



# Team- Biografie



# **Das Team**

## **Geschäftsführer – Jon Burton**

Seit der Gründung von Traveller's Tales 1989 ist Jon Besitzer und Geschäftsführer der Firma. Bis heute hatte er bei jedem der insgesamt 19 veröffentlichten Spiele verschiedener Firmen entweder die Gesamtleitung oder war an der Gestaltung oder Programmierung beteiligt. Acht dieser Titel wurden mehr als eine Million Mal verkauft, fünf von ihnen verkauften sogar zwei Millionen Einheiten. Bis heute hat Traveller's Tales insgesamt über 23.000.000 Spiele verkauft. Die Firma hat sich auf die Herstellung von Spielen ohne Altersbeschränkung spezialisiert, und zwar auf lizenzierte Action-Spiele für Kinder und Jugendliche.

## **Produzent – Paul Flanagan**

1991 begann Paul seine Karriere in der Branche als Spieltester in der Abteilung für Qualitätssicherung bei Ocean Software. 1994 wurde er zum leitenden Tester und 1999 für die Arbeit an Ronaldo zum Produktionsassistent im Infogrames Sports Studio befördert. 2000 wurde er im gleichen Studio eigener Produzent und war für die Produktion von UEFA Manager 2000 und Premier Manager 2001 verantwortlich, ehe er im Februar 2001 als Produzent zu Warthog wechselte. Dort schuf er „Quiz Show“, „World Rally Championship“, „Wolverine“ sowie „Harry Potter und der Stein der Weisen“, bevor er im Mai 2004 zu Traveller's Tales kam.

## **Stellvertretender Produzent/Gestaltung – Andy Burrows**

Andy fing in der Branche 1999 als Grafiker bei Jester Interactive an. Seitdem hat er für Rebellion und Warthog gearbeitet und wechselte 2004 zu Traveller's Tales. In dieser Zeit hat er an unterschiedlichen Titeln mitgearbeitet, dazu gehören „Manic Miner“, „Rainbow Six: Lone Wolf“, „Kampfstern Galactica“, „Mace Griffin: Bounty Hunter“ sowie „Harry Potter und der Stein der Weisen“. Andy wird die Produktion der NGC- und PSP-Versionen von Narnia leiten.

## **Firmenleiter und leitender Programmierer – Dave Dootson**

Dave begann seine Karriere 1991 bei Traveller's Tales. In der Zeit, die er für uns arbeitet, hatte er unterschiedliche Positionen in der Programmierung inne, ist aber nun leitender Programmierer der gesamten Firma. Dave hat bei vielen verschiedenen Spielen wie „Leander“, „Mickey Mania“, „Rascal“, „Toy Story 1 und 2“, „Haven“, „Findet Nemo“ und „Lego: Star Wars“ mitgearbeitet.

## **Leitender Gestalter – Leon Warren**

Leon hat 1994 in der Branche bei Sensory Deception angefangen und wechselte 1997 zu Traveller's Tales. Bei Traveller's Tales hat er als leitender Gestalter an „Haven: Call of the King“, „World Rally Championship“ und „Formel-1“ und war außerdem bei „Rascal“, „Toy Story 2“, „Toy Story Racer“, „Findet Nemo“, „A Bug's Life – Das große Krabbeln“ und „Crash Bandicoot“ beteiligt.

## **Assistentin des leitenden Gestalters – Nic Daly**

Nic hat 1999 bei Hammerhead als Strukturgestalterin angefangen und an Titeln wie „Quake 2“ und „Blade“ mitgearbeitet. 2001 kam sie zu Traveller's Tales, wo sie als Charakter-Gestalterin in Maya ausgebildet wurde und bei „Crash Bandicoot“, „Findet Nemo“, „Haven“ und „Lego: Star Wars“ mitarbeitete. Seit kurzem gestaltet sie Spielstufen.

## **Leitender Animator – Antony Whiteley**

Antony begann 1996 bei ATD als Charakter-Gestalter. 2001 wechselte er zu Traveller's Tales und arbeitete als Animator neben anderen Spielen an „Crash Bandicoot“, „Findet Nemo“ und „Haven“.

## **Leitender Filmsequenz-Animator – Bill Martin**

Bill begann 1998 bei Warthog Games. Davor arbeitete er 15 Jahre lang selbständig für eine Reihe von Firmen an verschiedenen TV-, Video- und Ausstellungsprojekten, z.B. für Cosgrove Hall und Yorkshire Television. Bei Warthog arbeitete Bill an unterschiedlichen Projekten als Animator und leitender Animator und in jüngerer Zeit als leitender Filmsequenz-Animator an „Harry Potter und der Stein der Weisen“. 2004 wechselte er zu Traveller's Tales.

## **Toningenieur – David Whittaker**

David ist in der Tonabteilung schon eine Legende. Er begann in der Branche 1982 als freier Computerprogrammierer (dazu gehörten Musik, Grafik und die Erstellung von Soundeffekten) für die meisten handelsüblichen Formate. In dieser Zeit arbeitete praktisch an jedem Format, vom Commodore Vic20 bis zu Sony PS2. Ehe er 2004 bei Traveller's Tales anfing, hat David für mehrere hochkarätige Firmen gearbeitet, unter anderem war er Tonspezialist/Leiter bei Electronic Arts, USA und hat an einer großen Bandbreite von Titeln mitgearbeitet, dazu gehören „Medal of Honor“, „John Madden

Football“, „James Bond“ („Die Welt ist nicht genug“ und „Der Morgen stirbt nie“) und „Lego: Star Wars“.

## **Programmierer – Steve Harding**

Narnia-Team (Forts.)

## **Programmierer – Matt Davies**

Matt arbeitet seit 1997 in der Branche, z.B. für Codemasters, Acclaim, Psygnosis, Computer Artworks und Confounding Factor. Er hat vor kurzem an „Lego: Star Wars“ (Soundcode) und an „Galleon“ (Engine-Programmierung und Xbox-Port) mitgearbeitet. Er war auch am Port von „Brian Lara's Cricket“ beteiligt, ehe er 2004 zu Traveller's Tales kam.

## **Programmierer – Mark Bidewell**

Mark begann seine Karriere 2000 bei Infogrames und arbeitete (Charakterbewegung/Steuerung/Animation/Gameplay) an „Superman Shadows Of Apokolips“. Er ging dann 2004 zu Zoo Digital, um an „Premier Manager 2004/2005“ zu arbeiten, ehe er 2005 bei Traveller's Tales anfang.

## **Hintergrundgestalter – Jonathan Shaller**

Jonathan hat im Frühjahr 2004 bei Traveller's Tales als Junior-Gestalter angefangen, das ist sein erster Job in der Spiele-Branche.

## **Hintergrundgestalter – Dave Burton**

Dave arbeitet bei Traveller's Tales seit 1993 als Spielgestalter und erstellt 2D- und 3D-Grafiken und Animationen. Seine Hauptaufgabe liegt in der Firma bei der Hintergrundgestaltung/dem Levelaufbau und er hat an zahlreichen Titeln mitgearbeitet, z.B. an „Sonic 3Dblast“, „Toy Story 1 und 2“, „A Bug's Life - Das große Krabbeln“, „Findet Nemo“, „Haven“ und „Lego: Star Wars“ und war leitender Gestalter bei „Buzz Lightyear“.

## **Hintergrundgestalter – Paul McCormack**

Nach seinem Abschluss an der Kunsthochschule begann Paul 2000 bei Traveller's Tales zu arbeiten und war als Levelgestalter für „Haven“ und „Lego: Star Wars“ tätig.

## **Charaktergestalter – Guy Avery**

Guy begann seine Karriere 1995 bei General Simulations Incorporated und arbeitete dann für Videosystems, Genepool

Software und Acclaim Studios, ehe er im Spätjahr 2004 bei Traveller's Tales als Charaktergestalter anfang. Guy hat an Titeln wie „Wings of Destiny“, „Formel-1“, „Wolverine“ und „ATV3“ mitgearbeitet.

Narnia-Team (Forts.)

## **Filmsequenz-Animator– Richard Drumm**

Richard begann 2000 in der Branche als Animator bei Cosgrove Hall und arbeitete an Vice City, bevor er 2002 zu Warthog wechselte, um an Harry Potter und der Stein der Weisen zu arbeiten. 2004 wechselte er zu Traveller's Tales und war an der Animation von Filmsequenzen für „Lego: Star Wars beteiligt“.

## **Filmsequenz-Animator– Ross Norcross**

Ross ist seit 2003 für die Branche tätig. Er begann bei VIS in Schottland mit der Bearbeitung von „Brave - Die Suche nach dem Geistertänzer“ und wechselte im Spätjahr 2003 zu Traveller's Tales, wo er seither an „Crash Bandicoot“ und „Lego: Star Wars“ mitgearbeitet hat. Bei allen bisherigen Projekten war er in der Funktion eines Animators beteiligt und arbeitete in erster Linie an Filmsequenzen.

## **Filmsequenz-Animatorin – Annika Barkhouse**

Nachdem sie ein Jahr zuvor ihren BA am NCCA in Bournemouth gemacht hatte, begann Annika Mitte 2003 bei Traveller's Tales zu arbeiten. Ehe sie mit der Arbeit an Narnia anfang, hatte Annika mit der Animation der Spiel-Filmsequenzen für „Lego: Star Wars“ zu tun.

## **Filmsequenz-Animator– Chris Dicker**

Chris begann 2000 bei Traveller's Tales zu arbeiten, an „Buzz Lightyear“ als leitender Animator, bei „Crash Bandicoot“, „Haven“, „Findet Nemo“ und „Lego: Star Wars“ als Filmsequenz-Animator.

## **Spiel-Animator – Simon James**

Simon begann seine Karriere 1991 ursprünglich bei Traveller's Tales als Charakter-Gestalter für Leander, ehe er 1997 zu Hammerhead ging, wo er als leitender Animator an „Shadowmaster“, „Quake II“ und „Blade arbeitete“. Er wechselte 2001 zu Sony, wo er als leitender Animator bei „Formel-1 2001 und 2002“ tätig war. Von dort wechselte er 2004 zu Cosgrove Hall und war an „The Warriors“ beteiligt, bevor er im Spätjahr zu Traveller's Tales zurückkehrte.

## **Spiel-Animator – Steve Thomas**

Steve begann 1991 bei Software Creations und arbeitete an Titeln wie „Spiderman“, „Tinstar“, „Cut Throat Island“ und „Water World“, ehe er 1998 zu Psygnosis ging. Nach Fertigstellung von „Brainless“ wechselte er 1999 zu Zed Two, um an „Taz Express“, „Pillage“ und „E.T.“ zu arbeiten. Er ging 2001 zu Genepool, wo er 2003 an Wolverine und danach an Blade Interactive mitarbeitete, bevor er 2004 zu Traveller's Tales kam.

Narnia-Team (Forts.)

## **Spiel-/Technischer Animator – Ed Cates**

Ed begann in der Branche 2002 als Animator für Core-Gestaltung und arbeitete an einem unveröffentlichten Produkt namens „Fighting Force 3“. Er wechselte 2003 zu Traveller's Tales und arbeitete als Animator, dabei war er in der Animation der Filmsequenzen für „Lego: Star Wars“ tätig.

## **Technik-Team**

### **Leitender Engine-Programmierer - Alistair Crowe**

Alistair begann seine Karriere 1990-1993 als Forschungswissenschaftler am British Aerospace Sowerby Research Centre, dabei untersuchte er Anwendungen von Computer Vision und intelligente Steuerungstechniken in der Raumfahrtindustrie. Danach arbeitete er von 1993 bis 1996 an seiner Doktorarbeit im Fachbereich Psychologie an der Universität von Sheffield, wo er Ansätze bei der Erstellung menschlicher Bewegungen unter Nutzung von KIs und inverse Kinematiktechniken erforschte. Sein erster Ausflug in die Spiele-Branche fand 1996 - 1997 bei Argonaut Technologies statt, wo er am Brender-API arbeitete und Gerätetreiber für interne Rasterisationshardware entwickelte. Danach war er 1997-1999 im Core-Rendering-Team bei LightWork Design Ltd tätig, wo er an High-end-Softwarerenderings für die CAD-Industrie arbeitete. Er kam 1999 als Engine-Programmierer zu Traveller's Tales, spielte eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung der Engine, des Maya-Exporters und der Converter-Tool-Chain und wurde schließlich Leiter der Engine-Entwicklung. Er hat Engine- und Tools-Programmierungen für die Titel „Crash Bandicoot: Wrath of Cortex“, „Haven: Call of the King“, „Findet Nemo“ und „Lego: Star Wars“ beigesteuert.

### **Engine-Programmierer - Steve Monks**

Steve veröffentlichte 1985 über Bug Byte sein erstes Spiel (Dogsbody) für den Sinclair Spectrum und Amstrad CPC464. Dann

ging er 1993 zu Digital Image Design, um an „TFX“ zu arbeiten. Bei DID war Steve Leitender Programmierer für „EF2000“, „F22“ und „Wargasm“. Steve wechselte 1999 zu Traveller's Tales, arbeitete an „Toy Story 2“ und „Sonic R“ und war „leitender Engine-Programmierer“ bei „Crash Bandicoot“ und „Haven“.

## **Engine-Programmierer - Paul Hunter**

### **XBOX-/Tools-Programmierer - Roland Hougs**

Roland begann 2001 bei Traveller's Tales und hat als Xbox-Programmierer an „Haven“, „Findet Nemo“, „Lego: Star Wars“, „World Rally Championship“ und „Formel-1“ mitgearbeitet sowie als Leitender Tools-Programmierer für „Lego: Star Wars“.

Narnia-Team (Forts.)

### **XBOX-Programmierer - Kevin Edwards**

Kevin begann 1982 Videospiele zu programmieren, zu den vielen veröffentlichten Titeln für Heimcomputer gehört z.B. „BBC Micro“. Er wechselte dann zu Spielkonsolen. Seit er in der Branche tätig ist, arbeitete an mehreren großen Lizenzspielen wie „Wolverine“, „Silver Surfer“ und „Spiderman“. Diesen folgten mehrere Spiele auf PC und XBox sowie einige OEM/Technology-Titel wie „Incoming“, „Dispatched“, „Incoming Forces“, „X-Men 2“ und, nachdem er 2004 zu Traveller's Tales kam, „Lego: Star Wars“.

### **NGC-/PSP-Programmierer - David Connell**

Dave begann 2000 bei Rare und arbeitete an „Perfect Dark“ und „Donkey Kong Racing“ sowie in der Entwicklungstechnik, ehe er 2002 zu Warthog wechselte. Bei Warthog arbeitete er an „Animaniacs“ und „Harry Potter“ sowie in der Engine-Entwicklung von allgemeinen/Xbox/NGC-Spielen. 2004 wechselte er zu Traveller's Tales, wo er an „World Rally Championship“, „Formel 1“ (beide PSP) mitarbeitete und bei der Entwicklung der Engine half.

### **PC-Programmierer - Andy Holroyd**

Andy kam 1998 von Tiertex zu Traveller's Tales. Seitdem hat er an „A Bug's Life - Das große Krabbeln“, „Toy Story 2“, „Buzz Lightyear“ und „Crash Bandicoot“ gearbeitet.

### **PC-Programmierer - Argiris Baltzis**

### **PS2-Programmierer - Richard Frankish**

Richard begann 1985 in der Branche zu arbeiten und ehe er 2004 zu Traveller's Tales kam, arbeitete er bei AnF, Elite, Acclaim und Atomic Planet.

## **Engine-/Tools-Programmierer - Alan Murta**

Dr. Alan Murta besitzt 15 Jahre professionelle Erfahrung in der Grafikprogrammierung. Von 1990 bis 2000 lehrte er an der Universität von Manchester, wo er das Forschungslabor Advanced Interfaces VR gründete und ein internationales Nachschlagewerk für Veröffentlichungen im Bereich Computergrafik entwickelte. Von 2000 bis 2004 arbeitete er als leitender Grafik-Programmierer bei Elixir Studios Ltd und entwickelte die Totality Engine. Er war an folgenden Spielen beteiligt: „Republic: The Revolution“, „Evil Genius“ und bei der Max-Payne-Serie. Er ist außerdem der Autor von GPC – der weltweit führenden Polygon-Clipping-Sammlung.

Narnia-Team (Forts.)

## **Engine- / Tools-Programmierer - Ralph Ferneyhough**

Ralph begann seine Arbeit in der Spiele-Industrie 1994 für Psygnosis an „Sentient“. Seitdem hat er für Datel, danach für Studio 33 an den Spielen „Newman-Haas Racing“, „Formel-1 99“ und „Formel-1 2000“ gearbeitet, ehe er Mitte 2000 zu Traveller's Tales kam. Hier arbeitete er an „Crash Bandicoot“, „Haven“, „Findet Nemo“ und „Lego: Star Wars“.

## **Dynamik-Programmierer - Chris Halliday**