

Touhou- Cuki repkedő lányok démonokat ölnek, a valaha létező legszebb koncepció!

// Hikaru Takaheshi

Most egy olyan játékról szeretnék beszélni, aminek ugyan rövid a történelme, nem túl változatos a játékmene, de ennek ellenére képes lett egy teljes franchise-á válni.

Az első játék 1995-ben jött ki egy japán gyártású PC fajtára, és semmi köze nem volt a mai részeihez a játéknak.



Cím: TouHou

Megjelenés:
1996-2013

Műfaj:
Shoot'em up, Harcolós

Fejlesztő és Kiadó:
Team Shanghai Alice

Platform:
NEC PC-9801, Windows

Legelső kiadás:
Highly Responsive to Prayers - 1996

Legutóbbi kiadás:
Hopeless Masquerade
2013. május 26.

A főszereplő már akkor ugyanaz volt, mint most, de Reimu Hakurein kívül nem volt más választható karakter. A karakterrel lényegében egy pattogó labdát kellett mindig úgy felütnöd, hogy négyzeteket tudj leütni, démonokkal csak ritkán kellett harcolnod, de akkor szenvedhetél eléget. Érdekes volt a játék, el lehetett vele lenni, de nem igazán vált híressé, többek között azért, mert PC-re nem jött ki, így rendes angol vagy bármilyen nyelvű fordítás hiányzik belőle. A következő rész azonban teljesen megváltozott.

Az egész játékmenet a labdaütögetésből átváltozott lövöldözéssé. Persze nem egy CoD-ot kaptunk, hanem függőlegesen repülő, mágiával hadonászó lányokat. És ezt a koncepciót meg is tartotta egészen mostanáig. A játéktípus valószínűleg jobban megfoghatta a vevőket, hiszen a maradék három rész ezen a konzolon szintén ebben a játéktípusban jött ki.

A harmadik résztől megismerhettük Marisa Kirisamét és még pár aranyos, szerethető karaktert. És ezután, a hatodik rész már PC-n jelent meg, és így folytatta ezt egészen idáig.

A repkedős játékmenetről tényleg nincs mit mondani. Repülsz, eltalálsz, amit tudsz és kikerülsz, amit ki tudsz. Természetesen a játékokat folyamatosan fejlesztették kis apróságokkal, mint például csapattársakkal, a szimpla lövés mellett megjelent egy megerősített lövőmód, a fej-fej mellett harc, és ezek hozzá is járulnak a játék népszerűségéhez. A játék viszont a lányok és a zene miatt kihagyhatatlan.

Rengeteg karakter van, és ha eleget játszol, és megismered őket, biztos megszereted legalább az egyiküket. Én személy szerint nem szeretem az olyan játékokat, ahol lány a főszereplő, mert szeretem beleélni magam a játékba, és férfiként elég bonyolult lenne beleképzelnem magam egy nő helyébe, ám itt a karakterek annyira szerethetőek,

hogy még annak ellenére is kivétel tudok tenni, hogy egy darab férfi nem található az egész sorozatban.

És a repkedés mellett persze vannak spin-offok, ahol verekedhetsz vagy fényképezhetsz a karakterekkel. A játék főszálát egytől számozzák keresztszámokkal, míg a spin-offokat alosztszámokkal mint például hét pont öt és a többi. Olyanok, mintha a főjátékon belül kis játékok lennének, azzal a különbséggel, hogy ezek önmagukban is nagyon szórakoztatók, és nem csak azért, mert mindenki megtalálhatja a neki tetsző játéktílust, hanem mert újra és újra találkozhatsz a kedvenc karaktereiddel.

A játék főszálán a tizenharmadik résznél tart, amihez tartozik rengeteg spin-off és fanok által készített játék, de a sorozat még nem állt le. Minden évben jön legalább egy új Touhou játék és egyre nagyobb rajongó tábornak örülhet. Egy meleg nyári napon, amikor még a strandoláshoz is meleg van, javasolom hogy próbáld ki. Jó időtöltés, véget nem érő játék, minden pályán egyedi zene, és a legfontosabb: új imádnivaló karakterek minden részben.