

Capítulo 1: Punto de inserción

Después de una breve introducción de la mano de GMan, que no te aclara nada y sin saber cómo ni por qué, te encuentras en el vagón de un tren. En seguida parará y podrás seguir a los dos pasajeros que salen. Cuando se hayan parado, sigue por el camino de las verjas que te conducirán finalmente a un control policial.

Los policías te indicarán "amablemente" y con la ayuda de sus porras eléctricas a dónde te debes dirigir. Antes de poder entrar a la estación que va a Nova Prospekt, se te cerrará la puerta en las narices. Deberás seguir las indicaciones de los policías hasta que te conduzcan a una sala de interrogación.

Allí te encontrarás con Barney, uno de los guardas de seguridad de la vieja Black Mesa y después de hablar por video-conferencia con uno de los científicos, tendrás que salir por la puerta de tu izquierda.

Sube las escaleras y coloca una caja debajo de la ventana. Para recogerla pulsa la tecla de usar (por defecto, la "E"), mira hacia la ventana, colócate y vuelve a pulsar la tecla de usar para soltarla. Salta encima de ella y luego salta a través de la ventana, no te pasará nada.

A mano derecha verás una puerta que podrás abrir con la tecla de usar. Crúzala, sube las escaleras y abre la siguiente puerta, luego ve hacia la izquierda, donde te las verás con otro policía. Recoge la lata y tírala en la papelera para que te deje pasar.

Al fondo a la izquierda verás una verja abierta, debes ir por ella, ya que te conducirá a unas puertas dobles que te darán acceso a la plaza principal de Ciudad 17.

Sigue la calle que va por tu derecha hasta que veas un callejón a mano derecha. Para llegar a la otra parte de la verja, simplemente basta con subir la escalera y bajar por la otra parte, cayendo encima de una caja para no hacerte daño.

Te encontrarás en un callejón, en un extremo verás un control policial que debes evitar, en el otro, unos ciudadanos cabreados con la situación. Sigue hasta el edificio que está al final, donde hay dos guardias, y entra por la puerta que tienes a tu izquierda.

Podrás abrirla sin problemas para luego subir por las escaleras del edificio hasta el primer piso. Sigue hasta el fondo del pasillo, intentando no molestar demasiado a los guardias, y sigue subiendo por las escaleras hasta el segundo piso.

Verás a un ciudadano que te llama desde una puerta, síguelo y luego corre todo lo que puedas por dentro de la casa hasta que vuelvas a salir al pasillo. Continúa hacia la derecha y sigue subiendo escaleras con cuidado que los policías no te capturen.

Sigue corriendo hacia arriba y llegarás al tejado, tendrás que salir por el enorme agujero que hay con cuidado de que no te alcancen las balas de tus perseguidores.

Sube por la rampa para ir al otro edificio y luego gira a la izquierda, donde verás unos tabloncillos que te permitirán continuar tu fuga.

Con cuidado de no caer y con el añadido de intentar que no te disparen demasiado, sigue corriendo por las cornisas de los tejados hasta que veas dos ventanas abiertas.

Entra por una de las dos saltando y baja por las escaleras que hay en el hueco de la habitación; éstas se romperán a tu paso y te encontrarás metido en un buen lío a base de porrazos eléctricos. No te preocupes, conocerás a Alyx, tu salvadora. Síguela.

Capítulo 2: Un día memorable

Continúa tras Alyx, te llevará hacia un laboratorio oculto de la rebelión y te presentará a uno de los científicos y te reunirás otra vez con Barney. Ponte el traje de protección cuando te lo ofrezcan, cárgalo con la toma de corriente de la alianza (manteniendo pulsada la tecla de usar) y sigue las instrucciones de los personajes. Abrirán una compuerta oculta donde se encuentra el experimento del que hablan: un teletransportador.

Justo antes de enviar a Alyx al otro laboratorio, se desconectará accidentalmente uno de los enchufes, recógelo y conéctalo nuevamente. Luego acciona la palanca que está justo a la derecha de los tres enchufes para completar el experimento. Métete en la plataforma del teletransportador y ... a esperar el desastre.

Baja de la plataforma y sal de la verja por cualquiera de las dos puertas, a la derecha, detrás de unos

aparatos de corriente encontrarás otra verja y unas escaleras, ve por ahí y abre la siguiente puerta. Llegarás hasta un sitio un poco más abierto por el que no podrás salir, Barney te llamará y te dará una palanca con la que podrás romper los tablones de la puerta del fondo.

Continúa y rompe toda caja que te encuentres, también podrás destruir esos molestos aparatos voladores que te sacan fotografías constantemente con la palanca, te recargarán un poco el traje. Recuerda que con la "F" enciendes la linterna y que dejando pulsada la tecla "Z" activarás el Zoom de tu traje de protección.

Te encontrarás con una estación de trenes bastante anticuada, baja por el hueco de la verja rota y dirígete hacia la izquierda, huyendo de los disparos de los guardias. Verás un vagón de tren abierto lleno de cajas y palés de madera, sube saltando desde la acera y rompe las cajas para poder salir por el otro lado del vagón, empujando sus puertas.

En cuanto saltes vendrá un tren por tu izquierda, para esquivarlo será suficiente con que te escondas debajo de unos de los vagones hasta que pase y luego ve detrás de él hasta que veas un hueco entre varios vagones y puedas seguir avanzando a la izquierda, siempre con cuidado de que no te alcancen los disparos enemigos.

A mano izquierda verás otro vagón con las puertas abiertas y unas escaleras, métete dentro y verás a la derecha unas escaleras que te llevarán a la parte superior. Salta al tren de tu izquierda y luego salta por encima de la verja, sigue corriendo, rompe los tablones que obstaculizan la puerta y continúa avanzando.

Capítulo 3: Ruta del Canal

Si lo necesitas, puedes recargar tu nivel de salud con el dispositivo de auxilios que hay colgado de la pared, se hace dejando pulsada la tecla de usar, igual que para cargar el traje, luego sigue avanzando y acaba con los dos guardias que linchan a los ciudadanos. Rompe los tablones que impiden el paso, sube las escaleras y mata al guardia con el que te encontrarás. Con la pistola podrás acabar con ellos antes, recuerda que si les das en la cabeza será más fácil.

Los barriles explosivos son muy útiles cuando te viene un grupo considerable de policías, dos disparos certeros de pistola, una buena carrera y disfrutarás de unos fuegos artificiales (y con suerte, podrás ver volar a algún que otro enemigo).

Una vez en la calle otra vez, verás más verjas y un tren que se detiene en el lugar justo para que nosotros podamos saltar encima de él y pasar a la casa que está en frente. Ten cuidado de no resbalar para que no tengas que repetir el proceso una y otra vez.

Cuando vayas a intentar entrar en la casa, aparecerán unos guardias que podrás eliminar disparando a los barriles explosivos que dejastes atrás, recuerda, dos o tres balas serán suficientes. Rompe una vez más las tablas que cierran la puerta. Si necesitas vida o munición, a mano izquierda tienes lo que buscas. Normalmente cuando veas el logotipo de Half-Life pintado en una pared con spray, significa que hay algo interesante para nuestra salud o nuestras provisiones de munición... así que no dudes en invertir un poco de tiempo en inspeccionar el terreno en su busca.

Cruza a la otra sala y desaloja la puerta como mejor creas. En la parte de fuera te encontrarás con más guardias y más barriles explosivos, ya sabes lo que hacer con ellos... en cuanto a ese tipo de caja con el texto escrito "Supply" que no habías visto antes, siempre traen munición, packs para curarte o kits para restaurar la energía del traje, no te pierdas el contenido de ninguna.

Abre la puerta de la verja usando el botón de usar y sigue avanzando por el callejón que ves al fondo. A la derecha, la verja está algo rota y doblada, así que la podrás atravesar saltando por encima. Continúa a la derecha, intenta no gastar demasiadas balas con los guardias que te disparan desde el otro lado porque no dejan de salir, tú sigue huyendo.

Te encontrarás con un conducto con la marca de Half-Life, en su interior hay algo de vida y munición útil, rompe el otro extremo que cierra el conducto, mata a los policías y ve hasta el fondo, donde la verja estará abierta y te podrás tirar a la vía, donde te encontrarás a más y más guardias, te intentará atropellar un tren (que puedes esquivar pegándote a la pared), te tirarán barriles explosivos... nada que no puedas resolver con un poco de práctica.

Siempre que puedas, recoge la munición que se le cae a los guardias que matas y, siempre que lo necesites, recarga tu vida y energía en los puntos indicados. Para seguir avanzando, tendrás que subir por las escaleras desde donde te tiraron los barriles y seguir matando guardias de seguridad de Ciudad 17, ya sea con la pistola o con los barriles explosivos, palanca... es elección tuya.

Sube esas escaleras y rompe las cajas que obstaculizan la pasarela, encontrarás vida ahí, ahora podrás pasar al otro lado del campo de fuerza que te impedía seguir.

Sigue hacia la izquierda y vuelve a tirarte a la vía, podrás recoger el contenido de las cajas de suministros y curarte una vez te ventiles a los enemigos que te rodean. Continúa por la vía del tren y verás a mano derecha una puerta abierta con una pasarela algo rota, por debajo pasa un río al que te debes tirar antes de que el tren te pase por encima.

Sigue hasta el final, donde hay un vagón rojo abandonado. Verás unas escaleras en uno de sus lados, sube por ellas y métete por el agujero que tiene en su parte superior, dentro te encontrarás con un ciudadano y un alien... pero tranquilo, son amigos (sí, el alien también).

Cuando te abran la puerta del vagón, sal de éste y rompe el palé que tienes en frente, así podrás seguir por ese camino. También tendrás que romper las tablas del fondo y seguir hasta el final. Rompe, agáchate y destruye toda tabla que veas para seguir caminando.

Fíjate en esos nuevos enemigos, unas bocas que cuelgan del techo con una larga lengua... si te atrapan, mátalas antes de que te coman, si puedes evitarlas, no gastes munición.

Sube por la rampa, tendrás que esforzarte un poco más para que esos guardias que han asesinado a los civiles no te maten a ti también. Te saldrán por la izquierda, por el conducto desde donde te pide ayuda el refugiado y por la derecha, donde tienen instalada un nido de ametralladora. Mata a esos guardias disparándoles a la cabeza y luego entra en el hueco del conducto que hay a tu derecha.

Sigue por el conducto, recoge la energía y sube por las escaleras del fondo. Una vez arriba te vendrán más enemigos, acércate al nido de ametralladora y pulsa el botón de usar para acabar con ellos. También debes romper el barril explosivo que hay en la derecha para abrirte paso y seguir corriendo hasta el fondo. Si te ves a un tanque que dispara misiles... corre por la plataforma de la derecha hacia el lugar donde mataron a los civiles.

Ten cuidado de no caer en las largas lenguas de las bocas que cuelgan del techo, algunas están en zonas realmente oscuras y son muy difíciles de encontrar. Sigue el único camino que verás a través de conductos extraños. Sal hacia la luz y entra en el túnel de tu izquierda, que tiene la puerta rota. En el segundo túnel te tirarán barriles explosivos, esquivalos como mejor puedas y luego entra en el siguiente túnel.

Sal al exterior y sigue por la derecha, destruye esos barriles explosivos para derribar el puente. Cruzándolo verás dos grandes huecos, uno tapado por piedras y el otro casi sepultado, por el de la derecha puedes pasar sin problemas, simplemente tendrás que empujar esos tres barriles. Al fondo hay unas cuantas lenguas esperándote, así que si las has distraído bien con los barriles, podrás pasar sin muchos problemas.

Ahora viene una parte más difícil... podrás ver unas diez lenguas al fondo, lánzales un barril explosivo y cuando esté a media altura, dispárale para matar a todas las que puedas. Coge el otro barril y ve hasta el fondo, te encontrarás otro grupo de lenguas de las que te podrás deshacer con el mismo método.

Ahora tendrás que tirarte al agua y esquivar como mejor puedas todos esos barriles explosivos que te están tirando, quizás necesites guardar la partida por si las moscas. Intenta disparar a los barriles que hay en la parte de arriba para que no te exploten a ti.

A la derecha podrás ver una escalera que te llevará a la otra parte del río. Tendrás que ir hasta el fondo del todo, subir por las plataformas y seguir el camino para conseguir entrar por el conducto de la derecha. Mientras nada es probable que te sigan lanzando barriles explosivos, así que ve con mucho cuidado.

Ahora te encontrarás en una sala con un balancín improvisado. Para salir de ahí tendrás que ir colocando bloques de construcción en el extremo que está levantado de la tabla para nivelar el peso y cruzar al otro lado. Si lo quieres pasar más fácil, utiliza la tecla de correr (por defecto el "SHIFT") cuando el balancín esté subiendo y salta cuando estés en el extremo, llegarás a la plataforma sin demasiados problemas.

Continúa hacia la rampa que baja por la izquierda y ten cuidado con el helicóptero, sus disparos son de lo más dañino que te encontrarás a lo largo de todo el juego. Corre hacia la izquierda y súbete a la plataforma, retira el barril que obstaculiza la puerta y entra en el túnel.

Más lenguas y más barriles explosivos para tu deleite, por si no te habías quedado satisfecho antes. Siguiendo el camino llegarás hasta una puerta, ábrela y prepárate para correr porque el helicóptero te está esperando. Corre hacia la izquierda y tendrás otro túnel por donde escapar. Sigue a través de sus pasadizos por el lado de las cañerías gruesas y rompe los barriles explosivos para abrirte camino.

Te encontrarás con una especie de intento de fortificación de la rebelión, rompe los tabloneros con tu palanca y lucha con las motosierras voladores que te buscan. Es mucho más fácil hacerlo con la palanca, aunque para gustos... colores. Si subes por las escaleras a su dormitorio, podrás recoger las provisiones que te prometió el rebelde en cajas de suministros, luego cruza la puerta por la que te entraron las motosierras y sigue tu camino.

Destruye al siguiente grupo de motosierras con la pistola, abre la puerta, sigue el pasillo hasta el fondo y dispara a alguno de los barriles explosivos, con ello conseguirás cargarte esas motosierras que te estaban esperando. Escucharás voces de guardias... sí, no son de broma. Abre la siguiente puerta y luego la del fondo, rompiendo todas las cajas que obstaculizan la entrada.

Tírate al agua y sigue ese camino, tendrás una pequeña batallita con soldados de la alianza con una buena musiquita para acompañar. Sigue tu ruta y verás una especie de depurador que va rotando,

debajo del agua, a la izquierda hay un túnel que tendrás que cruzar. Coge oxígeno en la abertura que te encontrarás y sigue nadando hasta que llegues a una zona con tuberías que desprenden vapor.

A la izquierda te encontrarás con unos guardias armados que tendrás que matar y una caja de suministros. Cuidado con la lengua que te espera al intentar subir a recoger la munición. Súbete a la tubería lo mejor que puedas, mata a los demás guardias y motosierras y sigue hasta donde te lleve la tubería sin pisar el vapor. Hay zonas con lenguas.

Llegarás a una zona donde delante tienes verjas por las que no puedes pasar y a la derecha tienes unos tablones de madera, rómpelos y métete por la abertura que tienes debajo a la derecha, acabarás dándote otro chapuzón. Nada hacia la izquierda y sube por las escaleras, luego vacía tus cargadores en los barriles explosivos para que revienten antes de que lleguen a tus pies.

Sigue el camino y entra por el túnel que tienes a tu derecha, detrás de unas rocas. Al fondo tendrás unas cuantas motosierras voladoras para destruir, luego abre la puerta y ve hasta el siguiente pasadizo, siguiendo la tubería del techo. Tendrás que abrir un hueco en el conducto y atravesarlo. Cuando caigas estarás completamente rodeado de motosierras y barriles explosivos... no es muy buena idea hacerlos explotar porque hay demasiados.

Cárgate a las motosierras, sube las escaleras y sigue por la tubería para llegar a la otra plataforma superior. Cruza la puerta y verás una sala repleta de tuberías. Bien, tendrás que arreglártelas para bajar poco a poco a través de ellas hasta que te encuentres al lado de una válvula roja, acciónala para que suba el nivel del agua y vuelve a la sala anterior. Baja las escaleras por las que subiste antes y entra por el túnel redondo rojo que hay abajo.

Coge oxígeno, nada hacia abajo otra vez y rompe las tablas que impiden que suban las cajas de madera que hay en la parte de abajo. Con su ayuda ahora podrás subir a la otra plataforma y seguir tu camino. Atraviesa los túneles y llegarás a una zona de verjas. Sube las escaleras y tírate a la parte de abajo. Sigue por ese pasadizo rumbo a donde te ha salido el guardia y ayúdate del barril que está enterrado para poder subir al siguiente túnel.

Rompe ese grupo de motosierras y cajas y gira hacia la derecha por la primera puerta que veas. Sube las escaleras y ve a través de los tablones, cuando hayas pasado la primera pared te podrás tirar para seguir con tu fuga. Mucho cuidado ahora, ese agua verde ponzoñoso que ves a la derecha es radiactivo y te consume mucha vida, procura no pisarlo.

Sigue hasta el fondo tal y como te dice el rebelde, mata a todo bicho que se mueva que no tenga pinta de amigo mientras sales a esa especie de zona de desastre nuclear. Se trata de avanzar todo lo que puedas sin asustarte demasiado. Evita en la medida de lo posible los cables electrificados y tocar las paredes del contenedor rojo, si no los tocas, estarás a salvo.

Sigue por los tablones hasta que te encuentres a la rebelde cargando de combustible la lancha del hangar improvisado. Para subirte a la lancha pulsa la tecla de usar, los controles son los mismos salvo que para girar tendrás que utilizar las teclas de desplazamiento lateral, navega un poco antes de seguir para sentirte más a gusto con los controles.

El primer obstáculo insalvable es una puerta cerrada, para abrirla tendrás que subir a la plataforma de la derecha y accionar la válvula hasta que se quede fija arriba. Continúa esa ruta hasta el final, pasando por encima de todas las cajas de suministros que veas para romperlas y recoger lo que tienen en su interior.

Capítulo 4: Peligro de Agua

Lánzate sin miedo al agua y sigue hasta donde veas una casa roja con un grúa, de ahí ve hacia tu izquierda. Sigue por el camino y salta la rampa que tienes justo de frente. Atento que te tirarán munición desde arriba, recógela y sigue. Saca los barriles de oxígeno que encontrarás al final del túnel de tu izquierda, tendrás que tirarlos hacia el agua y luego colocar todos en la cesta que está debajo de la rampa, así se elevará y podrás saltar con tu lancha.

Sigue por el camino que te lleva el canal de agua, atropellando a los guardias que te veas. Al poco tiempo encontrarás un obstáculo de tierra que podrás pasar sin problemas saltando por la rampa que hay a la izquierda. Sigue deslizándote, derriba a los soldados que hay en las plataformas destruyendo la parte baja de éstas y lánzate canal abajo. Cuando pases por los dos siguientes puentes ten cuidado con las lenguas que cuelgan desapercibidas.

Al fondo a la derecha tendrás tu primer problema real: las compuertas están cerradas y no puedes pasar normalmente, así que tendrás que abrirlas volviendo a donde mataste al último guardia que estaba subido en una plataforma, por ahí cerca encontrarás unas escaleras, entra en la puerta y prepárate para luchar. Te encontrarás con una caja repleta de granadas de mano que te serán muy útiles para matar a la gran cantidad de soldados que te irás viendo y a las motosierras.

Al salir por la puerta tendrás a un soldado disparándote con una ametralladora, lánzale unas cuantas granadas para matarle, abre la siguiente puerta y termina con el resto. Pasando la siguiente puerta verás que los mandos para abrir las compuertas están estropeados, simplemente destruye los barriles de la derecha para conseguir abrirla.

Regresa hacia tu lancha por donde viniste matando a los refuerzos que han llegado al sonar la alarma y sigue tu camino por el canal. Salta hacia el nivel inferior, ignora al tanque que te dispara misiles y sigue hacia la derecha.

Sigue avanzando y cuando te veas un camión que explota prendiendo fuego a casi todo el ancho del canal, sáltalo por la derecha. Luego sigue todo recto hasta entrar en un túnel.

Pasa por los primeros obstáculos bordeándolos por la derecha y salta por el hueco. En el fondo verás que te cierran deliberadamente las compuertas, así que tendremos que abrirlas otra vez. Bien, tendremos que volver un poco y buscar una pequeña puerta cerrada con un candado que está justo en frente de un barco abandonado. La abriremos disparando al candado y entraremos.

Una vez dentro, seguiremos el único camino que veamos, matando a los soldados que lo protegen. Subiremos las escaleras y nos encontraremos con un helicóptero que nos empieza a disparar, corre hacia el hueco que hay entre el contenedor rojo y el azul y luego sigue hasta la izquierda, rodea el contenedor rojo del fondo que está junto a la verja y pasa por debajo de la torreta de madera.

De frente verás un contenedor blanco abierto detrás de una verja rota, crúzalo y ve hacia la izquierda, entra en el hangar y mata a todo lo que se mueva. ¿Ya has limpiado la zona?, pues sube las escaleras y sigue matando a los refuerzos, luego pasa a la plataforma del fondo saltando por encima de los contenedores, ve por el camino del pasadizo de la luz roja con cuidado de que no te mate el helicóptero.

Tendrás que romper las cajas que obstruyen el paso por la siguiente puerta, hazlo a toda prisa y sigue adelante. Baja las escaleras, sal al exterior y, cubriéndote de los disparos, ve a la salida que hay al fondo a la derecha.

Baja las escaleras y luego sube las que hay en la torre de tu derecha, cuando limpies ese pequeño cuarto de enemigos, utiliza las ametralladoras fijas para destruir el helicóptero. Una vez haya huído, abre las compuertas pulsando el botón del panel y vuelve a por tu lancha, luego sigue por el canal. Ahora debes coger carrerilla y pasar al otro lado del canal por medio de la rampa.

Corre hacia el túnel y sigue por ahí. Después de salir del túnel ve hacia tu izquierda. Lo siguiente que tendrás que hacer es demostrar tus dotes de marinero siguiendo el recorrido por el que te lleva el helicóptero. Túneles, rampas y demás cosas que te harán sentir en una especie de Need for Speed acuático, no hay mucho que contar al respecto, simplemente disfrútalo.

Sube por la rampa improvisada formada por dos troncos, gira a la derecha y sigue con tu carrera. Después de arrollar a esos soldados que se descuelgan del puente, deberás seguir por la derecha a toda prisa. Pegado a la parte de la derecha subirás hasta una rampa, saltarás por ella y acabarás en una nave industrial grande y roja.

Luego puedes hacer dos cosas, o bien te vuelves a tirar al agua desde allí o bajas tu lancha por la plataforma, irás a parar al mismo sitio. Pasa las compuertas y sigue el canal por la izquierda, esquiva esa enorme chimenea que se te viene encima, los misiles del tanque y los disparos del helicóptero y entra por el túnel. Te encontrarás con otra puerta cerrada, aunque esta vez la saltaremos por encima.

Tendremos que subir por unas escaleras que hay en uno de los lados y llegar a una plataforma donde hay una lavadora, la empujaremos y caerá en una cesta de una especie de ascensor, luego bajaremos y accionaremos la palanca. Hará que la rampa se quede fija y podamos saltar con nuestra lancha y seguir con nuestro camino. Te encontrarás con unos amigos que te instalarán una ametralladora en la lancha.

¡Sal ahí fuera y demuéstrole a ese helicóptero cómo se dispara!, luego salta la rampa del fondo, ve hacia la derecha y encárgate de los que te han preparado una emboscada. Luego sube con la lancha por la verja que hay a la derecha y podrás salir sin demasiados problemas. A los tanques no te los puedes cargar, simplemente ignóralos y esquiva sus misiles con zig-zags.

Entra en el siguiente túnel y mata a los soldados que te encuentres, sigue avanzando, esquiva al siguiente tanque y continúa. En la siguiente bifurcación, el camino correcto es el de la izquierda. Tendrás que subir por la rampa y penetrar en el túnel, matando a los zombies que te salgan a recibir. No salgas muy rápido, te esperan unos cuantos barriles explosivos rodando. Atraviesa el fuego por el hueco del lateral derecho y pasa al otro lado de las rampas.

Tendrás casi el camino libre para seguir tu rumbo, pero ahora llega una parte complicada. Verás un par de barcos abandonados y un par de tanques deseosos de destruir tu lancha. Lo que debes hacer es ir hasta el fondo, donde te encontrarás un contenedor rojo que tiene una brecha. Tienes que colocarte de tal forma que uno de los misiles enemigos impacte ahí y haga explotar los barriles explosivos que tiene dentro, así se abrirán sus puertas y podrás entrar por el hueco.

Rodea toda la zona por el interior de los tablones y salta por la rampa que te llevará a un túnel superior. Una vez que pases a la siguiente zona, sonará una alarma y te encontrarás con otro helicóptero, algo más difícil de destruir que el anterior, pero no imposible. Simplemente dispara hasta que lo destruyas.

Ve hacia el fondo, por la parte de la izquierda, donde verás una compuerta cerrada y una pequeña torre. Sube las escaleras y podrás accionar la válvula que la abre para poder entrar.

Una vez dentro, salta por la primera rampa que veas y destruye a los enemigos que te encontrarás. Rodea la nave industrial roja por la parte de abajo y cruza el puente.

A mano derecha verás unas escaleras que te llevan a la plataforma desde donde se abren las compuertas de la presa, acciona los mandos y vuelve a tu lancha. Lánzate al agua como buenamente puedas, coge carrerilla y salta por los troncos a través de la compuerta que acabas de abrir.

Capítulo 5: Este de Black Mesa

Es hora de deshacernos de nuestra lancha, sube a la plataforma de la izquierda por las escaleras y rodea la central eléctrica por la parte derecha, encontrarás un túnel donde te harán un escaneo y conocerás a otra de las protagonistas, simplemente síguela.

Esta parte no tiene ningún puzzle que resolver, simplemente sigue las instrucciones para aprender a utilizar el manipulador de campos de energía. Una vez hayas jugado con Dog, tendrás que salir corriendo. Te separarás de Alyx inesperadamente y tendrás que irte a Ravenholm tú solito.

Rompe el candado que protege las escaleras del ascensor y sube por ellas.

Capítulo 6: No vamos a Ravenholm

Ve hacia el fondo y rompe las tablas, entra en la casa de madera y diviértete con esos zombies, una recomendación personal es coger el manipulador de campos de energía, unos engranajes y... bueno, pruébalo tú mismo.

Llegarás a una zona donde hay una cuchilla dando vueltas sin parar y cortando por la mitad a todo lo que pillas en su camino. Usa el carrito de metal y el manipulador de campos para pararlo y poder pasar. Tras unos cuantos zombies más, conocerás al párroco de Ravenholm.

Ve hacia el fuego del fondo, a su izquierda verás un interruptor rojo y detrás una bombona grande de gas, cierra la válvula para que se apague el fuego y entra en la casa. Hazte paso por la puerta de la derecha y sube al nivel superior, limpia de enemigos las habitaciones y desactiva la electricidad que hay en la última. Ahora vuelve a la calle.

Hacia la izquierda verás un callejón en llamas, cierra el gas para extinguir el fuego y entra en él, mata a los enemigos y sube las escaleras que hay en la valla y luego las otras que te llevarán hasta uno de los tejados de Ravenholm.

Ahí te volverás a encontrar con el párroco, te dirá dos cosillas y se volverá a marchar. Desde ahí arriba podrás saltar a unas tablas que están un poquito más adelante, ve por encima y entra por la ventana que hay al final.

Tendrás que matar a un par de zombies y algunos enemigos más, luego abre la puerta que está cerrada con tablas y sal al exterior. Podrás ver un artilugio un tanto extraño, si accionas la palanca caerá un coche desde una grúa, muy útil. La grúa de enfrente tiene un funcionamiento diferente, normalmente el coche lo tendrás abajo, si accionas la palanca subirá y si la vuelves a soltar caerá.

Súbete al segundo coche y empezará a subir de forma automática, ve hacia las tablas de la derecha y te volverás a encontrar una vez más con el párroco, entra por la ventana y abre la puerta.

Te conducirá otra vez hasta el párroco, que te librará de unos cuantos zombies y arañas más, sal por la ventana y mata desde arriba a tantos como puedas con mucho cuidado de no caerte.

Cuando tengas limpio el nivel inferior, tírate a un sitio seguro y ve hacia el fondo, a la derecha encontrarás unas escaleras que te permitirán entrar en otra de las ventanas. Abre la puerta y ármate de valor para crear otra carnicería. Baja las escaleras y vuelve a salir al exterior y entra por la puerta que hay junto a dos ventanas que tienes justo en frente.

Matando a todos los enemigos sube hasta arriba del todo, al tejado y habla con el párroco, te dará una escopeta.

Mata a los zombies y luego lánzate a la cuba de agua que está abajo, sube sus escaleras para llegar al tejado y entra por la puerta. Ahora pulsa el botón para llamar al ascensor y mientras sube, defiéndete como puedas.

Baja con el ascensor y salta la verja de enfrente con la tabla que está colocada para tal fin, luego ve por la verja del fondo, gira hacia el callejón oscuro y sigue caminando. Te tirarán un par de contenedores explosivos que te serán bastante útiles para matar a la cantidad tremenda de bichos que te saldrán por todas partes a medida que vas caminando hacia la izquierda.

En uno de los últimos callejones de la derecha verás una especie de grúa, ve por ahí hacia la izquierda, sube las escaleras y acciona la palanca que verás en la terraza. Ve hasta el último callejón de la derecha y sube por esas cajas, salta a las escaleras, súbelas y sigue el camino de tabloncillos que te llevan a los otros edificios.

Salta a la plataforma que hemos preparado y luego salta a la siguiente. Sube las escaleras y habla con el párroco, luego salta a la plataforma que está justo debajo de él y entra por la ventana.

Dentro te encontrarás con un par de zombies deseosos de darte unos achuchones, acaba con ellos y baja las escaleras. Luego sube las que están a la derecha que llevan al ático, tendrás que retirar la caja para abrir la puerta que hay arriba.

Sal por ahí y ve hacia la izquierda, déjate caer por la zona de las escaleras y súbelas matando a todo lo que se te cruce en el camino hasta dar a parar con otra puerta más. Sube las escaleras y te encontrarás con el párroco que te enviará un carrito en el que te tendrás que subir para reunirte con él, mientras llega, mata a los bichos que se te acerquen.

Súbete a la cesta y suelta el freno de mano para empezar a bajar, ahora sigue las instrucciones que te da el párroco, cuando hayas masacrado a todos los zombies del cementerio te dirá que salgas por una puerta mientras él la sujeta, así que sigue tu camino por la puerta del fondo, él se quedará bastante feliz ahí rodeado de sus pecadores.

Por ese gran hueco lo único que puedes hacer es tirarte poco a poco, cayendo lo mejor que puedas hasta llegar abajo. Una vez ahí, dispara estratégicamente a los barriles explosivos para cargarte a todos los bichos que puedas. Cuando el resultado sea bastante satisfactorio, ve al otro grupo de escaleras que hay al fondo y salta por encima de la verja.

Sigue ese camino y lánzate al vacío, tranquilo que hay agua. Bucea por ahí abajo hasta que encuentres otro sitio similar, coge aire y sigue buceando. Si no puedes pasar por las tablas, la alternativa es salir a la superficie y saltarlas. Llegarás a una zona donde está el raíl típico que hay en las minas. Cuando acciones la palanca, el vagón empezará a subir y a bajar con una cuchilla dando vueltas, tendrás que ir subiendo poco a poco hasta arriba con cuidado de que no te corte la cabeza a ti.

Una vez estés arriba, sigue la luz que da a parar a las afueras del túnel. Ve a mano derecha siguiendo los trenes y te encontrarás con un francotirador, tienes que colarle una granada de mano por la ventana para matarle, no hay otra forma. Cuando le mates, sigue ese mismo camino, cúbrete detrás del tren y luego pasa lo más rápido posible para que el francotirador siguiente no te alcance.

Métete debajo del siguiente tren hasta alejándote de su láser, sigue por ahí hasta que salgas y lánzale una granada desde la parte de atrás del siguiente vagón rojo, con un poco de práctica le darás sin problemas. Los siguientes soldados tienen mejores armas, cuidado con ellos. Sigue adelante una vez les hayas dado su dosis de metralla.

Saldrás a una gran explanada y te encontrarás a muchos más soldados, te recomiendo que uses, como siempre, los barriles explosivos. Ve hacia la puerta que hay al otro lado de la verja y ayuda a los rebeldes a deshacerse de los soldados enemigos. Te darán una charla y luego saldrás por la siguiente puerta. En el muelle te darán un vehículo.

Capítulo 7: Carretera 17

Súbete al coche para que te bajen a tierra, te soltarán mal y quedarás volcado, usa el modificador de campos para enderezarlo a base de golpes y sal pitando de allí por la carretera, ve por la primera bifurcación a la derecha y luego sube la montaña, como no hay puente, tendrás que usar el turbo para pasar al otro lado.

Ahora tendrás que subir la montaña y dirigirte hacia el túnel que hay a la derecha. Crúzalo y luego déjate caer con el coche por el barranco-rampa que hay a la derecha de la salida. Ahora el camino será de tierra y tendrás que seguir más o menos recto, sorteando alguna que otra montaña.

Las hormigas tigre le tienen miedo al ruido que hacen estos aparatos que golpean el suelo, así que mientras estés cerca de uno de éstos, casi seguro que no se atrevan a morderte. Rompe las tablas que hay de frente y sigue hasta el próximo disuasor de hormigas araña. Puedes ignorar perfectamente la cabaña y seguir recto, ahora te encontrarás otro disuasor con un grupo de soldados.

Sigue recto bordeando la costa hasta que veas que puedes girar a la izquierda, ve por ahí y te encontrarás con un grupo rebelde, entra en el sótano, habla con el coronel y luego saca tu bazooka para cargarte el helicóptero y las tropas enemigas. En la parte de arriba de la casa encontrarás varios cohetes más para lanzarle y en algunas de las cabañas de por ahí también.

Vuelve a tu coche y sigue el camino de la carretera mientras puedas y el camino de tierra mientras no puedas. Pasando por debajo de un puente llegarás hasta otro muelle con otra grúa, deja el coche cerca del disuasor de hormigas tigre, actívalo y sube por las rampas de madera. Rodea el complejo hasta llegar a la grúa, súbete y útila para subir tu coche y darle un golpecito al puente para que caiga y puedas pasar por encima.

Vuelve a tu vehículo y mételo en la nave, abre la siguiente compuerta pulsando en el interruptor que está dentro de la caseta, vuelve al coche y sigue tu camino. Coge carrerilla y salta con tu coche por las cristaleras de la última nave y luego sigue por la carretera hacia la derecha.

Te encontrarás con un helicóptero cerca de un puente, debes saltarlo con la ayuda del turbo y seguir el camino ignorando al enemigo hasta que encuentres una pila de coches amontonados. En una furgoneta blanca tendrás todos los cohetes necesarios para destruirle, ojo que te cae encima. Luego ábrete hueco

con el modificador de campos y sigue por la carretera hasta llegar al túnel.

Al otro lado te encontrarás a unos nuevos y peculiares enemigos, son unas bolitas eléctricas que se te pegan al coche. La solución es cogerlas con el modificador de campos y lanzarlas bien lejos (en el agua por ejemplo, allí explotarán). Sigue el camino y mata a los soldados que te encuentres con un campo de fuerza que no te deja seguir.

Bájate del coche y pasa por uno de los lados, limpia la zona y dirígete al tanque que le da energía al campo de fuerza, tendrás que quitarle los topes de las ruedas y luego darle un empujoncito para que caiga al mar. Vuelve al coche y sigue por la carretera hasta el túnel, atraviésalo y mata a los soldados que protegen el puente.

Como el puente tiene un campo de fuerza, tendrás que desactivarlo. Baja hasta la puerta que hay en el acantilado, entra, recoge packs de salud y ve hasta el final. Sube las escaleras, sal, coge carrerilla y salta hasta la otra plataforma que está rota. Ahora con mucho cuidado sigue avanzando hacia el otro lado del puente por el sitio que te resulte más sencillo, ya sea por las vigas o por las plataformas.

Una vez mates a todos los soldados, pasa por detrás de la verja, sal por la puerta y sube las escaleras. Entra por la puerta y luego sube las escaleras que hay en la habitación de la derecha. Para desactivar ese campo de fuerza, basta con desenchufarlo con el modificador de campos. Luego pulsa el botón que hay al fondo a la derecha y ya puedes volver a coger el coche y seguir tu camino.

De vuelta, tendrás que cargarte a bastantes refuerzos, ten cuidado especialmente con el helicóptero y con no caerte al agua. Ten especial cuidado en la parte final del puente y graba varias veces, puede que tengas que repetir esa parte hasta que lo consigas.

Sube el coche hasta las vías por la rampa del fondo y písale al turbo por todo el puente para que no te arroye el tren. Ve hacia el camino de tierra que hay por la izquierda y entra en el túnel.

Capítulo 8: Búnders

Sigue por el camino del túnel, matando a todo lo que veas y esquivando cuantos obstáculos puedas, si es necesario, empuja con el modificador de campos. Sal del túnel y sigue por la carretera hasta que llegues al primer búnker.

Pasa a través de él y sigue conduciendo por la carretera con cuidado de no caerte por las brechas. En el siguiente búnker, una vez mates a los enemigos, tendrás que buscar dos baterías de coche para abrir la puerta, una está debajo de una bañera, al lado de la casa y la otra la tienes que sacar del capó de un coche azul que está también al lado de la casa.

Coloca las baterías en su sitio correspondiente, cruza la puerta y ve por el túnel, llegarás hasta otra base rebelde, mete el coche en el garaje que te muestran y sal de él y mata a todos los soldados enemigos que te envíen y sus refuerzos. Luego ve hasta el faro, coge los cohetes y acaba con el helicóptero.

Baja las escaleras detrás del soldado y ve por el acantilado hacia la izquierda con cuidado de no caerte. Ahora llegarás a una zona de arena, no la toques o las hormigas león te detectarán y saldrán a por ti, ve pisando las piedras. Llegarás hasta una especie de balancín con unas cajas en uno de los extremos, colócalas en el opuesto para poder subir a la plataforma siguiente.

Salta de una plataforma a otra y construye un puente con una tabla alargada que hay ahí. Pasa por ella y vuelve a recogerla para usarla tantas veces como te sea necesario para llegar hasta la casa que tiene un cable hasta el disuasor de hormigas león, enciende el generador y ve hasta él para protegerte y luego continúa tu camino hasta las rocas del fondo.

Ahora lánzate a la arena, no te compliques mucho intentando pasar desapercibido porque te encontrarás con una hormiga león reina.

Lo que tienes que hacer es correr hasta la puerta de la siguiente base y mata a la reina con la munición más pesada que lleves a mano y con la ayuda del chico de la ametralladora. Recoge los ferópodos y entra a la base, te enseñarán a utilizarlos.

Ve por el camino que te han marcado hacia Nova Prospekt por el pasadizo, las hormigas león no te harán daño ahora. Tendrás que ir desactivando los disuasores para que las hormigas te sigan sin miedo y las utilizarás para atacar a los búnders. Cuando veas una zona en la montaña a la izquierda por la que puedas pasar, ve, mata al personal de seguridad de Nova Prospekt y entra en el pasadizo.

Utiliza a tus nuevas amigas para limpiar la zona y los últimos búnders. Luego tendrás que ir por el acantilado e ir subiendo poco a poco los niveles. Tira los tablones que hay al lado del fuego para que caiga la escalera y sigue subiendo por las plataformas de Nova Prospekt, cuando no puedas más, sigue por el acantilado otra vez.

Entra por el conducto y mata a los guardias que hay en las torres desde ahí, luego continúa caminando. Sube las escaleras, acaba con los soldados de la tercera torre y ve hacia la izquierda, te encontrarás con varios helicópteros que tendrás que destruir con los misiles que te vayas encontrando.

Concentra el fuego en uno, luego en otro y así hasta que destruyas los tres, encontrarás una caja llena

de cohetes al final.

Entra por el hueco que está ardiendo y cierra las válvulas de gas para poder pasar. Siguiendo por esas puertas, se te caerá la pared detrás de ti y no podrás volver, así que toca seguir adelante.

Capítulo 9: Nova Prospekt

En las celdas de abajo, hay una que tiene un gran boquete en la pared para poder pasar, atraviésalo y sube las escaleras que hay en la puerta del fondo. Desde el último piso pasa por el hueco que hay en la verja rota y sigue caminando. Ve hacia el fondo a la izquierda, derriba las torretas desde atrás y sube las siguientes escaleras y ve hacia la puerta que está bajo el cartel de salida.

Después de pasar el agua, darás a parar a la zona por la que había un hueco, sigue por ahí. Baja un nivel y entra por la puerta grande de seguridad, destruye las torretas que hay arriba con una granada y sube hasta su nivel por las escaleras, tendrás una puerta a la derecha.

Sigue por los pasillos y salta a las duchas, tendrás que matar a otra reina de las hormigas león, así volverás a tenerlas de tu parte otra vez. En la otra parte de las duchas encontrarás una puerta totalmente bloqueada por cajas y bidones, hazte paso y sigue por ahí, tendrás que destruir un par de torretas y matar a otros tantos soldados.

Pasa por la otra puerta de seguridad que está abierta a la izquierda, desactiva el campo de fuerza con el arma gravitatoria y abre la compuerta con la palanca de la luz roja. Sube las escaleras y abre la puerta pulsando al botón, eso abrirá la compuerta de abajo, ve hacia ella, cárgate las torretas y pasa por el conducto que está en la pared del fondo.

Tendrás que parar el ventilador, poner la pala entre las aspas es una buena solución hasta que explote el motor. Desconecta el campo de fuerza y sigue tu camino con tus compañeras. Limpia la zona de soldados y sube de niveles hasta llegar al tercero y luego ve hacia la izquierda de la pasarela, llegarás a una sala donde podrás activar otro interruptor que abrirá una puerta de seguridad de atrás.

En el cuarto de las lavadoras, mata a los guardias y sube las escaleras, entra por el cuarto, dirígete hacia las cocinas que hay al fondo y pasa por detrás, destruye las torretas y sigue por la puerta de la izquierda. Lánzate por la ventana que está rota en la parte de la derecha y mata a los soldados que te aparecerán, luego encárgate de la reina.

Busca el cartel de "C3" y pasa a través de las tres puertas que tienes de frente, a mano derecha verás murallas de la ciudadela que se empezarán a mover para aplastarte. Lo que tienes que hacer es subirte al hueco que hay a la izquierda antes de que te alcancen, luego lánzate por los escombros, habrás completado el capítulo.

Capítulo 10: Afieltrado

Déjate caer por el hueco de la verja de la habitación de al lado y sigue hasta el fondo del pasillo. Te encontrarás con Alyx, síguela cuidando de que no la maten. Luego te mostrará el camino por el que debes continuar. Hazte hueco por las cajas del pasillo y cruza la puerta que te abrirá Alyx y ve hacia la derecha. Ella te dirá que vuelvas a la oficina, tendrás que pasar por los respiraderos que están detrás de las estanterías.

Cuando bajes, Alyx te abrirá una puerta más y te vendrá una cantidad importante de soldados. Acaba con ellos y luego destruye las torretas del fondo. Para desactivar el siguiente campo de fuerza, tendrás que tirarle una granada a la habitación donde está enchufado, te encontrarás con unas cuantas torretas más.

Llegarás hasta una sala grande de control, tendrás que colocar las torretas en puntos estratégicos para defenderte hasta que Alyx llegue a tu posición, si las tiran, podrás volverlas a levantar con el arma de gravedad. Estudia el lugar para saber dónde funcionarán mejor, luego colócalas y aguanta un rato. Ten especial cuidado con las sierras voladoras.

Cuando Alyx desactive los campos de fuerza, ve hacia las puertas de la izquierda, ábrete hueco entre las cajas y baja por las escaleras que hay tras la puerta. Después verás una sala algo inundada que ha convertido la zona en un campo electrificado. Pasa por las tuberías de la izquierda hasta la otra plataforma y luego utiliza los bidones de oxígeno o cualquier otra cosa que se te ocurra como barcas improvisadas para pasar al otro lado.

Sube las escaleras y quita todas las cajas que te impiden el paso y mata a los guardias que te esperan tras las puertas de seguridad. Sube y lánzate abajo, Alyx te dirá que coloques las torretas, así que manos a la obra, construye una barricada con todas las cajas que veas, prepara la zona y luego coloca las torretas... tendrás que esperar otra vez a que venga ella.

Ahora sigue a Alyx durante todo el camino y cuida de que no la maten. Una vez llegues al teletransportador, tendrás que montar las torretas de forma estratégica y luego subir al teletransportador. En el laboratorio, tírate con "el perrito" por donde te indica.

Capítulo 11: Anticiudadano Uno

El perrito empezará a luchar con unos enemigos, luego te abrirá una puerta, allí tendrás que irte hacia la izquierda, hay una verja doblada, entra y ve hacia los escombros. Dentro del edificio tienes que ir por el primer pasillo que tienes a la izquierda. Luego ve con el rebelde hacia la plaza principal, donde te encontrarás a más soldados amigos.

Entra por el hueco que hay en la muralla por la parte derecha de la plaza. Quita la plancha que hay en el hueco y desactiva las minas con el arma gravitatoria. Pasa por la cabaña y ve por el callejón. Sigue por la calle y ve hasta el siguiente callejón que hay al final de la calle a mano derecha. Se trata de ir avanzando por la ciudad.

Cuando llegues a una de las fortalezas enemigas, tendrás que entrar en un edificio medio destruido y en llamas que está al otro lado de la calle. Sube las escaleras y luego tírate al hueco hasta el nivel de la calle, aparecerás en la parte de dentro de la fortaleza, sube a la casa y luego baja por sus escaleras. En casi todos los pasillos tendrás una batalla.

Ve limpiando el edificio por dentro hasta que llegues a un túnel donde te saldrán muchísimas motosierras, no te pares mucho por allí porque seguirán saliendo, ve hasta el final y abre la verja rompiendo el candado que está al otro lado. Sigue por el túnel hasta que te encuentres con uno de los soldados que está en la otra parte de unos escombros, date la vuelta, defiéndete con las ametralladoras y luego ve hacia él cuando rompa el muro.

Pasa por el hueco de la pared y utiliza las cajas para ir avanzando por el agua radiactiva. Si te fijas casi al final, a tu izquierda, hay una tubería que está un poco caída, al lado de un camión. Sube por ella y entra en los conductos de ventilación, luego ábrele la puerta al soldado que te encontraste tras los escombros. Sube por las escaleras y sigue avanzando por las calles y edificios.

En una de las zonas altas de un edificio, tendrás que hacer bajar un puente pulsando la palanca, pasa al edificio de enfrente y lánzate al agujero y sigue avanzando por dentro. Si no puedes pasar de una zona a otra, busca unas escaleras y tírate al agujero de la siguiente habitación. Sigue hasta que te encuentres a Alyx.

Cúbrela y sigue por el edificio hasta que llegues a una sala de control. Sal a la plaza y defiende la zona hasta que Alyx consiga exponer el núcleo, luego tendrás que destruirlo con el arma de gravedad y pasar por la compuerta que se abre.

Alyx subirá a un tejado y la capturarán, tú tendrás que ir por debajo del puente. Para abrir las puertas de las cloacas que estén cerradas con una plancha de metal, el arma de gravedad será muy útil. Cuando llegues a un túnel donde hay motosierras, a la derecha verás un barril aguantando una plataforma llena de cajas. Quita el barril y ve por las tuberías hasta el conducto de ventilación.

Sigue avanzando y en la zona de escaleras rotas, baja dos niveles y entra por la puerta. A través de la ventana del pequeño cuarto, quita la plancha que bloquea la puerta grande con el arma de gravedad y entra por ella. Lánzate al agua donde están los zombies y acaba con ellos, luego entra por el pasadizo y busca unas escaleras que te llevarán al nivel superior.

Sigue por la pasarela, pasa por el hueco y utiliza las tuberías blancas del fondo para subir a la plataforma. Entra en la cabina roja y acciona la palanca para que baje el montacargas. Vuelve a pulsar el botón y sube con él hasta el nivel superior. En la torre que hay a la izquierda hay unas escaleras, súbelas y ve por las tuberías y luego por uno de los raíles del montacargas hasta el final, desde ahí podrás subirte a la pasarela.

Cuando llegues a la otra torre, sube sus escaleras para subir al siguiente nivel de pasarelas. Desde allí tírate a la parte que no podías llegar del nivel inferior, ve por la puerta y baja las escaleras.

Capítulo 12: ¡Seguid a Freeman!

Sigue hasta la calle y cuida de que los francotiradores no te maten, tendrás que ir haciendo zig-zags corriendo por la calle hasta que llegues a un camión, de ahí gira a la calle de la derecha, recoge al soldado que está dentro de la tienda y sigue por ahí. Luego entra por la puerta azul de la izquierda. Baja al nivel inferior y ve hacia las escaleras de las que te habla el soldado.

Sube hasta arriba del todo, mata a los zombies, recoge granadas, y sube al tejado para hablar con Barney. Tendrás que matar con granadas a los francotiradores de las ventanas. Sigue a Barney cuando hayas limpiado la zona y ve hasta donde te dice. Sal a la calle y, corriendo, pasa por detrás del contenedor para llegar al final de la calle. Entra por la puerta de la izquierda y limpia el cuarto, darás a parar al interior del parque del edificio.

Abre la siguiente puerta y ve en línea recta hasta el otro lado, abre la puerta y vuelve a ir hasta el otro lado, matando a los soldados con los que te encuentres. Desactiva el campo de energía con el arma de gravedad y entra en el edificio.

Para destruir las torretas esas, tendrás que colarle una granada dentro cuando estén subidas. Pasa a la sala principal y ve por donde las torretas de suelo, destrúyelas y sigue avanzando. Luego pasa corriendo hasta la habitación del núcleo y destrúyelo.

En uno de los laterales de la zona hay una brecha en la pared con un puente, crúzalo y entra en la habitación que hay por el pasillo a la derecha. Deshazte de los soldados que te han hecho la emboscada, sal por la puerta y destruye el siguiente generador. Vuelve por donde entraste y ve hacia el otro lado de la casa.

Entrarás en una habitación repleta de sensores, tienes que llegar al otro lado sin tocar ninguno, en algunas zonas tendrás que subirte por tuberías incluso, hazlo con calma. Destruye el generador y vuelve a la sala principal, acaba con los guardias y entra por la zona que antes no podías por los campos de fuerza. Luego ve hacia el tejado.

Limpia la zona y destruye el helicóptero enemigo con el bazooka. Ve a la otra zona del tejado y espera que lleguen los refuerzos enemigos, abrirán la puerta. Crúzala y abre la puerta de la pasarela pulsando el botón. Escaleras abajo llegarás hasta la calle, ve hasta el boquete que hay en el suelo en el otro extremo y cruza al otro lado por él.

Ve hasta el otro lado y sal de la plaza por el hueco de la derecha, tendrás que volver a llegar al edificio desde el que saliste al principio, cargándote los zancudos de la zona y de ahí tendrás que bajar unas escaleras que hay detrás de la fortificación enemiga, llegarás a un túnel. Corre hasta el fondo y entra en el edificio de la izquierda, ve hasta el tejado.

Sube por la viga que ha roto el zancudo y ve hacia las escaleras del fondo, ahora podrás seguir por dentro del edificio. Destruye a los soldados y sube por la rampa a la izquierda corriendo, tienes que escapar de los zancudos. En una de las calles te saldrá uno de la nada y tendrás que entrar en el hueco del garaje que ha dejado sin que te maten.

Sal por el otro lado y sube hasta el nivel superior del edificio, matando a todos los soldados que te encuentres. Un zancudo romperá una parte del tejado, tírate por el hueco, limpia la zona del tejado y luego pasa por la pared que ha derribado el otro zancudo. Sigue avanzando y busca las escaleras para llegar al nivel superior.

Arriba del todo tendrás suficientes cohetes como para cargarte a los dos zancudos, luego pasa por las vigas, tírate a la calle y ve hacia la estatua del caballo, donde te encontrarás con Barney.

Dog te abrirá paso a la ciudadela, así que entra.

Capítulo 13: Nuestros benefactores

Ve bajando poco a poco por las rocas de tu izquierda, llegarás hasta una grande de la que sobresale un tubo. Desde ahí tendrás que saltar a la plataforma que sube y baja dando un salto y luego pasar a la otra plataforma fija que está justo al lado. Sigue por los pasillos hasta que llegues a los transportadores de presos, tendrás que subirte a uno, pero tienes que coger los del lado del fondo que te llevarán a otra zona.

Cuando llegues y te quiten las armas, te darán sin quererlo una nueva, puedes utilizarla para atraer los cuerpos de los enemigos a distancia y lanzarlos lejos. También tu traje de protección sufrirá modificaciones. Podrás cargarte de vida en cualquier toma de energía. Avanza por los pasillos hasta que llegues a un ascensor, pulsa el botón para subir.

Arriba te encontrarás con un campo de fuerza que podrás desactivar quitando la bola de energía del generador. Un poco más adelante te encontrarás otro campo de fuerza que tendrás que desactivar de la misma manera. Luego llegarás a una zona amplia donde podrás activar un botón que hará bajar el ascensor que te llevará a la parte de arriba de forma lenta, utiliza las bolas de energía para matar a los enemigos que te irán saliendo.

Una vez arriba, avanza por los pasillos. Tírate a la plataforma de abajo y destruye a todos los soldados que te veas, para destruir a los zancudos utiliza las bolas de energía. Desactiva los campos de fuerza destruyendo los generadores y sigue avanzando por los pasillos, luego súbete en un transporte de presos.

Capítulo 14: Energía residual

Ve con Alyx y sube al ascensor. Cuando el Dr. Bree deje de hablar, ve por la pasarela que tienes a tu derecha cuando la columna esté en una posición alta, mata a los soldados y sigue subiendo. Lanza las bolas de energía que te impiden pasar o utilízalas como arma y sigue subiendo por las columnas móviles y las plataformas que van girando alrededor del doctor.