**JOHN HIGHT**

**Producteur exécutif, World of Warcraft**

**Blizzard Entertainment**

En tant que producteur exécutif de *World of Warcraft®*, John supervise tout ce qui touche à la franchise, comme le développement du jeu actuel, de la future extension *Shadowlands* et de *WoW Classic*, une réinterprétation fidèle du jeu tel qu’il existait à ses débuts. Il est également toujours à la recherche de nouvelles façons d’améliorer l’expérience de la communauté en dehors du jeu et d’étendre l’univers de *World of Warcraft* à de nouveaux publics dans le monde entier.

John Hight a rejoint Blizzard Entertainment en 2011, en tant que producteur responsable du jeu sur l’extension primée *Mists of Pandaria*. Il a aussi occupé le poste de directeur de production pour *Diablo III: Reaper of Souls* et *Diablo III* sur console. Avant de rejoindre Blizzard, il a travaillé sur plus de 40 jeux sur toutes plateformes dont *Command & Conquer 2: Red Alert* et *Neverwinter Nights*. Lorsqu’il travaillait chez Sony Computer Entertainment of America, il a joué un grand rôle dans le développement de nombreux titres salués par la critique, comme *flOw*, *flower* et *God of War 3*.

John Hight est titulaire d’un diplôme de second cycle en informatique de l’université du Nouveau-Mexique et d’un MBA de l’USC. Il a siégé à l’Academy of Interactive Arts & Science, et a dirigé la rédaction de *Game Development Essentials: Game Project Management*, une introduction détaillée à la gestion de projets de jeu qui initie aux méthodes de gestion de projet adaptées au domaine vidéoludique. Il a également enseigné la production de jeux pendant quatre ans à la fameuse division Interactive Media de l’USC School of Cinematics.

Dans son temps libre, John aime les jeux de société, la plongée, la photographie, les films et sa Harley.