



# Biografia Zespołu



# **Zespół**

## **Dyrektor – Jon Burton**

Jon był właścicielem i dyrektorem firmy Traveller's Tales od początku jej istnienia w 1989. Od tego czasu kierował, projektował lub programował każdą z 19 gier wydanych do tej pory przez firmę. Osiem z nich sprzedano w nakładzie ponad 1.000.000 egzemplarzy, z czego pięć – w nakładzie 2.000.000 egzemplarzy. W sumie Traveller's Tales sprzedało do tej pory ponad 23.000.000 gier. Firma zajmuje się tworzeniem programów bez treści dla dorosłych i specjalizuje się w licencjonowanych grach akcji dla dzieci i młodzieży.

## **Producent – Paul Flanagan**

Paul rozpoczął pracę w tej branży w 1991 r., w oddziale kontroli jakości firmy Ocean Software's. W 1994 r. otrzymał awans na stanowisko Głównego testera, a w 1999 r. został Asystentem producenta w Infogrames Sports Studio przy projekcie Ronaldo. Samodzielnym producentem został w tej samej firmie w 2000 r., przy produkcji UEFA Manager 2000 i Premier Manager 2001. W lutym 2001 r. przeniósł się do Warthog, gdzie jako producent zajmował się takimi projektami, jak Quiz Show, Rally Championship, Wolverine oraz Harry Potter i kamień filozoficzny. Pracę w Traveller's Tales rozpoczął w maju 2004r.

## **Drugi producent/Projektant – Andy Burrows**

Andy rozpoczął pracę w branży w 1999 jako projektant Jester Interactive. Od tamtej pory pracował dla Rebellion, Warthog, a do Traveller's Tales przeniósł się w 2004 r. W tym okresie pracował nad wieloma projektami, takimi jak Manic Miner, Rainbow Six: Lone Wolf, Battlestar Galactica, Mace Griffin: Bounty Hunter i Harry Potter i kamień filozoficzny. Andy będzie nadzorował produkcję wersji Narnii na NGC i PSP.

## **Główny programista – Dave Dootson**

Dave rozpoczął pracę w branży w Traveller's Tales w 1991. Od tego czasu pracował jako programista nad wieloma projektami, jednak teraz zajmuje stanowisko Głównego programisty w całej firmie. W swojej karierze Dave realizował wiele tytułów. Do najważniejszych z nich należą Leander, Mickey Mania, Rascal, Toy Story 1 & 2, Haven, Gdzie jest Nemo i Lego Star Wars.

## **Główny grafik – Leon Warren**

Leon rozpoczął pracę w zawodzie w 1994 r. w Sensory Deception. W Traveller's Tales pojawił się w 1997 r. Przez ten okres pracował w Traveller's Tales jako główny grafik nad takimi projektami, jak Haven: Call of the King, WRC, F1 a także zajmował się realizacją Rascala, Toy Story 2, Toy Story Racer, Gdzie jest Nemo, A bugs Life i Crash Bandicoot.

Narniia Team Breakdown (Cont'd)

## **Drugi główny grafik – Nic Daly**

Nic rozpoczęła pracę w zawodzie w 1999 r. w Hammerhead jako grafik tekstur opracowując takie pozycje, jak Quake 2 i Blade. W 2001 r. przeniosła się do Traveller's Tales, gdzie została modelarzem postaci w Maya pracując nad Crash Bandicoot, Gdzie jest Nemo, Haven i Lego Star Wars. Ostatnio Nic zajęła się grafiką poziomów.

## **Główny animator – Antony Whiteley**

Antony rozpoczął pracę w branży w 1996 r. w ATD jako modelarz postaci. W 2001 r. przeniósł się do Traveller's Tales i pracował jako animator między innymi przy Crash Bandicoot, Gdzie jest Nemo i Haven.

## **Główny animator scen – Bill Martin**

Bill rozpoczął pracę w branży w 1998 r. w Warthog Games. Wcześniej przez 15 lat pracował jako wolny strzelec i brał udział w realizacji licznych projektów dla firm, między innymi dla Hall & Yorkshire Television. W Warthog Bill pracował jako animator i główny animator, a później jako główny animator scen w projekcie Harry Potter i kamień filozoficzny. Do Traveller's Tales przeniósł się w 2004 r.

## **Inżynier dźwięku – David Whittaker**

David, obecnie prawdziwa legenda w swojej branży, rozpoczął pracę w zawodzie w 1982 r. jako niezależny programista (projektował muzykę, grafikę i efekty dźwiękowe) pod wszystkie komercyjnie dostępne formaty. W swoim czasie pracował praktycznie z każdym formatem – od Commodore Vic20 po Sony PS2. Przed przyjściem do Traveller's Tales w 2004 r. David współpracował z wieloma renomowanymi firmami. Był między innymi specjalistą od dźwięku w Electronic Arts, USA i brał udział w realizacji wielu gier, w tym Medal of Honor, John Madden Football, James Bond (Świat to za mało i Jutro nie umiera nigdy) i Lego Star Wars.

## **Programista – Steve Harding**

## **Programista– Matt Davies**

Matt pracował w branży z przerwami od 1997 r. dla takich firm, jak Codemasters, Acclaim, Psygnosis, Computer Artworks i Confounding Factor. Ostatnio był zaangażowany w projekt Star Wars Lego (kod dźwiękowy) i Galleon (Xbox i programowanie silnika). Zanim przeniósł się do Traveller's Tales w 2004 r. uczestniczył w projekcie Brian Lara's Cricket na PC.

## **Programista – Mark Bidewell**

Mark rozpoczął pracę w branży w Infogrames w 2000 r. od projektu Superman Shadows Of Apokolips (ruch postaci/mechanizmy kontrolne/animacja/gra). W 2004 r. przeniósł się do Zoo Digital i pracował nad Premier Manager 2004/2005. Do Traveller's Tales trafił w 2005 r.

## **Grafika tła – Jonathan Shaller**

Jonathan trafił do Travelers Tales jako młodszy grafik w początkach 2004 r. i jest to jego pierwsza praca w branży.

## **Grafika tła – Dave Burton**

Dave pracuje dla Traveller's Tales od 1993 zajmując się grafiką 2D i 3D oraz animacją. Jego główna rola w firmie polega na tworzeniu trójwymiarowej grafiki tła i budowaniu poziomów. Dave brał udział w wielu projektach, a między innymi w Sonic 3Dblast, Toy Story 1 & 2, A Bug's Life, Gdzie jest Nemo, Haven i Lego Star Wars oraz był głównym grafikiem w projekcie Buzz Light-year.

## **Grafika tła – Paul McCormack**

Po skończeniu Akademii Sztuk Pięknych w 2000 r. Paul trafił do Traveller's Tales i pracował jako grafik poziomów przy takich projektach, jak Haven i Lego Star Wars.

## **Grafika postaci – Guy Avery**

Guy rozpoczął pracę w branży w 1995 r. w General Simulations Incorporated, następnie przeniósł się do Videosystems, Genepool Software i Acclaim Studios. W Traveller's Tales zaczął pracować pod koniec 2004 r. jako modelarz postaci. Guy brał udział w takich projektach, jak Wings of Destiny, F1 Championship, Wolverine i ATV3.

## **Animator scen – Richard Drumm**

Richard rozpoczął pracę w branży w 2000 r. w Cosgrove Hall jako animator w projekcie Vice City. W 2002 r. przeniósł się do Warthog, gdzie uczestniczył w produkcji Harrego Pottera i kamienia filozoficznego. Do Traveller's Tales trafił w 2004 r. i zajął się animacją scen w grze Star Wars Lego.

## **Animator scen – Ross Norcross**

Ross pracuje w branży od 2003 r. Zaczynał w VIS w Szkocji przy projekcie "Brave Spirit Dancer", a następnie, pod koniec 2003 r., dołączył do zespołu Traveller's Tales. Pracował nad Crash Bandicoot i Star Wars Lego. We wszystkich projektach w jakich brał do tej pory udział, pełnił rolę animatora scen.



## **Animator scen – Annika Barkhouse**

Po zrobieniu licencjata w NCCA (Krajowe Centrum Animacji Komputerowej) w Bournemouth, Annika rozpoczęła pracę w Traveller's Tales. Było to w połowie 2003 r. Zanim zajęła się Narnią, Annika pracowała przy animacji scen do Lego Star Wars.

## **Animator scen – Chris Dicker**

Chris rozpoczął pracę w Traveller's Tales w 2000 r. Pracował jako główny animator przy projekcie Buzz Lightyear, a jako animator scen przy Crash Bandicoot, Haven, Gdzie jest Nemo i Lego Star Wars.

## **Animator gry – Simon James**

Simon rozpoczął w Traveller's Tales w 1991 r. i pracował jako projektant postaci przy grze Leander. W 1997 r. przeniósł się do Hammerhead, gdzie pracował jako główny animator nad Shadowmaster, Quake II i Blade. W 2001 r. trafił do Sony, gdzie uczestniczył jako główny animator w pracach nad Formułą 1 2001 i 2002. W 2004 r. przeniósł się do Cosgrove Hall, gdzie pracował nad The Warriors. Pod koniec roku powrócił do Traveller's Tales.

## **Animator gry – Steve Thomas**

Steve rozpoczął pracę w Software Creations w 1991 r. i pracował przy takich projektach, jak Spiderman, Tinstar, Cut Throat Island i Water World. W 1998 r. przeniósł się do Psygnosis. Po ukończeniu projektu Brainless w 1999 r., trafił Zed Two, gdzie zajął się Taz Express, Pillage i ET. W 2001 r. przeniósł się do Genepool, gdzie pracował nad Wolverinem, a następnie, w 2003 r., do Blade Interactive. Do Traveller's Tales trafił w 2004 r.

## **Animator techniczny – Ed Cates**

Ed rozpoczął pracę w branży jako animator w Core Design w 2002 r., gdzie pracował nad nie wydanym w końcu produktem o nazwie Fighting Force 3. W 2003 r. przeniósł się do Travellers Tales i zajął się animacją scen w projekcie Star Wars Lego.

## **Zespół techniczny**

### **Główny programista silnika- Alistair Crowe**

Alistair rozpoczął swoją karierę w 1990-1993 jako naukowiec w British Aerospace Sowerby Research Centre, gdzie zajmował się aplikacjami widzenia komputerowego i systemami inteligentnego sterowania w przemyśle lotniczym i kosmicznym. Następnie zrobił doktorat z psychologii na Uniwersytecie w Sheffield w latach 1993-1996, kiedy to zajmował się podejściami badawczymi w modelowaniu ruchów ludzkich z wykorzystaniem sztucznej inteligencji i kinematyki odwrotnej. Jego pierwsze zetknięcie z przemysłem gier miało miejsce w Argonaut Technologies w latach 1996-1997, gdzie pracował nad BRender API i opracowywał sterowniki na domowe urządzenia do rasteryzacji. Następnie dołączył do głównego zespołu renderującego w LightWork Design Ltd, gdzie w latach 1997-1999 pracował nad najwyższej klasy rendererami dla przemysłu CAD. Do Traveller's Tales trafił w 1999 r. jako programista silnika, gdzie odgrywał znaczącą rolę w opracowywaniu silnika i łańcucha narzędzi Maya, a ostatnio został głównym programistą silnika. Alister był programistą silnika i narzędzi w takich projektach, jak Crash Bandicoot Wrath of Cortex, Haven: Call of the King, Gdzie jest Nemo i Lego Star Wars.

### **Programista silnika - Steve Monks**

Steve wydał swoją pierwszą grę (Dogsbody) w 1985 na Sinclair Spectrum i Amstrad CPC464 przez firmę Bug Byte. W 1993 r. trafił do Digital Image Design, gdzie pracował nad TFX. Był tam głównym programistą w takich projektach, jak EF2000, F22 i Wargasm. Steve przeniósł się do Traveller's tales w 1999 r. i uczestniczył w produkcji Toy Story 2 i Sonic R, a także był głównym programistą silnika w Crash Bandicoot i Haven.

### **Programista silnika - Paul Hunter**

### **Programista narzędzi /XBOX - Roland Hougs**

Roland rozpoczął pracę w branży w Traveller's Tales w 2001 r. i pracował jako programista Xbox przy produkcji Haven, Nemo, Lego Star Wars, a jako główny programista narzędzi przy World Rally Championship, Formule 1 i Lego Star Wars.

### **Programista XBOX - Kevin Edwards**

Kevin rozpoczął programowanie gier w 1982 r. i ma na swoim koncie wiele wydanych tytułów na komputery domowe, takie jak BBC Micro. Następnie przeniósł się na konsole. W swojej karierze Kevin pracował nad kilkoma dużymi projektami, w tym nad Wolverinem,



Silver Surfer i Spidermanem. Następnie współpracował przy tworzeniu kilku gier na PC i Xbox i na OEM takich jak Incoming, Dispatched, Incoming Forces, X-Men 2 i, po dołączeniu do zespołu Traveller's Tales w 2004 r., Lego Star Wars.

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

Dave rozpoczął pracę w branży w Rare w 2000 r. od projektów Perfect Dark i Donkey Kong Racine oraz opracowywania technologii. W 2002 r. trafił do Warthog. Tam pracował nad Animaniakami i Harrym Potterem oraz zajmował się opracowaniem silnika generic/Xbox/NGC. W 2004 r. przeniósł się do Traveller's Tales, gdzie pracował nad World Rally Championship i Formułą 1 (oba na PSP) oraz pomagał w opracowywaniu silnika.

### **Programista PC - Andy Holroyd**

Andy trafił do Traveller's Tales w 1998 r. z firmy Tiertex. Przez ten czas brał udział w projektach A Bugs Life, Toy Story 2, Buzz Lightyear i Crash Bandicoot.

### **Programista PC - Argiris Baltzis**

### **Programista PS2 - Richard Frankish**

Richard rozpoczął pracę w branży w 1985 r. i przed przyjściem Traveller's Tales w 2004 r. pracował dla AnF, Elite, Acclaim i Atomic planet.

### **Programista silnika / narzędzi - Alan Murta**

Dr Alan Murta posiada piętnastoletnie doświadczenie w programowaniu grafiki. W latach 1990-2000 wykładał na Uniwersytecie w Manchesterze, gdzie założył laboratorium badawcze zaawansowanych interfejsów wirtualnej rzeczywistości. Jest także autorem wielu publikacji na temat grafiki komputerowej. W latach 2000-2004 pracował jako Starszy programista grafiki w Elixir Studios Ltd, gdzie opracowywał silnik Totality. Inne projekty, w których brał udział, to między innymi Republic: The Revolution, Evil Genius i seria Max Payne. Dr Alan Murta jest także autorem największej na świecie biblioteki GPC (do obcinania wielokątów).

### **Programista silnika / narzędzi - Ralph Ferneyhough**

Ralph rozpoczął pracę w branży w 1994 dla Psygnosis od projektu Sentient. Od tamtej pory pracował dla Dattel, a później dla Studia 33 przy opracowywaniu gier Newman-Haas Racing, Formuła 1 99 i Formuła 1 2000. Do Traveller's Tales trafił w połowie 2000 r. Był zaangażowany w takie projekty, jak Crash Bandicoot, Haven, Gdzie jest Nemo i Lego Star Wars.

# **Programista dynamiki - Chris Halliday**