

Гейленд — Lurkmore



Народ требует хлеба и зрелищ!

Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на неизвестно когда. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.

Гейленд (*Гамеланд, Гейлэнд, Гойлэнд, Кавайная Медиакомпания*) — издательский дом «Gameland», издававший в свое время огромное количество журналов на любые темы от фильмов, до сигар. Первым и самым известным была «Страна Игр» — журнал, пишущий об играх для всех платформ одновременно. Также, **недавно**, данная контора запустила и уже похоронила телеканал «MAN TV», при этом расплатившись с десятками сотрудников штативами, радиопетлями и телекамерами. Кроме того, регулярно пытается устраивать игровые выставки, на которые никто не ходит, и конференции для разработчиков, в которых, соответственно, никто не участвует. Благополучно накрылся медной пиздой, вяло продолжает агонизировать на русской версии IGN. Даже **Врен** ушёл.

РгоБелы в организации, или как бывает обидно за родину

По словам **Купера** «все, до чего дотрагивается кавайная медиакомпания, превращается в унылое говно». Это утверждение подхватила масса **игроманьяков** и **УГшников**, которые на каждом углу вопят, что типичный гейлендовский журнал сделан из огромных зафотошопленных картинок, купленных в фотобанках и миниатюрных, беззубых, скучных, пустых и неинформативных текстов, часто откровенно рекламного характера.

В самой кавайной медиакомпании процветает запредельная **корпоративная шиза** в ее худшей форме — с бесконечными тренингами, «корпоративными ценностями», **НЛП**, стукачеством, тестами на лояльность, корпоративным гимном (неебической художественной силы, я гарантирую это!) и, вместе с этим, полный беспорядок, дикая текучка кадров, непрофессионализм, кидалово и распил бюджетов. Конторой руководит ортодоксальный **ЕРЖ** Агарунов, коэффициент **ФГМ** которого уже давно превысил все допустимые нормы. Периодически в **блогах** и на **лепре** попадаются треды, где делятся лулзами бывшие и нынешние сотрудники ГЛ (контора большая, народа много, и далеко не все они так уж лояльны — значительный процент сотрудников рассматривает ГЛ как кратковременное место работы, где можно напиздить денег). В 2008 году, на волне **кризиса**, Гейленд с потрохами купил одного из перспективнейших конкурентов, издательский дом Mediasign (обладавший правами на издание наивинрарнейших PC Gamer, Total Film и др.), и сжёг его напалмом. По одним данным это было сделано намерено, по другим — эффективные менеджеры Гейленда попросту все проебали из-за собственной тупости и кривождности.

По данным на июль 2013 года журналки выпиливаются одна за другой, зарплату не платили с марта, а на просьбы ее заплатить генеральный директор может дать по ебалу. Кстати, за распускание ручонок Дима-гейленд был приговорен к общественным работам, то есть, вместо тренингов личностного роста, повышать уровень духовности Дима будет путем смены обоссанных простыней в доме престарелых. Приговор считает справедливым, равно, как и свои действия. Зато теперь сотрудники могут смело требовать выплаты зарплаты, поскольку Дима, уже имея судимость, за следующий мордобой имеет все шансы получить небольшой, но неиллюзорный срок. Впрочем, это не первый случай неуставных отношений: на внутреннем сайте даже висела невероятно доставляющая история об опиздюливании нерадивого курьера, написанная самим Димой.

Мнение общественности

Надо заметить, что когда-то Гейленд был способен производить что-то богатое на лулзы, например, первые номера «Хакера» или даже быдлярский «Хулиган», куда редакторы умудрялись таки протаскивать различных контркультурных персонажей. История идей, использованных в подаче материала журналов, многими воспринимается как бездарная и неумелая кража идей у всех подряд. Однако оригинальностью данные высказывания даже не пахивают, посему ненавистники продолжают пожимать **пинусы** успешно продвигающимся авторам журналов, и жевать **жвачку** со вкусом **соленой концентрированной зависти**.

Ещё живые проекты

IGN Russia

Неизвестно каким способом, но загибающийся Гейленд умудрился получить разрешение на запуск [русской версии](#) православного игрового сайта IGN.com. На результат, конечно же, невозможно смотреть без слез — посещаемость сайта находится где-то на уровне «Котонавтов». Явно рекламные материалы типа «Почему нужно купить PS4 сейчас?» и «10 причин сыграть в такую-то игру» вообще не пытаются замаскировать. Изначально контент генерировали авторы и редакторы на тот момент уже почившей «Страны игр», в том числе и сам Врен. Единственный более-менее вменяемый автор — Сергей Цилюрик ([timedevourer](#)), открывший миру [поросёнка Петра](#), — вызывал своими статьями дикие срачи и разрывы пердаков. Ныне продолжает заниматься тем же на Канобу. Финальный акт драмы: в 2017-м году [умерла главред-тян](#), причём было-то ей всего 28 лет. Ходят слухи, что IGN планирует отобрать лицензию у гейленда и отдать её кому-нибудь ещё.

У тех, кто сидел на настоящем буржуйском IGN, русский вызывает ненависть тем, что выдаётся по умолчанию на рашкинские IP и мешает нормально просматривать оригинал. Впрочем, это настраиваемо в выпадающей менюшке.

Выпиленные журналы

Геймленд стремится в лидеры по количеству выпиленных игровых журналов. Несколько примеров:

Страна Игр

Журнал начался в 1996 году очень успешно, прогрессивно настроенные редакторы журнала быстро выдвинули на первый план универсальность — более такого журнала, который писал обо всех играх, которые продавались в соседнем ларьке, не было. Больше половины обывателей, имеющих отношение к «СИ», считают золотым временем тот период, когда у руля стоял Михаил Разумкин (к слову, лохматое и истеричное чмо) или еще более ранний состав редакции под управлением Юрия Поморцева. Тогда ларечный период уже закончился, а самолюбование и выебоны еще не начались. Именно тогда основными фишками журнала были склонности к консольным играм, внутренним делам редакции, и собственно журнал чуть меньше, чем наполовину был сборником сплетен, историй и анекдотов с участниками редакционного состава. Все изменилось в тот день, когда [Врен](#) зарубил статью [Купера](#) о самураях-пидарасах. С тех пор журнал стал постепенно больше писать об играх, меньше бухать с русскими разработчиками и реже брать у них интервью. Тиражи росли, редакцию завалило баблом, под предлогом получения эксклюзивов люди стали кататься в Японию раз в неделю и писать об этом в журналке, вызывая негодование у жадных читателей и экс-авторов.

СИ вреновских времён — лучшая хуита на ниве безблагодатности игрожура. Некоторые авторы заметно доставляют, да и сам Врен хорош на неосознанные, но лулзы.

С начала 2009 года в журнале обложка с глянцевой заменяется на матовую, журнал сократился со 192 полос до 144. По неподтвержденным сведениям, редакция доедает последние залупы.

Главный фэйл «СИ» всех времён — хвалебная рецензия на унылые говногонки Lada Racing Club, по слухам — щедро заплаченная издателем. Если что — это та самая игра, к которой прилагалась два диска со своп-файлом от Windows (чтобы втрое увеличить отпускную цену). Автор статьи после публикации был «уволен на три года» и ушел работать в контору, которая и сделала Lada Racing Club. Контора, впрочем, вскоре отдала концы, так ничего и не выпустив, а автор был возвращен обратно, где взяли, то есть в СИ. Другим заметным (хотя и локальным) провалом была отправка в заграничную командировку автора, который не знал английского языка и был крайне удивлен, что при общении с разработчиками ему не был положен переводчик.

В сентябре 2010 года «СИ» перешла на ежемесячный выход. Объем увеличился со 144 до 192 полос, журнал также стал шире и выше на пару сантиметров. Все состриженные с читателей за последний год денежки были потрачены на ~~новую машину для Врена~~ новое видеоприложение, которое как бы должно выпилить «Видеоманию». Жаждающие лулзов запаслись попкорном, но результат эээ.. превзошел все ожидания. Видеожурнал «LevelUp» — унылое говно с размытой картинкой, которое даже запустить и посмотреть можно на одном компьютере из десяти. Геймленд, как обычно, проебал все полимеры, и выпилил LevelUp через год.



Кто все эти люди?



Обложка 350 номера намекает на главную проблему

Насколько хуже стало видеоприложение, настолько лучше — журнал. Жадные дети порадовались, что за те же деньги покупают больше букв, умные дети — что почти все буквы можно читать почти без отвращения. Секрет прост: Врен выгнал всех набранных по объявлениям говноавторов, а редакторов заставил хуячить — писать все статьи самим. Раньше не могли, да? До кучи Врен вернул в журнал старперов-игрогуров времен Поморцева, что как бы повысило средний возраст писателей до 30+.

По [некоторым данным](#), в 2010 году СИ завывшала свой тираж в скромные 10 раз (то есть пишем «120000 экз.», а печатаем 12000). К сожалению, тот же источник ничего не сказал о других игровых журналах России, но [посмотрев на число читателей по данным TNS](#), можно легко вычислить тиражи «Игромании» (около 30 тыс. экземпляров) и «PC Игр» (около 9 тыс.). Журналы ЛКИ и «Навигатор игрового мира» в TNS не считают — очевидно, что там речь идет о 3-5 тысячах в месяц, не более того.

В конце 2013 года вдруг начали выпускать сдвоенные номера (то есть раз в два месяца, а не ежемесячно), а постоянные читатели пережили [лёгкий стресс](#), связанный с неопределённостью ситуации вокруг журнала. Врен на этот счёт мрачно обронил «350-й номер мы делали так, чтобы запомниться надолго»... и [так и вышло](#). В 2014 журнал окончательно перестал выходить, обещали возобновить выпуск в апреле — не срослось. Авторы осели кто на том же IGN, кто в «Мании» и «Мире фантастики», кто на РТР-Геймбоксе, а Врен [мечтает перезапустить журнал через краудфандинг](#).

В ноябре 2014-го журнал [таки принял ислам](#). Good night, sweet prince.

Computer Gaming World Russian Edition

Выпускался с 2002 года по лицензии американского издателя (в Америке журнал, к слову, выходил с 1981 года). Долгое время журнал на 90% состоял из переведённых статей и рекламы русских игровых компаний на оставшихся пяти страничках, а работали над ним два с половиной человека. Такая ситуация, кроме этих двух человек, никого не устраивала, поэтому в 2004 году издательство попыталось оживить журнал, сделав из него «мужской глянец про игры». Стандартные обзоры крепких середнячков разбавили статьями про половую еблю, карьеру и фитнес, а слоган сменили на «После офиса, до секса». В общем, журнал стал ориентироваться на [более взрослую аудиторию](#), которая в то же время продолжает интересоваться играми.

Довольно быстро редакция натолкнулась на серьёзную проблему — таких людей не оказалось. Зато сменив целевую аудиторию (и рекламные расценки), издание потеряло свои последние 5 страниц игровой рекламы, а серьёзные рекламодатели на идею о взрослых геймерах не повелись. Поэтому в 2005 году журнал был выпилен, убытки компенсировали, повысив цену на «PC Игры».

Не смотря на короткий срок жизни «глянцевого» CGW RE, он успел доставить фотосессией самых настоящих игровых пиарщиц. Чтобы аноним не мучал гугл, вот они: [Игромании](#), [Геймленда](#), [Руссобита](#) и [Нового диска](#).

Американский CGW, кстати, тоже закрылся спустя полтора года.

Путеводитель

Просуществовавшая полтора года (всё те же 2004—2005) попытка срубить бабла сначала с читателей «Страны игр», а потом с читателей «PC Игр» за чит-коды и прохождения. Журнал шел к неминуемому провалу по мере распространения интернета среди [целевой аудитории](#) и повышению у неё скилла «погуглить». Своевременно выпилен.

Cybersport

Журнал про [киберспорт](#) для [киберспортсменов](#), главным редактором которого был [киберспортсмен](#) Polosatiy (к слову, настоящий слабоумный с инвалидностью). Был выпилен в 2006 на [седьмом месяце](#), после того как в издательстве с удивлением узнали, что это сборище [красноглазиков](#) не умеет читать. Бывший главред перекавалифицировался в говнофотографа.

PC GAMER

Куплен и выпилен.

b2b журналы

Были и попытки срубить бабла с разработчиков и издателей игр, их было аж целых две. Первой попыткой стал журнал «Вестник игровой индустрии» (2004 год) — 32 страницы картона, которые вызывали наибольший интерес у тех игровых компаний, которые давали для него интервью. На себя красивого посмотреть, в общем. Продавался он за 440 рублей и выпускался тиражом 500 (пять сотен) штук. Не просуществовал и года.

Вторая попытка (2005 год) — лицензия английского издания Game Developer, которую предлагалось получать по подписке в электронном виде уже за 4 доллара в месяц (или 30 долларов в год). Первоначально планировалось выпускать журнал бесплатно два месяца. Потом этот срок продлили ещё

на 4 месяца. Четыре месяца прошли, и проект благополучно забыли.

Причины опять же просты. Игровые издатели и разработчики (те самые, которые испытывают дикий [butthurt](#) по поводу [геймеров](#), которые качают их кровью и потом созданные [игры](#) с торрентов) не захотели платить 4 ёбанных доллара в месяц, предпочитая [бесплатные источники](#). [Nuff said](#).

PC Игры

Журнал «PC Игры» — еще одно игродетище Гейленда. Создавался как клон «Игромании» и первые десять номеров и вправду был похож на журнал, и стоил в два раза дешевле конкурентов. Планы были громадны, в редакцию набрали массу тогдашних звезд игрожура, которые, правда, быстро разбежались в силу смехотворных гонораров, которые постоянно задерживали, и всеобщего бардака. В Игромании уже было готовились собирать вещи и валить в колхоз выращивать картошку, пока к ним не начали наниматься на работу вчерашние сотрудники PC Игр. Но затем команда PC Игр покинула Геймленд, а журнал постепенно превратился в говно и откатился на второе место по последним данным. За пять лет главный редактор и авторский коллектив сменились семь раз, но на результат это не особо влияло. Последний номер сдавал Илья Ченцов, на данный момент главреда, по понятным причинам, нет.

Пару лет основным источником финансирования журнала была рубрика об Xbox. Читатели ее ненавидели, зато [Microsoft](#) платила щедро, и журнал мог поплевать свысока на других отечественных игроиздателей, да и геймеров тоже. Рубрики сейчас нету, из-за кризиса финансирование закончилось. Поэтому Гейленд был вынужден поднять цену на PC Игры с 230 до 280 рублей — разбивайте свиные копилки, дорогие детки! Впоследствии цену снизили до 250 рэ (выкинув один диск, но увеличив формат).

Выпилен в декабре 2011 в связи с недостатком рекламных контрактов.

Level UP

С сентября 2010-го оба игровых журнала издательства комплектовались трэшевым дисковым приложением — «Level UP!», бывшим самым настоящим фэнзином, где каждый трепался о чем душа пожелает, без всяких тормозов. Люди в нем собрались самые разные, но в основном вчерашние школьники и студенты, неожиданно получившие в свое распоряжение самый огромный хромак в своей жизни и съемочную группу в придачу. Особенно доставляло наличие программы «XYNTA» (с мордой Номада в заставке), автор первого выпуска который, очевидно, болен на голову чуть более, чем полностью; с самого начала просмотра настораживает количество [луркоязы](#), что в дальнейшем только усугубляется, также как и юмор на уровне пациента дурки. В общем, EPIC-EPIC FAIL!

Затея с Level Up сейчас напоминает стенд Gameland'a на Игромире 2010 из картонных коробок. Сделать дешево и сердито не удалось. Уже тогда было заметно, что катится издательство далеко не в гору.

Тривия

Настоящий куперообразный лемминговый «СИ-хейтер» считает, что:

- [Врен](#) — обмудок.
- Качество статьи = [ЧСВ](#).
- Про [трусы](#) из японских игровых автоматов было интересно
- На выставки и встречи [реально](#) никто не приходит. И это жестокая правда. Средний размер приходящего комьюнити составляет 4 человека, из них: два халявщика, один пиар-менеджер и Врен (тоже один).
- [Врен](#) — обмудок.
- А я уже говорил, что все [рыжие главреды](#) — обмудки?

Верны ли эти утверждения? Более чем да, но подходят они под весь игрожурашки в целом.

С геймлендовской корпоративной шизой связан локальный мем «тренинг лояльности», возникший, когда Подшибякин травил Врена.

Геймлендовский корпоративный гимн действительно существует, в настоящее время файл с ним сохранился в редакции конкурирующего журнала «Игромания», которая по фану слушает его во время сдачи номера.

[Один день из жизни редакции "Страны Игр" \(2006 год\)](#)

[«Один день из жизни редакции "Страны Игр" \(2006 год\)»](#)

Алсо

- На расовом еврейском языке идиш «gameland» (גאמלנד) означает «родина». С 1961 по 1991-й годы в Совке выходил [жыдоальманах](#) «Советиш Геймланд» (גאמלנד שוועןס).
- Из-за большого количества ЕРЖ, зачем-то завезенных Агаруновым из Жидостана (таки топ-менеджмент?), также именуется Гойлендом. По слухам, сам Агарунов подался в ЕРЖ, уже будучи главным раввином гойленда. Таки да, Дима всю жизнь был русским жлобом из Ярославля, но, в какой-то момент посмотрел художественный фильм «Спиздили», где говорится, что быть евреем —

выгодно для бизнеса, так что Дима принял Иудаизм, нацепил кипу и начал строго следовать торадициям. В настоящее время Дима подзабыл на убыточное издательство и подрабатывает еврейскими расовыми консультациями для доверчивых бизнесменов, тренингами личного роста и прочим шартананством.

- Журнал отличился тем, что выложил статью о [My Little Pony: Fighting is Magic](#). Автор не поленился взять интервью у разработчиков и даже сам посмотрел мультик, чтобы понять, кто есть кто.
- Камеры в туалетах — не шутка. По официальной версии они были поставлены для того, чтобы сотрудники не воровали туалетную бумагу, но мы-то знаем.



СМИ

25-й кадр ВНС Championat.com Cosmopolitan Eyjafjallajokull Game.exe MegaGame
Playboy StopGame.ru Transmetropolitan WikiLeaks Zero Punctuation Автожур Ag.py
Агент Купер Аегоров Амеро Андерс Брейвик Андрей Колесников Бирюлёво
Божена Рынска Большой адронный коллайдер Бостонский теракт Британские учёные
Бронзовый солдат Бульварная пресса Вежливые люди Великий Дракон Весёлые картинки
Вестник ЗОЖ Взрывы в метро Виртуальные радости Вражеские голоса Врен Газетная утка
Гейббельс Гейленд Генномодифицированная вода Голубицкий Градус неадекватности
Гражданин поэт Даниил Шеповалов Дмитрий Виноградов Дмитрий Киселёв
Дмитрий Роммель Доминикана Евсюков Егор Свиридов Жареные темы СМИ Живой щит
Журнал «Крокодил» Журнал «Трамвай» Журнализд Зомбоящик
И вообще подхожу я к твоей маме и ссу ей в рот Борис Иванов Игрожур Игромания
ИноСМИ Интернеты Иранские ракеты Ирина Сычева Йэху Москвы Кавказ-Центр
Качиньский Компьютерра Коневодство Корреспондент Кошачье дело Красная Бурда
Кратовский стрелок Ксакеп Кыштымский карлик Латынина ЛКИ Мальгин
Метатели колёс Мир криминала Михаил Леонтьев Моська Мурзилка Муртазин
Навигатор игрового мира Не имеющий аналогов в мире Невзоров Николай Усков
Новая газета Номад НТВ Нургалиев разрешил ОБС Олег Бочаров Олег Кашин
Олег Ставицкий Паркер Первый канал Пиписькин Пира Плоские прямоугольные коты
Политкорректность



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