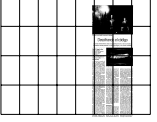
	Tirada: 520.052	Sección: -	
	Difusión: 401.760 (O.J.D)	Espacio (Cm_2): 517	
Nacional Suplem. Semanal	Audiencia: 1.527.057 (E.G.M)	Valor (€): 9.889,71	Valor Pág. (€): 17.560,00
Semanal	11/05/2006	Página: 9	Imagen: Si



El suspense recorre también las escenas del videojuego.

Descifrando el código

La novela de Dan Brown salta a las pantallas del cine y de las consolas y ordenadores donde presenta un videojuego digno y con ciertas novedades

Título: 'El Código Da Vinci'

Género: Aventura
Fabricante: The Collective
Distribuye: UbiSoft
Plataforma: PC y PlayStation 2
Precio: 44,99 euros (PC), 39,99 euros (PlayStation2)
Mayores de 12 años

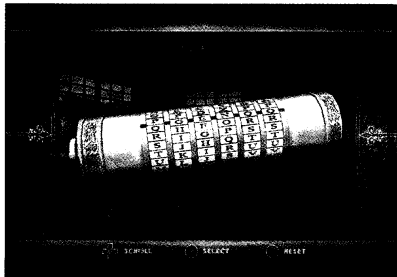
ELENA AVELLANEDA

El círculo se ha cerrado de nuevo, del papel a la gran pantalla y de ésta a la consola. La novela de Dan Brown, *El Código Da Vinci*, estaba llamada a trasladarse a la gran pantalla porque contiene todos los ingredientes que hacen de una película un éxito seguro: chico y chica protagonistas, un secreto por desvelar, intriga y ciertas dosis de acción.

Últimamente todo lo que triunfa en su versión cinematográfica, y esta cinta tiene visos de convertirse en otro éxito, tiene que trasladarse al mundo del videojuego. Eso es precisamente lo que ha hecho la gente de The Collective: una adaptación del *best seller* que ha agitado los cimientos de la iglesia católica, al universo del género de la aventura gráfica.

El último lanzamiento de la compañía The Collective fue *Getting Up*, un juego que ha creado cierta polémica por contemplar el tema del grafito y las bandas callejeras. Parece ser que esta empresa no quiere bajarse del carro de la polémica y no dudaron ni un momento cuando les propusieron encargarse de un proyecto que no ha sido muy bien recibido entre la comunidad católica.

Para los que hayan leído la novela de Brown el argumento de su correspondiente adaptación al mundo de los bits no supondrá ningún descubrimiento, ya que sigue fielmente lo que la novela relata: la policía francesa ha llamado a Robert Langdon, estudioso de la simbología religiosa, para que resuelva el asesinato del



El código secreto.

conservador del museo del Louvre. La entrada en escena de la joven y guapa Sophie Saunière da un giro a la historia, que poco a poco se irá desvelando a medida que los protagonistas resuelvan las claves y mensajes ocultos del histórico misterio.

Sus creadores aseguran que se han basado en la novela, y que la acción más trepidante la dejan para el cine. El primer ejemplo de esta promesa es que los personajes no tienen nada que ver con Tom Hanks, en el papel de Robert Langdon, o Audrey Tautou, como Sophie Saunière, sino que se inspiran en las descripciones de Brown. Para diferenciarse totalmente de los personajes de la película han realizado un exhaustivo trabajo facial.

Como es habitual en el género de la aventura, lo que busca el jugador es poder resolver enigmas complicados para poner a prueba su inteligencia y después de solucionarlos conseguir que su autoestima crezca.

Innovaciones

The Collective ha buscado la mezcla entre la aventura gráfica tradicional con un estilo un poco más innovador. Para ello ha contado con la inestimable ayuda de Charles Cecil, conocido por ser el responsable de la saga *Broken Sword*, uno de los títulos más importantes dentro del

género de la aventura gráfica. De la cabeza de este gran creador han salido muchos de los rompecabezas del programa, aunque otros serán idénticos a los enigmas solucionados en la novela y conseguirán arrancar una sonrisa a sus lectores.

A lo más clásico también se le une un sistema de lucha moderno que últimamente se utiliza bastante en el género de la aventura, este sistema propone seguir la secuencia de teclas que aparezca en pantalla para derrotar al enemigo. Cuando nos encontremos ante un objeto se abre un *modo observación* con detalles que puedan aportar luz a la investigación.

El inventario, un elemento básico en el género de las aventuras, permite combinar objetos para encontrar la solución de los *puzzles*, pero a diferencia de otros inventarios éste también es una completa base de datos con notas sobre los personajes de la historia. El mismo inventario contiene información muy valiosa sobre monumentos reales y localizaciones, cosa que lo convierte en una herramienta de conocimiento muy interesante.

En contra de lo que, por desgracia, es habitual en el mundo de las adaptaciones, The Collective ha conseguido un producto muy digno y algo más que una excusa para alargar el éxito del libro.