**PATRICK MAGRUDER**

**Engenheiro-chefe de Jogabilidade**

**Blizzard Entertainment**

Como engenheiro-chefe de jogabilidade da equipe de desenvolvimento de *World of Warcraft* na Blizzard, Patrick Magruder supervisiona e lidera a equipe de engenharia de jogabilidade. Sua equipe é responsável por todos os sistemas com os quais os jogadores interagem, incluindo feitiços, missões, combate, movimento, animações e economia. Isso inclui até as concepções de jogador, personagem e mundo.

Patrick entrou na Blizzard em 2005 como engenheiro de software sênior na equipe de *World of Warcraft*, e foi promovido a engenheiro-chefe de som e I.U. em 2007 e a engenheiro-chefe de Jogabilidade em 2008. Participou de todas as expansões e patches de *World of Warcraft* desde maio de 2005. Seu primeiro emprego foi na JPL, trabalhando no atendimento ao usuário de supercomputadores, mas acabou indo para a indústria de jogos para trabalhar em um MMO baseado no motor de *Quake 2*. Depois, passou quatro anos trabalhando em *World War II Online*, até entrar para a Blizzard.

Magruder é um entusiasta da ciência, apaixonado pelo estudo da exploração espacial e do universo. Também é apaixonado por jogos, principalmente os de tabuleiro e os RPGs tradicionais. Recentemente, começou a fazer tae-kwon-do e busca metas de condicionamento físico impressionantes, tendo perdido 52 quilos.