**David Sum**

**Diseñador sénior de juego**

**Blizzard Entertainment**

Como diseñador sénior de juego del equipo de *StarCraft II* en Blizzard, David Sum trabaja como líder del equipo de diseño que se centra en las Misiones cooperativas. Esto incluye el diseño de los comandantes de las Misiones cooperativas, las nuevas características y modos de juego, las unidades, los sistemas de progresión y actualización, y el equilibrio del juego. También fue responsable de todos los sistemas de campaña de *StarCraft II: Heart of the Swarm* y *StarCraft II: Legacy of the Void.* Además, colaboró en otras áreas, como el diseño del modo multijugador.

Se unió a Blizzard Entertainment en 2011 como diseñador sénior de juego para *StarCraft II: Heart of the Swarm*. Antes de eso, había trabajado como diseñador jefe de juego en Square-Enix y diseñador sénior en Luxoflux y en Treyarch, donde participó en títulos como *Transformers 2: Revenge of the Fallen, Spider-Man: Web of Shadows, Spider-Man 3, Ultimate Spider-Man, Spider-Man 2, NHL 2K3* y *Max Steel*.

En su tiempo libre, disfruta con todos los juegos de Blizzard, pero su favorito es *StarCraft II*. También le gusta jugar al baloncesto y ver series y películas de superhéroes. Pero su pasatiempo favorito es dedicar tiempo a su mujer (que también trabaja en Blizzard) y sus dos hijos.