**RAY COBO**

**Produtor-chefe de Jogo**

**Blizzard Entertainment**

Como produtor-chefe de jogo na equipe de *World of Warcraft*, Ray Cobo trabalha em parceria com os líderes da equipe de arte e design para criar planos estratégicos de desenvolvimento para as expansões e patches do jogo. Seu dia a dia consiste em trabalhar com sua equipe de produção e estabelecer metas de curto e longo prazo para dar suporte ao escopo criativo do jogo. Além disso, ajuda a implementar soluções de eficiência organizacional e de processos, e supervisiona a alocação de recursos conforme a necessidade. É um trabalho nos bastidores, cuidando da logística (e das "coisas chatas", como ele diz) para que as cabeças criativas da equipe possam se concentrar em tornar o jogo divertido.

Ray entrou na Blizzard Entertainment em 2010 como produtor sênior na equipe de *World of Warcraft*, dando suporte a *Wrath of the Lich King* com patches complementares. Desde então ele tem dado suporte a todas as expansões de World of Warcraft. Antes de entrar para a Blizzard, trabalhou em diversos jogos aclamados pela crítica, incluindo *Wing Commander IV,* *Freelancer, Medal of Honor 4, Medal of Honor: Airborne* e *Command and Conquer III*.

Nas horas vagas, Ray gosta da emoção de voar: ele é piloto (de aeromodelos e de aviões). Também gosta de apostar corrida de drones com visão em primeira pessoa junto aos amigos nos fins de semana.