

REWRITTE

GRIMM



CONCEPT

現実世界（妹）と絵本世界（兄）
二つの視点で切り開く、協力脱出ホラー

STORY



導入

仲睦まじく暮らしていた兄妹、ヘンゼルとグレーテル。

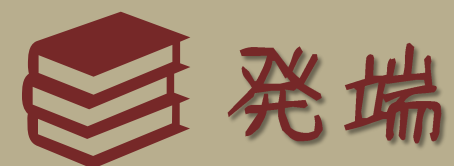
ある日、二人は夢中になるあまり、

「決して入ってはダメだよ」と恐れられる

魔女の森へと迷い込んでしまう。

不気味な気配に気づいた時、

兄ヘンゼルが魔女に連れ去られてしまう。



発端

妹グレーテルは、兄を救うため森の奥深くにある

「魔女の家」へと一人で向かう。

忍び込んだ家の中で、彼女が見つけたのは、

兄の姿ではなく、一冊の不気味な絵本。

そう兄は魔女によって、絵本の中に閉じ込められていた。

CHARACTER (現実世界)



妹：グレーテル

【操作：現実世界】

兄を探すため、魔女に家に忍び込む。
現実世界から兄を助ける。



兄：ヘンゼル

【操作：絵本世界】

魔女に連れ去られ、
絵本の世界に閉じ込められる。



魔女

【追跡者】

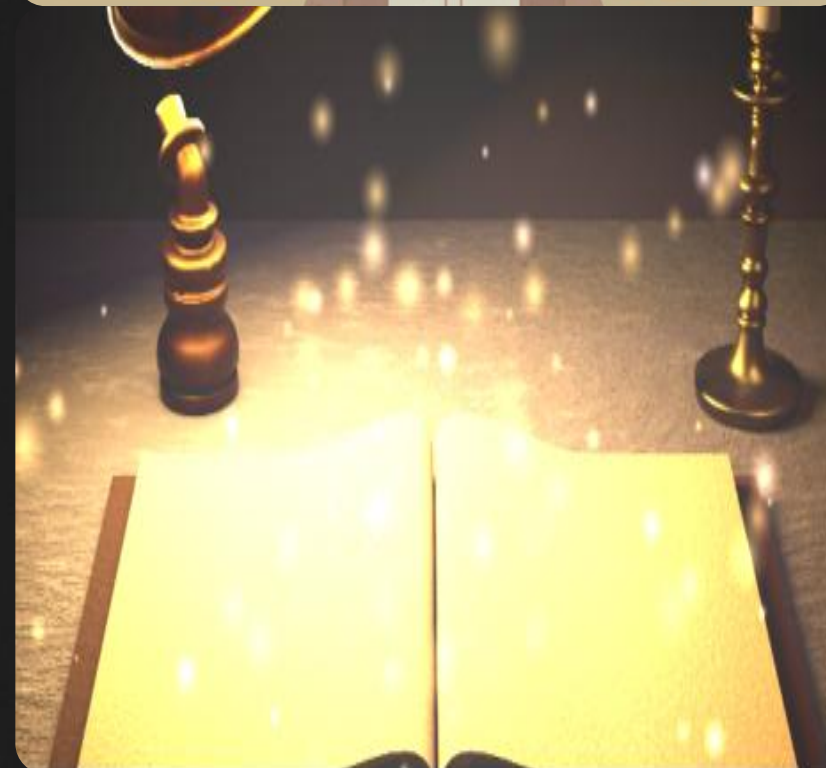
家を徘徊し、グレーテルを追いかける。
その目的は一切不明。

特徴【兄妹の視点切替】



視点切替

「妹（現実）」と「兄（絵本）」、
二つの視点を切替ながらゲームは進行する。
現実で絵本を開くと、物語は絵本の中へ。
ステージごとに操作キャラクターが切り替わる。



特徴【リンクする謎解き】

現実世界（妹）

魔女の家を探索。

例：壁に書かれたヒントを見つける。

絵本世界（兄）

お菓子の家を探索。

例：現実で見つけたヒントを基に謎を解く。

特徴【迫り来る魔女の恐怖】

♥ 追跡と心理的ホラー

- × あるステージでは、魔女が家を徘徊
- × ある音が魔女の接近を知らせるサイン
- × 捕まればゲームオーバー
- × 音・暗闇・閉鎖空間で心理的恐怖を煽る



ステージ構成



ST.1：導入と探索

（妹）操作と世界のギミックを学ぶ

導入フェーズ

（兄）檻からの脱出



ST.2：追跡とミニゲーム

（妹）魔女の追跡開始

（兄）絵本からの脱出とミニゲームの
クリア



ST.3：迷路と分岐

正しい脱出ルートを選択し、

最終分岐エンディングへ

二人は元の暮らしへと戻れるか

ステージ3：最終分岐フロー

✓ 成功ルート：脱出

魔女の追跡を振り切り、制限時間内に正しい経路を選択する。

✕ 失敗ルート：ゲームオーバー

間違った経路を選ぶ。

または、魔女につかまる。



出口は一つ
そこに辿り着けるのは
二人だけ