**JOHN HIGHT**

**Executive Producer, World of Warcraft**

**Blizzard Entertainment**

Als Executive Producer von *World of Warcraft®* betreut John Hight alle Projekte des Unternehmens, die mit *WoW* in Verbindung stehen. Dazu gehört auch die laufende Entwicklung der Live-Version des Spiels, der kommenden Erweiterung *Shadowlands* sowie *World of Warcraft Classic,* Blizzards authentischer Neuauflage des Spiels, wie es zu seinen Anfängen war. Er sucht außerdem stets nach neuen Möglichkeiten, das Erlebnis für die Community außerhalb des Spiels zu verbessern und das *World of Warcraft-* Universum möglichst vielen Spielern auf der ganzen Welt nahezubringen.

John kam im Jahr 2011 als Lead Game Producer zu Blizzard Entertainment, um an der preisgekrönten Erweiterung von *World of Warcraft*, *Mists of Pandaria*, zu arbeiten. Er arbeitete ebenfalls als Production Director an *Diablo III: Reaper of Souls* und der Konsolenversion von *Diablo III*, bevor er als Production Director zum *WoW*-Team zurückkehrte. Vor seiner Zeit bei Blizzard hatte er bereits an über 40 Spielen auf unterschiedlichen Plattformen gearbeitet, darunter *Command & Conquer 2: Red Alert* und *Neverwinter Nights*. Während seiner Zeit bei Sony Computer Entertainment of America hat John bei der Entwicklung zahlreicher renommierter Titel mitgewirkt, darunter *flOw*, *flower* und *God of War 3*.

John besitzt einen Bachelor of Science in Computertechnik von der University of New Mexico und einen MBA von der University of Southern California. Er war Vorstandsmitglied der Academy of Interactive Arts & Sciences und ist der Hauptautor von *Game Development Essentials: Game Project Management*, einer umfassenden Einführung in die Projektleitung von Spielen. Außerdem hat er vier Jahre lang Spielentwicklung an der renommierten Abteilung für Interaktive Medien an der USC School of Cinematics gelehrt.

In seiner Freizeit beschäftigt sich John gerne mit Brettspielen, Gerätetauchen und Fotografie, schaut gern Filme und fährt auf seiner Harley.