**PAUL KUBIT**

**Capo progettista di gioco**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

In qualità di capo progettista di gioco senior del team di *World of Warcraft*, Paul Kubit si concentra sullo sviluppo dei contenuti per l'MMO con abbonamento più popolare del mondo. Paul ha gestito una vasta gamma di contenuti e sistemi per l'imminente espansione *Shadowlands*, tra cui l'istanza di Torgast, un contenuto in costante evoluzione e infinitamente rigiocabile, e la Fauce, una nuova zona piena di sfide uniche e imprevedibili.

Kubit è un veterano di Blizzard, di cui è entrato a far parte nel 2006 per il controllo qualità prima di unirsi al team di sviluppo di *World of Warcraft* come progettista delle missioni per le espansioni *Cataclysm*, *Mists of Pandaria* e *Warlords of Draenor*. Per quanto la maggior parte della sua carriera si sia concentrata su *World of Warcraft*, Kubit è stato nel team di *StarCraft II: Heart of the Swarm* e ha contribuito ai primi test su *Overwatch*. Ha anche prestato il proprio talento vocale ad alcuni degli zombi di *Diablo III*.

Paul ha frequentato l'UCLA, dove si è laureato in cibernetica con una specializzazione in bioinformatica. Ha scelto la specializzazione principalmente perché gli suonava bene. Suona il pianoforte e la tromba e nel tempo libero ama collezionare e bere quante più birre possibili.

# # #