

# Pump It Up — Lurkmore

**Pump It Up** (видеоигра для глухих мудаков) — расовая корейская видеоигра, выпускаемая компанией *AndaMiro*. Теоретически — симулятор танца и разновидность ритм-игр. Но **на практике** игра на высоком уровне сложности превращается в непонятное **обычному человеку** дрыганье ногами и прочими конечностями. В общем, типичное **задротство**. Клон православного японского **Dance Dance Revolution (DDR)**. Впрочем, клон — в хорошем смысле слова и похож на DDR не более, чем **Starcraft** на **Dune 2**. Алсо, Pump It Up — песня расово английского гитариста и композитора Элвиса Костелло.

## Музыка

Основное распространение сабж получил в **развивающихся странах** Азии и Латинской Америки. Отсюда имеем саундтрек, состоящий **чуть более, чем наполовину** из корейского/китайского/латинского **намна рэпа, попсы и митола**. Остальную часть репертуара составляют **высеры** специально **натренированных обезьян** нанятой командой **Vanua**. Впрочем, те клепают в основном тот же **рэп**, пробавляясь иногда ремиксами классики, дабы не **придумывать что-то новое** не платить **копирастам**. Но бывает, что высирают винрар, таки да.

## Игровой процесс

Летят стрелки — нажимаем на соответствующие кнопки. Совсем не обязательно **тонко слышать музыку**, памп гораздо более **люялен** к тем, кто **на хую вертел ритм** — даже если стрелка уже улетела в далекие ебенья, у игрока все равно есть шанс ее успешно нажать, пока на ее место не пришла другая. Данная особенность позволяет производителю совершенно забивать на регулярную синхронизацию стрелок с музыкой и при этом не огрести пиздюлей от игроков при выходе очередного микса, а также объясняет несравнимо более высокую сложность степчартов в пампе. Проще говоря — больше стрелочек. В пампе главное — не сорвать **комбо** — последовательность успешных нажатий. Комбоскоринг делает соревнования более зрелищными — зал взрывается, когда при огромных комбах у обоих игроков один из них **делает ошибку**.

На легких уровнях игры поймать одинокую стрелочку на экране времени более чем достаточно. Можно успеть посмотреть под ноги и вспомнить куда же это надо ставить ногу (заодно посмотреть по сторонам и поковыряться в носу). Собственно началку можно пройти одной ногой, однако сложность степчартов растёт куда быстрее чем на этом вашем DDR. В итоге уже на промежуточной сложности HARD можно вляпаться в какой-нибудь мега-треш а-ля DIGNITY и просто встать и тупо втыкать в экран не понимая чего от тебя хотел создатель этого чуда.

А вот на уровнях Crazy игра превращается в то самое малопонятное дрыганье ногами, требующее неимоверного задротства. На DDR можно по пальцам пересчитать степчарты, после которых хочется умереть прямо в аркаде. На Pumpe почти всё, что больше 14 level Crazy может убить нахрен. Додрочившись до этого уровня **задрот** обычно упирается рогами в свою выносливость, так как ловить **хуюву гучу** стрелок в секунду это вам не из рейлгана стрелять. Тут хитрые задроты начинают следить за хитровыебанной постановкой ног и собственным равновесием в итоге превращаясь в кабана-балерину. Нынешние степчарты только способствуют таким техникам (взять для примера It's my business). Хай-лвел-задрот способен нажимать две кнопки одной ногой, а некоторые, одаренные от природы 45 размером ноги, могут нажать и держать двумя ногами 4 кнопки (за что люто ненавидимы маленькими **девочками-задротками** с <35 размером ноги).

Особняком здесь стоит так называемый **Брут**. Смысл в том, что 5 кнопок на пампе значительно (по сравнению с DDR) расширяют возможные способы проходить трек нажимая ногами на кнопки по-очереди, при этом весьма хитро поворачиваясь. Некоторые повороты требуют нехилого скила постановки ног, равновесия и умения видеть их в степчарте на экране (ибо иногда не поймешь что перед тобой — поворот или **ошибка** прикол степмейкера). В связи с тем, что на высоких уровнях изъёбистость поворотов множится на скорость трека, мало кто способен их выполнять. А на МЕГА-АНАЛ-ЖОПЕ типа CHIMERA или LOVE IS A DANGER ZONE 2 даже простые повороты могут оторвать ноги. Потому задроты начинают дико брутить, нажимая две-три кнопки подряд одной ногой. Особое задротство позволяет даже не нажимать, а просто переносить центр тяжести по стопе и двигая только носком/пяткой последовательно нажимать две-три кнопки. Благодаря этому задрот может экономить дохрена сил и выживать даже после трех часов тренировки на таких треках, после одиночного прохождения которых обычные люди сами уползают в морг.



Сабж в каноническом исполнении

[Programma Gorod about Pump It Up](#)

Иногда приезжает телевизор и делает сюжеты о зверушках

Проще говоря — больше стрелочек. В пампе главное — не сорвать **комбо** — последовательность успешных нажатий. Комбоскоринг делает соревнования более зрелищными — зал взрывается, когда при огромных комбах у обоих игроков один из них **делает ошибку**.

<https://www.youtube.com/watch?v=V5TZydsWQug>

Некоторые даже пытаются танцевать

Ну и апофеозом анального задротства считаются даблы. Смысл в том, что бегать нужно по двум платформам сразу (итого 10 кнопок), при этом скорость сразу уровня не только сохраняется, но и многократно усложняется необходимостью за доли секунды отправлять свой центр тяжести в другую сторону и разбираться в невероятно хитрожопых поворотах на стыке платформ. При этом степчарты для этой сложности нередко пишутся бухими степмэйкерами (реальная история появления степчарта [Dignity найтmap](http://www.youtube.com/watch?v=WSwmpoy2EVA) [http://www.youtube.com/watch?v=WSwmpoy2EVA Dignity найтmap](http://www.youtube.com/watch?v=WSwmpoy2EVA)). На уровне есть степчарты, на которых надо нажимать одновременно до шести (sic!) кнопок на падах или садиться на шпагат, нажимая кнопки в противоположных концах пары платформ. Надо ли говорить, что сущности, постоянно играющие на этом уровне сложности, могут в автобусе на скорости 200км/ч по пересечённой местности стоять, не держась за поручни, и спокойно играть в «фигура на месте замри», нагрузившись походным рюкзаком с хрусталем.

## Система миссий World Max

В 9 миксе (NX2) появился новый, [доставляющий](#) режим игры — World Max. Он представляет из себя большую карту мира, на которой расположены миссии, изображенные как светящиеся круги. Навигация по карте осуществляется стрелками, для выбора миссии нужно дважды нажать центр. По сути, большинство миссий заключается в том, что бы набрать **очень много** грейтов(гудов, миссов или перфектов), но попадаются и достаточно любопытные, вроде «Alphabet», или «Don't clear with S rank»(где вылетает такое жуткое ебриливо, что его ни то что заэсить, а даже пройти очень трудно). Большинство миссий снабжены веселыми спецэффектами, когда стрелочки начинают летать не только сверху вниз, но и снизу вверх, и водить хороводы и трястись в жутких припадках, ломая моск. Есть и другие видеосюрпризы. Проходить миссии можно в любом порядке, но определённые зоны открываются после [надрачивания определённого количества процентов](#). Кроме уникальных степчартов, удалённых песен из предыдущих миксов и полных версий некоторых треков, игрока также поджидают так называемые «барьеры», которые закрывают определённые участки на карте. Ломаются барьеры двумя путями: либо непроходимый трек задрачивается до посинения и после девяти тысяч неудачных попыток таки проходит, либо барьер покупается в онлайнном магазине сервиса PumpVi. Юмор ситуации в том, что в Andamiro сидят [криворукие кодеры](#), которые не смогли оптимизировать работу этой программы, из за чего программа на некоторых компьютерах отказывается принимать даже логин и пароль бедного юзера. Опытным путём доказано, что PumpVi полностью работает лишь на одном компьютере из десяти. Так что для того что бы снять какие-нибудь простенькие барьеры, как тот же Eraiser 2 (Mr. Larpus Freestyle, Full combo with non step), приходится прибегать к очень интенсивным танцам с **бубном** ноутбуком и автоматом. Алсо, прохождение WorldMax позволяет открыть на автомате ранее скрытые и ~~зачастую неплохие~~ песни, особенно в режиме Special Zone, в которой поначалу выбор весьма ограничен.

## Управление

В отличие от DDR, в пампе используется красивая концепция управления [One legged DDR](#) «всё делается ногами». Выбор игрового режима, трека, переключение спидмода, включение модификаторов — всё делается с пада. Кроме того, в пампе [простой удобный](#) интерфейс, как и в [других видеоиграх](#). Впрочем, концепция красивая, а серьёзный недостаток всё же есть — детвора, которая обожает бегать по паду когда вы отвернётесь и [включать вам Страшную Непроходимую Жопу](#). Задроты ДДР-а также добавят, что для установки удобных настроек приходится каждый раз нажимать [хуеву тучу](#) кнопок, в отличие от сами поняли чего.

## Новейшие модельки

- **Exceed 2** — Классический микс. До сих пор [украшает](#) простаивает в очень многих ПЦ.
- **Zero** — 7-й микс PIU. До сих пор проводятся чемпионаты. Хотя, не такой уж и старый. Тоже классика. Няшный интфейс и минимум багов<sup>[1]</sup>.
- **New Xenesis (NX)** — практически половина автоматов в [ДС](#) являются им.
- **Pro** — ответвившаяся часть памполинейки чуть менее чем полностью состоящая из треков Кайла Варда и старых боянов. Основана на Stepmania. Его отличает повышенный джаджмент — то есть чтобы выбить Superb или Perfect, требуется большая точность и какое-никакое чувство ритма — и процентный скоринг, отчего задротство измеряется не в рандомных попугаях, а в конкретных процентах. По сути, тот же In The Groove в памповском облики. Очень популярен в пендосии, где, собственно, и разрабатывался. Вторую часть анонсировали, к счастью, уже без участия Кайла Варда.
- **Next Xenesis (NX2)** — относительно новый, как и все новое, [уже не тот](#).
- **NX Absolute** (осень 2009) — выпилены многие победные треки, добавлено еще немного, некоторые доставляют еще похлеще старых. В наличии: Краснодар, Ростов-на-Дону, Киев, Челябинск, Москва. Чемпионаты России и Украины проводились на NX Absolute.
- **Fiesta** (весна 2010) — новый дизайн менюшек, добавлено куча новых треков, перепроверены уровни старых, фуллмод, панелька настроек. При покупке всей машины теперь в комплекте новый пад, на

котором удобно тройные выбивать, но скользкий. Сейчас появилась в Перми, Москве, Рязани, Краснодаре, Киеве, Красноярске, фанаты из остальных городов пока что негодуют и смотрят ютуб.

- **Fiesta EX** (март 2011) — удобное оформление списка уровней, добавлено немало годного к-попа и транс с удачными даблпервомансами на 2их и 3их, Vacuum Cleaner D27. Начиная с прошивки версии 1,50 можно закидывать свои степчарты (ну если конечно ваш ТРЦ включил флэшки).
- **Fiesta 2** (ноябрь 2012) — редизайн, ещё больше к-попа (g-dragon, 2ne1...), много песен с грошек, в режиме миссий песни показываются так же, как в обычном режиме.
- **Infinity** (март 2013) — продолжение прошки, есть режимы и pro и обычный, песни включены с миксов до fiesta ex.
- **Prime** (октябрь 2014) — новые исполнители, чарты не всегда удачные(смотри rock the house s17,d22), ранкинг через интернет(о, да, они ожидали, что все будут танцевальный аппарат подключать к интернету), апдейты раз в месяц, приносящие по 2 песни, новый режим миссий quest zone, состоящий из 4 обычных чартов к нескольким песням(ну или плюс один чарт, но сложнее), задания только на подобии «сделай на а» или «survive», поддержка 720p разрешения(НАКАНЕЦТА), но так получилось, что только на ТХ кабинете или на своих мониторах(вроде обещают добавить кабинетов в поддержку)
- **Prime 2** (декабрь 2016) — редизайн, новые песни, всё как обычно
- **XX 20th Anniversary Edition** (январь 2019) — обладатели SD экранов идут нахуй, андамиро наконец полностью перешли на HD изображение (но можно купить переходник, главное чтобы не как на южке). Продолжается коллаборация с такими играми как O2Jam и EZ2AC, NeonFM оказался никому не нужным (как и оригинальная игра в общем-то). Много кнопа и популярного, добавили Conflict который есть уже в каждой игре, запилили кривой онлайн матчинг с игроками по всему миру и — что годно — систему ачивок, нехило дает буст мотивации игрокам задротить еще больше. Сами андамировцы обещали связь с играми PIU H5 и PIU Mobile еще на старте, но корейцы есть корейцы. В России целых три автомата с этой версией, последний появился в ноябре 2020 в Round One в Москве в абсолютно новом корпусе LX. На данный момент последняя версия игры, в связи с пандемией сезонного гриппа выпуск следующего микса отложен, по слухам, до 2022 года.

## Фанаты

В основном, блоггеры и [анимеубы](#) (последние в основном [нового разлива](#) — олдфаги предпочитают [расово верный агрегат](#)). Пампу посвящено российское ЖЖ-сообщество [ru\\_pump\\_it\\_up](#), активное участие в котором принадлежит в основном киевским, краснодарским, московским, казанским и ростовским участникам.

По PIU проводятся регулярные чемпионаты и соревнования — все участники, как водится, знают друг друга, даже будучи в разных городах (и очень часто бывает так, что не хотят знать — сообщество славится своими срачами, ввиду того, что все памперы, как ни странно, люди, и у каждого своя [точка зрения](#)). Срачи там знатные бывают, да.

[How to become KOOL \(Pump It Up! fan promo video\)](#)

They will make you understand

Бытует мнение, что в московском комьюнити все перетрахались, а в питерском перепились, однако, оно ничем не подтверждено.

Помимо унылых задротов, пампом занимаются вполне фапательные девочки, некоторые из которых даже ездят на чемпионаты мира. За счёт активных движений ногами у персонажей развиваются

ягодичные мышцы, что несомненный [профит](#). Также можно отметить периодически трясущиеся [сиськи](#) третьего размера. Приходи на памп и тебе дадут. Нет, не тебе, унылый задрот.

[FAP - Beep VIP - Imp vs Nymphobe](#)

Адекватные памперы такие адекватные

## Чемпионаты

Чемпионаты по Pump-It-Up в русскоязычных странах проводятся нерегулярно, поскольку движение продвигается на чистом энтузиазме фанатов. Тем не менее некоторые чемпионаты уже стали традиционными и проводятся последние несколько лет вполне регулярно:

- RPF (Russian Pump Festival) — крупнейший чемпионат на территории СНГ. Иногда поддерживается самим Андамиро, и в 2008 и 2011 году даже были призы в виде поездок на чемпионат мира в Корею и Китай. Обычно проходит в Москве, или других городах (2009, 2011 — Краснодар).
- UPF (Ukrainian Pump Festival) — крупнейший украинский чемпионат. Поддерживается Киевским сообществом, проводится в Киеве. Известен своими более жесткими правилами и требованиями к навыкам.
- КСТС (Kiev Custom Track Championship) или КыцТыц — Киевский чемпионат, который проводится в секретном бункере на собственном автомате, на который можно вставить ЛЮБОЙ трек, промодерированные лулзы приветствуются. Треки делают сами участники или качают в интернетах. Собирает практически только фанатов, что отнюдь не делает его от этого хуже.
- [FAP](#) (Festival of Alco Pumping) — неофициальный Киевский чемпионат исключительно для фанатов. На чемпионате активно используется алкогольный допинг, без которого участие не разрешается. К

финалу, финалистам конкретно весело, если они еще стоят на ногах.

## Холивары

- **Памп vs ДДР. Самый распространённый тип.** Аргументами сторон обычно являются жанры музыки, расположение кнопок, система оценок, управление ногами или кнопками, соответствие ритму, **няшность, кавайность, виабушность, духовность** и прочие **объективные параметры**. При более-менее тонком троллинге может неплохо **доставить**.
- **Памп vs Памп Про.** Почти то же, что и в предыдущем пункте, но с поправкой на особенности™ Прошечки.
- **GX vx FX. Физики и лирики.** Аргументы CRT-шников — не лагает и не **растягивается**. Аргумент «плазмойдов» — няшность же.
- **Межклубные срачи.** В основном между православным клубом **Бемафия** (один из основателей — тот самый **Зой**), и новообразованиями типа Угли Кидз, Беманиклуб (разделился на bemaniacs и danceforge, первый с Бемафией дружит, второй тихо умер где-то в Воронеже), Пампи.ру, 8 ВIT) и RusStep.
- **Правила чемпионатов.** Задротские споры, типа «убирать тот трек или нет», «включать даблы или нет», «играть с поручнем или без», и т. п.
- **Памп — не нуждающаяся в синхронизации видеоигра**, фраза для троллинга **тонких ценителей** ритм-игр.
- **С баром или без бара**, имеется ввиду играть с поручнем (можно сломать поручень), или без поручня (можно сломать ноги).

## Мемы

- **Коррупция в Бемафии** — якобы с помощью сторонних средств на чемпионатах всемогущая бемафия может менять результаты автомата/выбирать трек в рандомайзере. Идея обсасывается и высмеивается уже давно.
- **JBoу** — задрот, известный своей водобоязнью и посему **привлекательным ароматом**.
- **Корейцы.** Могут пройти все.
- **Мексиканцы.** См. предыдущее.
- **Памп — говно.** Это, строго говоря, не мем, а фраза для **троллинга юных фанатов пампинга**, а также **поциентов** с особо запущенным **ФГМ**. Несмотря на толстоту, часто оказывается эффективной. Особенно на каком-нибудь **pmp.ru**.
- **Я глухой мудака.** Универсальный аргумент, полюбившийся некоторым памперам. Годен в большинстве холиваров.
- **Апрок.** **Упоротый** степчарт, состоящий из остановок **чуть более, чем полностью**. Обычным долбежкой по паду не берется, требует **планомерного задрачивания**. Часто ставится под сомнение его пригодность для чемпионатов. Почти единственный чарт, где для прохождения надо применить ~~ежик~~ **задрочил наизусть уши**. (**пруф с чемпа**)
- **Circus Magic.** Своеобразный степчарт, в котором забыли привести в соответствие стрелки с ритм-конструкцией песни. Проще говоря, там летит хуй знает что, никак не связанное с музыкой.
- **pmp.ru** — форум, славящийся своей атмосферой тотального непонятно чего и зашкаливающим количеством жирного тролля и пятнадцатилетних девочек. Однако, в отличие от бемафии, хоть как-то выручает **нубов** на первых порах.
- **Танцующий Бегемотик** — типа поставщик ковриков для ддра и пампа.

## Немного пасты

*я прохожу BOTW2 NM без палки на А.*

*допустим, нормальный мужчина должен проходить ее не менее, чем на D.*

*Кто не проходит — лоло и казуал*

*Лоло и казуал=латентный пидорас.*

никогда не позволю казуалу хоть как-то принять участие в моей жизни.

гоните казуалов, насмехайтесь над ними, по всякому показывайте им, что они — изгой.

казуал — не человек, это униженное в душе существо, завистник, *cripper inside*, калека

помните об этом, ЛЮДИ!

че это за 2 мисса в конце? да ты парал!

## Заключение

В этой статье Конами уделяется чуть больше внимания, чем стоило бы, но, как уже говорилось, ДДРщики просто не могут без сравнений в пользу предмета их поклонения. Поэтому завершим статью, упомянув про главное достоинство пампа: *это не DDR!*.

## Ссылки

Русскоязычные ссылки:

- [Сильнейший клуб в РФ на 2017 год в России](#)
- [Типичный игрок на пампе в России](#)
- [ru\\_pump\\_it\\_up](#)
- [украинское сообщество во вконтакте](#)
- [украинское сообщество в фейсбуке](#)
- [чат украинского сообщества в телеграме](#)
- [крупнейший форум](#)
- [крупнейший форум](#)
- [крупнейший форум R.I.P.](#)
- [портал bemanicclub.com R.I.P.](#)
- [официальная группа по пампу вконтакте](#) после стольких лет, ага

## Примечания

1. ↑ Да, а в Абсолюте просто баг на баге в интерфейсе



Спорт

Adidas Championat.com Dance Dance Revolution DTM Fandom Hard Gay  
Let's get ready to rumble! NASCAR Pump It Up Remi Gaillard Ru football Special Olympics  
Yao Ming Агния Сергеюк Айкидо Александр Друзь Александр Курицын Алкоголик  
Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барщевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства  
Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассерман  
Велосипедист Владимир Турчинский Вуузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го  
Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков  
Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин англиш  
Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью  
Ногомьяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер  
Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг  
Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка  
Рыжий Тарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов  
Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол  
Стритрейсер Схватка двух йоккодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1  
Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы  
Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры



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.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

[urban:Pump+it+Up](#) [tv:PumpItUp](#) [en.w:Pump It Up](#)