

DE GESCHIEDENIS VAN RARE

Begin mei 2006 werd bekend dat Rare weer voor Nintendo volwaardige spellen ging ontwikkelen. Hoe erg Nintendo fans hier wel niet op hadden gewacht is waarschijnlijk niet te omschrijven. Het aantal boze en dreigende mailtjes bij zowel Nintendo als bij Rare zal ontelbaar geweest zijn, na de overname van Microsoft. Wat kunnen we verwachten van Rare op de Nintendo DS? En ook niet onbelangrijk, wat gebeurt er met Rare op de Xbox 360? Welke spellen zullen we bijvoorbeeld terugzien op Xbox Live Arcade of Wii's Virtual Console? Daarvoor moeten we even een frisse duik maken in de geschiedenis die Rare heet. Een zeldzame vorm van constante kwaliteit!

Geschiedenis

Stel je even voor dat je in het jaar 1983 leeft. Iedereen is gek van de muziek van Michael Jackson, helemaal na de introductie van de CD in dat jaar. Maar toch mist er af en toe iets. Je krijgt van je ouders een spelcomputer van het merk Spectrum. Naarmate je er meer op speelt, blijkt dat je ook je eigen games erop kunt maken. Stoer toch, dus gelijk even games maken en aan je vrienden laten zien. Althans, dat is ieders droom, toch?



Dat is nu precies wat Chris en Tim Stamper deden. Hun eerste zelfgemaakte game was Jetpack. Ondanks dat het nu een eenvoudig spelletje lijkt, was het toentertijd een behoorlijk hoogstandje. Het was dus ook niet vreemd dat het spel geweldig goed verkocht in Engeland. Zo ging deze game maar liefst 330.000 keer over de toonbank. Een groot aantal, als je je bedenkt dat er maar een miljoen Spectrum consoles waren verkocht in Engeland! Maar Chris en Tim lieten het er niet bij zitten, er kwamen nog meer games. Een racespel met de naam 'Tranz Am' en een tweede schietspel, 'Lunar Jetman' (een vervolg op Jetpack). Ondanks deze nogal rare namen waren ze toch een enorm succes. Met het succes in het achterhoofd bekeken de broers Stamper ook naar andere populairdere consoles, zoals de Commodore 64!

ULTIMATE PLAY THE GAME

Na nog een aantal games te hebben ontwikkeld voor de Commodore 64 (een 8-bit console) werd Groot-Brittannië voor familie Stamper toch echt te klein. Ze wilden meer winst. Nadat ze dit gezegd hadden tegen een goede kennis in Amerika, Joel Hochberg, namen ze contact op met Nintendo. Ze stuurde een demo op en Nintendo was erg onder de indruk. Nintendo kocht uiteindelijk, na een aantal overeenkomsten, Ultimate Play The Game.

Chris en Tim gingen nu echter verder onder de naam Rare, een uitgever, wat hetzelfde betekend als zeldzaam. Kapsones of gelijk? Dat zou Rare ons nog moeten bewijzen! Maar toen werd het 1993. De Snes was al lang uit, dus moest er hard worden gewerkt aan een opvolger. De software om 3D games te maken had Nintendo al in een vergevorderd stadium klaar en gaf een van de laatste versies aan Rare om als een van de eerste ontwikkelaars games te maken voor de Nintendo 64. Er werden dure computers aangeschaft, die allemaal door Nintendo betaald werden.



Hierna werd het een lange tijd stil rondom Rare. De meeste gamers waren Rare een beetje vergeten. Wat er in de tussentijd gebeurde lees je hieronder.

Na een tijdje te hebben geëxperimenteerd met de 3D software, kwam Rare tot de conclusie dat het ook best allemaal wel op de Snes kon worden afgespeeld. Niet geheel 3D, maar 2D met quasi 3D achtergronden. Shigeru Miyamoto vond dit idee zo briljant, dat hij na een korte presentatie van Rare zijn Donkey Kong hiervoor uitleende.



Donkey Kong onderging een nodige re-style en het resultaat mocht er volgens velen wezen! Donkey Kong Country had een 3D feeling, de beelden waren fantastisch en de gameplay was verfrissend. Een perfect alternatief voor de Super Mario games. Eigenlijk niet gek ook dat er vele miljoenen van deze game verkocht zijn. Na deze game kwamen nog 2 vervolgen met, door Rare zelf verzonnen, familie van de beroemde Donkey Kong. Nintendo zag wel wat in Rare en kocht een groot gedeelte van de aandelen, met als gevolg dat de volgende games van Rare allemaal exclusief waren op Nintendo systemen.



Voortbordurend op deze game kwam er een vervolg. Niet meer met James Bond, en ook niet meer in onze tijd, maar een futuristische shooter, luisterend naar de naam Perfect Dark. Volgens Rare was het een perfect spel waarin alles goed gedaan werd. Ze hadden gelijk, met vooruitstrevende graphics, een prima replay waarde en gevarieerde gameplay werd het spel vaak met hoge scores beloond. Dus geen kapsones, maar ook dit keer weer de waarheid.



Ook werd er een game aangekondigd die zich wel eens zou kunnen meten met de kwaliteit van Zelda: Ocarina of time. Het spel zou mooie graphics hebben en qua besturing wilde Rare de gameplay van Zelda verbeteren. Wegens tijdgebrek werd de game uiteindelijk verschoven naar het nieuwe Nintendo systeem, de Gamecube.

De overname van Rare

Maar daarna kwamen de problemen. In verband met de grote successen van Rare wilden Chris, Tim en Joel het bedrijf verkopen. Een spannende tijd voor fans, want de geruchten waren al bekend voordat de meeste werknemers op de werkvloer er lucht van hadden gekregen.



Rare ging op zoek naar een partner die het hele bedrijf zou opslokken. Chris en Tim Stamper hadden immers al genoeg gedaan in de loop der jaren. Succesvolle franchises geïntroduceerd, miljoenen games verkocht en een indrukwekkend personeelsbestand, Rareware had het allemaal. Maar toch wilden de broers het bedrijf verkopen.

Nintendo wilde geen spellen meer die veel geld zouden kosten. Zij geloofden meer in kleine projecten, zoals bijvoorbeeld Brain Training en Wii fit. Alhoewel deze spellen pas veel later op de markt kwamen was Nintendo er toch al druk mee bezig. Kleine studio's die niet veel geld kosten werden op grote projecten gezet. Het toen onbekende Retro Studio's kreeg

bijvoorbeeld de opdracht om Samus Aran een avontuur te laten beleven in een nieuwe Metroid Prime serie.



Hiermee veranderde niet alleen de 'baas' van Rare, maar ook meteen het logo. Tijdens Microsoft's beruchte X02-evenement werd de overname van Rare bekend gemaakt. De aanwezige pers was geschokt toen een koddige eekhoorn werd afgeschoten door vrouwelijk geheim agente Joanna Dark. Met de aankomende console van Microsoft zou het vast goed komen. Terugkijkend op de Nintendo 64 was Rare erg belangrijk voor Nintendo, Rare zou nu vast hetzelfde betekenen voor de Xbox, zo dachten de journalisten. De verwachtingen waren torenhoog gespannen.

Met de aankondiging van Rare's eerste spel voor de Xbox waren de journalisten wederom geschokt. De Xbox werd in de markt gezet als stoere spelcomputer. Met games als Halo en Project Gotham Racing richtte Microsoft zich vooral op jong-volwassen mannen die Nintendo te kinderachtig vonden. De eerste beelden van *Grabbed By the Ghoulies* waren dan ook verrassend. Met de kwaliteit van eerdere klassiekers van Rare als Banjo-Kazooie en Perfect Dark begonnen journalisten kort na de bekendmaking met het testen van *Grabbed By the Ghoulies*.

Mede door deze torenhoge verwachtingen werd Rare's eerste Xbox project finaal neergehaald. *Grabbed by the Ghoulies* was niet slecht, maar de game leed onder een te korte speelduur en had een ietwat aparte grafische stijl.

Ondertussen liep de ontwikkeling van *Kameo: Elements of Power* gewoon door en werd ook een nieuwe remake van *Conker's Bad Fur Day* aangekondigd.

De toekomst van Rare

Ondertussen heeft Rare weer bewezen dat het weer enigszins terug is na *Conker: Live and Reloaded*, een remake van het laatste Rare Nintendo 64 spel. Ook *Kameo: Elements of Power*

en Perfect Dark Zero doen het goed op Microsofts nieuwste console, de Xbox 360. Hiermee bewijst Rare nog altijd een trouwe fanbase te hebben.



Op vijf januari 2007 kondigden twee voormalig Rare directeuren aan het bedrijf te verlaten om nieuwe uitdagingen aan te gaan en nieuwe kansen te pakken. Mark Betteridge en Gregg Mayles worden aangesteld tot officiële opvolgers voor respectievelijk de functie van Studio Director en Creative Director.

Nintendo fans zijn echter ook nog niet zomaar af van Rare, want ze hebben al hun Game Boy Advance titels gelanceerd. Onder andere Banjo-Kazooie werd weer van stal gehaald en verkocht redelijk. Maar die handheld is natuurlijk alweer uit de vervlogen tijd, vandaar dat Rare in 2005 personeel vroeg die voor de Nintendo DS zou willen ontwikkelen. Velen aanmeldingen later begon het bedrijf met toestemming van Microsoft met het ontwikkelen voor de twee schermige handheld. De eerste titel is zelfs al uitgebracht. Een remake van Diddy Kong Racing is in het begin van 2007 uitgekomen. Het tweede DS spel is Viva Pinata DS. Het wordt een draagbare versie van de Xbox 360 game. Bovendien zijn er geluiden over een derde DS game. Geruchten, aangevoerd door EGM, vertellen ons dat het een Banjo-Kazooie spel wordt. Anderen zweren heilig bij Perfect Dark DS. Wat het gaat worden weten we nog niet, maar zeer binnenkort zullen we van de projecten gaan horen.



Ook op de Xbox 360 is Rare terug te vinden. In 2007 bracht Rare Jetpac Refuelled uit op Xbox Live Arcade. Daarnaast is in hetzelfde jaar aangekondigd dat een geheel nieuwe franchise wordt ontwikkeld.

Het vervolg op Viva Pinata, Trouble in Paradise, kwam in september 2008 uit. Veel beter dan het origineel heeft Trouble in Paradise het niet gedaan, ondanks enkele vernieuwende ideeën. Zo is het mogelijk om via de Xbox Vision kaartjes in te scannen. Nadat de Xbox deze heeft verwerkt krijgt de speler een nieuwe Pinata. Ook Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts kwam in 2008 uit.

In november maakten spelers opnieuw kennis met de beer en vogel, nadat het duo lange tijd van hun afwezigheid hadden genoten. De Nederlandse en Belgische release van de nieuwe Banjo-Kazooie ondervond enig kritiek bij gamers uit de Benelux. De subtitel Nuts & Bolts werd vrij vertaald naar Boutjes en Moertjes. Daarnaast werd de game volledig vertaald en zouden gamers deze versie niet in het Engels kunnen spelen. Na geluiden van spelers uit de Benelux is er toch gekozen om de Engelse tekst in het spel te houden. De gesproken tekst is enkel in het Engels te horen. Uit verschillende recensies bleek dat journalisten Nuts & Bolts een innovatief idee vonden, maar dat de voorkeur meer ging naar het vertrouwde concept waarmee het duo bekend is geworden.

Ook andere nog niet aangekondigde projecten gaan binnenkort van start, wie weet zien we binnenkort wel enkele nieuwe creaties op Microsoft's Zune. Voorlopig kan Rare terug kijken op een succesvol verleden en biedt de toekomst genoeg hoop om deze lijn door te zetten. Daarom sluiten we af met de woorden, welkom terug Rare, van nooit weggeweest!

Wistjedaatjes

- Rare is opgericht onder de naam Ashby Computer Graphics?
- Diezelfde naam in 1985 verkocht werd aan U.S. Gold?
- Goldeneye eerst als een race game voor de Super Nintendo werd ontworpen?
- Uiteindelijk in shooter vorm over de acht miljoen stuks verkocht?
- Voormalig Nintendo software manager Ken Lobb nu bij Microsoft werkt omdat hij het jammer vond dat Rare verkocht werd?
- Het slechtst verkopende spel van Rare 'Grabbed by the Ghoulies' is?
- Tachtig medewerkers Rare verlieten omdat ze Microsoft niet als werkgever wilde hebben?
- Microsoft 20.2 miljoen dollar heeft betaald voor de Rare franchises bovenop het bedrag wat ze voor Rare hebben betaald?
- Perfect Dark Zero Rare's laatste grote succes is?

