

## Mionix annuncia ufficialmente il NAOS QG



**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/7727/mionix-annuncia-ufficialmente-il-naos-qg.htm>)**

Un mouse "sensoriale" realizzato per monitorare il giocatore.

Lo avevamo perso nelle migliori notizie dal 2014, ma oggi è ufficiale: il Mionix NAOS QG, il prototipo di mouse super-attrezzato con vari sensori, arriverà finalmente sugli scaffali.



Lanciato come progetto su kickstarter 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 valso all'azienda il raggiungimento dell'obiettivo di 100'000\$ per il mese di gennaio 2015.

Purtroppo però, gli sviluppatori ed ingegneri dei 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 famoso perfezionismo dell'azienda svedese, il NAOS QG, che come dice il nome è interamente basato sul design del già arcinoto NAOS, viene presentato a noi nella sua forma ufficiale.

Rispetto al classico NAOS 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 un overlay su schermo.

La presentazione ufficiale sarà effettuata al TwitchCon di San Diego, dal 30 settembre al 2 ottobre, con la disponibilità a seguire sul canale retail ufficiale per un prezzo di circa 130€, ~.