

## Llega “Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo”, el videojuego del Museo Thyssen y PlayStation®4



- El juego se alzó el pasado lunes con el premio Titanium al Mejor Serious Game del año 2018 en el festival Fun & Serious, uno de los galardones de videojuegos más importantes de Europa.
- Desarrollado por Gamera Nest y el Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, se incluye en el programa de desarrollo local PlayStation®Talents.
- El título estará disponible la semana próxima en formato digital para su descarga a través de PlayStation®Store a un precio de 12,99 € y un PEGI 7.

El Museo Nacional Thyssen-Bornemisza presenta *Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo*, una aventura gráfica cuya historia basa sus escenarios en cuadros del museo y establece un diálogo de los videojuegos con el arte.

*Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo* permite a jugadores de todas las edades acercarse al universo de la pintura de una forma novedosa e interactiva. En su desarrollo han participado el estudio madrileño [Gamera Nest](#), el Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, [EducaThyssen](#), y Sony Interactive Entertainment España a través de su programa de apoyo al desarrollo español [PlayStation®Talents](#). El título estará disponible para su descarga en formato digital, tanto en España como en Europa, a partir del 20 de diciembre de 2018, en exclusiva para PlayStation®4 (PS4™) y a través de [PlayStation®Store](#), a un precio de 12,99 € y PEGI 7.

Más información:  
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza  
Oficina de Prensa:  
Paseo del Prado, 8. 28014 Madrid.  
Tel. +34 914203944 / +34 913600236.  
[prensa@museothyssen.org](mailto:prensa@museothyssen.org)

25 AÑOS  
MUSEO NACIONAL  
THYSSEN-  
BORNEMISZA



educa●●●  
thyssen





**Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo** continúa la aventura de los personajes de *El Mundo de Nubla*, la primera entrega de esta saga que vio la luz en 2016 y que cosechó grandes elogios por su planteamiento integrador entre los videojuegos y el arte. De hecho, esta última entrega acaba de ser galardonada con el **Premio Titanium al mejor Serious Game** del año en el festival Fun &

Serious celebrado en Bilbao. Este premio se suma a los otorgados a **Nubla 1** por TVE en **3D Wire al Videojuego más innovador en 2016** y el premio al **Mejor Videojuego Cultural de la Comunidad de Madrid** en 2017.

Con más de **30.000 unidades vendidas** entre **Nubla 1** y **El mundo de Nubla** (expansión de *Nubla 1*), las mayores ventas se han producido en Estados Unidos, Reino Unido, Alemania y España. *El mundo de Nubla* ha sido traducido al inglés, portugués, francés, alemán, húngaro, japonés, chino y coreano. Además, *Nubla 1* pronto estará disponible también para PC.

En esta segunda parte, los jugadores deberán iniciar la búsqueda de ‘La ciudad en el centro del mundo’, el lugar donde podrán devolver la memoria a ese mundo que ahora la ha perdido. Pero llegar no será fácil. La ciudad no está en un lugar físico, sino que está más allá de los sueños y el viaje sin duda será duro y peligroso. Para lograr su objetivo contarán no sólo con el protagonista ‘Nubla’, sino con muchos otros personajes y habitantes de ese mundo que irán encontrando en su camino.

Como su predecesor, **Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo** enlaza la narrativa del videojuego y conceptos tras los cuadros del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. El tema recurrente en esta ocasión son las fronteras, temporales y espaciales, que nos convierten a todos en refugiados en un mundo que ya no es el nuestro.

### **Un juego artísticamente educativo**

**Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo**, además de un videojuego, es un interesante proyecto educativo que integra el arte, la tecnología y las nuevas narrativas. Los distintos escenarios, personajes y mecánicas del juego se inspiran en obras y estilos artísticos, acercando el mundo del arte de una forma divertida, para fomentar el interés por la cultura entre los más jóvenes y las visitas al museo.



El lanzamiento de **Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo** se enmarca además dentro de PlayStation®Alianzas (PS Alianzas), el área del programa PS Talents enfocada a los acuerdos estratégicos que la compañía establece con estudios españoles consolidados para la creación de nuevos videojuegos netamente desarrollados en nuestro país.