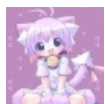


Touhou Project — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

«<~LeA~> [Демотиватор: "TOUHO: the only game that makes you say "WTF" on easy mode."].jpg

<ном-ном> Не могу согласиться! На easy я никогда не говорил "WTF" или что-нибудь подобное XD <~LeA~> Даже первый раз увидел Тохо? XD <ном-ном> Нет, я сразу сказал "ну нахуй" и закрыл месяца на два))

»

— 7040

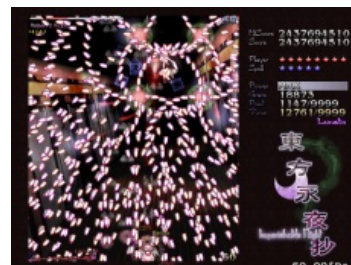
Touhou Project (moon. (), англ. *toho*, *TH*, *2hu*, кит., палл.: дунфан, кит. олб. донфанг, рус. *Тоха*) aka **Project Shrine Maiden** — изначально серия японских игр в жанре данмаку (коротко: 2-D top-down леталка-стрелялка) с неменяемым количеством снарядов на экране (пиксельный армагеддон происходит на экране почти всё время, прерываясь только между волнами мобов и во время диалога с очередным боссом), динамичным игровым процессом и кучей спецэффектов, плюс пять файтингов. На 10.08.2018 в серии 27 игр. Стоит упомянуть, что все игры, кроме файтингов, сделаны ровно одним человеком под ником ZUN, из них первые пять — на давно забытую технологическую платформу PC-98.

За остальными *техническими* подробностями см. [список ссылок](#).

Необычность данной серии компьютерных игр в том, что она породила чудовищную [фагготрию](#), переходящую все мыслимые пределы. Фагготрия до сих пор крепко держит в оккупации большую часть додзин-культуры (это такой самиздат — манги, игр и музыки, «инди» среди [отаку](#), происходящий на [Комикетах](#)). Несмотря на то, что (а может быть, благодаря тому, что) оригинальное художественное оформление и подача сюжета (да! да! там даже есть сюжет и [сеттинг!](#)) были автором выполнены достаточно паршиво (см. мем про зомби-Рейму ниже), но при этом весьма оригинально, фанаты сделали путное оформление и историю самостоятельно, завалив [интернет](#)ы фанартом, [додзинси-мангой](#) и терабайтами музыки. Сам ZUN, кстати, тоже написал [немного манги](#) по своему сеттингу, в том числе и [своего рода энциклопедию](#). Оба произведения считаются каноном, определяющим сущность персонажей.

Причина известности

- Возможно, причина популярности предельно проста: в Touhou Project **ДО ХРЕНА** женских персонажей^[1], и у каждой — своя отличительная черта.
- Или ещё вариант: намёки на сюжет подаются исключительно в виде [полуразумных диалогов между персонажами](#) (чаще всего главгерой ↔ очередной босс) и кусочков предыстории в файле .txt (а-ля README.txt) и ещё концовки, так что у тохофага просыпается его нечеловеческий [СПГС](#) и он начинает *додумывать*. Результаты же этого процесса сливаются в додзи и интернет. Непонятки, состоящие из «WTF???» и «автор упорно молчит на тему» только доставляют игре романтичности, сгенерировав немало мемов.
- Была и инновация! В TH 06 появилась возможность записать своё прохождение на видео! Так как пули пускаются по одним и тем же узорам, программисту ничего не стоит автоматически записывать во время каждой игры лишь скрипт поведения игрока (перемещения и бомбы). Напомним, что в 2002-м не то что посмотреть прохождение игры на ЮТубе — тогда даже дайлап на



Характерный [скриншот](#) из Touhou 8. Сравните пространство, занимаемое пулями, и пустое пространство и поймёте треть всей сути Тохи.



Основная идея — [девочки](#) и [пыць-пыць](#)

Zun teaches Drawing

Lesson 1: How to draw a Touhou Girl

Draw a silly hat or bonnet onto your lolli.
If there is no decoration on your lolli's head, she will die.

Go to EBAY and search for "doll dress." Pick a random design and draw it onto your lolli.

Draw a flesh-colored tube for the legs. Don't worry about drawing knees, ankles, or other anatomy parts. Your audience won't notice.



Give her a fat face and huge bug eyes. Her smile must always be crooked and off-centered

Avoid drawing hands at all costs by hiding them behind clothing or other objects.

If you have to draw them, imagine a water-balloon with sausages sticking out of it. That's how you should draw hands.

Randomly add ribbons and frills to her outfit. The more you add, the better your character design.

ZUN даёт урок рисования

56К не у всех (даже в Японии-то) был. А это означает, что между игроками можно было заниматься спортивной **дисциплиной**.

- Вдгонку к «до хрена женских персонажей»: Touhou заняла пустовавшую нишу не только среди shoot 'em up-пострелушек (где были только самолётики), а вообще ворвалась в пустовавшую нишу «милые девочки + куча сверкающих вещей + отсылки к японской культуре тоннами». Суть такова любая энеми, **с которой приходится сражаться**, изображена пухлощёкой няшкой в псевдо-3D (именно пухлощёкой, это реалистичней, чем треугольный подбородок, типичный для онемэ 90-х), а не огромной космической станцией с ***-тью пушками. Может быть, сейчас уже хочется засветить «Упоротый штоле?!», а в 90-х это выглядело как level-up всего жанра, который уже во времена **Фамикома** начал уставать от **ОБЧР**-боссов. Победённая в одной части няша в следующей может ВНЕЗАПНО оказаться играбельным персонажем, по-новой уворачивающей свою пятую точку (уязвима именно пятая точка, лол) от пуля. **Сырно**, Сакуя, Ёму, Рейсен, Ая и Санаэ гарантируют это!
- Сами фанаты в наш вебдванольный век в 95% случаев тычут пальцем в музон, уворачиваясь таким вот образом от пуля троллей. ИЧСХ, здесь они правы. Ведь особенно сильно фанаты извращаются над **оригинальным саундтреком** к играм. Будучи изначально электронными чиптюнами, треки после **обработки тохофагами превращаются во всё подряд и выкладываются в пиринговые сети** и на YouTube. Есть даже инструментальные (оркестровые) аранжировки с закосом под классику и неиграбельные вручную пьесы для механического пианино, а среди фанатов водятся индивиды, фанатеющие от собственно музыки и сюжета, но ни разу даже не пробовавшие играть ни в одну из игр.

На данный момент кавер-груп, делающих аранжировки на тохо-темы, и просто любителей царапать ремиксы, расплодилось **больше 9 тыщ**, и все они продают свои альбомы на Комикетах и Рейтайсях по одному разу таким же фанатам. И да, всё это рано или поздно оказывается на YouTube.

Здесь кроется ещё одна из причин популярности Тохи, коммерческий фанарт по сабжу официально разрешён на уровне «**ШВАБОДКА 100%**». Да-да, художник, рисующий по сабжу **правило 34** на продажу, может не напрягаться, что за ним придут копирасты и впридачу к наказанию «за воровство» потребуют ещё и, **с особым цинизмом**, возмещение морального ущерба.

Резюмируем так: «да хрен его знает, анонче». И если домыслы и теории учёной коллегии добродыша тебя не устраивают, то тебе следует понять саму суть двуногих приматов, выяснить почему одна странная хуита становится медиавирусом, а другая, ни слаще ни мягче, навечно остаётся цугундером. Заодно и уютненькому расскажешь. Такие дела.

ZUN и его фирменные особенности

Создатель Тохо, ZUN (настоящее имя — Дзюнъя Ота), является объектом лютого, бешеного фапа для каждого уважающего себя тохофага. Причин тому немало. Во-первых, как уже упоминалось выше, все свои проекты ZUN **делает в одиночку — он сам себе сценарист, программер, художник, дизайнер и композитор**. Этот факт не может не доставлять, особенно в наше время, когда даже **самая убогая компания разработчиков игр** имеет какой-никакой штат сотрудников. Во-вторых, ZUN неиллюзорно **поощряет** додзин-творчество на тему Тохо, в результате создавая швабодный источник дохода тысячам любительских кружков. В третьих, ZUN — очень закрытый человек, что роднит его с «**продвинутым**» пользователем наших (и не только) интернетов. Эти, и другие причины в совокупности и порождают любовь комьюнити к своему отцу-основателю.

- Один из немногих фактов, известных о ZUN'е — то, что он алкоголик невъебических масштабов. Фэндом считает, что винярность контента, выпускаемого ZUN'ом прямо пропорциональна количеству поглощённого ZUN'ом бухла в процессе созидания. Теперь вы понимаете, почему Рейму любит устраивать по выходным дням пирушки, постоянно перерастающие в нехуёвые пьянки, а два персонажа вселенной трезвыми не бывают НИКОГДА. Вообще, существует распространённое мнение, что настоящий автор Тохо — Пиво. ZUN же нужен только для воплощения идей Пива в нашем бренном мире.
- ZUN может взять любого персонажа буддийской/синтоистской/whatever_else мифологии и представить его в образе тян (куны в играх не появляются, хотя они есть). Эта способность существенно помогает ему в создании новых персонажей для вселенной, к тому же, благодаря этому хитрому приёму, в Тохо практически полностью отсутствуют фэнтези-штампы (из которых можно выделить, пожалуй, лишь фей в роли мобов, вампиресс из 6-ой части да ведьму в западном стиле с испанским



ZUN смотрит на тебя с нескрываемой радостью и добротой.



Божество

Touhou - Iosys The Feast Never Ends!! PV {1080p}
IOSYS какбы намекает

именем «Мариса»).

- ZUN питает слабость к экстравагантным головным уборам. Это довольно забавно сказывается на вселенной Тохо: примерно 90% персонажей имеют на голове бантик/чепчик/шляпку/шапочку или какой-нибудь другой аксессуар.
- ZUN рисует своих персонажей в стиле Пьяного Мастера, поэтому его рисовка не поддаётся никакой критике. Отсюда то, что девочки одеты в вычурные платья с рюшечками — ZUN признал, что он не умеет проводить прямые линии.
- Где-то в декабре 2008 года в интернете появилось интервью ZUN'а, в котором он якобы сообщил, что намерен оставить Тохо, открыть в пригороде Токио кошерный бар с бледджеком и шляхами и пожить наконец спокойной жизнью. Само собой, это породило неслабое бурление говн в тохокомьюнити. Всё оставалось неясно до того момента, когда 8 марта на Reitaisai (этакая миниатюрная тохо-версия эпичного японского ивента под названием [Comiket](#)) публике открылась... демка двенадцатой части. Напряжение было снято, и, в конце концов, 15 августа 2009 года, на семьдесят шестом Комикете, состоялся релиз Тохо 12. Народ вздохнул с облегчением. С тех пор ZUN каждый год говорит, что пора бы ему отойти от дел — сие уже давно стало чем-то вроде внутреннего мема.
- В 14-м году у ZUN'а родился сын, а в 2016 — дочь (таки впервые настоящая лоли!), так что есть кому нести его флаг, или по меньшей мере наследовать авторские права.

Интересные вещи

- Половина персонажей — формально — обладает ну просто читерскими (и довольно абсурдными) абилами, но официально они не были ни подтверждены, ни опровергнуты, ибо не были продемонстрированы в играх. Даммаку, therefore, является своего рода «джентльменской дуэлью на шпагах». Правила дуэли были введены и общеприняты, ибо если бы все сражались на полную катушку, то Генсокё, скорее всего, уже бы расхерачило в сингулярность боями особо сильных персонажей.

Однако некоторые персонажи демонстрировали свои способности непосредственно в игре, как-то: способность создавать [порталы](#), например.

- У каждого персонажа есть ещё и какая-нибудь фанатская характеристика, порой даже не одна. Поэтому не удивляйтесь, если полюбившаяся вам няша, ставшая кандидатом в вайфу, вдруг окажется известной как:
 - мазохистка (Генши Хинанами)
 - хикикомори (Пачули Нолидж, Сатори Комейджи)
 - ядерный реактор (унбюшная Уцухо Реюдзи)
 - собакой без ушей (Сакуя Изаёй)
 - или вообще [страной](#) (Мейлинь Хун)
- Тохофаги делятся на 2 лагеря: любителей оригинальной серии скроллшутеров (праймари) и любителей фанатского творчества (секондари). В то время как наиболее ФГМнутые представители обоих лагерей изливают свою ненависть по отношению друг к другу на имиджбордах, основная масса всё же предпочитает держаться золотой середины (полторанари).
- Русские тохофаги также делятся на 2 лагеря: любителей оригинальной серии скроллшутеров (ПРОЙТИ ЛУНАТИК ЭКСТРА ФАНТАЗМ) и любителей файтингов а-ля Мортал Комбат. В то время как наиболее ФГМнутые представители первого лагеря изливают свою ненависть на называемых ими «ХИСОТЕНОБЛЯДЕЙ», остальные либо троллят илиту, либо [вообще игнорируют](#).
- Франшиза является одним из главных столпов японского и в меньшей степени западного юри фендома, а всё из-за сочетания преимущественно женского каста и культового статуса франшизы. В частности, Тохо является третьим по популярности детектором юрифагов среди японцев после рисования фанарта по Love Live! и Nibike! Euphonium!, хотя как сейчас бывает, все три франшизы какой-либо романтики практически не имеют. В любом случае, хотя по личному признанию ZUN в Тохо нет романтики и он не может шиперить девочек из-за восприятия их как своих детей, автор в целом не против шипинга как такового и относится к этому в целом нейтрально.
- Число 9 приносит счастье и удачу. Because fools never catch cold. (спойлер: Вообще, в японском цифра 9 созвучна с иероглифом «страдания», за что делит судьбу китайской нелюбви к цифре 4)
- По народному поверью, для того, чтобы человек зомбировался и стал тохофагом, ему следует 3 раза прослушать тему любого тохоперсонажа. Ремиксы, коих тысячи (srsly), считаются.
- Пиндосское Touhou-комьюнити в своё время сильно соригинальничала и сделала так называемое Gensoku Edition для настольной игры «Arkham Horror», изначально посвященной творениям [Г. Ф. Лавкрафта](#).
- [Team Fortress 2](#), благодаря англоязычным тохофагам, обзавелся модом [Touhou Fortress 2](#). Модели [кривые](#) (А чего хотели? [Аниме же](#)), но на геймплей никак не влияет.
- Даже обзавелась клоном [Castlevania](#), называемым Koumajou Densetsu, коего вышло 2 части.
 - А по мере переката франшизы в [Steam](#) вышла Touhou Luna Nights, продолжающая традиции тохований.
- Был даже создан вирус-шифровальщик [\[1\]](#) по Тохе, для отключения которого нужно набрать 0.2 миллиарда на уровне сложности LUNATIC.
- Touhou по праву можно считать вселенной победившего феминизма. Тут всего один гендер — девочки-



Teh choise is yours

волшебницы (мужчины встречаются редко, и в качестве фоновых персонажей). Сами героини — волевые девушки и женщины с характером, чьи воздушные баталии довольно-таки нешуточны. И они вообще никак не упоминают секс, мужчин и какую-либо их значимость в собственных жизнях. Причина сего довольно проста: отаку традиционно считают девочек своими «любовными интересами» и во всю надрачивают на их невинность, целомудренность и правильность. Подобное можно увидеть практически в любых сугубо женских японских франшизах, особенно айдол-характера. Там даже песни о любви будут подчёркнуто гендерно-нейтральны, ибо не дай бог отаку увидят, что их девочка думает о парнях.

Самые простые для освоения игры серии

Данмаку

Embodiment of Scarlet Devil — шестая игра серии (под виндоуз — первая). Данмаку-шутер примечателен отсутствием таких вещей как индикатор положения врага в нижней границе экрана и отсутствием видимого хитбокса (точки, при попадании в которую пули с героиней случается фейл). Во всех последующих играх хитбокс высвечивается, когда мы в «сфокусированном» режиме. Многие олдфаги поэтому считают что православно играть только без хитбокса, ИЧСХ анонимусу, освоившему первым делом EoSD, последующие игры — вплоть до 11-й — даются куда легче, так как развивается чутьё на пули безо всяких точек. Персонажи EoSD до сих пор в топах по популярности, и скорее всего там и пребудут.

Сюжет прост: непонятно откуда начинает валить непонятный красный туман. Приходится разбираться, что, зачем и почему происходит.

Imperishable Night — восьмая игра серии. Радует тем, что тут можно сыграть за двух персонажей разом, а не за одного. А также возможностью на четвёртом этапе ввалить люлей Рейму или Марисе (и отведать на своей шкуре весь леденящий ужас дуплексных барьеров и прочих мастерспарков, которые мы до этого сами обрушивали на несчастных ёкаев). Однако многим не нравится тем, что игра слишком перегружена свистелками и перделками, а также по большей части считается ну очень лёгкой.

Сюжет: в Генсоке всё хорошо, пока на дыбы не встанут все ёкаи и не выясняется, что луна была заменена на фальшивку. Объединившись в команды и застопорив ночь, люди и ёкаи отправляются разруливать весь базар с луной и нарываються на приключения. Кстати, после выпуска этой игры ZUN склепал две манги (ИЧСХ, он там разве что сюжеты делал, рисовал не он) и одну книгу (хотя иллюстратор там тоже — не наш алкоголик).

Mountain of Faith — десятая игра, знаменующая переход ZUN'a на обновлённый переписанный движок, используемый и поныне, и начало второго поколения тохоигр виндовс-эпохи. Число свистелок и перделок из IN сведено к минимуму, под нож случайно попал и вернувшийся потом грейз. Вместо обычных бонусов-бомб игрок здесь тратит 1 целую часть [P]ower'a, стирая пули кругом вокруг себя и лишаясь одного летящего рядом спутника. Этот павер набирается в игре очень быстро, так что и бомбить здесь можно не напрягаясь, бомбы не ценятся на вес золота. Игра сбалансирована на славу, тут вам не встретится непроходимые для новичка атаки на 2 уровне вроде Парси, а сложность уровней растёт последовательно. Также считается Анонимусом одной из самых красивых игр. **Момидзи** же!

Сюжет вводит трёх девчат-ками из храма, появившегося на Горе ёкаев, которые явно хотят прогнуть Рейму и её храм Хакурей под себя, дабы собрать больше веры, за что собственно и заслуживают наказания. С этого момента впервые в серии начинается целая арка со сквозным сюжетом между играми, проходящая через «второе поколение» вплоть до 13 части.

Ten Desires — тринадцатая игра серии. ZUN решил, что Тохо слишком сложно для обычных людей, не задротящих данмаку часами, и сделал игру попроще. Игра вызвала бурление в стане любителей «ПРОЙТИ ЛУНАТИК ЭКСТРА», но если у вас не получается справиться с другими играми — вам сюда.

Сюжет: Генсоке наводняется духами, и, хотя они практически безвредны, героини летят разбираться: возможно, за духами грядет что-то большее. Сюжетно игра сводит воедино две предыдущие арки (игры 6-7-8 и 10-11-12). Кстати, помимо Рейму и Марисы здесь можно играть за важных персонажей каждой из этих трилогий: Ёму и Санае.

Phantasmagoria of the Flower View — девятая игра серии, нестандартного формата, в котором предлагается сыграть чуть ли не за всех персонажей. И там есть мультиплеер (который неиграбелен чуть более, чем полностью). Доставляет минимумом шкал, отсутствием score bar на экране и арт-декошным шрифтом в меню выбора персонажа. Игра состоит из «дуэлей» с другими персонажами, на сдвоенном экране как на старых приставках, в которых взаимно отражаются наши и вражеские действия — пока нас



Алфавит из ёчаньковского /to/

на нашем Сакуя поливает ножами, мы, в свою очередь, на её экране жарим мастерспарком. Является отличным тренажером для разминки перед другими Touhou-играми. Также вызвала слёзы счастья у олдфагов эры PC98 благодаря возвращению Yuuk'i и Kazami.

Сюжет: весной в Генсоке наступает аномальное непрекращающееся цветение всех цветов, которые только есть. Для большей части персонажей это только отличный повод забухать, но некоторые — кому ещё 16 и не понимают сути — отправляются расследовать, что же чёрт возьми творится.

Legacy of Lunatic Kingdom — пятнадцатая игра серии. Спеллкарты (да и нонспеллы) стали ну прямо по-адски сложными, однако впервые за всю историю ZUN завёз в игру **чекпоинты**, притом в **неограниченных количествах**, хоть старый режим для олдфагов тоже остался. В новом режиме игра становится эдакой Shoot the Bullet или Imbossible Spellcard, но с сюжетом. Не приходится начинать при неудачах с самого начала, однако возможно застрять на несколько часов, **спотыкаясь на одном месте**, вместо того чтобы потерять жизнь и продолжить. К чекпоинту можно вернуться из главного меню (!), и даже после перезапуска игры (!!!), что однозначно стоит расценивать как оказуализацию. Ждем **перекаты и укрытия** в Touhou 16, актуально же, XXI век на дворе. Таким образом, Toho 15 напоминает Hotline Miami с её «**PRESS R TO RESTART**».

Сюжет построен вокруг поиска виновных в **беспорядках в Лунной столице**, из-за которых **лунатики** хотят устроить **тотальный геноцид** всего живого на Земле, так что девочкам ничего не остается, кроме как разгильять ситуацию

Файтинги

Scarlet Weather Rhapsody — второй официальный файтинг. Отличается тем, что в Story Mode предстаёт видоизменённым шмапом, в то время как в мультиплеере это превращается в самый обычный файтинг, в который добавили случайные элементы типа погоды. Управление в тохо-файтингах, кстати, лютое — фанатов **Mortal Kombat** тут едят на завтрак, для того чтобы хоть что-то сделать нужны скилы Street Fighter или Killer Instinct. На клавиатуре играть пальцеломно. Также отличился винрарнейшим сандтреком, как в плане новых композиций так и реаранжировок старых (преимущественно в джазовом стиле). Обзавёлся «аддоном» Touhou Hisoutensoku, в который можно играть и без SWR. Но если зацепить его за SWR в конфиге, появляется возможность играть как за новых, так и за старых персонажей, и это обилие контента обеспечило «Хисотенсоку» статус самого популярного файтинга для сетевой игры.

Сюжет: Генсоке сотрясают непонятные локальные землетрясения, одно из которых оставляет от Хакурейского Святилища только пыль и обломки, превращая Рейму в **бомжа**. Она, соответственно, отправляется **вершить суд и расправу над всеми, кого найдёт подозрительным**.

Touhou Hisoutensoku — **статистически** самый популярный тохофайтинг всех времён и народов, заключительный из первого поколения оных. По сути — расширение для SWR, доводящее число играбельных вайфу до 20. Популярно считается вершиной творчества Twilight Frontier — до Соку игры были сыроваты, после — считаются сокуфагами слишком казуальными и скучными непотребными экспериментами. Впрочем, срачи по поводу превосходства одного поколения файтингов над другим — явление в фагготрии распространённое, а новые игры не так плохи, они просто *совсем другие*. А статистика говорит сама за себя — ни одна из новых игр так и не переплюнула Соку в популярности, в то время как по ней гоняют турниры, а в 2018 году дисциплина игры **попала** даже на **EVO**. В категорию лёгких для освоения попала благодаря обилию гайдов и живому сообществу, но при этом *отнюдь* не является самым простым тохофайтингом, ведь тут сложность ценится как элемент веселья. Впрочем, если ты и твой товарищ — одинаковые **нубы**-казуалы, достаточно только вкурить основные правила про полёт, грейз, колоды скилл/спеллкарт и погоду, чтобы иметь хоть какое-то представление о происходящем на экране и основных отличиях от классического представления о файтинге, но при том в игре полно более глубоких механик, интересных уже хардкорным файтодрочерам. **Easy to learn, difficult to master**.

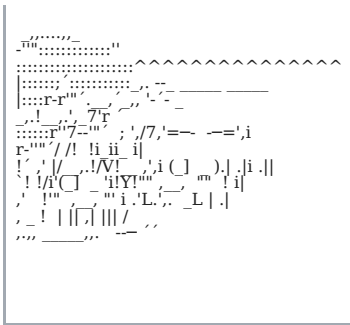
Короткая сюжетка повествует о погоне Санаэ, Сырно и Хун Мейлин за огромной тенью **ОБЧР** на горизонте.

Персонажи



Полный чуть более, чем наполовину список из самых меметичных персонажей и их ролей в фендome. Содержит оригинальные имена, ТТХ и связанные мемчики. Сразу же нужно оговориться, что данные описания составлены с учетом огромного фанатского влияния.

Отборные мемы



Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



Yukkuri shiteitte ne!

Однажды неизвестный художник с [2channel](#) попытался в [Shift-JIS](#) арге изобразить Марису и Рейму, говорящих «Yukkuri shiteitte ne!». Результат оказался настолько фейловым, что, пролетев всю шкалу минуса, внезапно выскочил на стороне вина. Начавшись с рисунка напрямую по мотивам оригинала, ремиксы в стиле юккури заимели даже [собственную вику](#). А с появлением дуллаханки Секибанки в 14-ой части, юккури получили +20% к каноничности. Упоминаемый ниже художник bkub также имеет в своём репертуаре существо под названием «osa» — выросшую юккури. Фразу «юккури щиттеите не!» с японского действительно можно перевести как «Умерьте пыл!». А собственно «юккури» — как «(будь) проще». А вот перевод-лозунг будет звучать так: «Даёшь простую жизнь!»

Тохо хайджек

Один из первых мемов [Форчана](#), пришедший в /a/. Суть проста: в унылую, *очень унылую* тему закидывался [пейнтовый](#) рисунок с Марисой, после чего приходил анон со скриптом и начинал [спам-атаку](#) тохо-фанартом. Позже зараза перекинулась на другие доски, так было решено создать /jp/ — резервацию для тохо-тредов. В настоящий момент атаки происходят весьма редко.

Секс с подмышками

За счёт своеобразного (хоть и традиционного для мико) костюма ГГ, Рейму, начиная с TH06 (если не раньше) ее подмышки являются предметом воздыхания огромного числа разного рода фагов. Было создано много фанарта с подмышками Рейму, и [IOSYS](#) даже написали песню *Waki Miko Reimu*, посвящённую сабжу — одним словом, миру открылся [armpit-fetish](#).

Reimu is undead sombie, so yeah

Появился как частный случай омерзительного качества оригинальных (в смысле — авторства самого ZUN'a) артов к играм. В демке TH10 Рейму выглядела примерно так, как показано на картинке. Кто-то сказал, что она похожа на зомби, ну и началось.

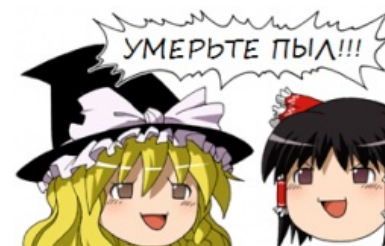
Bad Apple!!

Песня из игры *Lotus Land Story* (4-я часть, из которой же родом Юка). Наиболее известным и популярным ремиксом на неё стала работа основателя [Alstroemeria Records](#) с участием японской певицы [Nomico](#). Именно эта звуковая дорожка стала каноном и использовалась в дальнейшем при изготовлении любительских нарезок. Далее один пользователь с [Nicovideo](#) предложил идеальный по его мнению вариант видеоряда на эту песню и выложил грубый карандашный набросок с подробным описанием сюжета. Японский анонимус не стал сидеть сложа руки и принял [пилить](#) клип по предложенному сценарию. Около года прошло после того, как был сделан первый вариант видео, и наконец свет увидел тот самый чёрно-белый ролик, на который теперь фапают и шликают все тохофаги без исключения. Примечательно то, что он был ужат с 5:15 минут до 3:40. Техника исполнения была проста и оригинальна одновременно: театр теней,



aka «Take it easy!!!»

aka «Take it easy!!!»



aka Упырьте мел!!!

aka Упырьте мел!!!



Игрушечные

Игрушечные



Хавухи

созданный в [3D редакторе](#) (есть мнение, что использовалась простенькая «Miku Miku Dance»). На волне популярности в интернете, мем каким-то образом просочился в CNN, что вылилось... хотя, [это уже совсем другая история](#). Впоследствии клип благодаря простоте идеи был неоднократно спародирован, а кроме того он приглянулся [техножрецам](#), которые принялись запускать его на устройствах, имеющих возможность вывода изображения (бонусные очки за звук), от устаревших приставок и ПК-тостеров, до осциллографов и установок для лазер-шоу (за счёт лёгкого транслирования в вектор), тем самым сделав его своеобразным бенчмарком, сравнимым с [первым Думом](#).

Night of Nights

Ремикс темы Flowering Night горничной Изаэи Сакуи из TH09, самая часто используемая в [MAD](#)'ах мелодия из тохо-игр. Сотворил этот безумно звучащий трек японец [BeatMARIO](#) из музыкальной додзинси-группы COOL&CREATE ещё в далёком 2007 году. Позже трек попал в альбом -hanataba-, выпущенный другой додзинси-группой Unionest.NET и посвящённый оригинальным любительским аранжировкам музыки ZUN'а. Первое видео с Night of Nights датируется 20 июля 2008 года. Массовая фагготрия долго ждать себя не заставила, как всегда вначале охватив японский Nico Nico Douga, а уже затем перекинувшись и на YouTube. Сейчас на этих видеохостингах можно найти тысячи и тысячи [ремиксов и каверов](#) уже самой Night of Nights.

В свою очередь Night of Nights породила ещё один производный мем — Raging X. Оригинальное видео за авторством Zeno с Nicovideo, выложенное 17 марта 2009 года, представляло собой оригинальную анимацию то ли танцующей под спидами, то ли делающей весьма оригинальную зарядку (быстро превращающуюся в драку с коробкой и другими персонажами тохо-игр) Хакурей Рейму под мелодию Night of Nights. А последний кадр со спящей Рейму может быть истолкован как то, что всё это ей приснилось (хотя, скорее всего, она просто устала после бурного дня). Также видео содержало отсылку к юккури-мему. Позже стали появляться аналогичные [MAD](#)'ы с другими жителями Генсокё и не только; отпочковываясь даже в новые мемы — *Сёстрёнок под Тамифлю* например.

MAN-pits, Sexy Beam и др

Некий англоязычный художник нарисовал додзики по тохе, где, кроме всего прочего, изобразил одного из малочисленных мужчин в тохе сексуальным маньяком, просто-таки ищущим момент, чтобы продемонстрировать свою [гарность](#) и заодно присунуть кому-нибудь. Жесткий стиль рисунков быстро прижился, и, пожалуй, единственное, что помнят из его додзей — это самого Мэнноске (Ринноске).

Cho-Marisa

Вторая главная героиня игры была изображена в одном из додзиков некоего Wi-Z GARAGE как перекаченный мутант покруче [Валуева](#). Разумеется, такой подход к «шизанутой ведьме в западном стиле, любящей воровать чужие вещи», зрителям понравился.

Если ты видишь это сообщение — значит ты-мудак у тебя отключен javascript (потому что ты мудак).
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS.
Так что тебя предупредили.



Honk Honk Chen

Мем появился после того, как на форчане запостили комикс некоего *bkub* с safebooru.org, с участием няшной неки Чен, которая ехала на велосипеде, встретила [нажравшуюся в стельку](#) разлётшуюся на дороге Суику Ибуки и подудела в гудок. Комикс так понравился обитателям борды, что его начали всячески переделывать,

[Hatsune Miku - Take It Easy!!! \(PV by Piroshiki+\)](#) (translated) Мiku в теме!

[Miku Hatsune - Yukkuri Shiteitte ne!!! \(Take it Easy!!!\) Guitar Cover por FRD](#)

Мiku-версия под гитару



Touhou hijack lol



общественного внимания, но удачно лёгшие звёзды поспособствовали новому рождению четыре года спустя путём слияния [рэперского](#) мотивчика из Wop'a и вырезки из манги, дав [ещё более гипнотизирующий аудио-визуальный ряд](#). Спустя месяц мотивчик обзаводится [анимацией альтернативной](#), в гяте-стиле... продолжая нести на себе печать рака, хотя и не столь отчётливую, как будущее Awoo~.

Первейшее же [нотариально заверенное](#) упоминание связки «Момидзи + Ауу» относит нас в 9 февраля 2014-го, в /s4s/ Форчонга. Двумя месяцами позднее в ответ на "ВАФ!" на оп-пике ответят репостом на картинку, на которой Момидзи воет волком, с припиской «[post the awoo one](#)», закрепляя за ней прозвище и превращая в очередную разновидность рака (хотя рак, FTGJ, мутировал в эмодзи OwO и UwU). С тех пор Ауу~треды возникают в /s4s/ регулярно, и так же регулярно заполняются туевой кучей фанарта по теме. Со временем Awoo~ там подменило собой настоящее имя Момидзи, за пределы борды, впрочем, так и не выбравшись. В июле 2014-го Ауу добралась и до Реддита, за два года обзаведясь там 2.500 подписчиков. А потом случилась эпичная драма, известная как [Make Anime Great Again](#).

Crazy error

Видеоролики, демонстрирующие сошедший с ума рабочий стол компьютера, на котором в такт играющего на фоне трека "Marisa stole the precious thing" появляются различные сообщения об ошибке, компьютер может в процессе выдавать синий экран смерти, перезапускаться, менять фон рабочего стола (иногда на синий экран смерти) и творить прочую НЁХ. Породили огромное количество пародий про различные операционные системы (или внутри них).

Фанарт



Зомби хайджек LOL



[Touhou - Bad Apple!! PV](#)
Собственно видео
[BAD Apple!! - Lotus Land Story](#)
Оригинал мелодии
[Bad Apple!! \(Akyu's Untouched Score\) - Touhou 4: Lotus Land Story](#)
Разрыв шаблона
[VocalBGM_Bad Apple!! feat. nomico__ Bad Apple!!](#)
Ремикс
[Bad Apple!! original PV story board](#)
Раскадровка
[Touhou - Bad Apple \[English vocal by Cristina Vee\]](#)
На английском
[Touhou Project \(OST\) \[Bad Apple\] Alstroemeria Records & Nomico RUS song #cover](#)
На великом и могучем
[BadApple!! ShouRinka](#)
Японское народное творчество
<https://www.youtube.com/watch?v=DFPcoa4aApI>
В Сапёре
[TouhouBad Apple!! Gameboy 8-bit ver.Shadow Art](#)
8-бит
<https://www.youtube.com/watch?v=Br92-W0A70s>
Плохой «Apple»!!! Грохнул мне венду!
[C1-65A - Bad Apple \(HD\)](#)
На осциллографе
[Touhou - Bad Apple on eight floppy drives](#)
И на флоппи-дискетах
[FULL Bad Harmony Bad Apple→MLP:FiM](#)
И сюда [пони](#) добрались.

Музыка

[Unionest.NET - \(Night of Nights\)](#)
[Night of Nights](#)
[Sakuya's Theme - Flowering Night](#)
Оригинальная Flowering Night
<https://www.youtube.com/watch?v=8sjZfn5vaP8>
[Night of Nights на скрипке](#)
[Touhou - Night of Nights](#)
Или даже так...
[Moonsoul - Flowering night - Withering flower](#)
Медляк-версия „Увядающий цветок“
[Star of Lucky Lucky☆Star x Night of Nights MAD Ver.1.1 *revised*](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=ujiUAZyJlmE>
[Мнение Гитлера](#)
[Night of Nights Impossible Piano Version with MIDI Download](#)
И сказал китайский отец: «Отличный разогрев, сынок»

Raging X

[Touhou] Reimu [Night of
Nights]
Crazy Raging Reimu
TouhouMarisa on Drugs
Одно из первых подражаний
— Marisa on Drugs
MMDPlus
3D-приход
SAX
В исполнении Парня-с-
Саксофоном
[]
Танец IRL

Tamifluriver Sisters (X on drugs)

TouhouPrismriver Sisters on
Drugs
Они самые
Touhou 3 Neko Sisters on
Drugs
Казалось бы, при чём тут
кошачья мята
Neon Genesis Meme-angelion
Овердоз LCL'ом
[https://www.youtube.com/watch
v=6zeozDRgoks](https://www.youtube.com/watch?v=6zeozDRgoks)
Shingeki no kyojin -
Megaman X On Drugs
Megaman X



Sexy Beam



Обычная ведьма



Персонажи TH6-TH9



Персонажи TH10



Персонажи TH11



Персонажи TH12



Сложности TH



Инструкция по приручению адского ворона



Пример фан-арта. Панцу-шот прилагается



Ююко требует еды



Рейсен, зайчонок разума



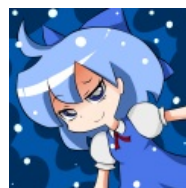
Эйрин в роли яндере



Эволюция ежееж взгляда Reimu Nakurei^[2]



Исправленная версия алфавита Ычана

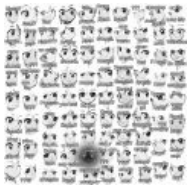


Меха-Рейму

GTA

Мариса пародирует Труську

Сырно туда же



Шуточки над именами



Ёму косплеит Yonha Type No. 2B



Юкари,
(спойлер: ее довление и нерезиновая)



Косплей первопроходца эпохи мюз-аниме



Flandre's Theme - U.N. Owen was Her? aka john stump - death waltz (better audio sync)

Die Waltz.

Flandre's Theme - U.N. Owen was her?

Собственно «U. N. Owen Was Her?»

<https://www.youtube.com/watch?v=L0CogfDbPvg>

Даже Minecraft может, а ты нет?

<https://www.youtube.com/watch?v=pJWnn04uHWM>

Your average U. N. Owen remix.

<https://www.youtube.com/watch?v=8XmjYppgrek>

Даже так.

(спойлер: Инструментальная без вокала)

Death Waltz (U.N. Owen Was Her?)

-- Asher Denburg

«Невозможная для исполнения?»

Challenge Accepted!

McRoll'd

McRoll — теперь даже более известная, чем Death Waltz, кличка мелодии.

<https://www.youtube.com/watch?v=020FV5HekSg>

Fixed

The Best Flandre's Theme You've

Ever Seen (U.N. Owen was her?)

Challenge Accepted #2, UNabridged version.

Michael Haug playing U.N. Owen Was Her? in Norweigan Talent Show

Даже маленький норвежец-пианист на шоу талантов.

FAERIE'S AIRE and DEATH WALTZ
(from "A Tribute to Zdenko G. Fibich")

© Copyright 1988 JOHN STAMP
All Rights Reserved International Copyright Secured. Printed in U.S.A.

А вот собственно и настоящий «Death Waltz» Джона Стампа.

(Banana Phone in Walfas Style)
Бананофон
Walfas- Universes
Параллельные вселенные
Diamond In The Rough - Episode 1
Diamond In Rough (1-ая серия из 13)
((спойлер: DIAMONDBACK DIES))
Walfas - Rinnosuke's Hardware
Store
5 - Walfas = If Movies were Real
Если бы фильмы блокбастеры...
EoSD in a Shellnut
Пародия на 6-ую часть

い、しょにおどろく



Прокурор-тян
демонстрирует

Прокурор-тян
демонстрирует



Тысячи их!

Тысячи их!



Эрюза-тян

Эрюза-тян





BAΦ!!



Awoo~ intensifies

Awoo~ intensifies



https://www.youtube.com/watch?v=3j1_Ey-qIVE
 Песней
 Telephone Awoo (Complete Ver.)
 А В У У
 Local Grill goes Awoo
 Косплей
<https://www.youtube.com/watch?v=tCCX-ZJ9jTc>
 Подборка от /int/, алсо
 пример эксплуатации мема /int/ и /pol/
 local wolf girl goes CDQ
 Ауу~ в жанре CDQ
 Local wolf girl goes post-grunge
 Ауу~ в жанре пост-гранж

- 340000 фанарта под тегом Touhou
- Полмиллиона отборного фанарта на Данборе
- Пример ссылок из англо-тохо-вики на тохо-комиксы.

Video collection

<p>Touhou MMD - Music shots! MMD-арт-брют № 1...</p>	<p>Touhou Project MMD Kirisame Marisa acts as Micheal Jackson № 2...</p>	<p>Touhou players provide a realistic simulation of life in Gensokyo День из жизни праймеры PV 4kINFINITE WORLD SOUND HOLIC Один из сотен качественно анимированных клипов [Touhou SA] Lullaby of Deserted Hell [Accordion] (Older version) Французский баянист</p>
<p>Top 10 Most Epic Supergrazes of All Time Supergraze, yo</p>	<p>Bad Apple!! feat nomico Японцы тащатся</p>	<p>MVIO SYS Типичное произведение IOSYS</p>
<p>Touhou PV - End of Daylight Full version (with English Subs and Lyrics) Есть десяток версий клипа на эту песню, как и с яблочком</p>	<p>MMDWith pleasant companions Go!Go!Carlito!PV Карамба! Рейму с вокалоидами</p>	<p>Touhou EWI 1 - 30 Compilation1-30 Аранжировки в купальниках 1NEETS Оркестровое исполнение</p>
<p>Срез культуры NicoNicoDouga (Chargeman Ken!) Reitaisai 8! 023 Subtokyo Так тохофагготрия выглядит ИРЛ https://www.youtube.com/watch?v=kePxcTk6ap0 I've been surrounded by raging lesbians!</p>	<p>Инструментальное исполнение YUKKURI BOMB-A-NULL-AH</p>	<p>Touhou MMD - Fear and loathing in Gensoukyou</p>

Алсо

- По официальному заявлению ZUN'а первые пять частей на PC-98... таки канон. Устраиваемся поудобнее и читаем интервью с ZUN'ом за 2004, 2007 и 2013 годы. Также, отсылки к старым играм есть и в частях для Windows, например, к Lotus Land Story (диалог Юки с Рэйму в TH09) и к Mystic Square (одна из реплик Рэйму в TH06, диалог Рэйму с Алисой в TH07, а также диалог Рэйму с Мурасой в TH12). А вообще, взаимоисключающих параграфов не замечено, но если таковые найдутся — согласно ZUN'у, опираемся на более свежую информацию.
- Вообще, ZUN никогда не говорил, что TH01-05 неканоничны или образуют отдельный канон, однако, у неразборчивых фанатов могло возникнуть впечатление, что старые игры не являются каноничными частями. На то есть некоторые причины. Во-первых, игры были выпущены в ограниченном количестве под платформу, доживающую последние дни, и не были портированы

под IBM PC, из чего следует, что основная масса производителей фан-контента (художники, аранжировщики и игроделы, в большинстве из Японии, где пиратство и эмуляция не особо распространены) попросту не знакомы с материалом, следовательно, поделок с персонажами из игр для PC-98 меньше, чем с персонажами из игр для Windows. Во-вторых, старые персонажи редко появляются в новых официальных работах, будь то игры или манга. В-третьих, НЕК-98 имел худший для '98-го года [графон](#). Как говорит сам ZUN, ему намного интереснее создавать новых персонажей, но если кто-нибудь из старичков впишется в сюжет (как Юка, например), есть вероятность, что будет сделано исключение (персонажей из игр для Windows это тоже касается). Ну и в-третьих — банальная дезинформация по принципу испорченного телефона. Кто-то по глупости или троллинга ради сморозил ерунду — и понеслась... [Отака хуйня, малята](#).

- [Евродэнс азиатского](#) разлива даже существует благодаря Тохопроджект. [Ютуб в теме](#).
- Сырно появляется в чуть менее, чем половине игр, а впоследствии даже получила свою игру. И снова появилась в основной линейке игр. Любит она стрелять, хоть толком и не умеет.
- В каждой игре есть «музыкальная комната», где можно послушать музыку из игры, правда для этого сначала придётся дойти до того уровня, где она играет. (*спойлер*: Но самые нетерпеливые знают, что достаточно два раза жмякнуть кнопку Z.)
- Алсо, у мелкомягких с 2006-го есть плеер под названием Microsoft Zune.
- Самый толстый троллинг тохофага — спросить, [из какой анимы та или иная няша](#). Это все потому, что аниме про Генсокё должен рисовать сам ZUN, но ему абсолютно не хочется кормить толпу фактами и ломать репутацию кривыми поделками.

⊕!!WARNING!!⊕ Touhou Eurobeat 216
Уцухо жжёт во всех смыслах.
Выучив, кстати, англиш.

Анонимуса это не останавливает — существует целых два фанатских тайтла: [Summer's Day Dream](#)^[3] и [Fantasy Kaleidoscope](#)^[4]. Плюс бесчисленные [поделки](#) в [MMD](#) — см. ютуб-каналы [TouhouSubs](#), [Harpoonnet](#) и [многие другие](#).

- Истинные ценители жанра *Shoot'em up* относятся к тохофагам примерно так же, как знатоки визуальных новелл — к [Katawa Shoujo](#) или вообще [БЛ](#), параллели имеются: тохофаг-среднячок точно так же не пробовал никаких аналогов тохоты. А если знает, то всё равно уверен, что тоха — самая сложная серия «шмапов», или даже самая сложная серия игр в мире. (Как вариант — он может обвинять другие даммаку-шутеры в плагиате) [Видео реальнохардкорных шмапов могут порвать тохологам шаблон](#).
 - Однако те, у кого шаблон не порвётся и кто с этими играми знаком, ответят, что в сабжевом [ПРОЕКТЕ ВОСТОК](#) нет и не было этого вашего [кейвовского слодауна](#) на сложных моментах. И вообще, в этой вот [ПЕЩЕРЕ](#) иногда можно пролететь сквозь сплошное облако пиздеца и [ничего не заметить](#).
- Срач «Тохо vs консольные олдовые шмапы» барьерится очень простой мантрой: «Тохо не шмап, а ДАНМАКУ» или набросом-псевдоцитатой «>wtf is [bullet hell](#)»
 - Гораздо более казуально-пострелушечным вариантом буллет хэлла является игруля Enter the Gungeon: безграничные перекаты и углы-стоны в роли укрытий в наличии.
- Игры в срачах «Touhou vs остальные шмапы» хоть и принадлежат к одному жанру, но отличий в них так много, что всерьёз так поверхностно сравнивать их станет только школьник... коих с 2015-го объявилось значительное количество: видео по Touhou рвут шаблон фанатам [Undertale](#).
 - По мнению тех, кто выше, андерте(й)лота с той или иной силой [бодает](#) тохофагов, но не соревнуется с ними по той одной причине, что [китайские](#) клавиатуры (которые просочились даже на ноутбуки именитых брендов, беда!) имеют неадекватный для Тохо и большинства шмапов контроллер на обработку одновременно только двух нажатий, не допускающий одновременно стрельбу и движения по диагонали. Хотя никто не запрещает играть в тохо на NumPad-части клавиатуры, где диагональное движение реализовано и через цифры в углах.
 - В Андерте(й)ле громаднейший хитбокс-«душа» должен только двигаться, босс-исключение же заточен под движения чисто влево-вправо.
 - В Тохо же труЪ-хитбоксы героинь гораздо меньше точки свечения (у Рейму Хакурей фактический хитбокс равен одному (!) пикселю).
 - К слову, в каком-нибудь [флэшевом Frantic](#) можно встретить [костыль](#) в виде управления корабля мышью, а не стрелкам
- «Touhou» != «Toho». Однако часто путают.
- [Вирус-шифровальщик](#), вместо денег требующий... набрать 200 000 000 очков в Тохо на lunatic-сложности.



Тохомузыкальный [посоветуй](#) (2012 года актуальности)

And now, for something different:

- [Тоха Жирный](#) — персона мира [игровой журналистики](#), весьма известная своим [непредвзятым подходом](#)

к делу.

См. также

- IOSYS
- Сырно
- Копипаста:Touhou Project
- Ronald McDonald Insanity
- Kantai Collection

Ссылки

- [Team Shanghai Alice](#) — официальный сайт ZUN'овской студии
- [Invisible Games and Japanese](#) — блог ZUN'a
- [ZUN — VGMdb](#) — Солнцеликий под № 1 в базе данных музыки видеоигр. Внимание на столбик слева *Credited works*.
- [Touhou CIS Hub](#) - Один товарищ в комьюнити под ником VINT64 потрудился и собрал список СНГшных онлайн-ресурсов по Тохо. Рекомендуются к ознакомлению.
- [Вики](#) [eng](#) / [rus](#) / [ukr](#)
- [УкрДраматика о Тохо](#), алсо та самая эпичная копипаста.
- [/jp/ — Otaku Culture](#) — именно в этом разделе (а не в /a/ или /v/) обсуждают Тохо на [Форчане](#).
- [Shrinemaiden](#) — крупнейший англоязычный тохофорум
- [Moriya Shrine](#) — англоязычный тохоблог, где можно невозбранно достать игры.
- [Touhou Patch Center](#) — Англофикаторы, русификаторы, гоблинский перевод, движок для создания модов, you name it.
- [TouhouRadio](#) — Онлайн-тохорадио с рандомной музыкой, сломанной имиджбордой, бору, забитой мусором и отборнейшими обоями (качать на BG).
- [Gensokyo Radio](#) — Другое американское тохорадио, менее анонимное, записывают стримы собственных фажеских обсуждений.
- [Kikaki](#) — выполняют нелёгкий труд перевода нескольких официальных манга-изданий и килотонн фанатских додзинси на русский язык.
- [Doujin Circles на Touhouwiki](#) — внушительная база групп додзин-музыки, альбомов и треков, там почти всё (больше только на VGMdb, но не так подробно). Ньюфаги, используйте поиск по вики и японские названия, и найдёте все свои соусы.
- [Торрент на nyaa.eu](#) — Раздача lossless-музыки из Тохо размером более терабайта
 - [TLMC](#) — Touhou lossless music collection. Обновления к вышеназванной раздаче. µTorrent был повержен.
- [otokei-douj.in](#) — Коллекция аранжировок музыки из Тохо, основанная на TLMC, с поиском по названию, онлайн-плеером и скачкой mp3.
 - [Альтернатива otokei-douj.in](#) Если otokei-douj.in не работает. Всё конвертировано в opus.
- [DoujinStyle](#) — Тут тоже выкладывают тохомузыку.
- [Touhou Player](#) — ещё один. А ещё на этом ресурсе есть [флешки!](#)

Примечания

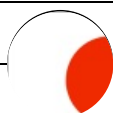
- ↑ В сеттинге есть мужские персонажи, но они почти не появляются в играх. Те, что появляются — один черепах и одно живое облако.
- ↑ Автор — Ao Usagi (один из самых winrar'ных и безбашенных художников по Touhou-тематике).
- ↑ 3 эпизода, посредственная графика, профессиональная озвучка ([Мадока Канаме](#) в роли Ёму и [Юи Хирасава](#) в роли Суйки)
- ↑ 7 эпизодов, хорошая графика и любительская озвучка



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game over GameDayz GameSaves Game's Mod

Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamersSuper Garry's mod
Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero
Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld
I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this.
Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct



Япония

AMV Dance Dance Revolution Futaba Geddan Guilty Gear Hard Gay Hello Kitty
i-tan IOSYS J-Rock Ja MAD Magibon MSX OS-tan Paper Child Ruby Sage
Sonic the Hedgehog Special Feeling Subaru Super Sentai Touhou Project Yaranaika
омтар Айкидо Аниме Аокигахара Аум Синрикё Бичпакет Буккакэ Вап
йдзин ёнкома Годзилла Гуро Десу Дзен Длиннокот Дорама Иероглиф
ая война Именные суффиксы Имиджборд Кавай Камикадзе Канакапча Караоке
на Ковай Консоли Косплей Курильские острова Кэри-Хироюки Тагава Лоли
Мацумото Макото Синкай Манга Мику Хацуне Митрополит Токийский Даниил
Моэ-антропоморфизм Мунспик Нанодесу Невада-тян Нека Некомими Ниндзя
ня Обыкновенный японский школьник Отаку Педобир Поделки из бумаги
Реклама Японская реклама Рулесрач Русско-японская война Самурай Сатоси Кон Синтоизм
Система Поливанова Советско-японские войны Суши Схватка двух йокодзун Тамагочи
Танк-мэко Тиёми Хасигути Три обезьяны Фингербокс Флаг на Иводзиме Фугу Фукусима
Хагакурэ Хаяо Миядзаки Хикки Хироо Онода Эроге Япония Японский идол

ae:Touhou lm:Touhou urban:Touhou tv:Touhou en.w:Touhou Project w:Touhou Project kym:touhou-project-project