**STEVE DANUSER**

**Lead Narrative Designer**

**Blizzard Entertainment**

Als Lead Narrative Designer im *World of Warcraft*-Team ist Steve Danuser für die Erstellung einer großen Vielfalt handlungsorientierter Inhalte verantwortlich. Um Charaktere und Handlungen des Spiels zu erarbeiten, spricht er sich mit den Blizzard-Teams für Quest & Dungeon Design, Cinematics sowie Story & Franchise Development ab. In dieser Funktion bringt er auch Erzählstränge, Ausdrucksweise und Darstellung erzählerischer Inhalte für *World of Warcraft* medienübergreifend in Einklang.

Steve hat 2015 als Senior Game Designer für *World of Warcraft* bei Blizzard Entertainment angefangen. Zunächst hat er Dialoge, Handlungsstränge und Questreihen fürs Spiel geschrieben und bearbeitet. Vor seinem Einstieg bei Blizzard besetzte er Führungspositionen bei Sony Online Entertainment und 38 Studios und war an der Entwicklung von *EverQuest Next, EverQuest II* und *Kingdoms of Amalur: Reckoning* beteiligt.

Wenn Steve nicht gerade epische Geschichten für Blizzard schreibt, probiert er sich gerne als Fotograf – vor allem Landschaften und Tiere in freier Wildbahn haben es ihm angetan. Als leidenschaftlicher Koch versucht er seine Fähigkeiten am Herd zu verbessern, um das perfekte Steak und die ultimative selbstgebackene Pizza zu servieren.