

Shika Arcades: Sozu.S1

Creato dalla società britannica **Shika Arcades**, il **Sozu.S1** è un arcade stick per il **Super Nintendo**. Realizzato in legno di bambù, non è solo un semplice controller, ma anche un'opera d'arte. Progettato con precisione e rifinito a mano, il **Sozu.S1** è disponibile in due combinazioni di colori: **duotone** e **natural**. Ogni arcade stick è costruito interamente a mano, quindi nessun controller è uguale a un altro.

Specifiche tecniche

Nella parte superiore del controller sono presenti sei pulsanti azione e tre interruttori che consentono di modificare la disposizione dei pulsanti, con i pulsanti **Start** e **Select** e nell'angolo in basso a sinistra e uno simile a una moneta da 100 Yen. Sul lato inferiore del **Sozu.S1** sono presenti quattro piedini in gomma, che conferiscono al controller una buona stabilità. Il cavo che collega il controller alla console è coperto da una treccia rossa super resistente.

I pulsanti di **Sozu.S1** sono precisi e resistenti, ma ogni volta che vengono premuti, si percepisce un rumore molto fastidioso. È possibile attivare con il semplice tocco di un interruttore un sistema che consente di rimappare i controlli, utile se si desidera un layout dei pulsanti diverso per alcuni giochi.



Prezzo e compatibilità

Questo controller è disponibile a un costo di circa 450 euro. Considerando il prezzo si suppone che questo controller sia compatibile con il maggior numero di sistemi possibile ma, in realtà, è compatibile solo con il **Super Nintendo** (o nella sua versione giapponese **Super Famicom**). A sua discolpa, la società ha dichiarato che il suo obiettivo era quello di creare il miglior controller

possibile per **SNES** e che se fosse stato stato compatibile con altri sistemi, il suo costo sarebbe aumentato ulteriormente.

[Chrono Trigger avrebbe potuto avere un sequel](#)

Chrono Trigger, come molti videogiocatori veterani sanno, fu il più acclamato **RPG** di **Nintendo** per **SNES** e successivamente anche per **Nintendo DS**. Di recente, direttamente dal genio di **Takashi Tokita**, l'art director del suddetto gioco, è stato rilasciato sul mercato per **IOS** (apple) un gioco chiamato ***Final Fantasy Dimensions II***. Durante alcune interviste **Tokita** si è lasciato a delle rivelazioni che hanno incuriosito il grande pubblico ammettendo che una volta **Square Enix**, registrò nel 2001 il marchio ***Chrono Break***, pensato all'epoca come il nome che avrebbe dovuto rappresentare il **sequel** diretto di ***Chrono Trigger***. Purtroppo per i fan, poi il progetto si interruppe per scarsa produttività. Ma stando alle affermazioni dell'art director **Tokita**, parte del concept originario del gioco, è stato completamente trasposto sul nuovo ***Final Fantasy Dimensions II***, che adesso sembra possedere l'essenza di ***Chrono Break***, quello che sarebbe stato oggi il seguito di un titolo che molti di noi non hanno ancora dimenticato.