PC 向け短編物理バカゲー

Pudding RANNNING

巨大プリンを、
崩さず運べ。

500 円で買える、すぐ笑える。
失敗すると爆散するプリン配送ゲーム。



企画の一文

ゲーム内容が３秒で伝わることを重視

ぷるぷる揺れる
巨大プリンを、

トレーの傾きと左右移動で
崩さずゴールまで運ぶ。

目的はくだらない。
でも操作はなぜか本気になる。



誰に刺すか

短く、安く、笑えるインディーゲームとして設計

01 短めインディー好き

時間をかけたくないが、
手軽に笑えるゲームを探している PC ユーザー。

02 実況・SNS で見たい層

変な失敗シーン、爆散、
理不尽ギャグを人に見せたくなる層。



プレイヤー体験

チュートリアルより、まず遊ばせる

① 自動で前に進む

左右移動で
岩・犬・細道を避ける

② マウスで傾ける

前後左右の傾きで
プリンを中央に戻す

③ 崩れたら笑う

限界を超えると
プリンが爆散

操作表示は最低限。 A/D ・マウス・ R だけで、触って覚える設計。

ゲームシステム：操作

オート前進で、プリン管理に集中させる

主人公

自動前進

A / D：左右移動
R：リトライ

自分で速度を完全制御できないから、
迫る障害物に対応し続ける。

トレー

マウス操作

左右：左右傾き
上下：前後傾き

道を見る・避ける・傾きを戻す。
くだらないのに忙しい。

ぷるぷる危険度

中心ズレ

プリンがトレーの端へ滑る

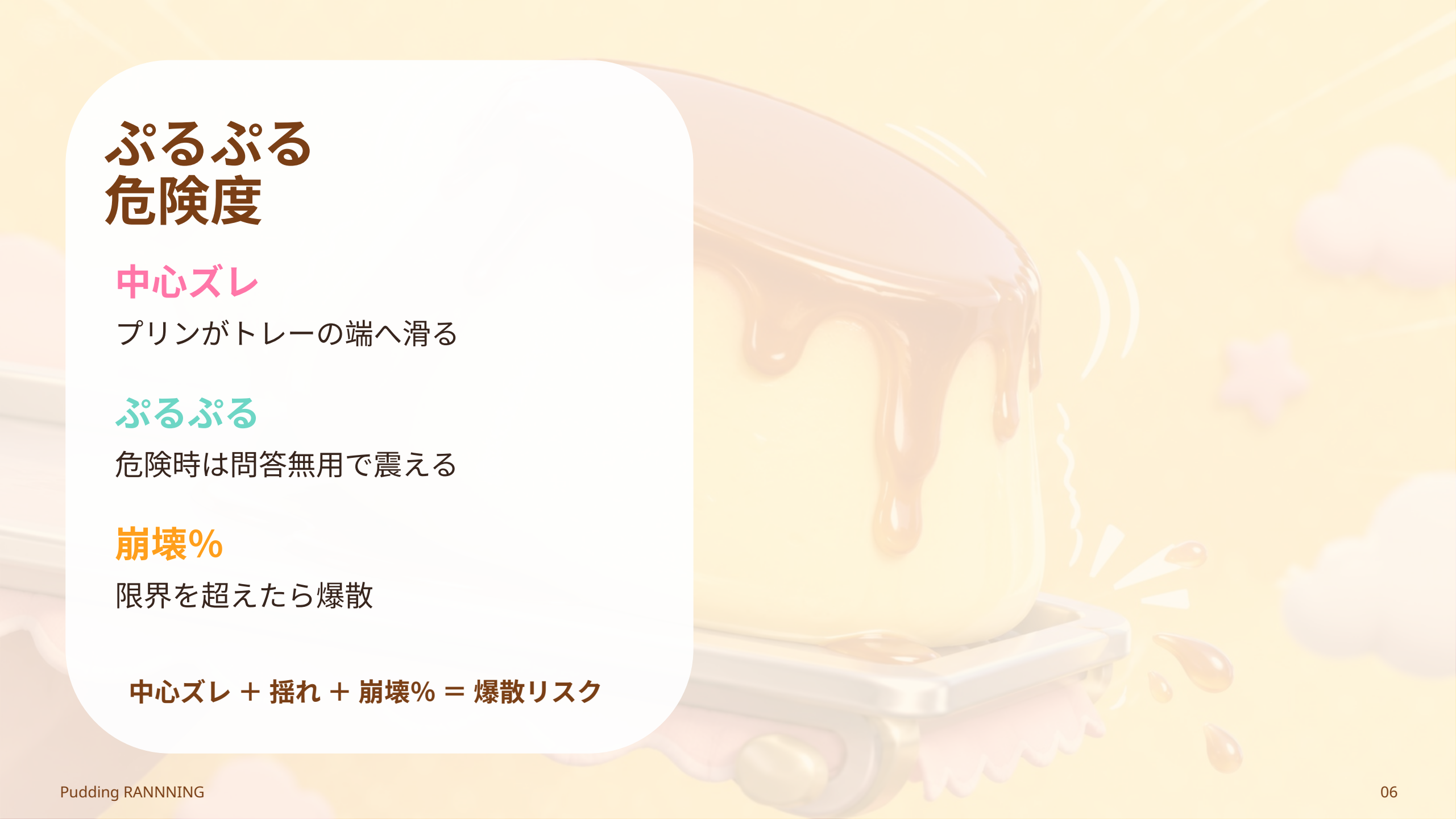
ぷるぷる

危険時は問答無用で震える

崩壊%

限界を超えたら爆散

中心ズレ ＋ 揺れ ＋ 崩壊% ＝ 爆散リスク



MVP ステージ：歩道一本

広げる前に、１本の道で面白さを検証する



平坦な道 → 岩 → 信号待ち → 風 → 初見殺し → ゴール前の細道

最初から遊ばせる。説明より、失敗して覚える。

妨害と初見殺し

初回は笑える。２回目は避けられる。

道の妨害

岩
犬
信号待ち
細道

プリン妨害

風
カラメル滑り
直射日光
中心ズレ

初見殺し

急に食う人
伸びる手
バナナで転ぶ
開始時に食べてる

ゲームシステムから生まれるゲーム性

SEGA 式：ルール → 遊び → 感情

自動前進＋左右移動＋マウス傾き調整

から

障害物を避けながら、プリンのバランスを取り続けるゲーム性

が生まれ、

くだらない目的に本気になる緊張感と、
失敗しても笑えるカオスな面白さを得られる。

欲望のエンジン

成功欲と事故見たさの二重構造

攻略欲

**次こそプリンを
崩さず運び切りたい。**

仮説 → 実行 → 成功 / 崩壊 → 原因確認 → 再挑戦

事故見たさ

**次はどんな爆散を
するのか見たい。**

失敗そのものが、リプレイしたくなる報酬になる。

リザルトで
もう一笑い

到達距離
タイム
最大ぷるぷる危険度
崩壊原因
評価ランク

原因：プリンの反乱
原因：風に負けた
原因：そもそも無理だった

実制作 MVP

まず「プリンを運ぶだけで面白いか」を検証

作る

3D 歩道ステージ 1 本
自動前進＋左右移動
マウス傾き操作
ぷるぷるゲージ
岩・信号・風・初見殺し
爆散リザルト

作らない

複数ステージ
協力プレイ
オンラインランキング
スキン
複雑なストーリー
本格的すぎる物理演算

販売モデル

500 円買い切り

短く遊べて、すぐ笑える。
失敗シーンを共有したくなる、
PC 向け短編インディーゲーム。

成功条件はシンプル。
プリンを爆散させず、ゴールまで運ぶだけ。

Pudding RANNNING

