

# La demostración técnica de Zelda: Ocarina of Time tenía portales, 10 años antes de que Valve hiciera lo mismo con Portal

El personal de investigación y desarrollo que trabajaba en The Legend of Zelda: Ocarina of Time había creado una mecánica de portales una década antes de que viéramos el elogiado sistema de Valve que se usaba en Portal.

Hablando con MinnMax, Giles Goddard de Chuhai Labs, quien trabajó en Nintendo en la década de 1990, explicó que un prototipo de demostración, construido para experimentar con las capacidades del hardware de Nintendo 64, tenía portales que permitirían a Link viajar a diferentes áreas del mapa.



“Puedes tener un portal por donde mirar, entrar y luego ser

teletransportado a una parte diferente del mapa”, dijo Goddard. “Verías a través de una puerta a una parte diferente del mapa, caminarías a través de ella y luego volverías a atravesarla.”.

En lugar de un dispositivo de estilo “arma”, se accede a los portales de esta demostración de Zelda a través de cristales. “Teníamos estos cristales giratorios que uno recogía y movía, y si los giraba, podías ver a través de una parte diferente del mapa, dependiendo de cómo hicieras girar el cristal”, describió Goddard.

Como la demostración era anterior a Ocarina, presentaba a un Link diferente explorando los portales. “Creo que habría sido el Link de la demostración [Space World]”, recuerda Goddard.

Goddard explicó que la tecnología nunca llegó a Ocarina of Time porque Nintendo nunca vio la mecánica. Debido a la escala de producción, el sistema experimental simplemente no estaba listo en el momento adecuado. “Es muy difícil de introducir más adelante en el juego”, dijo Goddard. “Es muy fácil al principio, pero no más tarde.”.

En cuanto a si alguna vez veremos estos portales en acción, Goddard dijo: “Algunas personas en el trabajo han estado diciendo que debería hacer algo con ese [código] fuente, pero no quiero [...] ponerme de rodillas ante Nintendo o ser demandado por ellos.”.

Cuando se le preguntó si ese código aún podía usarse, Goddard dijo: “Estaba en pleno funcionamiento, en un PC, lo cual es bastante sorprendente, en realidad.”.

Este estilo de tecnología de portal en tiempo real más tarde formaría la columna vertebral de Narbacular Drop, un juego independiente de 2005 desarrollado por Nuclear Monkey Software.

Valve eventualmente emplearía a todo el personal del estudio y

los pondría a trabajar en Portal, lanzado en 2007, casi una década después del lanzamiento de Ocarina of Time. Prey de 2006 también contó con una tecnología de portal transparente muy similar.

Fuente: ign.