

Project M.O.J.O, la console Android di Mad Catz



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/5462/project-mojo-la-console-android-di-mad-catz.htm>)

Android alla base di un sistema esplicitamente dedicato al gaming.

Android è probabilmente uno dei sistemi operativi più utilizzati al mondo, talmente diffuso da poter affermare con sicurezza che ognuno di noi ha avuto a che farci almeno una volta nella vita, che sia per lavoro o per svago personale.



Project M.O.J.O. è un'idea semplice quanto innovativa, basata sull'utilizzo di un S.O. diffuso, supportato e, cosa importantissima, dotato di un portafoglio di applicazioni molto vasto grazie all'enorme portale Google Play.

Mad Catz non ha si è sbottonata molto sull'attuale piattaforma alla base del progetto ma, verosimilmente, dovrebbe affidarsi a una soluzione Tegra 4, come riferisce il portale IGN che ha avuto [modo di esaminarlo \(http://www.ign.com/articles/2013/06/07/e3-2013-mad-catz-project-mojo-android-games-console-revealed\)](http://www.ign.com/articles/2013/06/07/e3-2013-mad-catz-project-mojo-android-games-console-revealed).



Sarà comunque un hardware relativamente performante a trovare spazio all'interno del M.O.J.O, ma Mad

catz potrebbe riuscire a contenere il suo prezzo entro una cifra non molto lontana dai 99 dollari della console Ouya, sua diretta concorrente per costruzione e target di utenza.

Ulteriori dettagli potrebbero venir presentati nel corso dell'E3 che non mancheremo di seguire anche relativamente allo sviluppo di questa nuova console dal gusto open.