**KEVIN MARTENS**

**Capo progettista**

**Blizzard Entertainment**

In qualità di progettista principale del team di *World of Warcraft*, Kevin Martens supervisiona i contenuti esterni di *Shadowlands*, incluso lo sviluppo di zone dell'espansione come Maldraxxus, la nuova esperienza introduttiva sull'Isola dell'Esilio e l'impegnativa Fauce.

Kevin si è unito a Blizzard Entertainment all'inizio del 2009 come capo progettista dei contenuti per *Diablo III*, diventando poi capo progettista all'inizio del 2012 e unendosi al team di *World of Warcraft* nel 2017. Prima di entrare a far parte di Blizzard, ha lavorato presso BioWare, con ruoli di primo piano nello sviluppo della serie *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Jade Empire* e *Dragon Age: Origins*.

Oltre a essere appassionato di videogiochi, Kevin è anche un abile cuoco, e adora creare nuove combinazioni tanto in cucina quanto nella progettazione di un gioco.