



Llega Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo

El juego ha sido desarrollado por el estudio madrileño Gamera Nest y el Área de Educación del Museo Thyssen

Sony Interactive Entertainment España (SIE España) anuncia que el título español ***Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo***, cuya onírica historia basa sus escenarios en los cuadros del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, está ya disponible en formato digital para su descarga a través de [PlayStation®Store](#) a un precio de 12,99 € y con un PEGI 3.



Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo continúa la aventura de los personajes a partir de cómo se quedaron en *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. Esta nueva aventura, que ha sido desarrollada por el estudio madrileño [Gammera 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](#) en el área de Alianzas, promete una experiencia inmersiva en la que el jugador vivirá de primera mano las sensaciones que transmiten los cuadros, sin ser una mera copia, sino una reinterpretación artística de las distintas obras que forman parte del juego. En palabras de Daniel Sánchez Mateos, responsable del estudio de desarrollo Gammera Nest: “En este segundo título hemos trabajado más la vídeo aventura, las plataformas y la aventura gráfica”. Por su parte, Jorge Huguet, director de marketing de SIE Iberia comentaba en la presentación que se realizó en el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, que “el éxito reside en hacer que la gente joven entienda lo que es el arte y que vaya y viva las visitas a los museos de una forma distinta”.

Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo obtuvo el Premio Titanium al mejor Serious Game 2018 en el festival Fun&Serious celebrado en Bilbao el

pasado mes de diciembre. Este premio se suma a los otorgados a *Nubla 1* por TVE en 3D Wireal 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 y ha sido traducido al inglés, portugués, francés, alemán, húngaro, japonés, chino y coreano.

Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo, como su predecesor, 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. Una vez llegados al continente, 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 nuestros protagonistas, que ahora cuentan, no sólo con Nubla para lograr su objetivo sino con muchos otros personajes y

habitantes de ese mundo que irán encontrando en su camino.

La importancia de la música Uno de los puntos fuertes de Nubla es la banda sonora creada por Miguel Valladares, la cual se puede escuchar en [Spotify](#) comprarla en [iTunes](#) por 3,99€. La banda sonora de ***Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo*** se puede escuchar en [Spotify](#).