* Tytuł/logo projektu:
* Założenia projektu:

1. Gatunek: Gra platformowa – Gra zręcznościowa której głównym założeniem jest poruszanie się bohaterem po wielu urozmaiconych poziomach. Podstawą będzie unikanie bądź likwidacja przeciwników, a także zbieraniu kryształów lub innych nagród dostępnych na poziomach.
2. Sterowanie: Poruszanie się postaci przy pomocy klawiszy – W, A, S, D -, skakanie – SPACE BAR -, a także umiejętności specjalne postaci służące głównie do niszczenia obiektów – LPM, PPM.
3. Cel: Odblokowywanie i przechodzenie kolejno poziomów zbierając dostępne obiekty przy czym niektóre z etapów posiadają sekcje ukryte. Aby się do niej dostać wymagane będzie znalezienie ukrytej „znajdźki” na danym poziomie. Ostatecznie celem będzie pokonanie głównego wroga.
4. Zakończenie: Jedno zakończenie pozytywne pokonania głównego przeciwnika. Zakończenie to może być rozszerzone o pewną dawkę informacji pod warunkiem przejścia etapów zbierając wszystkie dostępne obiekty. Wiąże się to również z zebraniem wszystkich dostępnych „znajdziek” i ukończeniu sekcji bonusowych/dodatkowych. Zakończenie negatywne – wyczerpanie wszystkich dostępnych żyć postaci.
5. Grupa wiekowa – Gra kierowana do osób powyżej 12 roku życia.
6. Kolorystyka – Ciepła kolorystyka, szeroka paleta kolorów pasująca do gry przygodowej.
7. Urozmaicenia – Przeskakiwanie przeszkód, naskakiwanie na obiekty czy też przeciwników w celu ich pokonania. Etap w którym należy się poruszać w stronę ekranu.
8. Inspiracje: Crash Bandicoot część 2.



Źródło:https://guides.gamepressure.com/crash\_bandicoot\_n\_sane\_trilogy/guide.asp?ID=40700