



Team- biografie



Het team achter Narnia

Regisseur – Jon Burton

Al sinds de oprichting in 1989 is Jon eigenaar en directeur van Traveller's Tales. Sindsdien heeft hij meegewerkt aan alle 19 spellen die het bedrijf tot nu toe heeft uitgegeven, als regisseur, ontwerper of programmeur. Acht van deze spellen gingen vaker dan een miljoen keer over de toonbank en vijf daarvan zelfs vaker dan twee miljoen keer. In totaal zijn er meer dan 23.000.000 spellen van Traveller's Tales verkocht. Het bedrijf richt zich op het ontwikkelen van kindvriendelijke spellen en is gespecialiseerd in gelicenseerde actiespellen voor kinderen en tieners.

Producent – Paul Flanagan

In 1991 begon Paul in de industrie te werken als speltester bij de afdeling kwaliteitsbewaking van Ocean Software. In 1994 werd hij gepromoveerd tot hoofdtester en in 1999 tot assistent-producent in de Infogrames Sports Studio, waar hij werkte aan Ronaldo. In 2000 werd hij producent bij dezelfde studio en werkte hij aan UEFA Manager 2000 en Premier Manager 2001. In februari 2001 vertrok hij naar Warthog. Ook daar vervulde hij de positie van producent en werkte hij aan Quiz Show, Rally Championship, Wolverine en Harry Potter en de Steen der Wijzen. Uiteindelijk kwam hij in mei 2004 terecht bij Traveller's Tales.

Co-producent/ontwerper – Andy Burrows

Andy begon in 1999 als ontwerper bij Jester Interactive. Sindsdien heeft hij gewerkt voor Rebellion en Warthog, voordat hij in 2004 verhuisde naar Traveller's Tales. Tijdens zijn carrière heeft hij gewerkt aan verschillende titels, waaronder Manic Miner, Rainbow Six: Lone Wolf, Battlestar Galactica, Mace Griffin: Bounty Hunter en Harry Potter en de Steen der Wijzen. Andy heeft de productie van de GameCube- en PSP-versies van Narnia in handen.

Bedrijfsleider en hoofdprogrammeur – Dave Dootson

Dave begon zijn carrière in 1991 bij Traveller's Tales. Hij heeft verschillende programmeringsfuncties gehad in de loop der tijd, maar nu is hij hoofdprogrammeur voor het hele bedrijf. Dave heeft gewerkt aan een enorme hoeveelheid titels, zoals Leander, Mickey

Mania, Rascal, Toy Story 1 en 2, Haven, Finding Nemo en Lego Star Wars.

Het team achter Narnia (vervolg)

Hoofd vormgeving – Leon Warren

Leon begon in 1994 in de industrie te werken bij Sensory Deception en verhuisde in 1997 naar Traveller's Tales. Sindsdien heeft hij als hoofd vormgeving gewerkt aan Haven: Call of the King, WRC en F1. Verder heeft hij meegewerkt aan Rascal, Toy Story 2, Toy Story Racer, Finding Nemo, A Bug's Life en Crash Bandicoot.

Aanvullende leiding vormgeving – Nic Daly

Nic begon in 1999 bij Hammerhead als texturevormgever, waar ze werkte aan titels zoals Quake 2 en Blade. In 2001 verhuisde ze naar Traveller's Tales, waar ze een opleiding kreeg om personages te modelleren in Maya. Tot nu toe heeft ze gewerkt aan Crash Bandicoot, Finding Nemo, Haven en Lego Star Wars, en onlangs is ze overgestapt naar levelvormgeving.

Hoofd animatie – Antony Whiteley

Antony begon in 1996 bij ATD met het modelleren van personages. In 2001 kwam hij bij Traveller's Tales en sindsdien heeft hij als animator gewerkt aan onder andere Crash Bandicoot, Finding Nemo en Haven.

Hoofd animatie tussenfilmpjes – Bill Martin

Bill startte in 1998 bij Warthog Games. Daarvoor werkte hij vijftien jaar lang als freelancer voor verschillende tv-, video- en tentoonstellingsbedrijven zoals Cosgrove Hall en Yorkshire Television. Bij Warthog werkte Bill als animator en hoofd animatie aan verschillende projecten, om ten slotte hoofd animatie tussenfilmpjes te worden voor Harry Potter en de Steen der Wijzen. In 2004 stapte hij over naar Traveller's Tales.

Geluidstechnicus – David Whittaker

Tegenwoordig is hij een audio-goeroe, maar voor David begon het allemaal in 1982 als freelance computerprogrammeur (van muziek, graphics en geluidseffecten) voor de meeste commercieel beschikbare platforms. Tijdens zijn carrière heeft hij op bijna elk platform gewerkt, van de Commodore Vic20 tot de Sony PS2. Voordat hij in 2004 bij Traveller's Tales terechtkwam, werkte David voor verschillende grote bedrijven. Zo was hij geluidsspecialist/hoofd geluid bij Electronic Arts in de VS en werkte hij aan een enorme hoeveelheid spellen, waaronder Medal of Honor,

John Madden Football, James Bond (The World Is Not Enough en Tomorrow Never Dies) en Lego Star Wars.

Programmeur – Steve Harding

Programmeur – Matt Davies

Matt heeft sinds 1997 af en aan in de industrie gewerkt, voor Codemasters, Acclaim, Psygnosis, Computer Artworks en Confounding Factor. Recentelijk heeft hij gewerkt aan Lego Star Wars (geluidsprogrammering) en Galleon (engine-programmering en Xbox-conversie). Hij was ook betrokken bij de pc-conversie van Brian Lara's Cricket voordat hij in 2004 naar Traveller's Tales verhuisde.

Programmeur – Mark Bidewell

Mark begon in 2000 in de industrie bij Infogrames, waar hij aan Superman Shadows of Apokolips werkte (personagebeweging/besturing/animatie/ gameplay). Daarna, in 2004, verhuisde hij naar Zoo Digital om te werken aan Premier Manager 2004/2005 alvorens in 2005 naar Traveller's Tales te verhuizen.

Achtergrondvormgeving – Jonathan Shaller

Jonathan startte begin 2004 als junior-vormgever bij Traveller's Tales, zijn eerste baan in de industrie.

Achtergrondvormgeving – Dave Burton

Dave werkt al sinds 1993 bij Traveller's Tales als 2D- en 3D-vormgever en -animator. Hij werkt voornamelijk als levelbouwer en vormgever van 3D-achtergronden binnen het bedrijf, en hij heeft aan vele titels gewerkt, waaronder Sonic 3Dblast, Toy Story 1 en 2, A Bug's Life, Finding Nemo, Haven en Lego Star Wars. Voor Buzz Lightyear fungeerde hij als hoofd vormgeving.

Achtergrondvormgeving – Paul McCormack

Nadat hij was afgestudeerd aan de kunstacademie kwam Paul in 2000 bij Traveller's Tales. Hij heeft als levelvormgever gewerkt aan Haven en Lego Star Wars.

Personagevormgeving – Guy Avery

Guy begon in 1995 bij General Simulations Incorporated en werkte daarna achtereenvolgens bij Videosystems, Genepool Software en Acclaim Studios. Eind 2004 kreeg hij een baan bij Traveller's Tales als personagevormgever. Guy heeft gewerkt aan titels zoals Wings of Destiny, F1 Championship, Wolverine en ATV3.

Animatie tussenfilmpjes – Richard Drumm

Richard begon in 2000 bij Cosgrove Hall en deed daar de animatie voor Vice City. Daarna ging hij naar Warthog in 2002, waar hij aan Harry Potter en de Steen der Wijzen ging werken. In 2004 verhuisde hij naar Traveller's Tales, waar hij heeft gewerkt aan de animatie voor de tussenfilmpjes in Star Wars Lego.

Animatie tussenfilmpjes – Ross Norcross

Ross werkt sinds 2003 in de industrie. Hij begon bij VIS in Schotland, waar hij aan Brave Spirit Dancer werkte. Eind 2003 verhuisde hij naar Traveller's Tales, waar hij heeft meegewerkt aan Crash Bandicoot en Star Wars Lego. Tot nu toe heeft hij aan alle projecten als animator gewerkt, vooral voor tussenfilmpjes.

Animatie tussenfilmpjes – Annika Barkhouse

Nadat ze haar kunstopleiding aan de NCCA Bournemouth had voltooid in 2002, begon Annika een jaar later bij Traveller's Tales. Voordat ze aan Narnia begon, werkte Annika aan de animatie van de tussenfilmpjes voor Lego Star Wars.

Animatie tussenfilmpjes – Chris Dicker

Chris kwam in 2000 bij Traveller's Tales. Hij werkte als hoofd animatie aan Buzz Lightyear en als animator van tussenfilmpjes aan Crash Bandicoot, Haven, Finding Nemo en Lego Star Wars.

In-game animatie – Simon James

Simon begon in 1991 bij Traveller's Tales als personageontwerper voor Leander alvorens te verhuizen naar Hammerhead in 1997. Daar werkte hij als hoofd animatie aan Shadowmaster, Quake II en Blade. Daarna, in 2001, vertrok hij naar Sony om aan Formula 1 2001 en 2002 te werken als hoofd animatie. In 2004 ging hij naar Cosgrove Hall om aan The Warriors te werken en later dat jaar keerde hij terug bij Traveller's Tales.

In-game animatie – Steve Thomas

Steve startte in 1991 bij Software Creations en werkte aan titels zoals Spiderman, Tinstar, Cut Throat Island en Water World. In 1998 verhuisde hij naar Psygnosis. Na het voltooien van Brainless, ging hij in 1999 aan de slag bij Zed Two om aan Taz Express, Pillage en ET te werken. Daarna, in 2001, kreeg hij een baan bij Genepool en werkte daar aan Wolverine. In 2003 verhuisde hij naar Blade Interactive en in 2004 naar Traveller's Tales.

In-game/technische animatie – Ed Cates

Ed begon in 2002 als animator bij Core Design, waar hij aan Fighting Force 3 werkte, een spel dat nooit op de markt is gebracht. In 2003 kwam hij bij Traveller's Tales terecht, waar hij heeft gewerkt aan de animatie van tussenfilmpjes voor Star Wars Lego.

Het technische team

Hoofdprogrammeur engine - Alistair Crowe

Alistair begon zijn carrière tussen 1990 en 1993 als onderzoekswetenschapper bij het British Aerospace Sowerby Research Centre, waar hij toepassingen van computerbeelden en intelligente besturingstechnieken in de ruimtevaartindustrie onderzocht. Tussen 1993 en 1996 studeerde hij psychologie aan de Universiteit van Sheffield, waar hij menselijke beweging bestudeerde door middel van kunstmatige intelligentie en omgekeerde kinematische technieken. In de game-industrie begon hij bij Argonaut Technologies, waar hij tussen 1996 en 1997 werkte aan de BRender API en stuurprogramma's (drivers) ontwikkelde voor intern gebruikte rasterhardware. Daarna ging hij aan de slag bij het renderteam van LightWork Design Ltd, waar hij tussen 1997 en 1999 werkte aan softwarerenders voor de CAD-industrie. In 1999 kwam hij als engineprogrammeur terecht bij Traveller's Tales. Hij speelde een belangrijke rol in de ontwikkeling van de engine, het Maya exportprogramma en conversietools, om uiteindelijk hoofd engine-ontwikkeling te worden. Hij heeft meegewerkt aan de engine- en tools-programmering voor de titels Crash Bandicoot Wrath of Cortex, Haven: Call of the King, Finding Nemo en Lego Star Wars.

Engine-programmeur - Steve Monks

Steve bracht in 1985 zijn eerste spel (Dogsbody) uit via Bug Byte voor de Sinclair Spectrum en Amstrad CPC 464. In 1993 kreeg hij een baan bij Digital Image Design, waar hij werkte aan TFX. Bij DID was Steve hoofdprogrammeur van EF2000, F22 en Wargasm. Steve verhuisde in 1999 naar Traveller's Tales en heeft sindsdien gewerkt aan Toy Story 2 en Sonic R. Voor Crash Bandicoot en Haven was hij hoofdprogrammeur engine.

Engine-programmeur - Paul Hunter

Xbox-/tools-programmeur - Roland Hougs

Roland begon in 2001 bij Traveller's Tales en heeft gewerkt aan Haven, Nemo en Lego Star Wars als Xbox-programmeur. Voor WRC, F1 en Lego Star Wars was hij hoofdprogrammeur tools.

Het technische team (vervolg)

Xbox-programmeur - Kevin Edwards

Kevin is in 1982 begonnen met het programmeren van computerspellen. Hij heeft verschillende uitgebrachte titels op zijn naam staan, voor thuiscomputers als de BBC Micro. Hierna ging hij aan het werk met consoles. Tijdens zijn carrière heeft hij aan verschillende belangrijke licentietitels gewerkt, zoals Wolverine, Silver Surfer en Spiderman. Deze werden gevolgd door verschillende spellen voor de pc en Xbox en enkele OEM Technology-titels, zoals Incoming, Dispatched, Incoming Forces, X-Men 2 en, nadat hij in 2004 naar Traveller's Tales was verhuisd, Lego Star Wars.

GameCube-/PSP-programmeur - David Connell

Dave begon in 2000 bij Rare en werkte daar aan Perfect Dark en Donkey Kong Racing. Verder werkte hij aan technologieontwikkeling voordat hij in 2002 naar Warthog ging. Bij Warthog werkte hij aan Animaniacs, Harry Potter en algemene/Xbox/GameCube engine-ontwikkeling. In 2004 ging hij aan de slag bij Traveller's Tales, waar hij tot nu toe heeft gewerkt aan World Rally Championship, Formule 1 (beide op PSP) en de ontwikkeling van de engine.

PC-programmeur - Andy Holroyd

Andy verruilde in 1998 Tiertex voor Traveller's Tales. Sindsdien heeft hij gewerkt aan A Bug's Life, Toy Story 2, Buzz Lightyear en Crash Bandicoot.

PC-programmeur - Argiris Baltzis

PS2-programmeur - Richard Frankish

Richard begon in 1985 in de industrie te werken en was, voordat hij in 2004 naar Traveller's Tales kwam, werkzaam bij AnF, Elite, Acclaim en Atomic Planet.

Engine-/tools-programmeur - Alan Murta

Dr. Alan Murta heeft vijftien jaar professionele ervaring als graphicsprogrammeur. Van 1990 tot 2000 gaf hij colleges aan de universiteit van Manchester, waar hij het onderzoekslab Advanced Interfaces VR oprichtte en aan internationale publicaties over computergraphics werkte. Van 2000 tot 2004 werkte hij als senior-graphicsprogrammeur bij Elixir Studios Ltd, waar hij de Totality Engine ontwikkelde. Hij heeft spellen als Republic: The Revolution,

Evil Genius en de Max Payne-serie op zijn naam staan en is ook de auteur van GPC, de bekendste 'polygon clipping'-verzameling ter wereld.

Engine-/tools-programmeur - Ralph Ferneyhough

Ralph begon in 1994 bij Psygnosis en werkte daar aan Sentient. Sindsdien heeft hij gewerkt voor Datel, Studio 33 (Newman-Haas Racing, Formula One 99 en Formula One 2000) en Traveller's Tales, waar hij in 2000 terechtkwam. Daar heeft hij gewerkt aan Crash Bandicoot, Haven, Finding Nemo en Lego Star Wars.

Dynamics-programmeur - Chris Halliday