**PAUL KUBIT**

**Responsable de la conception du jeu**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

En tant que concepteur senior au sein de l’équipe de *World of Warcraft*, Paul Kubit a pour mission de développer du contenu pour le MMO le plus célèbre du monde. Il a participé à l’élaboration de bon nombre de contenus et fonctionnalités pour la nouvelle extension *Shadowlands,* notamment, le donjon Tourment rejouable à l’infini, ainsi que l’Antre, une nouvelle zone inédite qui regorge d’imprévisibles défis.

Arrivé chez Blizzard en 2006, Paul Kubit a débuté dans l’équipe de contrôle qualité avant d’intégrer, en tant que concepteur des quêtes, l’équipe de développement de *World of Warcraft* pour les extensions *Cataclysm, Mists of Pandaria,* et *Warlords of Draenor*. Bien que *World of Warcraft* occupe une place privilégiée dans sa carrière, il a également été membre de l’équipe de travail consacrée à *StarCraft II: Heart of the Swarm* et a participé aux premières phases de test d’*Overwatch*. Il a aussi prêté sa voix à plusieurs zombies de *Diablo III*.

Paul Kubit a étudié à UCLA, où il a obtenu un diplôme en cybernétique spécialisé en bio-informatique. Il aurait surtout choisi cette spécialisation car son nom sonnait bien. Pianiste et également trompettiste, il apprécie passer son temps libre à collectionner et découvrir les bières du monde entier.

# # #