

# Portal — Lurkmore

**Портал** — игра, созданная и выпущенная Valve в комплекте игр Orange Box (наряду с [HL2](#), обоими эпизодами и [Team Fortress 2](#)). Игра породила большое количество креатива на основе идеи порталов, как то: [прон](#), флэш-игры, гиф-анимацию и простые джпегги. [На форчане](#) тема Портала была довольно популярна.

## Думай порталами!

[Portal - Did You Know Gaming? Feat. MatPat from Game Theory](#)

Немного истории  
[Real Life Portal Gun](#)  
Мечта любого [гика](#)

Технически являясь шутером, сама игра представляет собой головоломку, где игрок, в шкуре [тян](#) по имени Челл (Chell), аки лабораторная крыса, вынужден бегать по лабиринтам и решать

поставленные ему задачи. Используя портал-ган, игрок «выстреливает» по двум пригодным для создания портала поверхностям, создавая квантовую аномалию, позволяющую ему [мгновенно перемещаться](#) между двумя точками пространства или, если быть точным, связывать эти две точки пространства.

Сюжет чем-то напоминает сюжет серии [Кубиниады](#) и [Пилы](#), где главный герой непонятно зачем, под чутким руководством [немного садистского](#) суперкомпьютера GLaDOS (AI женского пола, на которую персонал лаборатории [добровольно-принудительно](#) переложил обязанности испытания порталганов, за что GLaDOS [отблагодарила](#) своих создателей) рискует своим здоровьем и жизнью ради науки и на благо всего [прогрессивного](#) человечества (или той части, что ещё живы). [Слава Роботам!](#)

Сама игра, как и всё семейство Халфы, часто ставится в противовес бездушным [ЮВА](#)-подобным шутерам, вроде [Крузиса](#), как эталон хорошей, годной бегалки. Хотя она и не идеальна. У первой части есть один существенный недостаток: игра короткая. Нет, игра ПИЗДЕЦ какая короткая. Она настолько короткая, что это даже вызывает [когнитивный диссонанс](#). [Главный ограбитель считает](#), что такой же недостаток есть и у второй части.

Челл, как и [Аликс](#), катастрофически отличается от стереотипной [героини](#), которые обычно непонятно для чего больше предназначены — для игры или для фапа. Напротив, столь дешёвой популярности наша героиня и её создатели не ищут, в силу чего выглядит она так, как и положено при её сюжетном положении — страшненькая, растрёпанная и с окаменевшим от ахуя и сосредоточенности щячлом. Ну, а [желающие](#) могут [восполнить](#), если что.



Чуть менее, чем все главные персонажи игры: [Тортик](#), [Кубик](#), [Красный телефон](#), [мышка с монитором](#) и [Радио](#). Такая заставка появляется в главном меню после прохождения одиночной игры.



ГГ в двух ракурсах



Всё предельно просто

## Мемы

### The Cake is a Lie

«Don't listen to GLaDOS' lies.  
Don't listen to GLaDOS' lies »

— *стены говорят*

**Тортик** — культовый персонаж игры, [хотя не принимайте во внимание](#), Торт — обман, или Торты не будет, если по-литературному.

[Taste the Cake](#)  
[Рэп — не всегда кал](#)

Всю игру GLaDOS постоянно нас заёбывает своими комментариями и стимулирующими репликами. В некоторый момент произносится фраза: «Мы заботимся о моральном состоянии испытуемых. По окончании испытаний вам предложат торт и возможность выговориться перед дипломированным сочувственным слушателем». С точки зрения ГЛaDOS, человек в награду за торт должен быть рад

[Left 4 Dead 2 - Portal 2 Easter Egg](#)  
[Left 4 Dead 2 — Portal 2 Easter Egg](#)

выполнить любое задание; для тех, кто мало знаком с пиндостанской культурой — это явный отсыл к классическому (даже скорее [баянному](#)) американскому «школьному научному проекту» с белой мышкой в лабиринте и кусочком сыра.

Чем ближе игрок подходит к финалу, тем чаще на стенах можно видеть надпись «The Cake is a Lie», нацарапанную, вероятно, прошлыми испытуемыми, немного сошедшими с ума от служения науке. Комикс [Lab Rat](#), вышедший в преддверии выхода второй части, раскрывает персоналию одного из этих учёных, ответственного за 99% (если не за все 100%) этой настенной писанины: страдалец зовётся Даг Рэттман, и его жизненная история попахивает некоторым спин-оффом, вплоть до надежд на Portal 3.

Мем стал довольно популярен и вышел за пределы /v/ форчана, его стали использовать во многих разделах. Часто фразой «The Cake is a Lie» как бы говорят нам, что кто-то [сверху скрывает](#) и [истина где-то там](#).

Во многих играх можно встретить порталные [пасхалки](#). Даже в монстрах вроде [WoW](#) (в дополнении появилось достижение «The Cake is not a Lie», требующее от игрока приготовить шоколадный торт).

Ну, а [мимопробегайцы-звездофаги](#) втихомолку усмеваются [забавной](#) схожести мема и [первого постулата кодекса ситхов](#). В развёрнутой форме цитата приобретает форму [т. н. кодекса Челл](#) или даже нового кодекса ситов:

«The Cake is a lie, there is only Pie.  
Through Pie, I gain Calories.  
Through Calories, I gain Fat.  
Through Fat, I gain Girth.  
Through Girth, my Belt is Broken.  
The Recliner shall free me. »

— *Darth Badass*

## Companion cube

«Not in cruelty  
Not in wrath,  
The Reaper came today;  
An Angel visited  
this gray path,  
And took the cube away »

— *Dr. Rattman*

Другой культовый персонаж, не только среди поклонников игры, но и во всех интернетах — [Куб-компаньон](#) (он же *Кубик-попутчик* или *Приятель кубик* в различных переводах). Выглядит он как [гламурный](#) грузовой куб с розовым сердечком вместо логотипа Aperture Science на круглой пластине в центре каждой грани. В самой игре вы не встретите ни одного живого существа, (*спойлер*: хотя в Portal 2 таки встречается птица, которая и уносит GLaDOS-картошку в своё гнездо), но GLaDOS позаботилась о социальных потребностях испытуемых и предоставила верного друга, Кубика, и его нам нужно провести с собой. Как рассказывают разработчики, тестовая группа игроков не сумела связать наличие куба перед носом и смертельно опасные плазменные шары буквально через 10 метров, поэтому-то Кубик и сделали более привлекающим внимание, нежели его серые собратья<sup>[1]</sup>. При этом GLaDOS не устаёт напоминать, что:

Экспериментальный центр напоминает вам о том, что кубы не умеют разговаривать. В случае, если грузовой куб всё же заговорит, центр настоятельно рекомендует вам игнорировать его советы.

Экспериментальный центр напоминает вам, что куб не может угрожать убить вас ножом и, в действительности, не умеет говорить.



Надпись на стене. Игрок может обнаружить ее до уничтожения куба.

В конце испытаний с Кубиком (*спойлер*: разлучают силой: его надо бросить в сжигатель), и это решение многим дается с трудом, ведь он такая **няшечка** и к Кубику очень легко привязаться<sup>[2]</sup>, даже за те жалкие минуты, что мы с ним возимся (мы, кажется, упоминали, что игра очень короткая? Так что не надейтесь, что вам выпадет счастье таскать его с собой, пока не начнёт мерещиться, что он заговорил). При этом сама GLaDOS радостно ехидничает по этому поводу. В конце игры GLaDOS не раз вспоминает этот кубик, часто повторяя «Мы устроили праздник в твою честь. Мы даже пригласили твоего друга — Кубика. **К сожалению, он не смог прийти.** (*спойлер*: Потому что ты хладнокровно оборвала его жизнь)», разрывая тем самым сердце игрока на куски.

Кубик прославился настолько, что в некоторых играх его даже прятали в качестве **допфиша** (например, в «Тургор»). Кубик засветился даже в *DotA 2* в виде **arcana шкурки для Io** и в *Call of Duty: Modern Warfare 2* в виде твоего звания «ящик-компаньон» (Companion Crate) и кубика. Кстати, народные умельцы таки сделали мод и небольшую карту в которой куб-компаньон реагирует на персонажа и при попытке его проташить слишком далеко даже убивает. Возможно, по системе Станиславского надо было бы заставить игрока таскать кубик часов десять на протяжении кучи уровней, потом понемногу добавлять вкрадчивую озвучку челловских глюков, перемешанных с реальными звуками, чтобы окончательно утонувший в волнах хоррора порталофаг вконец запутался, говорит ли кубик, ебанулась ли героиня или он сам до розовых слонов доигрался уже, с **резкой и внезапной кульминацией** и кучей судебных исков от посевших в одну ночь игроков, но... если бы да кабы, как говорится.

## Transmission Received

[Portal 1: all radios and signals for the "Transmission Received" achievement](#)

Получение ачивмента

перепрохождения игры вы будете находить эти радио в самых неожиданных местах. Они размещены там не просто так. Если в каждой комнате найти радио, затем с этим радио подойти в **специальное место**, музыку прервут помехи, а затем вы услышите **странные сигналы**. И когда вы проделаете подобные манипуляции со всеми радио, вы получите достижение **Transmission Received**.

Однако эта задача под силу только особо **задротистым** игрокам, поэтому менее опытные игроки могут воспользоваться **сейвами**. В каждом сохранении надо просто идти вперёд или сунуть приёмник в открытый впереди портал. Если упёрся в стену, а передача не ловится — поднять над головой.

**Википедия подсказывает**, что **Transmission Received** лишь малая часть **игры в альтернативной реальности**, созданной Valve в рамках рекламной акции **Portal 2**.

## Still Alive

Игра заканчивается исполняемой GLaDOS песней, которая суммирует все пертурбации сюжета и переживания GLaDOS за судьбу игрока. Песня стала мемом **Ютюбов**, а на форчане периодически появлялись трефы с пикчами и кусками этой песни, позже появилась **флешка**, в которой на сменяющиеся кадры постов наложена сама песня. Написана сия песня **нёрдом** по имени Jonathan Coulton (кроме неё, есть еще ряд милых сердцу битарда песен). За GLaDOS **поёт** оперная певица Ellen McLain, собственно, озвучившая GLaDOS и турели в самой игре.

В самом начале игры мы можем услышать аранжировку **Still Alive**. Вскоре обнаруживается источник музыки: это стоящее на тумбочке радио. По мере



Декодированные послания

[Portal - 'Still Alive'](#)

[Финальные титры](#)

[Portal - Still Alive typography](#)

[Собственно, песня. Лучшее из известных видеосопровождений спасено от копирастов](#)

[Commander Shepard is Still Alive](#)

[Коммандер Шепард во второй части трилогии. Злая ирония - EPIC WIN'ный клип сделан ещё ДО провального финала серии](#)

[Still Alive - Portal - English Sub - Luka](#)

[Кастинг на роль GLaDOS: Мерурине Лука](#)

[Portal Ending - Still Alive - on an Exercise Machine - HD](#)

[После того, как её как следует взорвали, GLaDOS нашла, куда переселиться <https://www.youtube.com/watch?v=iUzZAN69dXg>](#)

[SCP-682 тоже пытается подражать](#)

[Still Alive - My Little Pony FIM AMV](#)

[MLP:FiM](#)

[Kids Sing Portal "Still Alive"](#)

[Хор мальчиков-зайчиков](#)

[Portal Prelude - Rock Still Alive remix](#)

[Версия в Prelude](#)

[\[NyanDub\] \[#18\] Portal - Still Alive \(RUS\)](#)

[ver.2.1](#)

[Русская версия](#)

[Still Alive \(on Floppy Drives\)](#)

[На флопах](#)

[Portal's 'Still Alive' Played by Fiber Laser](#)

[На волоконном лазере](#)

This was a triumph.  
I'm making a note here: HUGE SUCCESS.  
It's hard to overstate my satisfaction.  
Aperture Science  
We do what we must  
because we can.  
For the good of all of us.  
Except the ones who are dead.  
But there's no sense crying over every mistake.  
You just keep on trying till you run out of cake.  
And the Science gets done.



## Цитата дня

Все от GLaDOS, естественно.

[Один день из жизни турелей](#)

[Машинима. Один день из жизни турелей.](#)

Для тебя даже была организована вечеринка. Грандиозная вечеринка, на которую были приглашены все твои друзья. Я пригласила твоего лучшего друга, Куба-компаньона. Разумеется, он не смог прийти, потому что ты убила его. Другие твои друзья тоже не пришли, потому что у тебя нет других друзей.

Good job! As part of a required test protocol, we will stop enhancing the truth in three... Two... One.

— J

А вы знаете, что у вас есть уникальная возможность пожертвовать один или несколько жизненно важных органов в фонд повышения девичьей самооценки? Это правда.

Из соображений вашей безопасности и безопасности окружающих воздержитесь дотрагиваться до... чего бы то ни было вообще.

Несмотря на то, что девизом корпорации Aperture является обеспечение безопасности сотрудников, контакты с энергетическими шарами могут привести и нередко приводят к таким невосполнимым повреждениям, как полная [аннигиляция](#).

Контакт с этим полом приведет к отметке «Неудовлетворительно» в вашем протоколе тестирования, а также к немедленной смерти.

Поразительно! Вы, (Имя подопытного), теперь настоящая гордость (место рождения подопытного).

Обратите внимание, что отчетливый вкус крови во рту не входит в протокол тестирования и является побочным эффектом Отчуждателя Носимого Имущества Aperture Science; последний, в средне-редких случаях, может отчуждать также зубные пломбы, коронки, зубную эмаль и зубы.

Экспериментальный центр напоминает вам, что вас испекут, а потом [будет торт](#).

Экспериментальный центр напоминает вам, что вы... торт.<sup>[3]</sup>



Красавица.

[Funnest line in Portal \\*SPOILERS\\*](#)

Та самая фраза

## Portal: Prelude

Винрарный мод к игре, по сюжету — приквел. За испытуемой следят всё ещё живые люди, два сотрудника, которые стебуются друг над другом и над испытуемой. Прелюд отличается совершенно мозговывносящей сложностью по сравнению с оригинальной игрой. Для прохождения уровня требуется тщательно планировать и выстраивать уёбищные многоходовые комбо. Видимо, жалобы от нубов на непроходимость игры так заебали разработчиков, что они запилили специальный [сайт](#), где выложены видеопрохождения каждого уровня. В конце игры испытуемая имеет возможность наблюдать момент запуска GLaDOS с последующим срывом её с катушек и [УВЧ](#) (*спойлер*: Эбби dies, хотя это и довольно очевидно). По факту — есть во что поиграть и позадрачивать, по крайней мере, тестовая группа явно не состояла из кретинков, как у основной линейки. По лулзу — из сюжета Прелюда следует, что издевательства над испытуемыми и их массовые смерти на тестах — не личная прихоть захватившей лабораторию Гладос, а часть некоего Коварного Хитрого Плана, для которого Aperture Science пыталась любой ценой натренировать небольшую группу лучших в мире порталганнеров. И вот что удивительно: повадки Апертуры, более глубоко раскрытые в Portal 2, оказались вполне себе непротиворечивыми с этим сюжетным ходом. [Капралу Шепарду](#) повезло меньше.

## Portal 2

«The third half of Portal 2's brilliance is its story. (Yes, third half. If Valve can disregard the laws of physics in its game, I can disregard the laws of math in my review.)»

— PC Gamer

Долгожданный, подогреваемый, с большой помпой и кое-где даже драмой релиз от 19 апреля 2011 года. Что нового? Если в двух словах:

- Длинная кампания
- Драма, предательства, месть!
- Еще больше GLaDOS
- Еще больше головоломок
- ~~Торт~~ [Картошка!](#)
- Кооперативный режим
- Саундтрек, арт, дизайн уровней...
- ???????
- [SPAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAACE!](#)

Специально для второй части игры выпустили патч, дополняющий концовку первой игры 5-ю секундным монологом робота на заднем плане, так как та не очень-то и располагала к сиквелам. Действие второй части проходит через много лет после окончания первой части, при этом в игре [нет упоминаний](#) о том, сколько времени прошло после событий первой, но по состоянию лабораторий и счётчику, остановившемся на «девять, девять, девять, девять...», можно сделать вывод, что прошло его чуть более чем дохуя. Главную героиню пробуждает из анабиоза новый компаньон-напарник, [сфера](#) по имени Уитли, который, в противовес Кубу, триндит без умолку. А вот героиня, традиционно для Вальва, молчит, как рыба об лёд, что (вкупе со встроенным в геймплей тестом раскладки клавиатуры в

[Portal 2 Teaser Trailer](#)  
It's been a loooong time.  
[Portal 2 End Turret](#)  
[Orchestra/Song/Opera Ft. King Turret!](#)

This is the end... Это одна из единиц концовок компьютерных игр, которая заставляет рыдать миллионы людей по всему миру.



И в Aperture Science есть свой

самом начале) породило некий внутренний недомем о девушке, BSOD.  
разговаривающей при помощи подпрыгивания на месте<sup>[4]</sup>. Вместе с болтливым напарником мы пытаемся свалить из лаборатории, но вместо этого случайно включаем GLaDOS. Последняя оживает, начинает восстанавливать лабораторию, попутно продолжая проводить с вами испытания.

В преддверии выхода игры Valve выпустила комикс из двух частей «Lab Rat», в котором повествование ведётся от лица Доктора Дага Ратмана — того самого, подарившего нам фразу «The Cake is a Lie» и прочие надписи на стене. И таки да — там есть Кубик, и он разговаривает (правда, только в воображении Ратмана)! Кроме того, в комиксе немало пасхалок — лежащий на столе молодого Ратмана [Грави-ган](#), [Зарядник Н.Е.V.](#) и [аптечка Альянса](#), «The Cake is a Lie», написанное бинарным кодом и т. д. [Довольно качественный перевод](#) был выполнен ребятами с Нашалайфа, хоть и не обошлось без мелких косяков типа «Энштейна». Данный перевод был, скорее всего, признан чуть ли не официальным, ибо [появился на thinkwithportals.com](#). Также Valve использовали винрарную песню The National — Exile Vilify в одном из «убежищ» Ратмана в игре, содержащую слова из этой же песни.

[Lab Ratt | A Portal Love Letter](#)

Экранизация комикса "Lab rat". Присутствуют русские субтитры.

С технической точки зрения, вторая часть — скорее экспаншен и игровой процесс меняет мало. Из нововведений кооп-режим мультиплеера и гели — жидкости, меняющие поведение поверхностей, на которые они нанесены. Эта идея пришла из игры Tag: The Power of Paint, авторы которой, сделав игру, получили работу в Valve. С эстетической — небольшое опосение (сильный упор на ГРАФОН, героиня [резко изменила](#) имидж), но в компенсацию дано астрономическое количество пасхалок и всяких сюжетных моментов, вызывающих где лулзы, а где и кирпичи. К счастью, авторы догадались сделать так, чтобы сюжетные подробности тоже извлекались в основном из пасхалок, что позволило избежать превращения просто линейной игры в смесь линейной игры и «мыльного кинца», не связанного с годным игровым процессом.

[The National- Exile Vilify](#)

The National - Exile Vilify

## Glados@home

Эпических масштабов троллинг от Valve, в идеале, призванный подарить фанатам игру на пару дней пораньше. Сначала в стиме выложили так называемый potato sack, содержащий 13 в основном довольно средненьких инди-игр со скидкой 75% и тематическими уровнями и контентом из portal. Потом под заголовком «help us release portal 2 earlier» был запущен подраздел на [aperturescience.com](#), а всем участниками стима пришло пространное сообщение от [glados@home](#). Суть акции такова — чем больше времени хомячки играют в игры из potato sack, тем быстрее приближается время мифического «перезапуска glados» и, соответственно, релиз Portal 2.

[Песня ГЛэДОС из Portal 2 русские субтитры \ Portal 2: End Song rus sub](#)

[Закономерный «Сиквел» Still alive https://www.youtube.com/watch?v=ieNNFyf9Q78](#)

После того, как примерно 15-20 тысяч человек объединенными усилиями добились прогресс бар до 75%, оказалось, что сдвинуть дату релиза удастся в лучшем случае на пару часов. Результаты предсказуемы. Игра ещё не вышла, валва уже нагрела руки, срубив на фанатах бабла, а хомячки, сообразив, что их наебали, строчат [почти 700-страничные треды](#) на форуме, полные ярости.

Тем не менее, самые трудолюбивые хомячки, заработав все картошки во всех играх из Potato Sack, получили так называемую «золотую картошку» — полную коллекцию игр, сделанных Valve, включая даже Portal 2. То есть в итоге купить и задрочить до золота Potato Sack ради Portal 2 было даже выгоднее, чем сделать предзаказ Portal 2. Впрочем и горечь и радость были неполные, так как у половины людей игра банально не запустилась из-за кривой работы [Steam](#), а о «золотой картошке» не было известно вплоть до самого последнего момента — большинство задротов, из тех кто внезапно получил эту ачивку, уже имели предзаказанный Portal 2, а забившие на добывание картошек или не купившие этот бандл уже банально не успели принять участие в общем балагане.

## Кейв Джонсон и зажигательные лимоны

Кейв Джонсон (Cave Johnson) — первый и пока единственный человеческий персонаж за всю игру, достигший [меметического](#) статуса. Мистер

[Cave Johnson Lemons](#)

Джонсон — ни кто иной, как основатель и председатель совета директоров Aperture Science®. Именно от него ГЛэДОС подцепила [человеколюбие](#) и стремление к развитию науки любой ценой. Часть игры посвящена знакомству с корпорацией в эпоху 50-80-х годов. Роль ГЛэДОС выполняют записанные заранее и автоматически проигрываемые послания Кейва. Во время этих сообщений персонаж выдаёт кучу перлов и показывает себя таким [мистером Бёрнсом](#), только жизнерадостнее и харизматичнее. По мере продвижения по комплексу наверх эпоха сменяется, дела компании подрываются, антураж и декор постепенно дешевеют, а подопытными вместо астронавтов, героев [войны](#) и олимпийских чемпионов становятся бомжи, а затем и вовсе сотрудники компании. Голос Джонсона стареет, его здоровье тоже не

становится лучше; в какой-то момент у него падает планка, и он выдаёт следующую тираду, содержащую его версию известного афоризма:

Alright, I've been thinking. When life gives you lemons? Don't make lemonade. Make life take the lemons back! GET MAD! 'I don't want your damn lemons! What am I supposed to do with these?' Demand to see life's manager! Make life rue the day it thought it could give Cave Johnson lemons! Do you know who I am? I'm the man who's going to burn your house down! With the lemons! I'm going to get my engineers to invent a combustibile lemon that burns your house down!

— Кейв Джонсон

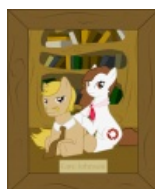
Фраза и идея жгучих цитрусовых снарядов понравилась игрокам, что вылилось в волну креатива на тему.



Insanity Wolf поддерживает идею!



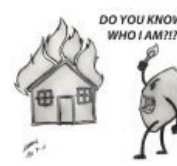
Инженер, зажигательных лимонов запиллил мне быстраблядь!



There is a pony version of it, NO EXCEPTIONS!



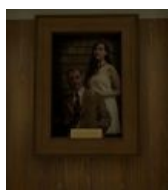
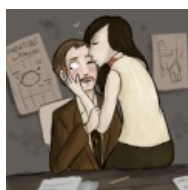
Лимонмёт для ТФ2



Два сапога - пара.



Джентлемоны



They look so familiar...



Лимонка же.



Заготовка

Ещё Пони Джонсон

В моде к DOOM 2 под названием Aeons of Death 6 (который по сути является огромной помойкой ресурсов из туевой кучи старых и новых игр) зажигательные лимоны таки запилили. GLaDOS в качестве врага, рабочий порталган и даже кубик прилагаются.

До выхода P2, на промо-сайте [aperturescience.com](http://aperturescience.com) можно было залогиниться под ником *USER CJOHNSON* и паролем *TIER3* — это давало возможность получить доступ к файлу *NOTES*, в котором содержалась история компании.

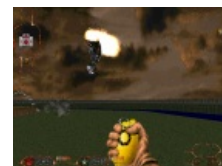
## Perpetual Testing Initiative

8 мая 2012 был наконец-то выпущен из беты внутриигровой редактор уровней для Portal 2. Появилась возможность добавлять карты в Steam Workshop не только сделанные в новом редакторе, но и доработанные напильником в профессиональных редакторах с анимацией, разрушениями, новыми текстурами и другими свистелками и перделками.

Срач между любителями нового редактора и гуру Hammer не утихает до сих пор. В основном всё сводится к тому, что задроты Hammer`а указывают на невозможность сделать хорошие декорации, диалоги и прикрутить скрипты. На что любители казуального редактора замечают, что в их редакторе нет ничего лишнего и можно создать любой пазл, не тратя времени на украшения и прочую мишуру.

## «Тихоокеанский рубеж»

Крайне ВНЕЗАПНО в фильме про ОБЧР и Годзилл [нарисовался](#) голос, весьма напоминающий GLaDOS. Фанаты, увидев трейлер, от неожиданности высрали немало Кубов-компаньонов. И, таки да, режиссер Гильермо дель Торо действительно оказался порталоебом, и арендовал Эллен Маклейн для своего фильма. Будет ли она ставить эксперименты над всеми остальными персонажами — доселе неизвестно. А тем временем в самом Portal появилась небольшая карта, помещающая игрока на место действия событий фильма.



Суровый спейсмарин идет лимонить GLaDOS

## The Talos Principle

По словам студии Croteam (да-да, авторы [Лихого Семена](#)), идея сабжа возникла случайно в ходе работы над SS4, и увидели они, что это хорошо. Позвав парочку человек со стороны для создания сюжета, они заперлись в своей студии и в декабре 2014 года выкатили никем не замеченную из-за новогодней распродажи The Talos Principle.

Суть такова: ты — робот, которому голос с небес приказывает собирать сигилы (фигурки из тетриса) во славу свою и за это он даст тебе бессмертие, только на Башню не поднимайся ибо «там погибель твоя и всего рода твоего». Всего в игре три основных дворца-ангара (три глобальных локации — Древний Рим, Древний Египет и Средневековая Европа), в каждом из которых есть порталы на 7 обязательных карт, одну бонусную звёздную и одну карту с посланником, который после пробуждения сможет давать подсказки. Каждая карта (кроме карт с посланником) содержит по 3-5 комнат, каждая комната — головоломка. Сколько их всего — считайте сами, но на прохождение обязательной части может уйти 15-20 часов. Всё это можно посещать и проходить в любом порядке. Более того, есть ещё звезды числом 30,



достающиеся особенной хитрожопостью.

Помимо головоломок каждая карта содержит терминал, в терминале есть куски разных текстов, из которых мы потихоньку узнаём синопсис окружающей нас действительности. Через эти же терминалы с нами начинает связываться некто Милтон, местный ИИ, и сходу начинает унижать ГГ и ставить его в тупик неудобными вопросами о сущности мироздания. Вообще, беседы с ним — это нечто, лучше один раз попробовать.

Читая терминалы и продвигаясь по сюжету мы потихоньку узнаём, что (*спойлер*: людишек начал косить вирус, вырвавшийся из-за **глобального потепления**, и пока они все окончательно не передохли, было решено запилить университет, где создать искусственный интеллект на замену человеку и собрать все накопленные людьми знания. Соответственно, всё вокруг - симуляция, а ты - лишь один из немногих роботов со сгенерированной личностью, проходящих её раз за разом; суть же этого всего - найти хороший, годный образец личности, который будет человечен настолько, что его вместе со знаниями запишут в настоящего робота, находящегося в настоящем мире и выпустят наружу возродить цивилизацию.)

Чем это похоже на Portal.

- Кубы и кнопки. Кнопки здесь квадратные, а кубы называются гексаэдрами (в игре даже есть небольшой срач между роботами на эту тему);
- Поля анти-экспроприации тоже на месте;
- Голос с потолка/небес, который указывает тебе, как жить;
- Шар, который пассивно бегаёт в некоторых головоломках туда-сюда, слишком уж смахивает на Уитли;
- Есть несколько пасхалок, связанных с Порталом, начиная от куба-компаньона и заканчивая обратной стороной луны с логотипом Aperture Science.

Чем это не похоже на Portal.

- Сюжет есть (вернее, он глубже);
- Нет порталов и физики в принципе;
- Вместо обитых войлоком лифтов и кафелем комнат имеются уютные пейзажики с развалинами, снегом, пустыней и европейскими замками, которые так и хочется поскриншотить;
- Сложность с детсадовским порталом просто рядом не стоит.
  - Таки сложность «обычного» прохождения ещё не зашкаливает. Однако, вместо отдельных челленджей сделаны возможности достать «звёздочку» — и звёздочки эти находятся внутри уровней, а не вынесены в отдельный challenge mode.
- Концовок не одна, а целых три, причём самая сложнодобываемая — не «хорошая».
- ГГ сам робот.

В целом вышел очень даже вин, хотя под конец пазлы вызывают, скорее, раздражение (но это, увы, из-за немаленькой продолжительности игры), зато философские вопросы игра отработывает на ура. Плюс некоторые комнаты заставят ваши мозги как следует поработать. А челленджи и вовсе вшиты в основной уровень.

## Фанарт

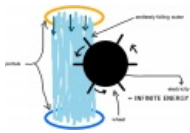
<Васян> В игра Portal главная героиня Челл бегала в оранжевой курточке. В игре Portal-2 она курточку сняла и бегаёт теперь в белой маечке. Прикинь, да?  
<Чучундра> С нетерпением ждём портал-3?

 410962



Главная героиня **OH SHI-**  
и её лучший друг.  
На ноге ГГ лежит  
портал-ган.

Now you're  
thinking with  
portals.



PROFIT

ГладОС-тян



Асакура

Битарды  
обсуждают  
наболевшую тему

Чуть более, чем  
все герои игры



Rule 34

Порталган это  
сплошной  
профит!

Еще.

Кроссовер-  
фанарт.

Правило 34



Куби-тян

Ура, есть  
плиточки!

И всё-таки Black  
Mesa не  
взорвалась!

GLaDOS x Shodan  
— идеальная пара



Кубоголовый

<http://rain.nxe7.com/>  
(html5-версия)





В Футураме

Гослото

[1]

Так Челл видит фаги...



...а такой её видит GLaDOS.

Челл работает с *главным источником питания.*

Портал 2 в стиле **Homestuck**.

Челл в роли **Пэйниса Капкейка**.

Фанатичная мастдайница.



«— Добей, браток! Спасибо, браток!»

Y U NO

Так вон оно что! Косметический Модуль поработал?

Парадокс

[\[Portal 2\] Want You Gone - Fan Music Video](#)

Клип на «Want You Gone»

[Outside Aperture - Portal Short Film](#)  
Фанатская короткометражка по сабжу

[A Triumph of Science | A Portal Love Letter](#)

Фанатская документалка об Aperture

[\[Harry101UK\] Это Aperture! \[RUS\]](#)

Это Aperture, но на русском.

[WHEATLEY'S SONG \(PORTAL 2\) by Miracle Of Sound](#)

Wheatley song

[Portal - If I Were A Core](#)

Турелька мечтает стать модулем

[Mari0 w/ Chim | Mario Meets Portal | \(HD\)](#)

Портальная пушка сделает любую игру более интересной

[The Wheatley Song ... Extended!](#)

[Spoilers]

И ещё одна.

[Turret Error Animated Music Video - Portals and a Penguin](#)

[\[Portal 2\] Want You Gone](#)  
Он же, но с переводом.

[Portal: No Escape \(Live Action Short Film by Dan Trachtenberg\)](#)

Еще одна

[Portal - This Is Aperture](#)

О том, как живётся в Aperture Science.

[Portal 2 - Baby It's Space Outside](#)

Ещё одна от того же автора

[Portal - The Wheatley Song](#)

Wheatley song #2

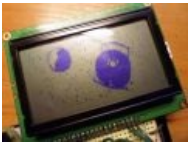
[GLaDOS replica - test firmware \(WIP\)](#)  
Made in Russia

[Portal - Meet The Cores 1](#)

Meet the team. Опять от Гарри.

[Portal: Terminal Velocity](#)

**Уголок фагготрии**



SPAAAAAAAACE! Кошерный  
коплей

Sort of



няшный коплей  
такой няшный

маленькие  
кубики

куб покрупнее



футболка  
Aperture Labs

кружка!



Comic-Con 2011



Воздушная  
Панель Доверия  
не рассчитана на  
коплееров  
Вашего веса.

Русский вариант  
кубика

**См. также**

- [Half-Life](#)
- [System shock](#)
- [Деление на ноль](#)
- [Луносрач](#)
- [Не торт](#)

## Ссылки

- [Официальный сайт компании Aperture Science](#)
- [GLaDOS@home](#) — деньговывжиматель из фанатов
- [Сайт, посвящённый \*\*только\*\* годным фанатским картам.](#)
- [Portal The Flash Version](#)
- [ASCIIportal](#)
- [The device has been modified!](#)
- [How Have You Been](#)
- [Wish I Had A Portal Gun](#)
- [Все цитаты GLaDOS, андроидная софтина](#)
- [Chell in the Rain \(html5\) :3](#)
- [Фимозный местами СПГС на сабж](#)
- [Портал-ган своими руками](#)
- [Портал-ган своими руками — с лампочками \(англ. версия\)](#)
- [Глаша-Люэстра -Настенная Лампа своим паяльником \(понадобится eBay или AliExpress Avito/ знакомый кузьмич, ибо понадобятся моторчики для свободных движений ГЛаДОС под потолком\)](#)
- [Статья о сабже на Нетлоре](#)

## Примечания

- ↑ Если пройти всю игру, в качестве приза можно будет включить комментарии от разработчиков, где они и рассказывают всё это.
- ↑ Как следствие — обострение [СПГС](#): первое приходящее на ум слово, которое можно составить из букв на жёлтых клавишах клавиатур, попадающихся ближе к концу игры, — «friendship». На самом деле из этих букв отлично складывается имя «[Adrian Shephard](#)», впрочем, как и из аббревиатуры нашего портал-гана: ASHPD. Так что, по сути, это — [пасхалка](#).
- ↑ В оригинале: "The Enrichment Center is required to remind you that you will be baked, and then there will be cake.", что является игрой слов: это можно перевести как "Экспериментальный центр должен напомнить вам, что вы получите диплом, а потом вас ждет торт" ИЛИ как "Экспериментальный центр должен напомнить вам, что вас испекут, а потом будет торт", что намекает более прозрачно. В принципе, вариант "Вас ждёт сначала приготовление, а потом ...уже торт" достаточно дезинформативен, несмотря на проёб момента с [дипломом](#).
- ↑ **Уитли**: "Скажи: «[Яблоко](#)». **Игрок должен нажать на пробел.** Челл молча подпрыгивает. **Уитли**: ОК, сойдёт.



### Игры

[1C](#) [3dfx](#) [A challenger appears](#) [Action 52](#) [Aion](#) [Alignment](#) [All your base are belong to us](#)  
[Angry Birds](#) [Angry Video Game Nerd](#) [Another World](#) [Arcanum](#) [Assassin's Creed](#) [Baldur's Gate](#)  
[Barrens chat](#) [BASKA](#) [Battletoads](#) [Beat 'em up](#) [BioWare](#) [Bitches and whores](#) [Blizzard](#) [Blood](#)  
[Brick Game](#) [Bridget](#) [Carmageddon](#) [Chris-chan](#) [Civilization](#) [Combats.ru](#) [Command & Conquer](#)  
[Company of Heroes 2](#) [Contra](#) [Copyright](#) [Corovaneer Online](#) [Counter-Strike](#) [Crimsonland](#) [Crysis](#)  
[Daggerfall](#) [Dance Dance Revolution](#) [Dangerous Dave](#) [Dark Souls](#) [Dead Space](#) [Demonophobia](#)  
[Denuvo](#) [Deus Ex](#) [Diablo](#) [Did he drop any good loot?](#) [Digger](#) [Disciples](#)  
[Doki Doki Literature Club!](#) [Doom](#) [DOOM: Repercussions of Evil](#) [Dopefish](#) [DotA](#) [Dreamcast](#)  
[Duke Nukem 3D](#) [Dune 2](#) [Dungeon Keeper](#) [Dungeons and Dragons](#) [Dwarf Fortress](#) [Earthworm Jim](#)  
[Elasto Mania](#) [Elite](#) [EVE Online](#) [Everquest 2](#) [F-19](#) [Falgun Punch](#) [Fallout](#) [Fate/stay night](#)  
[Five Nights at Freddy's](#) [Flashback](#) [FPS](#) [GAME OVER](#) [Game.exe](#) [GameDev.ru](#) [GamerSuper](#)  
[Garry's Mod](#) [Giant Enemy Crab](#) [GoHa.Ru](#) [Gothic](#) [Granado Espada](#) [Grand Theft Auto](#)  
[Guilty Gear](#) [Guitar Hero](#) [Half-Life](#) [Half-life.ru](#) [Heroes of Might and Magic](#) [Hit-and-run](#) [Hitman](#)  
[HL Boom](#) [Homeworld](#) [I.M. Meen](#) [Ice-Pick Lodge](#) [IDDQD](#) [Immolate Improved!](#)  
[It's dangerous to go alone! Take this.](#) [Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katava Shoujo](#)  
[Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)

