



Desciende a la zona oscura de Seattle con *Bloodline 2* para PC y consolas

Paradox Interactive ha desvelado en la **Game Developers Conference** en San Francisco ***Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2***, un juego de rol (RPG) ambientado en el universo Mundo de Tinieblas de una reinventada ciudad de Seattle. El juego se encuentra actualmente en desarrollo y se lanzará en PC y consolas en 2020.

Desarrollado por Hardsuit Labs, ***Bloodlines 2*** es el sucesor del icónico juego de rol *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, con narración reactiva, rápidos combates cuerpo a cuerpo y personajes fascinantes con sus propias motivaciones ocultas. Los jugadores se convertirán en el vampiro definitivo mientras acechan las calles de la ciudad en busca de presas, maquinan complejas relaciones políticas y equilibran su necesidad de sangre en contra de su humanidad marchita.

Creado como consecuencia de un acto de insurrección de vampiros, tu existencia enciende una guerra de sangre entre las facciones de vampiros que dirigen Seattle. Para sobrevivir, escogerás un clan y entrarás a formar parte de alianzas incómodas con las facciones rivales en un mundo que reaccionará a cada elección que tomes. Desata tus poderes sobrenaturales contra tu presa, pero ten en cuenta lo que te rodea en todo momento o correrás el riesgo de romper la Mascarada - la ley absoluta del secreto que mantiene a la sociedad Vampiro oculta a la humanidad.

Brian Mitsoda, la mente creativa tras el original *Bloodlines*, regresa como Diseñador Narrativo Jefe para *Bloodlines 2*, dando a los seguidores el verdadero sucesos del clásicos de culto original. “Cuando Paradox anunció que estaban adquiriendo la propiedad intelectual de Mundo de Tinieblas, inmediatamente comencé a pensar en cómo sería regresar a *Vampire: The Masquerade*,” ha afirmado Mitsoda. “Nuestro objetivo ha sido continuar con los temas característicos que hicieron a *Bloodlines* único, particularmente su tono oscuro, ambiente y humor, y creo que a los seguidores del original les encantará lo que estamos haciendo con *Bloodlines 2*.”

“Los seguidores de la entrega original de *Bloodlines* desde hace mucho tiempo deseaban una secuela y empezamos a escuchar esas sugerencias, bueno más bien exigencias, tan pronto como comenzamos a trabajar en el Mundo de Tinieblas,” ha afirmado **Ebba Ljungerud**, CEO de Paradox Interactive. “todos entendimos lo que podría significar esta oportunidad, pero fue esencial para nosotros y para Hardsuit Labs que cualquier secuela se realizara correctamente; un verdadero sucesor guiado por la gente que hizo del original algo tan especial. Mantener el juego en secreto durante los últimos años ha sido para nosotros una gran mascarada. Resulta al mismo tiempo emocionante y tranquilizador que todo el mundo sepa lo que tenemos para ellos”.

“En Hardsuit Labs estamos orgullosos de haber conformado un equipo compuesto por veteranos de la industria que han trabajado en producciones de gran éxito, que van desde juegos de rol regidos por un hilo argumental hasta shooters plenos de acción,” ha afirmado **Andy Kipling**, CEO de Hardsuit Labs. “comenzamos a trabajar en nuestro campo casi inmediatamente después de escuchar que Paradox había adquirido la propiedad intelectual y estoy encantado de que Paradox haya reconocido nuestra pasión y capacidades. Nos sentimos honrados con poder traer *Bloodlines 2* a los seguidores de todo el mundo”.