**PAT NAGLE**

**Naczelny projektant gry ds. wydarzeń**

**Blizzard Entertainment**

Pat Nagle – naczelny projektant gry *Hearthstone* ds. wydarzeń w ekipie Blizzarda – odpowiada za nadzór nad zespołem koordynującym przebieg Karczemnych bójek, imprez w terenie oraz spotkań z cyklu Fireside Gathering. Pat dba o to, by zawartość gry działała sprawnie podczas wszelkiego typu wydarzeń.

Pat dołączył do Blizzarda w 1997 roku jako członek zespołu wsparcia technicznego. Następnie objął stanowisko projektanta gry *World of Warcraft*. Przed przejściem do zespołu twórców *Hearthstone* pracował również nad *Diablo III*.

Zanim Pat trafił do Blizzarda, pracował w lokalnym sklepie z komiksami, gdzie regularnie oddawał się ożywionym fanowskim dyskusjom z klientami. W wolnym czasie oddaje się wędkarstwu, winiarstwu, wypalaniu kawy oraz wychowywaniu trzech córek u boku swojej wspaniałej żony. Tytuł licencjata informatyki uzyskał na Uniwersytecie Stanu Kalifornia w Long Beach.