**MORGAN DAY**

**Główny projektant gry**

**Blizzard Entertainment, Inc.**

Jako główny projektant gry w zespole twórców *World of Warcraft*, Morgan Day nadzoruje prace nad różnorodnymi systemami gry ze szczególnym uwzględnieniem walki oraz starć PvE. Sprawuje pieczę nad zawartością do podziemi i rajdów dla nadchodzącego dodatku do *World of Warcraft: Shadowlands*. Współpracuje z grafikami, by stworzyć dla wrogów i lokacji odpowiednią oprawę wizualną, godną stawianych przed graczami wyzwań.

Morgan rozpoczął swoją karierę w Blizzardzie w 2005 roku jako specjalista ds. kontroli jakości rajdów i podziemi. Przez całą swoją karierę w naszej firmie zajmował się *World of Warcraft*.

W wolnym czasie lubi grać w planszówki, gry wideo i pić dobre piwo – a także dzielić te pasje z przyjaciółmi i znajomymi z pracy.