



Biografia da Equipa



Análise da Equipa

Director – Jon Burton

Jon é o proprietário e director da Traveller's Tales desde o seu início em 1989. Desde então tem dirigido, desenhado e programado em cada uma das companhias, 19 jogos publicados até à data. Oito desses jogos venderam mais de um milhão de unidades, tendo só cinco desses vendido mais de dois milhões, e os totais de produção da Traveller's Tales ascendem a mais de 23,000,000 de jogos vendidos até hoje. A companhia dedica-se a produzir jogos sem conteúdo para adultos e especializou-se em jogos de acção licenciados para crianças e adolescentes.

Produtor – Paul Flanagan

Paul entrou na indústria através do Departamento de Certificação de Qualidade da Ocean Software, como testador de jogos, em 1991. Foi promovido a Testador Chefe em 1994 e a Assistente de Produção da Infogrames Sports Studio, em 1999, ao trabalhar no Ronaldo. Tornou-se Produtor em pleno, no ano de 2000 no mesmo estúdio que produziu o UEFA Manager 2000 e o Premier Manager 2001 antes de sair para a Warthog em Fevereiro de 2001 como Produtor e ter completado o Quiz Show, o Rally Championship, Wolverine e Harry Potter e a Pedra Filosofal, tudo isto antes de entrar na Traveller's Tales em Maio de 2004.

Produtor Associado/Desenhador – Andy Burrows

Andy entrou na indústria em 1999 como desenhador da Jester Interactive. Desde então trabalhou para a Rebellion, Warthog e saiu para a Traveller's Tales em 2004. Durante todo este tempo trabalhou em diversos títulos, incluindo Manic Miner, Rainbow Six: Lone Wolf, Battlestar Galactica, Mace Griffin: Bounty Hunter e Harry Potter e a Pedra Filosofal. Andy irá supervisionar a produção das versões NGC & PSP do Narnia.

Chefe de Empresa & Programador Chefe – Dave Dootson

Dave entrou nesta indústria logo para a Traveller's Tales ainda em 1991. Durante a sua permanência na Traveller's Tales, trabalhou em vários papéis de programação mas agora mantém a posição de Programador Chefe de toda a companhia. Dave trabalhou num imenso rol de títulos como Leander, Mickey Mania, Rascal, Toy Story 1 & 2, Haven, Finding Nemo e Lego Star Wars.

Chefe Gráfico – Leon Warren

Leon começou a trabalhar na indústria em 1994 na Sensory Deception e, em 1997, mudou-se para a Traveller's Tales. Durante a sua permanência na Traveller's Tales, trabalhou na qualidade de chefe gráfico no Haven: Call of the King, WRC, F1 e também trabalhou no Rascal, Toy Story 2, Toy Story Racer, Finding Nemo, A bugs Life & Crash Bandicoot.

Chefe Gráfica Associada – Nic Daly

Nic iniciou-se na indústria em 1999 em Hammerhead como gráfica de texturas a trabalhar em títulos como o Quake 2 e Blade. Saiu para a Traveller's Tales em 2001 onde se treinou como modelista de personagens no Maya trabalhando no Crash Bandicoot, Finding Nemo, Haven e Lego Star Wars. Recentemente ascendeu à posição de artista gráfica de níveis.

Animador Chefe – Antony Whiteley

Antony estreou-se na indústria com a ATD em 1996 como modelista de personagens. Em 2001 mudou-se para a Traveller's Tales e tem trabalhado como animador em Crash Bandicoot, Finding Nemo e Haven entre outros jogos.

Animador Chefe de Sequências Cinematográficas – Bill Martin

Bill entrou na indústria em 1998 na Warthog Games. Antes disso tinha trabalhado como freelance durante 15 anos, tendo estado envolvido em trabalhos de TV/Vídeo/Exibição para um certo número de companhias, incluindo a Cosgrove Hall e a Yorkshire Television. Enquanto esteve na Warthog, Bill trabalhou em inúmeros projectos como Animador e Animador Chefe e mais recentemente como Animador Chefe de Sequências Cinematográficas no Harry Potter e a Pedra Filosofal. Veio para a Traveller's Tales em 2004.

Engenheiro de Áudio – David Whittaker

Sendo hoje uma lenda no departamento de áudio, David entrou na indústria em 1982 como programador de computadores freelance (incluindo design de música, gráficos e efeitos sonoros) para a maior parte dos formatos disponíveis comercialmente. Durante o seu tempo trabalhou em quase todos os formatos desde o Commodore Vic20 à PS2 da Sony. Antes de se juntar à Traveller's Tales em 2004, David trabalhou para várias companhias de elevado perfil, mantendo inclusivamente a posição de Especialista de Áudio/Director na Electronic Arts, nos Estados Unidos e trabalhou numa variedade imensa de jogos incluindo Medal of Honor, John Madden Football, James Bond (The World Is Not Enough & Tomorrow Never Dies) e no Lego Star Wars.

Programador – Steve Harding

Programador – Matt Davies

Matt trabalhou intermitentemente na indústria desde 1997, quer com a Codemasters, Acclaim, Psygnosis, Computer Artworks ou

Confounding Factor. Trabalhou recentemente no Star Wars Lego (código de som) e Galleon (programação de motor e plataforma Xbox). Esteve também envolvido na plataforma PC do Brian Lara's Cricket antes de sair para a Traveller's Tales em 2004.

Programador – Mark Bidewell

Mark iniciou-se na indústria em 2000 na Infogrames trabalhando em Superman Shadows Of Apokolips (Movimento de personagens/ Comandos/Animação/Ação de Jogo). Depois saiu para a Zoo Digital em 2004 para trabalhar no Premier Manager 2004/2005 antes de se juntar à Traveller's Tales em 2005.

Artista Gráfico de Fundo – Jonathan Shaller

Jonathan juntou-se à Travelers Tales como Artista Júnior no início de 2004, sendo este o seu primeiro trabalho na indústria de jogos.

Artista Gráfico de Fundo – Dave Burton

Dave tem estado a trabalhar na Traveller's Tales desde 1993 como artista gráfico de jogo produzindo gráficos e animações 2D e 3D. O seu principal papel na empresa é o de artista gráfico de fundo 3D/construtor de níveis e trabalhou em inúmeros títulos incluindo o Sonic 3Dblast, Toy Story 1 & 2, A Bug's Life, Finding Nemo, Haven, e Lego Star Wars, tendo sido artista gráfico chefe no Buzz Light-year.

Artista Gráfico de Fundo – Paul McCormack

Depois de se formar em Belas Artes, Paul entrou na Traveller's Tales em 2000 e trabalhou como Artista Gráfico de Nível no Haven & Lego Star Wars.

Artista Gráfico de Personagens – Guy Avery

Guy entrou na indústria em 1995, na General Simulations Incorporated, antes de partir para a Videosystems, Genepool Software, e para a Acclaim Studios até que se juntou à Traveller's Tales como Modelista de Personagens nos finais de 2004. Guy trabalhou em títulos com Wings of Destiny, F1 Championship, Wolverine e ATV3.

Animador de Sequências Cinematográficas – Richard Drumm

Richard iniciou-se na indústria com a Cosgrove Hall, como animador, em 2000, trabalhando na Vice City antes de mudar para a Warthog em 2002 para trabalhar no Harry Potter e a Pedra Filosofal. Entrou na Traveller's Tales em 2004 e envolveu-se na animação das sequências cinematográficas do Star Wars Lego.

Animador de Sequências Animadas – Ross Norcross

Ross está na indústria desde 2003. Começou na VIS na Escócia, trabalhando no "Brave Spirit Dancer", tendo-a deixado para se juntar à Traveller's Tales no final de 2003 onde trabalhou no Crash Bandicoot e no Star Wars Lego. Todos os projectos em que trabalhou até ao momento têm sido na qualidade de animador, sobretudo na criação de sequência cinematográficas.

Animador de Sequências Cinematográficas – Annika Barkhouse

Um ano depois de ter terminado o seu BA na NCCA Bournemouth, Annika entrou para a Traveller's Tales em meados de 2003. Antes de avançar para o Narnia, Annika trabalhou na animação das sequências cinematográficas de jogo para o Lego Star Wars.

Animador de Sequências Cinematográficas – Chris Dicker

Chris começou a trabalhar na Traveller's Tales em 2000, participando no Buzz Lightyear como Animador Chefe e em Crash Bandicoot, Haven, Finding Nemo e Lego Star Wars como animador de sequências animadas.

Animador de Acção de Jogo – Simon James

Simon começou originalmente na Traveller's Tales em 1991 trabalhando como desenhador de personagens do Leander antes de sair para a Hammerhead em 1997, onde participou no Shadowmaster, Quake II e Blade como Animador Chefe. Depois saiu para a Sony em 2001, tendo trabalhado no Formula 1 2001 & 2002 no papel de animador chefe. Saiu então para Cosgrove Hall em 2004 trabalhando no Warriors antes de regressar à Traveller's Tales mais tarde, nesse mesmo ano.

Animador de Acção de Jogo – Steve Thomas

Steve juntou-se à Software Creations em 1991 e trabalhou em títulos como Spiderman, Tinstar, Cut Throat Island e Water World antes de sair para a Psygnosis em 1998. Depois de completar o Brainless, mudou para a Zed Two em 1999 para trabalhar no Taz Express, Pillage e ET. Juntou-se depois à Genepool em 2001 trabalhando no Wolverine e mais tarde em Blade Interactive em 2003 antes de, finalmente, entrar na Traveller's Tales em 2004.

Animador Técnico de Acção de Jogo – Ed Cates

Ed iniciou-se na indústria como animador da Core Design em 2002, trabalhando num produto ainda não lançado chamado Fighting Force 3. Saiu depois para a Travellers Tales em 2003. Começou como animador e esteve envolvido na animação das sequências cinematográficas do Star Wars Lego.

Análise da Equipa Técnica

Programador Chefe de Motor - Alistair Crowe

Alistair começou a sua carreira entre 1990-1993 como cientista de pesquisa no British Aerospace Sowerby Research Centre, investigando aplicações de visão de computador e técnicas de comando inteligentes na indústria Aeroespacial. Saiu com o objectivo de obter um PhD no Departamento de Psicologia da Universidade de Sheffield em 1993-1996, pesquisando abordagens à modelação do movimento humano usando IA e técnicas invertidas cinemáticas. A sua primeira incursão na indústria de jogos foi com a Argonaut Technologies, 1996-1997, trabalhando no Interface para Programação de Aplicativos BRender e desenvolvendo drivers de dispositivos para tramas de hardware da casa. Depois disto juntou-se à equipa central de geração de imagens da LightWork Design Ltd, 1997-1999, trabalhando em programas avançados de geração de imagem para a indústria CAD. Entrou para a Traveller's Tales como programador de motor em 1999, jogando um papel significativo no desenvolvimento do motor, exportador Maya e cadeia de conversão de ferramentas, tomando finalmente a Chefia do desenvolvimento do motor. Contribuiu com programação de motor e ferramentas para os títulos Crash Bandicoot Wrath of Cortex, Haven: Call of the King, Finding Nemo e Lego Star Wars.

Programador de Motor - Steve Monks

Steve publicou o seu primeiro jogo (Dogsbody) em 1985 para o Sinclair Spectrum e Amstrad CPC464 através da Bug Byte. Depois juntou-se à Digital Image Design em 1993 para trabalhar no TFX. Enquanto lá esteve, Steve foi programador chefe no EF2000, F22 e Wargasm. Steve mudou-se para a Traveller tales em 1999 e trabalhou no Toy Story 2 e Sonic R tendo sido programador chefe de motor no Crash Bandicoot e Haven.

Programador de Motor - Paul Hunter

Programador de Ferramentas/XBOX - Roland Hougs

Roland começou na indústria com a Traveller's Tales em 2001 e trabalhou no Haven, Nemo, Lego Star Wars como programador Xbox, WRC e F1 e Lego Star Wars programador chefe de ferramentas.

Programador XBOX - Kevin Edwards

Kevin começou pela primeira vez a programar videojogos em 1982 com numerosos títulos publicados em computadores domésticos como é o caso do BBC Micro. Em seguida mudou-se para as

consolas de jogos. Durante o seu tempo na indústria, trabalhou em várias licenças de grande envergadura, como sejam Wolverine, Silver Surfer e Spiderman. A estes seguiram-se vários jogos para PC e Xbox, mais vários títulos da OEM/Technology como sejam Incoming, Dispatched, Incoming Forces, X-Men 2 e, depois de entrar na Traveller's Tales em 2004, o Lego Star Wars.

Programador NGC / PSP - David Connell

Dave iniciou-se na indústria com a Rare em 2000 trabalhando no Perfect Dark e no Donkey Kong Racing assim como no desenvolvimento da tecnologia antes de se mudar para a Warthog em 2002. Enquanto esteve na Warthog trabalhou no Animaniacs e Harry Potter e ainda no desenvolvimento do motor genérico/Xbox/NGC. Mudou-se para a Traveller's Tales em 2004 onde trabalhou no World Rally Championship, Formula 1 (ambos na PSP) tendo ajudado a desenvolver o motor.

Programador de PC - Andy Holroyd

Andy juntou-se à Traveller's Tales em 1998 vindo da Tiertex. Durante este tempo, trabalhou no A Bugs Life, Toy Story 2, Buzz Lightyear e Crash Bandicoot.

Programador de PC - Argiris Baltzis

Programador de PS2 - Richard Frankish

Richard iniciou-se na indústria em 1985 e depois de se juntar à Traveller's Tales em 2004, trabalhou na AnF, Elite, Acclaim e Atomic planet.

Programador de Motor / Ferramentas - Alan Murta

O Dr Alan Murta tem 15 anos de experiência profissional em programação de gráficos. De 1990 to 2000 foi professor da Universidade de Manchester, onde fundou o laboratório de pesquisa de Interfaces Avançadas VR e desenvolveu um record internacional de publicações sobre gráficos de computador. De 2000 to 2004 trabalhou como Programador Gráfico Chefe nos Elixir Studios Ltd desenvolvendo o Totality Engine. Os créditos dos Jogos incluem Republic: The Revolution, Evil Genius e a série Max Payne. É também o autor do GPC - a biblioteca de interligação de polígonos mais avançada do mundo.

Programador de Motor / Ferramentas - Ralph Ferneyhough

Ralph começou a trabalhar na indústria de jogos em 1994, para a Psygnosis em Sentient. Desde então, trabalhou para a Datel, depois para a Studio 33 com os jogos Newman-Haas Racing, Formula One

99 e Formula One 2000, Antes de se juntar à Traveller's Tales em meados de 2000. Aí trabalhou em Crash Bandicoot, Haven, Finding Nemo e Lego Star Wars.

Programador de Dinâmica - Chris Halliday