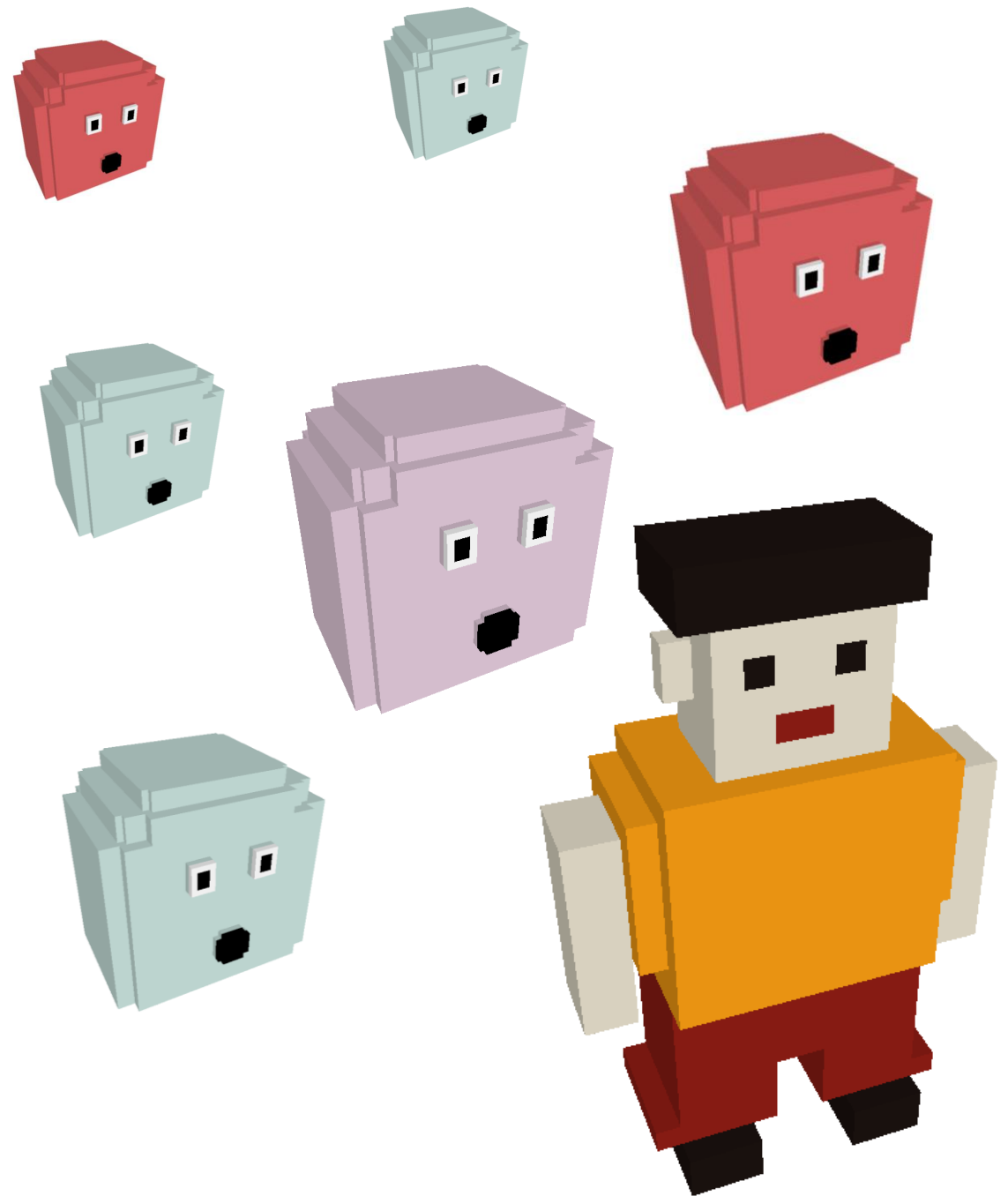


KHARON

Huye mientras puedas...



K

H

A

A

O

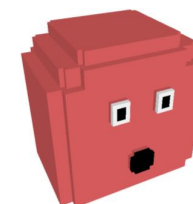
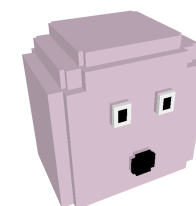
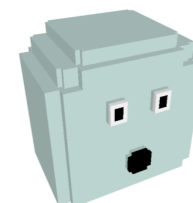
N

Historia

Single Player

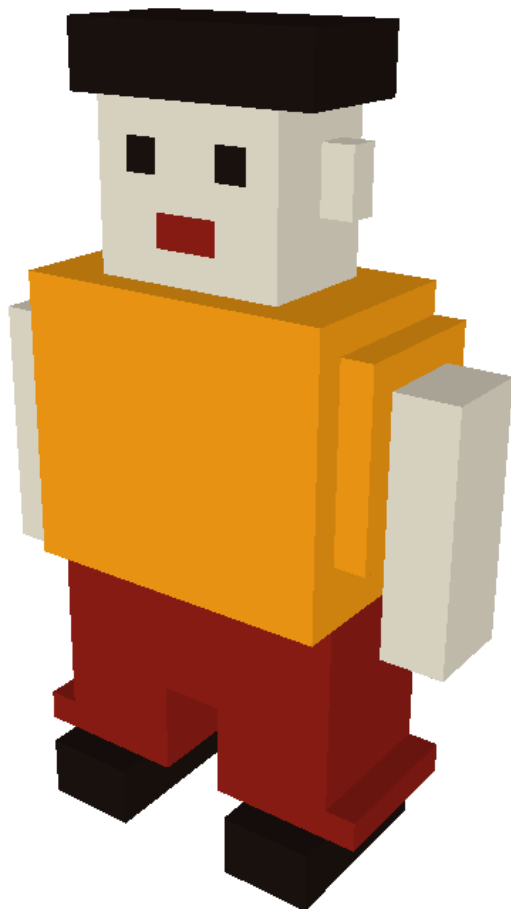
Kal quiere alcanzar la gloria de los héroes de Grecia, como apenas es un semi-Dios que nunca ha desarrollado grandes poderes ni conoce su origen, decide ir al río Aqueronte y ayudar a las almas en pena que no han podido cruzar al inframundo.

Él sabe que sólo necesitan pagar la moneda de oro que pide el barquero Kharon, ya que sino deben esperar al menos 100 años hasta que este decida llevarlas. A medida que pasan los años el aura de estas almas se va tornando purpura por la tristeza que sienten.



Durante los siguientes niveles ira interactuando con las almas en diferentes estatus, a su vez podrá ir descubriendo nuevas formas de ayudarlas y ayudarse a sí mismo.

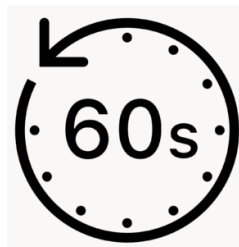
Objetivos - Control



Recolectar 5 Monedas y llevarlas al barco.



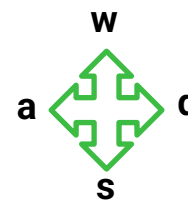
3 Vidas x Nivel



1min = 60seg



Huir de los Fantasmas



K

H

A

R

O

N

Lean Canvas





Google Trends



