Sea of Thieves: una grande opportunità per Rare

Sono passati tanti anni da quando **Rare**, studio famoso per aver prodotto titoli **single player** come ***Banjoo-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**.