

Un nuovo Banjo Kazooie potrebbe arrivare su Nintendo Switch

Il genere **platform** è stato da sempre uno di quelli che si è meglio adattato al **3D**; c'è stato un periodo, esattamente nel passaggio dalla generazione **16-bit** alla **32/64-bit**, in cui tutti giochi sarebbero dovuti diventare **tridimensionali**, indipendente dal loro genere, ma questa decisione non giovò per molti titoli (basti pensare a *Castlevania* su **N64**, *Contra: Legacy of War* su **Sony Playstation** e *Sega Saturn* o l'orrendo *Bubsy 3D*). *Super Mario 64* dimostrò al mondo come il **platform** poteva funzionare, ma soprattutto evolversi, nelle console di nuova generazione; in uno scenario in cui in molti tentavano di dare la miglior definizione di **platform 3D**, come la **Sony Computer Entertainment** con *Spyro the Dragon*, uscì un platform che riscrisse le regole di un genere quasi ancora agli albori: stiamo parlando di *Banjo-Kazooie*, titolo di **Rare** uscito esclusivamente su **Nintendo 64** nel 1998. Lo studio inglese non solo andava d'accordo con **Nintendo** ma lo era ancora di più con l'innovazione: già ai tempi dello **SNES** tirarono fuori *Donkey Kong Country*, titolo che utilizzava l'allora innovativa **grafica 3D pre-renderizzata**, e su **Nintendo 64**, **Rare** finì per gettare le basi per gli **FPS moderni** con *Goldeneye 007*.

Banjo-Kazooie prese i concetti di *Super Mario 64*, gioco già innovativo di suo, e li espanse: il titolo, che vedeva un orso campagnolo e un picchio rosso chiacchierone (o meglio, chiacchierona... sì, **Kazooie** è femmina) al salvataggio della sorella del primo, presentava un *overworld* e livelli più espansi, una storyline e dei personaggi più definiti, mosse e meccaniche sempre nuove ma soprattutto tantissimi oggetti da collezionare (tanto che fu coniato il termine "**Collectathon**" per descrivere giochi simili a questo). **Rare** utilizzò più in là lo stesso motore grafico per produrre *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day* ma soprattutto l'ancora più espanso sequel *Banjo-Tooie*, rilasciato verso la fine del ciclo vitale del **Nintendo 64**.



Il passaggio a Microsoft

Le relazioni fra **Nintendo** e lo studio inglese sembravano solide, ma nel 2002 **Rare** terminò i rapporti con la compagnia di Kyoto e diventò sviluppatore esclusivo **Microsoft**; alcuni diedero la colpa alla vicenda relativa a **Dinosaur Planet**, che nelle ultime fasi dello sviluppo diventò **Star Fox Adventures** per volere di **Nintendo** (sconvolgendo anni di sviluppo con risultati non esaltanti), ma **Tim Stamper**, co-fondatore della compagnia insieme al fratello **Chris**, in un [intervista al Develop Awards 2015](#) dichiarò di «non avere idea del perché **Nintendo** non comprò mai gli interi asset da **Rare**». Molti fan concordano nel dire che l'acquisto da parte di **Microsoft** non fu la cosa migliore per **Rare** e ciò è dimostrato dai titoli poco convincenti usciti nel tempo per **Xbox** e **Xbox 360**, come **Grabbed by the Ghoulies** e **Kameo: Elements of Power**; tuttavia il mondo tremò quando su internet apparve il trailer di un nuovo gioco della saga di **Banjo-Kazooie**.

Questo nuovo titolo sembrava essere un *platformer* come i due giochi precedenti ma quello che ne venne fuori, più in là, fu **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts**, un titolo che aggiunse meccaniche superflue e che stravolse (in negativo) la formula classica. Sebbene i fan distrussero quel gioco (gli stessi che gli fecero ottenere l'etichetta "**Platinum Hits**", il che significa che il gioco vendette almeno 400.000 copie nei primi nove mesi dall'uscita) **Microsoft** ha dimostrato di aver creduto nel progetto, sia prima che dopo il rilascio di questo gioco; **Banjo** e **Kazooie** apparvero successivamente in **Sega All-Star Racing** come DLC esclusivo per **Xbox 360** e **Nuts & Bolts** è apparso di recente all'interno della collezione **Rare Replay** insieme ai primi due titoli per **Nintendo 64**, ricordando ai fan che questo discusso titolo non è semplicemente una parentesi (e anche che non è così brutto come lo si dipinge). Con queste recenti uscite **Microsoft** ha forse dichiarato di non aver intenzione di terminare la saga e che conosce il valore di **Banjo-Kazooie** nella storia dei videogiochi; sicuramente aspettano il momento ideale per lanciare un nuovo titolo della saga, che è in stallo dal 2008, e forse adesso è arrivato il momento di tornare a sperare.



magari di vedere i due bizzarri personaggi nel picchiaduro crossover che uscirà in questo 2018!

[Sea of Thieves: una grande opportunità per Rare](#)

Sono passati tanti anni da quando **Rare**, studio famoso per aver prodotto titoli **single player** come *Banjo-Kazooie*, *Conker's Bad Fur Day* e *Viva Piñata*, ha rilasciato l'ultima IP. *Sea of Thieves* rappresenta una nuova era per lo studio, non solo come idea (come fu *Kinect Sports*) ma anche perché **Rare** si cimenta in un campo del tutto nuovo, ovvero i **multiplayer cooperativi**. Per lo studio, questo viaggio ha delineato un cambiamento culturale nel cuore dell'azienda:

«Lo studio è stato notoriamente abbastanza riservato. Generalmente annunciamo un gioco con qualche anno di attesa tra uno e l'altro, come *Willy Wonka's Chocolate Factory*. Siamo assolutamente trasparenti e comunicativi su tutto quello che stiamo cercando di fare e perché. Penso che i giocatori lo apprezzeranno e vorranno essere parte di questo progetto.»

Questo approccio è importante per lo studio non solo per la natura del titolo, poiché questa è in tutto e per tutto una **nuova IP**, senza che ci sia stata una base prima da cui partire. *Sea of Thieves* si appoggia molto sul concetto di streaming su **Twitch** e **Youtube**: durante lo sviluppo del titolo nel **2014**, le piattaforme streaming non avevano la stessa influenza che hanno oggi. Infatti il titolo nasce con l'idea di risultare divertente sia nel guardarlo che nel giocarlo.

Afferma **Craig Duncan**, produttore di *Sea Of Thieves*:

«La nostra idea è stata quella di creare un titolo divertente e coinvolgente che dia la possibilità ai giocatori di controllare le proprie esperienze e i propri viaggi, incoraggiando lo stimolo alla creatività e l'immaginazione delle persone.»

Secondo **Duncan**, insieme all'implementazione del **cross-platform** tra **Xbox** e **Pc**, il recente annuncio di **Xbox Game Pass** potrebbe stabilire un ruolo fondamentale per rendere *Sea Of Thieves* un successo.

«Avere tanti giocatori che giocano a *Sea Of Thieves* è un'ottima cosa, in particolare con una nuova IP come questa. Serve capirli, studiarli per proseguire. Le nuove IP sono veramente difficili da portare avanti, ma d'altronde se fosse stato facile tutti avrebbero potuto farlo.»

Con il lancio risalente a poco più di un mese fa, il pacchetto finale di *Sea of Thieves* è stato ampiamente definito, anche se il capo del design **Ted Timmins** afferma che è lontano dall'essere completo e che la **roadmap** degli aggiornamenti è programmata fino al **2020**.