

	Tirada: <b>520.052</b>	Sección: <b>Portada</b>	
	Difusión: <b>401.760</b> (O.J.D)	Espacio (Cm_2): <b>553</b>	
Nacional Suplem. Semanal	Audiencia: <b>520.052</b> (E.G.M)	Valor (€): <b>14.766,57</b>	Valor Pág. (€): <b>24.540,00</b>
Semanal	<b>28/12/2005</b>	Página: <b>1</b>	Imagen: <b>Si</b>

## Las editoriales extienden a la Red el éxito de la novela histórica de misterio

'La historiadora', 'La conspiración', 'El código Da Vinci', 'Ángeles y demonios' y 'El libro de la buena suerte' tienen sus versiones de juegos en red, creados por el barcelonés David Fariñas

R. BOSCO / S. CALDANA

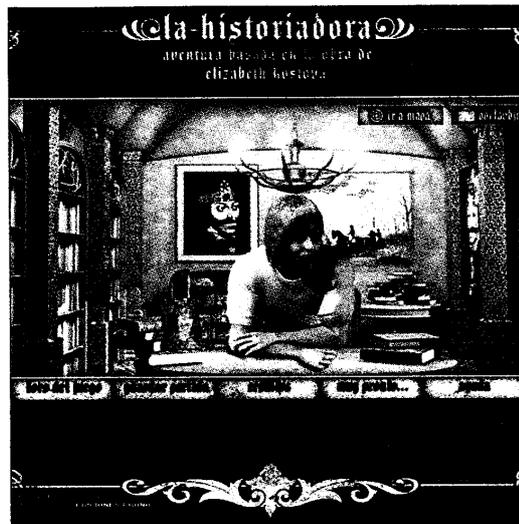
La aventura empieza una noche de tormenta en un inquietante despacho de Oxford, donde un pergamino invita al visitante a buscar la solución de un misterio que ha costado la reputación y la vida de todos los que han intentado desvelarlo. Se trata del secreto que rodea la existencia de Vlad III, príncipe de Valaquia en siglo XV, cuyas crueldades dieron origen a la leyenda de Drácula. Paso a paso, se avanza en un juego, que es más un entretenimiento cultural que otra cosa, basado en la novela *La historiadora*, el éxito de la escritora estadounidense Elizabeth Kostova, el más reciente superventas del filón de novelas inspiradas en hechos históricos.

Antes que *La historiadora*, el éxito de *El código da Vinci* y *Ángeles y demonios*, ambas de escritor Dan Brown, extendieron su éxito del papel a Internet, gracias a unos juegos que buscan la sabiduría del lector para entrar en más misterios. Las editoriales apuestan por aumentar en Internet el impacto de estas novelas populares.

Detrás de todos esos juegos literarios está el barcelonés David Fariñas. A los 29 años, es el responsable del departamento de nuevas tecnologías de Ediciones Urano. Fariñas ha sido elegido para enfrentarse al reto de realizar la versión interactiva de novelas que no paran de batir récords.

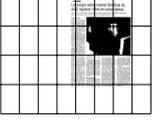
*La historiadora* es el libro por el que más se ha pagado a un autor novel (dos millones de dólares) y sus derechos cinematográficos han sido vendidos antes de salir a la venta.

Umbriel, el departamento de narrativa de Urano, consiguió los derechos de traducción al castellano por 100.000 euros, la suma más alta pagada hasta ahora por la editorial, que también ha traducido las novelas de Dan Brown. Pasa a la página 11



Escenas de los juegos en Internet de las novelas *La historiadora* y *La conspiración*. Abajo, el autor de estas versiones literarias en red, el barcelonés David Fariñas.

CONSUELO BAUTISTA

	Tirada: <b>520.052</b>	Sección: -	
	Difusión: <b>401.760</b> (O.J.D)	Espacio (Cm_2): <b>587</b>	
Nacional Suplem. Semanal	Audiencia: <b>520.052</b> (E.G.M)	Valor (€): <b>1.122,63</b>	Valor Pág. (€): <b>1.756,00</b>
Semanal	<b>28/12/2005</b>	Página: <b>11</b>	Imagen: <b>Si</b>

## Los juegos sobre novelas históricas de éxito registran miles de visitas diarias

Los acertijos en Internet sobre 'El Código Da Vinci' siguen siendo los más visitados ● La editorial Urano busca aumentar ventas de sus libros con el gancho de los juegos gratuitos en red

Viene de primera página

La *Historiadora online* se desarrolla en diversos escenarios, entre ellos un mercado de Estambul, una biblioteca vampírica, los bosques de Transilvania y la iglesia de Snagov, donde se creyó que estaba sepultado Vlad, hasta que en la década de 1930 unos arqueólogos descubrieron que el ataúd contenía sólo huesos de animales, reavivando las creencias sobre la existencia de Drácula.

El juego en Internet está inspirado en *Elvira, Mistress Of The Dark*, según Fariña "una de las mejores y más complejas aventuras gráficas de la historia". Recrea la atmósfera terrorífica del relato. Al principio para avanzar no es necesario haber leído el libro, cuyas informaciones empiezan a ser indispensables sólo cuando el visitante está ya enganchado.

"En estos dos meses hemos registrado entre 2.000 y 2.300 entradas diarias, pero estamos sorprendidos sobre todo por el crecimiento del fenómeno y la cantidad de foros que han surgido sobre el tema", afirma Fariñas, autor del guión, el escenario y los personajes de la aventura.

Fariñas, desde su niñez un apasionado de los videojuegos, firma también los juegos relacionados con *Ángeles y Demonios* y *La Conspiración*, ambos de Dan Brown, y *La Buena Suerte*, de Alex Rovira, un libro de autoayuda que revela las claves de la prosperidad a través de una fábula con gnomos, magos y un trébol mágico.

Sólo *El Código da Vinci*, también publicado por Umbriel, no es un trabajo original, sino una adaptación de la aventura americana. Fue el primero de una tendencia, que ya se ha convertido en un hábito.

"En *Ángeles y Demonios* queríamos que los jugadores colaboraran entre ellos, por eso introdujimos un chat con posibilidad de videoconferencia", explica Fariñas, que ha contado con la colaboración de Jordi Sala y Albert Bosch. El juego recibe entre 3.100 y



David Fariñas.

CONSUELO BAUTISTA

5.300 visitas diarias y a todas horas.

En el chat hay gente que pide y ofrece informaciones, a pesar de que en Internet proliferan las páginas con la solución de los sucesivos enigmas. Estos siguen las huellas de los dos protagonistas del libro, Robert Langdon, profesor de simbología en Harvard y Vittoria Vetra, física creadora de la antimateria, la sustancia que proporciona la explicación científica del génesis, destrozando las teorías creacionistas tan apreciadas por los conservadores americanos.

### Visita real a Roma

"La trama se desarrolla en Roma y pensé que era imprescindible recorrer los mismos escenarios de la novela para representarlos con la mayor fidelidad posible. En cuatro horas, el mismo tiempo récord que tie-

nen a su disposición los protagonistas, fotografiamos todo lo que era humanamente accesible", recuerda Fariña, que, de vuelta en Barcelona, proyectó las más de 200 imágenes sobre estructuras 3-D reconstruidas a partir de planos, hasta encontrar la atmósfera requerida.

Para *La Conspiración*, que registra entre 800 y 1.300 visitas diarias, Fariña concibió una aventura conversacional, con un guión en el que cada personaje tiene un arsenal de preguntas y respuestas que varían según las elecciones del jugador. El lector asume el papel de un reportero de Washington, a punto de ser despedido, que puede salvarse sólo consiguiendo una exclusiva para su diario, el *Urano Times*. "Aunque todos son recorridos individuales, en este caso para llegar al desenlace es necesario contactar con otro jugador".

Con estos juegos recreativos —siempre gratuitos—, la editorial busca extender la popularidad de los libros, por eso Fariña prefiere dejar que también en el foro de la editorial los usuarios se intercambien pistas y publiquen la solución de los enigmas.

"Los juegos han conseguido con creces su objetivo de despertar la curiosidad del público y empujarle a comprar el libro", recuerda Fariña. "Aunque el lector busque pequeños atajos para resolver el misterio, esto no le quita las ganas de leer la novela, al contrario".

Fariña, aficionado empedernido a los videojuegos, tiene unos cuantos títulos de cabeceera. Entre ellos, *The 7<sup>th</sup> Guest* y su secuela *The 11<sup>th</sup> Hour*, *The Curse Of Monkey Island* y la saga *Resident Evil*, "que, por cierto, no tiene nada que ver con las películas".