Xbox one: SPYRO The Reignited Trilogy:

**Core gamelay:**In Spyro beweeg je vooral in een 3 dimensional environment. Je verzameld kristallen en beweegt jezelf naar het eind van het level om het level te halen.

**Features die daarbuiten vallen:**In Spyro kan je een procent score halen door alles in het level te verzamelen, ook is er een world hub waarin je vrij bent om te bewegen & er zijn achievments om te verzamelen(zelfs zonder xbox/ps/steam achievments zijn er achievments die je kan halen.)

**Beloningen:**Hoe meer Draken je bevrijd hoe meer levels je unlocked. Voor iedere achievment die je haalt krijg je een artwork van de game’s development. En bij 100% completion krijg je voor altijd de beste power-up in de game.

**Learning curve:**In de eerste wereld word alles uitgelegd aan het begin van de game. En de difficulty blijft vrijwel hetzelfde door de hele game.

**Hoe houdt de game mijn aandacht:**Vooral met de cutscene’s en een beloning voor iedere milestone in de game.

**Welke elementen komt uit meerdere games:**Ik denk dat het concept van een oude game opnieuw uitbrengen met betere graphics al een element op zich zelf is maar de game maakt ook gebruik van knoppen commando’s die een cheatcode activeren.

**Wat maakt de game uniek:**De game is een remake van de eerste 3 Spyro games, dus voor fans van de oude games is het sowieso super tof, maar de game is echt uniek door de charme van de karakters en kleine story die de game geeft.

**Succes of flop? (met bron):**Metacritic geeft het een 82/100 gamerscore. Volgens slechte reviews is er te weinig content en is de game snel saai als je geen echte fan bent. Hier ben ik het niet mee eens aangezien de game er op zich zelf erg goed uit ziet in de unreal engine.

Succes, veel reviews zeggen dat de game ze terug bracht naar hun kindertijd met spyro en dat is het doel van de game, ook zeggen veel mensen dat er genoeg ruimte was voor nieuwkomers van de spyro reeks.

[**https://www.metacritic.com/game/playstation-4/spyro-reignited-trilogy**](https://www.metacritic.com/game/playstation-4/spyro-reignited-trilogy)

Xbox one: Super Lucky Tale:

**Core gamelay:**Switch tussen 3D en 2 ½ D platforming, dus vooral veel rennen/springen in een 2 of 3D inviorment.

**Features die daarbuiten vallen:**Een overworld/Hub world waarin je levels selecteerd, en de machenic om te graven in aarde.

**Beloningen:**De game beloond spelers meer als je echt voor de 100% uitspelen gaat. Hoe meer klavers je verzameld hoe meer dingen er veranderen in de hubworld zoals levels die open gaan NPC’s die erbij komen en uiteindelijk de boss fight openen.

**Learning curve:**Dit heeft de game niet echt ook blijft de difficulty vrijwel gelijk en leert Lucky geen nieuwe moves door zijn avontuur, de game neemt eigenlijk grotendeels al aan dat je weet hoe je platformers speelt.

**Hoe houdt de game mijn aandacht:**Slecht, de game is zeer makkelijk en word maar niet moeilijk, ook de collectibles zijn makkelijk te krijgen en de game is duidelijk meer gericht op beginnende platform spelers. Voor wat het waard is is de game wel heel leuk om te spelen na een moeilijke game of als je je slecht voelt, het is wel een beetje de ‘feelgood’ platformer game.

**Welke elementen komt uit meerdere games:**De game heeft af en toe wat donkey kong country vibes. Ik denk dat het heel erg veel van de 2,5 Dimensional elements van andere 2,5D games pakt zoals donkey kong country en kirby 64.

**Wat maakt de game uniek:**Een paar dingen zoals: de kleine story, een graaf mechanic (lucky is immers een vos dus goed in graven) & het combineren van puzzel en platform is erg goed uitgevoerd.

**Succes of flop? (met bron):**De game scoort 62/100 op metacritic wat me verbaasd, de game heeft wat flaws zoals de camera is in een akward fixed potition maar de game is prima en niet heel moeilijk.

Ik vond het een succes maar blijkbaar is het een flop aldus metacritic.

[**https://www.metacritic.com/game/xbox-one/super-luckys-tale/critic-reviews**](https://www.metacritic.com/game/xbox-one/super-luckys-tale/critic-reviews)

Nintendo 64: Glover 64:

**Core gamelay:**Puzzel platforming, een full 3D platformer met veel rennen en springen, toch voegt de game er puzzels in waarbij je moet nadenken iets meer stil staat om te kijken hoe je iets moet doen.

**Features die daarbuiten vallen:**De bal die Glover bij zich heeft. De hele gimmick van de game is dat Glover Crystal had gered van kapot vallen door ze in stuiterballen te veranderen. Je hebt de stuiterbal altijd bij je en je kan hem veranderen in een bowling bal als je iets zwaars moet duwen of iets kapot moet maken. Je hebt de standaard stuiterbal voor gooien en bewegen en je kan de bal terug veranderen naar een Crystal, als je bal in Crystal modus is krijg je dubbel de punten maar je bal breek bij de minste klap en dan is het game over.

**Beloningen:**Door kaarten te verzamelen in de game gaat je scoren omhoog. Ook gaan de kaarten op een counter waarmee je uiteindelijk deuren kan openen naar andere levels.

**Learning curve:**Alles word eigenlijk uitgelegd met een opening cutscene die laat zien hoe Glover de crystallen in stuiterballen veranderd. En na de cutscene komen er onder in beeld controls in beeld. De game word snel best moeilijk, misschien komt dat bij mij juist doordat ik veel met de bal in Crystal mode speelde ik wilde gewoon de extra score.

**Hoe houdt de game mijn aandacht:**Verschillende levels en werelden. Het is best wel canon met oude games dat je gewoon graag het einde wil zien en dat zelf doelen stellen hoort bij de retro gaming experience.

**Welke elementen komt uit meerdere games:**De manier van platforming. Het rennen en springen, ook zijn de animaties typisch Nintendo 64 als ik Glover vergelijk met super smash 64 haar animatie is er heel veel hetzelfde. De game probeert grappig te zijn met animaties en dat is duidelijk gelukt.

**Wat maakt de game uniek:**Vooral de ball mechanic en story die de game geeft. Weinig n64 games pakken concepten van elkaar dus ik zou deze game moeilijk kunnen vergelijken met bijvoorbeeld mario 64. Veel n64 games zijn daadwerkelijk uniek en de bal mechanics in glover64 zijn zeker uniek.

**Succes of flop? (met bron):**IGN geeft de game een 8,3/10 wat me verbaasd want de game werd als goed beschouwd vroeger maar de game is nu erg outdated en de controls zijn vrij stijf.

De game was hoe dan ook een groot succes en heeft vandaag de dag nog steeds een goede plek op de retro gaming markt. De Playstation port deed het veel slechter dan de n64 versie. <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/super-luckys-tale/critic-reviews>

Iedere game heeft iets te maken met 3D platforming dus

auditconnect