

Portal 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Portal 2

autor: Kwiść

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-131-2

Producent Valve Software, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1 – Komunikat	4
Rozdział 2 – Zimny start	28
Rozdział 3 – Powrót	44
Rozdział 4 – Niespodzianka	65
Rozdział 5 – Ucieczka	78
Rozdział 6 – Upadek	90
Rozdział 7 – Ponowne spotkanie	116
Rozdział 8 – Swędzenie	143
Rozdział 9 – Teraz musi Cię zabić	176
Tryb współpracy	191
Rozdział 1 – Tworzenie zespołu	191
Rozdział 2 – Masa i prędkość	204
Rozdział 3 – Świetlna bariera	220
Rozdział 4 – Świetlna bariera	239
Rozdział 5 – Żele mobilności	256

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Portal 2* zawiera opis przejścia wszystkich misji dostępnych w trybie dla pojedynczego gracza oraz w trybie współpracy. Rozwiązanie każdej zagadki zostało szczegółowo opisane oraz zilustrowane. Dodatkowo poradnik zawiera filmiki, na których można obejrzeć sposób przejścia najtrudniejszych etapów.

Legenda:

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Michał „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Rozdział 1 – Komunikat

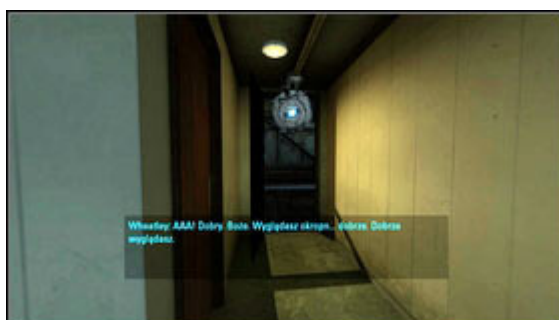
Wstęp



Grę rozpoczniesz zaraz po przebudzeniu w małym pokoju. Gdy otrzymasz pierwsze polecenie, spójrz w górę na sufit [1], a po kolejnym sygnale skieruj swój wzrok na podłogę [2].



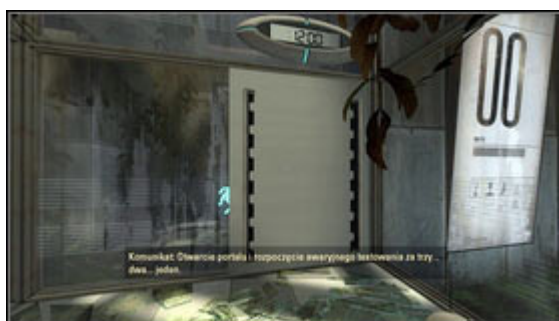
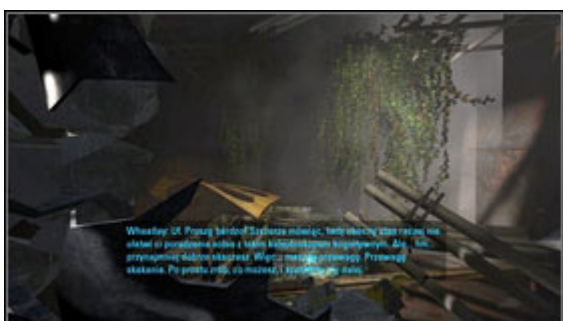
Po wykonaniu tych prostych ćwiczeń udaj się w prawo i spójrz na wiszący na ścianie obraz [1]. Kilka sekund później usłyszysz krótką melodię. Połóż się teraz do łóżka, kierując na nie kamerę i wciskając **E** [2].



Gdy ponownie się obudzisz, podejź do drzwi po prawej, a się otworzą [1]. Do środka wjedzie mały biały robot o imieniu Wheatley [2].



Wysłuchaj go. Jak zacznie zadawać ci pytania, odpowiadaj wciskając **SPACJĘ [1]**. Kilka sekund później twoje małe mieszkanie zacznie się rozpadać [2]. Niestety nic nie możesz zrobić, żeby temu zapobiec, więc wyłącznie obserwuj.



Po wylądowaniu podskocz i przejdź kilka kroków do przodu [1]. Spadniesz w ten sposób piętro niżej [2].



Usłyszysz tam krótkie nagranie, a chwile później pojawi się pierwszy portal [1]. Przejdź przez niego na drugą stronę. Idąc cały czas prosto dojdiesz do pomieszczenia z czerwonym podestem [2].

Piętro nr 1



Z prawej strony do pokoju wpadnie mała szara skrzynka [1]. Podejdź do niej i podnieś przedmiot wciskając **E** [2].

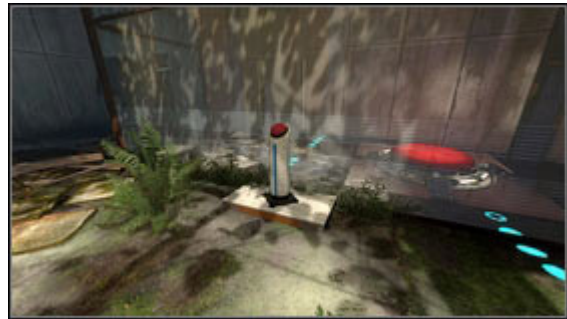
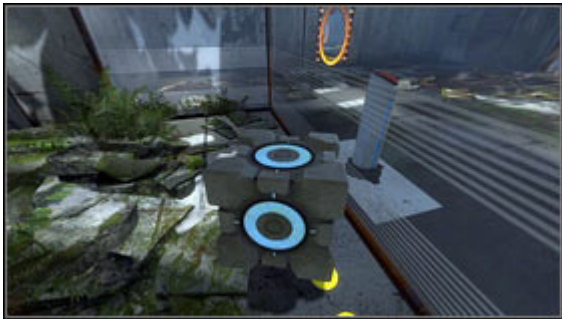


Musisz go postawić na wspomnianym wcześniej czerwonym podeście [1]. W ten sposób otworzysz pobliskie drzwi [2]. Przedmioty upuszczasz tym samym klawiszem, który służy do ich podnoszenia. Po drugiej stronie zacinającej się bramy zobaczysz siatkę dematerializującą [1]. Przejdź przez nią. Kawalek dalej będzie winda, która zabierze cię na niższe piętro [2].

Piętro nr 2



Idąc cały czas prosto dotrzesz do pomieszczenia z czerwonymi przyciskami [1]. Najpierw wciśnij przycisk po prawej [2], a następnie przejdź przez portal za twoimi plecami.



W małym pomieszczeniu znajdziesz kolejne pudło [1]. Podnieś je i wróć z powrotem przez portal. Z lewej strony jest kolejny przycisk, który musisz wcisnąć [2].



Gdy to zrobisz, zabierz skrzynię do kolejnego pokoju [1]. Musisz położyć ją na znajdującym się tam czerwonym podeście [2].