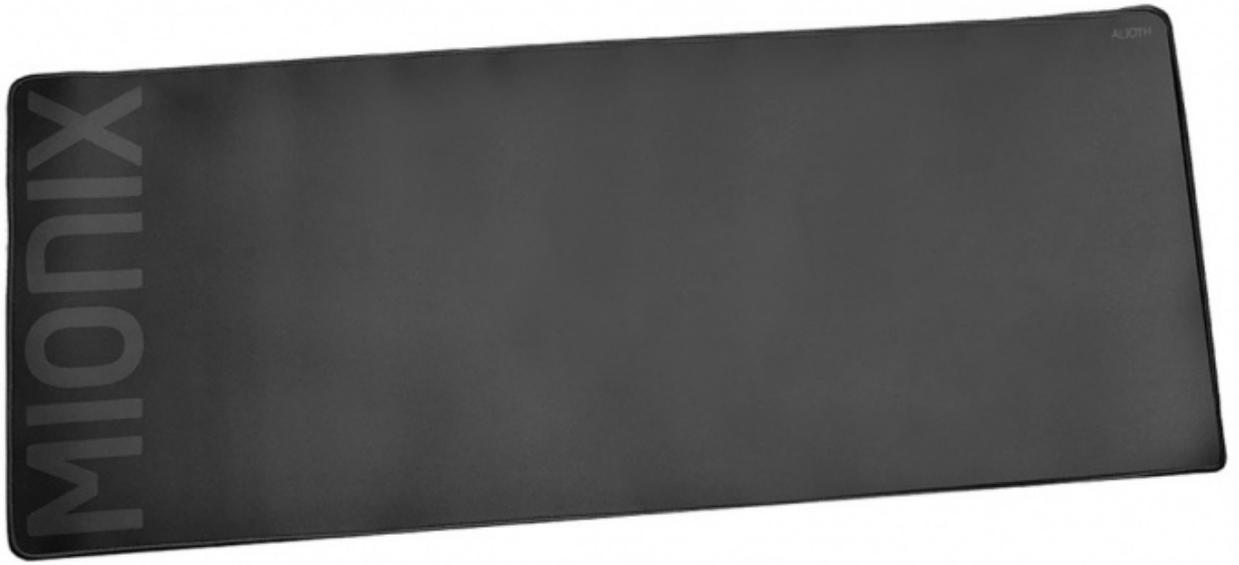
La personalizzazione dei LED, come vedremo successivamente, si riduce alla sola scelta della colorazione: difatti, almeno nell'ultima build rilasciata, non è possibile selezionare effetti di luce dinamici.

4. Mionix ALIOTH XLARGE

4. Mionix ALIOTH XLARGE



La gamma ALIOTH viene commercializzata all'interno di una sottile confezione in cartone che mal si sposa con il pesante mousepad contenuto al suo interno, provocando un rigonfiamento ai lati.





La superficie superiore è realizzata interamente in tessuto e dotata di bordi cuciti che, oltre a dare un tocco di classe al prodotto, ne impediscono lo sfilacciamento nel tempo.





Il nostro Naos QG, pronto per essere messo sotto torchio, si perde letteralmente nella smisurata superficie dell'ALIOTH XL.

5. Mionix HUB

5. Mionix HUB

La gestione e la personalizzazione del Naos QG è affidata al Mionix HUB, un software completamente inedito ed ancora in fase di sviluppo, che consentirà di regolare, tramite un'interfaccia semplice e organizzata, tutte le impostazioni relative ai pulsanti, ai sensori ed all'illuminazione RGB.

L'ultima build rilasciata, ancora in versione BETA, è la [0.14 \(http://support.mionix.net/hc/en-us/articles/115000632683-Mionix-Hub-Setup-0-14\)](http://support.mionix.net/hc/en-us/articles/115000632683-Mionix-Hub-Setup-0-14) che abbiamo prontamente scaricato insieme all'update firmware del mouse [0.11 \(http://support.mionix.net/hc/en-us/articles/115000615446-NAOS-QG-Firmware-0-11\)](http://support.mionix.net/hc/en-us/articles/115000615446-NAOS-QG-Firmware-0-11).

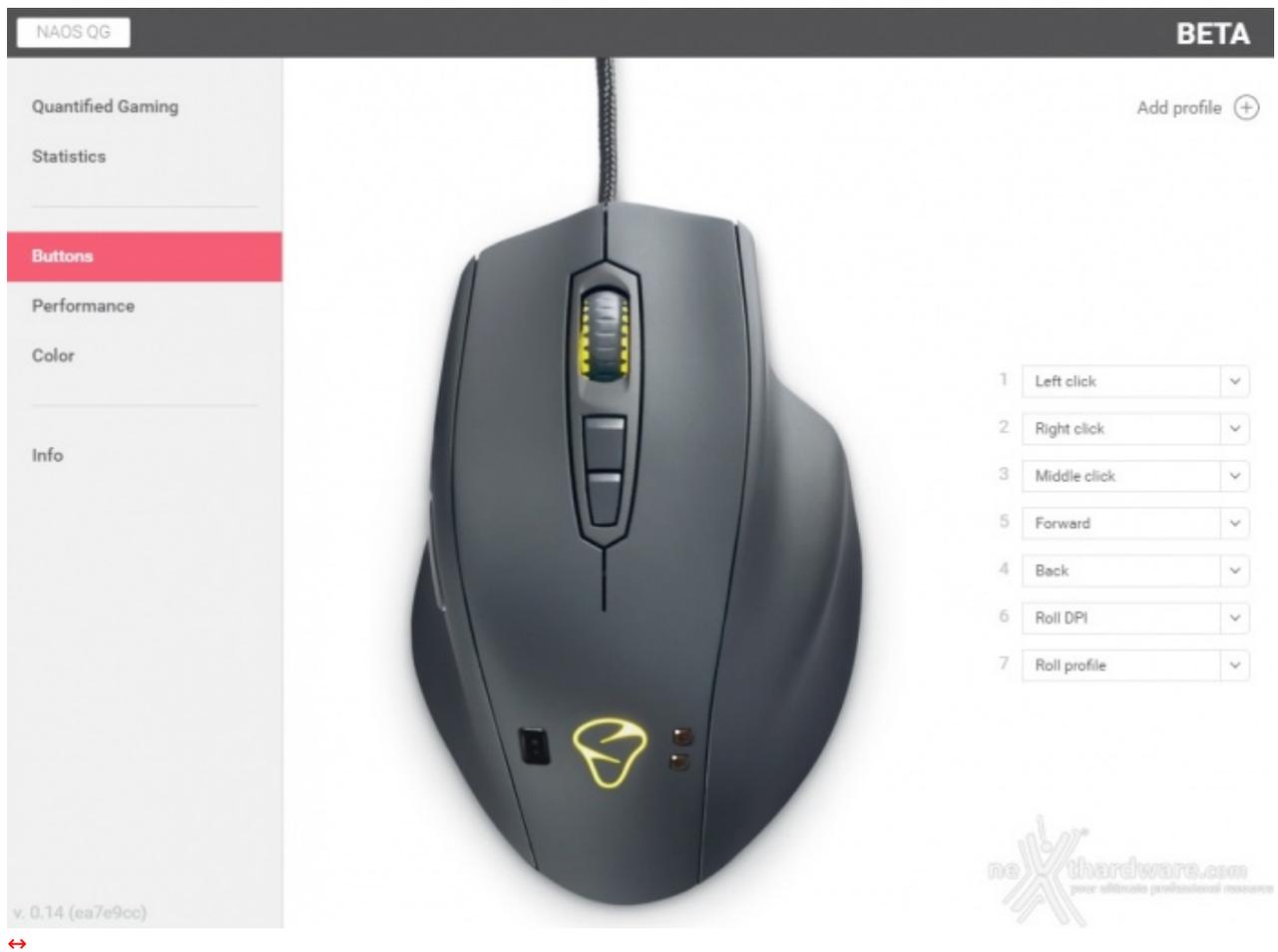
Di seguito il ChangeLog di entrambi gli aggiornamenti:

Versione 0.14

- Aggiunta una prima versione del sistema Macro (Richiede firmware 0.11 o superiore)
- Aggiunta la funzione Key Commands (Richiede firmware 0.11 o superiore)
- Migliorato l'algoritmo di rilevazione dei battiti cardiaci
- Aggiunte nuove lingue: spagnolo, giapponese, cinese semplificato, cinese tradizionale e russo.

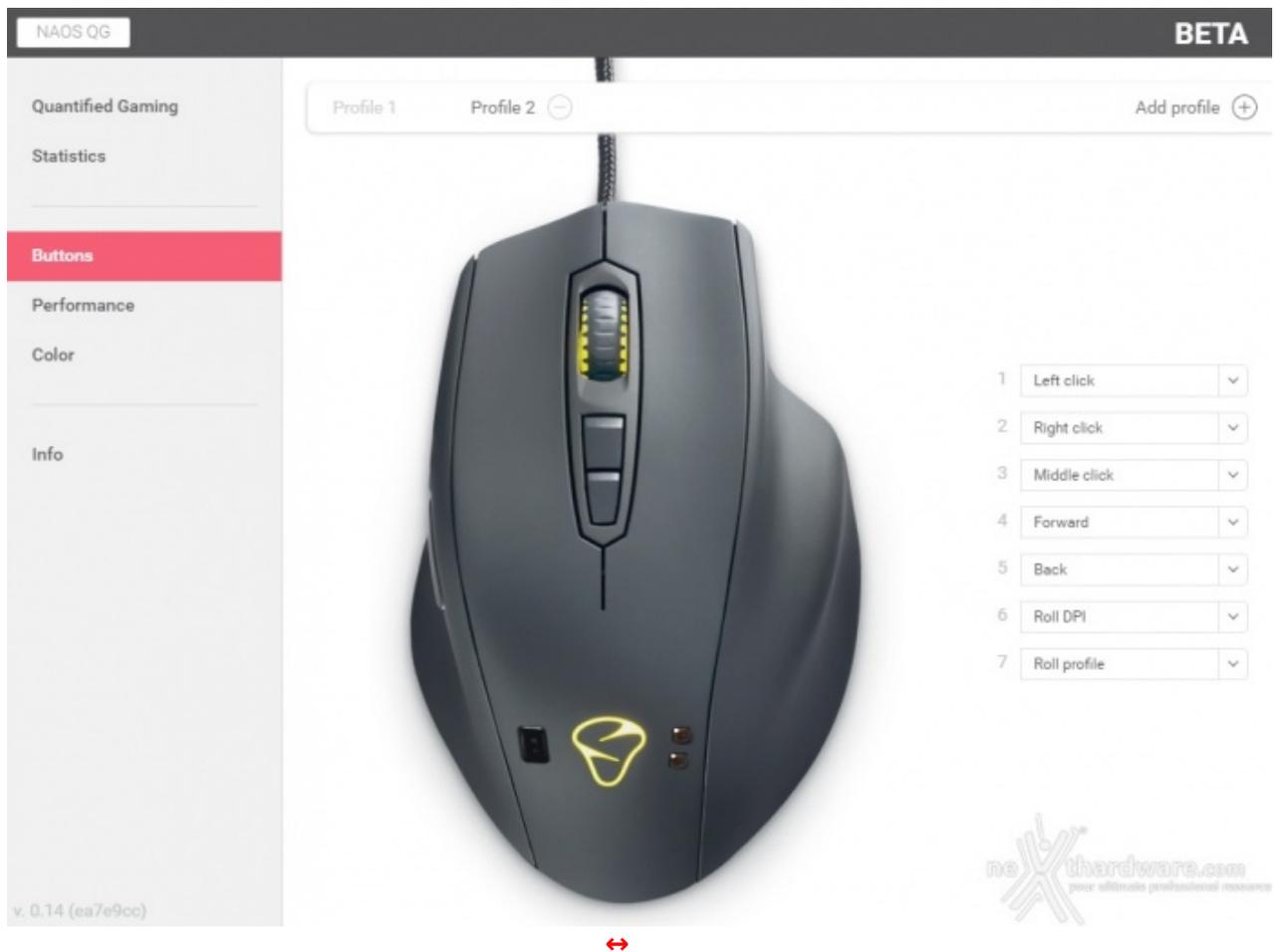
Firmware 0.11

- Aggiunto il supporto alle Macro
- Aggiunto il supporto alla funzione Key Command
- Migliorato il tracciamento dei sensori (grazie all'utente xPakrixx)



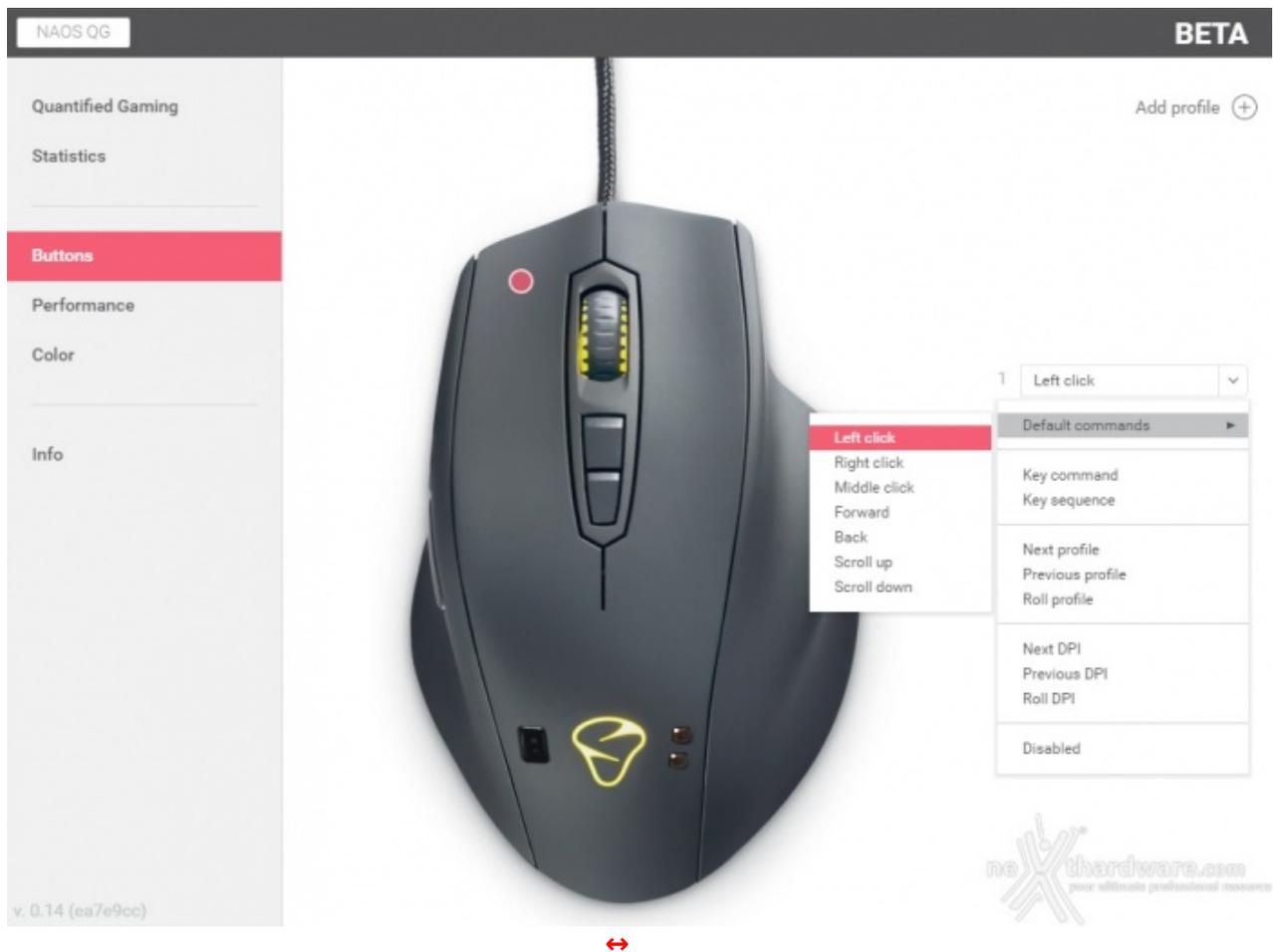
Come accennato, l'acerbo software mette a disposizione, tramite una singola schermata, tutte le personalizzazioni del caso.

Profili



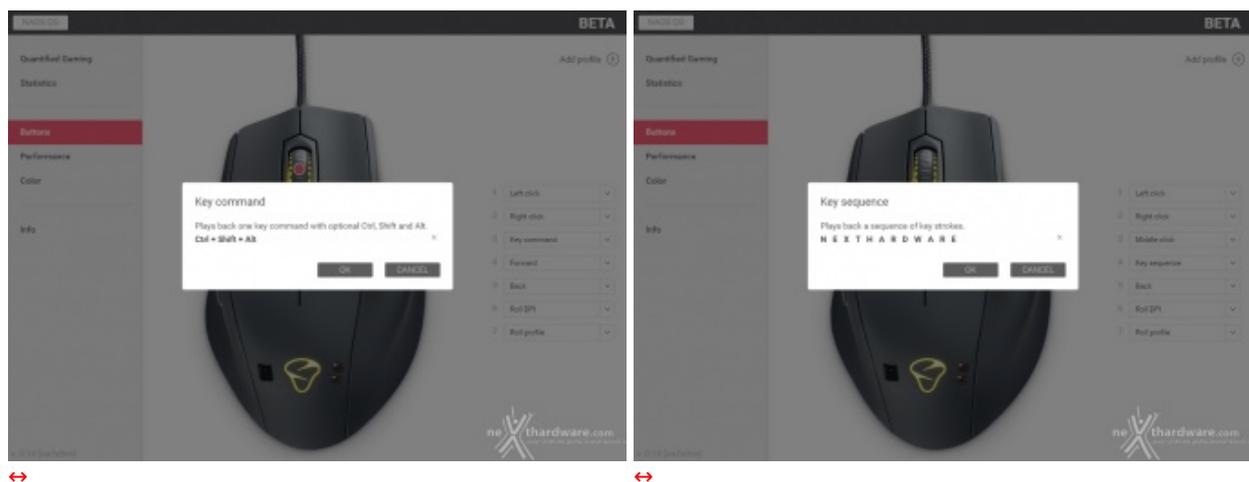
Dalla sezione "Pulsanti" sarà possibile aggiungere fino a sei profili personalizzati cliccando, semplicemente, su "Add Profile".

Mappatura pulsanti



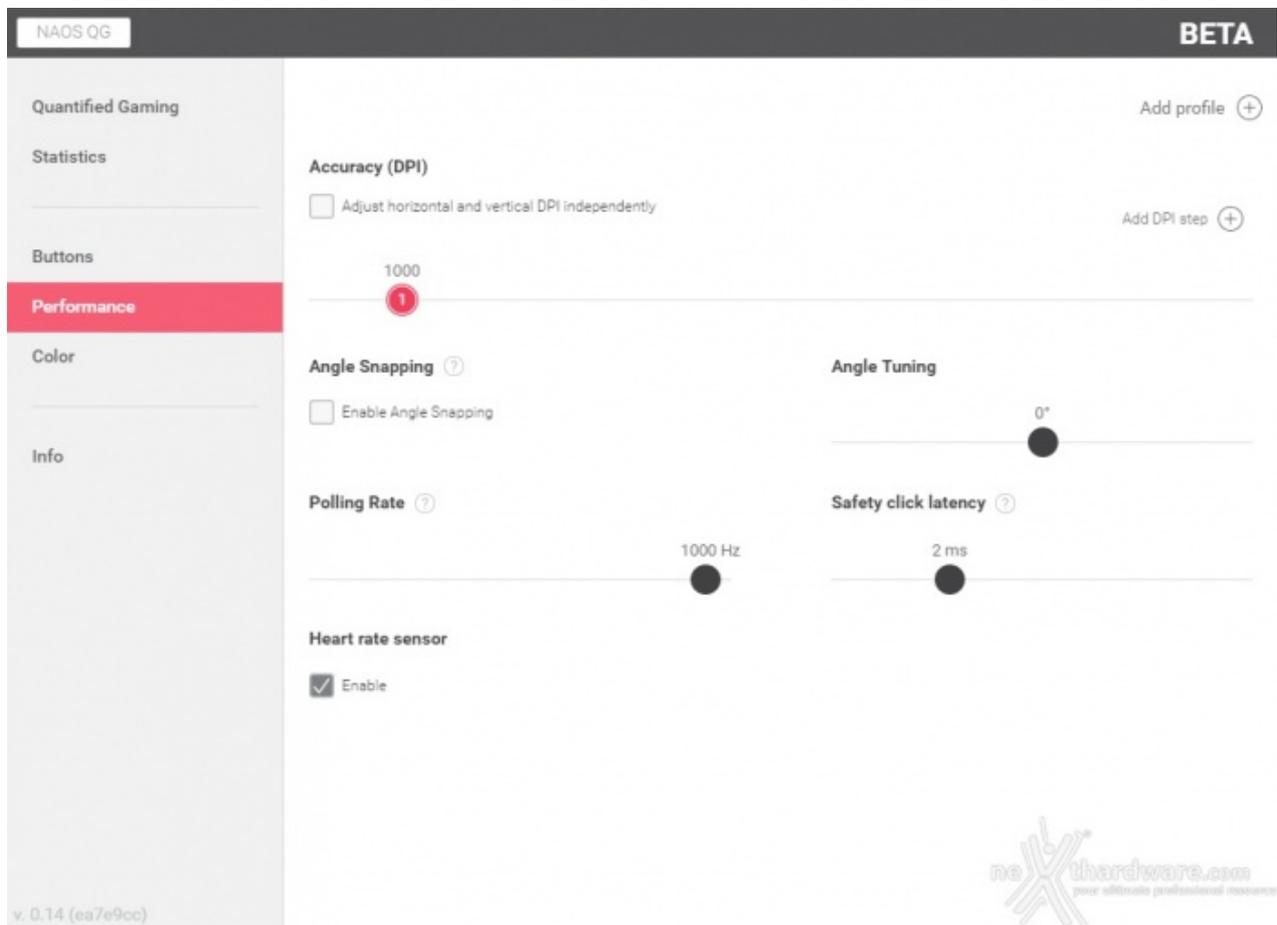
Il sistema di mappature permetterà , in maniera molto semplice ed intuitiva, di assegnare ad ognuno dei sette pulsanti un comando standard, un Key Command, una sequenza o il cambio on-the-fly dei DPI e dei profili.

Macro: Key Command e Key Sequence



La funzione Key Command introdotta con la versione 0.14 del software consente di sfruttare una Macro dei tasti Ctrl, Shift e Alt, mentre la Key Sequence di usufruire di una combinazioni di lettere richiamandola istantaneamente da mouse.

Performance



Dalla scheda "Performance" si accederà alla personalizzazione del nuovo sensore ottico PixArt PMW 3360, dalla quale si potrà scegliere la risoluzione (con la possibilità di personalizzare i DPI sia in orizzontale che in verticale), l'Angle Snapping, il Polling Rate e la latenza dei click.

Tramite questa interfaccia sarà inoltre possibile disabilitare il sensore dei battiti cardiaci HR.

NAOS QG BETA

Add profile (+)

Quantified Gaming

Statistics

Buttons

Performance

Color

Info

Accuracy (DPI)

Adjust horizontal and vertical DPI independently

1000 2000 3000 3900 5300

1
 2
 3
 4
 5

Angle Snapping

Enable Angle Snapping

Angle Tuning

0°

Polling Rate

1000 Hz

Safety click latency

2 ms

Heart rate sensor

Enable

v. 0.14 (ea7e9cc)

your ultimate professional resource



Illuminazione

NAOS QG BETA

Add profile (+)

Quantified Gaming

Statistics

Buttons

Performance

Color

Info

Lights

Solid

Off

Colors

Logo

Wheel

v. 0.14 (ea7e9cc)

your ultimate professional resource



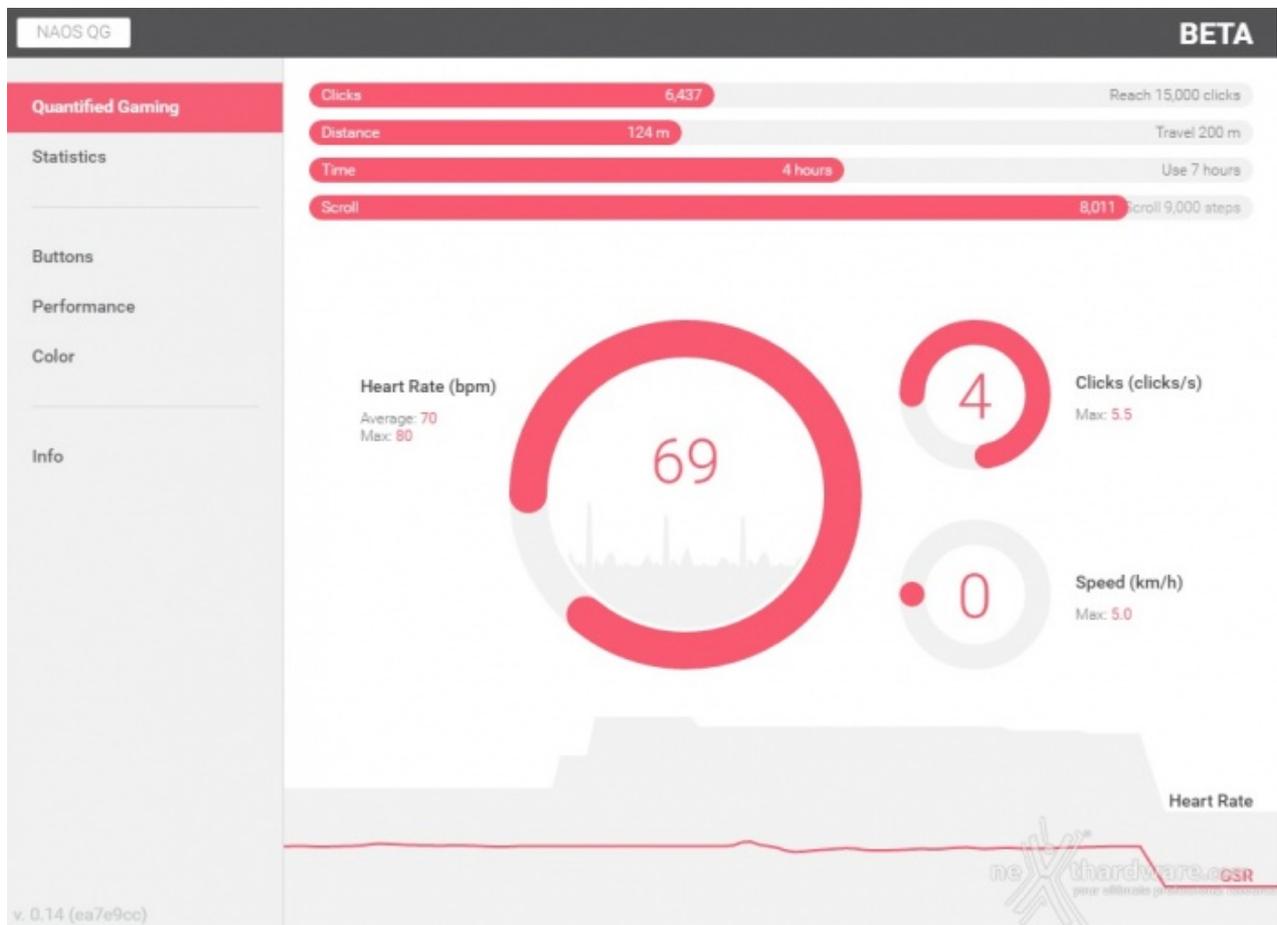
Anche il sistema di illuminazione è estremamente essenziale, difatti non potremo fare altro che scegliere il colore dei due LED (dorsale e rotellina di scroll) o disattivarli.

Info

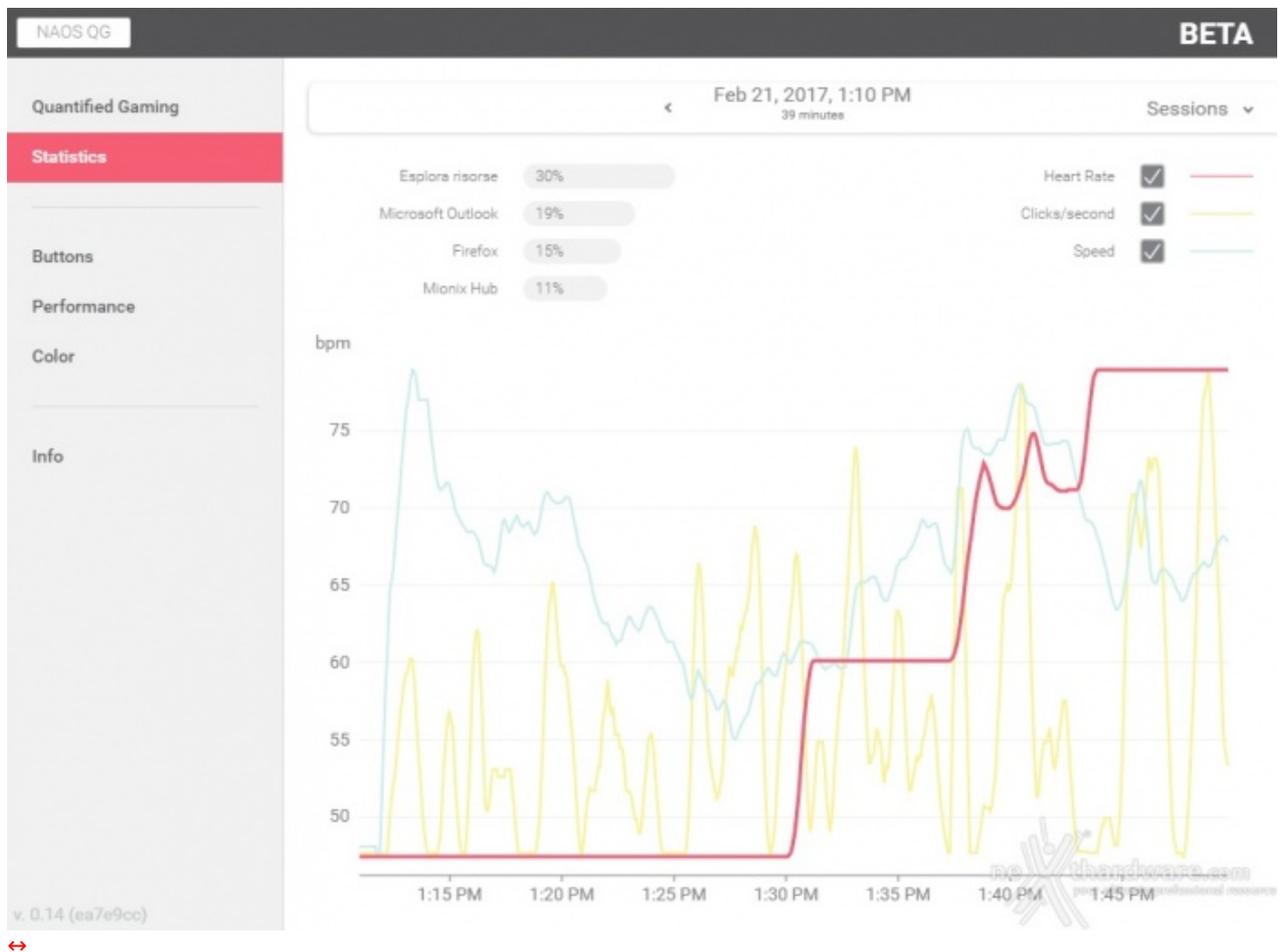


Nelle Info verrà mostrato il firmware attualmente installato sul Naos QG, con la possibilità di eseguire manualmente un eventuale update, oltre a dei link utili che rimandano, rispettivamente, alla sezione download, alle FAQ, al supporto e al sito ufficiale.

Quantified Gaming & Statistics

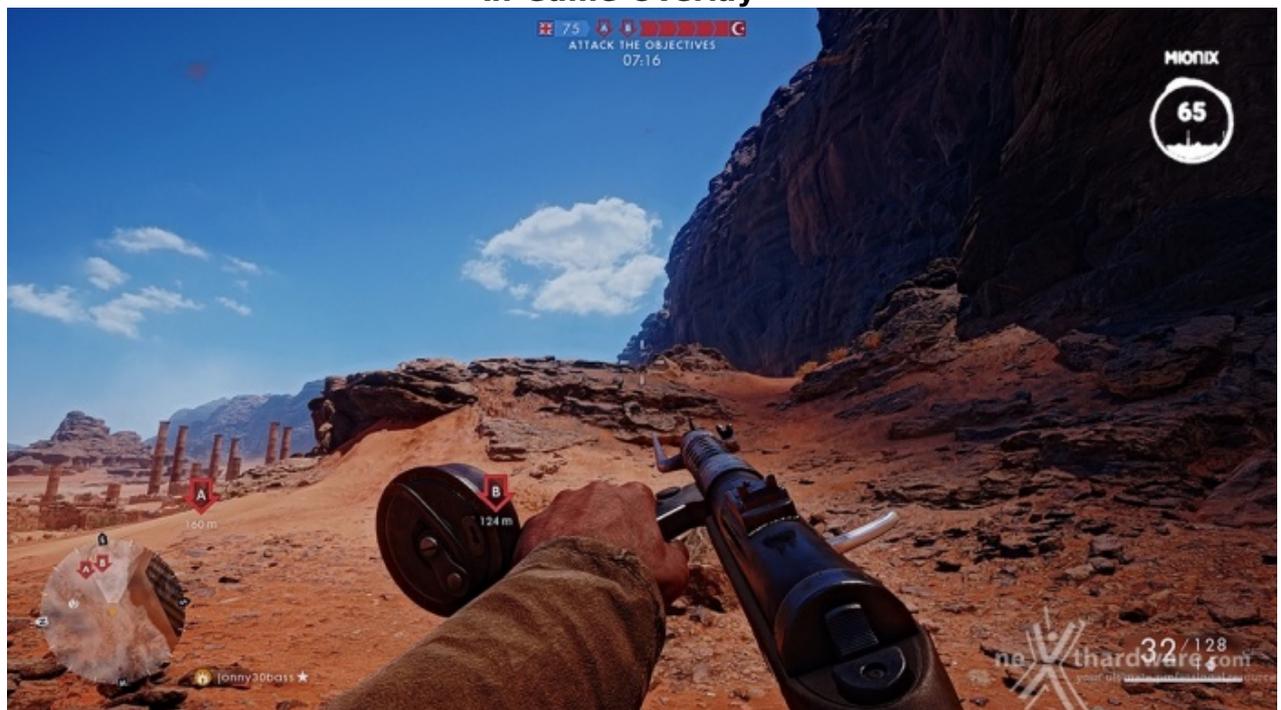


Per ultima, ma non per importanza, abbiamo la sezione Quantified Gaming grazie alla quale si potranno monitorare tutte le informazioni relative ai sensori HR e GSR oltre alle normali attività del mouse quali click totali, distanza percorsa, tempo di utilizzo e step di scroll.



Nelle statistiche verrà mostrato un tracciato dell'attività corporea riportando tutte le informazioni rilevate dai sensori nel corso delle varie sessioni di utilizzo.

In-Game Overlay



L'overlay delle statistiche (battiti cardiaci, profili e DPI) non è gestita direttamente dal Mionix HUB, ma tramite una seconda app scaricabile dallo shop Overwolf a [questo \(http://store.overwolf.com/app/Mionix-](http://store.overwolf.com/app/Mionix-)

6. Prova sul campo

6. Prova sul campo

Passiamo dunque alla prova sul campo per testare il nuovo Mionix Naos QG durante alcune sessioni di gioco e di normale utilizzo per valutarne sia l'ergonomia che la precisione del sensore ottico PixArt PMW 3360.



Ergonomia

La gamma Naos, come abbiamo già avuto modo di appurare nel corso delle prove dei modelli 7000 e 8200, è dotata di una delle strutture più comode ed ergonomiche in commercio.

Trattandosi del medesimo assetto di base, anche il nuovo Naos QG non fa eccezione, garantendo un comfort in utilizzo prolungato davvero sorprendente.

Come per tutti i modelli appartenenti a questa fortunata serie, si tratta di un mouse Palm grip, ovvero pensato per essere utilizzato appoggiando completamente il palmo della mano sulla superficie, in modo tale da avere una presa salda e, soprattutto, comoda.

Discorso diverso per l'impostazione Fingertip, praticamente impossibile da utilizzare e poco adatta ad un mouse di queste dimensioni, ma non si esclude invece quella Claw che risulta sufficientemente comoda.

Ben tarato il peso complessivo che garantisce, in accoppiata al Mionix ALIOTH XL, una sensazione di controllo spettacolare ed un buon grado di scorrevolezza.

Sensori biometrici

Entrambi i sensori, unitamente ai comuni dati rilevati dal software quali click, distanza percorsa e velocità di spostamento, sono in grado di mostrare un dettagliato report delle condizioni fisiche del giocatore.

Il rilevatore HR (Heart Rate) svolge egregiamente il proprio compito ottenendo, tramite un particolare algoritmo, una stima delle pulsazioni cardiache in tempi discretamente brevi.

L'unica problematica, piuttosto grave tra l'altro, è che il suddetto sensore utilizza un LED a luce verde davvero intenso che impiega quasi un secondo a disattivarsi una volta sollevata la mano con l'aggravante che, essendo direzionato verso il volto dell'utilizzatore, quest'ultimo verrà inevitabilmente accecato.

Tale problematica ci ha costretto a disattivare il sensore HR subito dopo aver effettuato tutte le prove del caso.

Il misuratore dell'attività galvanica (GSR) si compone di due elettrodi che sottopongono la mano a variazioni di corrente a bassa intensità per ottenere dati riguardanti la conduttanza della pelle, dato che può essere importante per la misura delle risposte del sistema nervoso simpatico.

Tale sistema, negli esseri umani, è direttamente coinvolto nella regolazione del comportamento emozionale.

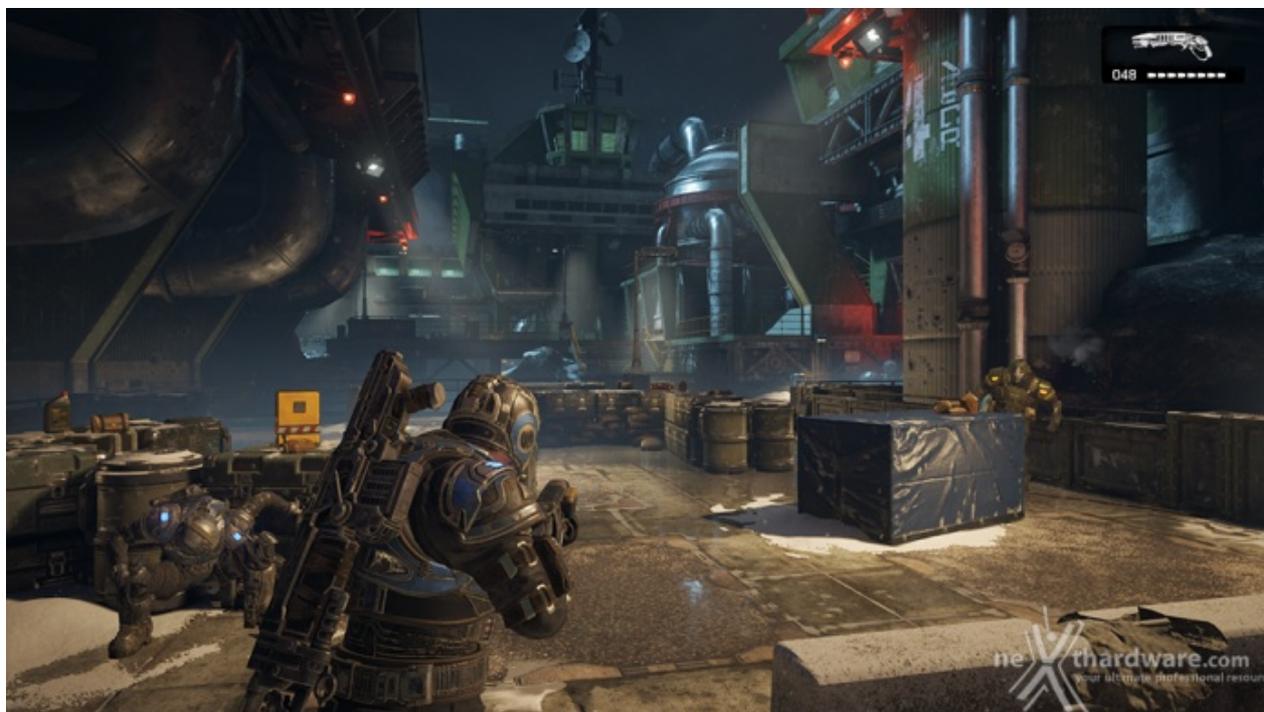
La domanda a questo punto sorge spontanea: "è davvero necessario per un videogiocatore avere dei dati relativi ai propri battiti cardiaci e alla propria risposta galvanica durante le partite?"

Queste misurazioni potrebbe essere interessanti durante le competizioni, dopo ore e ore di utilizzo, per capire in che stato è il corpo per decidere, di conseguenza, se proseguire o meno.

Potrebbe, per esempio, essere anche utile a numerosi YouTuber per mostrare ai fan la reale reazione del proprio fisico agli spaventi o alle emozioni provate.

Ma, oltre alle soluzioni appena citate, a meno di particolari applicazioni realizzate ad hoc tramite le [Open API \(http://support.mionix.net/hc/en-us/articles/115000615526-Mionix-Naos-QG-API\)](http://support.mionix.net/hc/en-us/articles/115000615526-Mionix-Naos-QG-API) messe a disposizione dal produttore, la risposta è inevitabilmente "no", in particolar modo se l'introduzione di questi sensori contribuisce in modo significativo all'aumento di prezzo.

Gaming - Gears of War 4



Per quanto concerne la prova in ambito gaming la scelta è ricaduta su uno dei titoli più attesi nel 2016 dai fan dell'universo Microsoft, stiamo parlando di Gears Of War 4, rilasciato in esclusiva per Xbox One e sistemi Windows 10 lo scorso ottobre.

Tralasciando il ricco e raffinato comparto single player, forte di una trama a dir poco sensazionale, ci siamo tuffati immediatamente nei frenetici scontri multiplayer per testare al meglio il recente sensore PixArt PMW 3360.

Il tracciamento, come c'era da aspettarsi, è risultato sempre perfetto e privo di disturbi, con una precisione

millimetrica a tutte le risoluzioni utilizzate.

A tale proposito, segnaliamo che la regolazione dei DPI può essere affidata, tramite software, sia ai pulsanti laterali che a quelli superiori, soluzione davvero comoda ed utile soprattutto negli sparattutto strategici o comunque meno frenetici di GoW.

Strepitoso anche il comportamento degli switch meccanici OMRON, estremamente robusti e dotati di una soglia di attivazione minima (20 milliNewton), così come la rotellina di scroll, che ricordiamo essere prodotta da TTC, esente da giochi meccanici e dotata di un buon grip permesso dall'ottimo rivestimento in gomma.

Produttività



Come già sapevamo ancor prima di effettuare l'unboxing, non siamo riusciti, in nessun caso, ad utilizzare i 12.000 DPI massimi messi a disposizione dal Naos QG, target senza alcun dubbio usufruibile solo in futuro con risoluzioni superiori al 4K.

7. Conclusioni

7. Conclusioni

Mionix va per la terza volta a colpo sicuro riproponendo l'eccellente design della gamma Naos su di un nuovo modello caratterizzato da un'elettronica completamente rivista a partire dall'introduzione del sensore ottico più evoluto sul mercato: il PixArt PMW 3360.

Iniziamo dal design, che abbiamo già avuto modo di conoscere con i modelli 7000 e 8200, di cui non possiamo che ricordarne l'estrema bontà, caratterizzato da una struttura Palm realizzata con plastiche di qualità ed un rivestimento in soft-touch in grado di restituire un grado di comodità unico nel suo genere.

Per quanto concerne le prestazioni possiamo ritenerci estremamente soddisfatti dal nuovo PMW 3360 grazie al quale il Naos QG diventa una vera e propria macchina da guerra, estremamente veloce e dotata

di precisione millimetrica, complice anche un peso estremamente contenuto che si attesta sui 106 grammi, cavo escluso.

L'unità di controllo (MCU) che si occupa di veicolare il segnale è un ARM Cortex M3 a 32 bit da 32MHz che svolge egregiamente il proprio lavoro, supportato da una memoria integrata da 128kB che registrerà via hardware tutte le impostazioni e le statistiche.

L'utilizzo di una coppia di sensori per la rilevazione dell'attività cardiaca e della risposta galvanica sono due chicche estremamente interessanti, ma che, nella pratica, si traducono in funzionalità opzionali fine a sé stesse, a meno di particolari e futuri utilizzi pensati ad hoc tramite le Open API messe a disposizione da Mionix, che potrebbero aprire la porta ad interessanti sviluppi sia in ambito produttivo che in quello gaming.

Il software Mionix HUB, che ricordiamo essere ancora in versione BETA, mette in mostra numerose e gravi lacune nella personalizzazione, che risulta fin troppo essenziale e poco adatta ad un mouse top di gamma come questo, pesando negativamente sul nostro giudizio finale.

VOTO: 4 Stelle



↔

PRO

- Design
- Qualità dei materiali
- Sensore ottico PixArt PMW 3360
- Memoria integrata

CONTRO

- Dubbia utilità dei sensori
- Software troppo acerbo
- Prezzo

Si ringrazia Mionix per l'invio del sample oggetto della nostra recensione.

