

Portal

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Portal

autor: Marzena „Louvette” Falkowska

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady praktyczne	4
Opis przejścia poszczególnych pomieszczeń	6
Pomieszczenie testowe nr 00	6
Pomieszczenie testowe nr 01	7
Pomieszczenie testowe nr 02	8
Pomieszczenie testowe nr 03	9
Pomieszczenie testowe nr 04	10
Pomieszczenie testowe nr 05	11
Pomieszczenie testowe nr 06	12
Pomieszczenie testowe nr 07	13
Pomieszczenie testowe nr 08	14
Pomieszczenie testowe nr 09	16
Pomieszczenie testowe nr 10	17
Pomieszczenie testowe nr 11	19
Pomieszczenie testowe nr 12	21
Pomieszczenie testowe nr 13	23
Pomieszczenie testowe nr 14	25
Pomieszczenie testowe nr 15	27
Pomieszczenie testowe nr 16	30
Pomieszczenie testowe nr 17	32
Pomieszczenie testowe nr 18	35
Pomieszczenie testowe nr 19	39
Konfrontacja z GLaDOS	50
Dodatek	52
Lista achievementów	52

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Przed tobą poradnik do jednej z najciekawszych i najoryginalniejszych gier logicznych ostatnich lat, którą określić można mianem „first person puzzle”. Ryzykując życie, weźmiesz w niej udział w serii zadań. Ich ukończenie wymagać będzie od ciebie opanowania mechaniki portali, która pozwala na łączenie dwóch lokacji w przestrzeni.

Poradnik zawiera garść praktycznych porad dotyczących rozgrywki, szczegółowy opis przejścia kolejnych pomieszczeń w trybie podstawowym oraz dodatek w postaci listy achievementów (osiągnięć) uzupełniony o wskazówki, jak je odblokować.

Powodzenia!

Porady praktyczne

1. Portale:

- Podstawą do pomyślnego ukończenia poszczególnych zadań i wydostania się z kolejnych pomieszczeń jest zrozumienie mechaniki portali. Najprościej mówiąc, istnieją dwa rodzaje portali: niebieski i pomarańczowy. Jeśli wejdziesz przez jeden, wyjdiesz z drugiego i na odwrót. Portale tworzą bezpośrednie połączenie między dwoma punktami w przestrzeni. Możesz również przemieszczać przez nie różne przedmioty.
- W dwóch pierwszych pomieszczeniach portale tworzyć będzie za ciebie GLaDOS, sztuczna inteligencja zarządzająca centrum Aperture Science, w którym toczy się akcja gry. Następnie otrzymasz urządzenie pozwalające na tworzenie niebieskich portali. W pomieszczeniu jedenastym do twojej dyspozycji oddane zostanie w pełni już funkcjonalna wersja urządzenia, dzięki której będziesz mógł tworzyć zarówno portale niebieskie, jak i pomarańczowe.
- W jednym momencie może istnieć tylko jeden portal danego koloru. Jeśli na przykład stworzyłeś portal niebieski i pomarańczowy, a potem ponownie niebieski, to pierwszy z nich zniknie.
- Nie na wszystkich powierzchniach tworzyć możesz portale. Jeśli ściana, sufit lub podłoga wykonane są z metalu bądź szkła, urządzenie nie zadziała.

2. Zagrożenia:

- Portal nie jest typową grą FPS – w większości przypadków twoim jedynym wyzwaniem są logiczne zagadki. Nie znaczy to jednak, że w pomieszczeniach z nimi nie natkniesz się na zagrożenia, których powinieneś pozbywać się lub unikać. Do zagrożeń tych należą:
- **Kule energii.** Kule energii krążą od ściany do ściany lub od podłogi do sufitu (ewentualnie na odwrót). Wystrzeliwane są przez specjalne urządzenia i służą do uruchomienia mechanizmu otwierającego drzwi lub wprawiającego w ruch platformy. Musisz uważać, by nie znaleźć się na drodze lotu kuli – gdy cię uderzy, momentalnie zginiesz. Możesz ewentualnie użyć trzymanej w rękach kostki obciążeniowej, by odbić lecącą w twoją stronę kulę.
- **Wieżyczki strzelnicze.** Gdy wejdziesz w pole ich widzenia, strzelają czerwonym laserem dopóty, dopóki nie zginiesz lub dopóki nie uciekniesz na bok. Możesz uniknąć postrzelenia kucając i chowając się. Jeśli chcesz pozbyć się wieżyczki na dobre, stwórz portal z tyłu, przejdź przez niego, podnieś ją i zrzuć z krawędzi pomieszczenia lub stwórz portal w suficie ponad nią i poślij w dół kostkę obciążeniową, która ją zniszczy.
- **Zbiorniki z trującą cieczą.** No cóż, po prostu nie można do nich wpaść, bo grozi to natychmiastową śmiercią. Zazwyczaj musisz znaleźć sposób na uruchomienie platformy, która bezpiecznie cię nad nimi przewiezie. Czasem możesz też stworzyć portal po drugiej stronie zbiornika i przez niego przedostać się dalej.

3. Pozostałe informacje:

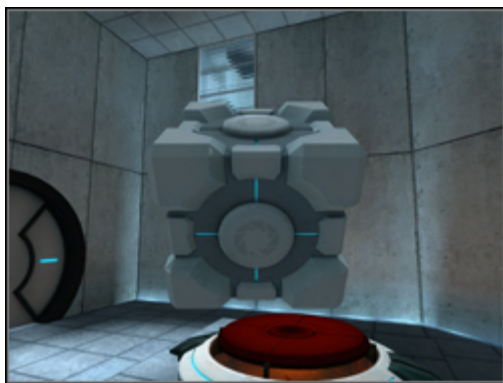
- **Pola cząsteczkowe.** Przez pola te przechodzisz za każdym razem, gdy wchodzisz do windy wiozącej cię na następny poziom. Czasem też znajdują się w samych pomieszczeniach. Mają trzy bardzo ważne własności: nie możesz przenosić przez nie przedmiotów, nie możesz strzelać przez nie tworząc portale, a każdy stworzony wcześniej portal znika w momencie, gdy przechodzisz przez pole.
- **Informacje na ścianach.** Przy wyjściu z windy w każdym z kolejnych pomieszczeń na ścianie znajduje się duża, świetlista tablica z numerem oraz ikonami. Ikony te w schematyczny sposób pokazują ci, z jakimi zadaniami i zagrożeniami będziesz musiał zmierzyć się w danym pomieszczeniu. Warto spojrzeć na nie przed pójściem dalej, by przygotować się na to, co cię czeka. Ikony znajdują się też czasem wewnątrz, w kolejnych częściach składowych pomieszczeń.

Opis przejścia poszczególnych pomieszczeń

P o m i e s z c z e n i e t e s t o w e n r 0 0



Obudzisz się w zamkniętym pomieszczeniu, które po minucie się otworzy. Możesz w tym czasie posłuchać, co ma do powiedzenia GLaDOS, a jeśli ci się nudzi, spuścić wodę w ubikacji albo przetestować podnoszenie przedmiotów ze stolika.

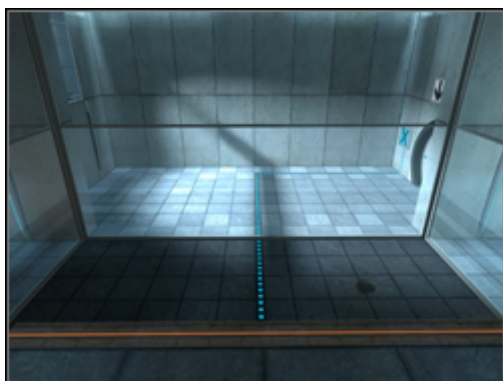


Gdy pojawi się pomarańczowy portal, przejdź przez niego. Trafisz do pomieszczenia z dużym czerwonym przyciskiem. Gdy na niego staniesz, zauważysz, że otwierają się drzwi. Jeśli jednak zejdziesz, drzwi się zamkną. W celu otwarcia ich na stałe, połóż na przycisk kostkę, która zostanie spuszczone z platformy przy suficie.

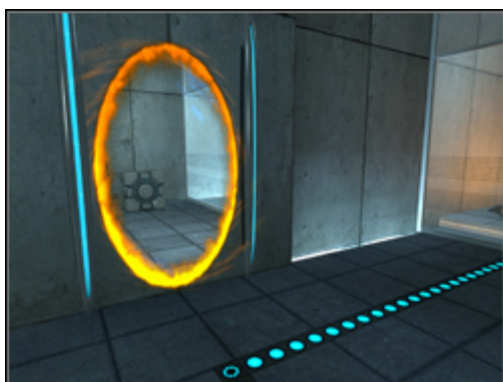


Teraz możesz już bez problemów przejść do windy, która przewiezie cię na kolejny poziom.

P o m i e s z c z e n i e t e s t o w e n r 0 1



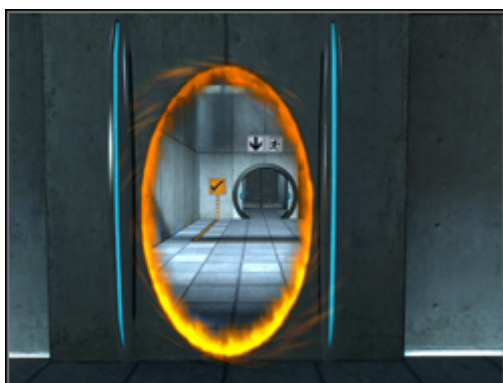
Idź przed siebie i zeskoocz na dół pomieszczenia otoczonego z trzech stron ścianami.



Poczekaj, aż na jednej ze ścian pojawi się pomarańczowy portal, przez który dojrzysz kostkę. Przejdź do pomieszczenia z kostką i podnieś ją.



Poczekaj, aż pojawi się niebieski portal, przez który dojrzysz pomieszczenie z czerwonym przyciskiem. Cały czas trzymając kostkę przejdź do niego.



Położ kostkę na przycisku, dzięki czemu otworzysz drzwi w innym pomieszczeniu. Poczekaj, aż pojawi się pomarańczowy portal i przejdź przez niego, po czym skieruj się w stronę drzwi.