



- 10.- Los Premios
- 11.- Lista de Claves
- 12.- Información Extra
- 13.- Preguntas Más Frecuente (FAQ)
- 14.- Contacto
- 15.- Créditos y Agradecimientos

#####

## 1.- INTRODUCCIÓN

#####

Ok, faltan unos cuantos días para que comiencen las olimpiadas de Atenas ¿espero que México haga un buen papel- y están a punto de terminar las vacaciones de verano, así que debido a la nostalgia de tales eventos y por tener algo de tiempo libre he decidido darle una pequeña actualización a esta guía, aunque eso si, no sé si dichas cosas tengan algo que ver una con la otra pero, en fin.

Este update presenta algo de información extra sobre todo en el apartado del FAQ, y más sobre el fenómeno Parasite Eve en lo referente al libro y la película, el cual estuve obligado a investigar para responder ciertas dudas. También estoy ampliando la información sobre los jefes así como una lista más completa de objetos, de hecho creo que ahora si están todos y gracias a Rebecca Skinner también hay información detallada sobre los enemigos incluyendo su nombre verdadero así como bastantes datos. Creo que ha valido la pena esperar por este update, sé que quizás no los haga tan rápido como muchos quisieran pero procuro da respuesta a todas las dudas vía e-mail, además del pequeño inconveniente de que esta no es la única guía de la cual me ocupo, así que una disculpa para los lectores de PE si se sentían algo abandonados por falta de información reciente.

#####

## 2.- CONSEJOS GENERALES

#####

- Tu primera incursión por Parasite Eve 2 puede ser algo difícil, así que salva constantemente para evitar ser sorprendido.
- Recarga constantemente munición en las cajas de balas infinitas. Es gratis, no tiene ningún costo para ti.
- No olvides la tarjeta negra en Akropolis Tower para poder abrir la armería en el nivel B2 del Shelter. Revisa esta guía para saber el momento exacto en donde y cuando tomarla.
- La Parasite Energy Metabolism te cura de todos los estatus anormales, pero también tiene un carácter preventivo, si la usas, tendrás un cierto tiempo de inmunidad a estatus negativos.
- Procura subir al máximo nivel las Parasite Energies Energyspot, Antibody, Metabolism y Heal, para ahorrar MP, realizar más rápido tus movimientos y tener mayor ventaja sobre tus enemigos.
- Una de las mejores Parasites Energies de ataque es Necrosis ya que daña a los enemigos y puede envenenar a algunos.
- Cuando te encuentres sin MP puedes despertar o subir el nivel de una Parasite Energy, al hacer esto, tu nivel de MP se llenará al máximo.
- Es muy recomendable que limpies las zonas rojas del mapa para obtener la mayor cantidad de experiencia y BP, ya que de esto depende que obtengas mejores objetos en Replay Mode y una mayor cantidad de BP para comenzar de nuevo en otros modos de juego.
- Si piensas jugar en modos Bounty o Scavenger, procura antes jugar en Replay para obtener la mayor cantidad de experiencia y BP posibles, de esta forma podrás comprar algunos objetos y armas para comenzar en estos nuevos modos sino con ventaja, si algo menos vulnerable.
- Para resetear el juego, presiona simultáneamente L1+R1+L2+R2+Star+Select

#####

### 3.- GUÍA DE PARASITE EVE

AVISO: Esta guía esta basada en la Versión PAL de Parasite Eve 2

#####

+++++

CAMINO POR EL DISCO 1

+++++

=====

Septiembre 5 de 2000

Centro de M.I.S.T. Los Ángeles

=====

El juego comienza en el cuartel general de M.I.S.T. donde podrás ver a Aya en la sala de práctica de tiro. Cuando al fin acaben los créditos de apertura Pierce te preguntará si quieres seguir practicando, a lo que debes responder afirmativamente si es la primera vez que juegas PE2.

-----

#### ENTRENAMIENTO

-----

Revisa cada uno de los niveles de entrenamiento en orden ascendente para familiarizarte con el sistema de combate. Después de completar cada uno de los niveles y si has hecho una muy buena puntuación obtendrás algo de BP, pero si puedes romper los records establecidos tendrás acceso a algunos objetos en forma de premios que podrás recoger más tarde en el cuarto de armas con Jodie.

-----

#### LOS PREMIOS

-----

Nivel	Puntuación	Premio
1	+9000	Balas Hydrax50
2	+17000	Ringer's Solution
3	+45000	Hunter Goggles
4	+60000	Lipstick
5	+70000	Shoulder Holster

-----

Ya que hayas practicado lo suficiente y te hayas familiarizado con los controles de Aya, dirígete hacia la puerta. Otra vez te encontrarás con Pierce quién te dirá que hay un problema en Akropolis Tower. Sal de este cuarto y ve al estacionamiento, en el estante del fondo encontrarás un objeto. Habla de nuevo con Pierce y luego ve la sala del arsenal con Jodie, ella te instruirá acerca de los BP y la compra de objetos y armas. Por el momento no tienes BP, así que ve con Pierce y dile que estas listo para salir.

=====

Septiembre 5 de 2000

AKROPOLIS TOWER

=====

Después del video, camina hacia la entrada del edificio, habrá un corte y retomarás el control de Aya en el interior de Akropolis Tower. Llega hasta el vestíbulo y registra los cuerpos del equipo S.W.A.T. para encontrar algunos objetos, también hazte del mapa detrás de la estatua y frente a ella no olvides la caja de munición infinita para reabastecerte cuando lo necesites. Ahora solo ve por la puerta que está cerca del teléfono, más adelante encontrarás a un sobreviviente que te dará la llave de la cafetería. Baja por las escaleras de la izquierda en el vestíbulo y tendrás tu primer encuentro con una criatura. Entra a la cafetería y después de impresionante video de FMV te enfrentarás a otro de estos engendros:

-----

Mini Jefe: Stranger NMC

-----  
La verdad, esta bestia es bastante fácil, solo es más grande y resistente que la anterior, sitúate detrás de la mesa que esta cerca de la entrada, mantén la mesa entre tu y el enemigo y no dejes de disparar hasta que el engendro caiga, si por alguna razón el enemigo comienza a acercarse de manera que este por alcanzarte, simplemente muévete de manera que la mesa te sirva de escudo contra él.  
-----

Después de esto, recoge el mapa de la otra mesa y el objeto metálico del cuerpo del Stranger. Ahora entrará Rupert, después de hablar con él regresa al teléfono en el vestíbulo y reporta los acontecimientos al cuartel general. Regresa a la cafetería y ve por la puerta del fondo, en este pasillo hay una llave en una caja de color amarillo en la pared y también por ahí puedes ascender a la cocina, registra el refrigerador. Sal y ve al cuarto de junto, investiga la consola y usa la llave azul en la cerradura "A" para activar las escaleras eléctricas. Sal por la puerta trasera hacia la fuente y sigue a la derecha para encontrar las escaleras. Una vez arriba, registra el cuerpo del S.W.A.T. que esta cerca de la maquina expendedora de Coca-Cola para obtener su chaleco blindado. Baja por el otro lado hasta el patio, encontrarás algunos enemigos, la entrada a una capilla, una reja cerrada y hasta el fondo, otro cuerpo de un S.W.A.T., regístralo y obtendrás la sub-ametralladora MP5A5. Ahora entra a la capilla para salvar el pellejo de Rupert. Después del corte, recoge la llave roja que esta tirada justo en frente en el suelo y ve por la puerta lateral de la capilla. Aquí solo encontrarás un busto de piedra y detrás de él una bomba. Regresa al cuarto donde usaste la llave azul en la cafetería y usa la llave roja en la cerradura "B" para drenar la fuente, llega hasta allí y del cuerpo del S.W.A.T. recoge el lanza granadas.

Reármate en la caja de munición y ve a la capilla, a donde estaba la bomba, justo frente a ella estará tirada una tarjeta plástica de color negro. Es muy importante que NO OLVIDES ESTA TARJETA ya que será vital más adelante. Ahora sal al patio y podrás abrir la reja que No.9 destruyo al escapar. Para subir el puente escribe la contraseña en el panel: 561, elimina a los peces y cruza, entra y salva tu juego en el teléfono antes de subir. Una vez arriba, avanza por el pasillo y llega hasta donde esta el ascensor, este no funcionará, así que regresa hacia la escalera por donde subiste y prepárate para enfrentar a:

-----  
JEFE: No.9

HP 1500 (+-) / EXP 500 / BP 800 Recuperas: 30 HP / 30 MP  
-----

Antes de enfrentarte a él, asegúrate de haber despertado las Parasite Energy Heal, Antibody y Energy Shot, Metabolism también ayuda aunque no es un requisito indispensable para enfrentarlo. Para comenzar, es de vital importancia que te mantengas alejado de No.9, en especial por que cuando veas que corre hacia ti tendrás algo de tiempo para dar media vuelta y evitar su ataque, mantente alejado de él en todo momento, sus granadas puedes infligir parálisis y su espada puede restarte mucha vida, en especial cuando está prendida con fuego. Usa las balas Hydra que obtuviste de los enemigos para atacarlo. Cuando No.9 esté cerca de las cajas de cables de alta tensión, dispárales para electrocutarlo y podrás restarle bastante vida. Mantén esta estrategia hasta llegar cerca del ascensor. Ahí hay otra caja de cables y un tubo de gas al que podrás disparar y que por lo general serán suficientes para eliminar al enemigo, pero si aún sigue en pie, usa las granadas y lo podrás derrotar. Aunque no lo creas, y aunque sea el primer jefe, este tipo es más difícil de lo que aparenta.  
-----

Después de derrotar a No.9 pasarás al techo de Akropolis Tower, simplemente termina de ver el video y pasarás a la siguiente escena.

=====

Septiembre 5 de 2000

Centro de M.I.S.T. Los Ángeles

=====

Ahora los altos mandos te informarán de un nuevo peligro, revisa cada uno de los documentos que te den y luego pasarás al estacionamiento donde Aya esta a punto de salir. Otra vez registra el estante del fondo y podrás obtener algún objeto. También puedes usar el BP que has ganado hasta ahora para comprar algún objeto con Jodie. Nota que el lanza granadas, la armadura y la sub-ametralladora MP5A5 ya no están en tu inventario. También podrás seguir practicando en la galería de tiro al blanco, pero si crees que ya estas preparado habla con Pierce y dile que estas listo para salir.

=====

Septiembre 5 de 2000

Dry Field - Desierto de Mojave

=====

Lo primero, localiza la caja de munición infinita que esta a un lado del auto de Aya, también nota que todos los objetos que te hayan sobrado de Akropolis Tower están en la cajuela del auto, a excepción de las armas y armaduras. Al lado de la tienda hay un teléfono, pero la tienda esta cerrada, así que ve por la cerca. Una vez en el patio del motel, registra las habitaciones a las que puedas acceder y luego ve por la reja que esta a un lado del refrigerador con hielo. Ten cuidado al inspeccionar el pozo ya que aparecerán algunos murciélagos, y no olvides buscar al fondo de esta sección por algún objeto; luego ve por la puerta para entrar al taller. Hasta el fondo activa el interruptor para dar energía al elevador hidráulico del auto. En el control del elevador presiona arriba (UP) y luego girar (TURN), ve por lado derecho del auto, activa el interruptor y abre la reja de al lado, (no olvides la caja de munición que está en la cajuela del auto, tendrás que bajarlo para poder tomarla) regresa al control del elevador, deja el auto en su posición inicial y podrás pasar por las cortinas de metal. Ahora entrarás a un garaje, donde conocerás a Gary Douglas, después de hablar con él te dará la llave de la habitación número 6. Regresa al patio del motel y ve por las rejas dobles, en el contenedor de basura frente al baño hay munición; ahora sube las escaleras y llega a la habitación 6, donde encontrarás un muy útil mueble para guardar objetos y otro teléfono.

A través del balcón de esta habitación puedes bajar al patio de la torre de agua, ahí busca un interruptor que abrirá la reja, cerca de donde hay un par de Chasers. Debes atravesar la reja rápido o se cerrara además de evitar a un par de Chasers que aparecen para fastidiarte la existencia. Una vez bajo la torre de agua, combate con otros ocho Chasers, no te preocupes ya que aparecerán por lapsos y en parejas dándote la oportunidad de acribillarlos sin muchos problemas, recuerda usar enegysshot para deshacerte de ellos más rápido, una vez que hayas acabado con todos bajará una escalera desde la parte alta. Arriba de la torre de agua encontrarás a Kyle Madigan, después de hablar con él, activa el interruptor que abre la reja de abajo y toma las escaleras a la parte superior de la torre, ahí encontrarás un cuerpo con una llave que te permitirá ascender al bar. Baja y ve por la puerta metálica hacia un pequeño almacén, regístralo para encontrar algunos objetos, entre ellos un magneto con el logotipo de Coca-Cola. Ve por la otra puerta hacia el bar, en el baño obtén el mapa de Dry Field, y del refrigerador junto a la entrada una lata de Coca-Cola y no olvides dejar abierta la puerta. Regresa al patio de la torre de agua y ve por la reja que falta por abrir, hay un corredor y una puerta cerrada. Usa el interfono para hablar con Douglas y luego revisa la rejilla al lado inferior izquierdo, y usa el magneto para obtener la llave. Llegarás directo al taller, sigue hacia el garaje y por la puerta a otro patio con mucha chatarra, al fondo esta un remolque donde estará esperando Douglas.

Una vez en el remolque habla con Douglas, así que elige cada una de las opciones

que aparecen en la caja de diálogos para obtener toda la información posible, él también te venderá armas, objetos y armaduras, así que si tienes BP extra y te interesa algo podrás comprarlo, además es muy recomendable que salves tu juego en el teléfono. Sal del remolque donde te estará esperando Flint (el perro) y justo al lado de la puerta para entrar al garaje recoge una cuerda. Sigue a Flint hacia el pozo donde aparecieron los murciélagos y usa la cuerda para bajar. Una vez abajo, elimina a más murciélagos y avanza a la siguiente sección.

-----

Mini Jefe: Giant Stalker

EXP 500 / BP 200 Recuperas: HP 15 / MP 15

Obtienes: R.Slug, Protein Capsule.

-----

Al entrar a la nueva sección aparecerá una especie de "araña" gigante que al más puro estilo "Predator" puede hacerse invisible, aunque no llega a ser muy resistente, debes tomar tus precauciones con este enemigo, ya que puede restarte mucha vida, así que mantén activo Antibody. No te confíes o esta alimaña te eliminará, no puede hacerse completamente invisible así que ubica su silueta y mantente atento a sus ataques y en lo posible, no le des la espalda. Si te sientes muy presionado por sus ataques puedes usar algunas Flare para darte tiempo de atacarla mientras esta aturdida, también funciona bien la luz de combate aunque esta solo lo aturde momentáneamente sin causarle daño.

-----

Activa los dos interruptores en los extremos opuestos de las paredes del corredor para que se encienda la luz, si regresas al pasillo anterior podrás encontrar una protein capsule en un agujero en la pared. Al otro extremo de pasillo donde te atacó el jefe, hay un sótano con enemigos, recuerda activar el interruptor cercano a la escalera o sino, este cuarto estará en tinieblas. Si tienes la pistola P08, revisa varias veces la colección de armas antiguas justo a un lado de la mesa de juegos para poder obtener el Snail Magazine que podrás adicionar a la P08 para incrementar el número de balas que puede cargar, después, sube por las escaleras del pasillo. Entrarás a la tienda, recuerda abrir la puerta que da hacia fuera, recoge dos objetos de la pared de refrigeradores y ve por la puerta de atrás. Hasta el fondo de este nuevo pasillo hay munición, registra los cuartos de esta sección, en el primero puedes obtener una belt pouch cerca de un apareador roto y el último esta cerrado, pero en el segundo, además de escuchar muchos gritos, hay un mueble con marcas en el suelo atornillado en el lado derecho. Regresa al remolque de Douglas y pregúntale por los gritos que oíste y luego pídele una herramienta para destornillar el mueble, él no tendrá ningún inconveniente en prestártela. Recoge la herramienta (Monkey Wrench) en el garaje, cerca de un estante, justo donde hay un montón de herramientas. Ahora deberás regresar al cuarto donde se oían los gritos, pero antes de ir a destornillar el mueble, asegúrate de haber limpiado todas las zonas rojas del mapa y de tener tu munición al máximo y de preferencia, salva tu juego. Ahora si, ve al cuarto y usa la herramienta para acceder a la siguiente habitación.

-----

JEFE: No.9 (¡Otra vez!)

HP 1500 (+-) / EXP 800 / BP 300 Recuperas: MP 50

-----

Así es, de nuevo deberás enfrentarte a este tipo, pero no te preocupes, esta vez será mucho más fácil, e incluso con la pistola M93R podrás derrotarlo sin demasiadas complicaciones. Simplemente evita sus ataques y en los largos periodos en los que ríe llénalo de plomo. Aún así, mantén activo Antibody para reducir el daño y Energyspot para incrementar el poder de tus armas; mantente corriendo de un lado a otro por toda la habitación y procura estar alejado cuando No.9 use su espada o puede restarte mucha vida. Este jefe reducirá bastante su dificultad considerando todo lo que te hizo sufrir en Akropolis Tower, así que esta es tu oportunidad de vengarte, solo cuídate del ataque más poderoso de su espada, lo identificarás pues No.9 hace una pequeña pausa antes

de lanzarse con ella, cuidado, ya que este ataque tiene un alcance mayor que el de sus ataques normales.

-----

Tras derrotar a No.9 y después de los cortes donde verás algunos sueños sospechosos de Aya, retoma el control de la protagonista en compañía de Madigan, sal hacia el pasillo y dirígete hacia tu auto, justo fuera de la tienda. Nota que Kyle tiene un arma, pero no lo expongas demasiado, ya que si él muere el juego acabará y recuerda que no puedes curarlo. Después de constatar el desastroso estado de tu auto, ve a hablar con Douglas y pídele la camioneta que esta en el garaje, te dará las llaves de la recepción (el cuarto que esta frente al baño del motel) así que dirígete hacia allá. Las llaves maestras de Dry Field están en la caja registradora, para abrirla presiona el signo de número (#) luego la contraseña 3033 y luego TOTAL. Ya con estas llaves en tu poder podrás abrir todas las puertas cerradas en Dry Field. Ve al almacén que esta en la planta alta a un lado de tu habitación y recoge el recipiente (Jerry Can) que esta en el fondo, también usa la combinación 4487 para abrir el locker que está junto y obtener el primer objeto [???] la Holy Water, equípala en tu armadura (NO LA USES). Ve a la bomba de gasolina que esta al lado de tu auto y usa la Jerry Can para obtener Petrol, después llévaselo a Douglas en el garaje, quien te dirá que vayas a descansar a tu habitación mientras él repara la camioneta. Antes de ir a descansar, limpia el mapa de secciones rojas y asegúrate de comprar el rifle M4A1 (si es que no lo has hecho), con unas 200 balas 5.56 mm y si es posible el lanza granadas con algunas granadas (obviamente), también ve al bar donde estará Madigan y habla con él (esto es vital para obtener el mejor final). Ahora si, ve a tu cuarto, salva el juego y descansa, para poder admirar el mejor video FMV de todo el juego, después de la sugerente escena del baño aparecerá el primer jefe verdaderamente pesado del juego, sin mencionar uno de los más feos.

-----

JEFE: CANNON MOUNTH

EXP 2000 / BP 1000 Recuperas: MP 100

Obtines: Protein Capsule, Airburstx4.

-----

Ahora si, no puedes reclamarme nada acerca del nombre de este jefe, que traducido sería Boca de Cañón. (Bueno, estaba cerca con ?Boca de Lanzallamas?) Esta bestia es enorme. El mejor lugar para enfrentarlo esta en la esquina entre tu habitación y el almacén, mantente ahí, disparándole con todo lo que tengas, usa Antibody y Energyshot, y cuando comience a escupir fuego corre de un lado a otro para evitarlo y regresa a la esquina para evitar que te sorprenda con los ataques de sus manos, este tipo es vulnerable a la PE Necrosis así que úsala cuando tengas oportunidad. Cuando le has hecho bastante daño, a veces este tipo conseguirá tomarte entre sus garras, no te desesperes, presiona rápidamente los botones y dispárale cuando tengas oportunidad para que te suelte. Algo muy importante acerca de este enemigo es que debes procurar eliminarlo antes de tres minutos (más o menos) ya que esto te dará cierta ventaja más adelante y es vital para obtener el mejor final del juego, aunque eso sí, es algo difícil de conseguir durante tu primer juego. Sino consigues derrotar a este jefe en el tiempo establecido no lo matarás, sino que Cannon Mounth escapará y solo obtendrás la mitad de la experiencia que normalmente conseguirías si matas a este jefe, además del inconveniente de no poder conseguir el mejor final del juego.

-----

Con Cannon Mounth derrotado, baja al patio del motel y encuéntrate con Douglas, si lograste derrotar al enemigo en el tiempo estipulado, Flint el perro, estará vivo sino, habrá muerto. Obtén las llaves de la camioneta de Gary y ve al garaje donde estará esperando Madigan. Antes de subir a la camioneta, asegúrate de haber limpiado las zonas rojas del mapa, y de traer de la cajuela de tu auto

algunos objetos que creas útiles y ponerlos en la parte trasera de la camioneta. Si Flint está vivo, ve al remolque de Douglas y obtén tu recompensa de la caja metálica que esta en el piso frente a Douglas, la ametralladora M950, esta belleza tiene un cargador de 100 balas y te será de mucha utilidad por un buen de lo que resta del juego. Si acaso Flint murió, ve afuera de remolque de Douglas e investiga varias veces justo en el viejo chasis del auto verde para encontrar la armadura Chicken Plate, esta armadura solo puedes obtenerla si Flint ha muerto. Una vez hecho todo lo anterior habla con Madigan en el garaje y dile que estas listo para partir y así dar por terminado el primer disco.

++++  
CAMINO POR EL DISCO 2  
++++

=====

Septiembre 6 de 2000  
Desierto de Mojave, Nevada

=====

El segundo disco comienza cuando Aya y Kyle llagan a la entrada de una mina, Madigan esta mal herido, así que ¿Adivina quién tendrá que enfrentarse a los enemigos que aparecen? Así es, deberás hacer frente a un montón de Chasers. Ten mucho cuidado de no recibir la investida de estas bestias al estar cerca de la orilla, ya que pueden empujarte al precipicio y Game Over Man!. Por otro lado, si evitas su embestida justo a la orilla, podrás hacerlos caer y ahorrar algunas balas.

Tras derrotar a todos los enemigos, ve a la entrada de la mina y sigue derecho hasta encontrarte con el puente caído, regresa y ve por una salida lateral dentro del mismo túnel, sigue por ahí y encontrarás una tabla (Board) que deberás llevar a donde estaban los rieles caídos para poder cruzar el puente. Entra por la puerta de la derecha para encontrar la caja de munición infinita, el teléfono y un panel de control, al revisar este último, toma el fusible de la parte de arriba y colócalo en el segundo contacto de arriba a abajo y activa la palanca para abrir la puerta de afuera. Antes de salir asegúrate de salvar tu juego.

-----

JEFE: GIANT CHASER  
[Primera parte]  
HP 500 (+-) / EXP 300 / BP 200 Recuperas: HP 10 / MP 10  
Obtines: P229

-----

Este enemigo es algo difícil cuando comienzas a pelear pese a que resiste muy poco, ya que este cuarto esta bastante oscuro, para remediar esto dispara a los cuatro barriles que están alrededor de la maquinaria del centro para hacerlos arder y que el fuego ilumine la estancia, si tienes suerte y logras hacer explotar alguno de los barriles mientras el enemigo esta cerca de uno de ellos lograrás hacerle bastante daño. El Chaser comenzara a correr y te atacara justo después de hacer una especie de mugido, prepárate a moverte después de oír ese mugido y contraataca cuando lo tengas cerca. Sigue esta sencilla estrategia y derrotarás al enemigo sin muchos problemas.

-----

Tras hacer caer a este enemigo obtendrás la pistola de Madigan (P229) y otro fusible, sin embargo, esto no termina hasta que veas el cuerpo de este engendro disolverse a tus pies.

-----

JEFE: GIANT CHASER  
[Segunda Parte]  
HP 2000 (+-) / EXP 500 / BP 300 Recuperas: HP 30 / MP 30

-----

Aunque el enemigo haya cambiado un poco, la estrategia permanece. Después de

escuchar su mugido intentará caer sobre ti, literalmente hablando, asegúrate de evitarlo y contraatacar cuando tengas oportunidad. De vez en cuando intentara atacarte por el frente y puede dejarte con algún estatus negativo, así que además de Antibody y Energyspot, procura tener en buen nivel Metabolism. Algo importante durante esta pelea es mantenerte conciente de donde esta el enemigo ya que mientras corre por todo el cuarto es fácil perderlo de vista y que te ataque por la espalda, la PE Necrosis también es bastante efectiva contra él en esta versión y en la anterior.

-----

Tras derrotar a este jefe dirígete hacia la otra puerta y activa el interruptor que esta en la motocicleta de No.9, la puerta estará cerrada, así que regresa al cuarto con el teléfono y en el panel baja la palanca para quitar la corriente, usa el fusible que acabas de conseguir en el primer contacto de arriba a abajo y el otro en el último contacto, activa nuevamente la palanca para activar la corriente y regresa para activar el interruptor de la motocicleta y poder entrar a The Shelter.

-----

Mini Jefe: Giant Stalker

EXP 600 / BP 300 Recuperas: HP 15 / MP 15

-----

Una vez dentro te espera otro monstruo igual al que enfrentaste al bajar el pozo en Dry Field, sin embargo ahora eres más fuerte y debes tener más armas contigo así que supuestamente debería ser más fácil, mantén la misma estrategia de la vez anterior para derrotarlo o simplemente corre hacia el elevador del fondo; es tu elección.

-----

Una vez derrotado este bicho sigue hacia el elevador y baja al piso B1, tras salir del elevador solo habrá una puerta accesible así que ve por ahí, ten mucho cuidado con las torretas de seguridad, ya que solo podrás destruirlas con armas de fuego debido a que son inmunes a la Parasite Energy. Sigue del pasillo hacia lo que parecer ser un almacén, no olvides recargar munición en la caja de munición infinita, y luego hacia los dormitorios para al fin llegar al pasillo principal donde debes abrir la puerta que da al pasillo del elevador. También puedes entrar a la armería (La puerta con el letrero "Weapon") y comprar varios objetos, pero lo mejor, podrás abrir la reja que esta a la izquierda de la maquina expendedora de objetos con la tarjeta negra que encontraste en Akropolis Tower. Ahí podrás tomar la muy útil SP12 e ir cada vez que lo desees a recargar munición de P.B., Hydra y BuckShot completamente gratis. (Por eso era importante que no olvidaras la tarjeta)

Sal al pasillo principal y ve por la puerta del norte, hacia la sala de esterilización, más adelante encontrarás un teléfono y una muy útil caja para guardar objetos. Sigue al siguiente corredor y baja por el elevador a B2, sigue hasta el pasillo principal de B2, puertas cerradas y elevadores que no funcionan, ahora sal al pasillo del elevador y ve por la única puerta accesible hasta llegar a un cuarto con varias celdas (Breeding Room) con otra caja de munición infinita, más adelante en el pasillo serás atacado por una misteriosa criatura conocida como criatura Bowman. Por el momento no podrás hacer nada más así que regresa al cuarto con la caja para guardar objetos y el teléfono en B1 y salva tu juego. Una vez que salgas al cuarto de esterilización, este comenzará a llenarse de gas, así que no pierdas tiempo y ve por el ducto de basura a la derecha de la puerta (Dust Chute) para llegar a lo que parece ser un enorme deposito de basura, a los lados puedes encontrar algo de munición P.B. y Hydra. Ahora, prepárate para enfrentar a un nuevo jefe.

-----

JEFE: TRASH MOSNTER

[Primera Parte]

EXP 500 / PB 200 Recuperas: HP 100 / MP 100

Obtines: Grenadex4

-----

(No confundirlo con el de Plaza Sesamo) Esta cosa es bastante impresionante para estar en un basurero. Lo primero, no le dispaes hasta que abra su enorme boca, segundo, cuando abra su boca no debes estar cerca de él. Básicamente es lo que debes hacer, mientras mantenga su boca cerrada, mantente alejado y evita la lluvia de liquido que te arroja, cuando abra su boca dispara pero muévete para evitar que te engulla. El lanza granadas es una excelente elección para pelear contra este monstruo, mientras tenga la boca cerrada aléjate de él ya que comenzará a lanzar gas muy dañino, a veces, este engendro comenzará a golpear el suelo y empezarán a aparecer enemigos más pequeños que debes eliminar lo más rápido posible ya que si el jefe llega a aspirarlos recuperará vida. Por otro lado, al eliminarlos, podrás obtener experiencia extra al terminar esta pelea. La verdad no es tan difícil, solo procura no tardarte mucho o de lo contrario, Trash Monster comenzará a avanzar y será más difícil huir cuando comience a aspirar y atacarte con el gas y su lluvia de liquido.

-----

Una vez que el monstruo haya caído sal por la puerta y sigue por el enorme corredor. Pero ¡Oh sorpresa! Este tipo sigue vivo.

-----

JEFE: TRASH MONSTER

[Segunda Parte]

EXP 700 / PB 200 Recuperas: HP 100 / MP 100

-----

¿Recuerdas lo que mencioné con el Giant Chaser? No te fíes hasta que veas su cuerpo disolverse a tus pies. Bueno, esto será un poco más fácil. Corre hasta encontrarte con un pequeño obstáculo, un precipicio, bueno, más bien es una sección de un compactador de basura que esta apagado, justo a la derecha de la pantalla hay una pequeña esquina con un switch en el suelo, párate sobre él para hacer subir la plataforma del compactador, quédate ahí hasta que la plataforma suba y estarás bien. Cuando el jefe te alcance, simplemente mantente corriendo en dirección a la pared y estarás a salvo. Una vez que la plataforma del compactador haya subido, corre hacia el frente y el monstruo te seguirá, esto puede tardar un poco, pero si no te sigue, estímulo con unos cuantos disparos ahora, simplemente párate sobre el otro switch justo cuando Trash Monster esté sobre la plataforma que acaba de subir, de esta forma comenzará a bajar y será basura compactada. Fácil ¿No?

La forma difícil es eliminarlo es disparándole con todo lo que tengas. En lo personal, eh podido eliminar a este jefe usando el Railgun con un par de disparos sin necesidad de usar el compactador de basura. (en este caso la animación de su muerte es particularmente sádica) pero no he intentado eliminarlo con armas convencionales como lanza granadas u otras.

-----

Una vez derrotado definitivamente al jefe, comenzará una cuenta regresiva de cinco minutos para prender el incinerador, sin perder tiempo, ve hacia el cuarto donde estaba primero Trash Monster y de la caja metálica que esta al fondo obtén el objeto [???] Medicine Wheel, equípala en tu armadura (NO LA USES) sin embargo, después de tomarla tendrás que pelear con algunos enemigos, puedes elegir entre matarlos o simplemente salir hacia el pasillo. Ahora regresa al corredor y pelea contra los enemigos que aparezcan, si crees que vas algo justo de tiempo no esperes hasta acabar con todos e inspecciona varias veces la puerta para salir. Después de algo de tensión serás salvado por... Kyle Madigan, quien no estaba muerto, solo quería saber hasta donde podías llegar antes que necesitaras de su ayuda.

Una vez más estas en compañía de Madigan quien ahora porta una arma distinta, así que baja a B4 y recorre las alcantarillas, eventualmente encontrarás un panel de control que te pide un número, ese es 18. Una vez que baje el agua sigue por ahí y encuentra un MP Boost 2 al lado de las escaleras justo en la esquina; sigue al siguiente cuarto, al fondo hay una puerta cerrada que llamaré ?La Puerta del Código de la Luna Llena? sube por el lado opuesto y baja las escaleras de enfrente y llegarás a un enorme tanque con un par de Divers, a la derecha hay otro panel que te pide un número, este abre la puerta para regresar a Dry Field que se conoce como la Puerta de la Luna Llena, que es justo la que dejaste atrás, pero por el momento ignórala. Sigue por el nuevo pasillo y eventualmente llegarás nuevamente a la parte de afuera del incinerador, salva tu juego en el teléfono que es hora de tomar una decisión.

\*\*\*\*\*

#### DECISIÓN

Esta decisión será vital para desentrañar el verdadero final de Parasite Eve 2. Puedes elegir entre seguir a Kyle MAdigan hacia B2 ó, regresar a Dry Field para ver como esta Gary Douglas, si Flint el perro esta vivo, y has seguido esta guía para obtener el mejor final recomendando la segunda opción, sino, ve con Madigan al piso B2 del Shelter.

\*\*\*\*\*

%%%

#### RUTA DE MADIGAN

%%%

Cerca del teléfono, toma el elevador hacia B2, ahí Kyle te dará la tarjeta Yoshida y después se irá.

%%%

%%%

#### RUTA DE PIERCE

%%%

Regresa a la puerta de la Luna Llena, el código para abrirla es 15, atraviésala y llegarás a la parte inferior del pozo en Dry Field, una vez ahí Madigan te dejará. Sal y te encontrarás con Flint, pero por el momento no lo sigas y ve a ver a Douglas quien tendrá mejores cosas en su remolque para vender, seguramente cuantas con una buena cantidad de BP, así que si gustas comprar alguna arma o reabastécete de munición hazlo. Ahora ve a la torre de agua, no sin antes limpiar todas las zonas rojas en el mapa. Una vez arriba de la torre, encontrarás a Pierce, deshazte de los mindsucklers y habla con Pierce quien te dará las llaves de su auto. Dirígete hacia donde estaba tu auto y encontrarás la camioneta de Pierce, ábrela y obtén los objetos que encuentres en ella: el lipstick y la muy útil tactical vest que en mi opinión es la mejor armadura que podrás encontrar por el resto del juego, solo superada por la tactical armor. Ahora ve al patio del motel y toma una bolsa de hielo del refrigerador y llévasela a Pierce, el te lo agradecerá dándote una Coca-Cola, repite esto un par de veces más para obtener un MP Boost 2 y el tercer objeto [???] Ofuda, equípalo en tu armadura, (NO LO USES). Una vez hecho lo anterior regresa a nivel B4 del Shelter y ve al nivel B1. Busca a la criatura Bowman que te atacó antes de enfrentar a Trash Monster y obtendrás la tarjeta Bowman, la criatura esta en un pasillo cerca de los dormitorios, una vez con la tarjeta regresa a B2.

%%%

=====

#### SHELTER NIVEL B2

Ya sea que hayas elegido el camino de Pierce o del de Madigan, más adelante tu destino será esta sección.

=====

Una vez en el nivel B2, usa la Tarjeta de Yoshida (ó de Bowman) para abrir la puerta que esta en el pasillo del elevador y así llegarás a un quirófano, desde



forma encontrarás una nueva zona, Neo Ark. No olvides activar los elevadores que están en B2 y de apagar las torretas de seguridad. Después de lo anterior dirígete a B2 y usa uno de los ascensores para ir a Neo Ark.

#####

=====

## NEO ARK

=====

Neo Ark es un lugar bastante extraño y con la particularidad de no contar con un solo teléfono para salvar, así que cuida tu vida. Desde el observatorio ve por la salida sur, y llega hasta un edificio denominado Shrine, hasta el fondo hay una puerta cerrada y justo en frete hay unos jeroglíficos en colores rojo, azul y amarillo, este es el momento para tomar lápiz y papel para anotarlos.

Regresa un poco atrás a un pequeño cuarto con un panel donde están los mismos jeroglíficos inscritos en fichas, cada una de ellas puede ser movida, la idea aquí es colocar las fichas tomando como referencia los indicadores de colores que hay alrededor del panel para que las columnas vayan en un orden. El indicador de color amarillo esta colocado de forma vertical, el azul esta en forma horizontal y el rojo en diagonal. La combinación que abre la puerta cerca de donde anotaste los jeroglíficos es la de las fichas rojas colocándolas en orden de manera diagonal de la esquina inferior izquierda a la esquina superior derecha y dejando la marca con forma de círculo de la parte inferior derecha libre de ficha. Si haces la combinación de fichas azules abrirás la caja de piedra que está al extremo opuesto del panel y la amarilla hará aparecer algunos escarabajos.

Sigue y encontrará una enorme criatura conocida como Alpha Generator, no la ataques sino hasta destruir el panel de control que está a un lado. Una vez hecho esto, destruye al enorme engendro y regresa al observatorio y ve por la salida norte, avanza por la zona boscosa y luego entra a la primera salida lateral que encuentres y ten mucho cuidado con los Raptors que encuentres ahí, sigue por ahí hasta encontrar una pirámide, sube a ella y encontrarás cuatro interruptores de colores en el suelo.

Pisa estos interruptores en el siguiente orden: AZUL 6 veces, BLANCO 2 veces, ROJO 3 veces y AMARILLO 5 veces, de esta forma aparecerá un interruptor bajo la escultura de Tlaloc, actívalo y regresa al camino boscoso para seguir por un túnel submarino, sal y ve por el puente a una pequeña isla, elimina a los enemigos y no olvides el lipstick que esta oculto cerca de la planta que está en la parte inferior de la pantalla, luego desciende por la pequeña puerta a una sección con un pozo, deshazte de los Divers y prepárate para enfrentar a:

-----

JEFE: GIANT DIVER

HP 2000 / EXP 750 / BP 1400 Recuperas: HP 15 / MP 15

-----

Este enemigo es bastante fácil de derrotar, primero corre alrededor del tanque para evitar su ataque de electricidad, luego dispara hasta que se hunda en las aguas, no importa, regresará por más así que repite la operación hasta acabar con él. Este enemigo es especialmente débil a las PE de fuego y los cartuchos FireFly. Una vez derrotado, investiga en el tanque para obtener el último objeto [???] el Skull Crystal, y como es costumbre, equípalo en tu armadura (NO LO USES)

-----

Ahora regresa hasta donde esta la estatua de Tlaloc, activa el interruptor para mover el puente y pisa los interruptores de colores en el siguiente orden: ROJO, AMARILLO, AZUL, BLANCO, AZUL, BLANCO, ROJO AMARILLO, BLANCO, AZUL, AMARILLO y ROJO. Regresa por el túnel submarino y ve por el nuevo camino hasta llegar a un

patio con muchos escarabajos, donde también encontrarás el mapa de Neo Ark y dos puertas, ve por la que puedes abrir (A un lado de la escalera hay balas Hydra) y una vez arriba, destruye el panel de control a un lado de la criatura Beta Genrator antes de comenzar a dispararle.

Con las dos criaturas Generators que daban energía muertas, regresa al nivel B2 de Shelter, salva en el laboratorio donde estaba la computadora y baja por el otro ascensor de ese mismo pasillo pero antes asegúrate de llevar el lanza granadas con una buena dotación de granadas. Durante tu camino por las siguientes tres habitaciones debes destruir los altavoces montados en las paredes para evitar quedarte sin MP, sigue avanzando y eventualmente te encontrarás con otro jefe:

-----  
JEFE: GIANT BOWMAN

HP 2500 (+-) / EXP 1300 / BP 500 Recuperas: HP 100 / MP 100

Obtines: MPBoost2, Eau de Toilette.  
-----

La mejor manera de acabar con este enemigo es usando el lanza granadas, ya que de esta forma puedes cancelar la mayoría de sus ataques sin embargo, asegúrate de destruir antes los dos altavoces de los lados para evitar que te resten MP. Con el lanza granadas será suficiente para eliminar a este jefe sin ningún problema y es por eso mismo que no voy a perder tiempo explicando estrategias de cómo eliminarlo con otras armas, si quieres una victoria fácil, usa el lanza granadas, si buscas mayor reto elige otra arma, tu decides.

-----  
Tras derrotar a este enemigo, sigue a la niña a la siguiente habitación. Aquí habrá un corto que puede variar dependiendo del camino que seguiste, encuéntrate con la niña Eve y no olvides el MD player de los cajones de la cómoda ni la Ringer Solution de las bolsas de suero. Tras el corte te encontrarás con la niña Eve en un cuarto que poco a poco se llena de gas, así que rápidamente investiga en la cápsula de vidrio frente a Eve, (para ver al ser en su interior) y luego habla con la niña para que te siga, no corras, solo camina hacia el elevador, de esta forma la niña Eve podrá seguirte. Una vez en Neo Ark, Eve escapará, sigue hasta el túnel submarino para encontrarte con No.9, después de que este escape regresa al nivel B2 del Shelter, no sin antes limpiar las secciones rojas de Neo Ark, ten cuidado con los soldados Golems que han aparecido y que ahora pueden encontrarse en prácticamente cualquier lugar.

Ya que hayas regresado el nivel B2 del Shelter, dirígete a la armería y recarga munición, luego ve al Pod Gantry Service, donde estaba la criatura gigante y desactiva nuevamente la seguridad para evitar que las torretas de seguridad te estén fastidiando la existencia, recoge el mensaje que te ha dejado Pierce cerca del teléfono y habla al cuartel de M.I.S.T. esto es fundamental para obtener el mejor final. Ahora, encamínate al garaje subterráneo del nivel B1, y una vez ahí busca las llaves del auto en el panel de control, a la derecha del mismo presiona los botones Rojo, Verde y Azul para obtener una Belt Pouch y luego los botones Azul y Amarillo para hacer bajar el auto rojo. Ahora usa la tarjeta de Bowman (ó la de Yoshida) en el panel a la derecha de la puerta del garaje para abrirla y salir con el auto. Cuando encuentres la motocicleta de No.9 recoge el oso de peluche de la niña Eve que esta tirado en el suelo y luego sigue tu camino por la puerta lateral. Llega al cuarto donde hay dos soldados Golems, activa el interruptor en el panel y luego abre las puertas para salir. Disfruta el video FMV.

Algo importante, antes de salir con el auto, y si tienes objetos importantes en la parte trasera de la camioneta de te dio Douglas y que por el momento esta en la entrada de la mina, es recomendable que vayas por ellos y los dejes en la caja que está cerca de la sala de esterilización, ya que después no podrás

regresar por ellos.

=====  
6 de septiembre de 2000  
Desierto de Mojave, Nevada.  
=====

Retomarás el control de Aya en un campamento militar, salva el juego y sal. Si Flint esta vivo te estará esperando afuera y te dará un mensaje de Gary Douglas y un objeto, ahora:

%%  
SI SEGUISTE LA RUTA DE KYLE  
%%  
Si seguiste a Madigan, afuera de la tienda te estará esperando Rupert, habla con él y te dará la Mongoose .44 y 25 balas de Maeda Sp. Puedes reabastecerte de munición en las cajas, simplemente habla con el soldado, y comprar objetos en el camión. Después, activa el interruptor y regresa todo el camino hacia el garaje subterráneo.

%%  
SI SEGUISTE LA RUTA DE PIERCE  
%%  
Si seguiste a Pierce, afuera de la tienda te estará esperando Jodie, puedes reabastecerte de munición en las cajas, simplemente habla con el soldado, y comprar objetos en el camión. Después usa el oso de peluche de la niña Eve sobre Flint, activa el interruptor a un lado de la puerta del Shelter y regresa todo el camino hacia el garaje subterráneo siguiendo a Flint.

=====  
REGRESO A THE SHELTER  
=====

Ya en el garaje, puedes bajar a B2 y tomar el elevador que va a Neo Ark y eliminar a todos los soldados Golems que hay ahí, esto es bastante recomendable si quieres obtener valiosos puntos extras de experiencia y BP, pero si estás en la ruta de Pierce, antes ve a la cámara criogénica donde estaban los Golems para salvarlo, este es el último paso que debes seguir para obtener el mejor final del juego. Sigue hacia el cuarto de esterilización donde te encontrarás con una auténtica masacre, después del corte y solo si Flint esta contigo, ayudará al soldado sobreviviente a llegar al garaje, regresa al garaje subterráneo justo detrás de él y podrás ver que hay un camión militar donde podrás comprar más objetos, pero solo podrás comprar las mejores armas si has hecho todo lo necesario para obtener el mejor final.

Llegados a este punto, asegúrate de tener bastantes objetos para recuperar HP y MP en grandes cantidades, así como la Magnum con bastante munición, o el lanza granadas, obviamente con la mayor cantidad de granadas que puedas llevar, si es el rifle M4A1 con el lanza granadas integrado, mejor; la Tactical Armor y haber usado todas la Protein Capsules que hayas encontrado. Ya que estés seguro, salva tu juego en el cuarto cercano a la sala de esterilización y ve al Pod Gantry Service, después del corto recupera vida y baja por el elevador que esta saliendo de este cuarto y entra al cuarto que esta inmediatamente después de salir, (Cuidado con el soldado Golem invisible que te espera)

-----  
JEFE: ULTIMATE ANMC  
HP ??? / EXP 500 / BP 1500 Recuperas: HP 200 / MP 200  
Obtines: Ringer solution, R.Slugx10, Granadesx4  
-----

Este enorme monstruo es algo difícil de matar, asegúrate de usar Antibody y Energyshot, así como de tener activo Metabolism para evitar los estatus negativos de sus ataques. Centra tus ataques primero en sus hombros y luego en su cabeza, una vez destruida, mantén tu fuego en su pecho, pero ten cuidado con el rayo que dispara por ahí ya que puede restarte bastante vida, una muy buena estrategia es usar la parasite energy Apobiosis justo cuando abra su pecho, de esta forma cancelarás su rayo y te dará la oportunidad de dispararle indiscriminadamente sin que pueda hacer nada por algunos momentos. Si no cuentas con Apobiosis, siempre puedes disparar a su pecho cuando se abra con el lanzagranadas solo una vez e inmediatamente corre por una de las rampas de los lados para evitar el rayo, de esta forma es más lento pero mucho más seguro. Nota que puedes bajar y darle la vuelta para destruir sus piernas y su parte trasera, pero no es recomendable ya que gastarás una enorme cantidad de munición, sin embargo, si cuentas con Inferno y una buena dotación de MP Boost 2 o de Ringer Solution podrás despedazar todas y cada una las partes del ente sin demasiadas dificultades. No obstante, quiero que notes que hacer lo anterior puede dejarte algo limitado de objetos en tu siguiente enfrentamiento contra Eve que es todavía más dura de matar, pero por otro lado, si logras destruir todas y cada una de las partes de este enemigo incrementarás en mucho la cantidad total de experiencia y BP que normalmente obtendrías de la siguiente forma:

EXP 5000 / BP 20000 Recuperas: HP 200 / MP 200

-----

Una vez derrotado este enemigo, busca el panel de control que está en el pasillo y usa la tarjeta de Bowman (o la de Yoshida) para subir el puente. Una vez que termine el corte enfrentarás al jefe final del juego, una autentica pesadilla para una buena cantidad de jugadores de PE2, no te preocupes, ten confianza y dale con todo lo que tengas:

-----

¡¡¡¡¡JEFE FINAL: EVE!!!!  
HP ???? / EXP 5000 / BP 10000 Recuperas: HP 200 / MP 200

-----

Este es el último obstáculo para terminar el juego y por fin ver el tan sonado mejor final del juego, así que ¡Animo!. Me han llegado muchos mails de personas que están atoradas con este engendro, así que esta vez procuraré dar la más completa información sobre Eve y sobre todo lo que puede hacer para machacarte.

Primero que nada tienes dos opciones para eliminar a Eve, una es la Magnum .45 mongoose, y la otra es el lanzagranadas integrado al rifle M4A1 con granadas normales, con este último, mantén presentes los tiempos de carga para evitar que seas sorprendido, mientras que con la mongoose dispara cuando tengas oportunidad esperando hacer disparos críticos y así puedas restarle una mayor cantidad de vida a Eve, además, la munición maeda SP, dejará un estatus de veneno al jefe con lo que podrás restarle vida extra. Es posible usar combinaciones de estas dos armas, o quizás quieras probar otras como la escopeta AS12, el Javaline o el M1, dependiendo si los tienes en las tiendas y tienes suficiente BP para comprarlos. Sin embargo, es posible eliminar a Eve y al jefe anterior con suficientes granadas y el mongoose, que supongo son las armas que por lo general se llevan la primera vez que llegas hasta aquí.

Las recomendaciones de las Parasites Energies son las clásicas contra enemigos fuertes: Antibody y Energyshot activos en todo momento y si es posible Metabolism en buen nivel para hacer uso rápido de él en momentos críticos y de preferencia Apobiosis, esta última es opcional pero muy recomendable. Durante la pelea, lo primero que debes hacer es correr hacia una de los extremos del puente, no te quedes en la mitad del puente o Eve te hará pedazos con sus ataques de investidas, corre hacia los extremos hasta que la toma de la cámara cambie para darte una perspectiva más amplia. Ahora si, dispara a Eve y cuando comiencen a aparecer unas chispas a su alrededor significa que está apunto de

lanzarse sobre ti, por lo general este ataque es algo difícil de esquivar, pero lo bueno es que no resta tanta vida. Después de esto aparecerá nuevamente dándote la oportunidad de atacarla con tus armas.

Otro de sus ataques son esferas de energía que pueden infligir Berserk con lo que no podrás usar Parasite Energy, así que mantente atento con Metabolism antes de ser víctima de ese ataque, las esferas por lo general son lentas, así que debería darte perfectamente tiempo de usar metabolism antes de que lleguen a tocarte. Su ataque más devastador consiste en los ?Cantos?, cuando comience a ejecutarlos la pantalla empezara a verse de forma borrosa, no pierdas tiempo y dispara lo más rápido que puedas ya sea con la mágnun o con las granadas en busca de un ataque crítico o un daño mayor para cancelar ese ataque o usa la Parasite energy Lifedrain. Las consecuencias de que Eve llegue a ejecutar este ataque serán de perder una cantidad inmensa de HP mientras Aya se retuerce de dolor envuelta en llamas, además de perder todo tu MP y quedar bajo los efectos de Silence, con lo que puedes olvidarte de usar parasites energies por un buen rato, ¡No dejes que ejecute ese ataque!.

Cuando le has hecho bastante daño, Eve hará aparecer una copia de si misma muy molesta que te sigue a todos lados y puede infligirte parálisis al tocarte, independientemente de la vida que pueda restarte con sus ataques, sin embargo, puedes eliminarla con algunos disparos, pero mantén un ojo sobre Eve para evitar que te sorprenda con otro ataque, además de las distintas combinaciones de todos los ataques anteriores, los ataques de Eve serán más poderosos cuando le has hecho mucho, mucho daño, pero recuerda que eso significa que esta a punto de morir. Algo más sobre las copias que Eve genera, por cada una que elimines obtendrás 300 puntos extras de experiencia y 1000 de BP, Eve puede crear más de una así que tu decides si te arriesgas a que haga más copias para obtener algo más de experiencia y BP. Como jefe final y más difícil, es normal que Eve te elimine una o dos veces antes de que puedas familiarizarte con sus patrones de ataque, así que procura aprender de tus errores y derrota al jefe anterior usando la menor cantidad de objetos disponibles. Eve es difícil pero no imposible.

También, como comentario final, Eve y el jefe anterior incrementaran considerablemente su dificultad si es que has hecho todo lo necesario para obtener el mejor final, pero a cambio, puedes comprar mejores objetos en el camión militar que esta en el garaje subterráneo a diferencia que si solo has jugado para el final normal.

-----

+++++

El final Bueno y el Final no tan Bueno

+++++

Si seguiste la ruta de Pierce y te aseguraste de salvarlo en la sala de congelación de los Golems, antes de derrotar a Eve, habrás conseguido el final bueno, que más que final, es una secuencia extra en FMV que pasa al final antes de los créditos en la que ves a Aya, la niña Eve y a Kyle al más puro estilo de final cursi, la verdad es que si no has visto este final no te has perdido de nada que no hayas visto antes en el final de una mala telenovela. Pero aún así, esto es lo que debes hacer para tener acceso a esa secuencia:

- 1.-Encuentra a Kyle Madigan en el bar de Dry Field antes de irte a descansar. (Antes de enfrentarse a Cannon Mounth)
- 2.-Salva a Flint derrotando a Cannon Mounth en menos de tres minutos.
- 3.-Después de derrotar a Trash Monster, debes regresar a Dry Field por la puerta del código de la Luna Llena. Pero asegúrate de abrir la puerta solo hasta que ya vayas a regresar a Dry Field, no antes.
- 4.-Salva a Pierce en la torre de agua cuando regreses a Dry Field.
- 5.-Después de encontrar a la niña Eve en su habitación y una vez que hayas regresado a Neo Ark, ve hacia Pod Gantry Service, busca el mensaje de Pierce

cerca del teléfono y comunícate con el cuartel de M.I.S.T.

6.-Usa el oso de peluche de la niña Eve con Flint en el campamento militar para regresar a Shelter a tu encuentro con el jefe final.

7.-Al regresar al Shelter, asegúrate de salvar a Pierce en la cámara criogénica donde estaban los soldados Golems.

Si sigues al pie de la letra estos sencillos pasos podrás acceder a la escena extra de FMV que sirve como epílogo del juego. Pero si te falta alguno de estos pasos, obtendrás el final normal.

#####

#### 4.- JUEGO+

#####

Tras terminar el juego y acabar los créditos finales, se te hará una evaluación de tu actuar por todo el juego, así como un recuento de cuanta experiencia y BP obtuviste y se te permitirá salvar. Cuando pongas de vuelta el disco uno, selecciona "continue" y elige tu archivo recién acabado, aquí aparecerán dos o tres de las cuatro posibles formas de re-juego, cada una con distinta dificultad.

#### Replay Mode

Dificultad.....Fácil.....00

Condición.....Buena.....00000

Nivel de Enemigos....Facil.....00

Pertrechos.....Abundantes...0000

Comienzas el juego con 100 HP, 30 MP y el 10% de toda la experiencia y el BP que hayas reunido durante tu juego anterior, además, solo necesitas el 40% de la experiencia que normalmente ocupas para despertar una Parasite Energy. Todos los objetos que vayas obteniendo al terminar el juego en forma de premios estarán disponibles desde el principio del juego para comprarlos en la tienda de Jodie y estarán en todas las tiendas. El juego en si es prácticamente igual que como lo jugaste por primera vez, solo que más fácil, prueba con distintos puntajes al terminar el juego para obtener distintos objetos en tu siguiente juego, pero claro esta, mientras mayor sea el puntaje, mejores objetos obtendrás.

#### Bounty Mode

Dificultad.....Normal.....000

Condición.....Buena.....00000

Nivel de Enemigos....Fuertes.....0000

Pertrechos.....Normal.....000

Comienzas con 100 HP, 30 MP y el 5% de toda la experiencia y el BP que hayas reunido durante el juego anterior, además, solo necesitas el 80% de la experiencia que normalmente ocupas para despertar una Parasite Energy. Este si es un autentico reto para tus habilidades, y puede ser muy difícil de pasar si has estado jugando mucho en Replay Mode. Hay soldados Golems desde el principio, el nivel de daño de los enemigos es mayor, el daño que infliges es menor y tienes muy pocos objetos de los cuales elegir en las tiendas pese a ganar una mayor cantidad de BP. Procura tener suficiente BP desde el principio para comprar el M4A1 con bastante munición y procura sobrevivir hasta Dry Field donde un Golem invisible te dará el Hammer, con esto será un poco más fácil tu camino por el juego. El objetivo de este modo es alcanzar la mayor cantidad de BP y experiencia para obtener y comprar mejores objetos, sin embargo, no podrás comprar objetos especiales como la Gunblade en este modo de juego, sino solo los que aparecen normalmente durante el primer juego y hasta menos, pero podrás comprar todos los objetos que obtengas en este modo en el modo de Replay, y también podrás acumular una increíble cantidad de BP con la que podrás comprar una gran cantidad de objetos desde el principio. Algo importante sobre Bounty Mode, es que debes derrotar a todos los Golems invisibles que encuentres ya que de ellos puedes obtener casi todos los aditamentos para el rifle M4A1 y algunas armas como la Mágnum .44 y munición que no puedes comprar en las tiendas, y aún más cuando llevas equipada la Medicine Wheel.

### Scavenger Mode

Dificultad.....Difícil.....0000

Condición.....Exhausta....0000

Nivel de Enemigos....Normal.....000

Pertrechos.....Muy pobre...0

Para obtener este modo debes terminar el juego con más de 69000 puntos de experiencia. Comienzas con 100 HP, 10 MP y el 1% de toda la experiencia y el BP que hayas reunido durante el juego anterior. El reto viene en la poca resistencia de Aya, los enemigos no son tan fuertes como en Bounty pero si lo son más que en Replay. Prácticamente lo único que podrás comprar es la MM1 y solo en el cuartel de M.I.S.T., con lo que si no lo compras en ese momento deberás depender de la M93R incluso para los jefes, y algunos objetos a precios exorbitantes, (Protein Capsule 10000 BP, Lipstick 5000 BP) Tampoco puedes comprar Recovery ni MP Boost solo los objetos que vayan recolectando durante el juego. Pese a que algunos califican a este modo como más fácil que Bounty, en lo personal puedo decirte que es mucho más difícil y verdaderamente frustrante, por ejemplo, la araña invisible del pozo en Dry Field puede restarte 80 puntos de HP ;;;CON UN SOLO GOLPE!!!!. No digo que este sea un modo imposible, pero si deberás depender más de los teléfonos para salvar y la falta de armas te hará dar muchas más vueltas para recargar continuamente munición. Soy sincero con ustedes, ni siquiera he podido derrotar a Cannon Mounth en este modo, y la verdad ya no me interesa, creo que los juegos son para divertirse y no para torturarse, la cantidad de daño que te hacen los enemigos y la enclenque resistencia de Aya podrían hacer que el más paciente de los jugadores acabe gritando más improprios que un marinero ebrio. De verdad ¡Detesto este modo de juego!

### Nightmare Mode

Dificultad.....Muy Difícil.00000

Condición.....Enferma.....0

Nivel de Enemigos....Fuertes.....0000

Pertrechos.....Pobre.....00

Para ascender a este enfermizo modo de juego debes terminar con los modos anteriores. El nombre lo dice todo, una auténtica pesadilla que mezcla los modos Bounty y Scavenger, donde comienzas con 50 HP, 30 MP y sin experiencia acumulada. El más ligero roce del más insignificante de los enemigos puede acabar con tu vida, (sí, incluso ¡una polilla! Puede matarte) en las tiendas hay muy pocos objetos y muchos enemigos y soldados Golems por todos lados. Definitivamente, este modo de juego es solo para orates. (O poseedores de un gameshark)

#####  
5.- LA PARASITE ENERGY  
#####

### PARASITES ENERGIES DE FUEGO

Pyrokinesis

MP que utiliza 8/ 7/ 6

Experiencia --/ 500/ 1200

Bonus de MP --/ +1/ +2

Descripción

Aya dispara una bola de fuego que daña a los enemigo, su nivel de daño y velocidad se incrementa conforme se fortalece.

### Combustion

MP que utiliza 14/ 14/ 14

Experiencia 300/ 700/ 1200

Bonus de MP +1/ +1/ +2

Descripción

Aya usa dos flamas que se cruzan y queman todo frente a ella en un rango regular.

#### Inferno

MP que utiliza 30/ 30/ 30

Experiencia 3000/4000/ 4000

Bonus de MP +1/ +2/ +4

#### Descripción

Fuego que incinera todo lo que este en pantalla y algo más allá. No necesita estar en nivel 3 para incrementar su daño.

#### PARASITES ENERGIES DE AGUA

##### Metabolism

MP que utiliza 7/ 5/ 3

Experiencia 500/ 1200/ 3000

Bonus de MP +1/ +1/ +2

#### Descripción

Energía que cubre a Aya y la cura de todos los estatus anormales, siempre y cuando pueda usar magias, su efecto se prolonga previniendo futuros ataques.

#### Healing

MP que utiliza 12/ 12/ 12

Experiencia 750/ 1750/ 4000

Bonus de MP +1/ +1/ +1

#### Descripción

Restablece la salud de Aya, su efecto se incrementa dependiendo del nivel.

#### Lifedrain

MP que utiliza 20/ 18/ 16

Experiencia 3000/4000/ 5000

Bonus de MP --/ +1/ +2

#### Descripción

Roba el HP de los enemigos para restablecer el tuyo propio en una cantidad proporcional al drenado.

#### PARASITES ENERGIES DE VIENTO

##### Necrosis

MP que utiliza 7/ 7/ 7

Experiencia 500/1200/ 3000

Bonus de MP +1/ +1/ +2

#### Descripción

Un rayo verde daña y puede envenenar a ciertos enemigos

#### Plasma

MP que utiliza 6/ 5/ 4

Experiencia 750/1750/ 4000

Bonus de MP +1/ +1/ +2

#### Descripción

Una explosión lanza, aleja y daña a los enemigos que estén en su campo de acción.

#### Apobiosis

MP que utiliza 18/ 18/ 18

Experiencia 3000/4000/ 5000

Bonus de MP +1/ +2/ +4

#### Descripción

Una enorme descarga eléctrica inmoviliza a los enemigos

#### PARASITES ENERGIES DE TIERRA

##### Antibody

MP que utiliza 6/ 5/ 4  
Experiencia 500/1200/ 3000  
Bonus de MP +2/ +2/ +4  
Descripción  
Incrementa tu defensa.

Energyshot  
MP que utiliza 10/ 9/ 8  
Experiencia 750/1750/ 3000  
Bonus de MP +2/ +2/ +4  
Descripción  
Incrementa el poder destructivo de tus armas

Energyball  
MP que utiliza 15/ 15/ 15  
Experiencia 3000/4000/ 5000  
Bonus de MP +2/ +4/ +9  
Descripción  
Un escudo rodea a Aya y la protege de los ataques de los enemigos

#####  
6.- LAS ARMAS  
#####

Tonfa Baton  
Peso.....68  
Calibre....--  
Capacidad..--  
Rango.....1  
Valor.....5  
Precio....Comienzas con ella  
R1: Golpe  
R2: Combo  
Necesitar ser exageradamente descuidado para verte forzado a depender de ella.  
Aunque Aya tiene muy buenas animaciones al utilizarla no vale la pena usarla, a menos que, por supuesto te quedes sin balas.

M93R  
Peso.....117  
Calibre....9 mm  
Capacidad..20  
Rango.....56  
Valor.....110  
Precio....Comienzas con ella  
R1: Semiautomática/ Ráfaga de tres disparos (P.B./ Hydr/ Sptn)  
R2: Un solo disparo (P.B./ Hydr/ Sptn)  
Podría decirse que es el arma con mayor uso de todo el juego, bastante limitada en poder pero muy útil durante las primeras partes del juego, sale barata en munición y con muy poco tiempo de recarga.

P08  
Peso.....87  
Calibre....9 mm  
Capacidad..7  
Rango.....70  
Valor.....80  
Precio.....680 BP  
R1: Un solo disparo (P.B./ Hydr/ Sptn)  
R2: --

Tiene más poder que la M93R, pero simple y sencillamente no lo vale, carga pocas balas, recargas constantemente y es muy fea. No tires tu BP comprándola con Douglas.

#### Snail Magazine

Peso.....--  
Calibre....--  
Capacidad..+25  
Rango.....--  
Valor.....--  
Precio.....Gratis  
R1: --  
R2: --

Aumenta el máximo de capacidad de balas de la P08+25 pero solo puedes obtenerlo en el sótano de la tienda de dry field si llevas la P08 contigo, busca en la colección de armas antiguas que esta en una pared cerca de la mesa de juegos.

#### P22M

Peso.....92  
Calibre....9 mm/ Flash  
Capacidad..12/50  
Rango.....120/4  
Valor.....90/3  
Precio.....Gratis  
R1: Un solo disparo (P.B./ Hydr/ Sptn)  
R2: Luz de combate

La obtienes después de derrotar al caballo gigante al principio del disco 2. Es una buena arma, pero para cuando la encuentras, necesitas tanto velocidad como poder de fuego, mismos que no ofrece esta arma.

#### MP5A5

Peso.....288  
Calibre....9 mm/ FLash  
Capacidad..30/50  
Rango.....55/5  
Valor.....60/2  
Precio.....6980  
R1: Disparo automático  
R2: Luz de combate

Puedes obtenerla temprano en el juego gratis, pero después de terminar Akropolis Tower, deberás comprarla cuando regreses a Dry Field por la puerta de la luna llena. Aunque luce bien, su falta de poder te hará gastar más balas de las que normalmente serían suficientes además de que es algo costosa.

#### SMG Clip Holder (Accesorio de MP5A5)

Peso.....--  
Calibre....-  
Capacidad..+30  
Rango.....--  
Valor.....--  
Precio.....3980 BP  
R1: --  
R2: --

Aumenta el máximo de capacidad de balas de la MP5A5 +30 y puedes aumentar dos clip Holder en la ametralladora.

#### M950

Peso.....227  
Calibre....9 mm  
Capacidad..100

Rango.....40

Valor.....90

Precio.....Gratis

R1: Disparo automático (P.B./ Hydr/ Sptn)

R2: --

Puedes obtener esta arma si eres capaz de derrotar a Boca de Lanzallamas en menos de tres minutos. La encontrarás en el remolque de Douglas, en el interior de la caja metálica que esta frente a él. Su cargador de 100 balas la hace una de las mejores armas automáticas.

Mongoose

Peso.....168

Calibre....mag .44

Capacidad..6

Rango.....60

Valor.....70

Precio.....2850 BP

R1: Un solo disparo (mag .44/ .44 Maeda SP)

R2: --

Arma bastante poderosa para ser tan compacta, lastima que solo la obtengas hacia la parte final del juego.

PA3

Peso.....270

Calibre....12

Capacidad..3

Rango.....30

Valor.....2

Precio.....1000 BP

R1: Un solo disparo (BuckShot/ FireFly/ R.Slug)

R2: --

Escopeta bastante pobre ya que debes estar cargando constantemente, puedes comprarla con Douglas al llegar a Dry Field pero no es muy recomendable, es mejor ahorrar un poco más para comprar una mejor arma.

SP12

Peso.....420

Calibre....12

Capacidad..7

Rango.....40

Valor.....24

Precio.....Gratis

R1: Un solo disparo (BuckShot/ FireFly/ R.Slug)

R2: --

La encuentras en la armería del Shelter, totalmente gratis. Mucho mejor que la PA3 pero no tanto como la AS12, es más bien un arma intermedia con buen nivel, ideal para llevar por el primer juego como arma de apoyo.

AS12

Peso.....550

Calibre....12

Capacidad..20

Rango.....50

Valor.....36

Precio.....12500 BP

R1: Automática (BuckShot/ FireFly/ R.Slug)

R2: --

Todo lo contrario a la PA3, con 20 cartuchos disponibles puedes acabar con grupos de enemigos si demasitados problemas. Su precio puede parecer alto, y no sale nada barata en munición, pero vale la pena, puedes comprarla con Douglas al

regresar a Dry Field después de derrotar a Aspirador.

#### M4A1

Peso.....254

Calibre....5.56 mm

Capacidad..30

Rango.....500

Valor.....85

Precio.....2450 BP

R1: Semiautomático/ Ráfaga de tres disparos (5.56 mm)

R2: Un solo disparo (5.56 mm) / Uso de accesorio

Esta es sin duda el arma más recomendable durante el primer juego, ligera, con buen nivel de fuego y la particularidad de poder adicionarle ciertos accesorios que aumentan su capacidad ofensiva.

#### Rifle Clip Holder (Accesorio de M4A1)

Peso.....--

Calibre.....-

Capacidad..+30

Rango.....--

Valor.....--

Precio.....1800 BP

R1: --

R2: --

Aumenta el máximo de capacidad de balas del M4A1 +30 y puedes equipar dos de ellos en el rifle.

#### M9 (Accesorio de M4A1)

Peso.....2

Calibre.....--

Capacidad..--

Rango.....3

Valor.....--

Precio.....980 BP

R2: Bayoneta

Esta bayoneta puede ser bastante útil para deshacerte de enemigos no muy fuerte pero puedes ahorrar algunas balas, barata y fácil de usar, especialmente útil cuando no tienes MP.

#### Pyke (Accesorio de M4A1)

Peso.....136

Calibre.....--

Capacidad..30

Rango.....2

Valor.....6

Precio.....5180 BP

R2: Lanzallmas

Es bastante costoso y muy inútil, no es nada recomendable, puedes comprarlo con Douglas al regresar a Dry Field después de derrotar a Aspirador, pero no vale mucho la pena ya que agota su combustible demasiado rápido, pero si eres un piromaniaco...

#### Hammer (Accesorio de M4A1)

Peso.....85

Calibre.....--

Capacidad..40

Rango.....4

Valor.....2

Precio.....3720 BP

R2: Descarga eléctrica

De precio moderado pero muy útil contra ciertos enemigos, en especial algunos soldados Golems y las arañas invisibles. Su problema es que debes estar bastante cerca para usarlo como es debido. Puedes comprarlo con Douglas al regresar a Dry Field después de derrotar a Aspirador. Es muy recomendable.

#### M203 (Accesorio de M4A1)

Peso.....250  
Calibre....40 mm  
Capacidad..1  
Rango.....1  
Valor.....136  
Precio.....2130 BP

R2: Granada/ Riot/ AirBurst

Excelente aditamento que te permite lanzar granadas sin necesidad de cambiar de arma. El problema es el tiempo de recarga que debe haber al cambiar el cargador y recargar la granada, pero aún así es un muy recomendable accesorio.

#### Javalin (Accesorio de M4A1)

Peso.....420  
Calibre....--  
Capacidad..60  
Rango.....2  
Valor.....234  
Precio.....7500 BP

R2: Laser

Este sin duda es el mejor aditamento, un mini cañón laser capaz de dañar a varios enemigos si están en línea, con un rango regular, pero asegúrate de ser racionado en su uso ya que agota su carga muy rápido. Puedes comprarla en el camión militar en el garaje subterráneo solo después de salvar a Pierce en la sala de congelación de los Golems.

#### M249

Peso.....685  
Calibre....5.56 mm  
Capacidad..200  
Rango.....400  
Valor.....100  
Precio.....15800 BP

R1: Disparo automático (5.56 mm)

R2: --

Un arma bastante cara, pero con un nivel de fuego insuperable que puede disponer de casi cualquier enemigo. Debido a su velocidad te verás forzado a comprar montones de munición, pero su sonido no tienen igual. Puedes comprarla en el camión militar en el garaje subterráneo solo después de salvar a Pierce en la sala de congelación de los Golems.

#### Granade Pistol

Peso.....260  
Calibre....40 mm  
Capacidad..1  
Rango.....300  
Valor.....1  
Precio.....1680 BP

R1: Un solo disparo (Granada/ Riot/ AirBurst)

R2: --

Otra de esas armas indispensables para el primer juego, pese a que debes recargar constantemente.

Peso.....900  
Calibre....40 mm  
Capacidad..12  
Rango.....350  
Valor.....12  
Precio.....23500 BP

R1: Un disparo (Granada/ Riot/ AirBurst)

R2: --

El arma más cara, la más pesada y una de las que sale más cara en munición, sin embargo, su fuego constante de granadas hace grandes cantidades de daño a los enemigos, pese al prolongado tiempo de recarga. Puedes comprarla en el camión militar en el garaje subterráneo solo después de salvar a Pierce en la sala de congelación de los Golems.

Gun Blade

Peso.....579  
Calibre....--/12  
Capacidad..--/12  
Rango.....2/100  
Valor.....2/36  
Precio.....10000 BP

R1: Cuchilla de Ultra Alta Frecuencia

R2: Un disparo (BuckShot/ FireFly/ R.Slug)

Sí, es la misma que porta Squall en Final Fantasy VIII, extremadamente poderosa, puede usarse como espada y como escopeta, pero su poder va más allá, si la usas como espada y presionas R1 justo al momento de dar el golpe harás un daño impresionante, con lo que podrás acabar con casi todos los enemigos, a excepción de algunos jefes con un solo golpe, este daño puede incrementarse mucho dependiendo de la munición que lleves.

Hypervelocity

Peso.....881  
Calibre....20 mm  
Capacidad..100  
Rango.....1000  
Valor.....7  
Precio.....20000 BP

R1: Un solo disparo (Railgun 20 mm)

R2: --

Es el arma más destructiva del juego, solo después de la Gun Blade, muy pocos jefes podrán resistir más de un disparo de esta monstruosidad. Su eterno tiempo de carga entre disparo y disparo puede llegar a ser desesperante, pero es bastante satisfactorio hacer entre 2000 y 3000 puntos de daño a uno o varios enemigos si estén en línea.

NOTA:

Se supone que puedes tener acceso a la Gun Blade y al Rail Gun después de llegar a más de 400 000 puntos de experiencia, pero de manera personal, pude obtenerlos en Replay Mode después del cuarto o quinto juego siempre sacando más de 70 000 puntos de experiencia por juego. Obviamente, si estas jugando en Bounty Mode es posible obtener estas armas más rápido ya que en este modo de juego puedes incrementar la cantidad de experiencia.

#####

7.- LAS ARMADURAS

#####

Leather Jacket

Add HP +10

Add MP ---

Compartimentos: 3  
Precio: Gratis  
Especial: Resistencia a Paralysis

Assaultt Suit  
Add HP ---  
Add MP +10  
Compartimentos: 5  
Precio: Gratis  
Especial: Resistencis a Poison

Tactical Vest  
Add HP +50  
Add MP +10  
Compartimentos: 7  
Precio: Gratis  
Especial: Fuego Rápido, Recuperación de HP

Shoulder Holster  
Add HP ---  
Add MP +20  
Compartimentos: 4  
Precio: 2580 BP  
Especial: Fuego Rápido

PASGT Vest  
Add HP +20  
Add MP ---  
Compartimentos: 6  
Precio: 2980 BP  
Especial: Resistencia a Poison, Recuperación de HP

Combat Armor  
Add HP +40  
Add MP +10  
Compartimentos: 5  
Precio: 3250 BP  
Especial: Detector de Movimiento, Resistencia a Silence

Chicken Plate  
Add HP +60  
Add MP ---  
Compartimentos: 5  
Precio: Gratis  
Especial: Resistencia a Impact, Recuperación de HP

NBC Suit  
Add HP +20  
Add MP +20  
Compartimentos: 6  
Precio: 3980  
Especial: Resistencia a Poison, Resistencia a Paralysis

Tactical Armor  
Add HP +60  
Add MP +30  
Compartimentos: 8  
Precio: 12800 BP  
Especial: Detector de movimiento, Inspección médica

Turtle Vest  
Add HP +5  
Add MP +20  
Compartimentos: 3  
Precio: 1680 BP  
Especial: Recuperación de MP, Resistencia a Paralysis

EDO Suit  
Add HP +100  
Add MP ---  
Compartimentos: 5  
Precio: 4580  
Especial: Resistencia a Impact, Resistencia a Paralysis

Spysuit  
Add HP ---  
Add MP +50  
Compartimentos: 4  
Precio: 4580  
Especial: Resistencia a Confusion, Inspección médica

Aya Special  
Add HP +30  
Add MP +50  
Compartimentos: 8  
Precio: 8000  
Especial: Fuego Rápido, Recuperación de MP

Monk Robe  
Add HP ---  
Add MP +100  
Compartimentos: 10  
Precio: 3000  
Especial: Recuperación de MP, Generación de MP

#####  
8.- LOS OBJETOS  
#####

Recovery 1  
Normal: Recupera 50 HP  
Equipado: Recupera 45 HP  
Precio: 100 BP

Recovery 2  
Normal: Recupera 100 HP  
Equipado: Recupera 90 HP  
Precio: 180 BP

Recovery 3  
Normal: Recupera todo el HP  
Equipado: Recupera 150 HP  
Precio: 350

MP Boost 1  
Normal: Recupera 30 MP  
Equipado: Recupera 25 MP  
Precio: 350 BP

MP Boost 2

Normal: Recupera todo el MP

Equipado: Recupera 100 MP

Precio: 580 BP

Coca-Cola

Normal: Recupera 80 MP/20 HP

Equipado: Recupera 80 MP/20 HP

Precio: 120 BP

Ringer's Solution

Normal: Recupera todo el HP y MP

Equipado: Recupera todo el HP y MP

Precio: 200 BP

Protein Capsule

Normal: Recupera todo el HP +5 puntos extras

Equipado: Recupera todo el HP +5 puntos extras

Precio: 10000 BP

Penicilin

Normal: --

Equipado: Cura Darkness, Paralysis y Poison

Precio: 80 BP

Stim

Normal: --

Equipado: Cura Silence, Berselker y Confusion

Precio: 80 BP

Eau de Toilette

Normal: --

Equipado: Induce Berserk

Precio: 190 BP

Combat Light

Normal: --

Equipado: Inflige Darkness

Precio: 60 BP

Pepper Spray

Normal: --

Equipado: Inflige Paralysis

Precio: 100 BP

Flare

Normal: --

Equipado: Inflige Confuse

Precio: 150 BP

Hunter Goggles

Normal: --

Equipado: Previene Darkness

Precio: 1000

Belt Pouch

Normal: Incrementa +1 la capacidad de cargar objetos en la armadura

Equipado: --

Precio: 10000

### Lipstick

Normal: Recupera todo el MP +1 punto extra

Equipado: Resistencia a Silence

Precio: 5000 BP

### Holy Water

Normal: Despierta Parasite Energy de Fuego

Equipado: Reduce el daño recibido -25%

Precio: 5000

### Skull Crystal

Normal: Despierta Parasite Energy de Tierra

Equipado: Incrementa el daño que infliges +25%

Precio: 5000 BP

### Ofuda

Normal: Despierta Parasite Energy de Agua

Equipado: Incrementa el poder de la PE +25%

Precio: 5000 BP

### Medical Wheel

Normal: Despierta Parasite Energy de Viento

Equipado: Obtienes Bonus Items después de ciertas batallas

Precio: 27000 BP

#####

### 9.- BESTIARIO

#####

A continuación les presento una lista que incluye todos los enemigos de juego con un breve comentario, a excepción de los jefes ya que cada uno tiene su propio apartado, datos y tácticas de cómo vencerlos dentro del cuerpo de la guía del juego. Y por supuesto que quiero dar las gracias a Rebecca Skinner (AKA Karpah) por permitirme usar los datos de su guía referente a los enemigos y todos sus datos (HP, MP, EXP, BP y HP y MP que recuperan después de matarlos) (Thanks Rebecca)

### Bats

HP 1 / EXP 5 / BP 18 Recuperan: MP 1 / HP 1

Los murciélagos siempre aparecen en bandadas que por lo general vuelan desde lo alto para hacer montón, no muy resistentes, de hecho, con un solo disparo de cualquier arma es suficiente para eliminarlos, nada de que preocuparse.

### Butterflies

HP 1 / EXP 2 / BP 18 Recuperan: MP 1 / HP 1

Muy molestas pese a que no restan casi nada de vida, cuando te tocan mueren pero te infligen Blind. Ten cuidado después de eliminarlas ya que dejan una nube de polvo que igualmente puede infligir Blind.

### Fish

HP 80 / EXP 6 / BP 36 Recuperan: MP 1 / HP 1

Solo los encuentras en Akropolos Tower en la sección del puente. Bastante débiles y muy inútiles fuera del agua.

### Worms

Verdes: HP 80 / EXP 6 / BP 28 Recuperan: MP 1 / HP 1

Cafés: HP 160 / EXP 16 / BP 68 Recuperan: MP 1 / HP 1

Los gusanos son algo más molestos, algunos de ellos pueden lanzar un gas que inflige Poison, pero son muy susceptibles a la PE Necrosis, cuando están cerca tienden a lanzarse sobre ti y a veces aparecen en compañía de otros enemigos.

### Scorpions

HP 68 / EXP 20 / BP 8    Recuperan: MP 6 / HP 6

Algo más resistentes que los gusanos, y se encuentran principalmente en Dry Fued, muy lentos, por lo que necesitas ser muy descuidado para que lleguen a picarte y producirte Poison. Cuidado una vez que los elimines ya que dejan un residuo de veneno que al pisarlo puede producir Poison.

### Rats

HP 18 / EXP 4 / BP 22    Recuperan: MP 1 / HP 1

Parecidas a los gusanos pero más pequeñas y algo más rápidas, su mordedura inflige Poison.

### Beetles

HP 280 / EXP 15 / BP 53    Recuperan: MP 1 / HP 1

Estos se encuentran principalmente en Neo Ark, y son un autentico dolor de cabeza, restan mucha vida, son muy resistentes y aparecen en grupos de varios. En lo personal uso Inferno para acabar de una vez con todos, pero si careces de esa PE, Necrosis y una buena escopeta son una excelente opción para acabar con esos molestos escarabajos.

### Moaning NMC Heads

HP 70 / EXP -- / BP --    Recuperan: MP -- / HP --

Tiene una forma redonda, avanzan hacia ti y cuando están cerca explotan, no es un enemigo muy imaginativo, es muy lento y resiste poco castigo, pero cuidado si llega a explotar cerca de ti.

### Baby Chaser

HP 110 / EXP 20 / BP 40    Recuperan: MP 1 / HP 1

Ellos son los enemigos a los que les disparan e inexplicablemente comienzan a reír, no muy inteligentes y tampoco muy problemáticos a menos que aparezcan en compañía de otros enemigos o estés demasiado cerca de ellos.

### Bonesucklers

Rojos    HP 1 / EXP 8 / BP 28    Recuperan: MP 4 / HP 4

Púrpuras HP 1 / EXP 6 / BP 20    Recuperan: MP 3 / HP 3

Tiene apariencia de bebés en color rojo o púrpura, muy útiles para recuperar MP y pueden usarse como armas, ya que al dispararles explotarán y dañarán a todo lo que esté cerca, eso te incluye, así que ten cuidado de no tenerlos al lado cuando exploten.

### Floor Swiper

HP 120 / EXP-- / BP--    Recuperan: MP-- / HP--

Parecido al Baby Chaser, pero este no es muy feliz que digamos, y para ser sincero no lo culpo ¿Quién lo sería con su apariencia? Por lo general se quedan en el piso y no te atacan sino hasta que estás al alcance de su brazo o de los proyectiles que te lanzan y que pueden infligir poison.

### Mad Dash

Primero: EXP 240 / BP 552    Recuperan: MP 36 / HP 36

Segundo: EXP 260 / BP 568    Recuperan: MP 47 / HP 47

Solo encuentras dos de estos monstruos en todo el juego, el primero en el incinerador justo donde tomas la Medicine Wheel y el otro al salir, en el pasillo donde eliminas definitivamente a Trash Monster.

### Jelly Blob

Azul:    HP 80 / EXP    / BP 96    Recuperan: MP 8 / HP 8

Roja:    HP 280 / EXP 16 / BP 420    Recuperan: MP 30 / HP 30

Estas cosas son inmunes a las armas de fuego convencionales, solo podrás eliminarlas con PE, recomiendo Necrosis o Combustion, o con accesorios como el Hammer, Bayoneta, Tonfa y también son efectivas las granadas, además de poder

recuperar gran cantidad de MP al eliminarlas, solo debes procurar matarlas rápidamente ya que al tocarlas inflingen Silence, y a veces pueden disparar una especie de esfera con el mismo efecto, además de producir daño.

#### Strangers

1: HP 160 / EXP 42 / BP 48    Recuperan: MP 4 / HP 4

2: HP 180 / EXP 34 / BP 34    Recuperan: MP 3 / HP 3

Son como el primer enemigo al que enfrentas y solo se diferencian un tipo de otro por la cantidad de HP y la experiencia que dan, saltan de un lado a otro para evitar tus disparos y algunos tienden a correr, sin embargo son bastante sensibles a la luz de combate de la MP5A5 y la P22M, aprovecha los lapsos en los que están en el suelo para acribillarlos o recargar tus armas.

#### Raptors

HP 420 / EXP 115 / BP 200    Recuperan: MP 5 / HP 5

Parecidos a los anteriores pero más grandes y más peligrosos, aparecen en ciertas secciones de Neo Ark, tienden a investirte sin previo aviso ocasionando bastante daño, son sensibles a Necrosis y se aturden fácilmente si usas el Hammer, cuidate de ellos ya que son bastante resistentes y no les des la espalda.

#### Fatties

1: HP 280 / EXP 152 / BP 102    Recuperan: MP 5 / HP 5

2: HP 450 / EXP 104 / BP 152    Recuperan: MP 6 / HP 6

Los encuentras desde el principio del juego, muuuy lentos pero con una buena cantidad de HP, por lo general no te atacaran sino hasta que estés al alcance de sus brazos, que por cierto son más largos de lo que aparentan, cuando están muy cerca de ti tienden a usar un ataque de gas que sale de sus cuerpos que produce Poison.

#### Mindsucklers

HP 50 / EXP 12 / BP 36    Recuperan: MP 2 / HP 2

Enemigos parecidos a moscas super desarrolladas. Son bastante molestos aunque no llegan a restar mucha vida, pero si te confunden al apuntar cuando están en compañía de enemigos más fuere, una vez que los derribas por lo general ya no son de cuidado, las Flare son la mejor opción si no quieres complicarte la vida con ellos.

#### Chaser

HP 200 / EXP 75 / BP 50    Recuperan: MP 4 / HP 4

Estos enemigos son bastante perezosos ya que la mayoría de las veces que los encuentras por lo general estén dormidos, mantente alejado de ellos ya que su ataque consiste en investirte a gran velocidad, si estás lo suficientemente alejado podrás esquivarlos sin problemas, también sensibles a Necrosis y a escopetas con munición R.Slug.

#### Scavanger

HP 85 / EXP 10 / BP 62    Recuperan: MP 2 / HP 2

Pequeños, de orejas grandes y muy molestos, aparecen en grupos y tiende a sujetarse a tus piernas para evitar que te muevas, las escopetas los hacen pedazos pero para una solución más rápida nada como Combustion.

#### Bowman Creature

HP 400 / EXP 105 / BP 158    Recuperan: MP 8 / HP 8

Son de la misma clase que la criatura que te ataca antes de enfrentar a Trash Monster, pueden atacarte a distancia utilizando esferas de energía muy dañinas, además pueden restablecer su propio HP, Necrosis es la mejor opción contra ellos ya que mientras su vida disminuye no pueden atacarte, el Hammer también funciona muy bien contra ellos.

## Stalkers

HP 180 / EXP 106 / BP 35 Recuperan: MP 5 / HP 5

También conocidos como "arañas" les encanta aparecer de improviso, incluso a veces en secciones que no destacan en color rojo en el mapa, la PE Necrosis funciona bastante bien contra ellos ya que mientras están envenenadas no pueden hacerse completamente invisibles, con lo que será mucho más fácil localizarlos y llenarlos de plomo.

## Divers

1: HP 225 / EXP 70 / BP 88 Recuperan: MP 3 / HP 3

2: HP 240 / EXP 70 / BP 88 Recuperan: MP 3 / HP 3

En verdad ¡¡¡ODIO!!! a estos enemigos, sobre todo cuando aparecen en compañía de otros, mientras estén en el agua no puedes atacarlos y solo salen para arrojarte sus descargas eléctricas, sin embargo la PE Pyrokinesis es muy efectiva para acabar con ellos así como los cartuchos FireFly.

## Torretas de Vigilancia

Varias / No recuperan HP o MP

Una vez que las desactivas no son nada, pero cuidate ya que además del daño, algunas pueden infligir estatus negativos, y solo podrás destruirlas con armas de fuego.

## Speakers

HP-- / EXP-- No recuperan HP o MP

No son otra cosa que los altavoces que hay justo antes de bajar donde enfrentas a Giant Bowman.

## Alpha Generator

EXP 290 / BP 100 Recupera: MP 100 / HP 100

Se encuentra en Neo Ark solo custodiado por varias torreas de vigilancia, una vez destruida la consola de poder que lo alimenta puede eliminarse sin problemas.

## Beta Generator

EXP 490 / BP 200 Recupera: MP 100 / HP 100

Se encuentra en Neo Ark solo custodiado por varias torreas de vigilancia, una vez destruida la consola de poder que lo alimenta puede eliminarse sin problemas.

## Soldados Golems

### Pawn Golem

Tipo 1: HP 482 / EXP -- / BP 400 Recuperan: MP 8 / HP 8

Tipo 2: HP 482 / EXP -- / BP 400 Recuperan: MP 8 / HP 8

### Rook Golem

Tipo 1: HP 425 / EXP 125 / BP 100 Recuperan: MP 5 / HP 5

Tipo 2: HP 425 / EXP 125 / BP 100 Recuperan: MP 5 / HP 5

Knight Golem (Púrpura): HP 600 / EXP 300 / BP 1000 Recuperan: MP 6 / HP 6

Bishop Golem (Rojo): HP 800 / EXP 400 / BP 2500 Recuperan: MP 7 / HP 7

Estos son los enemigos, No Jefes más poderosos de todo el juego. De ellos encontrarás en tres distintas clases, los Pawn Golems en color verde, los Rook Golem acorazados y los Knight y Bishop que pueden hacerse invisibles. Los Pawn son especialmente sensibles al Hammer y al paper spray, por lo que no debes dudar en usar esos objetos contra ellos, los Rook son más resistentes, además pueden colocar un escudo mientras usan un ataque que inflige Silence, este escudo también lo usan cuando disparan granadas y atacan corriendo con su espada, es posible que después de muchos disparos puedas destruir su escudo, dejándolos inutilizados por breves momentos.

Cuando enfrentas a dos Golems al mismo tiempo, por lo general uno te atacará a distancia con las granadas mientras el otro usa su espada, procura usar a este último como escudo cuando veas la mira laser del otro y será mucho más fácil

eliminarlos. Los Golems invisibles son otra historia, por lo general aparecen en cuartos aparentemente vacíos tomándote por la espalda, presiona rápidamente los botones para que te suelten, si eres lo suficientemente rápido podrás aturdirlos por un momentos, cuidado cuando aparezca su laser apuntándote ya que te atacarán por la espalda y pueden hacerte mucho daño, además de infligir Poison. Tampoco les dispaes si solo se quedan quietos ya que desaparecerán y te atacarán por la espalda. En especial, los Bishop golems son más difíciles de matar pero al eliminarlos serás recompensado con algunos premios. Como estrategia personal, la AS12 y un montón de munición R.Slug harán que los golems sean historia.

#####

#### 10.- LOS PREMIOS

#####

La verdad que el sistema de premios de Parasite Eve es algo que todavía no queda muy claro, a continuación están las puntuaciones, los rankins y los premios que puedes obtener dependiendo de tu desempeño durante el juego.

Rankin	Experiencia	Premios
S	+ 4000000	Gunblade, Ringer's Solution, Eau of Toilette
A	200000 ? 400000	Railgun, Hunter Goggles, MP Boost 2
B	75000 ? 200000	MM1, Airbust, Recovery 3
C	72000 ? 75000	M249, .44 Maeda SP, Coca
D	69000 ? 72000	Mongoose, .44 Magnum, Skull Cristal
E	66000 ? 69000	AS12, R. Slug, Firefly
F	62000 ? 66000	Aya Special, Spartan 9mm, Ofuda
G	57000 ? 62000	Javalin, MD Player, Holy Water
H	51000 ? 57000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44000 ? 51000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16000 ? 44000	M206, Protein Capsule, Flare
K	14500 ? 16000	M9, M4A1 Clip Holder, Flare
M	-14500	Monk Rob, Medicine Wheel, Recovery 2

Todos los premios que obtengas en todos los modos de juego son acumulables para el siguiente pero solo en Replay Mode. Al parecer la experiencia de cada modo de juego es acumulable para el siguiente, de no ser así no se explica como puedes obtener armas mejores entre más juegas en Replay. Si juegas en Bounty es más fácil obtener experiencia ya que hay bastantes soldados Golems que eliminar.

#####

#### 11.- LISTA DE CLAVES

#####

Aquí están enlistadas en orden de aparición las respuestas a los principales acertijos del juego.

Clave del puente en Acrópolis Tower  
[561]

Clave de la caja registradora en Dry Fiels  
[3033]

Clave del Locker en Dry Field  
[4487]

Clave para drenar las alcantarillas en Shelter B4  
[18]

Clave de la puerta de la Luna Llena en Shelter B4

Clave de la computadora  
[A3EILM2S2Y]

Claves de la pirámide de Taloc en Neo Ark

- 1 [AZUL x6, BLANCO x2, ROJO x3, AMARILLO x5]
- 2 [ROJO, AMARILLO, AZUL , BLANCO, AZUL BANCO ROJO AMARILLO, BLANCO, AZUL, AMARILLO, ROJO]

#####

12.- INFORMACIÓN EXTRA

#####

Este apartado esta encaminado a dar información sobre el fenómeno Parasite Eve, pero no relacionado con el juego. Para comenzar, quizás no mucha gente sabe esto, pero PE fue una novela de mucho éxito creada por la mente del escritor japonés Hideaki Sena, de hecho, su obra fue un Best Séller en la que se nos narraba un sombrío futuro donde la extraña mutación de las mitocondrias de una mujer la convierten en un monstruo que pone en riesgo el destino de toda la humanidad. El éxito de este libro fue tal que se vislumbraba su salto a la pantalla grande, que de hecho se dio en 1997 con el estreno de ?Parasaito Ivu? (Titulo original japonés) Protagonizada por Hiroshi Mikami, Riona Hazaki, Tomoko Nakajima, Tetsuya Bessho, Goro Inegaki, Ayuka Omura, Noburu Motoni y Kenzo Kawarasaki. Con un score de Jo Hisaishi y dirigida bajo la batuta del entonces novel director Masayuki Ochiai. Con un relativo éxito en Japón, de hecho fue tal que Squaresoft se hizo con los derechos para hacer el primer juego de PE que ahora todos conocemos.

Hasta donde sé, el film nunca salió de Japón, aunque el éxito del libro atrajo la atención de algunas casas productoras de Hollywood. Durante algún tiempo se hablo de un remake americano, incluso se decía que Madonna podría protagonizarlo, pero corre el mito urbano de que debido a las pésimas actuaciones en la diva del pop en Dick Tracy y Body of Evidence y al poco interés que despertó la película original en América se decidió cancelar el proyecto.

Para quien le interese, ?Parasaito Ivu? llegó a América en el 2001 en formato de DVD bajo el título de Parasite Eve. Esto principalmente debido al éxito de los otros dos filmes dirigidos por Masayuki Ochiai, Hipnosis y Ya Nimo Kimyo Na Monogatari ? Eiga No Tokubetsunen, y como no, también debido al los dos hits que se anotó Sony en el PSone con los juegos de la saga PE. El soundtrack de la película creado por Jo Hisaishi también esta disponible, aquí esta la lista de tracks:

- 1.- Eve ?vocal version-
- 2.- Choral
- 3.- Cell
- 4.- Darkness
- 5.- Explosion
- 6.- Eve ?piano versión-

La película y el soundtrack pueden comprarse en tiendas en línea internacionales como [www.amazon.com](http://www.amazon.com), sobre el libro, he estado buscándolo en la red pero solo he encontrado la versión en japonés y solo en tiendas japonesas. Para Europa, supongo que pueden visitar el sitio ingles de Amazon a ver si con algo de suerte lo encuentran, y para el resto de Latinoamérica siempre queda el útil [mercadolibre.com](http://mercadolibre.com) o incluso [ebay.com](http://ebay.com).

Para más información sobre Parasite Eve y los juegos de square visiten:  
<http://www.square-enix-usa.com>

#####

13.- PREGUNTAS MÁS FRECUENTES (FAQ)

#####

- 1.- ¿Cómo consigo la Gunblade?

R: Debes obtener más de 400 000 puntos de experiencia. Ya se que en un solo juego no es posible obtener esa cantidad de exp. Pero el juego llega a acumular (aunque no se exactamente de que forma) la experiencia que obtengas en juegos anteriores. En mi juego personal, puede obtener la gunblade después de mi quinto o sexto juego siempre obteniendo más de 70000 puntos de exp. En cada uno.

2.- ¿Hay una forma más fácil de obtener la Gunblade?

R: A decir verdad hay otra forma, aunque eso si, no sabría decirte si es más facil. Para comenzar es necesario que hayas obtenido el objeto [???] Medicine Wheel en una tienda, o sea que debes poder comprarlo desde el principio en replay mode ya que si esperas a obtenerlo al enfrentarse a Trash Monster ya no servirá (no es necesario comprarlo desde el principio del juego). Ahora bien, juega normalmente hasta llegar a Dry Field, una vez ahí, juega hasta antes de enfrentarse a No.9 (la segunda vez que lo enfrentas) compra la Medicine Wheel y equípala en tu armadura, derrota a No.9 con este objeto equipado y podrás obtener la gunblade en forma de objeto extra.

3.- ¿Cómo puedo recargar el Hypervelocity?

R: Fácil, ve a alguna de las tiendas y recárgalo con energía completamente gratis, como si se tratara de armas como la combat light, pike o hammer.

4.- ¿Sabes si va haber un tercer juego de PE?

R: En la parte final del apartado anterior esta la página oficial de square para América, ahí esta toda la información posible de los juegos de square, ya sea de juegos antiguos o de juegos próximos a salir, hasta la fecha de este update, no hay ninguna noticia o rumor de que vaya a salir una continuación del juego, tampoco hubo noticias o información relacionada en el pasado E3, pero eso no significa que en el futuro pueda aparecer una continuación. Solo recuerden metal gear, pasaron ocho largos años para que apareciera metal gear solid en el PSone.

5.- ¿Cómo logro introducir los códigos del gameshark?

R: Ok, para ser sinceros, no se mucho respecto al gameshark y eso es porque yo no lo uso, pero como me han preguntado muchas veces por esto me he puesto a investigar del por que principalmente en parasite eve 2 no pueden funcionar correctamente o no hay este tipo de códigos. Ok, la mayoría de los códigos que corren por la red son de la versión NTSC americana del juego, mientras que la gran mayoría de las personas que me han escrito sobre dudas del gameshark, tienen la versión PAL (ya sea la española o la británica) y ese es el principal problema sobre los códigos. No se mucho respecto al sistema de programación, pero al parecer al pasar el juego de las versiones NTSC a las PAL hay un cambio en el programa del CD rom que impide que ciertos códigos funcionen correctamente o de plano traban el juego. Mi primer recomendación es que busquen en páginas europeas códigos de gameshark e intenten introducirlos en las respectivas versiones que tengan del juego. Mi segunda recomendación es que jueguen sin estos códigos, el juego es difícil, pero no imposible.

6.- Cómo puedo abrir el modo Bounty (Scavenger, Nightmare)

R: El modo Bounty se obtiene al terminar por primera vez el juego, el modo Scavenger lo obtienes si terminar el juego con más de 69 000 puntos de experiencia y el modo nightmare se obtiene si logras terminar el juego en los modos bounty y scavenger respectivamente.

7.- Aunque he conseguido una gran cantidad de experiencia no puedo obtener la Gunblade ¿Por qué?

R: Esta si es la pregunta del millón. Ok, ya sé que se puede conseguir una cantidad bestial de exp. en el modo Bounty, pero a pesar de obtener mucha exp. A veces se obtienen premios de rankins muy bajos. Los que saben más al respecto me han dicho que en una determinada cantidad de exp. (no se cual) el marcador que la mide se resetea, y comienza otra vez desde cero, es por eso que hemos muchos que hemos conseguido objetos como el monk robe, que se obtiene con un

rankin bastante bajo, en nuestro sexto o séptimo juego. Lo que te recomiendo es que lleves muy bien una cuenta de cuanta experiencia has obtenido en tus juegos anteriores y procura que cuando termines uno nuevo la experiencia total no sobrepase los 450 000 puntos.

8.- ¿Cómo obtengo las Parasities Energies de Nivel tres (Inferno, Aphobiosis, Energy Ball, Life Drain)

R: Una vez que subes a nivel 3 las dos parasites energies de un elemento, digamos fuego, se abre automáticamente la tercer y más poderosa versión de esa PE, que en este caso sería Inferno, o sea, que para obtener Inferno, debes tener en nivel tres las PE Pyrokinesis y Combustion. Es el mismo caso para las otras PE, si subes a nivel tres las dos primera, la tercera aparecerá en la parte de abajo.

9.- ¿Por qué mencionas en la guía que no use los objetos [???] (Holy water, skull crystal, ofuda y medicine wheel)?

R: Al usar este tipo de objetos como lo harías normalmente con otros solo los desperdicias ya que usados de esta forma solo despiertan o fortalecen una parasite energy de alguno de los elementos, pero equipados en tu armadura te otorgan ciertas ventajas, al equipar la holy water reduces el daño que recibes en un 25%, con el skull crystal incrementas el daño que haces un 25%, el ofuda incrementa el poder de las PE un 25% y con la medicine wheel obtienes más objetos después de ciertas batallas.

#####  
14.- CONTACTO

#####  
Como siempre, siéntete libre de escribirme a [hexflux@hotmail.com](mailto:hexflux@hotmail.com) para cualquier duda, reclamo, critica constructiva y demás, tengo como regla siempre responder a todos los correos que me llegan así que si escribes, ten la seguridad que te responderé, no importa si sé o no sé la respuesta, pero también quiero que tomes en cuenta me es imposible revisar mi correo diariamente, ten paciencia y si no te contesto en una semana a más tardar te pido que vuelvas a escribir ya que lo más seguro es que no haya recibido tu primer correo, ¡Ah! Y no olvides poner "Parasite Eve" en Asunto para una más rápida respuesta. Otra cosa, lee bien esta guía y si la respuesta a tu duda no esta aquí entonces contáctame.  
Algo más, por diversas razones, me es imposible poder chatear con los lectores, estoy algo ocupado y apenas tengo tiempo para contestar a los mails que me llegan, recuerda que esta no es la única guía que he escrito, sin embargo, haré todo lo posible para responder a tus dudas y comentarios por via e-mail.  
Recuerda que la más reciente versión de esta guía siempre estará disponible en [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) Y no olviden revisar mis otros trabajos a través del siguiente link:

<https://www.neoseeker.com/members/submissions/Hex+Flux/>

#####  
15.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

#####  
- Por supuesto y en primer lugar quisiera agradecer a mi amigo (Gatoflemas) por ser el principal responsable de que volviera a jugar este "espantoso" juego.

- Muchas, muchas gracias Rebecca Skinner (AKA Karpah Queen) por su Parasie Eve II full FAQ/Walkthrough ya que gracias a ella pude saber por fin para que demonios servían los objetos [???] y por permitirme usar toda la información de su NMC Guide para el bestiario. Gracias los chicos de Super Juegos por su completísima guía.

-Gracias a GameFAQ's; gracias a todo el equipo de La Guia 2000 por publicar mis guías, a Leo Chan y a Neoseeker; a PSX Codez, a Nación Arcade y a Stephen Ng y a IGN.

-Por supuesto, gracias a todos lo que han escrito y a los que han leído esta guía, sin ustedes este trabajo no tendría ningún sentido. Muy en especial a los que han aportado o sugerido algo como a José Alejandro Morales Najera y Juan Maestre Francia.

-Gracias a todas las inspiraciones musicales por acompañarme mientras escribía esta guía.

- Como no, gracias otra vez a Squaresoft por hacer videojuegos.

-FIN (...por ahora)

This document is copyright Hex Flux and hosted by VGM with permission.