**MORGAN DAY**

**Responsable de la conception du jeu**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

En tant que responsable de la conception au sein de l’équipe de développement de *World of Warcraft* chez Blizzard Entertainment, Morgan Day supervise la conception de diverses fonctionnalités du jeu, et plus précisément celles destinées aux combats et aux rencontres. À l’occasion de la prochaine extension *Shadowlands*, et en étroite collaboration avec l’équipe de graphistes, Morgan Day se charge principalement des donjons et des raids afin de concevoir au mieux ces environnements hostiles dans lesquels d’impitoyables ennemis attendent nos joueurs.

Morgan est arrivé chez Blizzard en 2005 en tant que spécialiste assurance qualité des raids et des donjons. Depuis qu’il a rejoint l’équipe de *World of Warcraft*, il s’est entièrement consacré à ce projet.

Durant son temps libre, il aime jouer à des jeux de plateau, boire de la bière et jouer à des jeux vidéo. Mais surtout, il aime partager ses centres d’intérêt avec ses amis et ses collègues.