



Лорен Л. Коулмен

Директор по теоретическому игроделанию

Я уже более четырнадцати лет являюсь романистом, игроделом и универсальным «литературным негром». Регулярно публикуюсь с 1995. Мой первый роман по вселенной BattleTech – Double Blind – увидел свет в 1997 году. За прошедшие десять лет я опубликовал более двадцати романов, в том числе девять по вселенной BattleTech и трилогию, приуроченную к перезапуску книжного сериала о Конане-варваре. Если считать короткие рассказы и околоигровые книги, у меня напечатано более 2.000.000 слов. Как правило, это разного рода вспомогательные медийные проекты. В числе последних публикаций — две книги из серии DAW для Penguin Group и «шестисерийная» работа для новой молодёжной серии книг компании Adventure Boys.

Автор: Click
26.08.2009 14:33

Кроме этого, я — один из главных основателей компании InMediaRes Productions, LLC, которая поддерживает успешный интернет-ресурс BattleCorps.com,

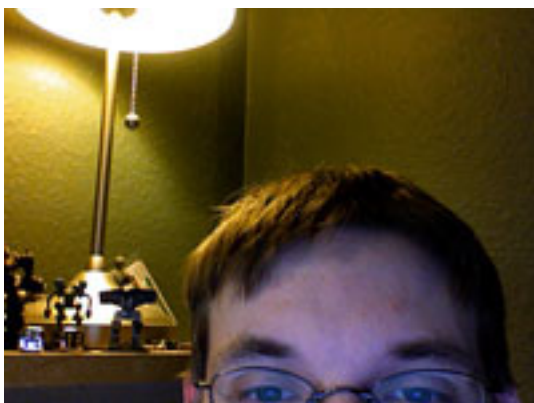
и в настоящее время ставлю на ноги Catalyst Game Labs.

Мы будем упорно работать над тем, чтобы компания CGL

скоро стала ассоциироваться с креативностью и высокими профессиональными стандартами — компания, каждый сотрудник которой может гордиться каждым выпущенным продуктом.

Чтобы добиться этого, я буду стараться давать дорогу умным, трудолюбивым людям. А пока я буду делать всё, что могу, на посту главного редактора, консультанта по креативу и штатного писателя. Мне нравится креативная среда, в которой люди соревнуются со мной и предлагают альтернативы, хотя в конечном итоге (как многие уже знают) у меня есть довольно твёрдые убеждения относительно того, куда должна двигаться вселенная, над которой я помогаю работать.

Связаться со мной бывает нелегко, поскольку я обычно «слегка» занят. На сайте BattleCorps есть инструкции (<http://battlecorps.com/BC2/static.php?page=14>) по отправке художественных произведений и других материалов. На страницах, посвященных нашим игровым линейкам, можно также найти соответствующие ссылки. Для общих вопросов используйте адрес contact@catalystgamelabs.com : рано или поздно это сообщение дойдёт до меня.



Дэвид М. Стэнсил-Гарднер

Менеджер по снабжению и организации труда

Последние десять лет я работал продавцом в игровом магазине, дизайнером, верстальщиком, менеджером по производству и издателем. Я получил образование в области предпринимательства с упором на малый бизнес и маркетинг. Кроме этого, у меня есть диплом по полиграфии. Я так или иначе был занят во всём, что происходит в нашей индустрии, от начала и до конца.

Мои задачи в Catalyst Game Labs – обеспечить нормальные условия для всех: от игроков до продавцов, распространителей, фрилансеров и поставщиков. Кроме этого, я борюсь за повышение уровня профессионализма во всех начинаниях Catalyst Game Labs.

Вместе с Эдамом Джури я занимаюсь поддержкой продавцов и распространителей. Совместно с Робом Бойлом, Гербертом Бисом и Рэндаллом Биллзом мы занимаемся продвижением и публикацией нашей продукции. Я также отвечаю за оплату по субконтрактам и договорам с фрилансерами.

Со мной можно связаться по адресу contact@catalystgamelabs.com, оставив сообщение на автоотвечтик по номеру (425) 265-6625, или в сети AOL (CatalystDave).

Я могу помочь:

- непосредственным продавцам с вопросами рекламы;
- распространителям по потенциальным новым договорам;

- фрилансерам и поставщикам по вопросам заключения контракта и оплаты.



Эдам Джури

Графический дизайн, вёрстка и шило в заднице

«Основы стилистики», четвёртое издание, стр. 23:

Пропускайте не нужные слова.

Я работаю в игровой индустрии на полной ставке с 2002 года в качестве дизайнера, арт-директора и веб-мастера. Иногда мне выпадает возможность что-нибудь написать или отредактировать; иногда просто приходится это делать. Моим первым опубликованнымopusом стал Target: Matrix (по вселенной Shadowrun). Кроме этого, я работал над лицензированными книгами по ShadowRun, BattleTech, многим аниме-сериалам и A Game of Thrones.

Мои обязанности в Catalyst Game Labs: выпускать офигительные игры в срок и добиваться того, чтобы на всех ярусах игровой индустрии об этом знали.

Я работаю с Робом Бойлом и Рендаллом Биллзом над разработкой и выпуском наших игр, и с Дэвидом Стэнсилом-Гарднером над поддержкой сети распространителей и над другими вопросами, связанными с продвижением нашей продукции. Кроме этого, вместе с Робом Бойлом я буду заниматься сервисом подписки Holostreets для поддержки вселенной ShadowRun

Я доступен по e-мейлу production@catalystgamelabs.com и через AOL ([catalystadamjury](http://catalystadamjury.com)).

Я могу помочь с вопросами по:

- расписанию новых релизов;
- нашим веб-сайтам (holostreets.com, imrpro.com, catalystgamelabs.com, shadowrun4.com);
- найму фрилансеров для Holostreets.



Шарлотт МакКензи, разработчик тактической вселенной (Sha
Charlotte McKenzie, tactical universe developer



Рэндалл Биллс, редактор по хронологии (Randall Bills, chronology editor)
Рэндалл Биллс, редактор по хронологии (Randall Bills, chronology editor)



Со мной можно связаться по адресу randall@catalystgameabs.com



Борьба с терроризмом и другими проблемами современной безопасности (BattleTech): 6
 Переход от Diamond к более совершенным технологиям в той или иной ситуации.