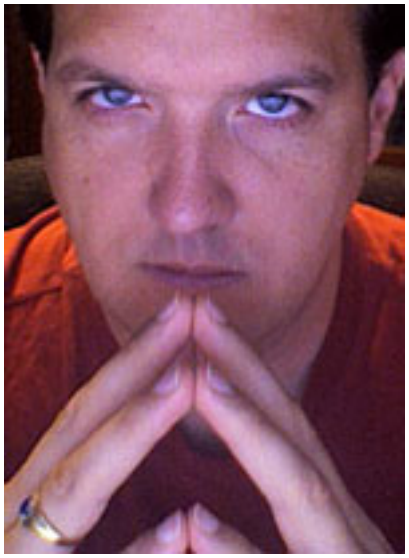
Автор: Click
26.08.2009 14:33



Лорен Л. Коулмен

Директор по теоретическому игроделанию

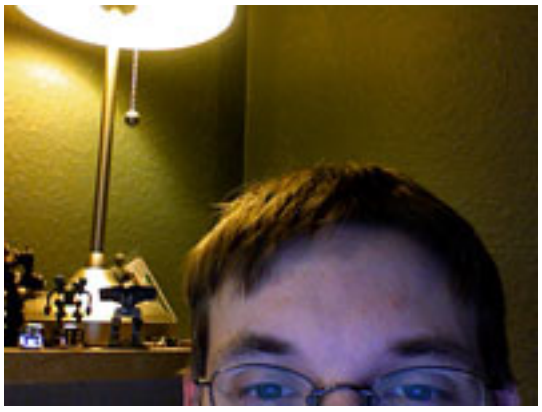
Я уже более четырнадцати лет являюсь романистом, игроделом и универсальным «литературным негром». Регулярно публикуюсь с 1995. Мой первый роман по вселенной BattleTech – Double Blind –
увидел свет в 1997 году. За прошедшие десять лет я опубликовал более двадцати романов, в том числе девять по вселенной
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 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 автоответчик 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 опубликованным опусом 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 е-мейлу production@catalystgamelabs.com и через AOL (catalystadamjury).

Я могу помочь с вопросами по:

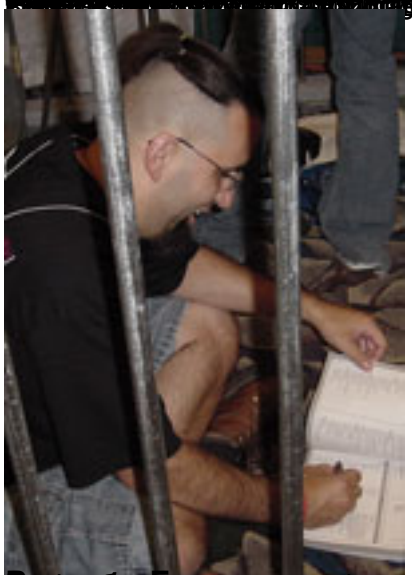
- расписанию новых релизов;

- нашим веб-сайтам (holostreets.com, imrpro.com, catalystgamelabs.com, shadowrun4.com);

- найму фрилансеров для Holostreets.

Автор: Click
26.08.2009 14:33







Со мной можно связаться по адресу randall@catalystgamelabs.com

Автор: Click
26.08.2009 14:33



Барбоба АлЕкс

Перевод Diamond