**JOHN HIGHT**

**Producent wykonawczy World of Warcraft**

**Blizzard Entertainment**

John Hight pełni funkcję producenta wykonawczego *World of Warcraft®* i sprawuje pieczę nad całokształtem prac spółki związanych z marką *WoW*. Jego zadania obejmują m.in. nadzór nad ciągłym rozwojem gry oraz powstawaniem nadchodzącego dodatku *Shadowlands*, a także nad tworzeniem *World of Warcraft Classic* – wiernie zrekonstruowanej przez Blizzarda klasycznej wersji gry z jej pierwszych dni. Poszukuje także nowych możliwości rozwijania społeczności *WoW* poza grą i przyciągania nowych odbiorców na całym świecie do uniwersum *World of Warcraft*.

John zaczął pracę w Blizzard Entertainment w roku 2011 jako główny producent dodatku do *World of Warcraft* – *Mists of Pandaria*. Był też dyrektorem ds. produkcji *Diablo III: Reaper of Souls* i *Diablo III* na konsole, a następnie powrócił do ekipy *WoW*, gdzie również piastował to stanowisko. Przed dołączeniem do Blizzarda pracował przy ponad 40 tytułach na różne platformy, w tym *Command & Conquer 2: Red Alert* oraz *Neverwinter Nights*. Podczas pracy w amerykańskim oddziale Sony Computer Entertainment John miał istotny wpływ na proces tworzenia wielu uznanych przez krytyków pozycji, w tym *flOw*, *flower* oraz *God of War 3*.

John posiada licencjat z informatyki, który uzyskał na Uniwersytecie w Nowym Meksyku, oraz magisterium z zarządzania zdobyte na Uniwersytecie Południowej Kalifornii. Był członkiem zarządu Akademii Sztuk i Nauk Interaktywnych oraz głównym autorem książki *Game Development Essentials: Game Project Management* – obszernego podręcznika o zarządzaniu projektami w branży gier komputerowych. Oprócz tego przez cztery lata prowadził wykłady z produkcji gier na renomowanym wydziale mediów interaktywnych Szkoły Filmowej na Uniwersytecie Południowej Kalifornii.

W wolnym czasie John gra w gry planszowe, nurkuje, zajmuje się fotografią, ogląda filmy i jeździ na swoim Harleyu.