1. Nombre del proyecto: Nykeos
2. Fecha
3. La frase X: Un juego de Aventura que llene al jugador con asombro y lo pone en el papel de un heroe en una mision epica.
4. Resumen ejecutivo:

Nykeos busca que el usuario se pinga en el papel de un heroe, qu experimente tanto el asombro de la Aventura com o el peso de la responsabilidad sobre el destino de lo que el aprecia, que se encuentra en peligro.

El jugador debe pasar por distintos niveles y oponentes para rescatar a su familia y tomar dificiles deciciones a lo largo del camino.

El heroie

1. Metas primarias del diseño
   1. Inmesión/ sensación de asombro El jugador entra al mundo del juego
   2. Tensión El ambiente, la musica y otros factores ponen al jugador bajo presion