**KEVIN MARTENS**

**Responsable de la conception**

**Blizzard Entertainment**

En tant que concepteur principal au sein de l’équipe de *World of Warcraft*, Kevin Martens supervise le contenu en extérieur de *Shadowlands* et notamment le développement des zones à découvrir dans cette nouvelle extension tels que Maldraxxus, l’introduction inédite dans les Confins de l’exil et l’impitoyable domaine de l’Antre.

Kevin Martens a rejoint Blizzard Entertainment en 2009 en tant que responsable de la conception de contenu pour *Diablo III* avant de devenir responsable de la conception en 2012 puis de rejoindre l’équipe de *World of Warcraft* en 2017. Avant d’arriver chez Blizzard, il a assumé plusieurs rôles de direction chez BioWare, où il a notamment participé au développement de la série *Baldur’s Gate* et des titres *Neverwinter Nights, Jade Empire*, et *Dragon Age: Origins.*

Outre sa passion pour les jeux vidéo, Kevin Martens est un chef passionné, qui considère que mélanger des saveurs pour obtenir des effets imprévus et agréables se rapproche de la création d’un jeu.