**JOHN HIGHT**

**Produttore esecutivo, World of Warcraft**

**Blizzard Entertainment**

In qualità di produttore esecutivo di *World of Warcraft®*, John Hight supervisiona il lavoro dell'azienda sul franchise di *WoW*, inclusi lo sviluppo continuo dei contenuti di gioco, la nuova espansione *Shadowlands* e *World of Warcraft Classic*, l'autentica ricreazione del gioco di Blizzard com'era nella sua prima incarnazione. Egli è anche alla ricerca di nuove opportunità per migliorare l'esperienza della community al di fuori del gioco ed estendere l'universo di *World of Warcraft* a un pubblico sempre più ampio in tutto il mondo.

John si è unito a Blizzard Entertainment nel 2011 come capo produttore di gioco della premiata espansione di *World of Warcraft*, *Mists of Pandaria*. È stato anche direttore di produzione per *Diablo III: Reaper of Souls* e *Diablo III* per console prima di tornare al team di *WoW* in qualità di direttore della produzione. Prima di unirsi a Blizzard ha lavorato per anni a oltre quaranta titoli su varie piattaforme, tra cui *Command & Conquer 2: Red Alert* e *Neverwinter Nights*. Nel suo periodo alla Sony Computer Entertainment of America, John ha ricoperto un ruolo essenziale nello sviluppo di molti titoli di grande caratura, come *flOw, flower* e *God of War 3*.

John ha conseguito una laurea in informatica presso la University of New Mexico e un master presso la USC. È stato membro della Academy of Interactive Arts & Sciences ed è stato l'autore principale del libro *Game Development Essentials: Game Project Management*, una ricca introduzione al mondo del game project management. Ha anche insegnato produzione di giochi per quattro anni presso la rinomata divisione Interactive Media della USC School of Cinematics.

Nel tempo libero, John ama i giochi da tavolo, fare immersioni, la fotografia, guardare film e guidare la sua Harley.