**KEVIN MARTENS**

**Lead Designer**

**Blizzard Entertainment**

Als Principal Designer im *World of Warcraft*-Team ist Kevin Martens für die Inhalte der offenen Welt on *Shadowlands* verantwortlich. Das beinhaltet die Entwicklung der Erweiterungszonen, wie Maldraxxus, die neue Einführungsmission im Exil und der schreckliche Schlund.

Kevin kam Anfang 2009 als Lead Content Designer für *Diablo III* zu Blizzard Entertainment und übernahm Anfang 2012 die Rolle des Lead Designers. Im Jahr 2017 wechselte zum *World of Warcraft*-Team. Vor seiner Zeit bei Blizzard arbeitete er für BioWare und besetzte dort Führungspositionen in der Entwicklung der Reihe *Baldur's Gate* sowie von *Neverwinter Nights*, *Jade Empire* und *Dragon Age: Origins*.

Wenn er keine Computerspiele spielt, schwingt Kevin gerne und erfolgreich den Kochlöffel. Die Kombination von unerwarteten und angenehmen Geschmacksnoten ist für ihn vergleichbar mit dem Designprozess eines Spiels.