

【コンセプト】RPG、パズル要素満載で手軽に“ゲーム欲”を満たすことができるゲーム

# RUSH HERO

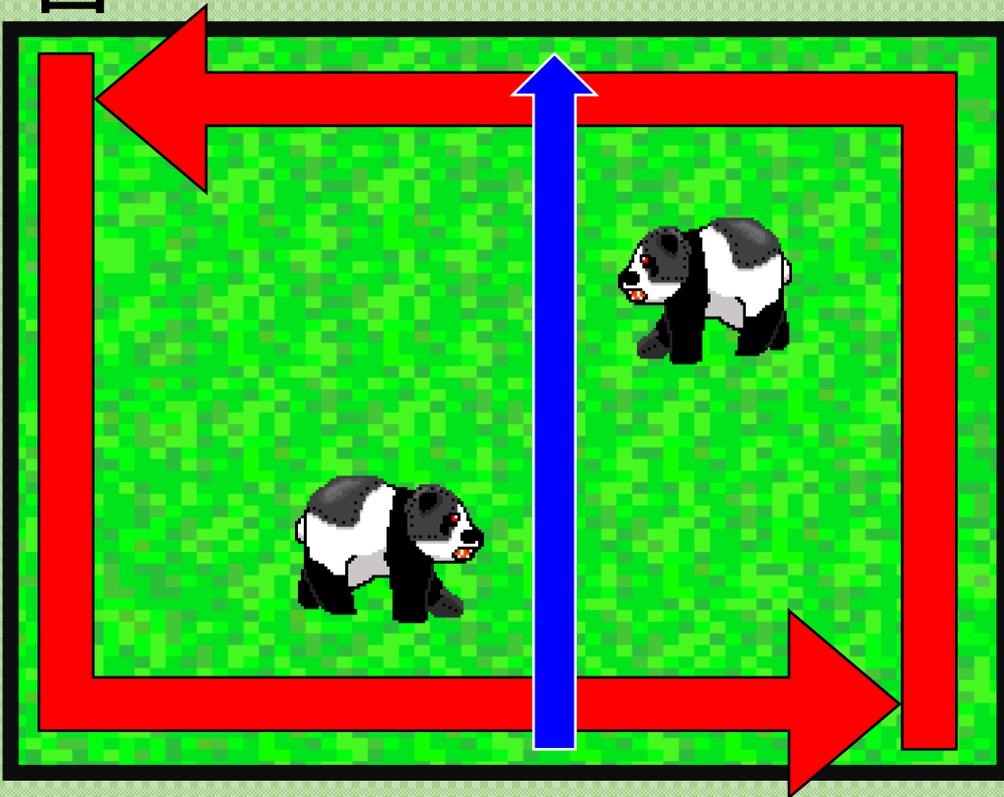
ラッシュヒーロー



# この勇者、一度進んだら止まらない。

一度進んだら壁に当たるまで止まらない勇者を使って、様々なギミックをかいくぐりながら画面内の敵をすべて倒そう！  
敵をすべて倒すと勝利となり、プレイヤーのHPが0になるとゲームオーバーとなる！

図

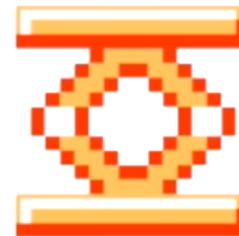


行く手を阻むギミックの数々！



ワープゾーン！

通れない岩！



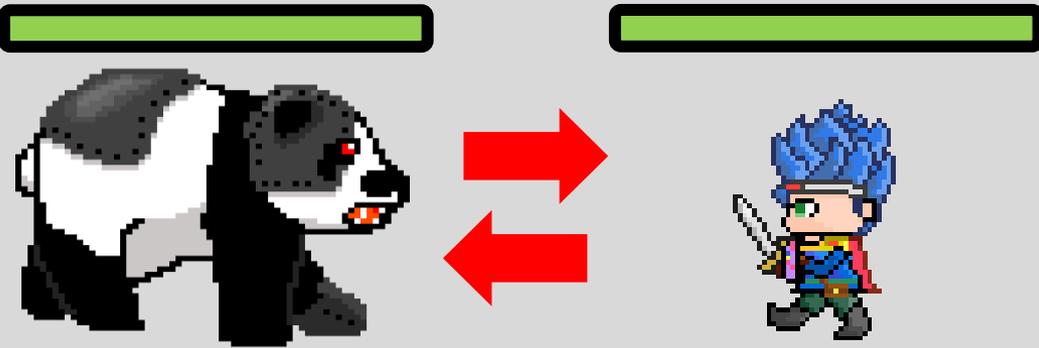
ジャンプ台！

# 敵に当たると殴り合い！？

敵に当たるとオートバトルが発生するぞ！

正面から当たると不利な戦闘を強いられ、背面から当たると有利に戦闘を進めることができる！

## 【戦闘の流れ】



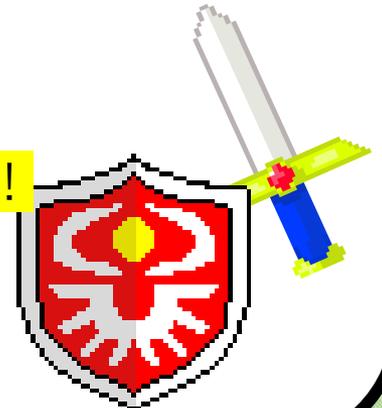
自分の攻撃→相手の攻撃を  
オートで繰り返す。  
どちらかのHPが0になると、  
戦闘は自動的に終了。

フィールドには・・・



回復アイテム！

バフアイテム！



# こんなイメージ！（没）



## ←ステージのイメージ

直線移動のみでエネミーの全滅を目指す。

## オートバトルのイメージ→

ターン制の攻撃を自動で繰り返す。



Playerの攻撃！  
Enemyに10のダメージ！▼

# このゲームの面白いところ

- ・ パズル×RPGという**ありそうでなかった組み合わせ**が刺さる！



マップ内でアイテムを取得し・・・



バトルに勝利！

次のステージへ・・・