



Biografía del equipo



El equipo

Director – Jon Burton

Jon es el propietario y director de Traveller's Tales desde sus comienzos en 1989. Desde entonces, ha dirigido, diseñado o programado cada uno de los 19 títulos publicados hasta la fecha. Ocho de estos juegos han vendido más de un millón de ejemplares y cinco vendieron más de dos millones. El total de ventas de Traveller's Tales supera los 23.000.000 de juegos hasta la fecha. La empresa se dedica a la producción de juegos exentos de contenido para adultos y se especializa en juegos de acción para niños y adolescentes.

Productor – Paul Flanagan

Paul se inició en la industria del videojuego en el departamento de control de calidad de Ocean Software como testeador en 1991. Tres años más tarde fue ascendido a jefe de testeo y en 1999, dentro del Infogrames Sports Studio, consiguió el cargo de asistente de producción. En el año 2000 se convirtió en productor dentro del mismo estudio y creó UEFA Manager 2000 y Premier Manager 2001 antes de trasladarse a Warthog en febrero de 2001. Allí, como productor, creó Quiz Show y Rally Championship, Wolverine y Harry Potter y la piedra filosofal antes de entrar a formar parte del equipo de Traveller's Tales en mayo de 2004.

Productor asociado/diseñador – Andy Burrows

Andy entró a formar parte de la industria en 1999 como diseñador para Jester Interactive. Desde entonces, ha trabajado para Rebellion, Warthog y se pasó a Traveller's Tales en el 2004. Durante este tiempo ha trabajado en varios títulos, entre los que se encuentran Manic Miner, Rainbow Six: Lone Wolf, Battlestar Galactica, Mace Griffin: Bounty Hunter y Harry Potter y la piedra filosofal. Andy supervisará las versiones de Narnia para NGC y PSP.

Jefe de empresa y de programación – Dave Dootson

Dave comenzó en este mundillo de la mano de Traveller's Tales allá en 1991. Aquí ha desarrollado varias labores de programación, pero ahora ocupa el cargo de jefe de programación de toda la empresa. Dave ha trabajado en gran cantidad de títulos, como Leander, Mickey Mania, Rascal, Toy Story 1 y 2, Haven, Buscando a Nemo y Lego Star Wars.

Jefe de diseño – Leon Warren

Leon se adentró en el mundo del videojuego en 1994 de la mano de Sensory Deception y se pasó al bando de Traveller's Tales en 1997. Aquí ha trabajado como jefe de diseño en Haven: Call of the King, WRC, F1 así como en Rascal, Toy Story 2, Toy Story Racer, Buscando a Nemo, Bichos y Crash Bandicoot.

Jefa de diseño adicional – Nic Daly

Nic se adentró en la industria del videojuego en 1999 en Hammerhead como diseñadora de texturas y trabajó en títulos como Quake 2 o Blade. En el 2001 se unió al equipo de Traveller's Tales, donde se formó como modeladora de personajes en Maya trabajando en Crash Bandicoot, Buscando a Nemo, Haven y Lego Star Wars. Recientemente ha pasado a trabajar como diseñadora de niveles.

Jefe de animación – Antony Whiteley

El primer contacto de Antony con la industria fue de la mano de ATD en 1996 como modelador de personajes. En 2001 se unió a Traveller's Tales y ha trabajado como animador en Crash Bandicoot, Buscando a Nemo y Haven, entre otros.

Jefe de animación de secuencias – Bill Martin

Bill comenzó en 1998 con Warthog Games. Anteriormente había trabajado como freelance durante 15 años en temas relacionados con TV/Vídeo/Exposiciones para varias empresas, entre las que se encuentran Cosgrove Hall y Yorkshire Television. En Warthog colaboró en numerosos proyectos como animador y jefe de animación, y recientemente Jefe de animación de secuencias en Harry Potter y la piedra filosofal. Entró a formar parte del equipo de Traveller's Tales en el 2004.

Ingeniero de sonido – David Whittaker

La ahora leyenda del departamento de sonido comenzó en este mundo en el 82 como programador informático freelance, diseñando además música, gráficos y efectos de sonido para formatos comerciales. Durante este tiempo ha trabajado prácticamente en todos los formatos, desde Commodore Vic20 a Sony PS2. Antes de unirse a Traveller's Tales en el 2004, David trabajó para varias empresas importantes desempeñando el papel de especialista de sonido/director en Electronic Arts, EE.UU. y ha trabajado en gran cantidad de juegos, entre los que se encuentran Medal of Honor, John Madden Football, James Bond (El Mundo Nunca es Suficiente y El Mañana Nunca Muere) y Lego Star Wars.

Programador – Steve Harding

Programador – Matt Davies

Matt ha trabajado desde 1997 para Codemasters, Acclaim, Psygnosis, Computer Artworks y Confounding Factor. Recientemente ha trabajado en Star Wars Lego (código de sonido) y Galleon (programación de motor y adaptación a Xbox). También participó en

la adaptación a PC de Brian Lara's antes de unirse a Traveller's Tales en el 2004.

Programador – Mark Bidewell

Los comienzos de Mark se remontan al año 2000 en Infogrames, trabajando en títulos como Superman Shadows Of Apokolips (movimiento de personajes/controles/animación/juego). En el 2004 se pasó a Zoo Digital para trabajar en Premier Manager 2004/2005 antes de unirse a Traveller's Tales en el 2005.

Diseñador de fondos – Jonathan Shaller

Jonathan se unió a Traveller's Tales como diseñador asociado a principios del 2004, siendo éste su primer trabajo dentro de la industria de los videojuegos.

Diseñador de fondos – Dave Burton

Dave lleva trabajando en Traveller's Tales desde 1993 como diseñador de gráficos y animaciones 2D y 3D. Su cargo principal en la empresa es el de diseñador 3D de fondos y creador de niveles y ha trabajado en numerosos títulos como Sonic 3Dblast, Toy Story 1 y 2, Bichos, Buscando a Nemo, Haven y Lego Star Wars. Además, fue jefe de diseño en Buzz Light-year.

Diseñador de fondos – Paul McCormack

Tras graduarse, Paul comenzó en Traveller's Tales en el 2000 y ha trabajado como diseñador de niveles en Haven y Lego Star Wars.

Diseñador de personajes – Guy Avery

Los inicios de Guy se remontan a 1995 con General Simulations Incorporated, para incorporarse posteriormente a Videosystems, Genepool Software y Acclaim Studios. Tras esta etapa, se unió a Traveller's Tales como modelador de personajes a finales del 2004. Guy ha trabajado en títulos como Wings of Destiny, F1 Championship, Wolverine y ATV3.

Animador de secuencias – Richard Drumm

Richard comenzó en la industria con Cosgrove Hall como animador, en el 2000, trabajando en Vice City, para posteriormente pasarse a Warthog en el 2002 y trabajar en Harry Potter y la piedra filosofal. A Traveller's Tales se unió en el 2004 y colaboró en la animación de las escenas secuencias de Lego Star Wars.

Animador de secuencias – Ross Norcross

Ross se adentró en este mundo en el 2003. Comenzó en VIS en Escocia, trabajando en Brave Spirit Dancer y se marchó para unirse a Traveller's Tales a finales del 2003. Entonces trabajó en Crash Bandicoot y Lego Star Wars. En todos los proyectos en los que ha

intervenido desde entonces ha desempeñado la tarea de animador, principalmente de secuencias.

Animador de secuencias – Annika Barkhouse

Tras finalizar sus estudios en NCCA Bournemouth un año antes, Annika se unió a Traveller's Tales a mediados del 2003. Antes de comenzar con Narnia, Annika trabajó en la animación de las secuencias del juego de Lego Star Wars.

Animador de secuencias – Chris Dicker

Chris comenzó como jefe de animación en Traveller's Tales en el 2000 con Buzz Lightyear y como animador de secuencias en Crash Bandicoot, Haven, Buscando a Nemo y Lego Star Wars.

Animador de juego – Simon James

Los comienzos de Simon en Traveller's Tales se remontan a 1991, donde trabajó como diseñador de personajes para Leander. Luego pasó a Hammerhead en 1997 para trabajar en Shadowmaster, Quake II y Blade como jefe de animación y a continuación a Sony en el 2001, donde trabajó en Formula 1 2001 y 2002, también como jefe de animación. Luego pasó por Cosgrove Hall en el 2004 para trabajar en The Warriors, antes de volver a Traveller's Tales a finales de ese mismo año.

Animador de juego – Steve Thomas

Steve se unió a Software Creations en 1991 y trabajó en títulos tales como Spiderman, Tinstar, Cut Throat Island y Water World antes de pasar a formar parte del equipo de Psygnosis en 1998. Tras completar Brainless, pasó por Zed Two para trabajar en Taz Express, Pillage y ET. Luego se unió a Genepool en 2001 con Wolverine y en el 2003 a Blade Interactive, justo antes de unirse a Traveller's Tales en el 2004.

Animador de juego/técnico – Ed Cates

Ed comenzó en la industria como animador en Core Design en el 2002, trabajando en un producto que no vio la luz llamado Fighting Force 3. Luego se unió a Travellers Tales en el 2003, comenzando como animador y trabajando en de secuencias de Star Wars Lego.

El equipo técnico

Jefe de programación de motor - Alistair Crowe

Alistair comenzó su carrera entre 1990 y 1993 como científico en el centro de investigación aeroespacial británico Sowerby, investigando las aplicaciones de la visión informática y las técnicas de control inteligente en la industria aeroespacial. Se marchó para comenzar sus estudios en el departamento de psicología de la universidad de Sheffield entre 1993 y 1996, donde investigó el modelado del movimiento humano mediante técnicas de inteligencia artificial y cinemática inversa. Su primera incursión en el mundo de los videojuegos tuvo lugar con Argonaut Technologies, entre 1996 y 1997, donde trabajó en la interfaz de programación de aplicaciones de BRender y desarrolló controladores de dispositivo para un hardware de rasterización de la empresa. Tras esto se unió al equipo de renderización de núcleo de LightWork Design Ltd (1997-1999) y trabajó en los renderizadores de prestigioso software para la industria del diseño asistido por ordenador. Se unió a Traveller's Tales como programador de motor en 1999, jugando un papel importante en el desarrollo del motor, exportador de Maya y cadena de herramientas de convertidor, llegando a desempeñar el cargo de jefe de desarrollo de motor. Ha contribuido a la programación de motor y herramientas para títulos como Crash Bandicoot, Wrath of Cortex, Haven: Call of the King, Buscando a Nemo y Lego Star Wars.

Programador de motor - Steve Monks

Steve publicó su primer juego (Dogsbody) en 1985 para Sinclair Spectrum y Amstrad CPC464 a través de Bug Byte. A continuación se unió a Digital Image Design en 1993 para trabajar en TFX. En DID, Steve era jefe de programación en EF2000, F22 y Wargasm. Steve pasó a formar parte del equipo de Traveller's Tales en 1999 y ha trabajado en Toy Story 2 y Sonic R, además de ser el jefe de programación de motor de Crash Bandicoot y Haven.

Programador de motor - Paul Hunter

Programador de XBOX / herramientas - Roland Hougs

Roland comenzó en el mundo de los videojuegos de la mano de Traveller's Tales en el 2001 y ha trabajado en Haven, Buscando a Nemo, Lego Star Wars como programador de Xbox y en WRC, F1 y Lego Star Wars como jefe de programación de herramientas.

Programador de XBOX - Kevin Edwards

Kevin comenzó programando videojuegos en 1982 y publicó numerosos títulos con Home computers, como fue BBC Micro. Luego pasó al diseño de juegos para consolas. Durante este periodo trabajó en títulos como Wolverine, Silver Surfer y Spiderman. A éstos siguieron varios juegos para PC y XBox además de varios títulos como Incoming, Dispatched, Incoming Forces, X-Men 2 y, tras unirse a Traveller's Tales en el 2004, Lego Star Wars.

Programador de NGC / PSP - David Connell

Los inicios de Dave fueron con Rare en el 2000, trabajando en Perfect Dark y Donkey Kong Racing, así como desarrollando tecnología antes de unirse a las filas de Warthog en el 2002. En Warthog trabajó en Animaniacs y Harry Potter, además de en el desarrollo de motores genéricos para Xbox y NGC. En el 2004 se unió a Traveller's Tales, donde ha trabajado en World Rally Championship, Formula 1 (ambos para PSP), así como ayudando a desarrollar el motor.

Programador de PC - Andy Holroyd

Andy se unió a Traveller's Tales en 1998 desde Tiertex. Durante este tiempo trabajó en Bichos, Toy Story 2, Buzz Lightyear y Crash Bandicoot.

Programador de PC - Argiris Baltzis

Programador de PS2 - Richard Frankish

Richard comenzó en 1985 y antes de unirse a Traveller's Tales en el 2004, trabajó en AnF, Elite, Acclaim y Atomic planet.

Programador de motor/herramientas - Alan Murta

El profesor Alan Murta tiene a sus espaldas 15 años de experiencia en la programación de gráficos. Desde el año 1990 al 2000 impartió clases en la universidad de Manchester, donde fundó el laboratorio de investigación Advanced Interfaces VR y publicó un documento sobre los gráficos por ordenador. Del 2000 al 2004 trabajó como programador ejecutivo de gráficos en Elixir Studios Ltd, desarrollando el motor Totality Engine. Entre los juegos en los que ha trabajado se encuentran The Revolution, Evil Genius y las series de Max Payne. También es el autor de GPC, la librería de recortador de polígonos más importante del mundo.

Programador de motor/herramientas - Ralph Ferneyhough

Ralph se inició en la industria en 1994 de la mano de Psygnosis con Sentient. Desde entonces ha trabajado para Datel, Studio 33, en los juegos Newman-Haas Racing, Formula One 99 y Formula One 2000. A mediados del 2000 se une a Traveller's Tales. Aquí ha trabajado en Crash Bandicoot, Haven, Buscando a Nemo y Lego Star Wars.

Programador de dinámica - Chris Halliday