**PAUL KUBIT**

**Lead Game Designer**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

Als Senior Game Designer des *World of Warcraft*-Teams konzentriert sich Paul Kubit auf die Entwicklung von Inhalten für das weltweit beliebteste auf Abonnements basierende MMO der Welt. Paul war an einer Vielzahl von Inhalten und Systemen für die kommende Erweiterung *Shadowlands* beteiligt, darunter der wiederholbare und sich ständig wandelnde Dungeon Torghast sowie der Schlund, die neue Zone voller einzigartiger und überraschender Herausforderungen.

Kubit ist ein echter Blizzard-Veteran. Er trat dem Unternehmen bereits 2006 im Bereich Quality Assurance bei und wechselte dann zum Entwicklerteam von *World of Warcraft*, wo er als Quest Designer an den Erweiterungen *Cataclysm*, *Mists of Pandaria* und *Warlords of Draenor* arbeitete. Seine Karriere hat sich zwar großteils auf *World of Warcraft* konzentriert, aber Kubit war ebenfalls Teil des Teams von *StarCraft II: Heart of the Swarm* und trug zur frühen Testphase von *Overwatch* bei.Außerdem hat er einigen der Zombies in *Diablo III* seine Stimme geliehen.

Paul hat an der UCLA Kybernetik mit Spezialisierung auf Bioinformatik studiert. Sein Hauptfach hat er vor allem deshalb gewählt, weil es so cool klang. Er spielt Klavier und Trompete und nutzt seine Freizeit gern dazu, möglichst viele verschiedene Biere zu sammeln und zu probieren.

# # #