

PORTAL **(Valve, 2007)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Précisions	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. DETAIL DES CARTES BONUS	4
Salle de test 13	4
Salle de test 14	4
Salle de test 15	5
Salle de test 16	6
Salle de test 17	7
Salle de test 18	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant une bonne pratique sur **Portal** (voire l'ayant terminé pour mieux se repérer dans un univers qui leur est familier). Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin de chacune des "salles-bonus" du jeu, qui sont des versions modifiées et plus difficiles de certaines salles de la campagne originale. J'ai créé ce document à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Précisions

Chaque salle-bonus est illustrée par une vignette issue d'une capture d'écran. Au-dessus figurent dans l'ordre :

- Le numéro de la salle-bonus
- Le code du secteur (correspondant à celui utilisé par le jeu pour nommer les captures d'écran)

Conditions d'utilisation

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



Historique

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

31/07/13 **version initiale**



SALLE DE TEST 13

(testchmb_a_08_advanced)



Avancer et marcher sur le bouton : la porte en hauteur s'ouvre. A travers la porte ouverte, créer un portail bleu à la verticale du bouton le plus haut placé dans la grande salle, de l'autre côté de la baie vitrée. Placer un portail orange à proximité et le traverser pour atterrir sur le bouton.

Placer un portail bleu à la verticale du récepteur puis un portail orange au point d'impact des sphères énergétiques : la plateforme du fond portant un cube de stockage s'anime. Placer un portail bleu à la verticale du parcours de la plate-forme mobile puis un orange à proximité et le traverser pour atterrir sur la plate-forme au moment où elle se présente.

Saisir le cube, attendre que la plate-forme fasse sa pause du côté de la baie vitrée et sauter en contrebas sur le secteur en dalles noires puis y poser le cube. Placer à nouveau un portail bleu à la verticale du bouton le plus haut de la salle puis créer un portail orange sur le mur proche et sauter à l'intérieur avec le cube pour atterrir sur le bouton.

Poser le cube sur le bouton puis prendre de l'élan pour sauter et rejoindre l'autre bouton, placé sur une plate-forme un peu plus basse. Monter sur le bouton : la porte de sortie s'ouvre. Placer un portail bleu dans le couloir derrière la porte de sortie puis créer un portail orange sur un mur à proximité et sauter dedans pour rejoindre l'ascenseur.

SALLE DE TEST 14

(testchmb_a_09_advanced)



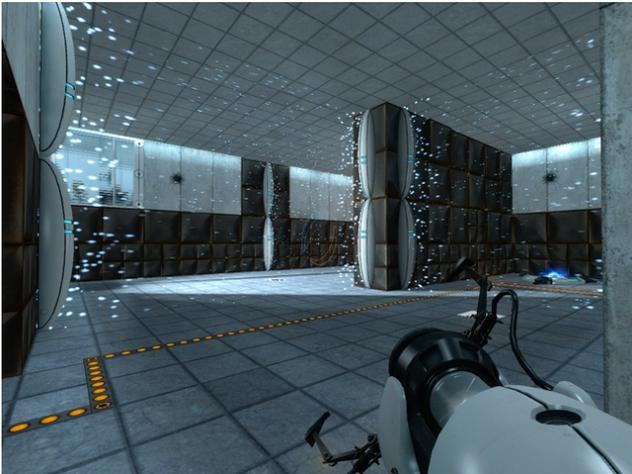
Depuis le grand couloir, rejoindre le récepteur sur la gauche en montant l'escalier mobile. Une fois en haut, placer un portail bleu au sol contre l'une des parois en dalles noires du bloc où est placé le cube de stockage. Se retourner vers l'escalier (maintenant escamoté) et placé un portail orange au fond de la fosse, puis sauter dedans en reculant au moment de le traverser pour rejoindre le sommet du bloc et saisir le cube.

Retourner dans le couloir avec le cube puis le poser sur le bouton pour ouvrir la porte du fond. La traverser puis suivre le couloir jusqu'au bassin d'acide. Placer un portail bleu dans la salle sur la rive opposée puis créer un portail orange à proximité pour traverser. En évitant la trajectoire des sphères énergétiques dans la salle, placer un portail bleu à leur point d'impact, suivre une sphère au moment où elle le traverse puis s'esquiver une fois revenu sur l'autre rive du bassin.

Retourner vers le récepteur puis placer un portail orange à sa verticale : la plate-forme placée devant la sortie s'abaisse. La rejoindre pour atteindre l'ascenseur.



SALLE DE TEST 15
(testchmb_a_10_advanced)



Avancer dans la première salle, placer un portail bleu dans le petit secteur du plafond et un orange, orienté de la même manière, dans le secteur symétrique au sol. Repérer le panneau avancé au-dessus du couloir d'accès à la salle puis se laisser tomber dans le portail orange en fixant ce panneau et placer un portail bleu sur lui au cours de la chute : l'élan vous propulse à travers le champ de force vers l'autre côté de la salle. Suivre le couloir jusqu'à la salle suivante.

Traverser le champ de force pour se placer dans le secteur de la salle avec la baie vitrée dans l'angle. Placer un portail orange sur le mur juste à droite de la baie vitrée. La séquence qui suit est assez délicate car elle doit être très rapide dans son exécution alors bien lire les instructions avant de continuer !

Placer un portail bleu au point d'impact de la sphère énergétique. Lorsqu'elle ressort par le portail orange, la suivre dans le secteur derrière le champ de force puis placer un portail bleu sur le mur où elle se dirige et un orange sur la mur de droite à la verticale de la plate-forme en hauteur. Au moment où la sphère ressort par le portail orange, traverser le champ de force suivant pour rejoindre le secteur du récepteur puis placer un portail bleu sur le mur où va arriver la sphère et un orange à la verticale du récepteur. Si tout a été fait dans les temps, la sphère atteint le récepteur et abaisse la plate-forme permettant de rejoindre le couloir suivant. Sinon, il faut recommencer !

Par la plate-forme abaissée, rejoindre un couloir puis la grande salle suivante. Placer un portail bleu au sol le plus près possible du champ de force en hauteur. Rejoindre l'ouverture dans l'un des murs latéraux de la salle. Dans le secteur placé derrière, placer un portail orange au plafond tout au fond du passage, qui se termine en cul-de-sac. Revenir ensuite vers le portail bleu. La séquence qui suit est rapide à exécuter donc, là aussi, bien préparer son coup !

A travers le portail bleu, bien repérer le sol au fond du cul-de-sac. Puis se laisser tomber dans le portail bleu et créer un portail orange sur ce sol pour y tomber à nouveau et reculer au moment de la traversée : la "chandelle" qui en résulte permet de franchir le champ de force à reculons.

dans le secteur suivant, placer un portail bleu sur le panneau mural placé au-dessus du récepteur puis un portail orange au sol à son pied. Se laisser tomber dans le portail orange puis le traverser à nouveau avec élan pour franchir le champ de force suivant.

Faire face aux 3 panneaux inclinés à 45°. Placer un portail bleu sur celui de gauche et un orange sur celui du milieu. La manœuvre suivante doit être très rapide : au moment où la sphère énergétique ressort du portail orange, déplacer immédiatement le portail orange sur le panneau de droite : la sphère atteint le récepteur et déclenche le mouvement des plates-formes au-dessus du couloir baigné d'acide du secteur précédent. Placer un portail bleu au-dessus des panneaux à 45° et un orange au sol pour retraverser le champ de force par la même séquence que précédemment.

Rejoindre le couloir aux plates-formes mobiles et procéder comme dans la version originale de la carte (attention, les plates-formes sont plus rapides) pour atteindre la grande salle suivante.

Depuis l'entrée de la salle, placer un portail bleu au plafond du secteur en hauteur à droite, où se trouve un interrupteur derrière une baie vitrée. Monter sur la plate-forme abaissée de gauche pour rejoindre le secteur symétrique où se trouve l'autre interrupteur. D'en haut, créer un portail orange au sol le plus près possible de la plate-forme mobile (qui a rejoint le niveau du sol) de manière à pouvoir directement sauter dedans quand vous serez prêt. La séquence qui suit doit être à nouveau exécutée très rapidement.

Presser l'interrupteur du secteur dans lequel vous êtes, sauter dans le portail orange pour rejoindre le secteur opposé, presser l'autre interrupteur puis se rapprocher du bord donnant sur la grande salle, placer un portail bleu sur la panneau mural en face des 2 panneaux condamnant l'accès au récepteur et un portail orange à la verticale de l'émetteur. Si tout a été fait dans les temps, la sphère énergétique atteint le récepteur et la plate-forme menant à l'ascenseur de sortie s'abaisse.



SALLE DE TEST 16
(testchmb_a_11_advanced)



Placer un portail bleu à la verticale de la cage de la première tourelle et un orange à proximité pour atterrir sur la cage. En s'accroupissant, rejoindre le couloir suivant et s'abriter des tirs.

En se basant sur le faisceau laser de la tourelle suivante et en restant abrité, placer un portail bleu sur le mur à côté de la tourelle et un orange à proximité pour traverser sans danger. Utiliser 2 autres portails pour rejoindre l'autre côté de l'escalier sans se faire voir de la tourelle suivante.

Dans le secteur suivant, récupérer les 2 cubes sur la gauche. En faisant vite pour ne pas être touchée par une rafale, placer un portail bleu à la verticale de la zone du sol proche du petit côté de la cage de cette tourelle. Placer un portail orange sur un mur à proximité et (sans traverser le portail vous-même) y laisser tomber les cubes l'un après l'autre en les empilant de façon à constituer un écran contre le petit côté de la cage de la tourelle.

Ensuite, placer un portail bleu à la verticale de la tourelle d'en face puis traverser le portail orange pour atterrir sur sa cage. Descendre derrière la tourelle et, en se décalant à sa gauche, placer un portail bleu sur le mur d'en face de la grande salle suivante, sur la droite. Placer ensuite un portail orange au sol, le plus proche de vous. Courir pour aller le traverser et se placer derrière les 2 tourelles dans la nouvelle salle pour se mettre à l'abri des tirs.

A distance, placer un portail bleu dans la petite salle où se trouvent 7 cubes de stockage puis créer un portail orange sur le mur derrière les 2 tourelles. En traversant plusieurs fois les portails et en s'abritant des tirs, ramener tous les cubes dans la grande salle.

Créer un empilement de 2 cubes contre le petit côté de la tourelle pointant vers la salle du bouton pour faire un écran puis recommencer pour l'autre tourelle en plaçant cette fois l'empilement du côté gauche de la cage : les 2 tourelles de la salle ne peuvent plus vous atteindre si vous vous dirigez vers la salle du bouton.

Prendre un autre cube et rester accroupi pour entrer dans la salle du bouton en évitant les tirs. Placer le cube sur le côté gauche de la cage de la tourelle la plus proche. Ressortir rapidement en évitant les tirs puis recommencer en plaçant un autre cube sur le premier pour faire un nouvel écran. Prendre un nouveau cube et le placer le plus près possible du bouton en restant accroupi. Enfin, prendre un 4e cube et, tout en restant accroupi derrière le dernier placé, le mettre en place sur le bouton : la porte sur la gauche s'ouvre. Ressortir rapidement de la salle et placer un portail bleu sur le mur derrière la porte. Placer un portail orange à proximité. La manœuvre qui suit doit être rapide.

A travers le portail orange, repérer le faisceau laser de la tourelle suivante et le mur à sa gauche. Traverser rapidement le portail puis placer un portail orange en hauteur sur ce mur, derrière la cage de la tourelle et retraverser rapidement le portail bleu d'où vous êtes sorti pour se retrouver derrière la tourelle.

A travers le grillage suivant, placer un portail bleu à droite de la cage de la tourelle suivante puis un orange à proximité pour traverser. Une fois en vue de l'ascenseur, créer un portail bleu proche de sa porte puis retraverser le portail orange pour éviter les tirs de la dernière tourelle.



SALLE DE TEST 17
(testchmb_a_13_advanced)



Avancer jusqu'au distributeur qui vous délivre un cube... sphérique et qui rebondit comme un ballon ! Le saisir et, comme dans la carte originale, franchir les marches de la salle suivante en s'en servant comme d'un marchepied. Plus loin, s'en servir également comme un écran contre les sphères énergétiques. (Attention, les rebonds des sphères contre le "cube" sont bien plus anarchiques à cause de sa nouvelle forme).

La grande salle où se trouvent les 3 plates-formes à élever présente un écran vitré face au récepteur. Descendre avec votre "cube" dans la petite salle aux parois noires sur la gauche. A l'intérieur, un écran vitré partiel sépare l'émetteur de sphères énergétique de son récepteur. Il faut tâtonner pour trouver la bonne position de votre "cube" permettant de dévier les sphères vers le haut et de l'autre côté de l'écran pour aller atteindre le récepteur (en se décalant légèrement sur la gauche de l'axe du récepteur et en s'accroupissant). La première plate-forme s'élève dans la grande salle.

Remonter à l'entrée de la grande salle à l'aide de 2 portails et, de là-haut placer un portail bleu au plafond à la verticale du plan incliné face au récepteur. Retourner vers le point d'impact des sphères énergétiques au bout du long couloir précédent et y placer un portail orange : la sphère atteint l'émetteur et une 2ème plate-forme s'élève dans la grande salle.

Redescendre dans la grande salle, saisir le "cube" et aller le placer sur l'un des 2 boutons de la grande salle aux murs noires (l'une des 2 portes s'ouvre au centre de la salle). Ressortir de la salle puis approcher du panneau qui face à son entrée. En se décalant sur le côté, placer un portail bleu dans la petite salle qui se trouve derrière puis créer un portail orange à proximité. Se servir de ce passage pour aller récupérer 4 caméras de surveillance dans cette petite salle et aller les disposer près du 2ème bouton de la grande salle aux parois noires afin de construire un escalier de fortune permettant d'atteindre le 2ème bouton.

Replacer ensuite un portail bleu sur le panneau masquant la petite salle puis retourner vers les longs couloirs à l'aide d'un portail orange placé à l'entrée de la grande salle. Placer un portail

orange au point d'impact des sphères énergétiques délivrées par le tout premier émetteur puis retourner dans la grande salle.

En évitant les sphères, retourner dans la grande salle aux parois noire puis escalader les tourelles disposées en escalier et monter sur le bouton : les 2 portes centrales sont ouvertes, la sphère atteint l'émetteur et la 3ème plate-forme se déploie dans la grande salle. Reprendre le "cube" puis placer un portail bleu à la verticale de la 1ère plate-forme et un orange à proximité pour la rejoindre avec le "cube".

Sauter ensuite de plate-forme en plate-forme puis vers le couloir aux parois sombres et monter les marches suivantes. Plus loin se trouve une nouvelle salle avec une grande paroi vitrée percée en son centre. Placer un portail bleu dans la zone en damier de la fosse et un orange au centre du mur, au-dessus de l'entrée. Saisir le "cube" puis sauter dans le portail bleu pour traverser la paroi vitrée par son trou central. De l'autre côté, utiliser 2 portails pour atteindre le couloir en hauteur.

La fin du niveau est identique à celle du jeu original : placer le "cube" sur le bouton, presser l'interrupteur au bout du couloir pour ouvrir l'incinérateur, y jeter le "cube" et rejoindre la sortie.



SALLE DE TEST 18
(testchmb_a_14_advanced)



Au plus près du panneau de la salle, placer au sol un portail bleu orienté vers le fond du passage. Au sommet du mur vitré du couloir d'accès à la salle, placer un portail orange à l'aplomb du portail bleu. Repérer sur la droite au fond du passage une zone surélevée (son sol peut recevoir un portail).

Se laisser tomber dans le portail bleu et ajuster la chute pour repasser par ce même portail. Au cours du grand saut vers le fond du passage, tirer sur le sol surélevé sur la droite pour y placer un portail. Placer ensuite le portail complémentaire sur le mur proche au-dessus du bassin toxique et sauter dedans pour rejoindre le secteur surélevé.

Se tourner face à la plate-forme suivante supportée par des colonnes et utiliser 2 portails pour aller se placer sur une pièce dépassant du mur à droite des colonnes et légèrement en contrebas. De là, viser entre les colonnes pour placer un nouveau portail sur la paroi blanche au-dessus de la plate-forme suivante et s'y rendre.

Créer un portail le plus haut possible sur le mur surplombant la plate-forme suivante repérée avec un carré à 4 points et se rendre sur place. Placer le portail complémentaire au sol à l'aplomb du premier et s'y laisser tomber pour le traverser à nouveau et se projeter sur la plate-forme équipée d'un bouton. Comme dans la version originale de cette carte, suivre le passage et presser l'interrupteur pour accéder à une grande salle surveillée par des tourelles.

Sur le mur blanc à droite de l'entrée, repérer la tourelle la plus proche et placer un portail légèrement au-dessus de sa plate-forme pour pouvoir la rejoindre en sautant à travers un autre portail. Pousser rapidement la tourelle dans le vide en essayant d'éviter le maximum de tirs des autres tourelles puis revenir vers l'entrée par le même portail.

2 tourelles sont placées sur des plateformes surélevées. Repérer la plus lointaine et placer un portail sur le mur blanc de gauche, le plus haut possible pour pouvoir atterrir sur sa plate-forme en prenant de l'élan à partir d'un autre portail mural. Pousser la tourelle dans le vide comme la première puis placer un portail sur la

plate-forme en damier en contrebas et un autre portail légèrement au-dessus (environ un carreau) du point d'impact du laser de la tourelle placée à la même hauteur sur la plate-forme voisine. Sauter dans le portail en contrebas pour arriver face à la tourelle et la faire tomber rapidement pour éviter ses tirs puis revenir vers l'entrée de la salle. Placer un portail sur le mur légèrement au-dessus de la plate-forme de la dernière tourelle et la rejoindre en sautant à travers un autre portail mural pour la faire tomber.

De retour vers l'entrée de la salle, monter sur la plate-forme mobile puis se laisser tomber à son terminus dans l'ouverture en contrebas, près de l'interrupteur. A distance, placer un portail vers l'entrée de la salle et un autre sur le sol de la plate-forme en contrebas. Lorsque la plate-forme mobile est presque revenue vers l'entrée de la salle, activer l'interrupteur pour ouvrir le panneau inclinable de l'entrée puis sauter dans le portail du bas pour rejoindre les lieux. Créer rapidement un portail sur le panneau incliné puis sauter sur la plate-forme mobile et créer rapidement un autre portail dans la plate-forme en contrebas pour sauter dedans et traverser toute la salle jusqu'à rejoindre la zone où se trouve un cube de stockage.

Saisir le cube et le poser près de l'entrée de la salle après avoir utilisé la plate-forme mobile pour la traverser. Retourner vers l'interrupteur en contrebas et l'activer. rejoindre rapidement l'entrée par un portail puis saisir le cube et se glisser derrière le panneau ouvert. Placer ensuite le cube sur le bouton pour ouvrir la porte suivante et la rejoindre en utilisant 2 portails, dont un à partir de la grande salle après avoir rouvert le panneau.

La fin de la carte se déroule sensiblement de la même manière que dans sa version originale, en plaçant en alternance des portails bleu et orange sur les plate-formes successives et en sautant dans le « puits » à l'entrée de la salle pour obtenir l'élan nécessaire à la création du portail complémentaire sur la plate-forme suivante, jusqu'au dernier panneau incliné, permettant d'atteindre la porte de sortie. Contrairement à la version originale de la salle, les plate-formes libérées plongent dans le bassin toxique et ne réapparaissent qu'en cas de retour vers l'entrée de la salle.