



かたわ少女  
プレイヤーズガイド



## 開発スタッフからのご挨拶

こんにちは。

かたわ少女プロジェクト、メインライターの Aura です。4 年前、私はとある同人誌のおまけイラストを元に、両腕の切断手術を受けた絵描きの女の子についての短編小説を書きました。それ以来ずっと、私はそのイラストに着想を得たビジュアルノベル「かたわ少女」を作るインターネット上のプロジェクトに関わっています。

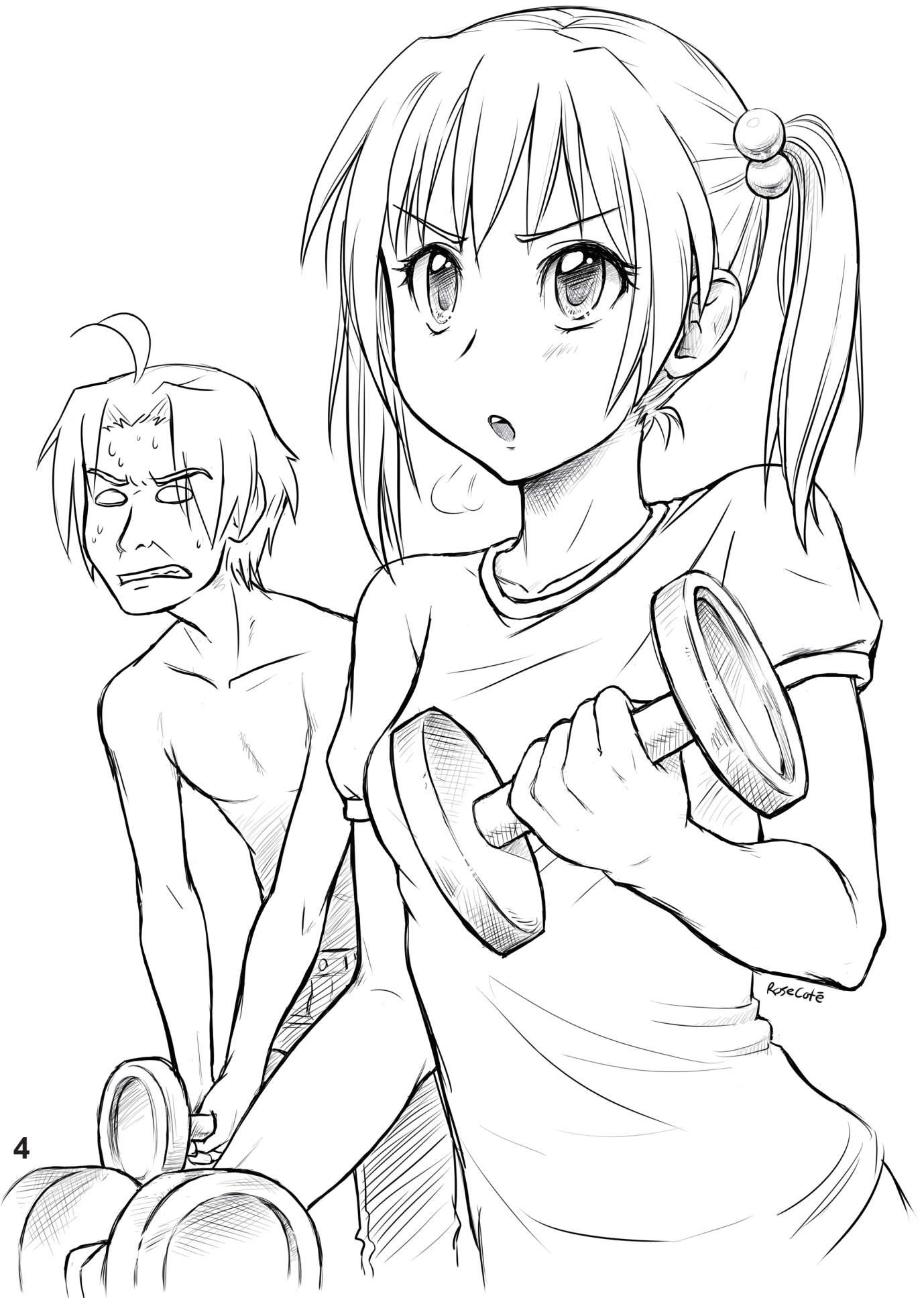
このプロジェクトが始まった 4 年前に、もし誰かがこのゲームの開発中に起きる出来事について私に教えたとしても、私は信じなかったでしょう。今でさえ、自分たちが 4 年間も一緒にやってきているというのが信じがたいくらいです。私にとってかたわ少女は、コミュニケーションやコミュニティ形成という意味でのインターネットの持つ力の、何よりも明快な事例なのです。一日の間に、私はオーストラリアにいるイラストレーター、アメリカにいるライター、ドイツにいるプログラマーとやりとりをします。そして今、私は日本語で発行される本の序文を書いています。これは、一言で言えば、驚くべきことです。

私たちにとって、かたわ少女の制作の過程、そしてプロジェクトに関わったすべての人たち——開発者、翻訳者、二次創作の作者、友人たち、そしてファンや読者——は、私たちが今年リリースするであろう成果物の分かちがたい一部なのです。この文章を読むことで、あなたもこのすばらしい経験の一部となるのです。こんなに多くの人たちが私たちを支え、ゲーム制作の道のりを分かち合ってくれていることは、私たちにとって大変な幸運です。

ありがとうございます。

- Aura

Four Leaf Studios ライター



## かたわ少女とは一開発の経緯

事の発端は、RAITA 氏主宰の同人サークル「絶対少女」から 2000 年の冬コミで刊行された同人誌「Shuppen Harnische」でした。この本の巻末のおまけページには、架空の恋愛ゲーム「方輪少女」の構想と 5 人のヒロインの解説が氏のイラスト付きで記載されていました。ヒロインたちにはそれぞれ身体的な障害（盲目／聾啞／両腕欠損／両脚切断／半身火傷）が設定されていて、それがストーリーの根幹をなすという内容でした。

時は下って 2007 年のある日、海外の画像掲示板 "4chan" に、テキストの英訳と彩色が施されたこのページのスキャン画像が投稿されました。この画像をきっかけに掲示板は祭り状態となり、熱い議論が繰り広げられた結果、名無したちの間で「この案を元に実際にゲームを作ろう」という動きが始まりました。

しかしこの熱狂は長続きせず、数ヶ月後には関心もすっかり失われていました。幾度かの消滅の危機を経て cpl\_crud 氏がリーダーとなり、一からプロジェクトを立ち上げ直しました。ここから数ヶ月の間に集まった初期メンバーが Four Leaf Studios という集団を結成し、「かたわ少女」の開発が真のスタートを切ります。2007 年の夏のことでした。

メンバーの誰もビジュアルノベル開発については全く経験のない中で、開発は困難の連続でした。この後も慢性的な絵描きの不足、交通事故によるライターの脱落、度重なるシナリオの書き直しなど、様々なトラブルを経て、2 年後の 2009 年 4 月ようやく体験版 (Act1) のリリースにこぎ着けます。

公式 web サイト等で公開された体験版は、開発者によれば 40 万ダウンロードを記録し、大きな反響を呼びました。

その後も完成版のリリースに向けた開発は続いています。明確な予定はまだ明らかにされていませんが、2011 年初頭に「今年中に完成・リリース予定」という発表が開発チームからなされました。進捗は随時公式ブログで発表されており、2011 年 3 月の時点では全 5 ルート中 3 ルートが完成しているとのことでした。

また、このゲームは市販を意図したものではないため、完成版も無料で公式サイトからダウンロード提供される予定です。





## 日本での反響、日本語化の動き

2008年の冬、いくつかの日本語ブログによってかたわ少女の存在が紹介されました。明らかになっている開発経緯やキャラデザイン画の掲載が主でしたが、日本国内で広く存在が知れ渡るのはこれが初めてでした。

ここから2ch、まとめサイト、ソーシャルブックマークなどに伝播し、ネット上で大きな反響を呼びました。外国人にもそこそこ日本人のテイストに合う萌え絵が描けることへの評価もあった一方、差別用語を用いたタイトルや「障害者を題材にする」という内容に対する否定的な意見も見られました。

2009年のAct1（体験版）リリースを受けて数人の有志が集まって翻訳チームを結成し、ゲームシナリオの翻訳が始まりました。翌年の2010年5月、日本語化が完了したAct1のバージョンがリリースされ、ようやく日本語でもプレイが可能となりました。ネット上で見られた反応は、おおむね好意的なものでした。

翻訳チームは現在、「かたわ少女開発ブログ」の翻訳などのプロモーション活動を行っています。ゲームの翻訳活動は現在行っていませんが、2011年内の完成版のリリース後、ゲーム本体の翻訳に着手する予定です。

## 多言語対応について

かたわ少女 Act 1 は有志により各国語への翻訳が行われました。

最初のバージョンではイタリア語、V2では中国語（繁体字・簡体字）、V3では日本語、V4ではフランス語、V5ではロシア語・ハンガリー語・ドイツ語の翻訳が追加されています。

参考までに、Act 1の英語原文の分量は約96000ワードでした。完全版のワード数は約50万ワードに達するとのことです。（指輪物語の小説が50万ワードと言われています）





## キャラクター紹介



### 中井久夫

このゲームの主人公。  
ある冬の日にあこがれの女子に告白されたショックで心臓発作を起こし、長期の入院を余儀なくされる。その時自分が先天的な心臓疾患を抱えていたことを知る。退院後に障害者向けの特別な学校である山久学園に転校し、さまざまなヒロインたちと巡り会う。



### 茨崎笑美

交通事故で両脚の膝から下を切断し、現在は義足で生活している。陸上部に所属していて、競技用の義足を装着すると猛スピードでトラックを疾走する。琳とは仲が良く、腕のない彼女の代わりに身の回りの世話をしている。快活な性格で、健康に気を遣わない主人公に何かと世話を焼く。



### 池沢華子

小さい頃に火事に遭い、父親を亡くした上に体の半分大きな火傷を負った。顔を含め全身に痕が残っていて、人と接することを極端に恐れる。リリーとだけは唯一気後れせずに接することができる。読書が好きで、放課後は図書室にこもることが多い。



### 砂藤リリー

先天的に目が見えない。金髪に青い目を持つ、外国人とのハーフ。責任感のある優しい少女。まじめな性格で、3年2組のクラス委員を勤めているが、静音とはそりが合わず険悪な仲。同じクラスの華子とは仲がよく、二人で放課後にお茶を飲むことが多い。



## 手塚琳

先天性の欠損で両腕がない。代わりに足を使って日々の生活を過ごしているが、そのために女子の制服ではなく男子の制服（ズボン）を着ている。特異な感性と、時に支離滅裂と思われがちな突飛な言動で周囲を煙に巻く。絵を描くのが趣味で、美術部にも所属している。



## 羽加道静音

生まれつき耳が聞こえず、喋ることもできない。そのため周囲の人間とはミーシャの手話通訳を通じて会話する。強気で負けを嫌い、物事を仕切ることを好む。3年3組のクラス委員であり、生徒会長でもある。久夫を生徒会に入会させるため、あらゆる手を尽くして勧誘してくる。



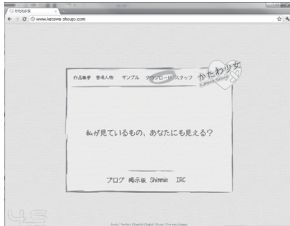
## 御門椎名(ミーシャ)

(※攻略対象外)

静音と同じ生徒会の一員。手話を使えるため、静音の声、そして耳となって周囲の人とのあらゆる会話を橋渡りする。いつも大きな声で笑う陽気な性格。ピンクの巻き毛が特徴的。彼女の障害はまだ明らかになっておらず、ファンの推測の的となっている。

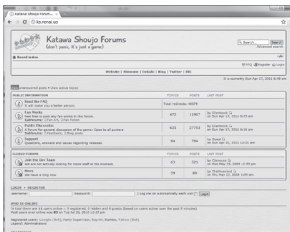
# 関連 Web サイト

かたわ少女に関する各種 Web サイトをご紹介します。プレイ後の情報収集にお役立てください。



## かたわ少女公式 Web サイト

概要、壁紙、ゲームのダウンロードリンク等があります。  
<http://www.katawa-shoujo.com/>



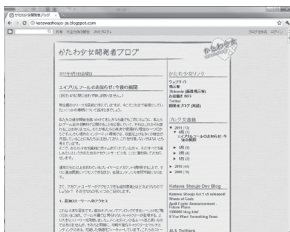
## フォーラム

公式掲示板として感想やゲームのサポート情報等が書き込まれています。  
<http://ks.renai.us/>



## Shimmie

画像保管庫となっており、開発者が随時かたわ少女に関連した画像を投稿しています。  
<http://shimmie.katawa-shoujo.com/>



## 開発ブログ

開発者が開発状況や、かたわ少女にまつわる話題を投稿しています。原文は英語ですが、翻訳チームにて随時翻訳を行っています。  
英語) <http://katawashoujo.blogspot.com/>  
日本語) <http://katawashoujo-ja.blogspot.com/>





## dekunology：海外有志が制作中の同人ギャルゲー『かたわ少女』がすごい

日本語のブログ記事として初めてかたわ少女を紹介したと思われるものです。当時の開発状況、ブックマークでの反響等がうかがえます。

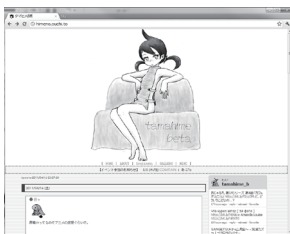
[http://dekubar.blogspot.com/2008/02/blog-post\\_08.html](http://dekubar.blogspot.com/2008/02/blog-post_08.html)



## 偏読日記@はてな：ヒロイン全員が障害者の同人ゲーム「かたわ少女」 公式サイトオープン

公式サイトがオープンされた当時の紹介記事です。ブログオーナーの a-park 氏は翻訳チームにもスタッフとして参加されていて、かたわ少女関連の話題を継続的にブログで取り上げています。

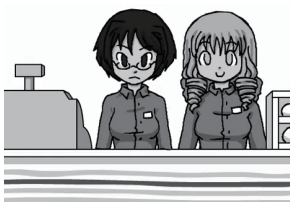
<http://d.hatena.ne.jp/a-park/20081114>



## タマヒメβ版

ヒメノさんによる Web サイトです。日本国内ではおそらく唯一と思われる、かたわ少女の 2 次創作漫画を発表しています。

<http://himeno.ouchi.to/> ("Doujinshi" のリンクから参照できます)



## Lilly Goes to the Convenience Store (コンビニ)

一時期流行したブリーフ&トランクスの「コンビニ」を元ネタとする動画を、かたわ少女を題材にアレンジしたものです。作者の Pimmy 氏は後にイラストレーターとして正式に開発チームに参加しました。

<http://www.youtube.com/watch?v=6ovmtKSQTVU>

Moelke  
-11



## 翻訳チームより

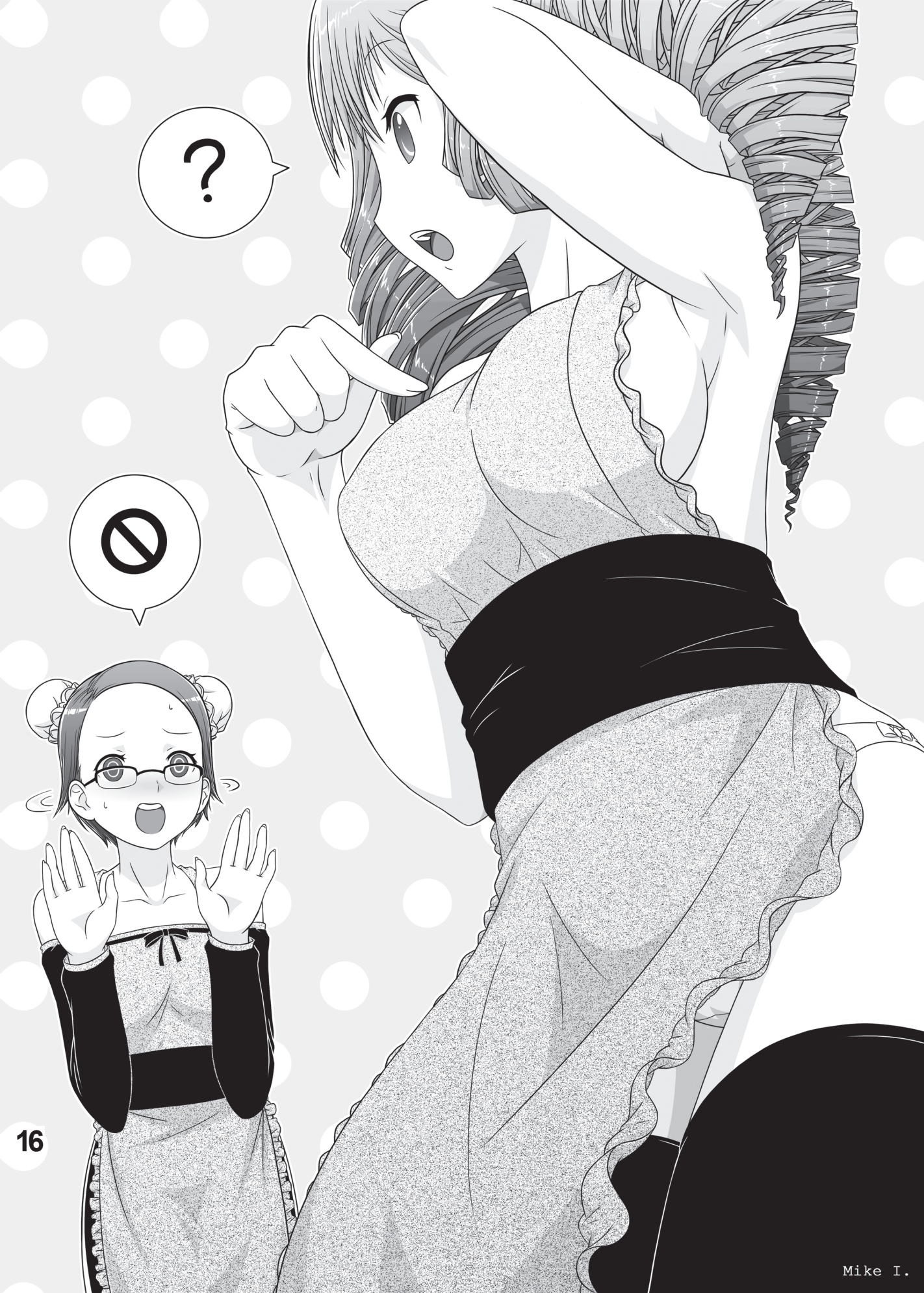
「かたわ少女」は OELVN（オリジナル英語ビジュアルノベル——翻訳ではなく、当初から英語で作成されている作品）としては非常に珍しい成功例と言えると思います。

（元ネタがあったとはいえ）刺激的なタイトルの響きとは裏腹に、内容は身体的障害、または障害者の生き方や恋愛といったテーマに対して、真摯に向き合ったものでした。そして絵のクオリティやビジュアルノベルとしての完成度は、日本人がプレイしても十分に楽しめる水準に達していました。

英語を理解する立場として、ぜひこのゲームを日本語でもプレイできるようにしたいという思いから、翻訳作業に名乗りを上げ、仲間を募り、体験版の日本語訳リリースにこぎ着けることができました。英語で作成されたビジュアルノベルという、海外のオタク文化の成果物が日本でも好意的に受容されたという事実は、驚くべきものといえるでしょう。

翻訳者としても完全版の訳に関わっていきたいと思う一方、一読者として完全版のリリースを大いに楽しみにしています。

2010年春に日本語体験版がリリースされましたが、完全版のリリースまでには大きく時間が空くことは明白でした。その間にかたわ少女のプロモーションをどのように行っていくかを考えた結果、今般のCD作成と同人誌発行というアプローチを取ってみることにしました。すでにゲームをプレイ済みの方にはおなじみの内容かもしれませんが、お楽しみいただければ幸いです。



?

⊘





## 謝辞

今回の同人誌および CD 発行に当たり、ご協力いただいた開発リーダーの Aura 氏、およびイラストを提供していただいたイラストレーターの皆様——Pimmy 氏、Weee 氏、Climatic 氏、Kamifish 氏、Moekki 氏、Mikeinel 氏——に深くお礼申し上げます。

My special thanks to Aura for his cooperation and contribution, and all the artists who contributed their illustrations to this doujinshi: Pimmy, Weee, Climatic, Kamifish, Moekki, Mikeinel.

編集に当たり kaenju 氏にご協力いただきました。ありがとうございます。



## イラスト (敬称略)

表紙：Moekki / Weee

裏表紙：Mikeinel

P3 (笑美)：Pimmy

P5 (華子)：Weee

P7 (リリー)：Climatic

P11 (琳)：Kamifish

P13 (静音)：Moekki

P15 (優子・ミーシャ)：Mikeinel



## 奥付

かたわ少女プレイヤーズガイド

2011年5月5日発行 (コミティア 96)

発行：かたわ少女日本語訳プロジェクト

連絡先：ksjproject@gmail.com

PDF 版はクリエイティブコモンズ BY-NC-ND

(表示 - 非営利 - 改変禁止) に基づいて配布いたします。



かたわ少女  
Katawa Shoujo

