**PAUL KUBIT**

**Diseñador jefe de juego**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

Como diseñador sénior de juego en el equipo de *World of Warcraft*, Paul Kubit se dedica a desarrollar contenido para el MMO por suscripción más popular del mundo. Ha colaborado en varios de los contenidos y sistemas de la expansión *Shadowlands*, incluida la mazmorra Torghast, de rejugabilidad infinita y en constante transformación, y las Fauces, una nueva zona repleta de desafíos únicos e impredecibles.

Kubit es un veterano de Blizzard que se incorporó al equipo de control de calidad de la compañía en 2006 para después pasar al equipo de desarrollo de *World of Warcraft* como diseñador de misiones en las expansiones *Cataclysm*, *Mists of Pandaria* y *Warlords of Draenor*. Pese a que ha dedicado la mayor parte de su trayectoria profesional a *World of Warcraft*, formó parte del equipo de *StarCraft II: Heart of the Swarm* y participó en las primeras pruebas de *Overwatch*. Y también les puso voz a algunos de los zombis de *Diablo III.*

Es graduado de Cibernética, con una especialización en Bioinformática, por UCLA. Eligió esta carrera, principalmente, por lo bien que sonaba. Toca el piano y la trompeta y, en su tiempo libre, le gusta beber y coleccionar todo tipo de cervezas.

# # #