**MORGAN DAY**

**Lead Game Designer**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

Als Lead Game Designer im Entwicklerteam von Blizzard Entertainments *World of Warcraft* leitet Morgan Day das Design verschiedener Systeme im Spiel, insbesondere Kämpfe und Begegnungen. Für die kommende Erweiterung *Shadowlands* konzentriert sich Morgan hauptsächlich auf Dungeons und Schlachtzüge. Er arbeitet eng mit den Künstlern im Team zusammen, um zu erarbeiten, wie genau Gegner und die Umgebungen, in denen diese spannenden Begegnungen ausgetragen werden, aussehen und welche Atmosphäre sie vermitteln sollen.

Morgan begann seine Karriere bei Blizzard im Jahr 2005 als Quality Assurance Specialist für Schlachtzüge und Dungeons und hat sich seither in seiner Arbeit vollständig auf *World of Warcraft* konzentriert.

In seiner Freizeit spielt der leidenschaftliche Biertrinker Morgan gern Brett- und Videospiele – und lässt auch gerne seine Freunde und Kollegen an diesen drei Interessen teilhaben.