**STEVE DANUSER**

**Diseñador jefe de narrativa**

**Blizzard Entertainment**

Como diseñador jefe de narrativa del equipo de *World of Warcraft*, Steve Danuser desarrolla un amplio abanico de contenidos con historia y colabora con los diseñadores de misiones y mazmorras del juego, el grupo de secuencias de vídeo de Blizzard y el equipo de desarrollo de franquicia e historia de la empresa para la creación de los personajes y las historias que dan vida al juego. Como parte de ello, contribuye a que la narrativa, el tono y la caracterización de las historias relacionadas con *World of Warcraft* mantengan la coherencia en distintos medios.

Se unió a Blizzard Entertainment en 2015 como diseñador sénior de juego en *World of Warcraft*, donde empezó a escribir y editar diálogos, historias y cadenas de misiones del juego. Antes de llegar a Blizzard, había ocupado puestos de responsabilidad en Sony Online Entertainment y 38 Studios para el desarrollo de *EverQuest Next*, *EverQuest II* y *Kingdoms of Amalur: Reckoning.*

Cuando no está ocupado escribiendo historias épicas para Blizzard, le gusta hacer sus pinitos en la fotografía (especialmente de paisajes y naturaleza) y en la cocina, donde sigue empeñado en completar la doble misión de cocinar el filete perfecto y la pizza casera definitiva.