

Ken Lobb
Direttore della sezione Content Planning, Xbox Platform
Microsoft Corporation

In qualità di Direttore della sezione Content Planning, Ken Lobb è responsabile della qualità del portafoglio dei titoli Xbox. Collabora con gli editori, partner di Xbox, per garantire che nei loro giochi si sfruttino al massimo le potenzialità della console Xbox. Si occupa inoltre della formazione dei partner per quanto riguarda la creazione di esperienze di gioco per il servizio Xbox Live che permetterà, in futuro, il gioco su banda larga.

Da più di vent'anni Lobb è un giocatore incallito e ha riversato la passione per il gioco nel suo lavoro, soprattutto quando valuta e recensisce potenziali giochi per Xbox. Considerando i progetti dal punto di vista del giocatore è in grado di aiutare gli editori a capire cosa rende grande un gioco e come è possibile ottenere risultati migliori concentrando gli sforzi della fase di sviluppo in una determinata direzione.

Nel 1993 Lobb è stato assunto da Nintendo America come Development Manager della neoformata Treehouse, un gruppo interno a Nintendo addetto allo sviluppo. Per oltre nove anni ha lavorato con Rare allo sviluppo di diversi giochi quali Killer Instinct e Goldeneye. Ken è stato inoltre responsabile di diversi accordi con terzi ed ha lavorato con Mr. Miyamoto per il lancio dei giochi Nintendo Co. Ltd.

Lobb è entrato nel settore delle console nel 1988, cominciando con la Taxan USA Inc. Nella sua carriera si è occupato di design, gestione prodotto, gestione dello sviluppo, produzione, sviluppo del business, valutazione dei prodotti e previsioni per case di produzione di video giochi. Presso la Texan USA si è occupato dei giochi NES tra cui GI Joe, Low G Man, e Magician. In seguito è passato a Namco Hometek dove, tra le altre cose, ha lavorato a progetti quali Rolling Thunder 2, Splatterhouse 2/3 e Wings 2