**MORGAN DAY**

**Diseñador jefe**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

Como diseñador jefe del equipo de desarrollo de *World of Warcraft* en Blizzard Entertainment, Morgan Day supervisa el desarrollo de diversos sistemas de juego, con especial énfasis en el diseño de combates y encuentros. Para la expansión *Shadowlands*, su trabajo se centra principalmente en mazmorras y bandas, donde colabora estrechamente con los artistas del equipo para plasmar tanto en términos visuales como de sensaciones los enemigos y entornos donde ocurren estos encuentros tan exigentes.

Comenzó su carrera en Blizzard en 2005 como especialista en control de calidad de mazmorras y bandas, y se ha dedicado por completo a *World of Warcraft* desde que se unió al equipo.

En su tiempo libre, disfruta jugando a juegos de mesa, bebiendo cerveza y jugando a videojuegos, además de compartir esos intereses con sus amigos y compañeros de trabajo.