

Half-Life 2

Saltar a: [navegación](#), [búsqueda](#)

	<i>Half-Life 2</i>
<u>Desarrolladora(s)</u>	Valve Electronic Arts (PS3)
<u>Distribuidora(s)</u>	Electronic Arts
<u>Diseñador(es)</u>	Valve
<u>Motor</u>	Gráfico: Source engine Físico: Havok
	Windows Xbox
<u>Plataforma(s)</u>	Xbox360 Play Station 3 Mac OS X
	16 de noviembre de 2004 (Steam, PC)
Fecha(s) de lanzamiento	15 de noviembre de 2005 (Xbox) 6 de octubre de 2007 (PS3, XBOX 360)
<u>Género(s)</u>	Acción en primera persona
Modos de juego	Un jugador, multijugador
	PEGI : +18
<u>Clasificación(es)</u>	ESRB : M (Mature +17)
Requisitos	Procesador 2,0 GHz, Memoria RAM 512 MB, Tarjeta Gráfica DirectX 8.1, 128 MB GPUs no especificadas
<u>Controles</u>	Gamepad , teclado , mouse , joystick

Half-Life 2 (*HL2*) es la continuación del [videojuego *Half-Life*](#), una [videoaventura de disparos en primera persona](#). Anteriormente el videojuego se vendía junto a [Counter-Strike: Source](#) la secuela de [Counter-Strike](#) con el nuevo motor gráfico (Source) y el motor físico ([Havok](#)) implantados y los niveles totalmente rediseñados. Actualmente se

puede comprar a través del paquete The Orange Box, que incluye el juego y sus respectivas continuaciones (Episode One y Episode Two) y también incluyen Team Fortress 2 y Portal, también creados por Valve. Se publicó el 16 de noviembre de 2004, aunque ya podía descargarse semanas antes mediante [Steam](#).

Contenido

[[ocultar](#)]

- [1 Desarrollo y lanzamiento](#)
- [2 Historia](#)
- [3 Personajes](#)
 - [3.1 Gordon Freeman](#)
- [4 Listado de armas](#)
 - [4.1 Grupo I: Armas predeterminadas](#)
 - [4.2 Grupo II: Armas ligeras](#)
 - [4.3 Grupo III: Armas medianas](#)
 - [4.4 Grupo IV: Armas de Apoyo](#)
 - [4.5 Grupo V: Explosivos](#)
 - [4.6 Grupo VI: Varios](#)
- [5 Banda sonora](#)
- [6 Expansiones y secuelas](#)
 - [6.1 Half-Life 2: Episode One](#)
 - [6.2 Half-Life 2: Episode Two](#)
 - [6.3 Half-Life 2: Episode Three](#)
- [7 Véase también](#)
- [8 Enlaces externos](#)

[[editar](#)] Desarrollo y lanzamiento

En [septiembre de 2003](#), Gabe Newell, anunció que una gran parte del [código fuente](#) del juego fue robado, por un [hacker](#) que se autodenominaba Anonymous Leaker ^[*cita requerida*]. Además, el mismo hacker creó una beta del juego y se la envió a un amigo, el cual la publicó en Internet para que fuera accesible a todo el mundo a través de las redes [P2P](#). Tras el robo del código fuente, Valve se puso de inmediato a trabajar en una versión final del juego, en la cual reprogramaron ciertas partes del juego. Tras muchos retrasos y una nueva puesta en escena en el E3 2004, finalmente se distribuyó el 16 de noviembre de 2004, por tiendas y por Steam (la cual se saturó debido a las descargas).

[[editar](#)] Historia

La letra λ es el logotipo del 'Complejo Lambda'.

[\[editar\]](#) Personajes

[\[editar\]](#) Gordon Freeman

Artículo principal: [Gordon Freeman](#)

Al igual que el juego anterior, Gordon Freeman es el protagonista de la historia. Después de despertar de su estado de [hibernación](#), es el encargado de ser el principal arma y símbolo de la resistencia humana frente a las fuerzas de la Alianza. En los primeros niveles, la Alianza estaba todavía al mando, y Gordon era perseguido. Tras el nivel "Nova Prospekt", la situación cambia drásticamente. Gordon deja de huir y enfrenta a la Alianza, esto se refleja en los niveles que siguen como el "Anticiudadano Uno" o "¡Seguid a Freeman!".

[\[editar\]](#) Listado de armas

El armamento que se encuentra en el juego está dividido en 6 menús categóricos. La mayoría tienen otro mecanismo de disparo con la acción secundaria.

[\[editar\]](#) Grupo I: Armas predeterminadas

- **[Palanca](#)**: Es el arma por defecto del personaje principal, y la más característica del mismo. No hace mucho daño pero puede encestar rápidos golpes sin parar. Es un símbolo del juego.
- **Cañón de Energía Punto Zero: Pistola gravitatoria**: Una de las nuevas armas del juego. Creada para la manipulación de residuos peligrosos, es capaz de manipular una gran cantidad de objetos. Tanto al final de Half-Life 2 como al principio del siguiente juego [Half-Life 2: Episode One](#), esta arma altera algunas de sus características debido a una descarga eléctrica, pudiendo utilizarse directamente contra los enemigos.
- **Cañón de Energía Oscura: Pistola gravitatoria**: En esta ocasión, utilizando el modo de disparo principal, el arma repele a los enemigos, matándolos de forma instantánea (por lo que parece, mediante electrocución) y desintegrando las

armas que porten. El disparo secundario atrae a los enemigos situados a larga distancia, acabando con ellos de manera similar. Asimismo, los dos modos de disparo anteriormente mencionados se ven mejorados pudiendo coger y lanzar objetos de mayor tamaño y a mayor distancia (por ejemplo, es posible arrancar paneles de control de las paredes o sostener esferas de energía) y manipular libremente a los enemigos.

[\[editar\]](#) Grupo II: Armas ligeras

- **[Heckler & Koch USP Match 9mm](#)**: Una pistola muy precisa, incluso a grandes distancias. Es utilizada como arma de apoyo para la Protección Civil. Es un arma rápida, pero a diferencia de la primera parte esta carece de disparo secundario.
- **[Colt Python de balas .357 Magnum](#)**: Es un poderoso [revólver](#) que es tan precisa como la USP, pero de increíble potencia. Su desventajas son que se encuentran pocas balas de esta arma, el cargador es de solo 6 balas y tiene menos cadencia de disparo efectivo (debido al retroceso que desvía el arma y se debe volver a apuntar).

[\[editar\]](#) Grupo III: Armas medianas

- **[MP7 con Lanzagranadas](#)**: Una metralleta (equipada con lanzagranadas) muy útil contra ciertas amenazas, pero es imprecisa en largas distancias. Con la acción secundaria se dispara el lanzagranadas.
- **Rifle de inducción Combine (Rifle de pulso)** : Un avanzado rifle de asalto utilizado por los soldados Combine. Su munición está compuesta de un material que aparenta ser plasma. Es una arma de potencia notable, algo más lenta que la metralleta SMG y con un cargador algo más reducido, aunque su precisión es algo mejor que esta. La función de disparo secundario de esta arma consiste en el lanzamiento de una esfera de energía singular, extremadamente potente que desintegra todo lo que toca. Lleva 30 balas por cargador, además de 2 cargadores extra (90 balas en total), y 3 esferas de energía. *Nota:* en la beta de Half-Life 2, este rifle iba a lanzar bengalas, pero se canceló y en el Half-Life 2 original se introdujo como rifle de pulso.

[\[editar\]](#) Grupo IV: Armas de Apoyo

- **Escopeta de Asalto Franchi [Spas-12](#)**: Es una [escopeta](#) de cartuchos. Es muy poderosa a distancias cortas y muy imprecisa a largas distancias. Con la acción secundaria se disparan dos cartuchos, pero tarda más en recargar. Se obtiene en el capítulo sexto, "No vamos a Ravenholm", y demuestra ser un arma muy eficaz contra los zombis, acabando con ellos en muy pocos disparos.
- **[Ballesta](#)**: Compuesta por diversas piezas de metal en mal estado. Calienta varas de hierro intensificando el efecto de su impacto. Su potencia y precisión la hacen excelente a media y larga distancia (con el disparo secundario se activa la mira telescópica), pudiendo matar de un flechazo a casi cualquier monstruo o persona, por el contrario tarda mucho en recargar, por lo que la hace ineficaz en

enfrentamientos cara a cara, debido a que se pierde mucho tiempo entre disparo y disparo. Aparece muy poca munición de esta arma durante el juego, conllevando un escaso uso de la misma frente al MP7 o al rifle de pulso.

[\[editar\]](#) Grupo V: Explosivos

- **[Granada de Fragmentación](#)**: Granadas de fragmentación de las cuales se pueden llevar hasta 5. Cuanto más se retrase el lanzamiento de una granada, tardará menos en explotar, incluso llegando a explotar en la mano al propio jugador. El motor físico del juego amplía sus capacidades, añadiendo diversas posibilidades de interacción con el entorno.'
- **[Lanzacohetes](#)**: Un poderoso lanzacohetes guiado por láser que produce una demoledora explosión. Su desventaja es que tan solo se pueden llevar 3 cohetes. Útil para derribar naves de guerra y zancudos (Strider).

[\[editar\]](#) Grupo VI: Varios

- **Ferópodo** : Son feromonas de una Hormiga León guardiana. Al lanzarlos, se libera una sustancia que atrae a las hormigas león; estas se dirigen hacia el punto donde ha caído eliminando a los enemigos que se hallen por el camino. Si las hormigas mueren, aparecen más. Las esporas que lanzan pueden aturdir por unos momentos a los enemigos lo que los vuelve blancos fáciles. Tiene dos modos de uso. Con el ataque primario se lanza el ferópodo, haciendo que las hormigas vayan hacia donde haya caído. Con el secundario, se oprime, haciendo que las hormigas vayan a tu posición. *Nota*: El ferópodo no sirve con las hormigas león cuando hay un Hormiga León Guardiana. Al final del capítulo *Nova Prospekt*, el arma se sigue teniendo, pero se torna inútil ya que no hay más Hormigas León para controlar.

[\[editar\]](#) Banda sonora

- 1. "Hazardous Environments" (Valve Theme [Long Version]) - 01:26
- 2. "CP Violation" - 01:47
- 3. "The Innsbruck Experiment" - 01:09
- 4. "Brane Scan" - 01:42
- 5. "Dark Energy" - 01:34
- 6. "Requiem for Ravenholm" - 00:35
- 7. "Pulse Phase" - 01:11
- 8. "Ravenholm Reprise" - 00:54
- 9. "Probably Not A Problem" - 01:28
- 10. "Calabi-Yau Model" - 01:48
- 11. "Slow Light" - 00:46
- 12. "Apprehension and Evasion" - 02:19
- 27. "Particle Ghost" - 01:42
- 28. "Shadows Fore and Aft" - 01:28
- 29. "Neutrino Trap" (Hurricane Strings) - 01:37
- 30. "Zero Point Energy Field" (Cavern Ambiance) - 01:44
- 31. "Echoes of a Resonance Cascade" (Space Ocean) - 01:40
- 32. "Black Mesa Inbound" (Vague Voices) - 02:15
- 33. "Xen Relay" (Threatening Short) - 00:41
- 34. "Tracking Device" (Credits / Closing Theme) - 01:05
- 35. "Singularity" (Traveling Through Limbo) - 01:21

- 13. "Hunter Down" - 00:17
- 14. "Our Resurrected Teleport" - 01:13
- 15. "Miscount Detected" - 00:50
- 16. "Headhumper" - 00:10
- 17. "Triage at Dawn" - 00:47
- 18. "Combine Harvester" - 01:27
- 19. "Lab Practicum" - 02:56
- 20. "Nova Prospekt" - 01:59
- 21. "Broken Symmetry" - 01:05
- 22. "LG Orbifold" - 02:54
- 23. "Kaon" - 01:13
- 24. "You're Not Supposed to Be Here" - 02:43
- 25. "Suppression Field" - 00:57
- 26. "Hard Fought" - 01:17
- 36. "Dirac Shore" (Dimensionless Deepness) - 01:28
- 37. "Escape Array" (Electric Guitar Ambiance) - 01:29
- 38. "Negative Pressure" (Steam in the Pipes) - 01:59
- 39. "Tau-9" (Drums and Riffs) - 02:08
- 40. "Something Secret Steers Us" (Nuclear Mission Jam) - 02:04
- 41. "Triple Entanglement" (Sirens in the Distance) - 01:34
- 42. "Biozeminade Fragment" (Alien Shock) - 00:34
- 43. "Lambda Core" (Diabolical Adrenaline Guitar) - 01:44
- 44. "Entanglement" - 00:39
- 45. "Highway 17" - 00:59
- 46. "A Red Letter Day" - 00:39
- 47. "Sand Traps" - 00:34
- 48. "CP Violation (Remix)" - 01:45
- 49. "Trainstation PT. 1" - 01:30
- 50. "Trainstation PT. 2" - 01:12
- 51. "Radio" 00:39

[[editar](#)] Expansiones y secuelas

En octubre de [2005](#), Valve publicó [Half-Life 2: Lost Coast](#), a través de Steam, y de manera gratuita para los poseedores de Half-Life 2. [Half-Life 2: Lost Coast](#) está basado en uno de los capítulos de Half-Life 2, llamado "Carretera 17" (en inglés "Highway 17"), que fue desechado antes de que el juego saliera la luz, y que serviría además como primera prueba para un nuevo efecto gráfico, el HDR o [High Dynamic Range](#), que más tarde se usaría en futuros juegos de Valve. Más tarde, gracias a la gran aceptación que tuvo el sistema de comentarios del juego, Valve decidió usarlo en futuros juegos, como lo hizo con [Half-Life 2: Episode One](#).

[[editar](#)] Half-Life 2: Episode One

Artículo principal: [Half-Life 2: Episode One](#).

En junio de [2006](#), después de casi cinco meses de anuncios y publicidad, Valve lanzó [Half-Life 2: Episode One](#) (Anteriormente conocida con el nombre en clave *Aftermath*), un [videojuego](#) independiente, y primero de una trilogía de episodios que expanden la saga.

[[editar](#)] Half-Life 2: Episode Two

Artículo principal: [Half-Life 2: Episode Two](#).

Aunque en un principio la fecha de lanzamiento era a finales de 2006, después de varios retrasos la fecha de salida fue el 10 de octubre de 2007. Salió a la venta en un pack llamado The Orange Box, que incluye: Half-Life 2, [Half-Life 2: Episode One](#), [Portal](#), [Half-Life 2: Episode Two](#) y [Team Fortress 2](#), pero actualmente se puede comprar independientemente, al igual que el resto de los juegos del pack.

Técnicamente Half-Life 2: Episode Two iba a salir en dos packs, la orange box (hl2:ep2, hl2:ep1, hl2, portal y team fortress 2) y black box (hl2: ep2, portal y team fortress 2) pero se cancelo black box, ya que iba a tener un precio igual a la de la orange box (49,99 \$) y vendrían menos juegos, así que valve incluyó en orange box pases de invitado, que era como una segunda copia de hl2 y hl2:ep1, aún así los fans de la saga de valve Half-Life creían que debería haber salido a la venta la black box, pero al final se descubrió que orange box era la black box con el hl2 y hl2: ep1 regalados.

[[editar](#)] Half-Life 2: Episode Three

Artículo principal: [Half-Life 2: Episode Three](#).

Es la tercera entrega de la serie de videojuegos Half-Life 2: Episodes de Valve concluirá la trama actual de la historia tal y como estaba planeado cuando se comenzó el juego. Según una entrevista reciente, los episodios del One al Three son vistos como Half-Life 3 por el equipo de desarrollo.

Como en los otros episodios de Half-Life 2, Episode Three seguirá las aventuras de Gordon Freeman. Sin embargo, muy poco se sabe acerca del contenido específico del juego. Valve ha mencionado su intención de destacar en cada episodio una nueva característica importante del motor Source. En Episode One, consistió en la interacción con un aliado no-jugador bien desarrollado. En Episode Two, en cambio, se basó en escenarios vastos y batallas al aire libre que no habían sido vistas con el motor Source en etapas anteriores. Aparentemente, la innovación en Episode Three serán los cambios climáticos dinámicos y la mayor posibilidad de interacción con el entorno, al igual que el motor Unreal Engine 3.

Hasta ahora, sólo se sabe que parte de la trama transcurriría en el carguero perdido Borealis en el Ártico, que lleva una importante tecnología. Mucha gente especula que nuestro papel en el juego sería el de evitar que la misma cayera en malas manos. Dicho barco Carguero, pertenece a un Laboratorio de investigaciones rival de Black Mesa, Aperture Science, en el cual se desarrolla la trama del juego Portal (también presente en el 'Orange Box' de Valve).