**KEVIN MARTENS**

**Diseñador jefe**

**Blizzard Entertainment**

Como diseñador principal del equipo de *World of Warcraft*, Kevin Martens supervisa el contenido de exteriores de *Shadowlands*, lo que incluye el desarrollo de zonas de la expansión como Maldraxxus, la nueva experiencia introductoria en el Confín del Exilio y las peligrosas Fauces.

Llegó a Blizzard Entertainment a principios de 2009 como director de diseño de contenido en *Diablo III,* del que pasó a convertirse en diseñador jefe a principios de 2012, y en 2017 se unió al equipo de *World of Warcraft*. Antes de entrar en Blizzard, había ocupado puestos de responsabilidad en BioWare para el desarrollo de la serie *Baldur's Gate* y de *Neverwinter Nights*, *Jade Empire* y *Dragon Age: Origins*.

Además de un apasionado de los videojuegos para ordenador, es un consumado cocinero que suele comparar la combinación de sabores de formas inesperadas y sorprendentes con el proceso de diseño de juegos.