



Biographie de l'équipe



Composition de l'équipe

Directeur – Jon Burton

Jon est propriétaire et président de Traveller's Tales depuis sa création en 1989. Il a participé à la réalisation, à la conception et à la programmation de chacun des 19 jeux créés par la société à ce jour. Huit de ces jeux se sont vendus à plus d'un million d'exemplaires et, parmi eux, cinq ont même dépassé les deux millions. Depuis sa fondation, Traveller's Tales a vendu 23 millions de jeux. La société, qui produit des jeux sans contenu réservé aux adultes, est spécialisée dans les jeux d'action sous licence pour enfants et adolescents.

Producteur – Paul Flanagan

Paul débute sa carrière en 1991 au service CQ d'Ocean Software en tant que testeur. En 1994, il devient testeur principal et en 1999, il rejoint Infogrames Sports Studio où il occupe la fonction de producteur adjoint sur le jeu Ronaldo. En 2000, dans le même studio, il produit UEFA Manager 2000 et Premier Manager 2001. En février 2001, il est engagé comme producteur par Warthog où il travaille sur Quiz Show, Rally Championship, Wolverine et Harry Potter à l'École des Sorciers avant de rejoindre Traveller's Tales en mai 2004.

Producteur associé / Concepteur – Andy Burrows

Andy débute sa carrière en 1999 en tant que concepteur chez Jester Interactive. Il est ensuite successivement recruté par Rebellion et Warthog avant d'intégrer l'équipe de Traveller's Tales en 2004. Au cours de cette période, il travaille sur différents titres, parmi lesquels Manic Miner, Rainbow Six: Lone Wolf, Battlestar Galactica, Mace Griffin: Bounty Hunter et Harry Potter à l'École des Sorciers. Andy supervisera la production des versions NGC et PSP de Narnia.

Directeur de la programmation – Dave Dootson

Dave débute sa carrière en 1991 chez Traveller's Tales. Il y occupe différents postes de programmation et a désormais celui de directeur de la programmation. Dave a travaillé sur de nombreux titres comme Leander, Mickey Mania, Rascal, Disney/Pixar Toy Story 1 & 2, Haven, Disney/Pixar Le Monde de Nemo et Lego Star Wars.

Responsable des graphismes – Leon Warren

Leon débute sa carrière en 1994 chez Sensory Deception avant de rejoindre Traveller's Tales en 1997 en tant que responsable des graphismes. Il a travaillé sur Haven: Call of the King, WRC, F1,

Rascal, Disney/Pixar Toy Story 2, Disney/Pixar Toy Story Racer, Disney/Pixar Le Monde de Nemo, Disney/Pixar 1001 pattes et Crash Bandicoot.

Composition de l'équipe Narnia (suite)

Responsable associée des graphismes – Nic Daly

Nic débute sa carrière en 1999 en tant qu'infographiste spécialisée dans les textures chez Hammerhead où elle participe à des titres tels que Quake 2 et Blade. En 2001, elle rejoint Traveller's Tales et se forme à la modélisation des personnages avec Maya pour travailler sur Crash Bandicoot, Disney/Pixar Le Monde de Nemo, Haven et Lego Star Wars. Depuis peu, elle s'est reconvertie aux graphismes des niveaux.

Responsable de l'animation – Antony Whiteley

Antony débute sa carrière en 1996 chez ATD en tant que modelleur de personnages. En 2001, il est recruté comme animateur chez Traveller's Tales où il travaille notamment sur Crash Bandicoot, Disney/Pixar Le Monde de Nemo et Haven.

Responsable de l'animation des cinématiques – Bill Martin

Bill débute dans le métier en 1998 chez Warthog Games après 15 ans d'activité en freelance dans le milieu de la télévision, de la vidéo et du spectacle pour le compte de différentes sociétés comme Cosgrove Hall et Yorkshire Television. Chez Warthog, Bill travaille sur de nombreux projets en tant qu'animateur et responsable de l'animation puis, plus récemment, en tant que responsable de l'animation des cinématiques sur Harry Potter à l'École des Sorciers. Il rejoint Traveller's Tales en 2004.

Ingénieur du son – David Whittaker

David, véritable légende du service audio, débute sa carrière en 1982 comme programmeur informatique indépendant (musique, graphismes et effets sonores). Au cours de sa carrière, il travaille sur tous types de formats, du Commodore Vic20 à la PS2 de Sony. Avant de rejoindre Traveller's Tales en 2004, David offre ses services à plusieurs sociétés de renom, occupant notamment le poste de spécialiste/directeur audio chez Electronic Arts USA. Son nom est associé à la conception d'un grand nombre de jeux comme Medal of Honor, John Madden Football, James Bond (Le monde ne suffit pas et Demain ne meurt jamais) et Lego Star Wars.

Programmation – Steve Harding

Programmation – Matt Davies

Matt débute sa carrière en 1997. Il est successivement employé par Codemasters, Acclaim, Psygnosis, Computer Artworks et Confounding Factor. Plus récemment, il travaille sur Lego Star Wars (code sonore) et Galleon (programmation moteur et portage Xbox). Il participe également au portage PC de Brian Lara's Cricket avant de rejoindre Traveller's Tales en 2004.

Composition de l'équipe Narnia (suite)

Programmation – Mark Bidewell

Mark débute sa carrière en 2000 chez Infogrames où il participe à la conception de Superman Shadows Of Apokolips (déplacements, commandes, animation et gameplay des personnages). En 2004, il rejoint Zoo Digital pour travailler sur Premier Manager 2004/2005 avant d'intégrer l'équipe de Traveller's Tales en 2005.

Graphismes : décors – Jonathan Shaller

Jonathan rejoint Travelers Tales en tant qu'infographiste junior au début de l'année 2004. Il s'agit de son premier poste dans l'industrie des jeux vidéo.

Graphismes : décors – Dave Burton

Dave travaille depuis 1993 chez Traveller's Tales où il crée des graphismes et animations en 2D et 3D. Spécialisé dans les décors 3D et la conception de niveaux, il participe à de nombreux titres parmi lesquels Sonic 3D Blast, Disney/Pixar Toy Story 1 et 2, Disney/Pixar 1001 pattes, Disney/Pixar Le Monde de Nemo, Haven et Lego Star Wars. Il est également responsable des graphismes sur Disney/Pixar Les Aventures de Buzz l'Éclair.

Graphismes : décors – Paul McCormack

Diplômé d'une école de graphisme, Paul fait ses débuts chez Traveller's Tales en 2000. Il a notamment travaillé sur les niveaux de Haven et de Lego Star Wars.

Graphismes : personnages – Guy Avery

Guy débute sa carrière chez General Simulations Incorporated en 1995, puis travaille chez Videosystems, Genepool Software et Acclaim Studios avant de rejoindre Traveller's Tales fin 2004 en tant que spécialiste de la modélisation de personnages. Guy a notamment travaillé sur Wings of Destiny, F1 Championship, Wolverine et ATV3.

Animation des cinématiques – Richard Drumm

Richard débute sa carrière en 2000 chez Cosgrove Hall en tant qu'animateur. Il travaille sur Vice City avant de rejoindre Warthog en 2002 où il contribue à la création de Harry Potter à l'école des

sorciers. Il intègre Traveller's Tales en 2004 et participe à l'animation des cinématiques de Lego Star Wars.

Animation des cinématiques – Ross Norcross

Ross fait ses débuts en 2003 chez VIS, en Écosse, où il travaille sur Brave : The Search for Spirit Dancer avant de rejoindre Traveller's Tales fin 2003 où il est employé sur Crash Bandicoot et Lego Star Wars. L'animation des scènes cinématiques est sa spécialité.

Composition de l'équipe Narnia (suite)

Animation des cinématiques – Annika Barkhouse

Annika est engagée chez Traveller's Tales mi-2003, un an après avoir obtenu sa licence au National Centre for Computer Animation à l'université de Bournemouth. Avant d'être affectée au projet Narnia, Annika a travaillé sur l'animation des cinématiques de Lego Star Wars.

Animation des cinématiques – Chris Dicker

Chris est engagé chez Traveller's Tales en 2000. Responsable de l'animation sur Disney/Pixar Les Aventures de Buzz l'Éclair, il participe également à l'animation des scènes cinématiques de Crash Bandicoot, Haven, Disney/Pixar Le Monde de Nemo et Lego Star Wars.

Animation du jeu – Simon James

Simon fait ses débuts chez Traveller's Tales en 1991 en tant que concepteur de personnages sur Leander avant de rejoindre Hammerhead en 1997 où il travaille comme responsable de l'animation sur Shadowmaster, Quake II et Blade. En 2001, Sony l'engage comme responsable de l'animation de Formula 1 2001 et 2002. En 2004, il intègre Cosgrove Hall pour travailler sur The Warriors avant de revenir chez Traveller's Tales cette année.

Animation du jeu – Steve Thomas

En 1991, Steve est recruté par Software Creations où son nom est associé à des titres tels que Spiderman, Tinstar, Cutthroat Island et Water World avant d'entrer chez Psygnosis en 1998. Après Brainless, en 1999, il intègre l'équipe de Zed Two pour travailler sur Taz Express, Pillage et ET. Il rejoint Genepool en 2001 pour participer à Wolverine, puis Blade Interactive en 2003 avant d'être engagé par Traveller's Tales en 2004.

Animation du jeu / technique – Ed Cates

Ed débute sa carrière en 2002 en tant qu'animateur chez Core Design où il participe à un projet intitulé Fighting Force 3 qui ne

verra jamais le jour. En 2003, il rejoint Travellers Tales comme animateur et travaille sur les cinématiques de Lego Star Wars.

Composition de l'équipe Narnia (suite)

Composition de l'équipe technique

Responsable de la programmation moteur - Alistair Crowe

Entre 1990 et 1993, Alistair débute sa carrière en tant que chercheur au British Aerospace Sowerby Research Centre où il se consacre à des travaux sur les applications de vision informatisée et sur les techniques de contrôle intelligent dans l'industrie aérospatiale. De 1993 à 1996, il prépare un doctorat de psychologie à l'université de Sheffield où il étudie les approches de modélisation des gestes humains grâce à l'IA et aux techniques de cinématique inversée. Il fait ses débuts dans l'industrie des jeux vidéo en 1996-1997 chez Argonaut Technologies où il travaille sur l'API BRender et développe des pilotes de périphériques pour le système de rasterisation interne. Entre 1997 et 1999, il fait partie de l'équipe de rendu de LightWork Design Ltd où il travaille sur des moteurs de rendu de logiciels de CAO de pointe. Il rejoint Traveller's Tales en 1999 en tant que programmeur moteur et participe activement au développement du moteur, de l'exportateur Maya et de la chaîne de conversion, pour finalement prendre la tête du développement du moteur. Il contribue à la programmation du moteur et des outils de Crash Bandicoot : la vengeance de Cortex, Haven: Call of the King, Disney/Pixar Le Monde de Nemo et Lego Star Wars.

Programmation moteur – Steve Monks

Steve édite son premier jeu (Dogsbody) en 1985 pour Sinclair Spectrum et Amstrad CPC464 via Bug Byte. En 1993, il rejoint Digital Image Design pour travailler sur TFX. Chez DID, Steve est responsable de la programmation de EF2000, F22 et Wargasm. Traveller's Tales l'engage en 1999. Il y travaille sur Disney/Pixar Toy Story 2 et Sonic R et occupe la fonction de responsable de la programmation moteur sur Crash Bandicoot et Haven.

Programmation moteur – Paul Hunter

Programmation XBOX / outils - Roland Hougs

Roland débute sa carrière en 2001 chez Traveller's Tales. Il travaille sur Haven, Disney/Pixar Le Monde de Nemo et Lego Star Wars en tant que programmeur Xbox ainsi que sur WRC, F1 et Lego Star Wars en tant que responsable de la programmation des outils.

Programmation XBOX - Kevin Edwards

Kevin commence à programmer des jeux vidéo en 1982. Un grand nombre de titres sur lesquels il travaille sont édités sur des ordinateurs individuels comme le BBC Micro. Il passe ensuite aux consoles de jeu. Au cours de sa carrière, il participe à la programmation de célèbres licences tels que Wolverine, Silver Surfer et Spiderman. Ceux-ci sont suivis de jeux sur PC et Xbox ainsi que de plusieurs titres OEM/Technology comme Incoming, Dispatched, Incoming Forces, X-Men 2. En 2004, il rejoint Traveller's Tales et travaille sur Lego Star Wars.

Programmation NGC / PSP - David Connell

Dave fait ses débuts chez Rare en 2000, notamment sur Perfect Dark et Donkey Kong Racing, avant d'intégrer l'équipe de Warthog en 2002. Chez Warthog, il participe à Animaniacs et Harry Potter ainsi qu'au développement d'un moteur générique/Xbox/NGC. En 2004, il rejoint Traveller's Tales où il travaille sur World Rally Championship, Formula 1 (tous deux sur PSP) et contribue au développement du moteur.

Programmation PC - Andy Holroyd

En 1998, Andy quitte Tiertex pour rejoindre Traveller's Tales où il travaille sur Disney/Pixar 1001 pattes, Disney/Pixar Toy Story 2, Disney/Pixar Les Aventures de Buzz l'Éclair et Crash Bandicoot.

Programmation PC - Argiris Baltzis

Programmation PS2 - Richard Frankish

Richard débute sa carrière en 1985. Il rejoint Traveller's Tales en 2004, après avoir successivement travaillé chez AnF, Elite, Acclaim et Atomic planet.

Programmation moteur/outils - Alan Murta

Le docteur Alan Murta a 15 ans d'expérience professionnelle en matière de programmation graphique. De 1990 à 2000, il donne des cours à l'université de Manchester où il fonde un laboratoire de recherches sur les interfaces avancées et la réalité virtuelle et réunit des publications internationales sur les graphismes informatiques. De 2000 à 2004, il travaille comme responsable de la programmation graphique chez Elixir Studios Ltd et développe le Totality Engine. Il participe à l'élaboration des jeux suivants : Republic: The Revolution, Evil Genius et la série Max Payne. Il est également l'auteur du programme GPC (première bibliothèque mondiale d'opérations sur les polygones).

Programmation moteur/outils - Ralph Ferneyhough

Ralph débute sa carrière chez Psygnosis en 1994 sur le jeu Sentient. Il travaille ensuite chez Datel, puis chez Studio 33 sur Newman-Haas Racing, Formula One 99 et Formula One 2000, avant de rejoindre Traveller's Tales mi-2000 où il se consacre à Crash Bandicoot, Haven, Disney/Pixar Le Monde de Nemo et Lego Star Wars

Programmation dynamique - Chris Halliday