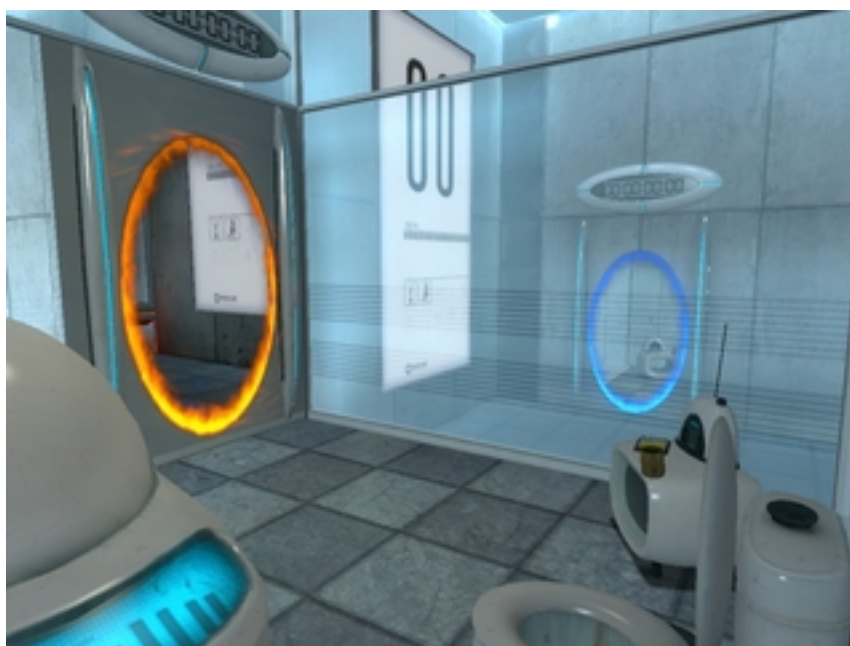




PORTAL (Valve, 2007)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Précisions	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. DETAIL DU PARCOURS	4
Chapitre 01 : salle de test 00	4
Chapitre 02 : salle de test 04	5
Chapitre 03 : salle de test 08	6
Chapitre 04 : salle de test 10	7
Chapitre 05 : salle de test 13	8
Chapitre 06 : salle de test 14	9
Chapitre 07 : salle de test 15	9
Chapitre 08 : salle de test 16	10
Chapitre 09 : salle de test 17	10
Chapitre 10 : salle de test 18	11
Chapitre 11 : salle de test 19	12



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un peu de pratique sur **Portal**. Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin du jeu. Il détaille les actions à mener et comprend l'essentiel des interventions de GLaDOS (*Genetic Lifeform and Disk Operating System*, l'ordinateur central du complexe décrit dans le jeu). Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Précisions

Portal est divisé en chapitres. Chaque chapitre est lui-même divisé en secteurs, correspondant chacun à une zone accessible sans avoir à charger la suite du jeu. Chaque secteur peut inclure plusieurs salles de test. J'ai conservé ce découpage dans ce document, en illustrant chaque salle de test par une vignette issue d'une capture d'écran. Au-dessous figurent dans l'ordre :

- Un titre générique (celui que j'ai choisi et non une appellation officielle)
- Le nom du secteur (correspondant à celui utilisé par le jeu pour nommer les captures d'écran)

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé à condition que sa forme première reste inchangée. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

31/07/13 **Révision 1**

- > logo « œil » et changement de signature

09/01/10 **version initiale**



Chapitre 01
SALLE DE TEST 00



Salle de test 00 (testchmb_a_00)

GLaDOS

Bonjour et bienvenue au centre d'enrichissement assisté par ordinateur d'Aperture Science. Nous espérons que votre détention dans le caisson de relaxation s'est bien passé. Votre échantillon a été traité. Nous pouvons maintenant procéder au test. Vant de commencer, vous devez savoir que même si le divertissement et l'apprentissage sont au cœur des activités du centre, vous risquez de subir des lésions irréversibles. Pour votre sécurité et pour la sécurité d'autrui, veuillez ne toucher à rien (défaut). Le portail s'ouvrira dans 3...2...1...

Traverser le portail orange et contourner la cage vitrée pour rejoindre la salle suivante. Récupérer le cube de stockage et le poser sur le bouton.

GLaDOS

Parfait ! Veuillez retourner dans le sas après avoir complété chaque test. J'attire votre attention sur le champ de particules incandescentes devant la sortie. La grille d'émancipation matérielle d'Aperture Science vaporisera tout matériel non autorisé la traversant. Prenons un exemple : le cube de stockage lesté d'Aperture Science.



Salle de test 01 (testchmb_a_00)

Suivre le couloir et descendre dans la grande salle. Le portail orange est fixe et le portail bleu change de position (3 en tout) à intervalles réguliers.

GLaDOS

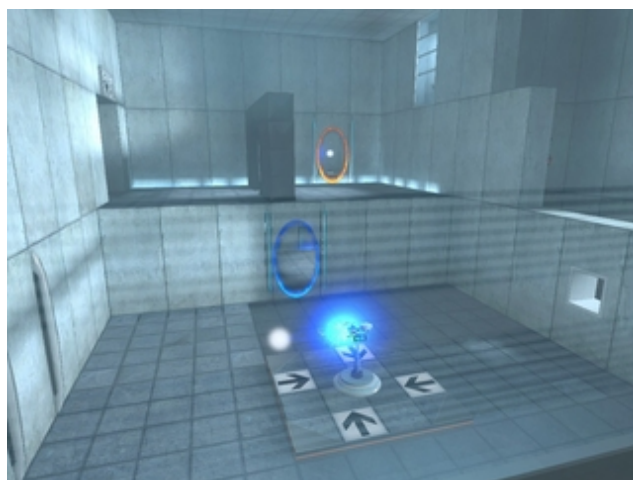
Placez le cube de stockage lesté sur le giga-bouton d'extracondition d'Aperture Science à charge supérieure de 15000 mégawatts.

Traverser le portail orange au moment où il mène à la salle du cube. Prendre le cube et ressortir par le portail bleu lorsqu'il réapparaît. Traverser le portail orange au moment où il mène à la salle du bouton. Poser le cube sur le bouton.

GLaDOS

Parfait ! Retournez rapidement dans le sas car les effets dus à une exposition prolongée au bouton n'entrent pas dans le cadre de ce test.

Ressortir par le portail bleu lorsqu'il réapparaît puis traverser le portail orange au moment où il mène à la porte de sortie.



salle de test 02 (testchmb_a_01)

GLaDOS

Nous apprécions votre diligence. Veuillez noter que les saignements bucco-dentaires n'entrent pas dans le cadre de notre protocole de tests. Mais il peut arriver que la grille d'émancipation matérielle d'Aperture Science occasionne des effets secondaires au niveau des plombages, des couronnes, de l'émail et des dents



Suivre le couloir, attendre l'apparition du portail bleu sur le mur de droite et le traverser. Descendre dans la fosse du générateur de portails et le récupérer (la porte intermédiaire s'ouvre).

GLaDOS

Très bien ! Vous êtes désormais en possession du générateur de portails d'Aperture Science. Celui-ci vous permet de créer des portails. Ces portails inter-dimensionnels sont sans danger, contrairement au générateur. Ne touchez pas le faisceau du générateur. Ne regardez pas directement le faisceau du générateur. Tenez le générateur à l'écart de tout liquide. Plus important encore : vous ne devez en aucun cas (défaut).

Créer un portail à proximité et le traverser pour rejoindre la sortie.



Salle de test 03 (testchmb_a_01)

GLaDOS

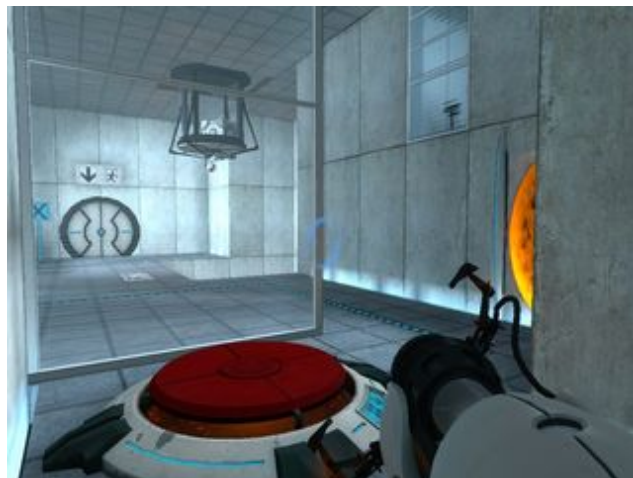
Dirigez-vous vers le sas. Attention à la marche !

Créer un portail à proximité et le traverser. A distance, créer un portail à côté de la porte de sortie. Traverser le portail orange vers la porte de sortie.

GLaDOS

Bien ! Le programme "amenez votre fille au bureau d'Aperture Science" est le meilleur moyen de l'évaluer.

Chapitre 02 SALLE DE TEST 04



Salle de test 04 (testchmb_a_02)

GLaDOS

Bienvenue dans la 4e salle de tests. Vous vous en sortez bien.

Rejoindre la fosse où tombe le cube et créer un portail au fond de la fosse. Prendre le cube et traverser le portail avec lui. Poser le cube sur le bouton.

GLaDOS

J'insiste : très beau travail ! Conformément au protocole de tests, vous ne serez pas surveillé dans cette salle. Vous serez livré à vous-même. Bonne chance !



Salle de test 05 (testchmb_a_02)

Descendre dans la fosse au fond de la salle. Créer un portail à proximité puis prendre le cube et traverser le portail. Depuis la plate-forme, lâcher le cube en contrebas. A distance, créer un portail à côté du cube d'en face. Retraverser le portail orange puis prendre le 2e cube et redescendre dans la salle. Placer les 2 cubes sur les boutons (la porte s'ouvre) et franchir la porte ouverte vers la salle suivante.

GLaDOS

Conformément au protocole de tests, vous faire croire que vous ne seriez pas surveillé dans cette salle était une information fabriquée de toutes pièces. Beau travail ! Conformément au protocole de tests, nous cesserons de masquer la vérité dans 3...2... (défaut).



Créer un portail et le traverser.



Salle de test 06 (testchmb_a_03)

GLaDOS

La sécurité est au coeur des préoccupations du centre d'enrichissement. Toutefois, les sphères ultra-énergétiques d'Aperture Science à gauche de la salle peuvent provoquer des lésions irréversibles. Faites attention !

Créer un portail au plafond à la verticale du récepteur de sphère sur la droite (la sphère traverse le portail orange et vient

GLaDOS

Incroyable, <nom du sujet> ! Vous devez faire la fierté de <ville du sujet>.

Un élévateur s'abaisse au fond de la salle. Le prendre pour rejoindre la porte de sortie.



Salle de test 07 (testchmb_a_03)

GLaDOS

Tous les équipements mobiles doivent être munis d'avertisseurs audibles. Cependant, les alarmes et les feux de détresse semblent perturber les sphères ultra-énergétiques. Pour votre sécurité, elles ont été désactivées.

Créer un portail sur la zone d'impact des sphères (la sphère traverse le portail et atteint le récepteur actionnant le mouvement de la plate-forme mobile).

GLaDOS

Bien ! Utilisez maintenant l'échafaudage non-stationnaire d'Aperture Science pour atteindre le sas.

Créer un portail dans le coin de la pièce à la verticale du "terminus" de la plate-forme mobile. Traverser le portail orange au moment où la plate-forme mobile est à l'aplomb du portail bleu. Se laisser guider par la plate-forme et sauter sur le quai vers la porte de sortie.

Chapitre 03 SALLE DE TEST 08



Salle de test 08 (testchmb_a_04)

GLaDOS

L'échec n'est pas sans conséquence. Si vous touchez le sol de la salle, la mention "insatisfaisant" sera portée sur votre rapport officiel et sera suivie de votre mise à mort. Bonne chance !

Créer un portail à proximité et le traverser en évitant la trajectoire des sphères. Créer un portail à proximité de la plate-forme opposée et retraverser le portail orange pour la rejoindre. Créer un portail sur la zone d'impact des sphères. Lorsqu'une sphère traverse ce dernier portail, créer un autre portail sous la baie vitrée, à mi-largeur (la sphère ricoche sur le mur, retraverse le portail orange et atteint le récepteur mural actionnant le mouvement de la plate-forme mobile). Se laisser guider par la plate-forme mobile vers la porte de sortie.

GLaDOS

Très impressionnant ! Toute situation dangereuse sert uniquement à améliorer le déroulement de votre test.



Salle de test 09 (testchmb_a_05)

GLaDOS

Le centre d'enrichissement a le regret de vous informer que ce test est impossible à résoudre. Il est inutile d'essayer.

Cette salle de test est hors service. Le centre d'enrichissement vous présente ses excuses.

Le centre d'enrichissement tient à renouveler ses excuses suite aux problèmes occasionnés par un environnement de test insoluble.

Honnêtement, cette salle était une erreur. A votre place, nous renoncerions. Personne ne vous en voudra d'abandonner. D'ailleurs, l'abandon semble être la seule solution raisonnable.

Créer un portail à proximité. Prendre le cube et traverser le portail. Créer un portail en tirant par l'ouverture au-dessus du champ de particules. Traverser le portail rouge avec le cube puis le poser sur le bouton.

GLaDOS

Merveilleux ! Vous avez fait preuve d'une grande ingéniosité malgré une situation des plus décourageantes.

Chapitre 04 SALLE DE TEST 10



Salle de test 10 (testchmb_a_06)

GLaDOS

Re-bonjour, nous... (défaut)... à renouveler notre avertis... (défaut)... ce test exige une grande maîtrise... (défaut)

Créer un portail à proximité et le traverser en sautant puis monter l'escalier. Dans la salle suivante, créer un portail au fond de la fosse et se laisser tomber dedans pour traverser la fosse (un portail placé très haut dans la salle vous fait ressortir à grande vitesse à l'horizontale pour atteindre le côté opposé, illustrant la technique de l'« élan »).

GLaDOS

Extraordinaire ! Vous avez compris l'influence des portails sur la dynamique ou, plus exactement, leur non-influence.

Dans la salle suivante (repère à 1 point), créer un portail sur la paroi mobile verticale qui s'avance le long du plafond en direction de l'escalier. Sauter ensuite dans le portail au pied de l'escalier (nouvelle illustration de la technique de « l'élan » pour rejoindre le côté opposé).

GLaDOS

La dynamique, procédé de masse et de vitesse, est conservée entre les portails. Autrement dit, ce qui entre rapidement sort rapidement.

Avancer vers le repère à 2 points et créer un nouveau portail sur la partie la plus haute de la paroi mobile. Sauter alors à nouveau dans le portail rouge au pied de l'escalier (dernière utilisation de la technique de « l'élan » pour atteindre la porte de sortie).



Salle de test 11 (testchmb_a_07)

GLaDOS

Le centre d'enrichissement vous garantit un environnement de tests sans danger et s'engage à vous fournir de précieux conseils dans les environnements de test les plus dangereux. Exemple : le sol de cette salle vous tuera, tâchez de l'éviter !

Créer un portail à proximité. Le traverser au moment où il donne accès à un quai. De là, presser le bouton (un panneau s'ouvre en face). Tirer dans l'ouverture du panneau pour créer un portail dans la salle. Lorsqu'un portail est créé sur le quai, le traverser pour rejoindre cette salle. Au moment où un portail est créé à l'opposé de l'émetteur de sphères, créer un portail sur la zone d'impact des sphères (la sphère le traverse et atteint le récepteur actionnant le déplacement de la plate-forme mobile). Créer un portail à proximité. Le traverser au moment où il donne accès à la plate-forme déplacée près du mur et se laisser guider jusqu'au centre de la salle pour récupérer le générateur.

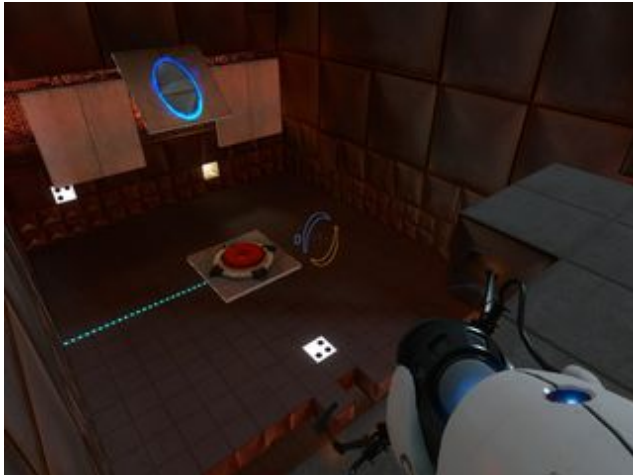
GLaDOS

Le générateur a été modifié de manière à créer simultanément 2 portails reliés. Dans le cadre d'un protocole de test facultatif, nous avons ajouté une situation cocasse : le générateur est dé-



sormais plus précieux que les organes et la somme des revenus des habitants de <la ville du sujet>.

Presser le bouton (un panneau s'ouvre) et créer un portail à travers l'ouverture du panneau. Créer un portail associé à l'autre bout de la trajectoire de la plate-forme mobile et remonter sur la plate-forme pour le rejoindre et le traverser en direction de la porte de sortie.



Salle de test 12 (testchmb_a_07)

GLaDOS

Préparez-vous à tout... (défaut)

Se placer sur la marque à 1 point puis créer un portail bleu au bas de l'escalier et un portail orange sur la paroi mobile. Sauter dans le portail bleu pour traverser avec la technique de « l'élán ». Créer un nouveau portail orange sur la 2e partie de la paroi mobile puis se placer sur la marque à 2 points et sauter à nouveau dans le portail bleu (nouveau saut avec élán) Créer un portail orange sur la partie du support incliné à 45° au-dessus du bouton. Redescendre et sauter dans le portail bleu. Prendre le cube et redescendre vers le bouton en sautant. Placer le cube sur le bouton (la porte de sortie s'ouvre). Sauter une dernière fois dans le portail bleu.

GLaDOS

Nooooooooo sommes ra... (défaut)

Chapitre 5 SALLE DE TEST 13



Salle de test 13 (testchmb_a_08)

GLaDOS

Vous contrôlez désormais les 2 portails. Le test qui suit peut s'avérer très très long. Si vous avez la tête qui tourne, n'hésitez pas à vous évanouir. Nous vous enverrons une sonde d'intubation contenant de la pepsine et de l'adrénaline pour vous réanimer.

A l'aide de 2 portails, monter chercher le cube sur la plate-forme proche et redescendre le poser sur le bouton (une porte s'ouvre). Remonter sur la plate-forme et rejoindre la grande salle par la porte ouverte.

Créer un portail à la verticale du récepteur central. Créer un portail associé sur la zone d'impact des sphères (une sphère traverse le portail et atteint le récepteur actionnant la plate-forme mobile du fond). A l'aide de 2 portails associés dont un au plafond au-dessus de la plate-forme mobile, rejoindre la plate-forme mobile puis prendre le cube et redescendre dans la salle. Créer un portail au-dessus du bouton repéré par une marque à 1 point puis prendre le cube et rejoindre le bouton par un portail associé et poser le cube sur le bouton. Depuis la plate-forme surélevée, créer un portail bleu à travers la porte donnant accès à la salle initiale. Créer un portail orange dans la grande salle et le traverser.

Créer un portail bleu à proximité puis récupérer le cube posé sur le bouton et traverser le portail bleu. A l'aide de 2 portails associés dont un au plafond vers la marque à 2 points surplombant l'autre bouton, aller poser le 2e cube sur le bouton (la porte de sortie s'ouvre). Utiliser 2 autres portails pour rejoindre la porte de sortie.

GLaDOS

Conformément au protocole de test déjà cité, nous ne pouvons plus vous vous mentir. Quand ce test sera fini, vous nous manquez.



Chapitre 6 SALLE DE TEST 14



Salle de test 14 (testchmb_a_09)

GLaDOS

Les sujets souhaitant maîtriser la technologie des portails à haute énergie gamma pourront être informés des questions de conformité réglementaire applicables. Aucune autre information de conformité n'est requise ou ne sera communiquée. Vous faites un excellent sujet de test.

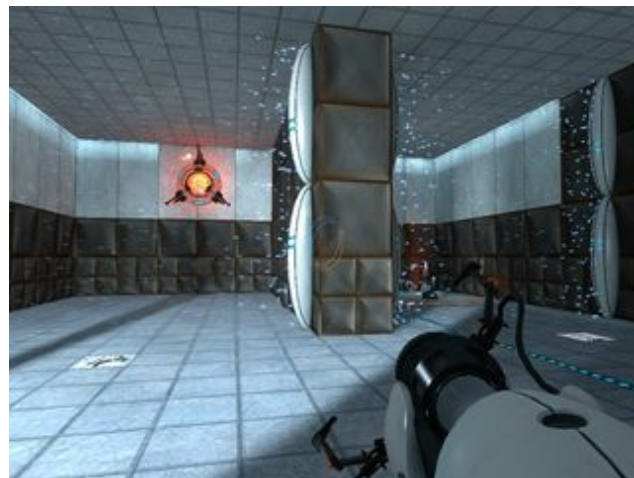
Prendre la galerie sur la gauche et gravir l'escalier qui se déploie. Au fond du passage, créer un portail à gauche de la baie vitrée. Retourner vers l'escalier (qui a disparu) et créer un portail associé au fond de la fosse puis sauter dedans (saut vers le cube). Prendre le cube puis redescendre par l'escalier qui se déploie à nouveau. Poser le cube sur le bouton à l'autre bout du couloir (une porte s'ouvre au fond). Suivre le passage et rejoindre la rive après les 3 plate-formes à l'aide de 2 portails. Dans la salle suivante, créer un portail bleu sur la zone d'impact des sphères. Retourner dans le grand couloir en sautant d'une plate-forme à l'autre puis gravir à nouveau l'escalier à l'autre bout de la galerie. Créer un portail orange à la verticale du récepteur (une sphère atteint le récepteur actionnant l'abaissement de l'élévateur au centre du couloir).

GLaDOS

Vraiment très bien ! un ascenseur offert par la maison vient d'être activé dans la salle principale.

Rejoindre l'élévateur abaissé et se laisser guider vers la porte de sortie.

Chapitre 7 SALLE DE TEST 15



Salle de test 15 (testchmb_a_10)

GLaDOS

Le centre d'enrichissement ne néglige pas le bien être des participants. Gâteaux et soutien psychologique seront disponibles à la fin du test. Merci de nous avoir aidés à vous aider.

Créer un portail dans la partie avancée du mur au dessus du passage. Créer un portail associé au sol au centre de la première partie de la salle. Traverser le portail du sol et "prendre de l'élan" en le retraversant pour passer à travers le champ de particules.

Créer un portail sur la zone d'impact des sphères. Créer un portail associé pour guider les sphères dans la zone du récepteur. Lorsqu'une sphère se dirige vers la zone du récepteur, traverser le champ de particules côté récepteur et créer un portail sur la zone d'impact de la sphère. Créer alors un portail associé à la verticale du récepteur (la sphère atteint le récepteur actionnant l'abaissement d'un élévateur proche). Rejoindre l'élévateur abaissé et se laisser guider vers la salle suivante.

Créer un portail bleu dans la partie avancée du mur au dessus de l'entrée de la salle. Gravier l'escalier proche. Une fois au sommet de l'escalier, créer un portail orange au fond de la fosse. Sauter dans ce portail puis créer rapidement un nouveau portail orange sur le sol de la salle pendant le saut pour le traverser et ainsi "prendre de l'élan" pour atteindre l'autre côté du champ de particules.

Créer alors 2 portails associés sur les murs de chaque côté des panneaux inclinés à 45° (une sphère ricoche et finit par atteindre le récepteur actionnant l'ouverture d'une porte dans la première partie de la salle). Retraverser le champ de particules en utilisant la technique de l'"élan" (un portail placé haut sur le mur et un portail associé au sol).

Rejoindre la porte ouverte et créer un portail bleu au fond du couloir. Créer un portail orange à proximité et le traverser au moment où une plate-forme mobile se présente. Créer alors un nouveau portail bleu au fond de la 2^e partie du couloir et se laisser ramener dans la salle du champ de particules. Traverser le portail orange au moment où une plate-forme mobile se présente. Créer rapidement à distance un nouveau portail bleu dans la grande salle suivante. Se laisser ramener dans la salle du champ de particules puis traverser le portail orange pour atteindre sans danger la salle suivante.



Monter par l'un des 2 élévateurs latéraux. Créer un portail bleu proche du 1^{er} bouton. Depuis l'entrée de la galerie surélevée, créer à distance un portail orange dans la galerie du bouton opposé. Traverser le portail puis créer un nouveau portail orange le plus près possible du 2^e bouton.

Presser l'un des 2 boutons (un panneau s'ouvre). Traverser rapidement le portail puis presser le 2^e (le 2^e panneau s'ouvre en révélant le récepteur). Depuis l'ouverture de la galerie sur la salle, créer un portail sur le panneau situé en face des 2 panneaux ouverts. Créer un portail au sol sur la zone d'impact des sphères (une sphère atteint le récepteur actionnant l'abaissement d'un 3^e élévateur).

GLaDOS

Saviez-vous que vous pouvez faire don de vos organes vitaux au fonds de soutien des filles d'Aperture Science. Sérieusement !

Rejoindre le 3^e élévateur abaissé pour atteindre la porte de sortie.

Chapitre 8 SALLE DE TEST 16



Salle de test 16 (testchmb_a_11)

GLaDOS

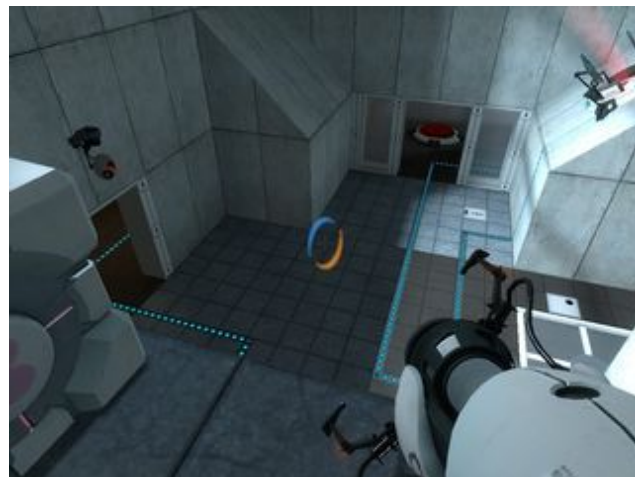
La salle correspondant à cette séquence de test est temporairement fermée pour maintenance obligatoire. Elle a été remplacée par un cours pour androïdes militaires avec tirs à balles réelles. Le centre d'enrichissement vous présente ces excuses pour ce désagrément et vous souhaite bonne chance.

Pousser le 1^{er} robot pour le faire tomber. Pour neutraliser le 2^e robot, créer un portail à proximité puis un portail associé juste au-dessous de lui. A l'approche du 3^e robot (escaliers), créer un portail au plafond au-dessus de lui (croix visible) puis un autre à proximité. Traverser le portail et tomber sur lui pour le renverser. Pour passer les 2 robots suivants, placer un portail sur la croix au-dessus d'eux puis placer un portail associé sous l'un des cubes proches (le cube tombe sur chaque robot). Recommencer l'opération pour les 2 robots de la salle suivante (pas de croix au plafond mais même principe). Neutraliser les 3 robots de la salle suivante en utilisant les cubes stockés dans une salle proche. Poser l'un des cubes sur le bouton pour ouvrir la porte et s'abriter des tirs du robot caché derrière. Pour neutraliser les robots suivants, se transporter derrière ou à côté d'eux avec 2 portails associés (créés le cas échéant à travers la grille bloquant le passage) et les faire tomber.

GLaDOS

Bravo, androïde ! Le centre d'enrichissement vous rappelle que l'enfer des androïdes vous attend si vous manifestez le moindre signe de protestation.

Chapitre 9 SALLE DE TEST 17



Salle de test 17 (testchmb_a_13)

GLaDOS

Le conduit des appareils vitaux va générer un cube de voyage lesté dans 3...2...1...

Prendre le cube.

GLaDOS

Ce cube de voyage lesté vous accompagnera dans la salle de test. Prenez-en bien soin.

Se servir du cube comme marchepied pour gravir les marches de la salle suivantes en le récupérant à chaque fois. Tenir le cube droit devant soi dans le couloir suivant pour se protéger de la sphère arrivant en face et avancer jusqu'à la salle suivante.

GLaDOS

Les tests d'enrichissement peuvent occasionner chez le sujet superstitions, hallucinations et la conviction que des objets inanimés bougent. Le centre d'enrichissement vous rappelle que le cube de voyage lesté ne peut pas vous attaquer ni même parler.

Se protéger de la même façon dans le couloir suivant mais, cette fois-ci, en reculant face à la sphère. Rejoindre plus loin le sol d'une grande salle avec 3 élévateurs au niveau du sol. Dans la petite salle proche, positionner le cube à 45° de façon à dévier les sphères émises vers le récepteur actionnant le 1^{er} élévateur. Dans la grande salle avec la porte, se servir du cube pour monter sur le bouton du fond puis le poser dessus (la 2^e porte de la salle s'ouvre).

A l'aide de portails associés, retourner dans le long couloir le plus proche parcouru par les sphères puis créer un portail bleu sur la zone d'impact des sphères. Retourner dans la salle des élévateurs puis créer un portail associé en face de l'entrée de la grande salle des 2 boutons. Se placer sur le bouton proche de l'entrée en se décalant pour éviter la trajectoire de la sphère, qui atteint le récepteur et actionne le 2^e des 3 élévateurs proches.

GLaDOS

Le centre d'enrichissement vous rappelle que le cube de voyage ne peut pas parler. Dans l'hypothèse où le cube de voyage vous parlerait, le centre de voyage vous déconseille de l'écouter.



Créer un portail sur la paroi à 45° en face du faisceau placé à 45° dans la salle des 3 élévateurs. Retourner ensuite dans le tout premier couloir parcouru par les sphères tir et placer un portail associé sur la zone d'impact des sphères (la sphère traverse le portail, ricoche au plafond et atteint le récepteur actionnant le 3e élévateur).

Récupérer le cube puis rejoindre le 1er élévateur à l'aide d'un portail au plafond. Sauter d'élévateur en élévateur avec le cube pour rejoindre un couloir en hauteur. Poser le cube sur le bouton qui suit pour ouvrir la porte suivante.

GLaDOS

Vous avez réussi ! Le cube de voyage lesté vous a porté chance. Malheureusement, vous allez devoir vous en séparer pour la suite du test car il va être euthanasié. Veuillez accompagner votre cube jusqu'à l'incinérateur autonome d'urgence d'Aperture Science.

Soyez assuré qu'une commission indépendante d'éthique décharge les employés du centre d'enrichissement d'Aperture Science et les sujets de test de toute responsabilité morale quant à l'euthanasie des cubes de voyage.

Ce fidèle cube de voyage ne peut pas vous accompagner pour la suite du test. S'il pouvait parler, ce qui, rappelons-le, n'est pas le cas, il vous dirait de continuer sans lui car il préférerait s'immoler plutôt que de devenir un fardeau pour vous.

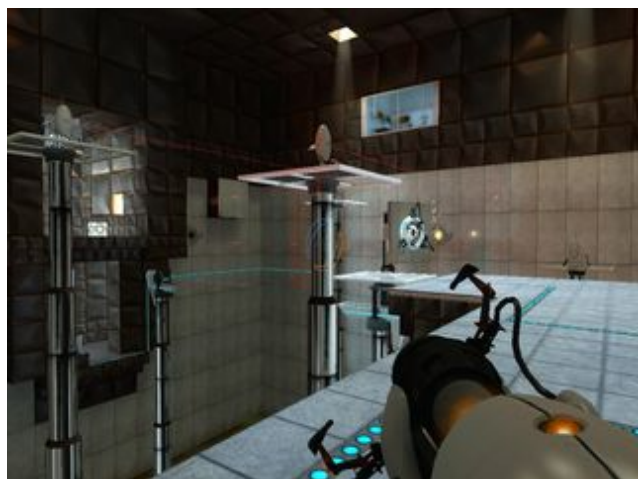
Le test ne pourra pas reprendre tant que votre cube n'aura pas été incinéré.

Presser le bouton au bout du couloir (l'incinérateur s'ouvre) puis aller chercher le cube et le placer rapidement dans l'incinérateur (la porte de sortie s'ouvre).

GLaDOS

Aucun sujet n'a euthanasié son fidèle cube de voyage aussi rapidement que vous. Félicitations !

Chapitre 10 SALLE DE TEST 18



Salle de test 18 (testchmb_a_14)

GLaDOS

L'expérimentation touche à sa fin. Le centre d'enrichissement est tenu de vous rappeler que vous allez être cuite puis qu'il y aura du gâteau.

Traverser le 1er bassin en utilisant un portail au plafond sur la rive. Viser le plafond suivant puis créer le portail associé sur la paroi au dessus du petit bassin suivant (sauter pour l'atteindre).

Rejoindre les 2 étages suivants (marques à 3 puis 4 points au sol).

Placer un portail le plus haut possible au-dessus de la porte de sortie puis utiliser la technique de « l'élan » avec un portail associé placé au sol de l'étage inférieur. Dépasser le bouton et suivre le passage. Presser le bouton suivant (un panneau avance puis s'incline en libérant l'accès à une grande salle protégée par des robots).

Se glisser dans la salle et serrer sur la gauche pour éviter les robots et les sphères. Placer des portails associés sur les zones d'impact des sphères et les faisceaux des robots pour les éliminer 1 à 1.

Placer un portail sur une zone d'impact de sphère et le portail associé en face du panneau fermé protégeant un récepteur (coin de la salle). Attendre que la sphère traverse le portail puis créer rapidement 2 portails donnant accès au bouton surélevé proche du panneau vers lequel se dirige la sphère et le déclencher (le panneau s'ouvre, la sphère atteint le récepteur actionnant le mouvement de va-et-vient de la plate-forme mobile centrale). Rejoindre cette plate-forme et, une fois arrivé en bout de course, sauter dans la pièce du bas vers le bouton.

Créer un portail bleu à proximité et un orange à l'entrée de la grande salle (pas sur le panneau articulé qui a servi d'accès). Presser le bouton pour déclencher le panneau à 45° puis traverser le portail. Une fois à côté du panneau avancé et incliné à 45°, placer un portail sur sa face extérieure et utiliser la technique de « l'élan » en plogant dans un portail associé placé sur la plate-forme inférieure (le saut vous propulse au dessus de la petite salle du bouton).

Récupérer le cube et utiliser 2 portails associés pour aller le poser près du panneau refermé. Créer alors un portail bleu à proximité. Retraverser la salle par la plate-forme mobile pour aller actionner le bouton de la petite salle (le panneau s'ouvre à nouveau). Créer un portail orange à proximité puis le traverser. Récupérer le cube et se glisser rapidement dans le passage ouvert par le panneau à 45°. Retourner vers le bouton proche pour y placer le cube (une porte proche s'ouvre). Utiliser 2 portails associés pour rejoindre la porte ouverte.

Plus loin, créer un portail bleu sur le sol de la première plate-forme au dessus du bassin puis créer un portail orange au fond de la fosse à gauche et sauter dedans. Pendant que vous êtes en l'air, alterner les créations de portails oranges et bleus sur les plate-formes suivantes et, en utilisant votre vitesse verticale de proche en proche, visez finalement le panneau à 45° en face de la sortie. La rejoindre avec la technique de l'« élan vertical ».

GLaDOS

Bravo ! le prochain test implique que vous soyez exposé à des composants électriques non isolés, pouvant s'avérer dangereux dans certaines situations. Pour en savoir plus, veuillez assister au séminaire sur la sécurité électrique du centre.



Chapitre 11 SALLE DE TEST 19



Salle de test 19 (testchmb_a_15)

GLaDOS

Bienvenue au test final. A la fin du test, veuillez jeter le générateur dans l'annexe de récupération du matériel. La réglementation du centre d'enrichissement exige que vous ayez les mains vides (défaut) le gâteau soit servi.

Dans la salle, placer 2 portails sur les murs de part et d'autre des panneaux à 45° sous l'émetteur de sphères (le tir atteint le récepteur actionnant le circuit des plate-formes mobiles).

De proche en proche, en suivant le circuit des plate-formes mobiles, rejoindre un renforcement avec un bouton sur la gauche du tunnel. Presser le bouton (le panneau proche s'élève quelques secondes) et créer un portail sur le mur immédiatement derrière le panneau commandé. Créer un portail associé à proximité puis le traverser au moment où une plate-forme mobile passe à proximité.

Plus loin utiliser 2 portails pour dévier le "tir prisonnier" dans la largeur du tunnel. Encore plus loin, créer rapidement un portail sur la gauche derrière le panneau fixe. Lorsque la plate-forme mobile commence à disparaître sous le panneau fixe, créer un portail associé à proximité et sauter à l'intérieur pour atterrir sur la plate-forme mobile de l'autre côté du panneau.

GLaDOS

Félicitations, le test est terminé. Les technologies Aperture restent opérationnelles jusqu'à 4000 degrés Kelvin. Soyez assuré qu'il n'y a aucune chance de dysfonctionnement dangereux du matériel avant votre incandescence finale. Merci d'avoir participé à l'activité d'enrichissement par ordinateur d'Aperture Science. Au revoir.

Après le coude sur la gauche et à l'approche des flammes, créer un portail sur le quai surélevé en face puis un portail associé sur l'un des murs au-dessus du bassin enflammé. Sauter dans ce dernier portail pour se mettre en lieu sûr.

GLaDOS

Que faites-vous ? Arrêtez ! Je (défaut) suis ravi que vous ayez atteint le niveau final où nous vous laissions penser que nous allons vous tuer. Nous sommes vraiment ravis que vous ayez réussi. Nous allons organiser une fête en l'honneur de ce grand exploit. Posez le générateur à terre puis allongez-vous sur le ventre, les bras le long du corps. Un membre de l'équipe "fête" viendra bientôt vous chercher pour la fête. N'essayez plus de

sortir de la zone de test. Mettez-vous en position de sécurité ou vous n'assisterez pas à la fête.

Pour rejoindre l'étage supérieur, créer un portail le plus haut possible puis un autre sur le sol pour utiliser la technique de « l'élan ». Suivre le couloir suivant jusqu'à un grand escalier. Utiliser 2 portails pour rejoindre la porte à l'étage et l'ouvrir. Monter l'escalier suivant puis créer un portail de l'autre côté de la grille. Traverser à l'aide d'un portail associé pour passer la grille puis pousser la porte suivante.

GLaDOS

Bonjour. Où êtes-vous ? Je sais que vous êtes là. Je sens votre présence. Bonjour.

Créer un portail de l'autre côté de l'un des ventilateurs et passer avec un portail associé. Depuis la pente donnant sur le bassin, créer un portail sur le quai opposé et le traverser. Créer un portail sous le tube translucide du côté opposé et le traverser en sautant pour atterrir sur la passerelle d'en face. Descendre l'escalier du côté marqué "danger". Créer un portail au sommet du mur à la verticale du graffiti rouge puis un autre au sol pour utiliser la technique de « l'élan ».

GLaDOS

Que faites-vous ? Vous ne pouvez pas fuir, Vous le savez. En plus, vous vous trompez de direction. Bonjour, il y a quelqu'un ?

En haut, montez l'escalier puis se glisser dans le conduit cassé de l'autre côté de la rambarde. Se laisser entraîner jusqu'à une petite pièce et sortir par l'ouverture du sol (compartiment à cube).

GLaDOS

OK. Le test est fini. Bravo ! Retournez à l'annexe de récupération pour du gâteau. Nous avons passé un bon moment. Nous sommes impressionnés par votre réussite. Le test est fini. Revenez !

Monter sur la plate-forme proche avec 2 portails puis créer un portail par l'ouverture au-dessus du champ pour rejoindre la salle du bouton. Marchez sur le bouton puis créer un portail derrière la porte ouverte et traverser à l'aide d'un portail associé. Se laisser tomber par la colonne de l'ascenseur.

GLaDOS

Oh-oh... quelqu'un a coupé le gâteau. Je leur avais pourtant dit de vous attendre mais ils ne m'ont pas écouté (défaut).

Créer un portail sur la face inférieure de la dalle de l'autre côté de la grille et un portail associé au pied de la colonne pour traverser. Montez sur le plus haut des 2 pistons verticaux proches et créer un portail sur le dessus de la dalle. Traverser avec un autre portail placé dessous.

Monter ensuite sur le piston horizontal proche et s'en servir comme une passerelle au moment où il est complètement déployé pour rejoindre une autre plate-forme. Créer un portail au bout du passage de l'autre côté de la grille (tag rouge sur le mur) puis retourner vers la dalle pour créer le portail associé et le traverser. Ensuite, créer un portail tout en haut du mur côté grille puis un autre pour rejoindre le passage surélevé. Avancer dans le passage.



Changement de programme (escape_00)

GLaDOS

En plus, vous vous trompez de direction. Où croyez-vous aller ? Car je ne crois pas que vous alliez là où vous pensez aller. Bonjour.

Montez sur un des pistons (pas ceux de l'entrée de la salle, qui montent jusqu'au plafond) et créer un portail au fond du couloir surélevé de l'autre côté de la salle. Traverser avec un portail associé et continuer jusqu'à une nouvelle salle avec des pistons.

GLaDOS

On s'est bien amusés, non ? Vous vous rappelez quand la plateforme s'ouvrait sur le brasier. Je vous ai dit "au revoir" et vous avez dit "pas question !" et que je faisais semblant de vouloir vous tuer. C'était super. Il y a quelqu'un ?

Créer un portail sous la dalle en hauteur de l'autre côté de la grille et le portail associé au point d'impact d'un piston vertical proche. Monter sur le piston pour traverser le portail. En haut, passer par les 2 pistons horizontaux pour rejoindre la dalle proche. Placer un portail au sommet du mur contre lequel frappe le piston et un autre au sol pour utiliser la technique de « l'élan » et rejoindre la plate-forme supérieure. En haut, créer un portail derrière le mécanisme à pistons puis traverser avec un portail associé.

GLaDOS

Vous ne devriez pas être ici. C'est dangereux, vous savez. Vous pouvez encore rebrousser chemin. Je ne suis pas fâché. Retournez dans la zone de test.

Adopter la même technique pour passer les 2 pistons suivants. Dans la grande salle, se retourner face à l'entrée et créer un portail au-dessus de l'un des 2 pistons horizontaux sortant du mur du passage. Traverser un portail associé pour se retrouver sur le piston. Placer un portail le plus haut possible sur la seule paroi ne se terminant pas par une grille côté plafond et un autre proche. Traverser au moment où un piston horizontal passe sous le 2e portail et créer rapidement un portail sur le sol de l'autre côté de la grille. Traverser rapidement le portail. En haut, se laisser tomber à droite du tube transparent et suivre le conduit vitré. Plus loin, sauter en contrebas sur la partie horizontale d'un autre tube vitré.

GLaDOS

Vous auriez dû tourner à gauche tout à l'heure. C'est drôle, en fait, quand on y réfléchit, un jour nous rirons de tout cela, nous en rirons beaucoup, beaucoup, ah, vraiment, bien ! vous feriez mieux de (défaut).

Suivre le tube et passer sous un piston horizontal. Créer un portail au-dessus de son point d'impact puis revenir créer un portail associé dans l'autre partie de la salle (sauter quand le piston est à son élongation maximale). Longer le piston pour rejoindre un nouveau passage. Au fond, sauter dans le trou en enjambant la rambarde.



Vers l'ordinateur (escape_01)

Avancer sur les pistons, qui s'écartent aussitôt. En bas, 3 portes libèrent 3 robots l'un après l'autre. Utiliser les tonneaux et les portails muraux pour les neutraliser. Dans le compartiment où pend une pince, actionner le mécanisme (main sur le mur) pour remonter la pince. Dans l'interstice, créer un portail à l'étage et traverser un portail associé pour s'y rendre.

GLaDOS

Vous n'êtes pas quelqu'un de bien. Je ne vous apprend rien. Les gens "bien" ne finissent pas ici. Vous m'entendez ?

Créer un portail à l'intérieur de la zone des robots. Traverser un portail associé et renverser le robot actif. Ressortir par le portail puis créer 2 portails dont un de plafond pour rejoindre le dessus du tube vitré horizontal. Longer le tube puis rejoindre l'étage en sautant du côté de l'échelle détruite. S'accroupir pour s'engager dans le passage dans un coin de la salle puis renverser le robot en contrebas (un panneau s'ouvre sur une nouvelle salle). Rejoindre le sol de la salle.

Se retourner et créer un portail sur la face externe du panneau ouvert et un autre au sol. Avec la technique de « l'élan », rejoindre la plate-forme surélevée au centre de la salle. Suivre le couloir jusque dans un complexe.

GLaDOS

C'est de votre faute. Il aurait pu en être autrement. Trêve de plaisanteries. Revenez, ou je vous tue ! Je vais vous tuer et il ne reste plus de gâteau ! Vous vous en moquez, c'est ça ? C'est votre dernière chance.

Traverser le champ de particules au fond à gauche et ouvrir la porte. Dans la salle de contrôle, actionner le bouton. Une tourelle de sécurité apparaît au centre de la salle, ajuste son tir et détruit la baie vitrée. Traverser rapidement le secteur en restant hors de portée de tir puis se placer face à la baie vitrée opposée. Dégager rapidement lorsque la tourelle ajuste son tir. Passer par la baie vitrée pour rejoindre le couloir suivant.

Ouvrir la porte du fond et placer un portail face à la vitre puis retourner vers la tourelle et s'arranger pour la faire tirer à l'intérieur d'un portail associé (la vitre explose). Revenir dans la pièce et



franchir la vitre brisée. Utiliser à nouveau le tir de la tourelle pour briser le tube vitré à l'aide d'un portail associé en hauteur (un cube finit par tomber par le trou du tube). Prendre le cube et s'en servir comme marchepied pour atteindre le conduit au bout du couloir. Créer un portail sous le ventilateur puis revenir dans le couloir pour créer le portail associé et le traverser. Plus loin dans le passage, utiliser les portails pour progresser le long du muret au dessus du bassin.



Salle de l'ordinateur (escape_02)

Rejoindre le quai suivant à l'aide des portails. Créer un portail à travers la petite grille de plafond et traverser un portail associé. Rejoindre l'étage à l'aide des portails (de multiples panneaux s'ouvrent dans la grande salle, révélant des robots). En esquivant les tirs, faire "tomber" les robots en se « téléportant » dans leurs repaires.

Placer un portail bleu sur le panneau incliné situé à mi-hauteur et le rejoindre à l'aide d'un portail associé. De là, placer un portail bleu sur le panneau à 45° opposé et s'y transporter. Placer enfin un portail orange au sol et utiliser la technique de « l'élan » pour rejoindre le passage surélevé opposé (2 robots sont déposés au fond du passage, les "faire tomber" comme précédemment). Placer un portail bleu au sol au niveau des robots neutralisés puis un orange sur le sol de la grande salle. Sauter dans le portail orange pour le traverser et se propulser verticalement à la hauteur de l'étage supérieur du passage. Créer rapidement un portail orange sur le sol de l'étage pour s'y « transporter ».

Une fois en haut, placer un nouveau portail pour rejoindre l'étage suivant. Traverser la passerelle puis ouvrir la porte pour accéder à un nouveau complexe. Monter l'escalier du fond et pousser la porte. Franchir le champ et rejoindre la salle de l'ordinateur.

GLaDOS

Bien, vous m'avez trouvé. Bravo ! Ca en valait la peine car, malgré votre comportement agressif, tout ce que vous avez réussi à briser, c'est mon cœur. Nous pourrions en rester là et passer à autre chose mais nous savons que c'est impossible. Vous avez fait votre choix. J'ai une surprise pour vous.

Surprise dans 5...4...

Une capsule tombe au sol près de l'ordinateur.

GLaDOS

Une petite minute... ça ne devait pas se passer comme ça... Je viens de perdre quelque chose que vous avez vu. Ce n'est pas ma surprise, de quoi peut-il s'agir ? Peu importe, je verrai ça plus tard. Quand vous serez partie, enfin morte... Ne vous attardez

pas là-dessus. A mon avis, vous ne ferez qu'empirer les choses en touchant à ça. Je n'ai pas à vous donner d'ordre mais, à votre place, je n'y toucherais pas. Vous ne croyez tout de même pas que je cherche à faire de la psychologie inversée, sérieusement ?

Très bien ! Touchez-la, ramassez-la et remettez-la à sa place. Soyons honnêtes, nous n'avons aucune idée de ce que c'est. Mettez-la dans un coin et je verrai après. Il doit s'agir d'une sorte de conteneur des eaux usées. Plongez la tête dedans tant que vous y êtes !

Où emmenez-vous cette chose ? Pourquoi ne pas la demander en mariage si vous l'aimez tant ? Voulez-vous l'épouser ? C'est hors de question ! Amusant, non ? Je ne vous mentirai pas, enfin pas dans cette salle. Un bon conseil, n'y touchez pas. Je parle sérieusement. Cette drôle de chose ne fait pas partie du protocole de test. Faites comme si elle n'était pas là. Réfléchissez, si c'était vraiment important, je le saurais, non ? Je vous dis que cette chose ne vous appartient pas ! N'y touchez pas ! Vous m'écoutez, au moins ? Je vous dis que cette chose ne vous appartient pas !

Créer un portail bleu sur le mur au-dessus de l'incinérateur fermé au fond de la salle puis prendre la capsule et la poser à proximité. Rejoindre ensuite le centre de commande de l'incinérateur par l'escalier sur le côté de la salle. Une fois à l'intérieur, presser le bouton pour ouvrir l'incinérateur. Ressortir et créer un portail orange sous la capsule pour la faire tomber dans l'incinérateur ouvert.

GLaDOS

C'est une blague ? Ne me dites pas que vous avez jeté le bidule inconnu d'Aperture Science dans l'incinérateur autonome d'urgence d'Aperture Science ? Vous avez vraiment agi de manière stupide ! (défaut) Bonne nouvelle, j'ai trouvé à quoi sert cette chose que vous avez brûlée : il s'agit d'un processeur de moralité, installé lorsque j'ai inondé le centre d'une neuro-toxine mortelle afin que j'arrête d'inonder le centre d'une neuro-toxine mortelle. Installez-vous confortablement pendant que j'active les émetteurs de neuro-toxine... Ah, ce processeur semblait servir à autre chose : je ne peux plus désactiver les tourelles de défense. Bien, si vous voulez mon avis, autant s'allonger devant une roquette ! Croyez-moi, ça sera toujours moins pénible que la neuro-toxine. Parfait, continuez donc à faire ce que vous croyez faire. Ce n'est pas parce que je vais vous tuer que je ne peux pas vous donner de conseils : optez pour la roquette !

Ca m'est égal, ce que vous venez de détruire. Il s'agit du catalyseur de craquage de fluide. Il sert à fabriquer des chaussures pour les orphelins. Bravo, vous l'avez cassé ! Honte sur vous ! C'était un meurtre, je ne vous ai rien fait ! Je ressens la douleur, contrairement à vous. Vous vous en moquez, c'est ça ? Vous avez entendu ? J'ai dit que vous vous en moquiez. Vous m'écoutez ? Ca suffit, inutile d'essayer de vous raisonner. Dorénavant, nous allons parler beaucoup moins et nous allons tuer beaucoup plus.

Pardon ? Vous avez dit quelque chose ? Vous ne croyez sérieusement pas que je vais vous répondre ? Je ne vous parle plus. Plus de bavardages.

S'approcher de la tourelle à l'opposé de la commande de l'incinérateur puis créer un portail sur le mur sous le panneau du compte à rebours le plus proche à hauteur du sol et un portail associé plus en hauteur. Se placer devant le portail du bas de manière à ce que le faisceau de la tourelle pointe vers l'ordinateur



central et esquiver le tir au moment où la tourelle ajuste sa position pour qu'il aille frapper sa cible.

La 2e capsule (jaune, symbolisant la curiosité) va se "percher" au sommet de 2 tuyaux. Aller la chercher puis l'incinérer comme la première.

GLaDOS

Vous croyez que j'en souffre ? 2 plus 2 égalent (défaut) 10, en base 4, tout va bien ! Si vous êtes toujours en vie, c'est parce que vous suscitiez ma curiosité. Bien, vous avez réussi à détruire ce côté de ma personnalité. Malheureusement, malgré toute ma bonne volonté, je ne peux pas vous administrer la neuro-toxine plus rapidement. Je tiens à préciser que nous avons mis toutes les chances de votre côté. Nous avons même organisé une fête pour vous. Une grande fête avec tous vos amis. Nous avons même invité votre meilleur ami, le cube de voyage. Bien entendu, il a dû se désister puisque vous l'avez tué. Vos autres amis n'ont pas pu venir car il n'y en avait pas ! Rien d'étonnant vu votre attitude désagréable. C'est écrit dans votre dossier : désagréable, détestée de tous, un être solitaire, aigri, désagréable, que personne ne regrettera. Je cite : "que personne ne regrettera". C'est écrit noir sur blanc, c'est officiel. Je lis aussi que vous avez été adoptée. Amusant !

A propos de curiosité, vous devez vous demander ce qu'il y a après la mort. Vous savez quoi ? Moi, je sais ! Mais inutile de vous le dire, vous le découvrirez avant que j'aie le temps de vous l'expliquer. Je vous donne un indice : profitez bien des dernières minutes de votre existence...

(le monologue se poursuit sur "ça m'est égal, ce que vous venez de détruire)

Utiliser à nouveau la tourelle pour frapper l'ordinateur. Une 3e capsule (bleue, symbolisant l'esprit sarcastique) se place sur une plate-forme surélevée au centre de la salle. Aller la récupérer en utilisant la technique de l'élan entre un mur et le sol puis l'incinérer.

GLaDOS

Neuro-toxine (toux) mortelle (toux)... j'étouffe...(défaut) je plaisante ! Quand j'ai dit "mortelle", il fallait relever le ton sarcastique que j'ai employé. Je pourrais prendre un bain de neuro-toxine, en manger au petit-déjeuner, me frotter avec que ça n'aurait aucun effet, du moins sur moi ! Vous, en revanche, risquez de ne pas apprécier son côté dévastateur. Qui préparera le gâteau si je meurs ? Vous ? Ecoutez, vous perdez votre temps. C'est dommage pour le peu qui vous reste. Vous espérez quoi, exactement ? Survivre ? Dans ce cas, évitez de me faire du mal. J'ai scanné et sauvegardé votre cerveau au cas où il vous arriverait quelque chose de mal, c'est-à-dire très bientôt. Vous ne me croyez pas ? Ecoutez... "Bonjour !" C'est vous, vous avez vraiment l'air stupide ! Vous avez fait fausse route depuis le départ, même à propos de cette chose. Vous êtes stupide, vous n'êtes ni une scientifique, ni un docteur, ni même une employée à temps plein. Comment peut-on se tromper à ce point ?

On cherche à s'enfuir ? Les choses ont bien changé depuis la dernière fois que vous avez quitté ce bâtiment. Vous allez regretter d'être partie quand vous verrez ce qui vous attend. Mes connaissances sont infinies et, pourtant, je n'ai pas de certitudes sur le monde extérieur, sinon que je suis la seule chose qui nous sépare d'eux. Enfin... j'étais ! A moins que vous n'ayez un plan pour construire un super-ordinateur très rapidement, vous allez bientôt être en danger ici. Au fait, bon travail !

Fin du test dans la sphère sarcastique. Cessez de pleurnicher et mourrez avec dignité ou j'efface votre sauvegarde. Stop, ça suffit

! Je l'ai effacée ! Quoi qu'il arrive, vous êtes morte. Vous pouvez encore bouger mais, croyez-moi, cette partie de vous qui aurait pu survivre éternellement n'est plus. Je vous ai supprimée de notre base de données. Votre vie tout entière n'a été qu'une erreur de calcul. Une erreur de calcul que je m'apprête à corriger... (le monologue se poursuit sur "ça m'est égal, ce que vous venez de détruire)

Utiliser à nouveau la tourelle pour frapper l'ordinateur. La dernière capsule (rouge, symbolisant l'agressivité) est en suspension dans l'air. Utiliser la technique de l'élan pour la toucher et la projeter au sol puis l'incinérer et patienter jusqu'à la destruction finale de l'ordinateur.