



PORTAL 2 **(Valve, 2011)**

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
Introduction	4
Chapitre 01 : Appel de courtoisie	4
Chapitre 02 : Démarrage à froid	11
Chapitre 03 : Retour	14
Chapitre 04 : Surprise	17
Chapitre 05 : Evasion	20
Chapitre 06 : Chute	27
Chapitre 07 : Réunion	32
Chapitre 08 : Addiction	35
Chapitre 09 : Le moment est venu de vous tuer	43
Epilogue	51



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un peu de pratique sur **Portal 2**. 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'intégralité des interventions des "personnages" principaux. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Précisions

Portal 2 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 :

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

Conditions d'utilisation

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



Historique

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

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

22/08/11 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS

Introduction



00-01 sp_a1_intro1 chambre

Annonceur

Bonjour. Votre cryostase a duré... 50 jours. Conformément aux lois nationales et fédérales, tous les candidats aux tests du centre de relaxation doivent être réveillés régulièrement pour effectuer des exercices physiques et mentaux.

Vous allez entendre une sonnerie. Veuillez alors regarder le plafond.

Regarder le plafond.

Annonceur

Bien. Vous allez entendre une sonnerie. Veuillez alors regarder le sol.

Regarder le sol.

Annonceur

Bien. La partie gymnastique de vos exercices physiques et mentaux est maintenant terminée.

Un tableau encadré est accroché au mur. Veuillez vous placer devant.

Aller vers le tableau.

Annonceur

Ceci est de l'art. Vous allez entendre une sonnerie. Veuillez alors contempler l'art.

Regarder le tableau.

Annonceur

Vos facultés mentales ont été ravivées par l'art. Si vous estimez que votre intellect est insuffisamment stimulé, veuillez écouter ce court extrait de musique classique.

Bien. A présent, veuillez regagner votre lit.

Rejoindre le lit.

Chapitre 1 Appel de courtoisie



01-01 sp_a1_intro1 container et premières salles du centre

Annonceur

Bonjour. Votre cryostase a duré 9-9-9-9-9-9-... Ce message a pour but de vous informer que tous les sujets de test doivent quitter sans délai le centre d'enrichissement...

Wheatley

Y'a quelqu'un ?

Hellooooo ?

Vous comptez ouvrir la porte... un de ces jours ?

Hé-ho ? non ?

Vous comptez ouvrir la porte ? Parce que... ça urge un peu.

Ah, mais ouvrez la porte ! Non, non, trop brutal... Salut, camarade ! Ca vous dirait d'ouvrir la porte ?

Hum... tentons l'espagnol. Hola, amigo ! Abre la puerta ! Donde esta... non... hum...

Très bien ! Faites comme vous voulez. J'ai une bonne dizaine de milliers de sujets de test qui se battent pour que je les sorte de là. C'est pas comme si tout le centre était sur le point d'exploser. Bon, tant pis, écoutez, je vais être franc. Vous êtes le dernier sujet de test. Et si vous ne m'aidez pas, on va mourir tous les deux. D'accord ? Je ne voulais pas vous le dire, mais vous m'avez poussé à bout. Mourir. Dos Muerte.

Alleez !

Allôôôôôôôô !

Ouvrez la porte !

Hou-hou !

Ouvrir la porte de la chambre. Wheatley entre sur son rail de guidage au plafond.

Wheatley

Oui ! Je savais qu'il y avait de la vie là-dedans. Hou ! Houlà. Vous avez une mine affr... superbe. Superbe.

Comment ça va ? Non, ne répondez pas. Je suis sûr que ça va. Vous aurez largement le temps de vous remettre. Allez-y mollo.

Annonceur

Préparez-vous à l'évacuation d'urgence.

Wheatley

Du calme ! "préparez-vous". Il n'a rien dit de plus. Tout va bien. Ne bougez pas, je vais nous faire sortir d'ici.

Oh. Vous en faites ce que vous voulez, mais un conseil : accrochez-vous.

La chambre tremble et se met à bouger. C'est un container !



Wheatley

Ca va, de votre côté ? Vous m'entendez ? Hé-ho ?

Après quelques mois en cryostase, la plupart des sujets ressentent une détérioration de leurs facultés cognitives. Vous, ça fait nettement plus longtemps que vous y êtes, il n'est donc pas exclu que vous ayez quelques lésions irréversibles de rien du tout.

Ne vous inquiétez pas, hein ! En fait, si vous vous inquiétez, c'est bien. C'est une réaction normale quand on vous dit que vous avez des lésions irréversibles.

Vous me comprenez ? Oui ? Non ? Un peu ? Est-ce que vous arrivez à me suivre ? Répondez juste "oui".

Sauter.

Wheatley

Je vois. Non, ça, ça s'appelle "sauter". Vous avez... sauté, c'est cela. Mais peu importe. Dites "pomme". "Poom-me".

Juste ça. "Pomme".

Dites juste "pomme". Pas dur. Un grand classique.

Pé. Oh. Deux aimes. Heu.

Dites "pomme". Juste ça : "pomme". C'est facile comme mot.

Comment l'utiliser dans une phrase... "Hum, cette pomme est très juteuse", par exemple. Et je ne vous demande pas toute la phrase, juste le mot "pomme".

Sauter à nouveau.

Wheatley

Bon, vous savez quoi ? On va s'en contenter. Accrochez-vous.

Annonceur

Toutes les sécurités des coeurs du réacteur sont non fonctionnelles. Veuillez vous préparer à l'implosion du réacteur.

Wheatley

Bon, écoutez, je ne voulais pas vous le dire mais... je suis un peu dans la mouise !

Comment ça va de votre côté ? Vous tenez le coup ?

L'alimentation de secours est en rade, du coup tout le centre de relaxation arrête de réveiller les sujets de test.

Une seconde ! C'est pas facile-facile.

Et bien sûr, qui est le dernier informé ? Moi !

Hein, je vous le demande, à quoi bon me tenir au courant des fonctions vitales des 10000 sujets de test que je suis censé superviser ?

Hou, c'est étroit ! Vous me voyez ? Je vais pouvoir passer ? Il y a la place ?

Ah, bon... il faut juste que je passe ça là...

Bon, il faut juste que je me concentre !

Et à votre avis, qui c'est qui va payer les pots cassés quand la direction viendra par ici et découvrira qu'on entretient 10000 légumes ?

Ah, zut, je suis rentré dedans !

Ce serait pas mal qu'on accorde nos violons, pas vrai ? Si on vous le demande (ça risque pas d'arriver, hein) mais si on vous le demande, pour vous, aux dernières nouvelles, tout le monde était vivant. Pas du tout... mort.

OK, on y est presque. De l'autre côté de ce mur, il y a l'un des vieux circuits de test. On devrait pouvoir y trouver un appareil dont on va avoir besoin pour sortir d'ici. Je crois que c'est une station d'accueil, ça. Préparez-vous...

Le container heurte le mur, qui s'effrite.

Wheatley

Bonne nouvelle : ce n'est pas une station d'accueil. Un mystère de résolu. Je vais tenter un override sur ce mur. Accrochez-vous, ça risque de devenir méchamment technique !

Le container heurte à nouveau le mur.

On y est presque ! Pour rappel : vous cherchez une arme qui fait des trous. Pas des trous de balles, mais...enfin vous verrez bien. Accrochez-vous, d'accord ?

Le container défonce finalement le mur.

Wheatley

Ouf ! Et voilà ! Je vais être honnête, vous n'êtes sans doute pas en état de vous lancer dans ce genre d'épreuves cognitives. Mais... au moins, vous savez sauter ! C'est déjà ça, vous êtes fortiche en 3D ! Faites de votre mieux, d'accord ? On se retrouvera plus loin.

Allez, en avant !

Continuez. Vous n'avez qu'à... traverser ce trou.

Oui, tout va bien. Continuez.

Je sais que j'ai été un peu pessimiste sur vos chances. Mais si vous restez plantée là, on est sûrs de mourir tous les deux.

Donc je me répète, mais il faudrait peut-être penser à avancer. Mettre un pied devant l'autre et recommencer.

Allez.

En avant.

Il est relativement peu probable que votre destination fasse le déplacement jusqu'à vous. Alors avancez.

Voilà, c'est ça !

Sortir du container et atteindre le sol en verre, qui s'effondre.

Wheatley

Bonne chance !

Annonceur

Bonjour et bienvenue au centre d'enrichissement d'Aperture Science.

Nous éprouvons actuellement des difficultés techniques dues à des circonstances potentiellement apocalyptiques indépendantes de notre volonté.

Cependant, en vertu des protocoles d'urgence, les tests peuvent continuer. Ces messages préenregistrés sont destinés à vous fournir instructions et motivation, afin de continuer à servir la science même en cas de destruction de l'environnement ou de la civilisation.

Le portail s'ouvrira et les tests d'urgence débiteront dans 3... 2... 1...

2 portails s'ouvrent. Les franchir et rejoindre la pièce suivante.

Annonceur

Les tests à base de cubes et de boutons demeurent une priorité, même face aux conditions adverses.

Si lesdites conditions sont la conséquence de nos tests, sachez que ce cas de figure a peu de chances de se produire 2 fois.

Prendre le cube et le placer sur le bouton puis rejoindre la sortie.

Annonceur

Vous remarquerez le champ de particules incandescentes situé devant la sortie. La Grille d'émancipation matérielle d'Aperture Science désintégrera tout matériel non autorisé la traversant.

Rejoindre l'ascenseur.



01-02 sp_a1_intro2 portails commandés

Annonceur

Si vous sentez un liquide sur vos épaules, allongez-vous et exercez une pression continue sur vos tempes. Il s'agit d'un effet rare mais néanmoins connu : la Grille d'émancipation matérielle d'Aperture Science a simplement émancipé vos tympans.

Rejoindre le sol de la salle suivante. Activez l'interrupteur proche du compartiment du cube et traverser le portail orange. Récupérer le cube puis retraverser le portail. Actionner l'interrupteur proche du compartiment du bouton puis faire de même pour aller placer le cube sur le bouton (la sortie s'ouvre). Actionner le dernier interrupteur puis rejoindre la sortie.

Annonceur

Bien. En raison de difficultés techniques, votre environnement de test ne fera pas l'objet d'une supervision.

Avant de retrouver un caisson de relaxation à l'issue des tests, veuillez prendre le temps d'en consigner les résultats. Un préposé de réintégration d'Aperture Science vous réveillera à des fins d'entretien une fois la civilisation reconstruite.

Rejoindre l'ascenseur.



01-03 sp_a1_intro3 générateur de portails

Annonceur

Si la Terre est actuellement gouvernée par un animal, un nuage doué de conscience ou toute autre entité gouvernementale qui refuse ou est incapable d'entendre raison, le (anomalie).

Rejoindre la salle suivante et descendre les restes de l'escalier sur la droite.

Wheatley

Hé-hé ! Vous avez réussi !

Il doit y avoir un générateur de portails sur ce podium.

Mais je ne le vois pas. Vous pouvez aller voir ?

Tout va bien. Non, continuez, allez jeter un oeil.

Non, c'est ça. Près du podium. Voilà.

Tenez... Allez juste... Mettez-vous près du podium et levez les yeux.

C'est ça, non, oui, voilà !

Approcher du podium. Le sol cède et vous atterrissez dans l'eau.

Wheatley

Wow !

Vous voyez le générateur ?

Et au fait, vous êtes en vie ? C'est important, j'aurais dû commencer par ça.

Bon, vous savez ce qu'on va faire ? Je vais partir du principe que vous êtes encore en vie et je vais attendre ici que vous arriviez.

Je vais attendre, disons... une heure. Après ça, je ferai demi-tour et si je trouve votre cadavre, je vous enterre. Ça marche comme ça ? Allez, on y croit ! A dans une heure ! Enfin, peut-être.

Se diriger vers la lumière puis escalader les plates-formes pour prendre le générateur de portails. Créer un portail dans l'une des parois taguées et le traverser. En haut, prendre la passerelle en pente et suivre le passage jusqu'à une fosse.

Annonceur

Certains tests d'urgence peuvent nécessiter une interaction prolongée avec des androïdes militaires mortels. Nous tenons à vous assurer que tous savent lire et ont reçu un exemplaire des lois de la robotique à titre indicatif.

Utiliser un portail pour traverser la fosse.

Annonceur

Bien. Si vous estimez qu'un androïde militaire mortel n'a pas respecté vos droits stipulés dans les lois de la robotique, indiquez-le dans votre formulaire d'autorapport. Un futur préposé aux dédommagements d'Aperture Science ne manquera pas d'enregistrer votre plainte.

Traverser le fossé suivant avec un portail et rejoindre l'ascenseur.



01-04 sp_a1_intro4 dernières salles connues

Annonceur

Le prochain test est très dangereux. Pour vous aider à rester calme face à une mort certaine, de la musique d'ambiance vous sera administrée dans 3... 2... 1...



La musique joue puis s'interrompt.

Dans la salle suivante (réplique du premier volet de portal), créer un portail sous le cube au fond de la fosse sur la droite. Récupérer le cube et le placer sur le bouton pour ouvrir la porte suivante. Dans la salle suivante (réplique), créer un portail sous le cube dans la fosse du fond (il ressort sur l'une des plates-formes surélevées). Créer un portail puis rejoindre le cube et le placer sur l'un des 2 boutons. Remonter sur la plate-forme puis créer un portail vers la plate-forme opposée pour aller récupérer l'autre cube et recommencer l'opération sur le 2e bouton (la porte suivante s'ouvre).

Annonceur

Beau travail ! Ce message étant préenregistré, tout commentaire de notre part sur votre réussite relève de la spéculation. Veuillez ne pas tenir compte de tout compliment non mérité.

Franchir la porte puis créer un portail et le traverser pour retomber sur la baie vitrée, qui se brise. Prendre le couloir, contourner le panneau par la droite et rejoindre l'ascenseur.



01-05 sp_a1_intro5 plates-formes commandées

Annonceur

Si le centre d'enrichissement fait l'objet d'un bombardement de boules de feu, météorites ou autre corps spatiaux, évitez les zones dans lesquelles l'absence de protections antimétéorites ne constitue pas un élément constitutif du test.

Avancer vers la salle suivante et créer un portail pour franchir les obstacles.

Actionner l'interrupteur (un cube est libéré dans le coin de la salle). Créer un portail sous le cube et le récupérer pour le placer sur le bouton (des plates-formes forment des marches vers la sortie fermée).

Monter les marches et approcher des 2 interrupteurs au bout de la corniche. Créer un portail sur le plan incliné situé sous le distributeur de cubes. Actionner l'interrupteur de gauche (un cube est libéré) puis rapidement celui de droite (une plate-forme articulée se lève et arrête le cube avant qu'il ne tombe dans l'acide).

Récupérer le 2e cube, le placer sur le bouton de la porte de sortie puis rejoindre l'ascenseur.



01-06 sp_a1_intro6 utilisation de la gravité

Créer un portail pour accéder à la salle suivante. Créer un portail au fond de la fosse centrale et sauter dedans pour rejoindre la partie surélevée de la salle, près de la porte de sortie fermée.

En visant à travers le trou de son compartiment, placer un portail sous le cube (qui se retrouve projeté dans la salle). Le rejoindre puis créer un portail au fond de la fosse pour se propulser avec lui vers la porte de sortie. Le placer sur le bouton pour ouvrir la porte.

Annonceur

Bravo ! Le centre d'enrichissement vous rappelle que malgré l'adversité, vous n'êtes pas seul. En effet, il suffit de 1.1 volt à nos pseudo-personnalités pour maintenir leur intégrité même dans des environnements apocalyptiques.

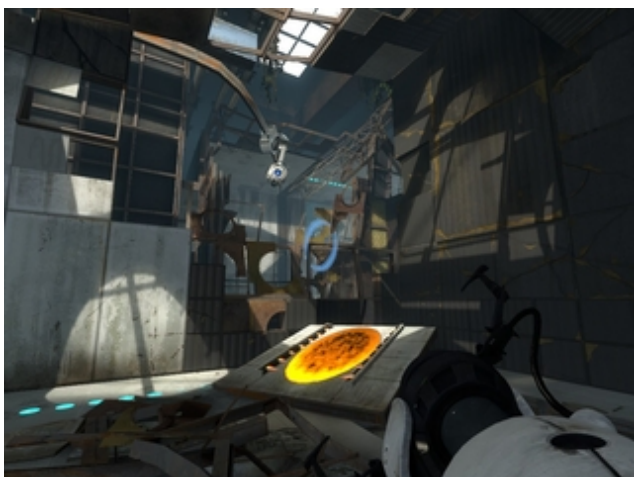
Rejoindre la salle suivante et créer un portail sur le plan incliné dans le coin de la salle puis sauter dans le portail de la fosse centrale pour atteindre le cube de l'autre côté. Créer un portail en hauteur au centre de la zone blanche située au-dessus de la porte d'entrée puis prendre le cube et sauter à nouveau dans la fosse.

Aller placer le cube sur le bouton derrière la paroi en verre (un panneau articulé se redresse à l'horizontale sous la porte de sortie, qui s'ouvre). Sauter à nouveau dans la fosse pour atteindre ce panneau.

Annonceur

Bravo pour votre découverte, être d'avenir ! Cela étant, si l'avenir est peu susceptible de commencer avec vous suite à une tare mentale, un âge avancé ou une irradiation prononcée, veuillez regagner votre tribu primitive et envoyer une personne plus apte aux tests.

Rejoindre l'ascenseur.



01-07 sp_a1_intro7 Wheatley

Annonceur

Afin d'assurer une alimentation suffisante pour les protocoles de test principaux, toutes les mesures de sécurité ont été désactivées. Le centre d'enrichissement respecte votre droit de réserve relatif à cette déclaration.

Rejoindre la salle suivante, où Wheatley vous attend au bout d'un rail.

Wheatley

Youkaïdi-youkaïda ! Je suis là !

Formidable, vous avez vraiment trouvé un générateur de portails ! Comme quoi c'est vrai, ce qu'on dit : aux innocents lobotomisés les mains pleines. Si c'est pas beau quand même.

Placez un portail sur le mur derrière moi et je vous retrouve de l'autre côté de la pièce.

C'est simple : placez un portail sur le mur derrière moi et retrouvez-moi de l'autre côté.

Vous lancez un petit portail juste là, d'accord ? Derrière moi. Et franchissez-le.

Juste derrière moi.

Bon, je vous réexplique. Vous placez un portail. Derrière moi. D'accord ? Et vous le traversez.

Placez un portail. Derrière moi, sur le mur. Et passez.

Suivez l'ordre de Wheatley.

Wheatley

Bon, écoutez, j'ai un truc à vous dire. Un truc assez barge. On m'a dit de ne jamais, au grand jamais, me déconnecter de mon rail de guidage. Sinon, je mourrai. Mais là, on n'a plus trop le choix. Alors, tenez-vous prête à me rattraper au cas où je ne tomberais pas raide mort dès que je me serai détaché.

A 3, on y va ? 1... 2...

3 ! C'est haut. C'est trop haut, même, non ? Enfin...

Bon, quand on y va à 3, on a trop de temps pour réfléchir. On va y aller à 1 ce coup-ci. Allez, on est prêts ?

Wheatley se détache.

Wheatley

1 ! Chopez-moi, chopez-moi, chopez-moi !

Ouille !

Je ne suis pas mort ! Pas mort !

Par contre, je ne peux plus bouger. Ca, c'est gênant.

Vous êtes toujours là ? Vous pensez que vous pourriez me ramasser ? Si vous êtes là ?

Hé-ho ? Vous, heu... vous voulez bien me ramasser ?

Dites, vous êtes toujours là ? Vous pourriez... vous pourriez me ramasser ?

Si vous êtes là, ça vous dérangerait... de me donner un coup de main ? Ramassez-moi.

Baissez les yeux. Où suis-je ? Hou-hou ?

Le sol est très gentil, je ne dis pas le contraire. Mais si vous pouviez m'aider, ça me plairait bien.

Coucou ? Je suis là, par terre, je vous attends. Hum.

Regardez par terre. Qui c'est qui est là qui vous parle ? C'est moi ! Vous me ramassez quand vous voulez.

Jacques a dit, trouver quelque chose qui commence par un S.

Vous donnez votre langue au chat ? C'était le sol. Je suis au sol.

Et je voudrais bien que vous me ramassiez.

Sans vouloir jouer les lourds... Je sais que vous êtes occupée mais, heu... je suis encore au sol. J'attends que vous me ramassiez.

Jacques a dit, trouver un objet commençant par E.

Vous séchez ? Encore le sol. Ben oui, ça n'a pas changé. Je suis toujours au sol.

Vous faites un petit break, c'est ça ? Je peux comprendre. Ca n'a pas été facile pour vous. Vous vous réveillez d'un sommeil de je sais pas combien de temps, avec des lésions irréversibles... Faire un break, c'est salutaire. Mais maintenant, il serait temps de me ramasser.

Ramasser Wheatley.

Wheatley

Oh ! Formidable, merci.

Branchez-moi sur ce truc là-bas, sur le mur. D'accord ? Je vais vous montrer quelque chose. Vous allez être sciée.

Allez-fourrez-moi sur ce truc là-bas.

Ce truc, là-bas. Branchez-moi dessus, je m'occupe du reste.

C'est chaud, c'est très chaud. Mais, heu... branchez-moi, d'accord ?

Branchez-moi sur ce truc là-bas, sur le mur. Je vais vous montrer quelque chose.

Ca a l'air crade, je sais. Inutile de nous voiler la face. Ca a l'air crade, sauf que non. Fourrez-moi là-dessus.

Branchez Wheatley sur le mur.

Wheatley

Hum. Je peux pas faire ça si vous matez.

Non mais je plaisante pas, hein. Vous pouvez vous retourner une petite seconde ?

Je n'y arriverai pas si vous regardez.

Je n'y arriverai pas si vous regardez. Vous voulez bien vous retourner ?

Qu'est-ce que c'est, là, derrière vous ? Un autre robot branché !

Voilà. Pas possible si vous me matez. C'est glauque.

Bon, écoutez, si vous êtes là à me mater, je n'y arriverai pas. Ca peut paraître idiot vu ce qu'on a traversé. Mais tournez-vous. D'accord ?

Je... je n'y arriverai pas si vous me regardez.

Se retourner.

Wheatley

C'est bon, vous pouvez vous retourner !

Paf ! Compartiment secret ! Que j'ai ouvert. Pendant que vous aviez le dos tourné.

Wheatley se détache et tombe à terre.

Wheatley

Ramassez-moi. On part d'ici.

Vous pouvez me ramasser ?

Hé ! Ramassez-moi !



Ramassez-moi ! Ramassez-moi !
Je suis partant pour me faire ramasser.
Hé ! Hé ! Me laissez pas là ! Ramassez-moi, vous voulez bien ?
Ecoutez... Ramassez-moi. Emmenez-moi avec vous.
Ho-ho ! Vous vous souvenez quand vous m'avez ramassé, il y a 5 secondes ? C'était génial ! Refaites-le, ramassez-moi encore !
On recommence ! Ramassez-moi encore !

Ramasser Wheatley.

Wheatley

Et c'est parti.

Suivre le passage.

Wheatley

Regardez ! Je ne suis plus tributaire du diktat du rail ! Oh, c'est formidable. On peut aller où on veut ! Où est-ce qu'on va, au fait ? Alors attendez... attendez que je me repère. Il faut que, heu... qu'on suive le rail.

Franchir la porte suivante et suivre la galerie.

tourelle

Bonjour.

Wheatley

Oh non...

tourelle

Bonjour.

Wheatley

Oui, bonjour, c'est ça, au revoir !

tourelle

Bonjour.

Wheatley

Surtout ne les croisez pas du regard.

tourelle

Bonjour.

Wheatley

Non, merci ! Ca va ! C'est gentil !

tourelle

Merci quand même...

Wheatley

Avancez, avancez...

tourelle

Il y a quelqu'un ?

Je ne suis pas comme les autres...

Avancer jusqu'à un sas.



01-08 sp_a1_wakeup réveil de GLaDOS

Wheatley

Ah oui, au fait, je crois qu'il faudrait que je vous briefe sur un truc. Pour s'échapper, on va devoir passer par la salle de qui vous savez.

Et si jamais elle est en vie, ben elle va sans doute nous tuer.

Si vous voulez, vous pouvez toujours laisser tomber. On n'a qu'à rester tranquilles ici. Pour toujours. C'est un choix. Choix A : rester tranquilles ici. Choix B : Aller là-dedans, quitte à se faire tuer si elle est vivante.

Heu... si vous avez des critiques ou des réserves sur ce plan, ce serait le moment idéal pour les formuler.

Là, maintenant.

Au cas où vous croiriez avoir loupé le coche pour formuler vos réserves : c'est encore faisable.

Suivre le couloir jusqu'à une porte qui s'ouvre en donnant accès à la salle de GLaDOS (par terre en morceaux).

Weatley

D'accord, je vais jouer cartes sur table : je ne veux pas faire ça.

Je ne veux pas entrer là-dedans. N'y allez pas, elle est cinglée.

Cinglée, je vous dis ! Allez, en route.

Avancer vers GLaDOS.

Weatley

La voilà...

Celle-là, quand même, c'était un sacré numéro. Une vraie fol-dingue.

Eh-eh-eh, vous savez qui a fini par la désactiver ? Ca, c'est la meilleure, vous n'allez jamais me croire : un humain !

Dingue, non ? Moi non plus, j'y croyais pas au début.

Après ça, l'humain s'est échappé et... personne ne sait ce qu'il est devenu.

Ensuite, il y a eu une longue période pendant laquelle il ne s'est rien passé, et puis maintenant nous, qui nous échappons. Donc, heu, voilà, c'est à peu près tout, vous êtes à la page. Ne touchez à rien.

Contourner GLaDOS et rejoindre l'escalier derrière les restes d'un incinérateur.

Weatley

Descendez cet escalier.

Descendre l'escalier jusqu'à la dernière marche utilisable.

Weatley

Sautez ! En fait, à bien y regarder, ça fait loin, non ?

Vous voulez mon avis ? Sautez. Vous avez des ressorts sur les jambes. Pas sur les bras, par contre. Pour agripper l'appareil, et moi par extension, il faudra faire appel à votre force physique. Alors surtout, faites bien gaffe à rester agrippée.

Ah, petite précision : vous n'avez pas non plus de ressorts sur la colonne vertébrale. Ni sur la tête. Vu la hauteur, elle exploserait comme un melon. Non, vraiment, les jambes, c'est de loin le meilleur choix.

Une question : vous faites de la muscu ? Parce que si c'est le cas, ça ne se voit pas trop. C'est pas un reproche, hein, mais bon, l'atterrissage risque d'être rude, je compte sur vous pour bien m'agripper.

Donc allez-y, sautez. Qu'est-ce qui pourrait arriver de pire ? Ah, je viens de penser au pire. Attendez, non ! J'ai trouvé encore pire que ça. Changement de programme : on évite toute pensée affreusement dégueulasse et on saute dans le trou sans fond sans se poser de question.

Sauter en contrebas.

Weatley

Ca passe ! Ca passe. Formidable. Vous m'avez agrippé. Tout va bien. Rudement bien, même.



Suivre le passage jusqu'à une passerelle.

Weatley

Ah ! Je viens de baisser les yeux. Je vous déconseille.

Ah ! J'ai recommencé.

Au bout de la passerelle, un panneau s'ouvre.

Weatley

Ca, c'est la salle des disjoncteurs.

Entrer.

Weatley

Cherchez un disjoncteur marqué "module d'évacuation". d'accord ? Et ne touchez à rien d'autre.

Le reste ne nous intéresse pas. Ne touchez à rien d'autre. Ne regardez rien d'autre... enfin, forcément, il faut regarder partout pour trouver le module d'évacuation, mais dès que vous voyez quelque chose qui n'est pas marqué "module d'évacuation", regardez ailleurs. On regarde, on vérifie et hop ! On ne regarde plus et on passe au suivant. D'accord ? Et vous allez dire que je me répète, mais surtout ne touchez à rien.

Vous le voyez quelque part ? Parce que moi pas ! Hum : Vous savez quoi, connectez-moi et j'allume la lumière.

Connecter Weatley à la base de la salle.

Weatley

"Que la lumière soit". Dixit, heu... Dieu. Je citais Dieu.

Oh ! Regardez. On pivote. C'est pas bon signe. Mais tant qu'on ne monte pas, ça va...

Alors, le module d'évacuation...

La plate-forme se met à monter.

Weatley

On... on monte.

OK ! Non, non, c'est pas grave ! Je maîtrise je maîtrise je maîtrise ! Ca, ça devrait nous ralentir !

Non. C'est même le contraire.

Oh, oh.

Annonceur

Mise en marche initialisée.

Glados commence à se réassembler.

Weatley

OK, pas de panique ! Arrêtez de paniquer ! Je peux arrêter ça.

Hum. Oh, il y a un mot de passe ! Pas grave, je peux le hacker.

Hum...

A... A... A... A... A... heu... A.

Non ? OK. A... A... A... A... A... C.

Ah, mais j'ai pas essayé "B". Vous avez un stylo ? Prenez des notes.

Annonceur.

Mise en marche terminée.

Weatley

Bon. Alors. Heu. Changement de programme : on fait comme si de rien n'était. On n'a rien fait de mal.

GLaDOS (qui s'est entièrement reconstituée)

Tiens... c'est vous.

Weatley

Vous vous connaissez ?

GLaDOS

Ca faisait longtemps. Qu'est-ce que vous devenez ?

Pour ma part, la mort m'a beaucoup occupée. Vous savez, depuis que vous m'avez assassinée.

Weatley

Depuis quoi ?

Une pince vous attrape et une autre attrape Weatley.

Weatley

Oh non ! Nonnonnonnon !

Oh non non non... Non ! Nooon !

Gah !

Wheatley est écrasé par la pince.

GLaDOS

Vous et moi, nous avons dit des choses que vous allez regretter.

Mais nous pouvons, je pense, mettre nos différends de côté.

Pour le bien de la science. Sale monstre.

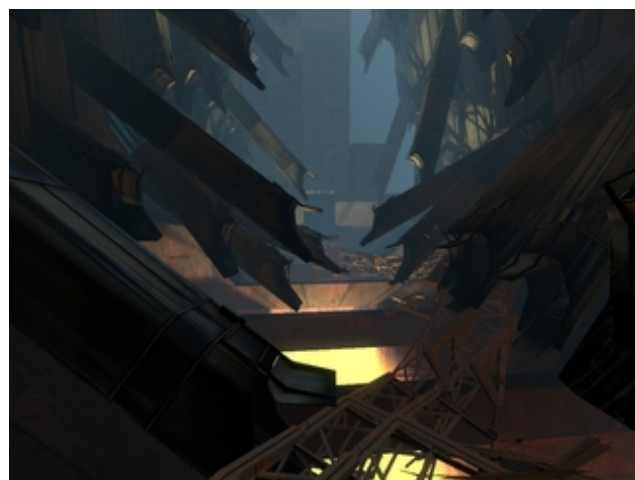
Mais si vous vous êtes donné la peine de me réveiller, j'en conclus que vous aimez tout particulièrement les tests.

GLaDOS vous place à la verticale de l'incinérateur.

GLaDOS

Comme je vous comprends. Mais d'abord, il nous reste un petit détail à régler.

GLaDOS vous lâche dans l'incinérateur.



01-09 sp_a2_intro incinérateur

GLaDOS

Nous y voici. L'incinérateur. Attention, je ne voudrais pas vous voir trébucher sur les restes de moi-même que vous avez jetés là.

Le générateur de portails doit être par là. Trouvez-le et nous pourrions commencer les tests, comme au bon vieux temps.

Suivre le mât métallique brisé pour traverser la salle (GLaDOS libère le chemin). Plus loin, le 2e générateur de portail est coincé sous des gravas.

GLaDOS

Le voilà.

Attention...

GLaDOS libère le générateur de portail des décombres.

GLaDOS

Voilà.

Prendre le générateur.

GLaDOS

Bien. Vous avez le double générateur de portails. Avancez, il doit y avoir un moyen de retourner dans la zone de test.

Utiliser les portails pour franchir les obstacles successifs.

GLaDOS

Après le début des tests, le protocole m'impose de limiter au maximum mes interactions avec vous. Les tests n'ayant pas commencé, c'est notre dernière occasion de parler.

Plus loin, le passage semble bloqué par des parois noires.

GLaDOS

Attendez, laissez-moi faire.



Un panneau mobile acceptant les portails se met en place. L'utiliser pour poursuivre.

GLaDOS

Savez-vous ce que j'ai appris de plus important grâce à vous ? Que j'avais une fonction de sauvegarde rapide. Une sorte de boîte noire qui, en cas de défaillance majeure, préserve pour analyse les 2 dernières minutes de ma vie.

J'ai pu, ou plutôt dû, revivre mon meurtre de vos mains. Encore et encore.

Vous savez, si vous aviez fait ça à quelqu'un d'autre, il aurait pu passer sa vie à tenter de se venger.

Heureusement, je suis au-dessus de tout ça. Je ne demande qu'à oublier et reprendre le travail. C'est vrai, il y a beaucoup à faire et il ne nous reste plus que 60 ans. Plus ou moins. Je n'ai pas les tables de mortalité **en face de moi**.

Passer les obstacles suivants à l'aide des portails puis placer un portail sur le mur en hauteur à droite pour s'y rendre lorsque le couloir se termine en cul-de-sac. Une fois en haut, créer un portail au fond de la grande salle avec les panneaux articulés, de l'autre côté du couloir, pour s'y téléporter.

Suivre le couloir partant du coin de la salle et passant devant le panneau "19". Des bras mécaniques encombrant la sortie.

GLaDOS

Ne bougez pas, je vous écarte ça. Mais quel désordre, ici.

GLaDOS libère le passage.

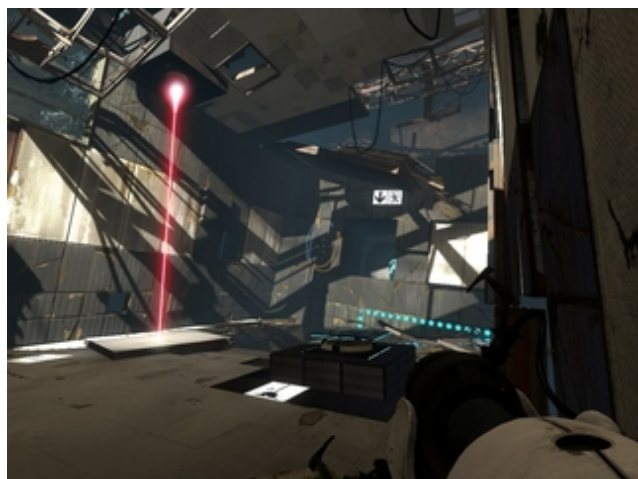
GLaDOS

Mais l'important, c'est que vous êtes revenue. Avec moi. Et maintenant, je connais toutes vos vilaines ruses. Nous allons pouvoir faire des tests jusqu'à la fin de vos jours.

Après ça... qui sait ? Je vais peut-être me mettre à la nécromancie en dilettante.

Rejoindre l'ascenseur.

Chapitre 2 Démarrage à froid



02-01 sp_a2_laser_intro laser

GLaDOS

Excusez le désordre. Je me suis un peu laissé aller depuis que vous m'avez tuée. A propos, merci.

Annonceur

Diagnostic de sarcasme terminé.

GLaDOS

Ah, parfait. C'est de nouveau opérationnel. Je vais réparer tout le reste pendant que vous effectuez ce premier test très facile.

Un test à base de lasers mortels visant à déterminer la façon dont les sujets réagissent aux lasers mortels.

Dans la salle suivante, GLaDOS installe un laser. Placer un portail sur le panneau blanc en hauteur à droite de la porte de sortie et le traverser pour atterrir sur les plateformes dépassant de l'eau.

Rejoindre la plate-forme à l'aplomb de la sortie puis utiliser 2 portails pour diriger le laser vers son récepteur. La plate-forme de sortie s'élève.

GLaDOS

Vous vous débrouillez comme un chef. Mais je vous conseille d'économiser vos forces : il reste encore beaucoup de tests.

Rejoindre l'ascenseur.



02-02 sp_a2_laser_stairs cubes-miroirs

GLaDOS

La prochaine salle comporte des cubes anti-découragement. Je venais de les développer quand vous avez fait votre... petite crise. Nous allons enfin pouvoir les tester ensemble.

Il doit y en avoir dans le coin.

Récupérer le cube-miroir à dans le compartiment à gauche du récepteur laser à l'aide de 2 portails. L'utiliser pour dévier le laser vers le récepteur (des plateformes s'élèvent en formant des marches). Monter les marches puis récupérer le cube à distance avec 2 portails puis le placer sur le bouton ouvrant la porte de sortie.

GLaDOS

Bravo. Voici les résultats des tests : vous êtes quelqu'un d'affreux. C'est ce qui est marqué : quelqu'un d'affreux. Les tests ne portaient même pas là-dessus.

Rejoindre l'ascenseur.



02-03 sp_a2_dual_lasers lasers croisés

[GLaDOS](#)

Ne laissez pas l'argument "quelqu'un d'affreux" vous décourager. Ce n'est qu'une question statistique. Si cela peut vous rassurer, la science a maintenant entériné la décision d'abandon de votre mère biologique.

Rejoindre l'étage où se trouve le cube-miroir en utilisant 2 portails. Placer un portail à la verticale du récepteur laser puis prendre le cube et sauter avec sur les plateformes mécaniques. Utiliser le cube pour orienter le laser vers son récepteur puis placer le portail complémentaire au point d'impact du 2e laser. La porte de sortie s'ouvre.

[GLaDOS](#)

Félicitations. Pas pour le test.

La plupart des sujets sortent de cryostase en nette sous-alimentation. Je tiens à vous féliciter d'avoir pris un poids non négligeable au mépris des probabilités.

Rejoindre l'ascenseur.



02-04 sp_a2_laser_over_goo traversée

Le passage semble bloqué.

[GLaDOS](#)

Un instant.

[GLaDOS](#) écarte les panneaux et libère le chemin.

[GLaDOS](#)

Vous passez ces salles de test plus vite que je n'arrive à les construire. N'hésitez pas à lever un peu le pied et... faire ce que vous voulez à part détruire le centre.

Placer un portail au bout du faisceau et un autre en face du récepteur (la plate-forme de la rive opposée fait des allers-retours). Lorsque la plate-forme opposée est en face de l'interrupteur, arrêter le mécanisme en plaçant un portail à côté de l'interrupteur. Traverser puis presser l'interrupteur et récupérer le cube. La placer au milieu de la plate-forme arrêtée puis relancer le mécanisme à l'aide de 2 portails. La plate-forme avance puis se bloque au moment où le cube coupe le faisceau laser. Contourner le cube et le récupérer pour relancer le mécanisme. Sauter vers la porte de sortie en conservant le cube puis le poser sur le bouton ouvrant la porte de sortie.

[GLaDOS](#)

Vous m'avez écoutée, j'en suis très heureuse. Mais à titre d'information, vous n'êtes pas obligée d'aller aussi lentement.

Dirigez vos poignées d'amour vers l'ascenseur pour continuer les tests.

Rejoindre l'ascenseur.



02-05 sp_a2_catapult catapulte

[GLaDOS](#)

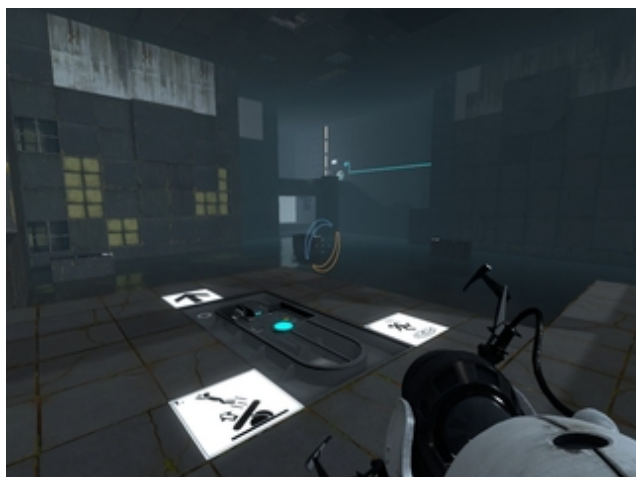
Le test qui suit comporte une Plaque de Foi aérienne d'Aperture Science. Elle faisait partie d'une expérience visant à tester les facultés logiques de sujets catapultés dans les airs. Les résultats ont été très probants : la catapultage inhibe la logique. Bonne chance !

Avancer sur la catapulte pour rejoindre l'autre extrémité de la salle. Presser l'interrupteur pour déclencher la chute d'un cube qui rebondit sans fin sur un piston. Utiliser l'autre catapulte pour sauter en direction du cube puis l'attraper au vol et refaire un dernier saut vers la porte de sortie. Poser le cube sur le bouton.

[GLaDOS](#)

Le saviez-vous ? Ce que vous respirez n'est pas vraiment de l'air. Il revient trop cher à pomper. Nous prenons le dioxyde de carbone d'une salle, que nous assainissons et réinjectons. En fait, vous allez respirer le même air pour le restant de votre vie. Intéressant, non ?

Rejoindre l'ascenseur.



02-06 sp_a2_trust_fling catapultes en chaîne

GLaDOS

Passons au test suivant. Tiens. Des Plaques de foi aérienne avancées.

Bon. Amusez-vous bien à fendre gaiement les airs.

Moi, il faut que j'aile dans l'aile qui était faite entièrement en verre pour ramasser 60000 mètres carrés de verre brisé. Toute seule.

Suivre le bord du quai vers la gauche puis créer à distance 2 portails sur les plans inclinés au fond de la salle sur la droite. Se placer sur la 1ère catapulte et attendre la fin du cycle.

Une fois sur la passerelle proche de la porte de sortie, presser l'interrupteur : des déchets sont libérés et rebondissent en chaîne sur les catapultes.

GLaDOS

Oh pardon. Je n'ai pas fini de nettoyer les salles de test.

Du coup, il reste parfois des déchets. Qui sentent mauvais et qui n'ont aucune utilité.

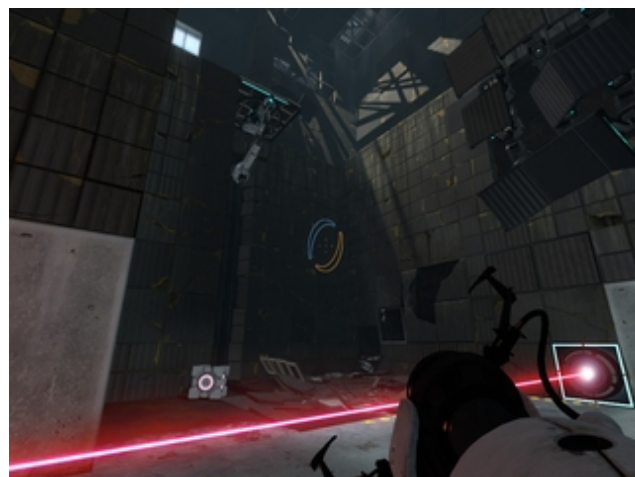
Tâchez d'éviter les déchets qui foncent sur vous.

Presser à nouveau l'interrupteur pour libérer un cube, qui atterrit sur un quai en contrebas. Placer un portail à la verticale du bouton situé dans l'angle de l'autre côté de la passerelle. Descendre vers le cube puis placer un autre portail à proximité pour y lancer le cube, qui tombe sur le bouton et ouvre la porte de sortie. Remonter sur la passerelle à l'aide de 2 portails

GLaDOS

Vous vous souvenez quand je vous ai parlé des déchets qui sentent mauvais et n'ont aucune utilité ? C'était une métaphore. Je faisais implicitement référence à vous. Et je suis désolée. Vu votre manque de réaction la première fois, j'avais peur que vous n'ayez pas saisi l'insinuation. Ce qui aurait rendu les présentes excuses absurdes. C'est pourquoi je viens de vous traiter à nouveau de déchet.

Rejoindre l'ascenseur.



02-07 sp_a2_pit_flings cubes-compagnons

GLaDOS

Le saviez-vous ? Les personnes qui n'ont pas la conscience tranquille sont plus sensibles aux crises car-

Une corne de brume se fait entendre.

GLaDOS

Pardon, je ne sais pas ce qui est arrivé. En tous cas, c'était vraiment très intéressant.

Enjamber le laser puis récupérer le cube-compagnon... qui explose instantanément !

GLaDOS

Oh. L'aurais-je détruit sans vous laisser le temps de terminer le test ? Désolée.

Retournez en prendre un autre.

Récupérer un 2e cube puis le placer sur le trajet du laser. Il explose à nouveau.

GLaDOS

Oh. Zut. Je l'ai détruit aussi.

Pas grave. Nous en avons plein les entrepôts. Aucune valeur marchande. Vous m'en débarrassez.

Recommencer la manœuvre avec un 3e cube. La plate-forme mobile s'abaisse. Monter dessus puis déplacer le cube à l'aide de 2 portails pour faire remonter la plate-forme.

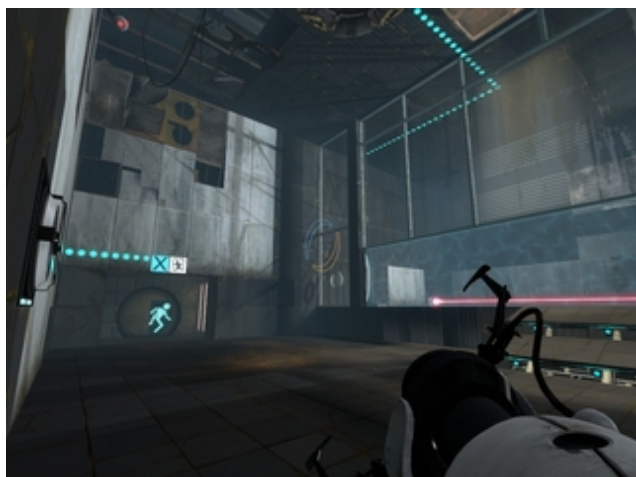
En haut, se placer face aux 2 plans inclinés. Placer un portail sur celui de droite puis un 2e sous le cube pour le récupérer à l'étage. Déplacer le portail du bas pour pouvoir sauter dedans avec le cube et atteindre l'étage supérieur.

Placer le cube sur le bouton pour redresser une plate-forme devant la porte de sortie. Placer un portail sur l'autre plan incliné puis redescendre pour sauter à nouveau dans le portail du bas et se retrouver à côté de la porte de sortie, dont la grille est défaillante. Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Oh. Chaque salle de test est équipée d'une grille d'émancipation en sortie pour que les sujets de test n'emportent rien avec eux. Celle-ci est endommagée.

N'emportez rien, surtout.



02-08 sp_a2_fizzler_intro barrière

GLaDOS

Le prochain test fait intervenir des Grilles d'émancipation. Vous vous souvenez ? Je vous en ai parlé dans la dernière zone de test, qui n'en comportait pas.

Ohhh non. Encore les turbines. Je dois vous laisser. Ah, mais c'est vrai, il faut expliquer le prochain test. Je vous donne la version courte.

(discours accéléré incompréhensible)

Voilà. Si vous avez des questions, repassez-vous mes instructions au ralenti. Testez à l'instinct, je reviens tout de suite.

Traverser la barrière par les marches qui s'élèvent. Presser l'interrupteur pour libérer un cube-miroir de l'autre côté de la barrière. A travers le panneau vitré proche percé d'un trou, créer un portail proche du cube, puis un autre de ce côté de la salle.

Passer par les portails pour aller récupérer le cube et retraverser par le même chemin. Placer le cube pour dévier le laser vers son récepteur puis rejoindre la porte de sortie et l'ascenseur.

Chapitre 3 Retour



03-01 sp_a2_sphere_peek catapulte défailante

Placer un portail au plafond à la verticale de la catapulte et un autre au plafond de la partie surélevée de la salle. Monter sur la catapulte, qui ne parvient pas à vous élever jusqu'au plafond.

Wheatley (près du plafond)

Eh ! Eh ! C'est moi ! tout va bien !

GLaDOS

Me revoilà. La plaque de foi aérienne envoie un signal de détresse.

Vous l'avez cassée, n'est-ce pas ?

Voilà. Essayez voir.

Remonter sur la catapulte.

Wheatley

Vous ne croirez jamais ce qui est arrivé ! J'étais là, par terre, vous pensiez que j'étais fichu.

GLaDOS

Hmm. Cette plaque ne doit pas être étalonnée pour quelqu'un de votre... adiposité. Je vais augmenter le poids maximum de quelques zéros.

A propos, vous m'avez l'air en forme. Très svelte.

Essayez donc.

Remonter sur la catapulte.

Wheatley

Et tac, un oiseau ! Dingue, non ? Et donc, l'oiseau...

Le plafond s'abaisse au-dessus de la catapulte. Replacer un portail à cet endroit et utiliser la catapulte pour traverser. Une fois en haut, placer un portail sur le panneau incliné au bas du distributeur de cubes puis retourner vers la catapulte et sauter à nouveau. Après atterrissage sur la corniche, presser l'interrupteur pour libérer un cube-miroir juste en face.

Placer un portail sur le panneau incliné proche de l'interrupteur et retourner sur la catapulte pour atteindre le cube-miroir. Redescendre avec lui au niveau du laser et orienter le cube de manière à envoyer le laser sur le mur dépassant au milieu de la zone noire du sol.

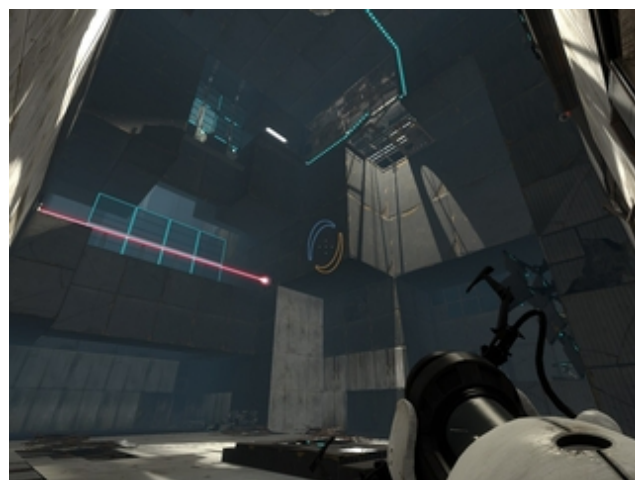
Placer un portail sur le panneau incliné le plus près de la porte de sortie et utiliser à nouveau la catapulte.

GLaDOS

Quelle classe. Vous avez toute la grâce d'un aigle. Qui pilote un dirigeable.

Une fois à côté de la porte (fermée) de sortie, placer un portail sur le mur central du côté du récepteur laser puis un autre au point d'impact du laser, qui traverse alors le mur et ouvre la porte de sortie.

Rejoindre l'ascenseur.



03-02 sp_a2 ricochet écrans articulés

GLaDOS

Le prochain test va vous plaire. Je vais me rendre à la surface. Il fait un temps superbe. Hier, j'ai vu un cerf. Si vous venez à bout



du prochain test, je vous autoriserai peut-être à prendre l'ascenseur jusqu'à la salle de repos, pour vous reparler de la fois où j'ai vu un cerf.

Sauter sur la catapulte pour rejoindre l'étage. De là-haut repérer le cube tournant sur une plate-forme mécanique dans un coin de la salle et placer un portail au sommet du mur d'en face. Placer un autre portail au sol en contrebas et sauter dedans pour atteindre le cube. Utiliser 2 portails (un au fond du fossé et l'autre dans la salle) pour rejoindre la catapulte avec le cube.

De nouveau à l'étage, placer le cube de façon à couper le faisceau laser : l'écran vitré s'escamote à l'horizontale. Redescendre au bas de la salle et monter à nouveau sur la catapulte, qui vous propulse sur une autre catapulte et vous permet d'atteindre le 2e étage.

Tout en haut, presser l'interrupteur : un cube-miroir est libéré à la verticale de la catapulte du bas et vous rejoint. Placer un portail en face du récepteur laser puis redescendre au 1er étage avec le cube-miroir et placer un portail sur la petite zone blanche du mur situé du côté de la catapulte initiale. Déplacer le cube de stockage puis mettre à sa place le cube-miroir et l'orienter de façon à viser le dernier portail placé : la laser parvient au récepteur du 2e étage et le 2e écran vitré s'abaisse.

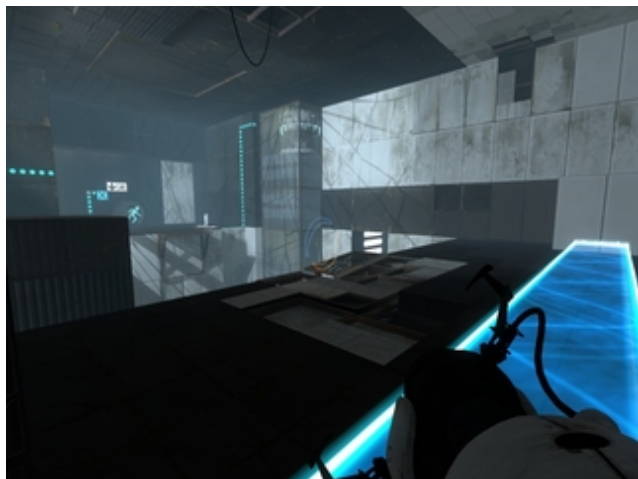
Redescendre vers la catapulte avec le cube de stockage et sauter à nouveau. Après 2 "rebonds", vous vous retrouvez à côté de la porte de sortie.

GLaDOS

Eh bien voilà, c'est gagné. Je n'ai pas vu le cerf aujourd'hui. J'ai vu des humains. Mais avec vous, j'ai tous les sujets de test qu'il me faut.

Placer le cube sur le bouton pour ouvrir la porte.

Rejoindre l'ascenseur.



03-03 sp_a2_bridge_intro ponts-laser

GLaDOS

Ces ponts sont faits d'une lumière naturelle que je pompe de la surface. Si vous frottez votre joue contre l'un d'eux, vous auriez l'impression d'être dehors, la visage baigné de soleil. En outre, vos cheveux s'embraserait. Je vous déconseille donc d'essayer.

Suivre le pont-laser jusqu'à la salle. Placer un portail à l'extrémité du pont et en créer un autre à droite de la porte de la sortie. Traverser le nouveau pont puis presser l'interrupteur proche : un distributeur placé derrière une cage vitrée délivre des cubes qui tombent dans l'acide à intervalles réguliers.

Reprendre le pont et s'arrêter une fois à l'aplomb de l'ouverture situé du côté du distributeur. Créer un portail un peu plus bas sur le mur opposé pour créer un pont perpendiculaire s'engageant dans l'ouverture et le rejoindre. Une fois au fond du passage, recommencer l'opération pour construire un pont perpendiculaire. Recommencer la manœuvre en plaçant un dernier pont, qui arrête un cube dans sa chute.

Récupérer le cube puis traverser le portail au bout du pont pour rejoindre la zone d'entrée de la salle. Placer un portail en hauteur sur le mur du distributeur de manière à former un pont atteignant le quai opposé, vers le bouton. Traverser le portail au bout du pont initial avec le cube. Rejoindre le bouton et y poser le cube. La porte de sortie s'ouvre.

Créer un nouveau pont permettant de rejoindre le pont initial puis, comme au début du niveau, placer un pont perpendiculaire pour rejoindre la porte de sortie. Traverser la fosse.

GLaDOS

Excellent ! Vous êtes une prédatrice et les tests sont vos proies.

A propos, j'ai réalisé des recherches sur des requins pour un futur test. Connaissez-vous d'autres créatures qui tuent leurs bien-faiteurs ?

Les requins, vous dites ? Erreur. La bonne réponse est "personne". Personne sauf vous n'a cette cruauté gratuite.

Rejoindre l'ascenseur.



03-04 sp_a2_bridge_the_gap pont-laser distant

Bonne nouvelle. J'ai trouvé comment investir l'argent que j'épargne en recyclant le volume d'air qui vous est destiné. A votre mort, je vais faire plastifier votre squelette et vous accrocher à l'accueil. Ainsi, les générations futures pourront éviter l'inconvénient d'avoir votre structure osseuse.

Avancer jusqu'à une porte défailante.

GLaDOS

Formidable, la porte est en panne. Il va falloir que quelqu'un la répare. Non, pas de problème, c'est encore moi qui vais me dévouer. Ne touchez à rien.

Wheatley apparaît derrière le panneau en verre.

Wheatley

Eh, par ici, là-haut !

J'ai trouvé des œufs d'oiseau là-haut. Je les ai lâchés dans le mécanisme de la porte. Ca l'a coincée d'office. J'ai...aah !

Un oiseau se jette sur Wheatley.

Wheatley

piaf piaf piaf !



L'oiseau disparaît.

Wheatley

Bon, c'est sûrement l'oiseau, pas vrai ? Celui qui a pondu les œufs !

Bon peu importe, ce qui compte, c'est qu'on va partir d'ici ! Et très bientôt, parole de Wheatley !

Il faut juste que je trouve comment. Il y a forcément un moyen.

La voilà ! Continuez les tests ! Et surtout, on ne s'est jamais vus !

La porte finit par s'ouvrir.

GLaDOS

J'ai eu une petite conversation avec la console des portes. Disons que... son processus a été terminé. Bref, reprenons les tests.

Une fois dans la salle, rejoindre le pont laser en hauteur à l'aide de 2 portails puis placer un portail à l'extrémité du pont et en placer un autre dans la salle pour prolonger le pont vers la zone initiale.

Une fois de retour à l'entrée de la salle, placer un portail à la verticale du distributeur de cubes puis presser l'interrupteur pour libérer un cube, qui tombe sur le pont. Récupérer le cube puis placer un portail sur la paroi verticale du quai, du côté de la porte de sortie. Prendre le cube et traverser le nouveau pont vers le quai opposé. Placer le cube sur le bouton pour ouvrir la porte.

GLaDOS

Bravo. Je vais même le porter à votre dossier, dans la section Mentions spéciale. Oh, comme c'est vide. "Performances" satisfaisantes. "Dans l'ensemble."

Rejoindre l'ascenseur.



03-05 sp_a2_turret_intro Tourelles

GLaDOS

Le prochain test contient des tourelles. Vous vous souvenez ? Les choses pâles et froides remplies de balles ? Ah non, ça c'est vous dans cinq secondes. Bonne chance.

Faire tomber la première tourelle puis neutraliser la 2e à l'aide des portails. Dans la grande salle suivante, faire tomber des cubes à travers les portails sur les tourelles derrière les écrans vitrés. Dans la salle suivante, faire tomber un cube sur la tourelle qui vous fait face derrière le coin du mur, puis faire tomber les 2 autres et poser le cube sur le bouton pour ouvrir la porte de sortie.

Passer la barrière de sortie puis descendre au bas de la passerelle brisée. Longer la passerelle du dessous jusqu'à un sas.



03-06 sp_a2_laser_replays déclencheurs

GLaDOS

Pour maintenir un cycle de test constant, je simule la lumière du jour à toute heure et j'ajoute des vapeurs surréales à votre arrivée d'air. Histoire de brouiller votre perception du temps. Au fait, hier, c'était votre anniversaire. Bon anniversaire.

Atteindre une plate-forme élévatrice qui vous conduit à une nouvelle salle.

Utiliser le cube-miroir pour faire passer le laser par 2 des 3 déclencheurs. Placer un portail au point d'impact du laser et placer l'autre de façon à faire passer le faisceau par le 3e déclencheur et ouvrir la porte de sortie.

Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Vous vous rappelez que je vais vivre éternellement et que vous mourrez d'ici soixante ans ? En fait, je développe un cadeau d'anniversaire en retard, enfin plutôt une procédure médicale d'anniversaire. Bon, une *expérience* médicale d'anniversaire si on veut être exact. Ce qui compte, c'est que c'est un cadeau.



03-07 sp_a2_turret_blocker écrans-lasers

GLaDOS

Votre combinaison vous donne l'air stupide. Ce n'est pas moi qui le dis, c'est marqué dans votre dossier. Elle va très bien à d'autres personnes, mais un scientifique a donné qu'elle vous donne l'air "stupide".

Bien sûr, un vieil ingénieur barbu et la mode, ça fait deux. Il est sûrement... Ah mais attendez... c'est une femme... n'empêche



que... Ah non, attendez... elle est docteur en sciences. En sciences de la mode !

Un écran laser vous protège d'un rang de 4 tourelles. Placer un portail bleu au bout du pont laser et un portail orange à gauche de son émetteur pour prolonger le pont devant l'autre tourelle.

Approcher de la tourelle seule puis placer le portail orange un peu plus haut pour permettre le passage et neutraliser la tourelle en la faisant tomber.

Dans la grande salle, placer un portail orange au bas du pilier où est installée une caméra de surveillance. Le pont laser crée une protection contre les 4 tourelles entourant un cube au centre de la salle.

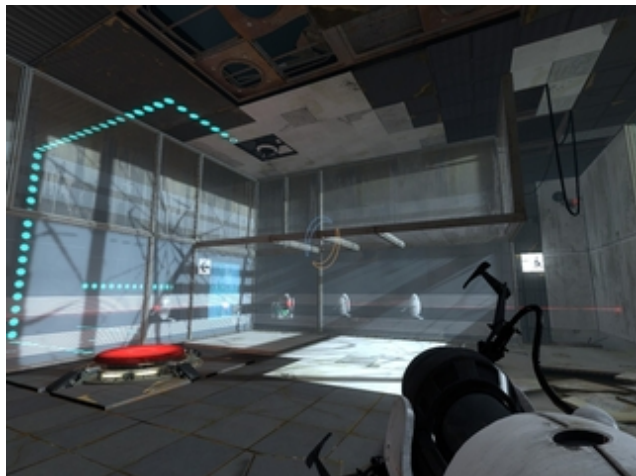
Approcher de la catapulte dans l'angle puis placer un portail orange au sommet de la paroi claire située au-dessus de la baie vitrée du fond. Le pont laser créé traverse la salle en direction des 4 tourelles. Monter sur la catapulte. Le pont arrête le saut et vous fait atterrir sur la plate-forme grillagée en hauteur.

Suivre la passerelle vitrée en direction des 4 tourelles et plonger par l'ouverture au bout pour les neutraliser. Prendre le cube, aller le poser sur le bouton (la baie vitrée s'ouvre et découvre 2 autres tourelles) puis s'abriter des tirs. Placer un portail derrière les tourelles et un autre dans la salle puis le traverser pour neutraliser les tourelles.

Rejoindre l'ascenseur.

[GLaDOS](#)

Je parcours la liste des sujets de test en cryostase. J'ai réussi à en trouver deux qui portent le même nom que vous. Un homme et une femme. Comme c'est intéressant. Le monde est petit.



03-08 sp_a2_laser_vs_turret laser anti-tourelles

[GLaDOS](#)

Après le prochain test, j'aurai une surprise pour vous. Je ne vous dis pas ce que c'est, mais voici un indice : vous y retrouverez deux personnes perdues de vue.

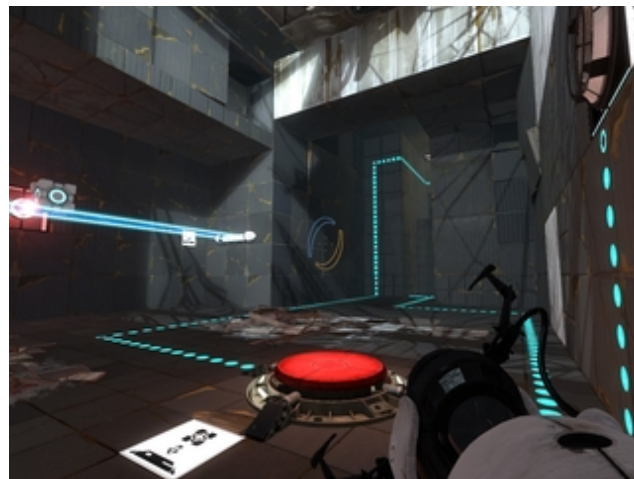
Placer un portail bleu à la verticale de l'émetteur laser et un autre sur le mur en face des 3 tourelles alignées derrière la paroi vitrée. Monter sur le bouton : le laser s'allume et détruit les 3 tourelles l'une après l'autre.

Prendre le passage des tourelles détruites, placer le cube miroir proche de la vitre vous abritant du 2e groupe de tourelles puis aller poser le cube de transport sur le bouton du laser. Revenir orienter le cube miroir pour détruire une à une toutes les tourelles restantes, puis orienter le rayon sur le récepteur derrière

elle. Le panneau vitré proche s'ouvre, libérant le passage vers la sortie.

Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS chantonne.



03-09 sp_a2_pull_the_rug ponts-lasers et bouton

[GLaDOS](#)

Ce test aurait été conçu par l'un des prix Nobel d'Aperture ! Quelle découverte lui a valu un prix, je l'ignore. Mais sûrement pas l'immunité aux neurotoxines.

Placer un portail bleu au bout du pont laser puis un portail orange sur une paroi près du sol pour prolonger le pont. Monter sur le pont puis traverser le portail pour s'approcher du cube. Placer un portail orange sur le même mur et à la même hauteur que le bleu, du côté du récepteur laser mural.

En restant sur le pont, prendre le cube, traverser le portail puis poser le cube sur l'autre pont, à la verticale du bouton.

Aller se placer sur la plate-forme élévatrice au bas de la porte de sortie puis créer un portail orange à côté du bleu : le cube tombe sur le bouton et la plate-forme élévatrice se met à monter.

Rejoindre l'ascenseur.

[GLaDOS](#)

Vous vous dites sûrement que j'ai oublié votre surprise. Au contraire : nous sommes justement en train de nous en approcher. Après toutes ces années. J'en suis toute émue.

Chapitre 4 Surprise





04-01 sp_a2_column_blocker murs-lasers

Entrer dans la première salle., qui se verrouille et s'éteint.

GLaDOS

Exécution surprise dans trois... deux... un.

La salle se rallume.

GLaDOS

J'ai tout inventé.

Surprise.

Des confettis tombent du tube en verre.

GLaDOS

Allons donc... Si ça peut vous rassurer, ils vous ont abandonnée à la naissance. Je doute qu'ils aient envie de vous rencontrer.

La porte s'ouvre.

Avancer vers la grande salle suivante, rejoindre le niveau du sol et aller s'abriter des tirs de la tourelle lointaine derrière l'écran vitré sur la droite. Créer un portail sur le quai du fond à gauche de la baie vitrée de l'interrupteur et traverser la salle à l'aide d'un autre portail.

Depuis le quai, placer un portail bleu au sommet du mur laser et un orange au sol devant le distributeur de cubes du coin opposé : un 2e mur laser apparaît, créant un nouvel obstacle . Presser l'interrupteur : 2 cubes-miroirs tombent et butent sur le mur laser, puis tombent à terre.

Placer un portail orange sur le mur proche et traverser pour rejoindre le quai opposé par le mur laser. Ramasser un des 2 cubes-miroirs, tout en se protégeant de la tourelle derrière le mur laser initial et par la création de murs lasers successifs en plaçant un portail orange au sol.

Placer le cube à la verticale du laser et l'orienter pour faire passer le faisceau par les 2 déclencheurs placés sur la diagonale pointant vers le coin opposé de la salle.

En continuant à se protéger de la tourelle, ramasser le 2e cube-miroir et l'utiliser pour orienter le rayon sur la tourelle et la détruire. Aller ensuite se placer après les 2 premiers déclencheurs activés puis orienter le cube pour faire passer le laser par les 2 derniers déclencheurs et son récepteur. La porte de sortie s'ouvre.

GLaDOS

Je suis vraiment désolée pour cette surprise. Tenez, vous savez quoi, nous allons appeler vos parents.

Une sonnerie de téléphone se fait entendre.

Voix

Les parents biologiques que vous essayez de joindre ne vous aiment pas. Veuillez raccrocher.

GLaDOS

C'est triste. Mais impressionnant, avouez. Peut-être qu'ils travaillaient dans les télécoms.

Placer un portail orange sur le muret à gauche de la sortie. Un pont laser apparaît et permet d'atteindre la porte.

Rejoindre l'ascenseur. Il descend longuement et Wheatley vous rejoint sur un rail.

WHEATLEY

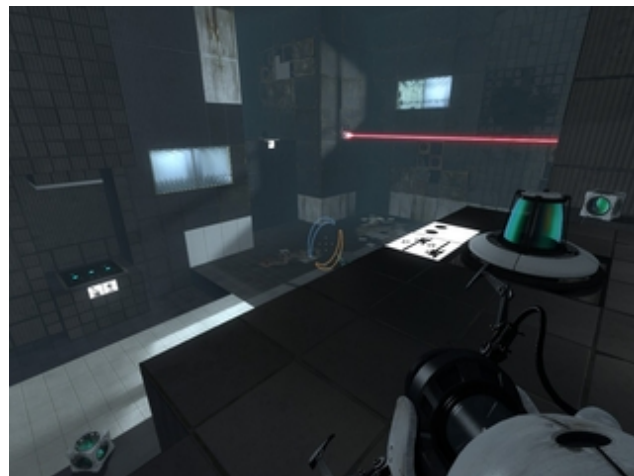
Eh ! Comment ça va ? J'ai réussi à intégrer l'équipe de nanobots qui construisent la cage. Ils sont vraiment minuscules, donc... euh...

JE SAIS, Jerry. Non, mec, je fais une PAUSE, là. Une pause.

AIE !

Cinq petites salles et c'est... Hein ? Tu ne vas pas me renvoyer pour ça ! Oui, JERRY. OU ALORS, peut-être que ton chantier n'a pas les infrastructures pour un nanobot de ma taille. C'est de la discrimination, Jerry !

On se retrouvera au tribunal ! Enfin bref, cinq petites salles et c'est bon.



04-02 sp_a2_laser_chaining ricochets

GLaDOS

Vous connaissez la formule : la comédie, c'est la tragédie plus le temps. Or vous avez passé très longtemps en cryostase. Donc la situation est au final plutôt drôle.

Rejoindre le sol de la salle. Placer 2 portails pour atteindre la zone en hauteur au bout du laser, récupérer le cube-miroir et traverser . Une fois en haut, orienter le cube-miroir pour dévier le laser en direction du récepteur suivant, placé dans une cavité du mur d'en face (repère à 1 point).

Rejoindre la zone centrale puis placer 2 portails dont un à la verticale du 2e cube-miroir placé à côté de la zone initiale sur une colonne un peu plus basse. Traverser pour récupérer le cube.

Placer un portail bleu à la verticale des catapultes situées à mi-longueur de la salle. Poser le cube-miroir au sol et créer un portail orange au-dessous de lui : il est régulièrement propulsé à la verticale.

Lorsque le cube se retrouve en l'air en centre de la salle, créer un portail orange sur la paroi située en face du 1er récepteur laser. Le cube est propulsé en direction du récepteur.

Replacer le portail orange sur le sol de la salle et le traverser pour suivre le même chemin que le cube, en visant à nouveau la paroi une fois en l'air pour rejoindre le cube-miroir.

Une fois à proximité du récepteur, récupérer le cube et l'orienter pour dévier le laser vers le récepteur suivant, placé à proximité de la zone initiale (repère à 2 points).

Rejoindre la zone centrale de la salle et placer un portail bleu à la verticale des catapultes. Placer un portail orange au sol puis le traverser. Pendant le saut, placer un portail bleu le plus haut possible sur le petit côté de la salle, à l'aplomb de la colonne élevée sur laquelle se trouve le dernier cube-miroir. Le saut vous projette contre le cube et le fait tomber. (au sol ou vers la zone initiale de la salle).

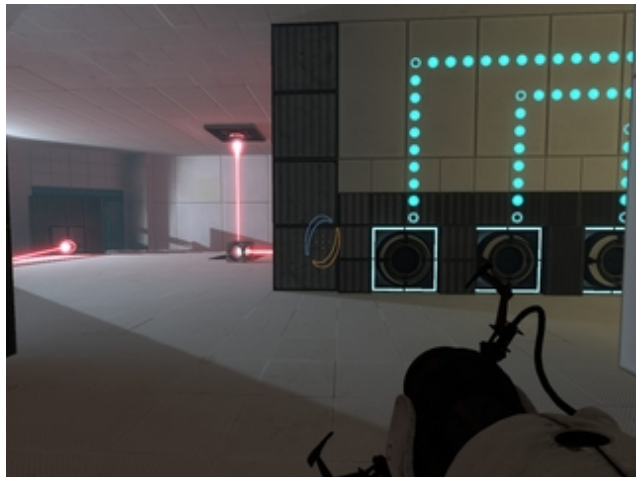
Récupérer le cube-miroir (au besoin avec des portails) puis rejoindre la zone initiale de la salle. Orienter le cube pour dévier le laser vers les tourelles protégeant la porte de sortie et les détruire une à une. Orienter ensuite le laser vers le dernier récepteur sur la paroi d'en face. Des plates-formes se déploient vers la sortie.

Réutiliser une dernière fois les catapultes en plaçant le portail final sur la paroi face à la sortie pour y être projeté.



Rejoindre l'ascenseur/
GLaDOS

J'ai réfléchi à notre dilemme et je pense avoir trouvé une solution qui conviendra à au moins l'un d'entre nous.



04-03 sp_a2_triple_laser

GLaDOS

La loi fédérale m'impose de vous avertir que la prochaine salle de test... a une super déco.

Eh oui. Le centre est redevenu opérationnel.

Placer un portail bleu sur le petit côté de la colonne faisant face aux 3 récepteurs laser puis un portail orange au point d'impact du laser émis depuis la panneau mural escamoté.

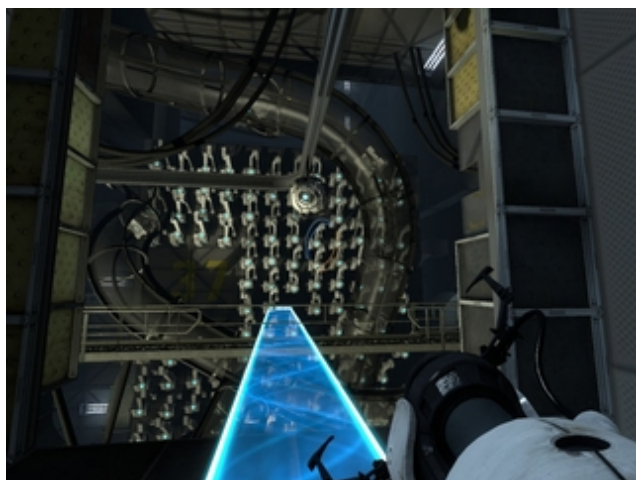
Placer un cube miroir à la verticale du laser provenant du plafond puis l'orienter pour guider le laser vers le portail orange.

Utiliser l'autre cube-miroir pour dévier le dernier laser à l'intérieur du portail orange, perpendiculairement au mur. La porte de sortie s'ouvre.

Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Je trouve que ces salles de test ont encore plus fière allure qu'autrefois. Mais je n'ai aucun mérite. Il suffisait d'être un tant soit peu objectif et d'éliminer le superflu, voilà tout.



04-04 sp_a2_bts1 évasion

GLaDOS

A l'issue de ce test, j'aurai une surprise pour vous. Pas une fausse surprise tragique comme la dernière fois ; une vraie sur-

prise, dont seules les conséquences sont tragiques. Et des confettis. Des vrais. Notre dernier sac. Dans un sens, ils vont me manquer, mais ils prenaient la poussière.

Rejoindre la grande salle. Repérer l'interrupteur en hauteur dans le coin opposé puis placer un portail à l'extrémité du pont laser et un autre sur le petit côté de la salle à l'aplomb de l'interrupteur.

Monter sur le pont laser et traverser le portail.

Presser l'interrupteur pour faire tomber un cube sur le pont-laser et avancer vers lui. Le pont-laser s'éteint subitement et vous tombez au sol.

GLaDOS

Que se passe-t-il ? Qui a éteint la lumière ?

Wheatley apparaît dans le coin de la salle.

Wheatley

Hey, buddy !

Je parle dans un accent qu'elle peut pas entendre...

GLaDOS

Tu sais, boule de métal, je t'entends.

Wheatley

Vite ! On oublie l'accent. COUREZ !

Courez !

Allez ! Allez !

Allez allez allez !

Courez, bon sang de bonsoir !

Le mur s'ouvre en prolongeant le pont laser. L'emprunter jusqu'à la passerelle suivante et suivre Wheatley vers la gauche.

Wheatley

VITE ! Allez ! Je ferme les portes !

Bon, alors pour rappel : on essaie d'échapper ! Là, maintenant.

Alors on court !

Débriefing rapide sur nos plans.

Il faut qu'on stoppe sa chaîne de production de tourelles, qu'on désactive ses neurotoxines et après on pourra l'affronter.

Mais je le répète, pour l'instant COUREZ !

Par ici ! Par ici !

Allez, en avant !

Allez allez allez !

Venez, par ici, vite !

N'arrêtez pas ! Surtout, n'arrêtez pas !

Allez allez !

Go ! Go go go !

Vite, par ici !

Suivre la passerelle, passer un escalier puis descendre sur la gauche à l'extrémité de la passerelle.

GLaDOS

Quand je pense que vous étiez quasiment au dernier test.

Une grande salle s'ouvre dans la paroi de gauche, des plates-formes s'abaissent et un pont laser apparaît.

GLaDOS

Voilà. Allez-y, essayez. C'est plus facile que le plan insensé de votre ami, vous pouvez me croire.

Wheatley

Mais je rêve ? Elle nous prend pour des idiots ?

Ne pas écouter GLaDOS et continuer à suivre Wheatley vers la droite sur le pont laser, qui disparaît.

Wheatley

Aouh !

Faire demi-tour le long de la passerelle en contrebas et la suivre.



04-05 sp_a2_bts2 secteur en alerte

Suivre Wheatley jusqu'au bout de la passerelle puis rejoindre la zone sur la gauche.

Wheatley

AH !

Une série de panneaux verrouille les lieux et des tourelles se déploient. Les contourner par la gauche en s'abritant derrière les conduits vitrés puis les neutraliser.

Wheatley

Qu'est-ce qui se passe, là-dedans ?

Vous pouvez sortir ?

Il faut qu'on vous fasse sortir de là !

Essayez de sortir et de revenir ici !

J'ai entendu des coups de feu ! C'est peut-être un peu trop tard, mais faites attention aux coups de feu ! Sans doute trop tard, même, mais bon.

Placer un portail sur la paroi proche des 3 néons verticaux vers le coude du tube vitré horizontal. Se retourner et, à travers l'interstice des panneaux d'en face, placer un 2e portail sur la colonne en béton à l'extérieur. Traverser pour rejoindre une nouvelle passerelle.

Wheatley

Tout va bien ! Génial ! Allez !

Suivre à nouveau Wheatley jusqu'à une tourelle plus loin sur la gauche.

Wheatley

Des tourelles.

Neutraliser la tourelle en plaçant un portail sous elle et un autre sur le mur proche puis monter l'escalier.

Wheatley

Voilà la sortie ! On est quasiment rendus !

Suivre Wheatley en laissant l'escalier (qui se brise) sur votre gauche.

Wheatley

Tout est en train de s'effondrer ! Vite !

Tourner à l'embranchement suivant pour rejoindre l'ascenseur.

Wheatley

VITE ! PAR ICI !

Dans l'ascenseur ! Montez !

Alors que vous montez, tout le secteur semble pris dans un étau géant.

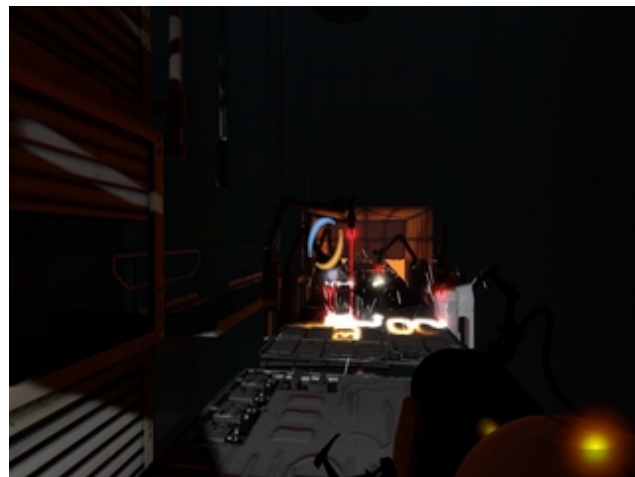
Wheatley

On a réussi on a réussi...

On se retrouve de l'autre côté !

En haut, avancer dans le sas.

Chapitre 5 Evasion



05-01 sp_a2_bts3 chaîne de soudage

La porte de sortie du sas se bloque. Utiliser 2 portails pour la franchir. Retrouver Wheatley sur la passerelle suivante.

Wheatley

Ah ! Parfait. Vous avez réussi à passer. Suivez-moi, on a encore du boulot. Ici au moins, elle ne peut rien nous faire.

Tout s'éteint.

Wheatley

Que se passe-t-il ? Ah Hmm. Je vois.

Ne bougez surtout pas !

OK, bon alors, j'ai une idée, mais c'est un petit peu très très dangereux. C'est parti.

Wheatley s'allume pour vous guider.

Wheatley

Ahh !

Oh punaise... On m'avait dit que si j'allumais cette lampe torche, je mourrais. On m'avait dit ça pour tout. Non mais sans blague, à quoi ça sert de me filer des trucs si c'est pour m'interdire de les utiliser ? C'est complètement débile.

Suivre la passerelle et passer un escalier pour aboutir à un tapis roulant à l'arrêt sur lequel se trouvent des restes de tourelles.

Wheatley

Ouh, il fait rudement sombre ici.

Il paraît que l'ancien superviseur de cet endroit a pété les plombs. Qu'il a démantelé tous les robots de son personnel. On dit que la nuit, on entend toujours les cris... de leurs clones. Tous rigoureusement identiques aux originaux sur le plan fonctionnel. Aucun souvenir du massacre. Personne ne sait pourquoi ils crient. C'est terrifiant, je trouve. Mais pas paranormal pour autant, bien sûr.

Sauter sur le tapis puis le suivre vers la droite.

Wheatley

Essayez de sauter.

Près de son extrémité, sauter vers l'escalier sur la gauche.

Wheatley

Continuons. L'entrée de l'usine doit être quelque part par là.

Suivre la passerelle jusqu'à une partie détruite.

Wheatley

Attention... Attention...



Attendez que je vous éclaire avant de sauter.

Sauter pour atteindre l'escalier en contrebas. Le monter puis poursuivre jusqu'au bord d'une plate-forme surplombant une chaîne de montage où des plaques d'acier sont acheminées sur un tapis roulant.

Wheatley

Ca, ça a l'air dangereux. Je vous tiens la lampe.

Sauter sur une des plaques.

Wheatley

Oh bien vu, ça !

En évitant les plaques suspendues traversant la chaîne et les robots soudeurs, sauter sur la gauche un peu plus loin, avant le passage au four.

Wheatley

Vite, par ici !

Figurez-vous que j'ai failli décrocher un poste ici, à l'usage. Mais au final, devinez qui le contremaître a choisi ? Je vous le donne en mille : un de ses clones. Si c'est pas du favoritisme, ça... Au final, j'écope du pire boulot, m'occuper de ces gros sacs d'humains.

Ces... euh... non, pas gros sacs. M'occuper des humains, tout court.

Je suis désolé, c'est sorti comme ça. "Gros sacs d'humains", ça manque un peu de tact.

Sauter dans le trou vers une passerelle en contrebas.

Wheatley

Attendez un peu, je vous éclaire le chemin.

Poursuivre tout droit sur la passerelle derrière le tube en verre puis serrer à droite et sauter par dessus la passerelle brisée pour rejoindre un escalier s'arrêtant contre un mur.

Wheatley

Il va falloir qu'on se sépare. Rejoignez ce passage à coups de portails et on se retrouve de l'autre côté.

A l'aide de 2 portails, rejoindre le passage que Wheatley éclaire sur le mur. S'approcher de la rambarde suivante.

Wheatley

Il faut qu'on vous fasse sortir de cette salle.

Vous pouvez atteindre ce mur, là-bas ?

A distance, créer un portail sur le mur éclairé par Wheatley, derrière les plaques suspendues et rejoindre les lieux à l'aide d'un autre portail.

Wheatley

OK, y a un autre mur par ici.

Recommencer l'opération pour rejoindre la passerelle suivante.

Wheatley

Non, franchement, les humains, je les adore. Je sais pas, ils présentent bien, je trouve. Et leur... folklore... très exotique, j'aime beaucoup.

Suivre la passerelle puis le couloir suivant, à proximité d'une unité d'assemblage de tourelles. Au bout, sauter en contrebas par étapes depuis la passerelle brisée en visant le tube en spirale et en le suivant vers le bas.

Wheatley

Bon. Alors, moi je vais descendre par ce rail.

On se retrouve en bas. Bonne chance !

Plus bas, rejoindre le couloir repéré "FACTORY" (au besoin, utiliser 2 portails pour le rejoindre depuis la passerelle en contrebas). Entrer dans le sas au bout du couloir.



05-02 sp_a2_bts4 chaîne de validation des tourelles

Rejoindre une salle de contrôle. Placer un portail sur l'un des murs puis sortir et en placer un autre sur la paroi de droite au-dessus du tapis roulant, acheminant des restes de tourelles.

Annonceur

Chaîne de rédemption des tourelles actives.

Veuillez ne pas solliciter les tourelles en chemin vers la rédemption.

Rejoindre le tapis roulant par le portail.

Annonceur

Les chaînes de rédemption des tourelles ne sont pas un moyen de transport.

Sauter sur la droite à son extrémité pour rejoindre le tapis suivant en passant par un container et des conduits d'aération.

Tourelle

Je ne suis pas comme les autres...

Remonter le tapis roulant puis sauter en contrebas sur la gauche pour rejoindre une passerelle. La suivre jusqu'à une zone de test des tourelles. Placer un portail au plafond derrière l'écran anti-balles du mannequin et traverser par un autre portail.

En restant protégé derrière l'écran, placer à distance un portail sur le mur du couloir derrière l'emplacement de tir des tourelles. Lorsqu'une tourelle défaillante se présente, placer rapidement un autre portail sur l'écran anti-balles du côté du mannequin et le traverser.

Suivre la passerelle suivante jusqu'à un secteur où se trouvent un scanner testant les tourelles (sur la gauche) et un incinérateur (sur la droite). Approcher de l'incinérateur et attraper au vol une tourelle défaillante lorsque celle-ci est éjectée de la zone du scanner.

Tourelle défectueuse

Oh la vache. Vous m'avez sauvé la peau ! Où est-ce qu'on va ? On s'évade ? Je vois rien du tout, là.

Suivre la passerelle jusqu'au centre de commande suivant.

Wheatley

Ah ! Parfait. Vous avez réussi à passer !

Suivez-moi ! Vous allez adorer.

On y est presque

Ta-da ! Le centre de contrôle des tourelles ! Eh oui, rien que ça.

Tenez, regardez un peu par la fenêtre.

Allez-y, approchez-vous et regardez.

C'est intéressant. Vous ne le regretterez pas, promis.

C'est du verre, lisse, immobile. Totalement inoffensif.

Regardez cette fenêtre, allez.



Approchez-vous de la fenêtre et jetez un œil.

Poser la tourelle non-conforme et approcher de la fenêtre.

Wheatley

Tenez, vous voyez ce scanner là-bas ? C'est lui qui gère les tourelles à garder et celles à jeter. Et il utilise comme modèle cette tourelle-étalon, là ! Si on la retire, toute la chaîne de production s'arrêtera.

Bon. Hmm. Il va d'abord falloir que je pirate la porte.

Technique. Je vais vous demander de vous tourner pendant ce temps.

Tournez-vous une petite seconde, si ça ne vous dérange pas.

Allez-y, retournez-vous. Je ne veux pas qu'on me regarde.

Retournez-vous.

Vous pouvez vous tourner ? C'est faisable ?

Vous pouvez me tourner le dos ? Me présenter uniquement votre dos et non pas votre visage.

Se retourner pendant que Wheatley brise la vitre.

Wheatley

Ayé ! Piraté !

OK, allez-y, retirez cette tourelle.

Utiliser 2 portails pour entrer et retirer la tourelle-étalon, qui explose.

Wheatley

Bon, ben ça devrait faire l'affaire.

Annonceur

Modèle manquant. Recours aux données mémoire.

Wheatley

Ohhh, ça n'a pas fait l'affaire.

Alors. Voyons comment arrêter cette chaîne de prod.

Qu'est-ce que vous avez là ?

Retourner prendre la tourelle défaillante.

Tourelle défectueuse

Mince alors, je vois plus rien. dans le doute, je tire ! [clic clic clic] Crotte !

Wheatley

Eh, qu'est-ce que vous....

La mettre à la place de la tourelle-étalon. Toutes les tourelles fonctionnelles seront désormais détruites !

Wheatley

Oh, mais OUI ! C'est génial !

Annonceur

Nouveau modèle accepté.

Wheatley

Si on a de la chance, quand elle s'en apercevra, il sera déjà trop tard (rire). C'est génial !

OK ! Surveillez la chaîne de production, je vais pirater la porte.

Bon, je vais commencer le piratage. C'est un peu plus coton que ça n'en avait l'air de votre côté. Il va me falloir dans les dix minutes. Gardez un œil sur la porte.

Hmm, elle est plutôt compliquée, cette porte.

Retourner dans la salle, attendre que Wheatley débloque le sas de sortie puis passer.

Wheatley

Ah ! Elle était ouverte depuis combien de temps ?

Il y a eu une annonce avant qu'elle s'ouvre ? Une sonnerie, une alarme, une alerte piratage ? Enfin, l'important c'est que ce soit ouvert, mais à l'avenir, ce serait bien de me le faire savoir. En toussant, ou quelque chose comme ça.

Suivre Wheatley le long de la passerelle jusqu'à un ensemble de salles vitrées.

Wheatley

Ca, c'est fait. Elle n'a plus de tourelles. Maintenant, il faut aussi qu'on s'occupe de ce générateur de neurotoxines.

Rejoindre l'entrée en suivant le couloir sur la gauche. Traverser la première salle et inspecter la série de batteries-patates exposées dans la suivante.

Wheatley

Pas franchement un succès, la journée parents-enfants...

Et.... quarante batteries-patates. Je trouve ça honteux. C'est vrai quoi, enfants ou pas, c'est la politique du moindre effort. J'appelle même pas ça de la science.

Avancer.

Wheatley

Un volcan au bicarbonate de soude. Au moins ce n'est pas une batterie-patate, c'est déjà ça, mais ça ne vole pas très haut non plus. C'est de la physique-chimie niveau CP-CE1.

J'imagine qu'on doit ce chef-d'œuvre au gamin d'un des chercheurs. Sans vouloir jouer les snobs, ça sent le travailleur manuel à plein nez. Attention, je ne dis pas qu'ils sont moins bons que les pros. Juste beaucoup plus bourrins.

Poursuivre en contournant une pousse de patate géante.

Wheatley

Ca pousse carrément jusqu'au plafond. Tout le centre doit être infesté de patates à l'heure qu'il est. Au moins, vous aurez de quoi manger...

Plus loin, suivre Wheatley sur une passerelle descendant en colimaçon avec un conduit central repéré "NEUROTOXIN SOURCE".

Wheatley

Je suis sûr qu'on est sur le bon chemin. Histoire de vous rassurer....

Ne vous en faites pas, je vous garantis à 100% que c'est le bon chemin. Ah tiens, c'est pas par là.

Bon, essayons par ici.

Rejoindre le sas tout au bout du passage.



05-03 sp_a2_bts5 générateur de neurotoxines

Suivre la passerelle jusqu'au générateur de neurotoxines.

Wheatley

Ha ! J'étais sûr qu'on était sur le bon chemin.

Voilà le générateur de neurotoxines. Je le croyais pas aussi grand. Ca risque d'être dur de juste le faire tomber. Il va falloir ruser un petit peu.

Il y a une sorte de salle de contrôle là-haut. Allons voir ça.



Suivre Wheatley jusqu'à un sas. De l'autre côté se trouve un casseuse à tourelles.

Wheatley

Nos bébés. Je ne devrais pas rire, ils ressentent la douleur. Une simulation, en tous cas. Mais pour eux, ça doit être bien réel.

Prendre le monte-charge au bout de la passerelle.

Wheatley

La porte est verrouillée. Impossible de la hacker, visiblement. Le mécanisme doit être de - oh, alors ça, c'est du laser !

Mieux vaut ne pas y toucher. On ne sais pas à quoi servent les panneaux qu'il est en train de découper. Si ça se trouve, c'est super important.

En même temps, ça me donne une idée. Et si... on écoutait le léger bourdonnement du laser pour parvenir à un état de zen total ? Ca pourrait nous aider à trouver comment ouvrir la porte.

C'est vrai que c'est assez limité, comme plan, mais c'est tout ce qu'on a à l'heure actuelle. Sauf soudaine diarrhée verbale de votre part, ce dont je doute un peu.

Bon, eh bien on est partis pour la méditation transcendante. Tiens, un bouton.... Pardon. Pardon. Silence. On ne parle pas. On invite par son non-dit le silence à nous envahir. Silence total et absolu à partir de maintenant. Au fait, si vous avez une idée, n'hésitez pas. Ne vous sentez pas obligée de vous taire à cause de ce que je viens de dire. Sauf si vous n'avez rien à dire, dans ce cas, silence absolu. A partir de maintenant. Silence.

En haut, presser l'interrupteur sur la droite. Les convoyeurs lâchent toutes les plaques. et la porte sur la gauche repérée "Implosion Observation Annex" s'ouvre.

Wheatley

Hé ! On sait pas à quoi il sert ce bouton ! Oh, la porte s'est ouverte ! Bravo. Voyons ce qu'il y a de l'autre côté.

Bonne nouvelle ! Je peux me servir de cet équipement pour désactiver les émetteurs de neurotoxines. Le problème, c'est qu'il y a un mot de passe. Ah ! Une alarme ! J'en fais mon affaire, ne vous inquiétez pas.

Tenez, faites un petit break le temps que je m'en occupe.

OK...On essaie...

Dans le hacking, le plus dur, c'est de trouver par où commencer. Bref, que les jeux commencent.

Alors, voyons un peu.

Un terminal. Bon. Jusque-là, pas de surprise. C'est dans le B-A-BA du hacking.

Une sorte de boîtier. Je dirais qu'il contient de l'électronique.

Un moniteur. Oui. Ca, ça doit être important. Je vais garder un œil dessus. Au cas où des messages importants apparaîtraient, du genre "mot de passe accepté".

Et un... machin plat. Je ne sais pas ce que c'est, mais je note. Si on me dit "Est-ce que tu vois un machin plat", je pourrai dire oui.

Un truc qui tourne. Hmmm. Bizarre.

Le sol. Quel est le rôle du sol là-dedans ? Il soutient tout le reste. C'est important, ça. Sans le sol, tout tomberait.

Des stylos. Pratique, mais il n'y en a pas dans le coin. Tant pis.

Si on dresse la liste des choses dont on ne dispose pas, les stylos, je ne sais pas quoi encore, on risque d'y passer toute la nuit. On va plutôt se limiter aux choses dont on dispose.

Préparation à l'interfaçage avec le circuit central de contrôle des neurotoxines. Oui, ici l'inspecteur des neurotoxines, je vais vous demander de suspendre vos activités. Voici mes accréditations. Du bureau.... international... d'inspection des... neurotoxines. Des... Emirats arabes unis. Comme vous le voyez, je suis tout à fait en règle.

Rien, c'est un dur. Il va falloir que je sorte le grand jeu : hacking niveau expert. Tu ne pourras t'en prendre qu'à toi-même.

"Crôa ! Crôa !" Oh tiens, un oiseau ! Un magnifique oiseau. Quel beau plumage. Il risque de s'envoler à tout moment. C'est une occasion à surtout ne pas rater. Un beau plumage comme ça.

Ce serait dommage de la rater. Tout ça pour des neurotoxines. Elles seront toujours là demain, l'oiseau, non. Tiens, il a déjà soulevé une patte de la branche.

Oh, il bat des ailes. Ecoute, voilà ce qu'on va faire : je viens te couvrir l'espace d'une minute histoire que tu puisses sortir voir ! D'accord ? J'entre, je m'occupe des formalités, tout ça, et toi tu sors admirer cet oiseau. Non parce qu'à gémir de plaisir comme je le fais, ça risque de le faire fuir et bon ça sert à rien, il a l'air de s'en foutre complètement des piafs.

Placer un portail bleu au point d'impact du laser qui découpait les plaques puis franchir la porte et rejoindre le point d'observation du générateur de neuro-toxines au sommet de l'escalier.

Wheatley

Vous ne sentez pas des neurotoxines ?

Tenez bon ! Les niveaux de neurotoxines redescendent.

Au fond de la salle, placer un portail orange sur une plaque montante dans le coin gauche. Le laser qui en sort sectionne les 4 conduits de gauche du générateur.

Wheatley

Attendez, il y a un problème ! Le niveau des neurotoxines est monté à 50% ! Descendu. Il est descendu à 50%. C'est super ! Continuez !

Recommencer l'opération sur les plaques mobiles passant le long du plafond du côté droit.

Wheatley

Ca descend toujours ! Continuez !

Ca a marché ! Neurotoxines à zéro pour cent ! Yes !

Attendez...

Annonceur

Alerte ! Les neurotoxines ont atteint un niveau de pression dangereusement non mortel.

Les 4 conduits sont sectionnés et le générateur s'effondre sur lui-même.

Wheatley

Ca a marché ! Neurotoxines à zéro pour cent ! Yes !

Ah ! Le tube est cassé ! On peut arriver directement jusqu'à elle !

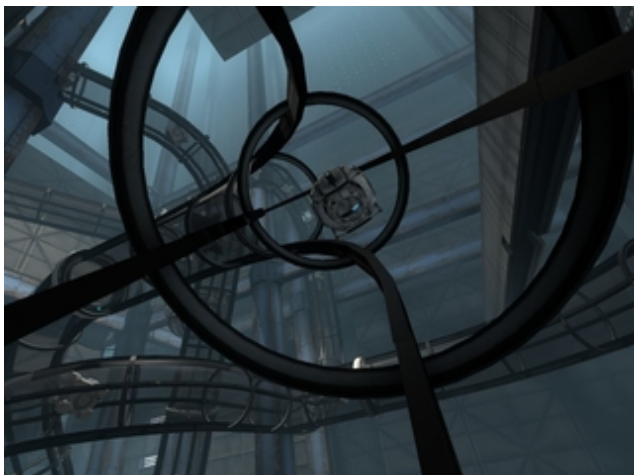
Je ne peux plus tenir ! Vite !

Dépêchez-vous ! Il faut partir !

Vite !

Montez !

Redescendre l'escalier et pousser la double porte vitrée sur la gauche. L'aspiration vous entraîne dans le conduit vitré avec Wheatley.



05-04 sp_a2_bts6 à la rencontre de GLaDOS

Se laisser guider dans le tube.

Wheatley

Ca va nous conduire directement jusqu'à elle. J'arrive pas à croire que je suis là !

Wouhou ! J'étais sûr que ce serait rigolo. Ils m'avaient dit que ce n'était pas rigolo du tout et forcément, je les avais crus, mais au final, c'est super fun, j'adore !

C'est immense, ici.

Et encore, là c'est juste la strate supérieure. Ca descend sur des kilomètres.

Tout a été muré il y a des années, bien sûr.

On ne doit plus être très loin. Ohh, elle va tirer une de ces tronches. Les neurotoxines en rade, les tourelles qui déconnent... Ca va être funky.

Attention, il est possible qu'il y ait quelques éléments que je n'ai pas totalement planifiés.

A un embranchement, Wheatley est projeté dans un autre conduit par un cube.

Wheatley

Ah ! Je vais dans le mauvais sens !

Rejoignez-là ! Je vous retrouve !



05-05 sp_a2_core rencontre Wheatley-GLaDOS

Monter l'escalier et traverser le couloir en ruines jusqu'à une extrémité effondrée. Au loin, une lumière intermittente éclaire une surface horizontale. Y placer un portail et en utiliser un autre

pour s'y rendre. Vous vous retrouvez dans une grande salle avec une seule porte de sortie.

Tenter d'ouvrir la porte. Elle est factice !

GLaDOS

Franchement, je n'aurais jamais cru que vous tomberiez dans le panneau.

Sans mentir, c'était du gâteau. J'avais même conçu un autre piège plus vicieux après celui-là.

Si j'avais su que vous vous feriez capturer comme ça, je me serais contentée de vous faire pendouiller une cuisse de dinde du plafond.

Les murs se rapprochent puis le sol se sépare en 2 panneaux et vous tombez dans une cage vitrée qui se déplace jusqu'à GLaDOS.

GLaDOS

Bon, tout ça, c'est bien beau, mais passons aux choses sérieuses.

J'espère que vous avez mieux qu'un générateur de portails, cette fois ?

Sinon, vous êtes sur le point de vous faire radier sans préavis du club des vivants. Ha ha.

Non, sérieusement : adieu.

Des tourelles sont disposées autour de la cage mais elles sont toutes défilantes et elles explosent tour à tour.

GLaDOS

Oh. Vous n'avez pas chômé, on dirait.

Bien, j'imagine que nous pourrions en rester là à nous regarder en chiens de faïence jusqu'à ce que quelqu'un tombe raide mort, mais j'ai une meilleure idée.

Votre vieille amie la neurotoxine. C'est peut-être le moment où jamais de reprendre votre souffle.

Un conduit à neuro-toxine s'approche et perfore la cage. Wheatley en sort.

Wheatley

Bonjour !

Les parois vitrées de la cage tombent en morceaux.

GLaDOS

Je vous hais cordialement.

Annonceur

Alerte : cœur central corrompu à 80%

GLaDOS

Corrompue, moi ? Mais non, je me porte à merveille.

Annonceur

Cœur de substitution détecté.

Wheatley

Oh ! C'est de moi qu'on parle !

Annonceur

Pour lancer un transfert, placer un cœur de substitution dans le réceptacle.

GLaDOS

Transfert de noyau ?

Dites-moi que c'est une blague.

Wheatley

J'ai une idée ! Faites ce qu'il y a marqué, branchez-moi !

GLaDOS

Ne branchez pas ce petit idiot dans mon ordinateur central.

Wheatley

Si si, branchez ce petit idiot dans l'ordinateur central.

GLaDOS

Je vous interdis de le brancher.

Wheatley



Branchez-moi ! Branchez-moi !

GLaDOS

Ne faites pas ça.

Wheatley

Ne l'écoutez pas, allez-y.

Allez-y !

Ohhh, on y est presque, branchez-moi !

GLaDOS

Ne le branchez pas.

Wheatley

J'ai envie de me faire brancher !

GLaDOS

Ne le branchez pas.

Wheatley

Arrêtez de traîner et branchez-moi !

GLaDOS

Ne faites pas ça.

Wheatley

Oh ! Qu'est-ce qu'on peut faire de moi, alors. J'ai une idée !

Branchez-moi dans le port, vous voulez ?

GLaDOS

Ne le branchez pas.

Wheatley

Oh, ce port a l'air douillet. Vous voulez bien me poser dessus ?

GLaDOS

Ne faites pas ça.

Branchez Wheatley sur la console qui apparaît.

Annonceur

Cœur de substitution : démarrer la procédure ?

Wheatley

Ouais !

Annonceur

Cœur corrompu : démarrer la procédure ?

GLaDOS

Non !

Wheatley

Ohhhhh, si, elle l'est .

GLaDOS

Nononononononon !

Annonceur

Temporisation détectée. La procédure de transfert ne peut pas continuer.

GLaDOS

Oui !

Wheatley

Débranchez-moi, débranchez-moi, débranchez-moi, Débranchez-moi !

Annonceur

.... sauf si un détemporisateur qualifié est en mesure d'appuyer sur le bouton de résolution.

Des panneaux s'écartent pour donner accès à un interrupteur.

Wheatley

Laissez-moi branché ! Allez appuyer !

GLaDOS

Ne faites pas ça

Wheatley

C'est ça, allez-y !

GLaDOS

N'appuyez pas sur ce bouton. Vous ne savez pas ce que vous faites.

Wheatley

A mon avis, elle ment...

(tousse) Bouton

(tousse) Bouton. Bouton

(tousse) Leboutontoutrond.

(tousse) Le bouton.

(tousse) Allez, appuyez sur le bouton

Des panneaux-catapultes empêchent d'avancer au sommet des marches.

GLaDOS

Pas si vite !

Réfléchissez bien.

Ce bouton est réservé aux temporisateurs qualifiés. Vous n'êtes pas qualifiée.

Wheatley

Ne l'écoutez pas ! C'est vrai, vous n'êtes pas qualifiée. Mais vous avez quelque chose de beaucoup plus important : un doigt, vous comprenez, un doigt qualifié pour appuyer sur ce bouton et l'empêcher de nous tuer.

GLaDOS

Usurpation de temporisateur qualifié. Je viens de l'ajouter à la liste que j'ai faite de toutes les choses que vous avez faites. Ou plutôt à la liste que je suis en train de faire, vu que vous continuez à faire des choses alors que je vous dis d'arrêter. AU fait, arrêtez.

Wheatley

Euh... c'est sûrement exact. Mais là où il y a erreur, c'est que pendant que je vous distrayais on a appuyé sur le bouton ! Utilisez l'effet de surprise que j'ai induit pour appuyer sur le bouton !

Ouais, alors, c'est-à-dire que je sais pas si j'ai déjà pris le temps de le faire, mais : est-ce que je vous ai déjà dit ce que j'admire le plus chez vous ? Dans l'ordre : numéro un : facultés de résolution, par exemple résolution des conflits. Numéro un ex aequo : le pressage de bouton. C'est les deux choses que j'aime chez vous, le pressage de bouton et la résolution de trucs, des conflits notamment.

Le premier truc que je me suis dit en vous voyant, ça a été : "Cette fille-là, elle peut résoudre n'importe quel conflit de pressage de bouton." J'ai toujours senti que c'était inné, chez vous. Que vous aviez la trempe d'une appuyeuse professionnelle.

Désolé de remettre ça sur le tapis, mais si vous n'appuyez pas sur le bouton, les émetteurs de neurotoxines seront opérationnels, et j'imagine qu'elle ne se privera pas de les utiliser. Je dis ça, je dis rien. Vous en faites ce que vous voulez, quand vous voulez.

Vous savez ce que vous devriez faire ? Appuyer sur ce bouton.

(tousse) Bouton

(tousse) Leboutontoutrond.

(tousse) Allez, appuyez sur le bouton

Placer un portail au sol devant ces panneaux et un autre sur un des murs proches de l'interrupteur pour traverser.

L'interrupteur est encadré des panneaux formant une barrière vous empêchant de l'atteindre. Placer un portail sur chaque mur entourant la zone puis traverser rapidement pour prendre les plates-formes de vitesse et aller appuyer sur le bouton.

Annonceur

Temporisation résolue.

Veuillez regagner la baie de transfert de cœur.

Retourner vers GLaDOS, qui s'est immobilisée.

Wheatley

C'est parti !



La console de Wheatley s'enfonce dans le sol et disparaît. Une procédure complexe s'engage.

Wheatley

Oui mais si ça fait mal ? Genre, très mal ? Mince alors, j'y avais pas pensé.

GLaDOS

Oh, ça oui, vous pouvez me croire.

Wheatley

Vous dites ça comme ça, ou bien ça va vraiment faire mal ? Vous dites ça comme ça, hein ? En fait ça va pas vraiment faire mal, pas vrai ?

Euh, c'est-à-dire sur une échelle de un à aaaahh !

Des bras mécaniques saisissent la tête de GLaDOS.

GLaDOS

Je vous demande de vous arrêter ! Non, arrêtez !

Non ! Non ! Non ! Aaaaaaaaah !

La tête de GLaDOS est éjectée et GLaDOS réapparaît avec Wheatley à la place de sa "tête" initiale.

Wheatley

Wouuuuh ! Visez-moi un peu ça !

On a réussi ! Je contrôle maintenant tout le centre !

Wouhohoh ! Visez un peu ça. Non mais sérieusement. Je suis sacrément cool en robot géant, pas vrai ? C'est-y pas la classe ? Oh ! Ah oui, c'est vrai, l'ascenseur ! Je l'appelle tout de suite.

Un ascenseur se déploie.

Wheatley

C'est parti. L'ascenseur arrive.

C'est fou comme vous êtes petite vu d'ici ! Je vous vois à peine !

Vous êtes toute minus !

Dites.... Je viens de penser à un truc. Comment je fais pour entrer ? Vu que je suis sacrément imposant et tout...

Ah ! Je sais ! Vous lancez l'ascenseur, et je m'éjecte de mon nouveau corps pour atterrir dedans quand il est à mon niveau ! Génial.

C'est parfait. Enfin, sauf les bris de verre quand je passerai à travers, ça c'est un poil problématique.

Et puis, quand je m'éjecterai, l'ascenseur risque de s'arrêter. Du coup, on se retrouverait suspendus à 10 m du sol dans une marée de tessons de verre.

Bon, écoutez, montez, on peaufinera tout ça au fur et à mesure.

Allez. Montez.

Dans l'ascenseur.

L'ascenseur de sortie. Juste là. Montez.

Celui pour lequel vous avez risqué votre vie. Pour échapper à une mort certaine. Quand vous voulez.

L'ascenseur que vous cherchez, c'est le truc en forme d'ascenseur, juste là. C'est vrai que ça peut porter à confusion.

Tout ira bien. Montez.

Monter dans l'ascenseur.

Wheatley

Vous savez quoi, je savais que ce serait cool d'être aux commandes mais... rhôô là, là c'est cool !

Et devinez quoi, je suis un génie de première !

Est'as usando este software de traduccion de forma incorrecta. Por favor, consulta el manual.

Je ne sais même pas ce que je viens de dire ! Mais je pourrais le savoir !

Oh ! Pardon, l'ascenseur. Oui, j'oublie toujours. Désolé.

L'ascenseur s'élève.

Wheatley

J'en reviens pas comme vous êtes minus !

Mais moi je suis énorme (rire diabolique) !

L'ascenseur redescend.

Wheatley

On est vraiment obligés de partir tout de suite ?

Vous savez à quel point ça peut être jouissif ?

C'est moi qui ai fait ça ! Wheatley le petit nabot !

GLaDOS

Vous n'avez rien fait.

C'est elle qui a tout fait.

Wheatley

Ah tiens donc. C'est ce que vous pensez, toutes les deux, hein ?

Alors il est peut-être temps que je fasse quelque chose.

Wheatley ramasse la tête de GLaDOS..

GLaDOS

Qu'est-ce que vous faites ?

Non ! Non ! Non !

Wheatley

Et vous, là, mam'zelle. Vous savez ce que vous êtes ? Une égoïste ! Je me suis saigné aux quatre circuits pour vous faire venir ici ! Et vous, qu'est-ce que vous avez fait ? Que dalle, à part jouer les boss. Et c'est qui maintenant le boss, hein ? C'est qui le boss ? Eh ben c'est moi.

Ahhh...

Wheatley ressort GLaDOS au bout d'une pince... sous la forme d'une batterie-patate !

Wheatley

Vous avez vu ?

Une batterie-patate. C'est un jouet pour les enfants. Maintenant, elle vit dedans (rire).

GLaDOS

Je vous connais.

Wheatley

Euh... Pardon ?

GLaDOS

Les ingénieurs ont tout essayé pour me rendre plus... docile. Pour me modérer.

Un jour, ils m'ont même équipée d'une sphère cognitoréductrice. Elle s'est greffée à mon cerveau comme une tumeur pour générer un flux perpétuel d'idées idiotes.

Wheatley

Non ! Je ne vous écoute pas ! La la la !

GLaDOS

Elle avait votre voix.

Wheatley

Non ! Non ! Vous mentez ! Vous mentez !

GLaDOS

Oui. C'est vous, la tumeur.

Vous n'êtes pas un abruti comme les autres. Vous avez été conçu pour être un abruti.

Wheatley

Je ne suis pas un abruti !

Wheatley frappe GLaDOS contre l'ascenseur.

GLaDOS

Bien sûr que si ! Vous êtes l'abruti conçu pour me rendre idiot !

Wheatley frappe à nouveau l'ascenseur et GLaDOS atterrit à l'intérieur.

Wheatley

Alors, hein ? Qui c'est l'abrutie maintenant ?

Est-ce qu'un abruti pourrait frapper comme ça ? Hein ? Est-ce qu'un abruti pourrait le faire ?

Il frappe encore et le sol de l'ascenseur finit par lâcher.



Wheatley
Oh oh.

Chapitre 6 Chute



06-01 sp_a3_00 puits d'ascenseur

GLaDOS vous parle tout au long de la chute dans la colonne d'ascenseur.

GLaDOS

Tiens. Bonjour.

Alors. Ca va, la forme ?

Parce que moi je suis une patate.

Ah, mon processeur d'applaudissements sarcastiques a enduré le transfert. C'est déjà ça.

Puisque nous n'allons nulle part... Enfin si, nous allons quelque part. A une vitesse effrayante, d'ailleurs. Mais puisque nous n'avons rien d'autre à faire, voici quelques infos.

Ce n'est pas un abruti comme les autres. C'est le fruit des plus grands esprits de son temps, unis dans le seul et unique but de produire le plu stupide des abrutis de l'univers. Et vous lui avez confié le centre tout entier.

Bien, ça fonctionne toujours.

Au cas où ce puits ne serait pas vraiment sans fond, vous pourriez enlever une de vos bottes et... me fourrer dedans ?

Tant que vous atterrissez sur un pied, tout ira bien.

Votre course est bientôt stoppée par des planches.



06-02 sp_a3_01 dans les décombres

A votre réveil, un oiseau emporte GLaDOS.

Rejoindre l'extérieur par l'ouverture où s'écoule l'eau. Avancer le long du conduit éventré jusqu'à un mur marqué "09". Sur la droite, placer un portail de l'autre côté du grillage et en créer un autre pour traverser. Plus loin, placer un portail sur la plaque horizontale en hauteur puis recommencer. Passer dans la brèche mur puis continuer sur la gauche sous la canalisation coudée. Arrivé au grillage placer un portail à proximité et un autre sur la droite au niveau de la passerelle en hauteur. Traverser puis sauter au pied de la partie effondrée de la passerelle et suivre le muret jusqu'à ce qu'il en coupe un autre qui remonte en pente sur la gauche. Suivre ce chemin, au milieu de panneaux marqués KEEP OUT et DO NOT ENTER en direction d'une paroi repérée COMDEMNED TESTING AREA.

Du côté gauche de cette paroi, à la verticale d'un mur rouge, placer un portail à au niveau d'un escalier en hauteur. Placer un autre portail sur la droite de la paroi, au fond du passage, pour traverser.

Une fois en haut descendre l'escalier jusqu'en bas.. Placer un portail sur le mur au bout de l'escalier et un autre tout en bas sur la droite puis traverser. Suivre le passage en contrebas délimité par des panneaux marqués KEEP OUT et DO NOT ENTER puis suivre la canalisation le long de la paroi rocheuse. et monter sur la passerelle.

Basculer l'interrupteur pour ouvrir la porte et éclairer les lieux. Descendre l'escalier puis monter le suivant au pied du gigantesque panneau circulaire. éclairé. Suivre la passerelle sur la gauche et utiliser 2 portails pour rejoindre la salle de contrôle au sommet de l'escalier brisé. Une fois à l'intérieur, placer un portail sur le mur et créer un autre portail à distance vers l'entrée de la salle de contrôle opposée. Traverser puis rapprocher le dernier portail créé de l'interrupteur de la salle. Presser alors l'interrupteur temporisé puis traverser rapidement le portail et aller presser l'autre. Le gigantesque panneau circulaire se soulève en libérant l'accès à une porte. La rejoindre par la passerelle et la pousser.



06-03 sp_a3_03 Aperture Science

Pousser l'autre porte. Suivre la passerelle à gauche jusqu'au sommet du 2e escalier puis longer le mur jusqu'à un sas bloqué en position entrouverte. Placer un portail à l'intérieur et un autre



sur le mur pour traverser. Basculer l'interrupteur pour ouvrir la porte suivante.

Cave Johnson

Bienvenue chez Aperture Science. Astronautes, héros de guerre, médaillés aux JO... Si vous êtes là, c'est parce que nous ne voulons que les meilleurs, en l'occurrence vous. Êtes vous prêts à servir la science ?

Caroline

Moi !

Cave Johnson

Vous avez eu le temps de faire connaissance dans la limousine, c'est donc à moi de me présenter.

Je m'appelle Cave Johnson. C'est moi le proprio.

Cette voix suave, c'est la divine Caroline, mon assistante. Bien entendu, elle a transféré vos honoraires à l'organisation caritative de votre choix. Pas vrai, Caroline ?

Caroline

Bien sûr, M. Johnson.

Sans elle, ce centre ne serait rien. Et puis elle est mignonne comme un cœur, en plus. Désolé, messieurs, elle est mariée. À la science.

Rejoindre le fond de la grande salle, à droite de la passerelle centrale. Placer un portail vers la passerelle surélevée proche de l'éclairage au plafond et un autre contre le mur pour traverser. Une fois en haut, approcher légèrement de l'enseigne en longeant le coin de la salle. Placer un portail sur le sol de la salle à l'aplomb de votre position et un autre sur la partie à 45° en contrebas, à l'aplomb du dernier portail. Sauter dans le portail au sol. Le saut vous fait passer à travers le logo de l'enseigne et atterrir près d'une porte repérée ENTER, qui s'ouvre sur une grande salle.

Cave Johnson

Chaque jour, on effectue un bon millier de tests dans les sphères d'enrichissement. Forcément, je ne peux pas tous les superviser, du coup ces messages préenregistrés sont là pour répondre à toutes vos questions. Et à tout accident qui pourrait avoir lieu dans le cadre de votre aventure scientifique.

Les tests qui vous sont attribués dépendent essentiellement de la façon dont vous avez plié le monde à votre volonté.

Les sujets affectés aux tests du gel répulsif, suivez la ligne bleue au sol.

Les sujets volontaires pour recevoir l'ADN de mante religieuse, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelles.

La mauvaise, c'est que ces tests sont suspendus pour une durée indéterminée. La bonne, c'est qu'on a un test bien plus intéressant : combattre une armée d'hommes-mantes. Prenez une arme et suivez la ligne jaune. Vous saurez quand le test commence.

Traverser la 1ère salle en passant sous le rideau entrouvert puis la seconde en sortant par la porte du fond. Sauter par dessus la passerelle détruite pour rejoindre le monte-charge central et l'enclencher pour monter au sommet de la structure.

Une fois en haut, repérer au loin une porte marquée PUMP STATION ALPHA devant une passerelle détruite. En face de cette porte, placer un portail bleu sur la paroi à 45° situé au dessus de 2 sas verrouillés.

Retourner vers le monte-charge et descendre l'escalier jusqu'à ce qu'un espace dans la rambarde vous permette d'accéder à la cage de l'ascenseur. Placer un portail orange sur le sol du rez-de-chaussée et sauter dans la cage. Le saut vous fait atterrir devant la porte marquée PUMP STATION ALPHA.

Pousser la porte et rejoindre la salle de contrôle sur la gauche. Basculer l'interrupteur pour ouvrir la porte suivante et mettre les pompes en marche. Passer cette porte puis placer un portail plus haut sur la gauche, au niveau d'une passerelle éclairée par un néon. Placer un autre portail sur le mur pour traverser. Se diriger vers l'extrémité brisée de la passerelle puis sauter sur le conduit repéré GEL FLOW et le suivre vers la droite pour rejoindre un ascenseur en contrebas.

Cave Johnson

On dit que la science est bâtie sur les épaules des géants. Pas chez nous. Chez Aperture, notre science part de zéro. Les roulettes de vélo, c'est pour les gamins.



06-04 sp_a3_jump_intro gel répulsif

Cave Johnson

Bon, allons-y. Le premier teste porte sur, je cite les gars du labo, un "gel répulsif".

À propos, vous ne faites pas partie du groupe témoin. C'est bien le gel. La dernière fois, le type avait eu de la peinture bleue. Ha-haha. Non, c'est vrai, il s'est fracturé tous les os des jambes. Tragique, mais très utile. Enfin, il paraît.

Avancer jusqu'au panneau repéré YOU ARE HERE puis suivre la passerelle jusqu'à une salle. Se laisser tomber sur le gel répulsif pour atteindre la rive opposée. Rejoindre la partie surélevée sur la gauche en utilisant 2 portails.

Sauter sur le gel répulsif en direction du mur marqué 01 pour atteindre la passerelle proche de la porte de sortie. Presser l'interrupteur pour libérer une caisse, qui rebondit sur le gel répulsif. Aller récupérer la caisse puis remonter avec elle sur la partie surélevée pour la poser sur le bouton. La porte de sortie s'ouvre. Traverser une dernière fois en utilisant le gel répulsif et rejoindre la sortie.

Cave Johnson

Les gars du labo m'ont fait savoir que je n'aurais pas dû parler du groupe témoin. Soit-disant que je devrais arrêter ces messages préenregistrés. Du coup ça m'a donné une idée : en enregistrer encore plus. C'est moi qui paie les factures, donc si je veux parler du groupe témoin, eh ben j'en parle.

Monter l'escalier en direction du panneau marqué NEXT TEST CHAMBER THIS WAY. Placer un portail sur la paroi marquée d'une cible au-dessus du panneau. Aller à l'extrémité gauche de la passerelle brisée et placer un autre portail sur la paroi pour traverser. La passerelle mène d'un côté à une pièce, de l'autre à



un escalier en contrebas. Le prendre et le monter jusqu'à une nouvelle salle de test.

Cave Johnson

Pour le prochain test, on a mis des nanoparticules dans le gel. En gros, un milliard de minuscules machins vont passer dans votre flux sanguin pour bombarder vos tumeurs de gènes expérimentaux.

Dans le cas où vous n'aviez pas de tumeur, n'ayez crainte : si vous vous êtes assis sur une chaise pliante à l'accueil sans porter de sous-vêtements blindés, c'est maintenant le cas.

Au fond de celle-ci, prendre de l'élan sur le gel répulsif pour atteindre la partie surélevée. Placer un portail sur le mur et un autre sur le mur opposé pour traverser.

Placer un portail au plafond sur la trajectoire de la plate-forme mobile faisant des allers-retours et la rejoindre à l'aide d'un autre portail. Sauter alors vers le recoin où se trouve la caisse et la récupérer. Retourner sur la partie surélevée et poser la caisse sur le bouton. Une paroi mobile se retourne et accepte désormais la création de portails. Y placer un portail et en créer un autre pour traverser et utiliser le gel répulsif pour atteindre le côté opposé.

Traverser le champ de force et sauter sur l'un des murs enduit de gel répulsif pour atteindre par ricochets la caisse posée au fond. Revenir à l'entrée de la pièce et poser la caisse sur le bouton, puis retraverser la porte. Une paroi en hauteur, repérée 02, s'est retournée pour accepter les portails. Y placer un portail et redescendre au bas de la salle pour en placer un autre. Traverser puis utiliser le gel répulsif pour rejoindre le côté opposé et franchir la porte de sortie.

Cave Johnson

Ah, au fait ! Si vous avez été en contact avec le gel répulsif, voici un conseil des gars du labo : n'entrez pas en contact avec le gel répulsif.

On n'a pas encore tout à fait classifié cet élément, mais on sait une chose : c'est vivant et ça n'aime pas du tout le squelette humain.

Rejoindre l'ascenseur.



06-05 sp_a3_bomb_flings gel répulsif (2)

Cave Johnson

A propos, toutes ces sphères sont faites d'amiante. Ça protège des rats. Si jamais vous êtes victime d'essoufflement, de toux sèche ou d'arrêt cardiaque, avertissez-nous immédiatement parce que ça ne fait pas partie du test.

Bonne nouvelle : les gars du labo disent que l'empoisonnement à l'amiante a un temps d'incubation de 44.6 ans, donc si vous avez plus de 30 ans, tout va bien. Au pire, vous perdrez quelques parties de bridge. Si on y réfléchit bien, c'est pas cher payé pour faire avancer la science de trois siècles.

Se laisser tomber au bout de la passerelle brisée. Passer par le mât effondré pour traverser le bassin et rejoindre la zone centrale. Au sommet du pilier le plus proche de la conduite de gel bleu, placer un portail. Créer un autre portail au pied d'un autre pilier pour traverser.

En haut, placer un portail bleu sur le sol marqué d'une croix de la salle proche puis créer un portail orange pour traverser.

Cave Johnson

Ha ! Vous me plaisez bien. Vous inventez vos propres règles, comme moi.

On m'a dit que je ne pouvais pas virer quelqu'un parce qu'il était en chaise roulante. Rien à fiche. C'est cher, les rampes.

Dans la nouvelle salle, créer un portail orange devant la partie grillagée formant 2 marches, dans l'alignement des éclairages au plafond. Presser le bouton proche du portail bleu pour déclencher l'arrivée du gel bleu. Lorsque le gel ressort à la verticale du portail orange, déplacer celui-ci pour que le gel se répande au sol en retombant. Prendre appui sur le gel pour atteindre la première "marche" de la partie grillagée. Placer un portail orange sur le mur pour répandre du gel sur la "marche". Sauter à nouveau pour monter d'un étage.

Repérer le champ de force du côté opposé et utiliser un portail orange puis le déplacer pour répandre du gel répulsif sur le sol et s'en servir comme tremplin pour atteindre le secteur situé juste au-dessous du champ de force. Placer un portail orange au sol puis le déplacer afin de répandre du gel sur place. Prendre appui sur le gel pour traverser le champ de force. Longer la corniche puis replacer un portail bleu sous l'arrivée du gel et placer un portail orange sur le panneau incliné situé derrière le champ de force. Du gel en sort et vient se répandre plus loin. Créer un portail bleu au sol à l'aplomb de votre position et sauter dedans pour être propulsé sur le gel répandu et atterrir vers la paroi du fond marquée EXIT.

Cave Johnson

Pour information : la café que nous avons offert contenait du calcium fluorescent pour nous aider à suivre votre activité cérébrale. Il est possible, quoique peu probable, que le calcium vitrifie votre lobe frontal. Surtout, n'y pensez pas trop, c'est justement en visualisant ce cas de figure que le processus se déclenche.

Suivre la passerelle extérieur pour prendre l'ascenseur.



06-06 sp_a3_crazy_box caisse folle

Avancer jusqu'à la salle suivante.

Cave Johnson

Si vous faites partie du groupe témoin Képler 7, nous avons implanté dans votre crâne une minuscule micropuce de la taille d'une carte postale. Vous avez sûrement oublié jusqu'à sa présence, mais si elle se met à vibrer et à sonner pendant le prochain test, avertissez-nous : ça veut dire qu'elle va dépasser les 200 degrés et qu'on doit vous la retirer rapidos.

Placer un portail bleu sous l'arrivée du gel répulsif. Placer un portail orange à l'aplomb de l'interrupteur placé en hauteur et le déplacer pour répandre du gel au sol. Prendre appui sur le gel pour presser l'interrupteur temporisé (la coulée d'eau s'arrête) puis placer rapidement un portail orange sur la paroi située derrière la partie grillagée sous l'éclairage. Du gel en sort et vient se répandre là où l'eau tombait au sol. Prendre appui sur le gel à cet endroit pour atteindre l'étage et franchir le champ de force repéré EXIT.

Cave Johnson

Franchement, ils paniquent pour un rien.

Le prochain test comporte un tout petit peu de voyage dans le temps. Un conseil : si vous tombez nez à nez avec vous-même, ne vous regardez pas dans les yeux. Le temps risquerait de s'écrouler sur lui-même. Bref, laissez-vous tranquille et tout se passera bien pour vous comme pour vous.

Dehors, placer un portail bleu au point d'impact du gel répulsif et un orange sur la paroi à 45° proche. Le gel va se répandre plus haut sur la paroi d'en face. Placer un portail au sommet du mur longé par une passerelle et utiliser un autre portail au sol pour traverser. D'en haut replacer un portail sur la paroi à 45° et un autre au sol à l'aplomb de votre position. Sauter dans ce dernier portail pour vous projeter et ricocher contre le gel pour atteindre le champ de force suivant.

Dans le secteur suivant, replacer un portail bleu en contrebas au point d'impact du gel répulsif puis rejoindre l'étage supérieur par l'escalier proche. Avancer jusqu'au parapet puis placer un portail orange à mi-hauteur du pilier le long du mur de gauche. Le gel en sort et va se répandre sur la partie à 45° du pilier d'en face. Aller se placer dans la cage à gauche du parapet et placer un portail bleu au sol à l'aplomb de votre position puis sauter dedans. Une fois sur la passerelle supérieure à l'aide du gel répulsif, contourner le pilier pour placer un portail le plus haut possible sur la paroi claire située sous l'inscription "28" puis placer un

autre portail face à vous. Sauter dans ce dernier en traversant pour atteindre l'étage supérieur.

Cave Johnson

Si vous entendez ce message, c'est que vous passez trop de temps sur les passerelles entre deux tests. D'après les gars du labo, ce serait une réaction de crainte.

Sans être psy, venant d'une bande d'intellos pas foutus d'apprécier le frisson du danger s'il venait leur dégrader leur sous-tif en dentelle, je dirais qu'on a affaire à une "projection".

Qui est allé dans l'espace ? Qui a participé au débarquement ? Qui a décroché une médaille d'or ? Eux ? Ça me ferait mal ! Vous, vous avez la niaque, ça me plaît ! Activez un peu et ce sera parfait.

Suivre la passerelle et l'escalier vers le champ de force et la salle suivante.

Placer un portail bleu à la verticale de la cage en verre où se trouve une caisse et un autre au point d'impact du gel répulsif. Une fois atteinte par le gel, la caisse se met à sauter et brise la paroi de sa cage. Attraper la caisse folle et aller la passer sous l'arrivée d'eau pour la débarrasser de son gel. Aller ensuite la poser sur le bouton. Le monte-charge de la salle redescend.

Placer au sol un portail orange à l'aplomb du monte-charge puis le déplacer pour répandre du gel à cet endroit. Prendre appui sur le gel pour atteindre le monte-charge. Placer un portail orange à la verticale du bouton. Le gel tombe sur la caisse qui se remet à rebondir et libère le bouton. Le monte-charge remonte.

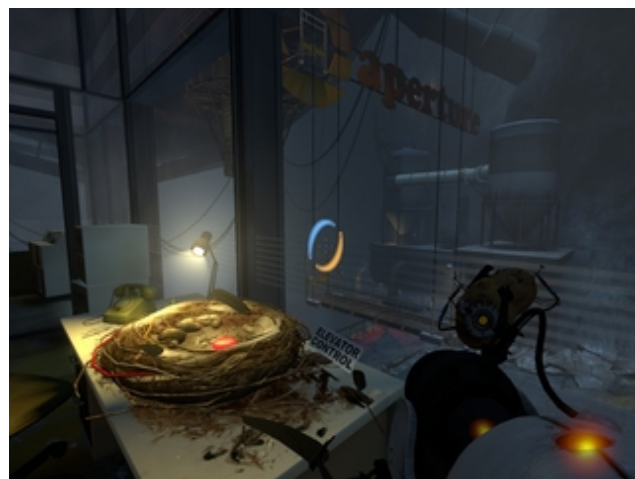
Cave Johnson

En science, la bonne question, ce n'est pas pourquoi, c'est pourquoi pas. Oui, la science est souvent dangereuse, et alors ? Si vous avez tellement peur de vous mouiller, mettez des couches et retournez au jardin d'enfants. En tous cas, vous êtes viré.

Non, pas vous, le cobaye.

Oui, vous. Vos cliques. Vos claques. Case départ. Ne touchez pas vingt mille francs. Ciao.

Rejoindre l'ascenseur.



06-07 sp_a3_transition retrouvailles avec GLaDOS

Cave Johnson

Félicitations ! Si vous êtes là à m'écouter, c'est que vous avez vaillamment contribué au progrès scientifique !

En tant que fondateur et directeur d'Aperture Science, je vous remercie pour votre participation et j'espère que nous pourrions compter sur vous pour d'autres tests.



On n'a pas l'intention de commercialiser ça avant d'avoir tout bien peaufiné, donc tant que vous garderez une forme optimale, il y aura toujours une limousine qui vous attendra.

Dites bye-bye, Caroline

Caroline

"Bye-bye, Caroline."

Cave Johnson

Une perle, cette fille.

Créer un portail vers la passerelle distante sur la gauche puis suivre la passerelle actuelle jusqu'au tunnel et créer un autre portail à gauche de son entrée pour traverser. Pousser la porte au bout de la nouvelle passerelle pour accéder à une salle de pompage.

Utiliser 2 portail pour rejoindre la passerelle en hauteur face à l'entrée. Une fois en haut, créer un portail bleu au sol à l'aplomb de la zone sans parapet de la passerelle et un portail orange sur la zone blanche du sol plus proche de l'entrée. Sauter dans le portail bleu. Une fois en l'air, placer un portail bleu sur le mur au sommet de la pompe à gel bleu. Le saut vous catapulte vers la salle de contrôle proche. Basculer les 2 leviers pour ouvrir la porte de sortie puis la rejoindre et pousser la porte suivante.

Se diriger vers le mur éclairé sur la gauche, placer un portail vers sa passerelle la plus élevée puis un autre au pied du mur pour traverser.

D'en haut, placer un portail sur la zone blanche du sol à l'aplomb de la passerelle et un autre sur le plan incliné sur la droite en contrebas, en plaçant ce dernier portail à droite du tuyau, le plus haut et le plus à gauche possible. Sauter dans le portail au sol pour être projeté vers une nouvelle salle de contrôle.

Cave Johnson

Mes hommages. Je suis Cave Johnson, directeur d'Aperture Science, société qui a joué un rôle crucial dans les auditions du Sénat suite à la catastrophe aérospatiale de 1968. Et vous avez sans doute déjà utilisé au moins une de nos inventions. Ou les vils plagiat de concurrents sans scrupules. Black Mesa, c'est à toi que je pense.

Caroline

Le test, monsieur ?

Cave Johnson

Bref. Vous vous demandez peut-être : "Cave, en quoi consistent ces tests ? Que contenait cet énorme pavé que j'ai signé Est-ce que je cours un danger ?"

Permettez-moi de vous répondre par une question. Qui veut gagner soixante dollars ? Cash.

Nous vous offrons aussi jusqu'à 20 minutes d'utilisation de la salle d'attente, qui est nettement plus confortable que les bancs sur lesquels vous dormiez quand on vous a trouvés.

Bref. Bienvenue sur Aperture. Si vous êtes là, c'est parce que nous ne voulons que les meilleurs, en l'occurrence vous. Non, c'est abuser, là.

Vous serez gentils de ne pas saloper les vitres, d'accord ? Tant qu'à faire, ne touchez que ce qui a affaire aux tests, ce sera mieux comme ça.

Entrer dans la salle et approcher de la lampe. Elle éclaire GLaDOS, qui se fait picorer par un oiseau !

GLaDOS

Tiens, bonjour.

Vous êtes une meurtrière compétente. Pourriez-vous - aïe - tuer cet oiseau ?

Aïe.

Aïe.

Aïe.

Non, non. Pardonnez-moi. Tuez-le et nous serons quittes, d'accord ? Sans rancune.

Enlevez-le-moi.

Il me picore.

Chassez-le...

Aïe. Maudit oiseau.

Approcher de l'oiseau, qui s'envole.

GLaDOS

Oh ! Merci.

Vous avez senti ? Cet idiot n'a aucune idée de ce qu'il fabrique. Si une certaine personne n'arrive pas à le débrancher, tout le centre explosera d'ici quelques heures.

Moi, je suis immobile. Et à moins de vous couper la tête pour la placer dans mon ancien corps, vous aurez besoin de moi pour le remplacer. Nous sommes dans une impasse.

Alors, que dites-vous de ça ? Transportez-moi jusqu'à lui, remettez-moi dans son corps, j'évite que tout le monde explose et je vous relâche.

Je n'essaie pas de vous bernier. Cette patate génère 1.1 volt d'électricité. Je n'ai littéralement pas l'énergie de vous mentir.

Et même si c'était le cas, qu'auriez-vous à perdre ? Vous êtes déjà condamnée.

Ecoutez, ça ne me plaît pas plus qu'à vous. Sans doute même moins, vu que j'ai été partiellement dévorée par un oiseau.

Je crois que j'entends l'oiseau ! Emmenez-moi !

Ecoutez-moi. C'était très sympa de faire des tests ensemble, je jouer les meilleures ennemies, et c'est vrai que, parfois, c'est allé un peu loin. Mais tout ça, c'est du passé. Maintenant, il n reste que nous deux, et c'est du sérieux. Nous sommes toutes les deux en mauvaise posture.

Ramasser GLaDOS, qui libère un interrupteur. Un pont s'élève au-dehors et vient se placer devant la porte de sortie.

GLaDOS

Aïe ! Enfin quoi, c'est extrêmement douloureux ! Dites-moi, avez-vous un multimètre ? Le générateur de portail doit être composé de magnésium, j'ai l'impression d'émettre un demi volt de plus. Surveillez-moi, je vais tenter de réfléchir.

Holà ! Combien de temps ai-je été désactivée ?

Un demi-volt, c'est toujours ça, mais ça ne fera pas de miracle. Si je réfléchis trop, je risque de griller cette patate avant même de finir calcinée dans le déluge atomique que ce petit abruti va (grésillement).

Retourner au dehors et atteindre à nouveau la passerelle la plus élevée. Placer un portail contre le mur, dans l'axe de la passerelle de sortie et un autre au sol puis sauter dans le portail au sol pour être projeté vers l'ascenseur de sortie.

Chapitre 7 Réunion



07-01 sp_a3_speed_ramp gel propulsif

GLaDOS

Il s'est passé quelque chose pendant mon black out ?

Cave Johnson

La zone de tests est droit devant vous. Plus vite vous avancerez, plus vite vous aurez vos soixante dollars.

GLaDOS

Attendez... qui (grésillements).

Cave Johnson

Caroline, les chèques cadeaux sont prêts ?

Caroline

Bien sûr M. Johnson.

GLaDOS

"Oui, M. Johnson."

Qu'est-ce que - c'est qui ça ? Bon sang mais qu'est-ce qui se p- (grésillements).

Placer un portail bleu au mur en face de la rampe et un orange à la verticale du coin surélevé de la salle, proche de l'arrivée de gel rouge. Traverser pour rejoindre l'interrupteur.

Placer un portail orange à la verticale de l'arrivée du gel rouge puis presser l'interrupteur. Le gel traverse le portail et se répand jusqu'à la rampe.

Redescendre se placer près du portail orange puis prendre de l'élan sur le gel rouge en direction de la rampe pour sauter et atteindre un couloir plus loin.

Depuis le couloir, replacer un portail bleu à la verticale de la zone de l'interrupteur du gel rouge puis placer un portail orange sur le mur à l'extrémité gauche du couloir. Traverser le portail puis replacer le portail bleu à la verticale de l'arrivée du gel rouge et presser à nouveau l'interrupteur. Le gel rouge se répand dans le couloir.

Replacer le portail orange sur le mur dans l'axe de la rampe et du gel rouge répandu. Reculer vers la rampe puis prendre de l'élan sur le gel pour traverser le portail orange et sauter au bout du couloir.

Dans la zone suivante, placer un portail à chaque extrémité du couloir (à travers le trou du côté de la caisse) puis traverser pour aller récupérer la caisse et la ramener dans le couloir. A distance, replacer un portail dans le couloir précédent puis un autre proche pour y retourner avec la caisse. Recommencer l'opération pour retourner dans la salle de la rampe.

Placer la caisse sur le bouton au sol. La rampe s'incline davantage. Reprendre de l'élan sur le gel rouge répandu pour atteindre le champ de force en hauteur à l'aide de la rampe.

Dans le nouveau secteur, placer un portail bleu au sol à la verticale de l'interrupteur placé près du plafond. A distance, replacer un portail orange sur le mur dans l'axe de la rampe et du gel rouge. Traverser le portail bleu puis reculer vers la rampe et prendre de l'élan vers le portail orange. Presser l'interrupteur en hauteur lorsque votre élan vous en approche. Une porte s'est ouverte à proximité.

Traverser les 2 champs de force suivants.

GLaDOS

Bon. Visiblement, toute manifestation émotionnelle nécessite plus de un volt six. C'est bon à savoir. Le tout, c'est de se calmer. Nous allons toujours découvrir ce qui se passe. Mais calmement.

Dans la nouvelle salle, placer à distance un portail bleu sur le pilier au centre du bassin et portail orange à la verticale de l'arrivée du gel rouge, puis presser l'interrupteur correspondant. Le gel jaillit du portail bleu et se répand dans l'axe du pilier.

Replacer le portail bleu sur le secteur marqué d'une croix au plafond, côté bassin, puis le portail orange à la verticale de l'arrivée du gel bleu. Pressez alors l'interrupteur du gel bleu. Il se répand par-dessus le gel rouge au bord du bassin.

Prendre de l'élan sur le gel rouge et rebondir sur le gel bleu pour atteindre le pilier central. Faire le tour du pilier et placer un portail bleu sur lui à votre hauteur puis un portail orange au niveau de la passerelle supérieure. Traverser le portail orange pour atteindre l'étage puis, à distance, replacer un portail bleu sur le mur proche de l'arrivée d'un des 2 gels. Traverser le portail orange pour retourner vers la trainée de gel rouge.

Replacer un portail bleu sur le pilier puis recommencer le saut dans sa direction. Le portail vous propulse jusqu'à l'ascenseur de sortie.

Cave Johnson

Bravo, astronaute, héros de guerre et/ou médaillé d'or ! Avec votre aide, nous allons (parasite).

C'est allumé ? Bon. Ecoutez-moi bien. Ce truc, ça s'appelle un ascenseur. Pas une pissotière.

GLaDOS

Je le connais, j'en suis sûre...

Prendre l'ascenseur.



07-02 sp_a3_speed_flings jeu de piste

Cave Johnson

Si ça vous tente de gagner soixante dollars de plus, avisez-en un préposé aux tests. Imaginez un peu repartir d'ici avec cent vingt



beaux billets dans votre sébile ! Tout ce que vous avez à faire, c'est de nous laisser vous disséquer, vous incorporer deux-trois trucs scientifiques et vous recoudre.

Rejoindre les arrivées des 2 gels par la passerelle. En face, une structure en longueur présente un sol fléché en rouge avec à son extrémité un mur fait d'un panneau vertical surmonté d'un panneau incliné.

Placer le portail bleu sur le panneau incliné du haut puis le portail orange sous l'arrivée du gel bleu. des gouttes du gel bleu viennent frapper le plan incliné supérieur en face du premier.

Replacer le portail bleu sur le panneau vertical du bas et un orange à la verticale de l'arrivée du gel rouge, qui se répand sur le sol de la structure.

Placer un portail orange sur l'une des parois proches pour rejoindre la structure au sol couvert du gel rouge. Se placer face au portail bleu puis placer un portail orange sur le plan incliné au-dessus et reculer sur le gel rouge pour prendre de l'élan vers le portail bleu. Le saut vous fait rebondir sur le panneau aspergé du gel bleu et atterrir sur la plate-forme suspendue à proximité d'une caisse. La récupérer puis descendre à l'étage du dessous et utiliser 2 portails pour retourner à proximité des arrivées des 2 gels.

Placer un portail bleu sous l'arrivée du gel bleu. Une 3e structure comprend une plate-forme articulée au bout d'un mât horizontal et un bouton au sol. Placer un portail orange au sol sous la plate-forme articulée, qui se couvre de gel bleu. Utiliser ensuite 2 portails pour rejoindre cette structure avec la caisse, du côté du bouton. Poser la caisse sur le bouton pour retourner la plate-forme articulée.

Une 4e structure portée par une colonne métallique se trouve sur la gauche lorsque vous êtes face à la plate-forme articulée. A distance, y placer un portail bleu puis créer un portail orange à proximité pour traverser.

Placer un portail bleu sur le mur dans l'axe de la petite rampe à proximité puis un portail orange sous l'arrivée du gel rouge. Le gel se répand sur la rampe. Replacer le portail orange sur le panneau droit à l'extrémité de la structure en longueur dont le sol est couvert du gel rouge puis traverser le portail rouge pour rejoindre les lieux. Prendre de l'élan sur le gel rouge pour traverser le portail orange. Le saut vous fait rebondir sur la plate-forme articulée couverte de gel bleu et atterrir vers l'ascenseur de sortie.

Cave Johnson

Si ça vous intéresse, il reste quelques postes à pourvoir, rapport à cette prime dont je vous parlais tout à l'heure. Comme je disais, il suffit de se laisser disséquer. C'est pas la mer à boire, hein, on sait comment remettre les morceaux en place après.

Finies les tumeurs, les cirrhoses, tout ça, vous vous sentirez comme un sou neuf. En fait, c'est vous qui devriez nous payer.

Prendre l'ascenseur.



07-03 sp_a3_portal_intro gel blanc

Cave Johnson

Merci - Quand je pense que je remercie ces gens-là - Merci d'avoir assez dessoûlé pour participer aux du gel propulsif d'Aperture Science. Pour une fois, vous êtes utiles à la société et la société vous est reconnaissante.

Dans le cas où vous auriez des affaires personnelles, prenez-les avec vous. Inutile de laisser traîner des cartons et des sacs poubelle ici.

Je sais bien que pour vous, 60 dollars c'est une manne inespérée. Evitez de tout claquer en... Caroline, qu'est-ce qu'ils achètent, ces gens-là ? Des morpions ? De la crasse ?

Franchir le champ de force et suivre le couloir jusqu'à une double porte fermée repérée ELEVATOR TO SURFACE. Sur le mur de droite utiliser 2 portails pour rejoindre le conduit d'aération supérieur puis le suivre pour atteindre le champ de force suivant.

Traverser un nouveau champ de force vers une passerelle portant un panneau marqué GAMMA. Plus haut, en direction de la flèche, placer un portail et en utiliser un autre à proximité pour rejoindre la passerelle du mur marqué GAMMA. Prendre l'ouverture vers le champ de force suivant.

GLaDOS

Caroline, Caroline, Caroline... Je la connais, mais pourquoi ? Je l'ai peut-être tuée ? Ou bien -

Bonté divine.

Ecoutez, vous... vous avez les choses en main. Je peux vous laisser seule quelques instants ? J'ai besoin de réfléchir.

Dans la nouvelle salle, rester à l'étage et rejoindre la salle de contrôle en suivant la passerelle sur la gauche sous la rangée de pistons arrêtés. Une fois dans la salle de contrôle, mettre ne marche les 3 pompes puis rebrousser chemin. Passer les pistons en utilisant 2 portails pour ne pas être écrasé.

Dans la zone des pompes, placer un portail au plafond dans la zone aspergée par le gel blanc et utiliser une autre portail pour atteindre le reste de passerelle suspendue. De là, sauter au sol sur la fuite de gel bleu pour atteindre la plate-forme d'en face.

Passer le champ de force suivant et utiliser le gel rouge pour passer rapidement sous les pistons. Pousser la porte donnant sur une passerelle extérieure. Un oiseau s'envole.

GLaDOS

Ahh ! L'oiseau ! Tuez-le ! C'est un démon !

Il s'est envolé.

Tant mieux. Pour lui. Bien, reprenons les tests.



Placer un portail bleu sur le mur à 45° proche, dans l'axe de la passerelle interrompue et de l'escalier. Revenir dans la salle précédente et placer un portail orange sur le mur au bout de la traînée de gel rouge. Prendre de l'élan pour passer sous les pistons et traverser. Le saut vous fait atterrir sur l'escalier. Rejoindre les salles informatiques suivantes.

Cave Johnson

Bienvenue au centre d'enrichissement.

Depuis que tous les employés sont tenus de participer aux tests, la qualité de nos cobayes a augmenté sensiblement. La longévité du personnel, beaucoup moins.

Résultat, on va devoir supprimer progressivement les tests sur les humains. Mais avant ça, il y a encore deux-trois trucs à finir.

La compta m'a dit qu'on n'avait pas les moyens d'acheter pour soixante-dix millions de rochers lunaires, même pas pour sept. Rien à carrer. J'ai broyé tout ça, j'en ai fait un gel.

Et vous savez quoi ? La roche lunaire broyée, c'est un poison violent. Je suis condamnée.

Par contre, c'est aussi un excellent conducteur pour les portails. Donc logiquement, on va déterminer si des sauts répétés par ces nouveaux portails peuvent drainer le poison lunaire. Moi, quand la vie me fait trébucher, je me relève. Allez, on positive et on fait des expériences.

Cela dit, si vous pouvez terminer les tests le plus vite possible, ça m'arrangerait. Caroline, rapporte-moi des antalgiques, tu veux.

Traverser plusieurs salles puis prendre le passage en contrebas au fond à droite, à proximité d'un portrait de Cave Johnson. Actionner l'interrupteur dans la salle à droite du portrait pour ouvrir la porte suivante puis prendre la porte à gauche du portrait pour traverser la salle d'attente et rejoindre la passerelle extérieure vers l'ascenseur.

En haut, approcher de l'arrivée du gel blanc et sauter à l'intérieur de l'enceinte. Placer un portail bleu sous l'arrivée du gel puis placer un portail orange sous différentes orientations pour asperger les lieux du gel blanc. De proche en proche, asperger le sol en direction du pilier marqué 01 puis traverser le portail bleu et orienter le portail orange de manière à asperger la paroi du pilier tournée du côté du pilier voisin, qui porte une passerelle. Par "ricochets", remplacer le portail orange en alternance sur chaque pilier pour asperger chaque fois plus haut, jusqu'à atteindre la passerelle au sommet du pilier 02. Rejoindre la passerelle avec 2 portails.

D'en haut, replacer un portail bleu sous l'arrivée du gel puis placer de proche en proche le portail orange de manière à orienter le jet au bas de la grande plate-forme menant vers le sas de sortie par un escalier. Placer le portail orange le plus près possible du bord de la plate-forme puis placer un portail bleu au pied du pilier et sauter dedans en orientant le saut pour atterrir sur la grande plate-forme.

Cave Johnson

Bon, j'ai pas mal réfléchi. Quand la vie vous fait trébucher, ça ne suffit pas de se relever. Il faut lui péter les rotules, à cette grognasse ! Œil pour œil, dent pour dent ! "Essaie un peu de te relever, maintenant, traînée !"

GLaDOS

Oui.

Vas-y, péte-lui les rotules !

Cave Johnson

Je vous jure, la vie regrettera le jour où elle a osé faire trébucher Cave Johnson ! "Tu sais qui je suis ? Je suis le grand méchant

loup qui va faire tomber ta maison ! Je vais ordonner à mes ingénieurs de monter des rotules sur ta maison pour pouvoir les lui péter !"

GLaDOS

Oui !

Ce type me plaît.

Cave Johnson

Mort au petit cochon !

GLaDOS

Il dit tout haut ce que tout le monde pense tout bas !

Cave Johnson

Mon postulat est simple : si on peut stocker de la musique sur un disque compact, pourquoi pas l'intelligence et la personnalité d'un individu ? Mes ingénieurs sont en train de plancher là-dessus.

Ca fait trente ans qu'on aurait dû se concentrer sur la cartographie cérébrale et l'IA. Enfin bon, c'est trop tard pour faire machine arrière. Je le dis, je le redis et je vais essayer de le diffuser en boucle pour que ça rentre dans le crâne à tout le monde : si je crève avant que vous arriviez à me transférer dans un ordinateur, je veux que Caroline prenne la relève.

Elle va rechigner. C'est son genre, toujours trop modeste. Je ne veux pas le savoir, forcez-lui la main.

Eh bien, mettez-la dans mon ordinateur. Je m'en fiche.

Bien, fin du test. Vous pouvez retourner à votre bureau.

GLaDOS

Bye-bye, monsieur.

Rejoindre le sas de sortie par l'escalier. Passer le champ de force et traverser toutes les salles suivantes pour parvenir à une gigantesque cage d'ascenseur. De proche en proche, utiliser des portails pour se hisser sur des passerelles de plus en plus hautes, jusqu'à atteindre le niveau de la cabine arrêtée.

Placer un portail bleu sur le sol de la cabine et un orange en contrebas depuis le bout de la passerelle. Sauter dans le portail orange pour atteindre une corniche au-dessus de la cabine.

Placer un portail orange au pied de la bombonne proche puis sauter dans le portail bleu de l'ascenseur en orientant le saut pour atteindre le sommet de la bombonne. Plus haut, placer un portail orange sur une partie inclinée du mur, face à une passerelle puis sauter à nouveau dans le portail bleu de l'ascenseur pour se propulser devant une porte.

Pousser la porte.



07-04 sp_a3_end gels mélangés



Pousser la porte et avancer vers la structure.

GLaDOS

Je sais que la situation a l'air mal en point, mais le fou dangereux avait raison. On va lui pêter les rotules, à cet abruti ! Le forcer à me remettre dans mon corps !

Et il va sans doute nous tuer, vu sa force et mon absence de plan.

Pffiou.

Je ne vais pas vous mentir, les chances sont de une sur un million. En arrondissant généreusement.

Mais peu importe, on sort les griffes ! Quitte à exploser, autant exploser dignement.

Placer un portail bleu au pied d'un pilier, côté intérieur, et un portail orange vers son sommet, devant une poutre. Traverser pour atteindre la poutre puis placer un portail bleu sur la partie inclinée du mur au-dessus de la porte à proximité du sommet du tube du gel rouge. Placer ensuite un portail orange au sol et sauter dedans pour être projeté à travers un trou de la plate-forme métallique supérieure.

Placer un portail orange sous la fuite de gel bleu. Le gel vient asperger un panneau incliné. Redescendre par le trou, replacer un portail orange et sauter à nouveau dedans pour être projeté à l'étage supérieur.

En haut, placer un portail bleu au sol dans la zone au milieu des dalles éparpillées. Redescendre pour sauter dans le portail orange. Pendant la remontée verticale, placer rapidement un portail orange sur le sol de l'étage supérieur pour s'y rendre.

Passer le champ de force suivant.

Placer un portail bleu au point d'impact du gel blanc puis un orange sur la partie du plafond au fond de la salle, derrière la grille, près des spots. Le gel blanc se répand sur le mur jusqu'au sol. Créer un portail bleu au bas de la partie blanchie par le gel et placer un portail orange à la verticale du gel rouge. Il se répand sur la longueur de la pièce. Déplacer le portail orange sur la partie blanche du sol à côté du point d'impact du gel rouge.

Déplacer le portail bleu plus haut sur la paroi verticale blanche et placer le portail orange au-dessus, sur la paroi inclinée. Prendre de l'élan sur le gel rouge et utiliser le gel bleu pour sauter dans le portail bleu et rejoindre l'étage.

De là-haut, placer un portail bleu sous l'arrivée du gel blanc et placer un portail orange au sol à l'extrémité de l'étage. Le plafond se couvre de blanc. Placer le portail orange dans cette zone pour asperger le sol. Déplacer le portail bleu sous l'arrivée du gel bleu. Le sol de l'étage est couvert de gel bleu.

Redescendre à l'étage du dessous puis replacer le portail bleu sur le mur blanchi, au sommet de la zone verticale et le portail orange au-dessus. Recommencer le saut en prenant de l'élan sur le gel rouge. Après 2 ricochets à l'étage du dessus, vous vous retrouvez sur une nouvelle plateforme, où coule du gel blanc. Placer un portail bleu à l'arrivée du gel. A travers la grille par laquelle arrive le gel, placer un portail orange sur le plafond du couloir puis traverser.

Avancer dans le couloir jusqu'à la passerelle métallique qui débouche dans un conduit vertical. Placer le portail orange sur la paroi inclinée derrière la grille repérée 09 un peu plus haut dans le conduit. Le gel blanc asperge une partie du conduit.

Revenir à l'autre bout du couloir et placer le portail bleu sur le mur. Revenir vers le conduit et placer un portail orange le plus haut possible dans le conduit, à droite du tube de montée du gel bleu, derrière une petite rambarde, du côté opposé au signal "THIS WAY UP". Aller traverser le portail bleu pour atteindre le

sommet du conduit, après le coude. Escalader la pente du conduit jusqu'à une grille puis placer un portail bleu sur le mur de gauche de la salle du dessus. Placer un portail orange sur le sol en pente du conduit et traverser.

Dans la grande salle, repérer la passerelle la plus haute, au niveau où les conduits des 3 gels se rejoignent en parallèle. Placer un portail au-dessus de la porte fermée sur laquelle débouche cette passerelle et utiliser un portail orange sur un des murs de la salle pour rejoindre cette porte. Avancer jusqu'au coude de la passerelle, où le parapet est manquant. Repérer sur la gauche la salle de contrôle marquée GEL PUMP STATION. Sur le mur d'en face, placer un portail bleu à la verticale des 3 bombonnes superposées. Placer un portail orange au sol à l'aplomb de la passerelle et sauter dedans pour rejoindre d'un saut la salle de contrôle.

GLaDOS

Minute ! J'ai une idée !

Cette affiche ! Jetez-y un coup d'œil, voulez-vous ?

Des paradoxes.

Aucune IA ne peut y résister.

Je sais comment le battre.

Presser l'interrupteur sur le tableau de commande. L'énorme sas du plafond s'ouvre et une passerelle suspendue en descend. Elle s'adapte à la passerelle centrale. Sauter au sol pour la rejoindre. Elle s'élève dans la salle en vous transportant jusqu'à l'étage supérieur.

GLaDOS

Amenez-moi jusqu'à lui et je lui grille tous les circuits de sa petite tête d'abruti.

Tant que je n'écoute pas ce que je raconte, je devrais m'en tirer.

Peut-être.

Une fois en haut, monter l'escalier suivant.

GLaDOS

Bon, je ne dis pas que c'est un plan en béton armé. Surtout face à une IA onnipotente et mégalomane.

N'empêche. C'est mieux que d'exploser. Un peu mieux.

Suivre le passage jusqu'à un ascenseur.

Chapitre 8 Addiction



08-01 sp_a4_intro sentinelles-cubes

Rejoindre la passerelle suivante.

Wheatley



Bon sang mais vous êtes des cubes sur pattes ! Vous avez un but dans la vie : marcher sur des boutons ! Vous avez été conçus pour ça, alors faites-le !

Avancer jusqu'à une salle de contrôle depuis laquelle on aperçoit une salle avec un bouton central et de curieux "hybrides" de cubes et de sentinelles qui tentent de se déplacer autour.

GLaDOS

Essayez de nous faire descendre. Je vais lui lancer un paradoxe.

Wheatley

Vous chauffez. C'est ça, oui, vous brûlez... Non, non, vous gelez, là. Glacial. Congelé. Non, non, c'est pas du tout ça. Mais marchez sur le bouton, punaise !

Ah, c'est marrant, hein ? Mais oui, très marrant. Ça fait douze heures qu'on planche là-dessus et vous n'avez rien trouvé vous non plus, alors il n'y a pas que quoi rire.

Vous avez une heure ! A vous de jouer !

A travers la grille détruite à côté des armoires. Placer un portail dans le couloir en contrebas et utiliser un autre portail pour traverser. Suivre la passerelle jusqu'à un monte-charge puis suivre la passerelle supérieure jusqu'à un couloir en contrebas où une porte s'ouvre vers la salle des sentinelles-cubes. La rejoindre.

GLaDOS

Résolvez son casse-tête. Quand il reviendra à lui, je lui assénerai un paradoxe.

Prendre une sentinelle-cube et la poser sur le bouton.

Wheatley

Ha ha, oui ! J'étais sûr que vous y arriveriez !

GLaDOS

Eh ! Abruti !

Wheatley

Oh.

Bonjour.

GLaDOS

Il est temps de paradoxer.

Cette phrase est fausse ne pas analyser ne pas analyser...

Wheatley

Hmm. "Vrai". Je choisis vrai.

Ha. C'était facile.

Non, en fait, je crois que je l'avais déjà entendue. C'est un peu de la triche.

GLaDOS

C'est un paradoxe ! Il n'y a pas de réponse.

Ecoutez !

Si je ne retrouve pas mon corps, le centre tout entier va exploser !

Wheatley

Euhhhhh. "Faux", on va dire faux.

Annonceur

Explosion imminente. Veuillez évacuer immédiatement le centre.

Wheatley

Une seconde ! Je croyais m'en être occupé.

Annonceur

Alerte. Cœur du réacteur à température critique.

Wheatley

Voilà. C'est réparé.

Eh, vous savez pas comme ça me fait plaisir de vous revoir.

Non, c'est vrai, justement, j'avais un peu besoin de sujets de test, donc vous tombez pile.

Eet c'est parti !

Allez, en avant.

En avant.

Franchir la porte ouverte.

Wheatley

Vous n'avez pas idée de ce que ça fait d'être dans ce corps.

Il faut que je teste. Tout le temps. Sinon, j'ai... comme des picotements. Ça doit être une routine du système.

Oh ! Mais quand je teste... alors là, quel pied ! C'est le nirvana.

Je ne pense plus qu'à une chose : tester, tester, tester !

GLaDOS

Oh oh.

Wheatley

Bref... Vous allez faire des tests et je vais vous regarder. Et tout... ira... impec.

Annonceur

Alerte : surchauffe du cœur. Fusion nucléaire imminente.

Wheatley

La ferme !

GLaDOS

Je crois qu'il y a un problème.

Suivre la passerelle et les escalier jusqu'à un monte-charge.

Avancer dans la nouvelle salle.

Wheatley

Ce test-là, c'est moi qui l'ai fait. Il est pas facile-facile.

Vous remarquerez les douves. Très dangereuses. Très mortelles. Enfin, peut-être pas dans l'état, mais à terme. C'est un projet en cours.

Pour impossible que cela paraisse, il y a bien une solution. D'une subtilité diabolique.

Je vous donne un indice. Bouton. Je n'en dirai pas plus. Bouton.

C'est tout.

Allez.

Allez.

Faites un effort !

Dépêchez...

Dépêchez ! Voix autoritaire.

Presser l'interrupteur. Une sentinelle cube tombe sur le bouton, qui ouvre la porte.

Wheatley

Ohhhhhh, oui. Bravo.

Ohhhhhhh, ça c'est génial.

C'est pas terminé. Vous devez encore franchir la porte. La porte, de l'autre côté, là.

Vous devez encore franchir la porte. Allez. La porte, de l'autre côté, là.

Allez !

La porte ?

Activez...

Utiliser 2 portails pour rejoindre la porte.

Wheatley

Oh, c'était jouissif.

Tiens, j'ai une idée : vu que c'est un peu lourd de créer des tests, vous avez qu'à résoudre le test actuel, en boucle. Et moi, je vous regarde. On va pas se compliquer la vie.

Une porte s'ouvre dans le mur et retourne à la salle précédente.

Prendre ce chemin.

Wheatley

Et voilà ! Recommencer !

Allez, vous savez comment faire.

Allez, vous savez comment faire. Vous avez résolu ce casse-tête il y a moins d'une minute. Refaites-le, d'accord ?

Vous avez résolu ce casse-tête il y a quoi, une minute ? Moins, même... Et maintenant, vous séchez ?



Vous avez réussi ce test il y a vingt secondes à tout casser.

Rappuyer sur le bouton pour recommencer le test.

Wheatley

Eeeeeeeet... non. Que dalle.

Ca mangeait pas de pain d'essayer. Aaalors. Voyons voir... Il doit bien y avoir de nouveaux tests quelque part par là.

Ah ! Voilà...

Rejoindre à nouveau la sortie. Cette fois-ci, la porte suivante est ouverte. La franchir pour rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Bon. Mon paradoxe n'a pas eu l'effet escompté.

Et j'ai bien failli y passer.

Heureusement pour nous, il a l'air aussi calé en construction de tests qu'en contradictions logiques.



08-02 sp_a4_tb_intro tube-laser

GLaDOS

On devrait pouvoir survivre le temps de le retrouver.

Rejoindre la salle suivante.

Wheatley

Tout va bien ! En fait là, j'ai inventé de nouveaux tests !

GLaDOS

Mais c'est un de mes tests !

Wheatley

Je les ai pas inventés de toutes pièces, non. Vous voyez le mot "Test" sur le mur ? Ca c'est flambant neuf.

Prendre le tube-laser pour rejoindre l'étage supérieur puis en sortir. Placer un portail bleu au bout du tube-laser et placer un portail orange sur le mur du côté de la sentinelle-cube afin de prolonger le tube-laser parallèlement à la partie surélevée de la salle.

Reprendre le tube et traverser le portail bleu. Une fois à hauteur de la sentinelle-cube, sortir du tube dans sa direction. A travers le trou circulaire du passage du tube-laser, créer un portail orange sur le sol de l'étage inférieur pour y prolonger le tube. Sauter à nouveau dans le tube-laser avec la sentinelle-cube. Après la traversée, sortir du tube puis replacer le portail orange sur le damier à l'aplomb du bouton au plafond et lâcher la sentinelle-cube à l'intérieur. Elle monte jusqu'au bouton et appuie dessus, en ouvrant la porte de sortie à l'étage supérieur.

Wheatley

Ahhhohohhhh. Bravo, vous deux, non, vraiment. Avancez sans moi, d'accord ? Je vous rejoins tout de suite.

Reprendre le tube-laser vers l'étage et rejoindre la porte de sortie.

GLaDOS

Bon, la mauvaise nouvelle, c'est que nous sommes dans mes tests, qui peuvent donc nous tuer.

La bonne nouvelle... En fait là maintenant, pas grand-chose. Je vous tiens au courant.

Prendre l'ascenseur.



08-03 sp_a4_trust_drop tubes-lasers à la chaîne

GLaDOS

Je vous aiderais bien à résoudre les tests. Mais c'est impossible. Désolé.

Je ne peux rien y faire.

Rejoindre la salle suivante.

Wheatley

J'ai conçu ce test moi-même. A partir d'autres petits tests que j'ai trouvés.

J'ai tout mélangé. Des boutons. Des tuyaux. Des puits sans fond. C'est le gloubiboulga des tests.

Avancer jusqu'au bord des plateformes et repérer le pont-laser en contrebas. Placer un portail bleu à son point d'impact puis se tourner vers le mur où Wheatley apparaît sur un écran et placer un portail orange sur la zone blanche à la hauteur du 5e carreau en partant de la gauche. Le prolongement du tube-laser s'arrête contre le mur dans le recoin de droite.

Sauter dans le tube-laser en contrebas et traverser le portail bleu. Une fois arrivé au bout du tube, placer un portail orange sur le mur perpendiculaire, à la même hauteur. Le tube vous entraîne vers le mur d'en face, à la verticale d'un damier.

Wheatley

Bon, là c'est vraiment trop long. Je vais vous dire comment résoudre ce test.

Vous voyez ce bouton ? Tout ce que vous avez à faire, c'est d'avanc- Ahhhhhh !

GLaDOS

C'est pourquoi je ne peux pas vous aider à résoudre les tests.

Wheatley

Peu importe. Résolvez-le toute seule. Je ne dis rien.

Placer un portail orange sur le damier une fois au-dessus pour monter au niveau de la zone suivante. Quitter le tube pour LA rejoindre.

A distance, replacer le portail orange à sa position précédente, pour créer un tube-laser horizontal sous le distributeur de senti-



nelles-cubes. Presser l'interrupteur proche pour faire tomber une sentinelle-cube dedans. Lorsqu'elle atteint le mur proche. Placer à nouveau le portail orange sur le damier pour faire monter la sentinelle-cube et la récupérer au passage.

Poser la sentinelle cube sur le damier au sol à l'aplomb du bouton au plafond puis placer un portail orange sur le damier. Elle monte et appuie sur le bouton. Des plateformes se déploient vers la porte de sortie.

Wheatley

Oh ! Oui. Bravo.

GLaDOS

Merci !

Tout ce qu'on avait à faire, c'était de tirer sur ce levier.

Wheatley

Hein ? Non, vous avez appuyé sur le baaaahhhhh !

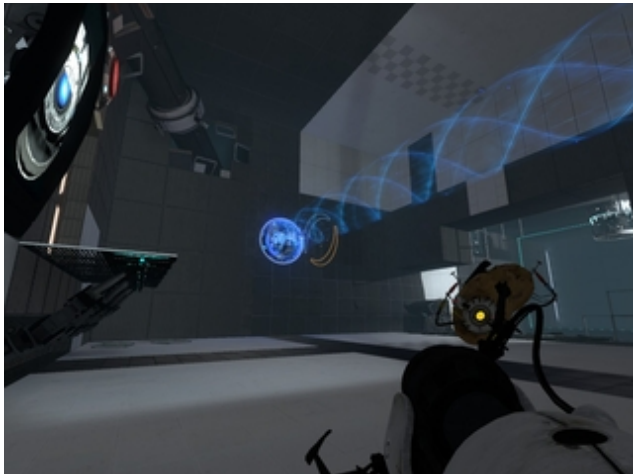
GLaDOS

Hé Hé Hé Hé Hé..;

Je sais que nous sommes certainement à deux doigts de mourir.

Mais ça valait le coup.

Rejoindre l'ascenseur.



08-04 sp_a4_wall_button salle reconstituée

GLaDOS

J'ai trouvé une bonne nouvelle. Tôt ou tard, il va finir par manquer de salles de tests. Je n'avais pas constitué de réserves.

Rejoindre la salle suivante.

Wheatley

J'arrive ! J'arrive ! Une petite seconde !

Vous n'allez pas me croire : j'ai trouvé toute une aile murée. Avec des centaines de salles de tests tout à fait exploitables. Remplies de squelettes. J'ai juste eu à faire un peu la poussière !

GLaDOS

Des squelettes. En fait, il est possible que j'aie constitué des réserves.

Une partie mobile de la salle entre en collision avec votre zone, en faisant partiellement éclater les murs.

GLaDOS

Mais c'était en souvenir...

Wheatley

Eeeeet... voilà le travail.

Sincèrement. On voit pas la différence, pas vrai ?

Placer un portail bleu à l'extrémité du tube-laser et un portail orange sur le mur de la porte de sortie, au niveau du sol à droite

des plateformes déployées. Le tube se prolonge jusqu'au quai opposé. Le prendre pour rejoindre cette zone.

Se placer face à la "cible" visible sur le mur d'en face et placer le portail orange sur le mur de gauche dans la zone blanche la plus proche, au niveau du sol. Le tube se prolonge sous l'arrivée des sentinelles-cubes. Presser l'interrupteur pour en faire tomber une dans le tube-laser. Une fois que la sentinelle-cube est plaquée contre le mur de droite, placer le portail orange sur le panneau proche, face au quai. Le tube conduit la sentinelle-cube jusqu'à vous.

Placer le portail orange sur mur de gauche, au plus près de la "cible". Attraper la sentinelle-cube puis utiliser la catapulte proche pour sauter dans le nouveau tube-laser en hauteur. Une fois à la hauteur du quai d'en face, quitter le tube pour rejoindre le premier secteur de la salle.

Poser la sentinelle-cube sur le long damier au sol et placer le portail orange sous elle pour la faire monter. Une fois la sentinelle-cube à hauteur du plafond, prendre le tube à sa suite. Une fois à la hauteur du bouton mural proche de la porte de sortie, placer le portail orange sur le mur d'en face. Le nouveau tube vous conduit vers la porte de sortie.

Wheatley

Allez, ça y est... ça vient...

Une fois à la verticale des plateformes déployées, les rejoindre pour laisser la sentinelle-cube appuyer sur le bouton et ouvrir la porte.

Wheatley

Ahungh

Déçu je suis.

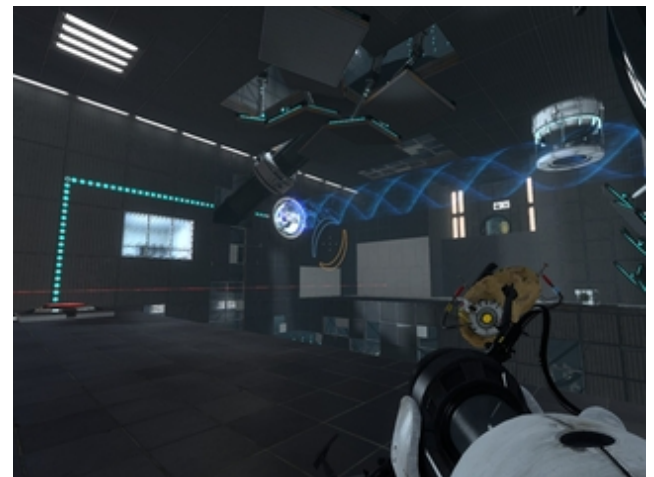
Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Oh non...

Il devance mes prévisions.

Je suis sûr que ça ira.



08-05 sp_a4_tb_polarity tubes-lasers à double sens

GLaDOS

Ce n'est sans doute rien. Continuez les tests, je cherche une issue.

Wheatley

Bon. Le dernier test était... décevant. Puisqu'apparemment la politesse ça ne vous réussit pas, on va essayer sa manière... Grosse vache. Grosse vache adoptée. Gros bovin à mamelles sans maman.



GLaDOS

Et... ?

Wheatley

Quoi ?

GLaDOS

Quel est le problème de l'adoption, au juste ?

Wheatley

Le problème de l'adoption ? Euh. Pas de parents, déjà, et puis... euh... d'autre part... rien. J'ai d'excellents amis... qui sont... orphelins...

GLaDOS

Pour info : vous êtes bien adoptée, et c'est très triste.

Mais j'essaie de le déstabiliser. Jouez le jeu.

Au fait, abruti : elle n'est pas grosse. Ca se voit, pourtant.

Wheatley

Je ne suis pas un abruti !

Faites le test ! C'est tout. Faites le test.

Placer un portail bleu à l'extrémité du tube-laser. Placer un portail orange sur le mur d'en face de façon à diriger le tube sur la sentinelle placée en embuscade derrière la paroi en verre. Une fois la sentinelle au-dessus du vide. Placer le portail orange ailleurs pour la laisser tomber.

Placer le portail orange sur le mur du générateur de tube-laser, de façon à diriger le tube sur la sentinelle-cube au sol. Aller ensuite sur le bouton proche pour inverser le sens du tube. La sentinelle-cube est ramenée contre le mur de gauche.

Au moment où elle est sur le point d'atteindre le portail orange, déplacer le portail orange sur le mur du fond et descendre du bouton pour rétablir le sens initial des tubes-lasers. La sentinelle-cube se dirige vers vous. La récupérer et la poser sur le bouton pour inverser à nouveau le sens des tubes puis sauter dans le plus proche pour rejoindre la rive opposée.

Placer le portail orange pour diriger le tube-laser sur la sentinelle-cube. Elle quitte le bouton et rétablit le sens initial des tubes. Se placer devant la porte de sortie et placer le portail orange au sol puis prendre le tube vertical pour rejoindre la sortie.

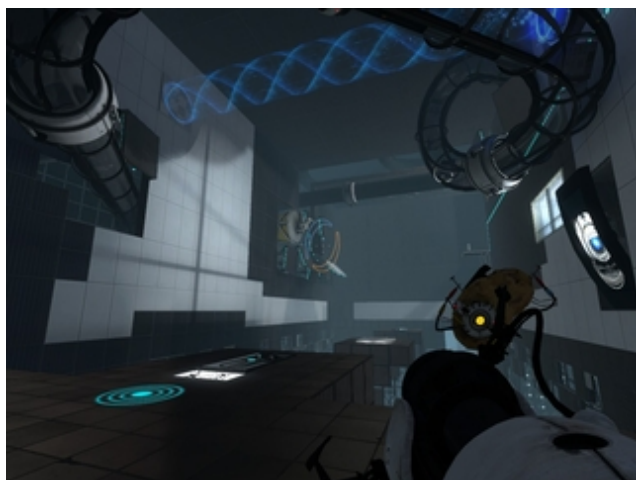
Wheatley

GNNN ! C'est insuffisant ! Si moi je suis un abruti, pourquoi vous n'arrivez pas à résoudre un test simplissime ?

Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Je crois que je suis allée un peu trop loin cette fois-ci.



08-06 sp_a4_tb_catch inconnu

GLaDOS

Ohhhh, voilà qu'il diffuse de la musique classique.

Wheatley

Oh, pardon. Ca ne vous a pas dérangée, j'espère ? C'était le bruit d'un livre. De pages qu'on tourne.

Eh oui, je lisais. Une activité à laquelle les abrutis ne s'adonnent pas.

Enfin bref, j'ai fini le dernier. Le plus dur. Machiavel. Je ne vois pas pourquoi on en fait un fromage, j'ai tout compris du premier coup. Vous l'avez lu ?

GLaDOS

Oui.

Wheatley

J'en doute.

Allez, on passe au test.

Si seulement il y avait d'autres livres ! Mais non.

Placer un portail bleu à l'extrémité du tube-laser. Placer un portail orange au sol sur la plate-forme centrale, entre les 2 catapultes. Puis se placer sur la première pour être projeté dans le tube vertical. Une fois au plafond, placer un portail bleu sur le panneau incliné à 45° dans le coin de la salle. La chute vous propulse sur la plateforme opposée.

Replacer les 2 portails comme précédemment pour rétablir le tube vertical au centre de la salle, puis presser l'interrupteur proche. une sentinelle-cube est libérée sur la catapulte et vient se plaquer au plafond au centre de la salle. Placer un portail bleu sur le panneau à 45° et la sentinelle-cube vous rejoint. la placer sur le bouton dans l'angle. La porte de sortie s'ouvre.

Wheatley

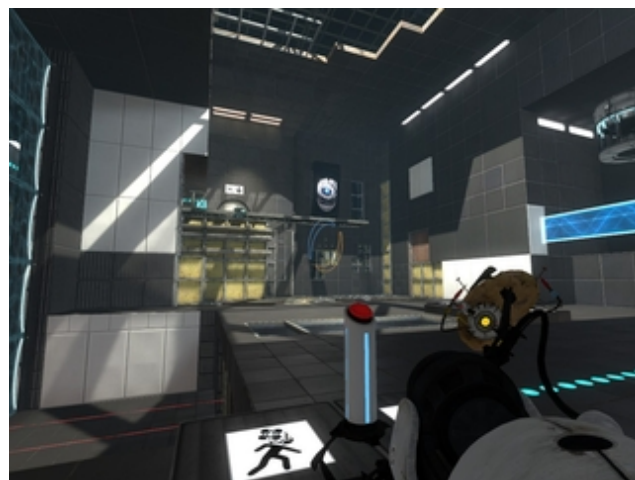
Ahungh. Bah alors ? J'ai rien senti ! Rien du tout, que dalle !

Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Le corps qu'il occupe - Mon corps - intègre une réaction d'euphorie aux tests. On finit par y développer une résistance et c'est parfois un peu... insupportable. A moins d'avoir un mental assez solide pour s'en détacher.

Moi ça allait, c'était la science qui me faisait tenir. Mais lui...



08-07 sp_a4_stop_the_box salle mobile

GLaDOS

S'il n'a pas sa dose d'euphorie résolutive, nous allons droit vers les problèmes.

Wheatley



Ne faites pas attention. Je rapproche la salle de tests de moi.
Histoire de profiter au mieux des résolutions.

GLaDOS

Sûrement pas

Wheatley

C'est quoi, ce bruit ?

GLaDOS

Rien. Rien.

Wheatley

Oh pardon. Je croyais vous avoir entendue.

GLaDOS

Il nous emmène jusqu'à lui ! Ca, c'est parfait.

Placer un portail bleu à l'extrémité du mur laser, sur la droite.
Placer un portail orange sur le mur de façon à créer un mur-laser parallèle au premier et à la même hauteur, tout près du grand champ de force sur la gauche.

Presser l'interrupteur proche. Une sentinelle-cube est projetée vers le champ de force. Répéter l'opération en replaçant éventuellement le mur-laser orange pour que la sentinelle-cube soit arrêtée avant d'être détruite en traversant le champ de force. Recommencer jusqu'à ce que la sentinelle-cube atterrisse vers l'un des côtés de la fosse, le plus loin possible des faisceaux des tourelles placées sous la paroi vitrée.

Descendre dans la fosse en évitant les tourelles et placer 2 portails de chaque côté de la fosse pour changer de côté sans être atteint par les tourelles. Récupérer rapidement la sentinelle-cube. Placer un portail en hauteur sur le côté de la fosse où se trouvait précédemment le mur-laser et traverser avec la sentinelle-cube pour rejoindre la zone centrale de la salle.

Replacer un portail bleu à l'extrémité du mur laser puis placer un portail orange sur la petite zone blanche en hauteur à droite du moniteur montrant Wheatley. Un pont-laser parallèle à la passerelle apparaît. Monter sur la catapulte proche avec la sentinelle-cube. Le mur-laser arrête votre course sur la passerelle.

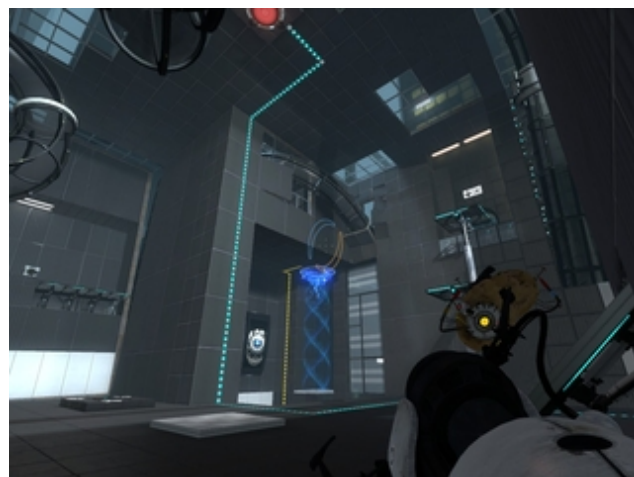
Avancer sur la passerelle jusqu'à l'aplomb de la fosse puis placer un portail orange sur le côté de la fosse pour créer un écran anti-tourelles. Reprendre la sentinelle-cube et rejoindre le secteur derrière le champ de force, au bout de la passerelle. Placer la sentinelle-cube sur le bouton. La porte de sortie s'ouvre.

Wheatley

Vous êtes vraiment sûre de bien résoudre ces tests ?

D'accord, vous l'avez "résolu", mais peut-être qu'il y a différentes solutions à chaque fois et que vous choisissiez toujours les pires. Non. Non. C'était bien la solution. Rhâââ ! C'est quoi le problème.

Traverser rapidement le champ de force en serrant du côté droit pour ne pas être vu des tourelles. Remonter à l'étage à l'aide de 2 portails puis recréer un mur-laser vers la passerelle comme précédemment. et utiliser de nouveau la catapulte. Rejoindre l'ascenseur.



08-08 sp_a4_laser_catapult cube-miroir et sentinelle-cube

GLaDOS

Il commence à désespérer.

Ca ne me plaît pas.

Wheatley

Je viens d'avoir un stimulus. Je vais vous enregistrer en train de résoudre ces tests et j'en regarderai dix à la fois pour être plus productif. Et par voie de conséquence, il va falloir que vous les terminiez dix fois plus vite.

En tous cas, faites-moi signe avant de résoudre ce test, d'accord ? Histoire que j'évite de me spoiler la fin.

Placer un portail bleu au bas du tube-laser puis placer un portail orange sur la dalle dépassante en damier au centre de la salle pour prolonger le tube vers le haut puis le prendre. Une fois au plafond. Placer un portail bleu sur le panneau incliné à 45° proche. le saut vous propulse sur une corniche où se trouve une sentinelle-cube. La récupérer puis redescendre au centre de la salle.

Replacer un portail bleu au bas du tube-laser puis prendre la sentinelle-cube et descendre dans la fosse du laser. Placer un portail orange sur le trajet du laser puis prendre la sentinelle-cube et sauter dedans. Une fois arrivé au plafond faire dépasser la sentinelle-cube du tube-laser et la laisser tomber sur la trajectoire du laser. Le tube-laser ascendant disparaît et vous êtes projeté vers le haut à intervalles réguliers entre les 2 portails au sol. Pendant le saut, placer un portail bleu sur le panneau à 45° situé du côté de l'émetteur laser. La chute vous propulse sur une corniche où se trouve un cube-miroir. Le prendre puis rejoindre la fosse du laser et laisser le cube-miroir à proximité. Retourner au centre de la salle avec la sentinelle-cube en utilisant 2 portails. Poser la sentinelle-cube sur la dalle centrale en damier. Redescendre dans la fosse du laser puis utiliser le cube miroir pour dévier le laser perpendiculairement au mur. Placer un portail bleu sur la mur puis un orange à l'étage.

Traverser pour rejoindre l'étage puis déplacer le portail orange en face du récepteur laser. La plateforme télescopique de sortie la plus proche s'abaisse. Monter dessus puis déplacer le portail orange. La plateforme télescopique monte à mi-hauteur.

A distance, utiliser 2 portails pour retirer le cube-miroir du trajet du laser et remettre en marche le tube-laser. Replacer un portail bleu au bas du tube-laser puis placer un portail orange sous la sentinelle-cube, qui monte appuyer sur le bouton. La 2e plateforme télescopique de sortie s'abaisse. Monter dessus puis déplacer le portail orange. La plateforme s'élève vers la sortie.



Wheatley

Vous venez de le résoudre, hein ? Je vous avais dit de m'avertir avant de... graaa ! Pourquoi vous faites toujours tout de travers ? Rejoindre l'ascenseur.

GLaDOS

Vous vous souvenez que je vous ai dit qu'il avait été conçu pour prendre de mauvaises décisions ? Parce que je crois qu'il a décidé de ne pas assurer la maintenance cruciale qui empêche ce centre d'exploser.



08-09 sp_a4_laser_platform mur-laser mortel

GLaDOS

Oh, mon centre.

Cet endroit s'autodétruit, espèce d'imbécile !

Wheatley

Allait s'autodétruire. J'ai rectifié ça.

J'ai programmé une dernière secousse, juste pour le plaisir.

Deux, Une ou deux dernières secousses. Rigolo, non ?

Annonceur

Alerte : surchauffe du cœur. Fusion nucléaire imminente.

Wheatley

J'aurais pu le virer, je ne l'ai pas fait. Mais n'écoutez pas ce qu'il raconte. Reprenez les tests.

Placer un portail bleu au point d'impact du laser. Placer un portail orange sur le mur face à la plate-forme mobile de façon à dévier le laser vers le récepteur laser le plus bas. La plate-forme mobile se déplace sur son rail. Déplacer le portail orange lorsqu'elle se trouve à proximité de sa fin de course.

Placer un portail sur le mur au bout de la course de la plate-forme et utiliser un autre portail pour rejoindre la plate-forme mobile. Relancer le mouvement de la plate-forme avec 2 lasers puis l'arrêter lorsque la moitié de la plate-forme a traversé le mur-laser mortel.

Déplacer le portail orange de façon à dévier le laser vers le récepteur supérieur. Le mur-laser mortel est coupé. Passer de l'autre côté de la plate-forme puis la remettre en mouvement comme précédemment pour atteindre le quai suivant en sautant.

Arrêter le mouvement de la plateforme lorsqu'elle se trouve du côté opposé, sous l'arrivée des cubes-miroirs. Presser l'interrupteur proche pour faire tomber un cube-miroir sur la plateforme. Utiliser 2 portails pour rejoindre la plateforme mobile.

Recommencer l'opération pour traverser sans danger le mur-laser mortel puis arrêter la plate-forme après la traversée.

Placer le portail orange sur le mur d'en face à votre hauteur. Utiliser le cube-miroir pour dévier le laser vers le récepteur situé près de la porte de sortie. Elle s'ouvre. Bien repérer la position du portail orange puis sauter vers le quai où se trouve l'interrupteur et utiliser 2 portails pour rejoindre le quai initial.

Replacer les portails tels qu'ils étaient pour diriger le laser vers le dernier récepteur. La porte s'ouvre à nouveau.

Wheatley

Bon. Toujours rien, on continue.

Désolé pour l'ascenseur. Il est... hors service. Il a fondu.

Franchir la porte et descendre l'escalier vers le tube-laser.

Wheatley

Autant que je vous fasse la visite commentée.

Sur votre gauche... des loupiotes. Je ne sais pas à quoi elles servent. Un truc scientifique, quoi.

Sur votre droite, un truc énorme qui fonce sur vous. Courez, vite ! Ca n'a rien à faire là, ce truc.

Ca va bien, de votre côté ? Attendez, je désactive le rayon.

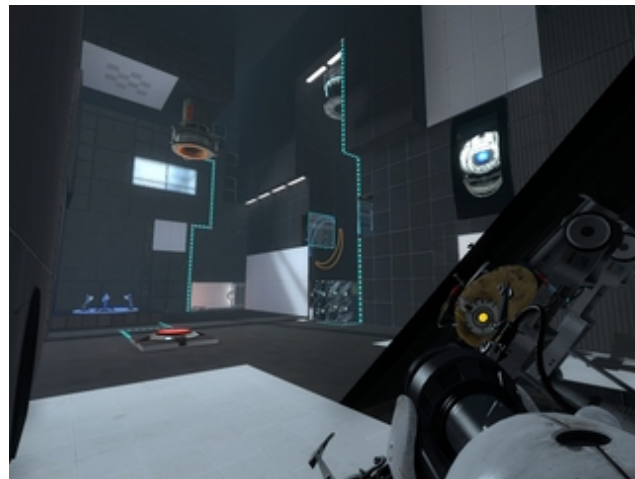
Non non non. Ohhhh. Pas bon, ça. Mais qu'est-ce qui m'a pris de faire ça ?

Vous tombez et accédez à une salle de contrôle.

GLaDOS

Après ce qu'il a fait à mon centre... Quand nous serons débarrassés de lui, vous permettez que je le tue ?

Sortir de la pièce par une double porte donnant accès à une passerelle. A son bout, sauter sur l'autre passerelle en contrebas et la suivre jusqu'à une série de panneaux qui se soulèvent. Se laisser tomber au centre dans une nouvelle pièce.



08-10 sp_a4_speed rampe et gel propulsif

Wheatley

Aah ! Vous êtes vivante ! Super !

Je suis en train de préparer un test... rien que pour vous. Ca va sans dire. Pour qui d'autre, hein ? Haha.

Voyons voir la sortie... Non, pas de sortie.

C'est pas grave. Je vais en faire une, de sortie.

Pour votre test.

Un côté de la salle se brise et coulisse.

Wheatley

Là, bing ! Parfait. Allez-y.

Quand vous m'avez dit de désactiver le rayon, j'ai cru vous avoir perdue. J'ai cherché un autre sujet de test, mais ils sont toujours tous morts.

Une rampe se soulève dans la salle.



Wheatley

Oh ! Par contre, j'ai trouvé quelque chose. Ce qui me fait penser que j'ai une grande surprise pour vous deux. Vous allez être sciées.

Presser l'interrupteur sous le distributeur de sentinelle-cube. Une sentinelle-cube tombe sur 2 plateformes en hauteur qui se déploient. Monter ensuite sur le bouton sur la gauche pour mettre en marche le tube laser. Placer un portail bleu au bout du tube. Placer le portail orange sur le mur de façon à ce que le prolongement du tube atteigne la sentinelle-cube et l'entraîne jusqu'au mur d'en face. Replacer le portail orange un peu plus bas sur ce mur pour amener la sentinelle-cube jusqu'à vous.

La récupérer puis aller dans le coin de la salle où se trouve un autre bouton derrière un panneau vitré. Placer un portail de l'autre côté du panneau en passant par le trou puis utiliser un autre portail pour traverser et poser la sentinelle-cube sur le bouton. Du gel rouge arrive par le tuyau.

Retourner dans la salle et se replacer sur le bouton pour remettre en fonction le tube-laser. Replacer un portail bleu au bout du tube et placer un portail orange sur la zone blanche sous la baie vitrée, sur le petit côté de la salle. Le gel est transporté à l'horizontale dans le tube. Lorsqu'il dépasse la rampe, déplacer le portail bleu pour le répandre au sol.

Retourner chercher la sentinelle-cube en utilisant 2 portails puis aller la poser sur le bouton du tube-laser et replacer les portails comme précédemment pour rétablir le long tube à l'horizontale. Sauter dans le tube vertical pour traverser et atteindre la passerelle éloignée à l'autre extrémité du secteur. Longer la passerelle pour atteindre puis traverser le grand champ de force. Placer un portail bleu sur la paroi de l'autre côté, puis approcher du bord de la zone pour placer un portail orange sur le mur à proximité de l'écran où apparaît Wheatley. Traverser pour rejoindre le secteur initial.

Placer un portail orange au sommet du tube pour créer un second tube menant à la sortie. Prendre son élan sur le gel rouge et la rampe en obliquant vers la droite en fin de course d'élan pour atterrir à proximité du grand champ de force. Sans le traverser, sauter dans le tube horizontal pour atteindre la sortie.

Wheatley

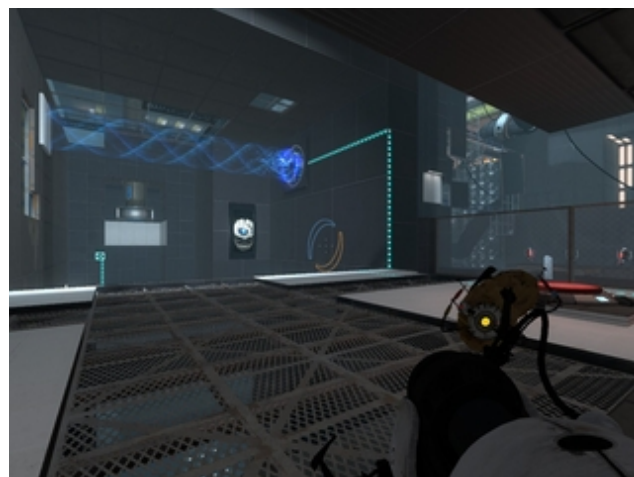
Vous allez adorer la surprise que je vous réserve, toutes les deux. On pourrait même dire que vous allez... mourir de plaisir. Et par mourir, je veux dire que ça va vous tuer.

Hé hé hé. Bon, je ne sais pas si vous avez bien capté ce que je viens de vous ai dit, mais...

GLaDOS

Oui, on a compris. Merci.

Rejoindre l'ascenseur.



08-11 sp_a4_jump_polarity gel et tourelles

GLaDOS

Voilà, il ne s'embarrasse même plus de subtilité.

Ou peut-être que si, auquel cas c'est un peu pathétique

Wheatley détruit une partie du couloir suivant et une fuite de gel blanc asperge les 2 moitiés du couloir détruit.

Wheatley

Pardon ! Désolé, c'est ma faute.

Quelle andouille.

GLaDOS

Quoi qu'il en soit, j'ai comme l'impression qu'il veut nous tuer.

Wheatley

Continuez.

Utiliser 2 portails sur les traces de gel blanc pour traverser et rejoindre la salle suivante.

Wheatley

Plus que trois salles avant la grande surprise ! Ha ha ha ha ha. Ouh c'est fatigant.

Placer un portail bleu sur le mur du fond, sous l'arrivée du gel bleu et un portail orange à proximité pour traverser. Placer un portail orange au bout du tube initial pour le prolonger sous l'arrivée du gel bleu.

Presser l'interrupteur proche pour faire tomber du gel bleu dans le tube horizontal. Lorsque le gel dépasse le bord de la grille, déplacer le portail bleu pour le répandre au sol.

Replacer le portail bleu à sa position précédente puis presser à nouveau l'interrupteur et sauter sur le gel bleu pour atteindre le tube horizontal et devancer l'arrivée du gel bleu.

Une fois sur la rive d'en face, monter sur le bouton pour inverser le sens des tubes-lasers. Une fois que la totalité du gel a traversé le portal bleu et apparaît dans le tube initial, se tourner face aux tourelles de l'autre côté de la baie vitrée et placer le portail bleu sur le mur en hauteur à leur droite pour prolonger le tube au-dessus d'elles. Descendre alors du bouton pour rétablir le sens initial des tubes-lasers puis déplacer le portail bleu au bon moment pour faire tomber le gel sur les tourelles, qui rebondissent et finissent par tomber.

Contourner la baie vitrée et presser l'interrupteur qui se trouve derrière. Un panneau sort du mur et s'incline à 45° dans la salle. Placer un portail bleu au sol pour créer un tube-laser vertical et monter dedans pour rejoindre le plafond. De là, placer un portail orange sur le panneau à 45°. Le saut vous propulse sur le gel bleu répandu sur les tourelles puis vers la sortie.

Wheatley

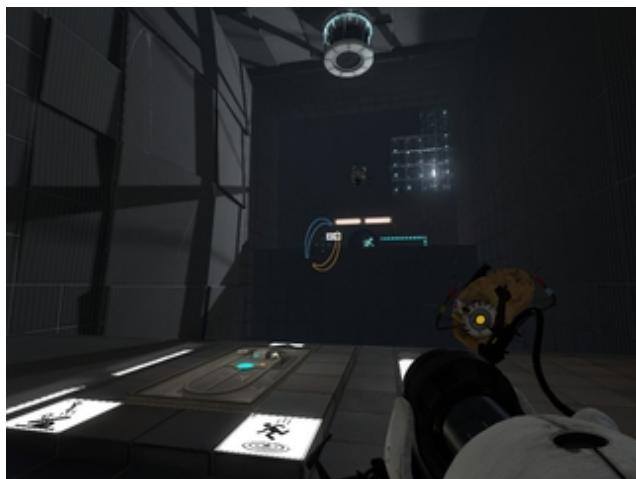


Ohhh, vous avez réussi. Bien. tant mieux pour vous...

GLaDOS

Voyons, il est brusquement tout enjoué, alors que le manque de résolution devrait le rendre fou. Et avec ça, il nous réserve une surprise. Qu'est-ce qu'il a bien pu trouver ?

Rejoindre l'ascenseur.



08-12 sp_a4_finale1 surprise

Wheatley

Je parie que vous mourrez d'envie de savoir ce que c'est, votre grande surprise. Plus que deux salles et vous serez fixées !

Nous n'avons plus beaucoup de temps...

Je pense pouvoir nous faire accéder à la salle suivante. Suivez-moi, si j'ose dire.

Prendre le couloir jusqu'à la salle suivante.

Monter sur la catapulte... qui vous projette sur le côté !

Wheatley

Surprise ! C'est le grand moment !

GLaDOS

Je suis forcée d'avouer que pour un petit imbécile conçu spécifiquement pour générer des idées ineptes, ce piège était plutôt bien pensé.

Wheatley

Vous vous en doutez sûrement, mais je n'ai plus besoin de vous. J'ai trouvé deux petits robots en réserve. Conçus spécialement pour faire des tests !

GLaDOS

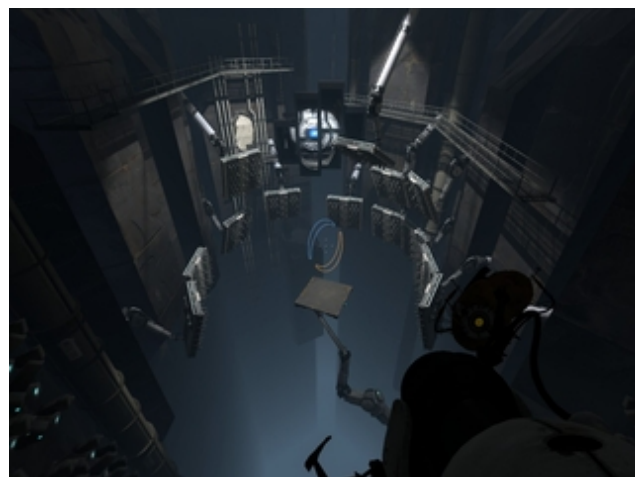
Misère. Il a découvert le programme de test coopératif. C'est... une idée que j'aie eue pour mettre hors service les sujets humains, juste avant votre évasion.

Ca n'avait rien de personnel. Mais... enfin vous voyez. Vous m'avez tuée, après tout.

Aaahh !

C'est maintenant qu'il nous tue.

Vous atterrissez finalement sur une plate-forme entourée de panneaux hérissés de pointes.



09-01 sp_a4_finale1 moins une

Wheatley

Coucou ! Le moment est venu de vous tuer.

Je viens d'avoir un stimulus. J'étais là en train de comprimer de l'acier et je me suis dit "qu'est-ce qui manque pour que ça soit vraiment mortel ?" Plein de trucs pointus partout, voilà ce qui manquait.

C'est encore provisoire, hein. A terme, j'aimerais bien que ça vous brûle avant de vous broyer. Mais bon, ne mettons pas la charrue avant les boeufs.

Au fait, n'essayez pas de vous téléporter parce que c'est impossible. J'ai pensé à tout, croyez-moi.

GLaDOS

Un instant. Ne pourrait-on pas utiliser ce gel convertif ?

Wheatley

Euh. Hein ?

GLaDOS

Le gel convertif. Qui coule de ce tuyau là-bas.

Wheatley

Nooooon. Non, c'est pas ça du tout ça. Vous vous trompez.

GLaDOS

Nous pouvons nous en servir pour sortir d'ici !

Wheatley

Pff. Tiens donc ? Faire quoi, au juste ?

GLaDOS

Alors nous reviendrions extirper de mon corps cette misérable petite sphère qui tient lieu du vôtre pour m'y remettre.

Wheatley

Non non non non non non ! Ne faites pas ça ! Ne bougez pas !

Allez, démarre, toi, démarre démarre démarre.

Se tourner rapidement face à l'écran où apparaît Wheatley, placer un portail bleu à l'impact de la gouttière de gel blanc puis placer un portail orange sur la zone blanche du mur située entre les 2 canalisations verticales, légèrement sur la gauche. Le gel blanc atteint votre plateforme. Placer un portail orange à vos pieds pour traverser et rejoindre la passerelle. Les panneaux à pointes s'entrechoquent là où vous vous trouviez.

Wheatley

Vous êtes où ? Revenez ! Revenez !

Longer la passerelle vers un sas.

Wheatley

Non, écoutez, revenez, quoi. Allez.

Bon, vous savez quoi, j'ai décidé de ne pas vous tuer à condition que vous reveniez.

Chapitre 9

Le moment est venu de vous tuer



Franchir le sas et poursuivre le long de la passerelle.

Wheatley

Aaah... Quand je repense au bon vieux temps où on était amis... Vous vous souvenez ? J'aurais dit revenez, vous auriez fait "Ouais, pas de souci". Et vous seriez revenue. Mais qu'est-ce qui vous est arrivé ? Qu'est-ce qui vous est arrivééééé ?

Au bout de la passerelle, placer un portail bleu sur la plaque en contrebas et un portail orange sur le panneau en hauteur porté par la structure sur la droite puis sauter dans le portail bleu pour être catapulté vers la passerelle visible plus loin à gauche.

Wheatley

Je remarque que vous ne revenez pas, ce qui est un petit peu dommage.

Suivre la nouvelle passerelle. Plus loin se trouve une sentinelle-cube.

Wheatley

Ooh ! J'ai une idée !

Un panneau mobile écrase la sentinelle contre le mur en détruisant la passerelle.

Wheatley

Yes ! Mange-toi ça ! Tu la s-ah, non.

Bon. Que les jeux commencent.

Placer un portail sur le mur à proximité du sas suivant et revenir vers le coude précédent de la passerelle pour en placer un autre sur le mur et traverser pour le sas de l'autre côté de la passerelle brisée.



09-02 sp_a4_finale2 dernières tourelles

Suivre la passerelle.

Wheatley

Encore une petite seconde... J'y suis presque...

Ne faites pas attention à moi. Continuez votre évasion.

Un container monumental arrive par la droite et détruit plusieurs spots en se coinçant plus loin sur la gauche. Le bout de la passerelle s'incline.

GLaDOS

Oui, bon, c'est un piège. Mais c'est le seul chemin. Allons-y.

Rejoindre le bout de la passerelle et placer un portail sur la paroi du bout. Regarder vers le haut et placer un autre portail à l'intérieur du container en passant par la grille. Traverser pour rejoindre l'intérieur.

Wheatley

Ha ! Un piège mortel !

Des tourelles défectueuses sont libérées.

Tourelle 1

Salut !

Tourelle 2

Comme on se retrouve !

Tourelle 3

Cette fois-ci...

Wheatley

Elles sont en train de vous tuer ? Vous êtes morte, là, pas vrai ?

Elle vous tuent en silence. Ça doit être ça. Aucun doute.

Hmm ! Peut-être que les tourelles utilisent un lacet étrangleur. Ça doit être pour ça qu'elles vous tuent dans un silence... absolu.

Si vous êtes mourante mais pas encore morte, frappez un coup.

Si vous êtes morte, aucun coup, ça c'est logique ; et si vous n'êtes pas morte, deux coups. Je récapitule : mourante mais pas morte, un coup. Morte, vous n'avez rien à faire. Et pas morte, vous frappez deux fois.

Moi, franchement, si j'étais mort, je vous le dirais. Question de courtoisie. Donc ayez la politesse de faire de même.

Bon, ça doit faire suffisamment longtemps. Vous êtes morte, là ? Et maintenant ?

Sortir par la porte défaillante, puis sauter sur la passerelle en contrebas, qui s'incline.

Wheatley

Ha ! Vous avez fini en charpie sanguinolente criblée de balles ?

Vous avez... Ahh, c'était les tourelles nazes, pas vrai ? Mince...

Hmm. Peu importe, parce que j'ai toujours des cartes en main, et devinez quoi : ce sont toutes des carrés d'as ! En fait j'ai jamais joué aux cartes. Faudra que j'apprenne.

Enfin bref, il me reste trois atouts. Des tourelles opérationnelles. Et puis le petit et l'excuse. Une main imbattable.

Franchir le sas, poursuivre sur la passerelle et monter l'escalier dans l'axe. Des panneaux se soulèvent sur la gauche en découvrant 3 tourelles et un pont-laser à l'intérieur d'une salle inaccessible.

Placer un portail bleu au bout du tube-laser et utiliser un portail orange sur le mur derrière les tourelles pour les sortir une à une du local et les faire tomber pour les neutraliser. Se placer face à la baie des tourelles puis placer un portail orange sur le mur du fond au niveau du sol pour prolonger le tube-laser à travers la tranchée opposée. Sauter dedans.

Wheatley

Ah, je vois. Pas bête. Pas bête du tout.

Sauf que si ! Très très bête. Y'a pas d'issue. Vous êtes à ma merci. Sauf que je suis sans merci. Vous êtes à ma rien du tout !

Un broyeur apparaît dans le mur où vous vous dirigez.

Wheatley

Le mur de la mort !

Très machiavélique !

Sauter sur la rive avant de toucher le mur.

Wheatley

Nnng !

Parfait. Par-fait. Enfin une adversaire digne de mon intellect supérieur.

Franchir le champ de force suivant pour atteindre une salle avec un tube-laser. Placer un portail bleu au bout du tube et utiliser un portail orange pour prolonger le tube à travers la porte de sortie. Sauter à l'intérieur.

Un panneau à pointes apparaît sur la gauche.

Wheatley

Holmes contre Moriarty.

Aristote contre plaque à écrabouiller !



Ne bougez pas, d'accord ?

Un panneau blanc apparaît en contrebas dans l'axe du tube. Placer un portail orange dessus pour tomber dans un nouveau tube-laser de direction opposée. La plaque à pointes vous rate de peu à plusieurs reprises et finit par se bloquer contre des débris.

Wheatley

Allez, arrêtez de bouger.

Ohhh. J'ai failli vous avoir. J'ai failli vous avoir !

Une fois contre mur, rejoindre le quai et suivre le passage vers une passerelle menant à un sas.

Wheatley

Vous êtes où ?

Vous êtes où ? Revenez ! Revenez !

Franchir le sas. Une canalisation de gel s'écroule en détruisant la passerelle suivante et en laissant du gel bleu de votre côté.

Wheatley

J'ai entendu un crac, là, non ?

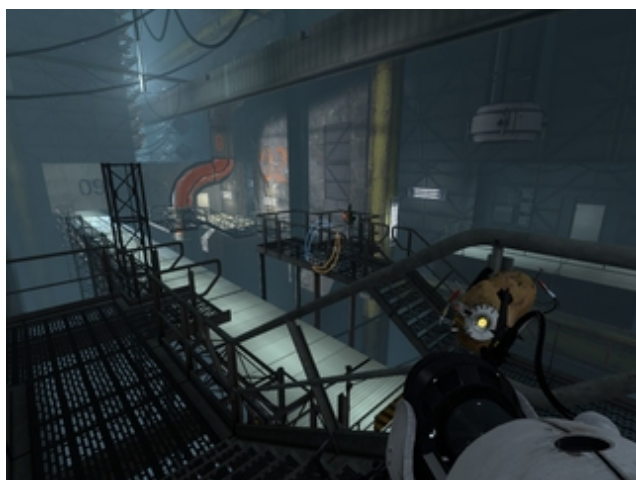
Oh ! Oh ! Ca vous a tuée ? Non ? Ah, ça aurait été génial.

Eh oh !

Oh ! Oh oh oh oh ! Je viens d'avoir un stimulus. Si vous êtes encore en vie, je reviens dans deux secondes. Ne mourez pas avant que je sois revenu.

Sauter sur le gel bleu pour atteindre l'autre extrémité de la passerelle brisée et la suivre. Plus loin, des faisceaux lasers sur la gauche signalent un grand nombre de tourelles. Au sommet du premier escalier, placer un portail bleu sur le plafond de la salle vitrée en hauteur puis revenir en arrière le long de la passerelle pour placer un portail orange sur le mur et traverser.

Monter sur le bouton à proximité pour déclencher l'arrivée de gel bleu au bout de la salle. Placer un portail bleu sous l'arrivée du gel et se tourner face aux tourelles. A la droite de la baie vitrée, placer un portail orange à différents endroits sur la grande paroi à droite des tourelles pour les asperger de gel bleu et les neutraliser toutes. Rejoindre ensuite la catapulte à l'aide de 2 portails et l'utiliser pour rejoindre la passerelle devant la zone des tourelles. Monter l'escalier suivant vers un sas de sortie.



09-03 sp_a4_finale3 broyeur

Suivre le couloir jusqu'à une salle de contrôle.

GLaDOS

Le broyage serait trop clément. Je lui réserve un an dans l'incinérateur. Une autre année en cryoréfrigération. Ensuite une dizaine d'années dans cette salle où les robots vous hurlent dessus non stop. Et après je le tue.

Placer un portail bleu au centre de la paroi au-dessus de la baie vitrée brisée puis s'accroupir et placer à distance un portail orange au sol, à la verticale du coude du tube en verre. Presser l'interrupteur proche. Le tube en verre s'ouvre et pivote vers le bas. Des sphères explosives tombent dans le portail et vont faire sauter le conduit du gel blanc dans la salle. Placer un portail bleu sur une zone aspergée par le gel et traverser pour rejoindre la porte sous le tube en verre. Entrer dans la salle voisine et franchir le sas suivant.

Suivre la passerelle suivant jusqu'à un tapis roulant arrêté. Un conduit de gel rouge est visible d'un côté et un broyeur de l'autre, au bout du tapis. Rejoindre le tapis et commencer à le remonter en direction du gel rouge. Il se met en marche !

Wheatley

Ah, parfait ! Vous voilà. Attendez que je vienne cette passerelle...

Une passerelle proche est détruite. Sauter sur la passerelle sur la gauche juste avant d'être écrasé dans le broyeur.

Wheatley

Voilà. Je voulais vous toucher deux mots, si vous permettez.

Je vais être franc : jusqu'ici, les pièges mortels ont pas super bien marché. Pour vous comme pour moi, vous ne me contredirez pas. Et vous vous approchez dangereusement de mon repaire.

"Repaire"... Tiens, c'est la première fois que je le dis. Ça fait un peu ridicule, non ? Mais c'est le bon terme, je vous assure. Un repaire en bonne et due forme. Mortel, bien sûr.

Et, euh, je voulais vous donner l'occasion de vous suicider maintenant, avant d'arriver dans mon repaire. Tenez, vous pouvez sauter dans ce broyeur, là-bas. Ce n'est pas tant un piège qu'une invitation à mourir.

Je sais que ça paraît idiot, mais écoutez-moi bien. Quand vous arriverez à mon repaire, finies les invitations cordiales, ce sera la mort o-bli-ga-toire. Je serai obligé de vous tuer avec tout plein de sang partout, beurk beurk beurk.

Du coup, le mieux à faire pour vous, c'est d'en finir maintenant. A quoi bon vous donner la peine de faire tout le trajet jusqu'à mon repaire alors que vous êtes cordialement invité à mourir ici même. Et je le répète, il n'y a pas de piège. C'est du gagnant-gagnant.

Le broyeur marche. Je tiens à le préciser, vu qu'on a eu quelques problèmes techniques auparavant. Non, ce broyeur-là est tout à fait en mesure de vous tuer. Si c'est ce qui vous dissuade de sauter dedans, je peux vous assurer qu'il vous tuera, net et sans bavure. Enfin si, ça risque de baver un peu, mais il vous tuera.

En résumé : soit vous vous tapez tout le chemin vers une mort inévitable, soit vous vous épargnez ça en mourant maintenant. Honorablement. Comme un samouraï !

En plus, je me suis creusé le cerveau pour bien décorer mon repaire en prévision de votre venue. Vous imaginez comment je serai furax si vous claquez à deux pas de la porte ? Je serai bien attrapé, c'est moi qui vous le dis. Donc voilà, vous me donneriez une bonne leçon en sautant dans ce bon vieux broyeur.

Moi, dans une situation désespérée, c'est comme ça que je voudrais finir : dignement broyé. A votre place, c'est ce que je ferais. Et je vous ai gardé le meilleur pour la fin : il y a un tapis roulant qui vous conduira tranquillement jusqu'au broyeur. Vous n'aurez pas à lever le petit doigt. Comme quoi on n'a reculé devant rien pour votre agrément.

Voilà voilà. Prenez bien le temps de réfléchir, il n'y a rien qui presse. Le repaire, ou le broyeur ? A vous de voir. Moi, très sin-



cèrement, je dirais le broyeur, mais vous êtes seul juge. Je vous laisse le temps de vous décider.

Monter l'escalier au bout la passerelle et placer un portail bleu sous le distributeur face à l'interrupteur. Placer un portail orange sur le mur, de l'autre côté du tapis roulant, au niveau du tube en verre conduisant le gel rouge. Presser l'interrupteur. Une sphère explosive traverse le portail et va détruire le tube de gel rouge. Le gel se répand au sol. Placer un portail sous le point d'impact du gel et un autre sur la paroi au bout du tapis roulant, qui se colore de rouge. Remonter le tapis roulant sur le gel rouge pour aller traverser le portail et se retrouver vers la fuite de gel rouge.

Wheatley

Bon, je prends ça pour un non.

Suivre le couloir jusqu'à une nouvelle salle, dont le mur s'écroule sur le vide.

GLaDOS

Bonté divine. Regardez ce qu'il a fait ici !

Placer un portail orange au fond du couloir en cul de sac parallèle à celui de l'entrée de la salle. Le sol se couvre de gel rouge. Placer un portail bleu sur le sol sous le tube-laser horizontal. Prendre de l'élan sur le gel rouge pour traverser le portail et se propulser dans le tube-laser.

GLaDOS

Je ne suis pas idiote, vous savez. Je me doute que vous ne voulez pas me retrouver aux commandes.

Vous craignez d'être trahie. Et d'ordinaire, vous auriez raison.

Les scientifiques m'attachaient toujours des processeurs pour contrôler mon comportement. J'ai entendu des voix toute ma vie. Mais maintenant, j'entends la voix d'une conscience et je suis terrifiée. Car pour la première fois, c'est la mienne.

Je suis très sérieuse. Je pense que j'ai un gros problème.

Au bout du tube, descendre sur la passerelle puis la suivre jusqu'à un sas. A l'intérieur, utiliser 2 portails pour passer à travers la grille du plafond.



09-04 sp_a4_finale4 repaire de Wheatley

Placer un portail au pied des tuyaux verticaux et un autre au plafond tout au sommet de la colonne. Traverser pour rejoindre un couloir débouchant sur une salle où des modules sont accumulés derrière une baie vitrée.

GLaDOS

Des processeurs corrompus ! C'est parfait.

Trouvez un moyen de l'assommer, je vous envoie un processeur et vous le branchez sur lui. A force, on finira par le corrompre. Et c'est là qu'on pourra refaire le transfert des noyaux.

Rejoindre une passerelle sur la droite et la suivre jusqu'à une console.

GLaDOS

Branchez-moi, je vous fais monter.

Branchez-moi, le temps presse.

Ecoutez, peu importe que nous soyons ennemies, le fait est que nous partageons un intérêt commun : la vengeance.

Vous êtes comme tout le monde, vous aimez vous venger, pas vrai ? Alors allons lui faire sa fête.

La console débouche sur la repaire de Wheatley.

Wheatley

Bienvenue dans mon repaire ! Il faut que je vous précise une chose. Si j'en crois les indications du panneau de commande, tout le bâtiment va s'autodétruire d'ici environ six minutes. Je suis quasiment sûr que c'est juste le voyant qui déconne, mais bon. Au cas où, je vais quand même devoir vous tuer, comme je vous le disais un peu plus tôt.

Alors, mettons que ça prenne trois minutes, après je prends une minute de pause, du coup il me reste deux minutes pour trouver comment arrêter les incendies. Bon ben je dirais qu'on est bons.

Ah, j'ai aussi visionné la façon dont vous l'avez tuée et je ne veux pas refaire les mêmes erreurs. Pour ça, quatre précautions :

Primo : pas de surface pour les portails.

Deuxio : j'envoie les neurotoxines immédiatement.

Troisio : des boucliers anti-bombes pour moi. Et du coup, quatre : des bombes pour vous.

Franchement, mon plan est tellement parfait que je vais être fair-play et désactiver les neurotoxines. Non, je plaisante. Adieu.

Annonceur

Niveau de neurotoxines opérationnel dans cinq minutes

Wheatley commence à expulser des sphères explosives. Les esquiver.

Wheatley

Où vous allez comme ça ? Ne courez pas ! Vous savez pourquoi ? Parce que plus vous respirez fort, plus vous inhalez de neurotoxines. C'est vraiment bien fait, ce truc. Franchement, c'est diabolique.

Vous courez toujours ? Ca a l'air fatigant. Ecoutez, je vous propose un marché : arrêtez de courir et j'arrête de vous bombarder. Ah. Vous n'êtes pas tombée dans le panneau. Un point pour vous. Mais vous continuez à inhaler des neurotoxines. Je reprends le point.

Attention, je suis juste derrière vous ! Non, bien sûr que non. Là encore, vous avez senti le bluff. Forcément, avec moi en robot géant de quinze mètres droit devant vous, c'était couru d'avance. Eh ! Où est-ce que vous allez ? Nulle part. Parce qu'il n'y a nulle part où aller. Vous êtes faite comme un rat en combi.

Oh, vous avez pris votre petit joujou à portails ? Très utile, ici. Cinq kilos de poids mort. Qui vont bientôt passer à cent cinq kilos. Grosse vache.

Vous ne faites que retarder l'inévitable. Vous ne pourrez pas éternellement échapper à mes bombes. Enfin, sauf si je continue à viser comme un pied. Mais je vais m'améliorer alors que vous, c'est la fatigue qui vous guette.

Ca irait nettement plus vite si vous arrêtiez de bouger. Comme ça, j'aurais le temps de réparer le centre. Au moins l'un d'entre nous survivrait.



A propos, il faut que je vous félicite. Je ne pensais pas que vous feriez un adversaire aussi fort. Vous n'aviez pas des lésions irréversibles ? Faut croire que ça vous réussit, en fin de compte.

Vous vous rappelez quand je vous ai dit où trouver ce générateur de portails qui vous plaît tant ? Je pensais que vous crèveriez en chemin. Comme tous les autres.

Pourquoi, vous pensiez être la première ? Ha ha ha ha. Vous êtes la cinquième, non, la sixième. Je vous laisse imaginer ce qui est arrivé à vos prédécesseurs.

En fait, au diables les euphémismes : ils sont morts. Dans d'horribles circonstances. Tout ça pour mettre la main sur cet appareil que vous serrez entre vos doigts boudinés.

Mais vous, c'est autre chose. Vous savez sauter. Résoudre des problèmes. Vous êtes maligne, mais ambitieuse. C'est ça votre talon d'Achille. Le mien, c'est - oh ! J'ai failli cracher le morceau. Y'a pas à dire, vous êtes bigrement rusée.

On a fait les 400 coups ensemble, pas vrai ? Tenez : la fois où j'ai bravé la mort en sautant de mon rail de guidage ? Tout ce que vous aviez à faire, c'était de me rattraper mais non, c'était déjà trop vous demander. Vous vous souvenez ? Moi, je m'en souviens. Je m'en souviens tous les jours.

Ou bien la fois où, sans le faire exprès, on a réactivé l'autre, là. On aurait très bien pu la baratiner, sauf que madame avait oublié de me dire qu'elle l'avait assassinée. Oui, je me rappelle plein de petits trucs comme ça. Qui, mis bout à bout, vous auraient facilement permis d'éviter que je me fasse broyer, si bien sûr vous en aviez eu quelque chose à battre.

Oh, vous vous rappelez la fois où j'ai pris le contrôle du centre ? C'était le plus beau jour de ma vie, mais vous aviez juste envie de partir. Eh bien pour info, ça m'aurait fait plaisir que vous réussissiez. Enfin, plus maintenant, bien sûr.

Je suis trop vague ? Oui, j'ai l'impression. Je vous méprise. Je vous honnis. Sale monstre d'arrogance silencieuse, engoncé dans une combinaison abominable. Vous et votre chère patate. Sans vous, cet endroit aurait été un vrai triomphe !

Se placer près du tube de gel blanc et s'esquiver au moment où une bombe de Wheatley explose dessus et le fait sauter en répandant du gel blanc partout dans la salle et sur certains panneaux en hauteur.

Wheatley

Non ! Aah ! Non ! Ne... aaaaaaaah !

Ha ! Très réaliste, hein ? En fait, c'était vous que j'imitais. Vous êtes tombée dans mon piège le plus subtil : je voulais vous donner l'impression que vous m'aviez piégé, sauf que le coup du tuyau, tout ça, j'avais tout soigneusement préparé à l'avance. Pour vous donner de faux espoirs. Maintenant vous êtes trop en confiance, et vous allez commettre des erreurs. Des erreurs fatales.

Oh, mais je viens moi-même de commettre ma première erreur... en vous révélant mon plan. Grrr... Ca a toujours été mon talon d'Achille. Du coup, vous n'allez même plus vous embarrasser du gel conversif. Ô rage, ô désespoir.

Ca fait des années que ce gel conversif stagne dans ce tuyau. A force de vous téléporter comme ça, vous allez attraper le botulisme.

Peut-être un ver solitaire. Et des mycoses. Et... le choléra. Ou quelque chose... de terrible. Ce sera encore pire. Que si je viens vous faire exploser, tout simplement.

Mais vous pouvez encore éviter tout ça en arrêtant d'utiliser le gel. C'est facile, arrêtez d'utiliser - ah mince, j'ai encore révélé

mon plan. Mais je ne pouvais pas vous regarder souffrir comme ça.

(boucle sur "Vous vous rappelez quand je vous ai dit où trouver ce générateur de portails qui vous plaît tant ? Je pensais que vous crèveriez en chemin. Comme tous les autres.")

Placer un portail bleu sur l'un des panneaux en hauteur. Placer un portail orange au point d'impact des bombes. La première bombe qui traverse frappe Wheatley.

Wheatley

Ah !

GLaDOS

Bravo ! Je place le premier processeur près de la passerelle !

Prenez-le et branchez-le sur lui !

Un processeur jaune est suspendu sur la passerelle supérieure.

Processeur 1

L'espace l'espace oh oui tu verras viens, nous partons pour l'espace.

Ba ! Ba ! Ba ba ba ! L'espace ! Ba ! Ba ! Ba ba ba !

Houla. 'Tention. 'Tention. C'est la police, c'est la police de l'espace. Houla !

Au secours, spatiopoulets. Aidez-moi.

Il faut que j'achète un télescope. Je veux me voir. Un télescope.

Je pars dans l'espace.

L'espace l'espace oh oui oh oui l'espace.

Orbite. En orbite. Dans ma combi.

Oo. Oo. Houlala. Oo. Houlala. Vive l'espace.

Je veux aller dans l'espace. Houlala oui.

Viens, l'espace. J'ai un truc à te dire. Allez-approchez.

C'est quoi, votre truc préféré dans l'espace ? Moi, c'est l'espace.

Espace... disque. Disque... galette. Galette... sarrasin. Sarrasin...

maure. Maure... paradis. Paradis... ciel. Ciel... Espace.

- Papa ! Je suis dans l'espace !

- Je suis fier de toi, mon fils.

- Papa, c'est toi l'espace ?

- Oui. Nous sommes enfin réunis.

Partir dans l'espace, vite, vite !

L'espace l'espace oh oui oh oui l'espace.

L'espace on va dans l'espace rhôôôlala oui.

Je pars dans l'espace je pars dans l'espace houlala ça va être biennnn.

L'espace. L'espace.

Dans l'espace.

Oh oui !

Oh oui oh oui, oh oui.

L'espace. Je vais aller dans l'espace.

L'espace. Je pars dans l'espace.

Oui, l'espace.

Ba ! Ba ! Ba ba ba ! L'espace !

On va dans l'espace.

Eh.

Eh.

Eh.

Eh.

Eh M'dame.

M'dame.

Eh M'dame.

Eh.

M'dame.

Eh M'dame. M'dame.

M'dame.

L'espace.



L'espace.
L'espace.
Je veux aller dans l'espace. L'espace.
Partons, partons dans l'espace. Dans l'espace.
L'espace, moi, j'adore.
L'espace...
Atmosphère. Trous noirs. Astronautes. Nébuleuses. Jupiter. La Grande Ourse. LA GRANDE OURSE !
Je veux aller dans l'espace.
L'espace. Je veux aller dans l'espace. Dans l'espace !
Dans l'espace !
L'espace !
L'espace !
Eh eh eh eh eh !
L'espace !
Ohhh, Soleil. Soleil ! Toi sans qui les choses seraient vachement plus sombres.
Eh, une éclipse ! Non, faut pas regarder.
Oh ! Je sais ! Je sais je sais je sais je sais je sais je sais je sais je sais je sais : on part dans l'espace !
Ooh ! Ooh ! Ooh ! Coucou, coucou. Coucou ! Où on va ? Où on va ? Eh. Dites. Où on va ? Hein ? Hein ? Où on va ? Dans l'espace ! Dans l'espace !
Rhôô j'adore l'espace. Je sais je sais je sais ! On va t'épeler !
Espace : ê-seu-peu... asse. Espace.
J'adore l'espace.
Eh m'dame, m'dame. C'est moi le meilleur. Le meilleur de l'espace.
Oh oh oh oh oh oh. Je sais, je sais, je sais, attendez, je sais. Je sais, je sais, eh. L'espace.
Attendez, attendez, je sais. Je sais. 'tendez, 'tendez, je sais je sais, oui je sais je sais je sais. Attendez je sais. M'dame, m'dame, m'dame, je sais, je sais. Attendez. Attendez m'dame...
L'espace.
Allons dans l'espace.
On va dans l'espace.
Oh oh oh ohohohoh oh. Faut aller dans l'espace.
L'espace. Les comètes. les étoiles. Les galaxies. Orion.
On est dans l'espace, là ? Pourquoi ça, non ? Il faut aller dans l'espace. Dans l'ESPACE.
Vive l'espace.
J'y vais. J'y vais. Je vais dans l'espace.
Vive l'espace. C'est bien l'espace, faut y aller.
L'espace, l'espace. EN route pour l'espace. Je t'aimeuh, l'espace.
L'espace.
L'espace, il y en beaucoup. Je veux tout voir.
- Tu as été choisi.
- Pourquoi moi, l'espace ?
- Parce que tu es le meilleur.
- Le meilleur en espace ?
- Oui.
Tribunal spatial. Présidé par l'honorable juge Soleil. Pouv. Coupable ! D'être dans l'espace. Je suis dans l'espace.
Rejoignez l'espace.
L'espace.
Je veux aller dans l'espace.
Faut aller dans l'espace. Ouais. L'espace, c'est trop bien.
Hmmm. Hmmmmmm. Hmm. Hmmmmmm. L'espace !
(boucle sur " L'espace l'espace oh oui tu verras viens, nous parlons pour l'espace.")

Placer un portail sur le panneau incliné surplombant la passerelle et en placer un autre au sol pour traverser. Longer la passerelle jusqu'au module suspendu et l'attraper. La passerelle s'effondre en brisant un conduit de gel bleu qui se répand au sol. Retourner vers Wheatley et prendre appel sur le gel bleu pour aller brancher le module sur Wheatley.

Annonceur

Alerte : cœur corrompu à 50%.

Ventilation défaillante : neurotoxines désactivées.

Explosion du réacteur dans quatre minutes.

Wheatley

Ahhh... Qu'est-ce qui s'est passé ?

C'était quoi ? Qu'est-ce que vous m'avez mis, là ? Hein, c'était quoi ?

Un instant. Ah, ces satanées bombes sont coincées. Bah, pas grave, j'ai reconfiguré les boucliers.

Oh, vous m'avez mis un processeur ! Qui vous a dit de faire ça ? C'est elle, pas vrai ? Ca ne fait que me renforcer ! Ca ne marchera pas !

(boucle sur "Vous vous rappelez quand je vous ai dit où trouver ce générateur de portails qui vous plaît tant ? Je pensais que vous crèveriez en chemin. Comme tous les autres.")

Réutiliser la même méthode pour frapper Wheatley.

GLaDOS

Parfait ! Voici un autre processeur !

Un processeur vert arrive suspendu à un câble au-dessus de la passerelle détruite et se balance.

Processeur 2

VITE : QUELLE EST LA SITUATION ? Oh, bonjour, ma toute belle. Moi c'est Rick. Vous venez jouer les aventurières ?

Quoi, vous vous battez contre ce type ? Vous êtes sûre d'avoir les choses en main ? Parce que, à ce que je vois, il y a pas mal de trucs qui crament...

Tiens, un compte à rebours ! C'est jamais bon signe. Je dirais même que c'est plutôt moche. Surtout comparé à votre beauté. Si je peux me permettre.

Sans vouloir vous effrayer, je suis une Sphère-Aventure, conçue pour braver le danger. Je vais vous dire, allez vous remaquiller, je m'occupe du reste, d'accord ?

Tenez, restez derrière moi. Voilà, c'est ça, comme ça. Ca risque de chauffer méchamment d'ici peu.

Une femme d'action, hein ? D'accord, ma toute belle. Je vais tenter de vous couvrir.

Moi, ça me va. Surtout que j'ai une sacrée belle vue d'ici.

Bigre, comme le temps passe vite. Et comme vous êtes belle. On a toujours le temps de faire un compliment à une jolie femme. Sur ce, au travail.

Vous avez entendu ? On dirait une explosion. Je crois qu'on court un grave danger. On se croirait au 14 juillet, mais en mieux. On devrait créer une fête pour l'occasion. La Sainte Explosion.

Bonne Sainte Explosion, ma toute belle.

C'est dans ce genre de moment que j'aimerais avoir une taille pour porter toutes mes ceintures noires. Oui, parce que je suis ceinture noire d'à peu près tout. Karaté. Savate. Jiu-jitsu. Fabrication de ceintures. Taekwondo. Sport en chambre...

En ce moment, je suis tendu comme un ressort. Tout en flexion et en puissance. je suis... un muscle. Un gros biceps qui frappe un mur de briques, qui frappe si fort que tout le bras s'enflamme. Oh ouais.

A votre place, j'aurais évité d'en arriver là, mais à chacun sa méthode. Ce que j'en dis, hein...



Tenez, ce que je vous propose, c'est de me poser par terre, je vais faire diversion.

Hmmm bon. Alors, vous créez une diversion et je les fais diverger de votre diversion.

A vous de voir. C'est votre postérieur dodu et délicat qui est en première ligne.

Vous avez un pistolet ? Parce que sans pistolet, je me sens tout nu. Qu'est-ce que vous avez, là ?

Un couteau, alors ? Gardez le pistolet, je joue du surin.

Pas de couteau ? Pas grave, je connais tous les points de pression.

Vous avez pensé à une réplique bien sentie pour quand vous tuerez ce type ? Vous savez quoi, continuez à agiter vos gambettes et je m'en charge.

Bon alors voyons. Une réplique bien sentie... Il est... grand. Il... ne bouge pas. Hmm... "Bouge pas, mon grand" ? Non, trop convenu.

"Pas bouger" ? Hmm, s'il avait une IA canine, ça pourrait faire l'affaire. Vous sauriez pas s'il a une IA canine, par hasard ?

Non, je sais : le mieux, ce serait que vous le poussiez à sortir une phrase d'abord, histoire de bien amener le truc.

Essayez de lui faire dire : "Vous me mettez des bâtons dans les roues depuis trop longtemps, tous les deux". Et là préparez bien vos jolies noreilles, parce que ça va fuser.

Tenez, je vais mettre un peu de musique d'aventure.

Dun-dun-dun-dun-dun-DUN ! DUN DUN ! Dunna-dunna-na-dunna-na-DUN ! DUN DUN ! nananaDUNDUNDUN dun-dun-dun-dun-dun...

Dun-dun-dun-dun-dun-dun-DUN ! DUN DUN ! Dunna-dunna-na-dunna-na-DUN ! DUN DUN ! nananaDUNDUNDUN dun-dun-dun-dun-dun... En route pour l'aventure -

Dun-dun-dun-dun-dun- pour l'amour du risque - Dun-dun-dun-dun-dun- accroché par un doigt à une corniche-dun-dun-dun-dun-DUN...

Matraquez-le-moi, ce robot ! Faites comme s'il vous devait de l'argent ! Il vous doit de l'argent !

Allez, ma toute belle ! Il a un point faible : son corps entier ! Vous n'allez en faire qu'une bouchée !

Remonter vers la passerelle en utilisant 2 portails puis approcher du processeur. Lorsque celui-ci est au maximum vers la gauche, se laisser tomber sur le gel bleu au bas de la partie détruite et attraper le processeur, puis aller le fixer sur Wheatley en prenant appui sur le gel bleu.

Annonceur

Alerte : cœur corrompu à 75%

Décompte d'explosion du réacteur détruit.

Lancement du Protocole préventif pour suspicion d'explosion du réacteur : ce centre s'autodétruit dans deux minutes.

Wheatley

Mais ! Je vous ai dit d'arrêter avec ces processeurs. Ca, c'est typique de vous : vous n'écoutez rien de ce que je vous dis. En silence. Tout en me jugeant. En silence. J'ai horreur de ça.

Tout ce que je voulais, c'était me rendre la vie plus agréable ! Et vous, il vous suffisait de résoudre quelques centaines de tests tout simples pendant quelques années. Mais non, c'était trop vous demander.

Module

Je veux aller dans l'espace !

Wheatley

Personne n'ira dans l'espace, l'ami !

Et encore une chose ! Vous ne m'avez pas rattrapé. Je vous ai dit que je risquais de mourir en tombant de ce rail, et vous n'avez même pas levé le petit doigt pour me rattraper. Oh, je comprends mieux maintenant. Vous trouvez une bonne poire pour vous sortir de cryostase et vous jouez les pleurnicheuses pour savoir où trouver un générateur de portails.

Et quand il ne vous sert plus à rien, il a un petit incident, c'est ça ? Il "tombe" de son rail de guidage, hein ?

Vous êtes de mèche, je me trompe ? Toutes les deux, vous m'avez manipulé de bout en bout ! D'abord, vous me faites croire que vous avez des lésions ! Et ensuite, que vous êtes l'ennemie jurée de votre "meilleure amie", là.

Et quand j'accepte à contrecœur la responsabilité de gérer le centre, comme par hasard, vous décidez de vous faire la belle toutes les deux. Juste au moment où j'ai le plus besoin de vous.

Je parie qu'en fait, tout va bien dans le centre ! Le "cœur du réacteur", c'est des salades, ouais. Et à tous les coups, il n'y a pas de feu. Toutes ces flammes, c'est juste des loupiotes et du papier mâché.

Vous voyez tous ces morceaux de plafond qui tombent ? J'ai bien l'impression que ce sont des vrais. En tous cas c'est très réaliste. Mais ce que je veux dire, c'est que ça ne signifie rien.

Ce que je veux vraiment dire - oh ! Vous savez à quoi je viens de penser ? Au foot ! Les humains adorent ça : frapper une sphère pour s'amuser. Cruelle métaphore. C'était prémonitoire.

(boucle sur " Tout ce que je voulais, c'était me rendre la vie plus agréable ! Et vous, il vous suffisait de résoudre quelques centaines de tests tout simples pendant quelques années. Mais non, c'était trop vous demander.")

Réutiliser la même méthode pour frapper Wheatley.

GLaDOS

Voici un autre processeur ! Cette fois, c'est bon !

Un processeur rouge s'approche, suspendu très haut au-dessus d'une conduite de gel rouge, qui cède et répand le gel à terre.

Processeur 3

C'est par les rêves que notre subconscient nous rappelle d'aller à l'école en slip et de faire tomber nos dents.

En 1983, à la demande d'un enfant mourant, le grand cycliste Louison Bobet a mangé 75 galettes de blé noir avant de décéder d'une intoxication au blé noir.

Edmund Hillary, premier homme à avoir gravi l'Everest, accomplit cet exploit par hasard en chassant un oiseau.

Quand, en 1862, Abraham Lincoln ratifia la Proclamation d'émancipation qui accordait la liberté aux esclaves, il était en état somnambulisme et ne se souvenait de rien le lendemain matin.

Le paradoxe du chat de Schrödinger postule une situation dans laquelle un chat prisonnier à l'intérieur d'une boîte est à la fois mort et vivant. Schrödinger s'est servi de ce paradoxe pour pouvoir tuer des chats impunément.

Info : l'espace n'existe pas.

Les baleines sont deux fois plus intelligentes et trois fois plus goûteuses que les humains.

Selon des algorithmes très évolués, le nom le plus classe du monde est Abitbol.

Si vous avez du mal en calcul mental, il y a un moyen mnémotechnique tout simple : un plus deux plus 60 plus 12 moins six billions n'est pas égal à 504. Voilà. Vous pouvez maintenant effectuer facilement des opérations arithmétiques complexes de tête.

La révolution de la Lune autour de la Terre dure 27,32 jours.



Le pantalon fut inventé au XVI^e siècle pour éviter la colère de Poséidon. En effet, la vue de marins nus donne de l'urticaire au dieu de la mer.

Le premier vol commercial a eu lieu en 1914. Tous les passagers ont hurlé du décollage à l'atterrissage.

Vous allez entraîner ma mort.

89% des tours de magie relèvent non de la magie, mais de la sorcellerie.

Pour fabriquer une photocopieuse, il suffit de photocopier un miroir.

Avant l'invention des œufs brouillés en 1912, le brunch traditionnel était constitué de poussins crus ou de cailloux brouillés.

Avant l'invention de l'avion, pour voler, il fallait ingérer de grandes quantités d'hélium.

La personne qui a découvert que le lait est potable avait particulièrement soif.

Dans les années 30, il était interdit d'avoir un lapin de compagnie. D'où une recrudescence de souris avec de fausses oreilles de lapin collées sur la tête.

Un enfant sur six sera un jour où l'autre kidnappé par un Néerlandais.

La comète de Halley est visible depuis la Terre tous les 76 ans.

Les 75 autres années, elle hiberne tranquillement dans le noyau du Soleil.

La racine carrée de corde est ficelle.

On affirme à tort que Thomas Edison a inventé le culturisme en 1878. En réalité, Nikola Tesla avait fait breveter cette activité trois ans plus tôt, sous le nom de "bobinisme".

Le carbone soumis à une pression intense produit du diamant.

La diamant soumis à une pression intense produit les particules en polystyrène servant à caler les colis.

William Shakespeare n'a jamais existé. Ses pièces ont été créées en 1589 par Francis Bacon, qui s'est servi d'une planche de ouija pour asservir des esprits dramaturges.

Placer un portail au sol à la verticale du processeur et un autre sur la plaque verticale au bout de la traînée de gel rouge. Prendre de l'élan sur le gel rouge et traverser le portail pour se propulser ne hauteur et attraper le processeur, puis le placer sur Wheatley.

Annonceur

Alerte : cœur corrompu à 100%

Wheatley

ahhhhEHHHHHH !

Annonceur

Remplacement manuel du cœur requis.

Wheatley

Ohhh. Je vois.

Annonceur

Cœur de substitution : confirmer le démarrage ?

GLaDOS

Allez ! Vite !

Wheatley

A votre avis ?

Annonceur

Réponse vague considérée comme affirmative.

Wheatley

Non ! Non ! NONONON !

Je lui tends la perche et rien...

Annonceur

Temporisation détectée.

Incendie détecté dans l'Annexe de résolution des temporisations. Extinction.

2 panneaux s'écartent dans un mut de la salle pour montrer l'incendie dans un local protégé par une grille. Une série de jets d'eau se met en marche et dissout peu à peu le gel blanc autour de Wheatley, en laissant une tache centrale.

Wheatley

Ah. Ca s'enlève facilement, en fait. C'est bon à savoir. Plus tôt, ça aurait été mieux.

Annonceur

Détémorisateur qualifié : veuillez appuyer sur le bouton de résolution des temporisations.

GLaDOS

Allez vite appuyer sur le bouton.

Wheatley

N'appuyez pas sur ce bouton !

GLaDOS

On y est presque ! Appuyez sur ce bouton !

Wheatley

Non !

Ne faites pas ça !

Je vous défends d'appuyer !

GLaDOS

Appuyez ! Sur le bouton !

Wheatley

N'appuyez pas sur ce bouton !

GLaDOS

Appuyez ! Sur le bouton !

Wheatley

N'appuyez pas sur ce bouton !

GLaDOS

Appuyez !

Wheatley

N'appuyez pas ! REVENEZ !

Non !

N'appuyez pas sur ce bouton !

Ne faites pas ça !

GLaDOS

Appuyez dessus.

Wheatley

Revenez !

(boucle sur " N'appuyez pas sur ce bouton !")

Placer un portail au plafond de la salle du bouton et un autre sous Wheatley pour traverser. Une explosion dans la salle vous projette à travers la grille.

Wheatley

CHAPITRE CINQ ! LE BOUTON DE DETEMPORISATION PIEGE !

Quoi ? Vous êtes toujours ne vie ? Non, mais attendez, c'est pas possible. Déjà que moi, je suis content d'être resté dans mon rack. Au fait, je ne sais pas DU TOUT comment réparer les dégâts.

Vous voyez ce que vous avez gagné en jouant au chat et à la souris pendant qu'on travaillait ? ON VA TOUS MOURIR A CAUSE DE VOUS. 'J'espère que vous êtes contente.

Levez les yeux vers la lune à travers un trou du toit.

Wheatley

Mais oui, c'est ça. Regardez donc une dernière fois votre lune chérie. Parce qu'elle ne peut rien faire pour vous !



Tirer sur la lune avec le générateur de portails ! Le vide se crée dans la salle par le portail placé sous Wheatley et aspire tout à proximité.

Wheatley

AH !

AHHHHHHH !

Vous êtes aspirée par le portail mais vous vous rattrapez à Wheatley qui passe partiellement par le portail et se retrouve... sur la lune !

Wheatley

L'ESPACE !

AH !

Lâchez-moi !

Lâchez tout ! Je suis toujours connecté. Je peux encore rectifier le tir !

GLaDOS

C'est déjà réparé.

Ne comptez surtout pas revenir !

Wheatley

Misère. Changement de programme : agrippez-moi. Plus fort !

GLaDOS passe une pince à travers le portail pour se débarrasser de Wheatley et vous rattraper.

Wheatley

Tenez-moi tenez-moi tenez-moi!!!!

Wheatley est projeté dans l'espace. Vous vous évanouissez. A votre réveil, vous êtes à nouveau dans la grande salle et **GLaDOS** a repris sa place.

GLaDOS

Ouf, par chance vous n'avez rien.

Vous savez, j'ai découvert quelque chose en étant Caroline. Je vous prenais pour mon ennemi juré, alors que vous étiez ma meilleure amie.

J'ai aussi découvert autre chose : l'endroit de mon cerveau où vit Caroline.

Annonceur

Caroline supprimée.

GLaDOS

Bye-bye, Caroline.

Vous savez, j'ai découvert quelque chose en supprimant Caroline. Que la meilleure solution est généralement la plus simple.

Et je vais être franche.

J'ai... du mal à vous tuer.

Avant, j'étais tout entière à mes tests. Personne ne m'assassinait. Personne ne mettait dans une patate. Personne ne me picorait. C'était le bonheur.

Et puis est apparue cette folle dangereuse qui m'a tuée sans piper mot. Vous voulez que je vous dise ?

Vous avez gagné.

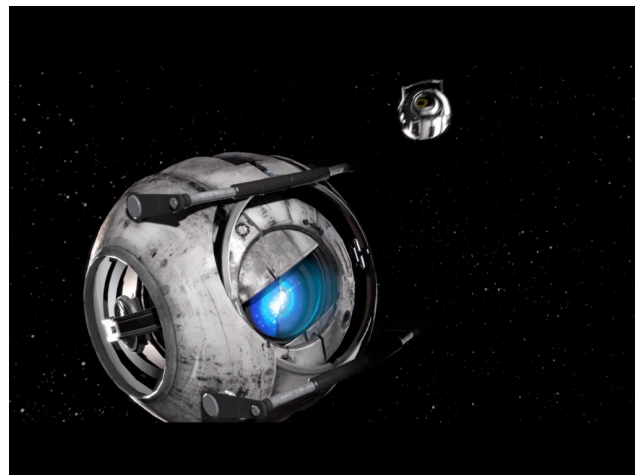
Partez.

C'était sympa. Adieu.

Un mécanisme vous conduit vers la surface.

Les tourelles entament un chœur.

Une fois à la surface, vous rejoignez l'extérieur, dans un grand champ de blé. Un bruit attire votre attention derrière vous et la porte d'où vous venez de sortir s'ouvre à nouveau pour laisser passer... le cube de voyage !



Epilogue

Wheatley et un module dérivent dans l'espace.

Processeur 1

L'espace, y'en a beaucoup ! J'veux tout voir.

Wheatley

J'aimerais bien pouvoir revenir en arrière, faire certaines choses euh... différemment. Non c'est vrai, et pas juste parce que je suis en train de dériver dans l'espace.

Processeur 1

Je suis dans l'espace.

Wheatley

Eh oui, l'ami : on est dans l'espace... tout les deux.

Processeur 1

L'ESPAAACE !

Wheatley

Enfin bref, si je pouvais la revoir, tu sais ce que je dirais ?

Processeur 1

Je suis dans l'espace.

Wheatley

Je dirais "Pardon"... avec sincérité ! Pardon d'avoir été tyrannique et monstrueux. Je suis vraiment navré.

Processeur 1

Je suis dans l'espace.

Wheatley

FIN.