**STEVE DANUSER**

**Główny projektant fabuły**

**Blizzard Entertainment**

Steve Danuser jest głównym projektantem fabuły w zespole twórców *World of Warcraft.* Opracowuje na potrzeby świata gry szeroką gamę treści fabularnych. Współpracuje z projektantami zadań i podziemi, zespołem filmowym Blizzarda oraz zespołem do spraw rozwoju serii i fabuły, aby tworzyć postacie i historie, które kształtują fabułę gry. Czuwa nad tym, by narracja i ton opowieści z uniwersum Warcraft, a także charakterystyka występujących w nich bohaterów były spójne na przestrzeni wielu różnorodnych środków przekazu.

Steve dołączył do ekipy Blizzard Entertainment w 2015 roku i zajął stanowisko starszego projektanta gry *World of Warcraft*. To właśnie wtedy po raz pierwszy zaczął pisać i edytować dialogi, scenariusz i oprawę tekstową zadań w grze. Przed przeniesieniem się do Blizzarda pełnił funkcje kierownicze w Sony Online Entertainment i 38 Studios, gdzie pracował nad tytułami takimi jak *EverQuest Next*, *EverQuest II* i *Kingdoms of Amalur: Reckoning*.

Kiedy Steve nie tworzy akurat epickich historii dla Blizzarda, lubi zajmować się fotografią – w szczególności krajobrazów i dzikiej przyrody, a także gotowaniem. W kuchni postawił sobie dwa zadania: przygotowanie perfekcyjnego steku i upieczenie najlepszej na świecie pizzy domowej roboty.