
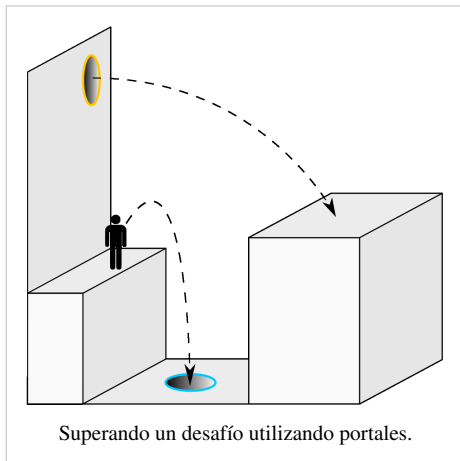


Portal (videojuego)

<i>Portal</i>	
	
Desarrolladora(s)	Valve Corporation
Distribuidora(s)	Electronic Arts Valve Corporation (distribución digital mediante Steam)
Diseñador(es)	Valve Corporation
Motor	Gráfico: Source, físico: Havok
Plataforma(s)	PC, PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS X
Fecha(s) de lanzamiento	10 de octubre de 2007
Género(s)	Lógica, disparos en primera persona
Modos de juego	Un jugador
Clasificación(es)	ESRB: T
Formato(s)	Distribución digital (por Steam), distribución en formato físico
Requisitos	<ul style="list-style-type: none"> • Procesador: 1,7 Ghz • Memoria: 512 MB RAM • Tarjeta gráfica: Compatible con DirectX 8 • Conexión a Internet
Controles	Ratón, teclado, DualShock 3, Control Xbox 360
Sitio web oficial	orange.half-life2.com ^[1]

Portal es un videojuego de lógica en primera persona para un jugador desarrollado por Valve Corporation. Incluido junto con *Team Fortress 2*, *Half-Life 2*, *Half-Life 2: Episode One* y *Half-Life 2: Episode Two* en la Orange Box. Esta fue lanzada el 10 de octubre de 2007 para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. La versión compatible con el sistema operativo Mac OS X se lanzó el 12 de mayo de 2010, como parte de los festejos de Valve al lanzar la plataforma Steam para Mac.^[2] Se pudo obtener de forma gratuita e individual desde su lanzamiento en Mac hasta el 24 de mayo, a través de la plataforma Steam (independientemente del sistema operativo).^[3]

Trama



Despertamos en una sala de cristal, aparentemente sin salida, que contiene una radio, un inodoro futurístico, una pequeña mesa y lo que parece ser una cámara de animación suspendida. Una voz femenina robótica nos da la bienvenida nuevamente al Centro de desarrollo computarizado de Aperture Science. Un portal se abre y podemos salir de la denominada cámara de relajación. Después de esto, se nos irán planteando ciertos desafíos de lógica. Inmediatamente empezamos a notar cómo nuestra benévola guía robótica se va volviendo cada vez más siniestra y las pruebas empiezan a ponerse más difíciles y nocivas. Suelos inundados con ácido y torretas asesinas con voces de niños se interpondrán en nuestro camino. Antes del final se nos informa que seremos horneados, y que luego habrá pastel.

Al final de la Cámara 19, nos vemos en problemas cuando estamos a punto de ser lanzados a un incinerador gigantesco, pero gracias al dispositivo manual de portales de Aperture Science logramos evadirlo. La computadora vuelve a mentir, diciendo simular un intento de asesinato como prueba final. Tras escapar de la zona de pruebas, debemos avanzar por las zonas abandonadas del Centro de desarrollo, que contrastan con las immaculadas cámaras de prueba. Llegamos al final, después de recorrer todos los abandonados laboratorios, hasta la sala donde se encuentra el hardware de GLaDOS, la cual nos dice su nombre en este momento del juego. Uno de sus componentes cae al suelo, y la computadora no recuerda qué es.

Al final de la sala hay un incinerador, en el cual debemos tirar la pieza que había caído. En ese momento GLaDOS recuerda su función: es un núcleo de moralidad (el cual, obviamente, no funcionaba del todo bien), que evitaba que GLaDOS inundara con neurotoxinas todo el laboratorio, cosa que inmediatamente empieza a ocurrir, por lo que tenemos solo cinco minutos para destruir a GLaDOS. Las defensas de cohetes se activan, y con los portales podemos redireccionar los cohetes para que golpeen a GLaDOS. Así le desprenderemos tres núcleos más. Al final, después de completar la incineración, el techo de las instalaciones comienza a desprenderse y toda la computadora, junto con nuestra protagonista, salen volando hacia afuera. Lo último que se ve es el aparcamiento de Aperture Science, con pedazos de GLaDOS cayendo desde el cielo. Acto seguido, oímos unos pasos mecánicos que vienen hacia nosotros, una voz robótica diciendo en inglés "gracias por asumir la posición de recepción del comité de festejos" y somos arrastrados hacia atrás.

Mientras tanto, en otra parte del Centro de desarrollo, podemos ver como se activan otros aparatos, parecidos a los núcleos que destruimos anteriormente. En el centro se encuentra una tarta Selva Negra con una vela encendida: el infame pastel. Un brazo robótico aparece de repente para apagar la vela.

El juego también tiene una modificación que ocurre antes de los eventos Portal Prelude, donde controlamos a Abby que es testigo de los ataques de GLaDOS donde Abby hace un viaje para conseguir el núcleo de moralidad que al conseguirlo tendremos que ir hacia GLaDOS y enchufarle el núcleo que hace que GLaDOS se calme, pero Abby es lanzada y lastimada. Entonces es rescatada por una trabajadora de Aperture. Más tarde logra escapar de las instalaciones y Abby muere. En ese momento puede verse G-man acomodarse la corbata y la pantalla se vuelve negra.

También hay otra modificación llamada *Gamma Energy*, en la cual se controla a un personaje femenino sin nombre siendo vigilada por GLaDOS. Tras completar veintinueve pruebas, la personaje logra alcanzar la superficie y muere.

Sistema de juego

El sistema de juego se centra en el *Aperture Science Handheld Portal Device* (ASHPD), un dispositivo manual que crea portales en superficies planas, permitiendo viajes instantáneos y una conexión visual y física entre 2 puntos cualquiera del espacio tridimensional. Si dos portales ligados están en diversos planos, pueden ocurrir efectos extraños en la geometría y gravedad. Por ejemplo: el jugador puede caminar a través de un portal en la pared y "caer" desde el techo varios metros detrás de donde comenzó. Solo se pueden mantener abiertos 2 portales al mismo tiempo. Si un nuevo portal es creado, reemplazará al portal del mismo color previamente abierto.^[4]

Para avanzar en el juego, el jugador debe aprender a usar a su favor los particulares efectos de tener dos portales uniendo zonas donde la gravedad funciona de forma distinta. Por la manera en que funcionan los portales, estos conservan la inercia de los objetos que los atraviesan, pero cambian la dirección de su trayectoria de acuerdo a la superficie en la que están colocados. De esta forma, un movimiento de caída libre puede ser transformado en un lanzamiento parabólico u horizontal, o cualquier otra combinación. Gracias a esto, los *desafíos* suelen requerir imaginativas maniobras para cruzar largas distancias transformando una caída en un lanzamiento parabólico, derribar enemigos desviando los proyectiles disparados por otros mediante portales, o alcanzar alturas imposibles transformando caídas en lanzamientos verticales.

Los desarrolladores de Valve hicieron algunos comentarios sobre la mecánica usada en Portal. En varios artículos expusieron muchas de las maneras en que se pueden superar los desafíos en el juego:

En algunas situaciones, serás atacado por una torreta. Entonces, todo lo que debes hacer es abrir un portal por encima de la torreta, abrir un portal debajo de un cubo y observar cómo el cubo cae a través del portal y golpea a la torreta. Esto enloquece más aún, y los diagramas mostrados en el avance solo son ejemplos de lo que se puede hacer, como crear una serie de portales donde estés persiguiéndote constantemente.^[5]

Aperture Science

Aperture Science es un laboratorio ficticio creado por el equipo de Valve y que es recurrente en la historia de *Half-Life 2: Episode Two*, *Portal* y *Portal 2*.

Aperture Science es un antiguo laboratorio rival de Black Mesa donde se desarrolla la trama de *Portal*. No se sabe mucho acerca de Aperture Science, solo que su tecnología de teletransporte es parcialmente más avanzada que la del laboratorio Black Mesa. También se sabe que es el creador del buque "Borealis", perdido hace muchos años, que transporta un nuevo tipo de tecnología y que en *Half-Life 2: Episode Two* puede observarse en un video registrado por la Doctora Mossman donde éste aparece. Aperture Science crea gran importancia en *Half-Life 2: Episode Two*, puesto que determina una nueva meta para *Half-Life 2: Episode Three*, evitar que la alianza se apodere del buque Borealis.

Objetos, personajes y lugares

Aperture Science: en 1953, Aperture Science comienza sus operaciones como una fabricante de cortinas de baño. Sus productos proveían portales de baja tecnología entre el interior y el exterior de las duchas. En realidad, hay muy poca ciencia en estos productos: el nombre fue

elegido para hacer que las cortinas pareciesen más higiénicas. En 1956 la administración de Eisenhower ofrece un



contrato a Aperture Science para proveer cortinas de baño a todas las ramas militares, exceptuando la Marina. En 1978 el fundador de Aperture Science, Cave Johnson, es expuesto a una intoxicación por mercurio mientras desarrollaba en secreto cortinas con ese componente tóxico adherido con el que planeaba fabricar siete cortinas mortales para regalar a los miembros del comité de la Casa Naval de Apropiación. En 1979, los riñones de Johnson dejaron de funcionar. Con el cerebro dañado, agonizando, y siendo incapaz de ser convencido de que el tiempo no está volviendo atrás, Johnson idea un Programa de Tres Fases en el cual los resultados, según sus palabras «garantizarán el continuo éxito de Aperture Science en el distante pasado que rápidamente se acerca». Dichas fases son:

- Fase 1: *Contramaniobra de Heimlich*, una técnica para interrumpir la Maniobra de Heimlich.
- Fase 2: *Fundación «Pide un deseo»*, una organización «caritativa» que compraría deseos a padres de niños con enfermedades terminales y los redistribuiría a adultos sin deseos pero saludables.
- Fase 3: En sus palabras, «Alguna especie de rotura en el espacio... que podría ser... bueno, sería algo así, no lo sé, algo que ayudaría con las cortinas de baño supongo. No la he pensado tanto como la de *Pide un deseo*».

En 1981 los diligentes ingenieros de Aperture Science completan las iniciativas de la Contramaniobra de Heimlich y la Fundación "Pide un deseo". Los productos son anunciados en una prodigiosa ceremonia televisada. Las creaciones se volvieron inmediata y salvajemente impopulares. Después de una sucesión de desastres de niños enfermos, los ejecutivos de Aperture Science son convocados ante un comité investigador del Senado. Durante este comité, un ingeniero menciona que se ha progresado en el desarrollo de la Fase 3: "Un túnel de tamaño humano a través del espacio físico con tantas aplicaciones posibles como una cortina de baño". El comité es rápidamente cerrado y Aperture Science es premiado con un contrato indefinido para continuar secretamente con los proyectos de portales y de la Contramaniobra de Heimlich.

En 1986 llega a los oídos de los ejecutivos de Aperture Science que otro contratista de Defensa está trabajando en una tecnología de portales similar: Black Mesa. Al parecer, están teniendo más éxito por la tecnología que han podido "reciclar", dada su ubicación en una instalación de misiles balísticos ahora rediseñada como laboratorio. En respuesta a esto comienza el desarrollo de la "Forma de vida genética y sistema operativo de disco" o *GLaDOS* (en inglés *Genetic Lifeform and Disk Operating System*), un ayudante de desarrollo con inteligencia artificial. En 1996, después de una década concentrándose en darles a las partes de GLaDOS una mayor funcionalidad básica, se comienza a trabajar en los componentes de forma de vida genética. Años después, la inteligencia artificial, aún sin probar, es activada por primera vez el día anual de "Trae a tu hijo al trabajo", una de las actividades organizadas por Aperture Science. De muchas maneras, la prueba inicial va bien...sin embargo. durante el juego se menciona que GLaDOS inundó el Centro de desarrollo con neurotoxinas, de lo que se deduce que Aperture Science ya no está en funcionamiento oficial.

Centro de Desarrollo Computarizado de Aperture Science: es el lugar donde se desarrolla la historia. Chell despierta en la Cámara de Relajación y accede luego al resto de las Cámaras de Prueba que son en total 19, más una cámara de iniciación, la Cámara 00.

Chell: es la protagonista del videojuego y el personaje que controla el jugador, y un sujeto de pruebas del Centro de desarrollo. Es una mujer adulta de unos 30 años. Está vestida con un uniforme naranja hasta las rodillas con el logo de Aperture Science en la espalda. Lleva unos zancos canguro en vez de calzado, estos evitan que se rompa las piernas o algún daño similar por los grandes saltos. Su historia es desconocida.

GLaDOS (*Genetic Lifeform and Disk Operating System* o «forma de vida genética y sistema operativo de disco»): es la principal inteligencia artificial de Aperture Science, a cargo de observar todas las pruebas y experimentos realizados en el Centro de Desarrollo de Aperture Science. Además de ser la supercomputadora que parece ser, es un conjunto de núcleos de inteligencia artificial, todos instalados para hacer a GLaDOS más "humana", aunque algunos fueron instalados para asegurar la vida de los científicos que trabajan en Aperture Science. Los núcleos hasta ahora identificados:

- **Moralidad:** instalado en un período en el que GLaDOS probó tener una inteligencia artificial inestable y empezó a inundar el Centro de Desarrollo con neurotoxinas para detenerla. Es el primer núcleo incinerado (de color morado).
- **Curiosidad:** diseñado para asegurarse de que GLaDOS tuviera una sana curiosidad y continuara experimentando. Es el segundo núcleo incinerado (de color naranja).
- **Memoria:** esencialmente, una unidad de almacenamiento esférica, proporcionando espacio extra y, en este caso, archivando recetas para tarta. Es el tercer núcleo en ser incinerado (de color azul).
- **Ira:** creado probablemente para asegurar que ella mantendría la seguridad del Centro de Desarrollo. Es el último núcleo incinerado (de color rojo).

Cubo de contrapeso y almacenamiento de Aperture Science: son cubos básicos, que son distribuidos por las instalaciones a través de tuberías especialmente diseñadas que transportan cubos al exponerlos a una fuerte y rápida corriente de aire, controlado de manera remota. Los cubos distribuidos caen en pequeñas plataformas que aseguran la seguridad del paquete y lo dejan caer suavemente al suelo para su posterior uso. Son usados, básicamente, como contrapesos pues pueden ponerse sobre plataformas que son necesarias para activar una puerta, un mecanismo, etc.

Cubo de compañía de Aperture Science: durante una de las cámaras de pruebas, la Cámara 17, se recibe un Cubo de Compañía de Laboratorios Aperture (Aperture Science Weighted Companion Cube) y GLaDOS nos pide que lo cuidemos. Es muy similar a otros cubos que encontramos en el juego, con la diferencia de que tiene líneas rosadas y corazones rosas pintados en el centro de cada cara del cubo. Llevaremos a este personaje inanimado durante toda la cámara, sirviendo de contrapeso, escudo y nuestra única compañía durante el juego. Al final de la cámara GLaDOS nos dice que debemos incinerar nuestro fiel Cubo de Compañía en un Incinerador de Inteligencia de Emergencia, y que es la única forma de continuar con las pruebas. Posiblemente su propósito fuera, además de contrapeso y escudo, ser una prueba psicológica para los Sujetos de Prueba los cuales habían estado aislados durante un largo tiempo. Después de incinerar el Cubo de Compañía, GLaDOS nos felicita por ser el sujeto de prueba que más rápido ha incinerado su cubo.

Torretas de seguridad: las torretas tienen un propósito fundamental y básico, y es el de proteger los laboratorios disparándole (con un arma muy parecida al Rifle de Inducción Combine de Half-Life 2) hasta matarlo o hacerle huir. Son guiados por un láser rojo y, al perder al objetivo, una vocecita dirá *target lost* (objetivo perdido). Son fácilmente derribables pues están montadas sobre un trípode algo inestable.

Torreta de cohetes: una variación de la torreta de seguridad, pero esta «emerge» de una pequeña cámara instalada en el suelo. La torreta de cohetes es guiada por un láser verde-azul y sus misiles pueden romper vidrio. Al parecer, fueron diseñadas para destruir objetivos pesados no-identificados que ingresaran a las instalaciones o para destruir material que fuera innecesario. Solo los veremos dos veces en todo el juego, en la recta final hacia GLaDOS.

Música

Al ir transcurriendo el juego, se pueden notar distintos estilos de música relacionada con la situación en la que se encuentra el jugador. Por ejemplo, en la primera cámara, la música es más bien suave, pero en otras ocasiones, como cuando Chell (la protagonista) está a punto de ser incinerada, se vuelve más rápida. Pero la más llamativa y original es la canción de los créditos finales del videojuego: *Still Alive*. Fue compuesta por Jonathan Coulton para demostrar que GLaDOS sigue existiendo después de haber sido destruida. Ésta canción está disponible como contenido descargable para el juego Rock Band y sus secuelas

Predecesor

El videojuego *Narbacular Drop* posee el mismo mecanismo que *Portal*. Fue creado por el mismo equipo de desarrolladores, conocidos como *Nuclear Monkey Software*, que ahora trabajan en Valve.

Narbacular Drop fue publicado gratuitamente en 2005 para PC. Este fue el proyecto de videojuego final para los alumnos de DigiPen. El juego consiste en escapar de un calabozo, utilizando un sistema de portales, puesto que el personaje (Princess No-Knees; literalmente: La princesa sin rodillas) no puede saltar. El jugador controla dos portales interconectados entre sí que se pueden usar en cualquier superficie (la pared, el techo, el suelo) que no sea metálica.

Adaptaciones

Existe un cortometraje amateur de seis minutos ambientado en el universo de *Portal* titulado *Portal: No Escape*.^[6]

Premios

- En la Game Developers Choice Awards de 2008, *Portal* ganó el premio de "Videojuego del año" junto con el "Premio a la innovación" y "Mejor diseño de juego".
- IGN.com premió a *Portal* con el premio al "Mejor videojuego de lógica para PC y Xbox 360", "Diseño más innovador" para PC, y "Mejor canción de los créditos" por *Still Alive* para Xbox 360.
- En el "Mejor de 2007", GameSpot honró a la Orange Box con cuatro premios en reconocimiento a *Portal*: "Mejor videojuego de lógica", "Mejor protagonista" (por GLaDOS), "Videojuego más gracioso" y "Mejor mecánica de juego original" (por el arma de portales).

Curiosidades

- En determinadas oficinas de Aperture se ven dibujos rayados, una es de una cara animada y buena, y en otro oficina se encuentra la misma cara pero esta vez es malvada.
- En los monitores de Aperture Science se ven códigos, al traducirlos se revela una receta para tarta.
- En camino hacia Glados se encuentran un bloc de notas sobre experimentos con gallinas que fueron rechazados. Prueba de que también se experimentaron en animales.
- Durante la batalla final con GLaDOS, revela que en el exterior están pasando cosas malas que no sabe bien que son y que ella es lo último que se interpone entre «nosotros» y «ellos». Muestra de que esta ocurriendo «La guerra de las siete horas» y la Invasión de la Alianza.
- En el videojuego *Plantas contra Zombis* hay un minijuego llamado *Portal Combat*, inspirado en *Portal* y que utiliza una mecánica similar de juego.
- En el videojuego "I wanna be the fangame" podrás luchar con GLaDOS como jefe como un modelo de 8bits, sus ataques te tiran misiles y láseres, los escenarios son parecidos al videojuego portal tambien Torretas de seguridad en 8 bits
- En el videojuego "I wanna be the tribute" cuando vas al jefe secreto hay unos mensajes iguales a del videojuego portal.

Referencias

- [1] <http://orange.half-life2.com/portal.html>
- [2] Hollister, Sean (13 de mayo de 2010). «Steam for Mac Opens a Portal to May 12, steps through (<http://www.engadget.com/2010/04/29/steam-for-mac-opens-a-portal-to-may-12-steps-through/>)». Engadget. Consultado el 15 de mayo de 2010.
- [3] Will, Devel (29-04-2010). «Descarga Portal gratis por Steam (<http://www.generacion.com/usuarios/16736/descarga-portal-gratis-por-steam/>)». Grupo Generación. Consultado el 11-05-2010.
- [4] Perry, Douglass C. (27 de julio de 2006). «Entrevista acerca de Portal. (<http://pc.ign.com/articles/721/721723p1.html>)» (en inglés). *IGN*.
- [5] «Half-Life 2: Episode Two, el regreso de Team Fortress 2 y otras sorpresas. (<http://gamespot.com/pc/action/halfife2episode2/news.html?sid=6154006>)» (en inglés). *Gamespot* (13 de julio de 2006).
- [6] R. Márquez (24 de agosto de 2011). «Portal: No Escape, un impresionante corto sobre 'Portal'. Que alguien les dé un Oscar, por favor (<http://www.vidaextra.com/accion/impresionante-corto-sobre-portal-que-alguien-les-de-un-oscar-por-favor/>)». Consultado el 24 de agosto de 2011.

Enlaces externos

- Wikiquote alberga frases célebres de o sobre **Portal (videojuego)**. Wikiquote
 - Sitio web oficial de *Portal* en la *Orange Box* (<http://orange.half-life2.com/portal.html>) (en inglés)
 - ApertureScience.com (<http://aperturescience.com>)
-

Fuentes y contribuyentes del artículo

Portal (videojuego) *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54734067> *Contribuyentes:* 777sms, Aduki, Andreasperu, Andres Rojas, Artaris, Badefa, Biasoli, Bloodloost, BluesD, Camilo, Canyq, Charly1498, Cobalttempest, CommonsDelinker, Coto1510, Counter, Dancrazy, Danielba894, Danieldemassi, Daster98, Davidmartindel, Db1515, Diegusjames, Ealmagro, EleKtroZ, Emadeloc, Emijrp, Equi, Erfil, Essergio2, Evt, Fibonacci, Firelove, Grillitus, Hari Seldon, Igna, IlairSesnas, Irbian, Jacsalomon, Japuchi, John Stolk, Kadellar, Krakency, LordT, Lusix, MadMan, Metalix, Mutari, Netito777, Nixón, Pablo323, Pólux, Shephardwiki, Taichi, Teclis17, Tirithel, TorQue Astur, Torres penjamo, Tsuba, Umondri, Unknown2342, Vic Fede, Victor.spain, White Master King, Zyder, 272 ediciones anónimas

Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

Archivo:Portal logo.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Portal_logo.png *Licencia:* Trademarked *Contribuyentes:* Valve

Archivo:Portal physics-2.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Portal_physics-2.svg *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* derivative work: Pbroks13 (talk) Portal_physics.svg: User:Dammit

Archivo:ApertureLabs logo.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:ApertureLabs_logo.svg *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* Aduki

Archivo:Spanish Wikiquote.SVG *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Spanish_Wikiquote.SVG *Licencia:* logo *Contribuyentes:* James.mcd.nz

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/