



チーム名 : TKG

作品タイトル 「 LOVE CONNECT 」



ターゲット

20代 男性・女性

プレイ人数

1人

ゲームの目的

【恋に落ちる】という表現をゲームにしました。
プレイヤーは、女の子の心の中を表現したマップの中を落ち続け
恋愛における 相手を自分のものにすることが目標になります。



ゲームクリア・勝利条件

クリア条件：ステージごとに設定された彼女の数以上捕まえること

ゲームオーバー条件

ゲームオーバー条件：制限時間内にノルマより彼女の数を捕まえられなかったとき



開発進捗

3か月の開発

備考・注意点

特になし



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

移動

A D



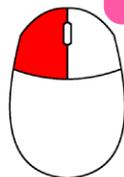
減速

ゲージを消費して
落下の速度を減速する

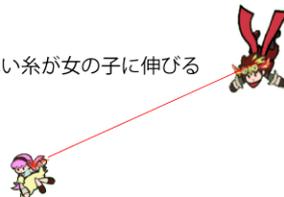


赤い糸の射出

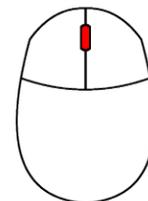
女の子にカーソルが
あっている状態で
左クリック



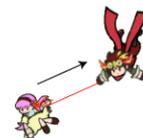
赤い糸が女の子に伸びる



女の子と繋がれば
ホイールを転がす



巻き取るように
ホイールを下に回して
女の子を自分に近づける



—要注意—
ブロックに赤い糸が当たると
切れてしまうぞ

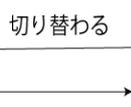
SLOW ブロックのオンオフ

右クリックでブロックをオンオフの
切り替えることができる



オフの状態

この上を通ると
プレイヤーの落下速度が
低下する

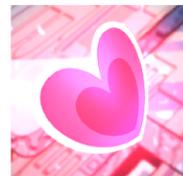


オンの状態

この上を通ると
プレイヤーの落下速度が
上昇する

デバッグモード

タイトル画面のハートを一度押してから
ゲームスタートを押すと
全ステージチェックすることができます





スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 芦田雄祐
 - 1：プランナー
 - 2：ディレクター
- ・ 後藤雅智
 - 1：プランナー
 - 2：レベルデザイナー
- ・ 岩脇愛樹
 - 1：プランナー
 - 2：進行管理
- ・ 飯塚陽太
 - 1：エンジニア
 - 2：メインシステム
- ・ 安田綾香
 - 1：エンジニア
 - 2：進行管理
- ・ 新田空
 - 1：エンジニア
 - 2：キャラクター挙動
- ・ リッキーリアンドロ
 - 1：エンジニア
 - 2：オブジェクト挙動
- ・ 米田稚夏
 - 1：デザイナー
 - 2：キャラクターデザイン、アニメーション
- ・ 大西恭雅
 - 1：デザイナー
 - 2：UIデザイン



LOVE CONNECT

あの子

と

「恋に落ちる」

女の子の心の中を表現したマップを落ち続け
個性的な彼女達と“恋に落ちよう！”

LOVE CONNECT

手練り寄せろ！

個性的な 彼女達を

射止めろ！

彼女達の心を落下しながら
心の壁を壊したり、
“赤い糸”を繋いで手練り寄せよう！

LOVE CONNECT

つなげて

削って



女の子を攻略し

自分のものにせよ！

