

# Action 52 — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

**Action 52** — сборник из пятидесяти двух консольных экшен-игр под NES, сделанный американцами в начале 90-х. Особой популярностью пользуется причастная к сборнику игра **The Cheetahmen**, ее отдельный сиквел и порт первой игры под **Sega Mega Drive**. Как сборник, так и эта самая игра, представляют собой вершину топорности, быдлокодинга и **главной проблемы игростроя**, потому они стали забугорными **мемами** — как на западе, так и на востоке — и породили волну фанатского видео- и музыкального творчества, которое мирно кучкуется на **ютубах** и прочих видеостриминговых и игрофанатских сайтах.

## Вместо преамбулы

Если смотреть трезво, то дерьмовые игры под консоли выходили постоянно — да хотя бы те же **китайские разработчики** клонировали под дешевые приставки популярные бренды с консолей помощнее и затем подсовывали их жадным до игрулек и прибыли **оптовым покупателям**. Это было весьма популярно в девяностые, когда железный занавес уже развалился, а догнать и перегнать гнилой Запад по технологиям у нас еще не могли — вот и приходилось покупать нелегальные копии у дяди Ляо, плюя в лицо **копирастам** и их грязным бумажкам. Накупив порцию сборников «999999 in 1», барыги растаскивали их на всякие **радиорынки**, где их расхватывал народ — и плевать, что графика местами была чугуниевая, геймплей кривой, а музыку так вообще без стопки водки слушать нельзя: другого ведь не имели, **потому и играли**.

Совсем другое дело, когда сами-себе-разработчики решают сделать прямо-таки **!!горящий!!** шедевр, и говорят: «А мы сделаем новый, блестящий %genrename%, и у всех пасти выпадает!». Это сейчас есть большое количество всяких WYSIWYG-конструкторов для шутеров, JRPG и прочей **йобы**, где умения кодить нужны минимальные, и при усидчивости 80-го уровня любой молодой игродел сможет слепить хоть что-нибудь на поднятие самооценки. В те же времена кодинг, тем более для консолей, был процессом довольно-таки сложным, и порядком натрахававшиеся с символами и строчками красноглазика в итоге выдавали — или все-таки не выдавали — свой проект по-разному. Если подходили к делу с умом и с прокачанными скиллами, то получались шедевры, в которые не откажутся сыграть на эмуляторе даже пекари.

Если же руки у кодеров **растут из одного места**, то получаются... хмм... **говно** получается, вот что. Безликие аркады, пластмассовые квесты, совершенно неоригинальные бегалки-леталки-перделки, и прочие «горящие шедевры» **инди-игростроя**, о которых уже все давно забыли, и которые интересны уже только отъявленным трешефилам. Бывает так, что убогость данных поделок вносит их в историю, но все равно признание они получают только как неудачи.

Но бывает и так, что рождается ТАКОЙ **фейл**, который настолько фейл, что даже **вин**. Именно о подобном внезапном вине и пойдет речь.

## Action 52

В 1989 году двое **пиндосов** из солнечного Майами основывают компанию **Active Enterprises** и решают точно по вышеуказанной схеме — то есть, нацелившись порвать рынки неожиданным инди-проектом — срубить бабла, и создать не просто игру, а целых 52 (!) игры на одном картридже. Ковыряясь 3 года над геймплеем, они таки **выдают на-гора** — миновав при этом нинтендовских праволожцев — странное чудовище Франкенштейна под названием **Action 52**. Судя по названию, на NES-картридже нас ожидало 52 оригинальных и самобытных файтинга, или аркады, или битемапа — чего угодно, лишь бы только был экшен и чтобы морды бить можно было.

И вот тут уже начинается смехопанорама. Первый курьез заключается в **цене** данного картриджа:



Ты уже играешь?



Купи меня, ну купи же!

**Cheetah Men TV Advert (Action 52)**

И ведь это еще и рекламировали!

поразмыслив, что 52 эпических экшена — это вам не какой-то одиночный хер с горы, Активы назначают за картридж неслабую такую цену: 199 долларов! Еще бы, они же не одну игру продают, а целых 52, каждая из которых все эти ваши Марио с Танчиками за пояс заткнет! Но, разумеется, америкосы никак не могли забронзоветь, не добившись ничего: если подсчитать, то за каждую игру выходило немногим меньше 4 долларов. Для картриджей тех времен цена вполне разумная.

Нет нужды пояснять, что Активы были уверены на все 100%, что каждая из 52 игр стоит своих президентов: один из разработчиков прямо заявил, что идея к нему пришла, когда тот увидел сына, играющего на [пиратском тайваньском картридже](#) с множеством игр. В ту пору копирасты в Америке гулялы везде, поэтому испуганный отец был в шоке и захотел сделать сборник законно — работать сами Активы не захотели, поэтому наняли голодных [студентов](#) и поручили им делать графику, музыку и геймплей; уже от этого факта становится понятно, что [добром это не кончится](#). Гораздо позже фанаты расковыряли данные и обнаружили на картридже [обрезанные файлы, неиспользованную графику](#) и прочие ништяки, доказывающие «превосходство» *Action 52* над другими консольными сборниками игр.

Итак, картридж готов, заброшен на рынки подальше от японцев — думаете, продажи пошли? [Хрен там](#) — народу не захотелось платить сотни долларов за какой-то неинтересный кирпич, у которого даже не было красивого корпуса: панелька помещалась не то что в стандартный корпус, он был вообще прозрачным и открывал отличный вид на потроха — при том, что серьезные игроделы тех времен красили корпуса в золотой, серебряный, готичный чОрный или добавляли какие-то блестяшки для кис. Но надпись на коробке обещала часы удовольствия и десятки необычных игр, потому народ брал, шел домой, и... [Да, все правильно](#).

[Worst Games Ever - Action 52](#)  
Играем и негодуем.

Игры на картридже были не просто убогими, за такие игры нужно бить ногами. Мало того, что графика в этих шедеврах мирового игростроя была похожа на рисунки больного [шизофренией](#) паралитика, музыка была сочинена «профессиональными программистами» с понятным качеством и зачастую вообще [скопирована](#) из других игр, а управление в них было абсолютно кондовым и глючным, так еще и практически все игры были абсолютно бессюжетны, безыдейны и бредовы по своей сути. В одних было невозможно нормально ходить и прыгать, в других — стрелять, в третьих вообще было непонятно, за кого играешь и что на экране творится; в каких-то играх можно было застрять намертво, какие-то были чрезмерно хардкорны даже для Нинтендо, а в отдельных экземплярах творились такие чудовищные [баги](#), что [Гульмэн](#) просто курит в кустах. Несколько игр не запускались вообще, намертво завешивая консоль, а парочка была просто бесконечной — в них нельзя было умереть, а какую-то иную возможность прервать игровой процесс (кроме, разумеется, Reset'a) [программисты](#) попросту не предусмотрели. Кроме того, в одной из игр присутствовал антагонист в виде... 10-метрового [Саддама](#), что неиллюзорно доставляет, но заставляет задуматься — может, программисты-студенты работали не за еду, а за [кое-что другое](#)?

В пиаре разработчики тоже замахнулись на слишком многое, планировались игрушки, комиксы, мультсериал и в как финиш — во время выхода игры они обещали не много не мало около сотни тысяч долларов тому, кто первый пройдет одну из игр (если быть точнее — Номер 5, Ooze) и вышлет «активом» код, появляющийся в конце игры. По тем временам подобная сумма была баснословной, а уж в игровой индустрии тогда конкурсы с такими призами и вовсе считались по пальцам, надо ли говорить, что уже второй уровень игры был непроходим в принципе, из за багов, что уж говорить о пятом.

Надо ли говорить, что ни одна игра на картридже просто не стоила даже одного президента, не говоря уж о 199 за всю коллекцию? Обидевшись на такое дело, Активы решили продолжить свой игрострой, переиздав сборник на Сеге и немного его улучшив. Далее они попытались продолжить свою серию, но потерпели провал и тут. В итоге несостоявшиеся игроделы ушли в подполье торговать техникой.

Но несмотря на отвращение игроков к сборнику, самая мякотка была именно в... да. В 52-й по счету игре. *The Cheetahmen*.

## The Cheetahmen

«It's like the only way to beat this game is to [cheat](#)! Guess that's why it's called Cheetahmen... »

— AVGN

Одного взгляда на [Людей-Гепардов](#) становится достаточно, чтобы понять: все это больдельеро делалось только ради одной конкретной игры. Создавалась она, очевидно, под впечатлением от [Черепашек-ниндзя](#); более того, в комплекте с картриджем шел небольшой комикс про приключения персонажей, последняя страница которого обещала вывести в продажу фигурки, пустить на экраны сериал, в общем — стряпать [мерчендайз](#) по мотивам. Естественно, среди всего убожества эта игра была единственной кое-как отлаженной, и с подобием сюжета.

[NES Longplay \[287\] Action 52 - Cheetahmen \(Unlicensed\)](#)  
Суть такова...

[Action 52 - CheetahMen Theme](#)

Да, в плохих играх бывает хорошая музыка.

Сюжет заключается в том, что главный герой играл в приставку, но тут ВНЕЗАПНО из телевизора высунулась железная рука и [затянула его](#) в

виртуальный мир, прямо к Гепардам; они сразу же согласились сражаться за него. Против кого сражаться, зачем сражаться и как ГГ попал обратно в свой мир — эти вопросы **посчитали ненужными** и вынесли весьма пространные додумки по мотивам в комикс: на деле-то наш главный герой превращается в гепардов по очереди. Всего в игре было 6 уровней, каждые два из которых приходилось проходить новым гепардом.

Совсем неважно, что на деле-то Cheetahmen были немногим менее убоги, чем другие игры: на их фоне они казались так вообще шедевром, тем более с таким-то **графоном** пафосом и с такой рекламой! Само собой, поскольку она действительно имела хоть какой-то сюжет, притягивала больше других.

Отдельно запомнилась музыка из игры: она не вызывала соплетечения (и при этом не была **ворованной**), а говоря трезво, в общем-то была **хорошей, качественной** и весьма удачно выполненной. На фоне фанерности игрового процесса она была, возможно, самым лучшим компонентом игры, за что и запомнилась мариобоям — а впоследствии и не только им.

Хоть Активы и обиделись своему провалу, они попытались выдать сиквел игры — который опять-таки имел сюжет! — но его **официально™** не издали, 1500 копий аж через 5 лет откопали умельцы на складах, скрывавшихся под видом тех же (сюрприз-сюрприз!) прозрачных кариков, на которые поверх Action 52 наляпали стикер СНЕТАМЕН 2 (**sic!**). Сейчас купить один только картридж *Cheetahmen II* практически нереально. Но поскольку сиквел не только не отличался от предыдущей части геймплеем, а еще и был совершенно непроходимым — если, конечно, код игры не расковырять и не отладить — то тут как раз случился тотальный фейл, вынудивший американских друзей сматывать удочки и валить прочь с рынка.

**ВНЕЗАПНО** релизнулась с громким видео от **Его Величества**. [1] Всего-то нужно было **подсыпать ещё денжат** Активам и сделать свой «**Вклад в историю видеоигр**» — Play Pay or die! Но, как говорится, лох не мамонт и не вымрет — новая версия мало того, что не исправила существующие баги, она привела за собой новые! А игра так и осталась непроходимой. **Баттхёрты** поддержавших проект на кикстартере можно лицезреть на любом сайте об играх, а также на ютубе. Фейл это или вин — гадают до сих пор.

## Меметичность

Когда **интернет**ы стали доступны большинству, народ вспомнил про этот эпичный провал и решил поделиться друг с другом разными видео, где они играют в эту игру, расколуцывают данные, и просто негодуют по поводу того, какое они дерьмо скачали или даже, **OMG**, купили. Это никак не преминули заметить **японские** друзья, которые ко всем лапу приложат, и на стриминговой шарашке **Nico Nico Douga** в 2007 году стали плодиться десятки креатива на тему: ремиксы музыки из игры, инструментальные аранжировки, фанарт по теме. Американцы вскоре тоже стали клепать подобное, у них порой даже доходило до переделывания игр из сборника в играбельные стендалон-версии.

[Action 52 \(NES\) - Angry Video Game Nerd \(AVGN\)](#)

Часть 1

[Cheetahmen \(NES\) - Angry Video Game Nerd \(AVGN\)](#)

Часть 2

Масла в огонь подлил еще и всем известный **Angry Video Game Nerd**, сделав большой обзор на все 52 игры, в процессе громко ругаясь матом, негодуя и порождая локальные мемы. Собственно, вся эта каша после прихода Нерда заварилась вновь, и поэтому *Action 52* помнят и мучают и до нынешних пор.

Конечно же, самой благодатной темой для креатива оказались *The Cheetahmen*, особенно у **фурфагов** — они стали клепать кучу фурри-арта по гепардам, вызывая невольный интерес у мимопроходящих нормальных людей. Гепардов так раскрутили вовсе не потому, что они были лучше соседей по сборнику, нет — всему виной был маркетинг, замахнувшийся на кусок больше своего рта, и музыка из игры. Серьезно, саундтрек в этой игре нереально прилипчивый, а мелодия въедалась в память не хуже текстов **Фоломкина** — на фоне остального содержимого вообще смотрится как музыка Моцарта или Баха. А поскольку любая удачная музыка с прилипчивым мотивом становится в интернете эксплуатабельна, ремиксы от американцев посыпались не менее интенсивно, чем от японцев.

## Галерея

<a href="#">Action 52 - Cheetahmen Prologue Remake (1/3)</a> Попытка ремастеринга. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BIFholEMolo">https://www.youtube.com/watch?v=BIFholEMolo</a> Как это могло бы быть...	<a href="#">BGM Very cool Cheetahmen music</a> Аж мурашки по спине. <a href="#">Phoenix Wright = Cheetahmen II</a> Я протестую! Я не в той игре!
<a href="#">[YTP] Hotel 52</a> Hotel 52.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jjhw5XHBqt0">https://www.youtube.com/watch?v=Jjhw5XHBqt0</a> Caipirinha.
<a href="#">СНЕТАМН МЕН II Main Theme "15 years passed by mix"</a> Лаунж.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=sXCZFGWY7bk">https://www.youtube.com/watch?v=sXCZFGWY7bk</a> Лопни мои ухоньки.

Ver.From  
Годный вокалоид-ремикс.

King 52  
Король не одобряет.

IWBTV Soundtrack - 46 -  
Secret Boss - Cheetahmen  
Наверное, лучший ремикс.

Syobon Action (cat mario) -  
Китайский Марио  
Камео темы в одной из  
современных инди-поделок.  
[https://www.youtube.com/watch?  
v=ly9iZD1uXX8](https://www.youtube.com/watch?v=ly9iZD1uXX8)  
Cheetahmen и Giant Enemy  
Lobster в Venture Bros.

## См. также

- [Индусский код](#)
- [Talkie Talkie Projects](#)
- [Area 51](#)
- [HL Boom](#)



### 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 Crysis  
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.exe GameDev.ru GamerSuper  
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



### YouTube

2 Girls 1 Cup Action 52 Amazing Horse AMV Angry German Kid Angry Video Game Nerd  
Annoying Orange ASMR BadComedian Badger Bananaphone Big-Eyed Guy BonziBuddy  
Boxxy Bredor Caramelldansen Charlie the Unicorn Chuck Testa Cruel Addict Cyriak Harris  
Did he die? DO IT FAGGOT Dr. Steel Dramatic Prairie Dog El Risitas Ellen Feiss  
Epic Beard Man Epic Rap Battles of History Epic Sax Guy Fake Trailer Filthy Frank  
Five Nights at Freddy's Gachimuchi Gangnam Style Geddan Goddess Bunny Golimar Guitarr  
Harlem Shake How It Should Have Ended HowToBasic I'm Fucking Matt Damon I.M. Meen  
Immolate Improved! In 5 Seconds Itpedia Jizz In My Pants Jon Lajoie Joshua Adams  
Kamikadze d Keyboard Cat Kitty cat dance Leeroy Jenkins Let's play Mac vs. PC MAD  
Maddyson Magibon MAH BOI Mereana Mordegard Glesgorv Mr. Freeman My Duck's Vision  
Nostalgia Critic Numa Numa Nyan Cat Octagon Octocat Opulence, I has it  
Overly Attached Girlfriend Peanut Butter Jelly Time PewDiePie PINGAS Prisencolinensinainciusol  
Pussy Riot Ray William Johnson Remi Gaillard REMOVE KEBAB Rick Roll  
Ronald McDonald Insanity Roxbury Guys Shreds Stephanie Tankmen The Abridged Series  
The Internet Is for Porn Tide Tunak Tunak Tun Versus Battle VTuber Wazzup Wheee



### Фотожабы

Action 52 Advice Dog Avatar/Майлз Кворич Awesome Awesome/Галерея Big-Eyed Guy  
Bitches and whores Bitches Don't Know Brazzers Cigar Guy Crazy Mean Baby Dat ass  
Disaster Girl Doge Ecstatic Yandere Pose Ffrustration Fistful Of Yen Forever Alone  
Foto zhaba Fsjal Gentlemen GET OUT GIMP Goofy Time Guf Gununu Happy Guy  
Happy Negro Hide The Pain Harold It's Raping Time! It's Magic Machine Code Mad skillz  
Meanwhile in X Mereana Mordegard Glesgorv Mosh Girl MS Paint Nokia 3310 OBEY Octocat  
Oh, exploitable! One does not simply X into Mordor Pepe the Frog Pickup Master PINGAS  
Please Read Pretty cool guy Rage Comics Roxbury Guys RTX Serious Cat Sisters of Doom  
So cash Soon That Fucking Cat The Beatles/Abbey Road The Ha! Ha! Guy The Hands Resist Him  
Trollface Uboa Where will you be when something happens? Why so serious? Woll Smoth  
X for Dummies X, X everywhere X? In my Y? Xbox 360 Kid Y U NO Yao Ming Yo dawg  
You Gonna Get Raped Азис Алёнка Альберт Акчурин Американская готика  
Анус себе дёрни, пёс Арбуэ Ахегао Бабка и кот БЕЗНОГНМ Белоцерковская Беспредел  
Билл Гейтс и Стив Джобс Блюющие радугой Будь мужиком Взрывы в метро ВИД  
Витрувианский человек Владимир Турчинский Гайдзин ёнкома Гендо Джоконда Дядя Сэм  
Заяц и медведь Иван Гамаз Интересная личность Иранские ракеты Йозеф Фритцль  
Карикатуры на Мухаммеда Карл Граймс