**PAUL KUBIT**

**Główny projektant gry**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

Paul Kubit jest głównym projektantem gry w zespole World of Warcraft. W pracy koncentruje się na tworzeniu zawartości dla najpopularniejszej na świecie abonamentowej gry MMO. Paul zajmował się szeroką gamą zawartości i systemów dla nadchodzącego dodatku do *World of Warcraft:* *Shadowlands*, w tym ciągle zmieniającymi się, nieskończenie regrywalnymi podziemiami – Torghastem, a także Czeluścią – nowym obszarem pełnym niepowtarzalnych i nieprzewidywalnych wyzwań.

Paul jest weteranem w ekipie Blizzarda. Dołączył do działu kontroli jakości firmy w 2006 roku. Następnie przeszedł do zespołu twórców *World of Warcraft* i zajął stanowisko projektanta zadań dla dodatków *Cataclysm*, *Mists of Pandaria* oraz *Warlords of Draenor*. Choć przez większość kariery Paul zajmował się głównie serią *World of Warcraft*, to należał również do „grupy uderzeniowej”, która zainicjowała prace nad dodatkiem *StarCraft II: Heart of the Swarm.* Brał również udział we wczesnych testach *Overwatch*, a nawet użyczył swego głosu niektórym zombie w *Diablo III*.

Paul studiował cybernetykę ze specjalnością biomechanika na Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles. Wybrał kierunek studiów głównie ze względu na fajną nazwę. Gra na pianinie i trąbce, a w wolnym czasie lubi zbierać przeróżne piwa (a później je degustować).

# # #