**KEVIN MARTENS**

**Główny projektant**

**Blizzard Entertainment**

Kevin Martens jest głównym projektantem w zespole *World of Warcraft*. Sprawuje pieczę nad ostatecznym kształtem otwartego świata w *Shadowlands*, w tym pracami nad wszystkimi obszarami pojawiającymi się w nowym dodatku, takimi jak Maldraxxus, potworna Czeluść, oraz nad nowym obszarem wprowadzającym do gry: Wyspą Wygnańców (Exile's Reach).

Kevin Martens dołączył do Blizzard Entertainment na początku 2009 r. jako główny projektant treści dla *Diablo III*. Na początku 2012 r. awansował na stanowisko głównego projektanta gry, a następnie dołączył do ekipy *World of Warcraft w 2017 r*. Przed przejściem do Blizzarda pracował w BioWare, gdzie pełnił funkcje kierownicze przy tworzeniu takich tytułów, jak *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights, Jade Empire* oraz *Dragon Age: Początek*.

Gry komputerowe nie są jedyną pasją Kevina. Jest również znakomitym kucharzem, który porównuje mieszanie zaskakujących i łechcących podniebienie smaków z procesem projektowania gier.