



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

---

**PARASITE EVE 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima) - bladesofgods@yahoo.com

Para formato de PSone Versión 1 (07/10/2006) Versión NSTC

El contenido de este documento incluyendo la diagramación fue desarrollado enteramente por mí, exceptuando la información que yo indique.

---

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

- 1.- Introducción
- 2.- Para comenzar
- 3.- Guía de Parasite Eve 2
  - Disco 1
  - Disco 2
- 4.- Los Finales
- 5.- Juego+
- 6.- Las Parasite Energy
- 7.- Las Armas
- 8.- Las Armaduras
- 9.- Los Items
- 10.- Lista de enemigos
- 11.- Los bonus ítems
- 12.- Solución a los acertijos
- 13.- Recomendaciones
- 14.- Créditos y Agradecimientos

---

**1.- INTRODUCCIÓN**

El objetivo principal de este documento es brindarte la suficiente información para completar el primer juego con todos los ítems, los bonus ítems, la mayor cantidad de experiencia y BP, también, terminar con las mejores armas y armaduras, además de los secretos que tiene esta grandiosa obra de arte de Squaresoft.

La diagramación fue en su totalidad hecha por mí tomando como referencia los mapas del juego. Además he tratado de recopilar la mayor información ya sea revisando soluciones u obteniendo información en los foros. Por último, disfruta al máximo este excelente clásico del género de Aventura y trata de conseguir todos los finales, aprovechando todo el material que incluyo en esta guía.

---

**2.- PARA COMENZAR**

- Si es la primera vez que juegas Parasite Eve 2 te aconsejo que entrenes lo suficiente en la sala de tiro para familiarizarte con el modo de juego.
- Lo primero que debes hacer es ubicar las cajas de munición infinita.
- No puedes olvidar la tarjeta negra que se encuentra en ROOF GARDEN en TOWER AKROPOLIS ya que te permitirá acceder a una sección especial en Shelter B2.
- Ahorra BP, no lo malgastes comprando armas innecesarias como la PA3 y la P08, en un apartado especial te diré cuales son las mejores armas del juego.
- Guarda tus avances en cada oportunidad que tengas ya que nunca te confíes demasiado.
- Incrementa el nivel de las Parasite Eve que verdaderamente sean útiles, algunas de ellas son Healing, Metabolism, Energy Shot y Antibody.
- Constantemente revisa el mapa para no perderte y para ir a las zonas rojas en donde encontraras enemigos para obtener la mayor cantidad posible de experiencia y BP.
- Debido a que los ítems para recuperar MP son escasos, revivir una Parasite Energy o incrementar su nivel llenará al máximo tu MP.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

- No te apresures a comprar cualquier armadura que veas, en la guía te indicare cuales son las mejores, a veces es mejor ser precavido.

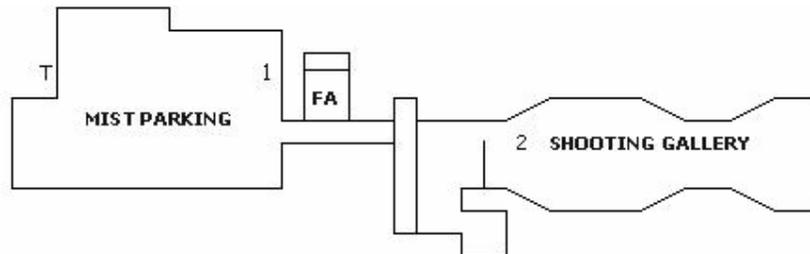
**3.- GUÍA DE PARASITE EVE 2**

**DISCO 1**

**B1 MIST CENTER**

Septiembre 4, 2000 8:18 PM

M.I.S.T. Center, Los Ángeles



Después del video inicial tendrás la oportunidad de realizar el primer entrenamiento (Si así lo decides te aconsejo que practiques únicamente en los niveles **1 y 2**, debido a que los niveles restantes son de una mayor dificultad y son prácticamente imposibles de superar con tu arma inicial, la **M93R**) o si lo prefieres continuar con tu primera misión y así obtener suficientes **BP**, necesarios para adquirir armas, munición, armaduras e ítems.

**ITEMS:** 1 – Recovery 3  
 2 – Bonus Items

Cuando estés preparado ve a FIREARMS CONTROL (FA) y reclama tus premios, para después hablar con Pierce en el MIST PARKING e ir a TOWER AKROPOLIS en tu primera misión.

**BONUS ITEMS**

En cada nivel del entrenamiento de tiro al blanco en el M.I.S.T. Center. Si tienes una alta puntuación conseguirás BP e ítems especiales:

- Arma Recomendada: M4A1, P229, MP5A5 o AS12

NIVEL 1		
Puntuación	BP	Recompensa
8000	100	
9000	200	50 9mm Balas Hydra
10000+	300	50 9mm Balas Hydra

NIVEL 2		
Puntuación	BP	Recompensa
16000	100	
16800	200	Ringer's Solution
17400+	300	Ringer's Solution



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

NIVEL 3		
Puntuación	BP	Recompensa
39000	100	
46000	200	Hunter Goggles
50000+	300	Hunter Goggles

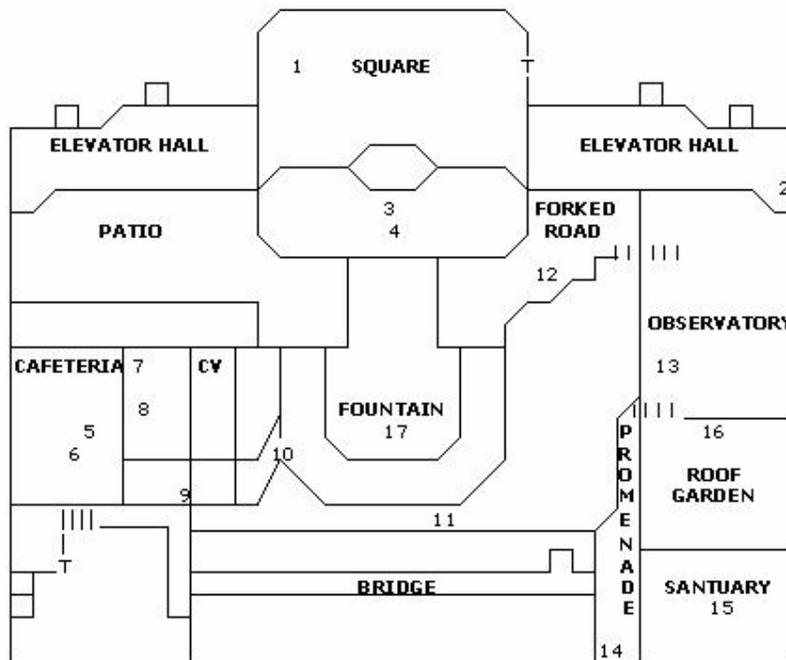
NIVEL 4		
Puntuación	BP	Recompensa
52000	100	
56000	200	
60000+	300	Lipstick

NIVEL 5		
Puntuación	BP	Recompensa
50000	100	
53000	200	
55000+	300	Shoulder Holster

**TOWER AKROPOLIS**

Septiembre 4, 2000 8:56 PM

Tower Akropolis, Los Angeles



**ITEMS:** 1- Recovery 1  
 3- P.B ammo

**KEY:** 2- Cafeteria Key  
 5- Mendal (Magazín Científico)

**ARMAS:** 14- MP5A5  
 17- Grenade Launcher



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 4- Recovery2                     | 6- Micro Device (Implante Metálico)      |
| 7- Stim                          | 9- Blue Key (Activa las escaleras de FR) |
| 8- Recovery 1                    | 15- Red Key (Detiene la fuente)          |
| 10- MP Boost 2                   | 16- Black Card (Armería Shelter B2)      |
| 11- Protein Capsule (Árbol Rojo) |  |
| 12- Penicilin                    |  |

**ARMADURAS:** 13- Tactical Vest

Nuevamente presenciaras un video en el que un helicóptero se precipitará e impactará cerca de donde estas. Dirígete hacia la fuente y revisa los cuerpos de los miembros del S.W.A.T. para encontrar dos ítems de recuperación y en frente de la estatua hallarás una caja de munición infinita para recargar la M93R. Luego ve al ELEVATOR HALL de la derecha, en este lugar encontrarás a un superviviente del ataque, quién te dará información sobre tu próximo destino.

Recoge la Cafeteria Key. Baja por las escaleras de la izquierda y te enfrentarás con tu primer enemigo. Entra a la Cafetería y verás como la chica de la que te había hablado el superviviente se transforma en un monstruo.

**Estrategia:** Mantente lo más alejado posible de este mutante, siempre usa como barrera alguna de las dos mesas de la Cafetería y dispárale hasta que sea derrotado.

Posteriormente, en la mesa donde se encontraba la chica hallarás el Mendal, que es un magazzino científico, (más adelante conocerás su utilidad) y el Implante Metálico de la criatura. Cuando te dispones a salir serás nuevamente atacado por este engendro, pero gracias a la providencial intervención de Rupert verás como se desintegra esta criatura.

Rupert te dirá que vallas a reportar lo sucedido al cuartel general. Así que sin más reparo ve a salvar al teléfono, no sin antes aniquilar a dos monstruos más. Salva constantemente tu juego para evitar ser sorprendido y con mayor razón si es tu primer save.

Devuélvete a la Cafetería y sal por la puerta opuesta a la que entraste. En este pasillo hay dos cuartos, el primero es la cocina, allí encontraras un ítem de recuperación en el cuerpo del miembro de S.W.A.T y otro que cura estatus negativos en la nevera. En el segundo cuarto deberás utilizar la llave azul (que encontraste en la caja de la pared) en la cerradura para abrir las escaleras eléctricas, ubicadas en el lado derecho de la fuente, bajando por las escaleras.

Sal por la puerta lateral al cuarto de vigilancia CV y llegarás a una fuente de agua, la puerta de la izquierda te conduce al PATIO y la derecha (que es por donde deberás ir) te conduce a las escaleras eléctricas que recientemente activaste con la llave azul.

Dirígete hacia FORKED ROAD y recoge la penicilina del miembro de S.W.A.T y sube por las escaleras para enfrentar a dos criaturas y llegar al OBSERVATORY, avanza hasta las otras escaleras eléctricas, pero antes revisa el cuerpo del soldado para obtener su armadura (Tactical Vest, te incrementa el HP por 50, te incrementa el MP por 10 y te permite equipar 7 objetos).

Ahora te encontrarás en PROMENADE y lucharás con dos enemigos, no olvides revisar el cuerpo del miembro de S.W.A.T para obtener la sub-ametralladora MP5A5 (Esta arma en realidad es una muy buena elección para este nivel, ya que se recarga con las mismas balas de la M93R).

Entra por la puerta de la Iglesia, (recuerda que con anterioridad escuchaste unos disparos y el ruido de una ventana que se rompía) allí como si por azar del destino se tratará, serás tu quién le salvara el pellejo a Rupert. Después de conversar con él, no olvides recoger la llave que dejo No. 9 y de salir por la puerta lateral del SANTUARY.

Te recomiendo que salgas inmediatamente por la puerta para llegar a ROOF GARDEN, créeme que es mejor ir primero allí, porque es posible que olvides recoger un ítem muy importante. Tras escuchar una conversación de un miembro de S.W.A.T que al parecer es participe en una conspiración para borrar toda evidencia comprometedora, registra la bomba que esta detrás de la estatua.

Examina la bomba e intenta abrir la puerta en frente de ella para encontrar la Black Card (Esta tarjeta te permitirá acceder a una sección especial en Shelter B2 para adquirir armas y recargar munición gratis). Sal de la Iglesia y ve hacia el cuarto de vigilancia CV pasando por la CAFETERIA.

En este cuarto deberás utilizar la llave roja que cogiste luego del escape de No. 9 por una de las ventanas de la Iglesia. Al usar esta llave la fuente dejará de fluir y te permitirá acceder a la Grenade Pistol (Esta es una muy útil arma para derrotar a número No. 9 si se te presenta algún inconveniente).

Otra vez debes ir hacia PROMENADE y entrar por la puerta en frente de la Iglesia. Te encontrarás con el primer puzzle del juego, la combinación para elevar el puente es 561. Atraviesa BRIDGE y sube las escaleras para así llegar a HELIPOINT. Intenta activar el ascensor pero te darás cuenta que no sirve, así que la única alternativa es regresar, pero justo cuando estas a punto de salir hará su aparición el primer jefe del juego:



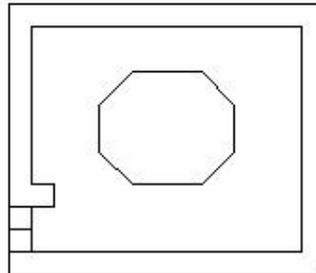
**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

**HELIPORT**



**No.9:** Aunque sea un jefe es muy fácil de derrotar. La estrategia es la siguiente:

Aléjate la mayor distancia que puedas. Una distancia prudencial es la de las esquinas, siempre en su primer ataque te disparará intentando envenenarte, para evadirlo lo único que deberás hacer será dar dos pasos adelante. Cuando se encuentre cerca de las cuerdas de alto voltaje dispárale para que reciba una descarga eléctrica y pierda 180 HP pero no será suficiente porque tiene un total de 1100 HP. Así que en la parte final, ya cerca al ascensor hay una cuerda de alta tensión y un tubo expulsa gas. Mientras se está electrocutando impacta el tubo para así restarle mucha vida, inclusive más de la que tiene.

Si fallas en esta estrategia tienes otra opción y consiste en utilizar la Grenade Pistol (recuerdas que te había dicho que guardarás la munición para este jefe). Si te cuesta demasiado trabajo activa las Parasite Energy (PE) Antibody, Metabolism y Energy Shot las cuales te permitirán incrementar tu defensa, curar estatus negativos, e incrementar el poder de tus disparos respectivamente.

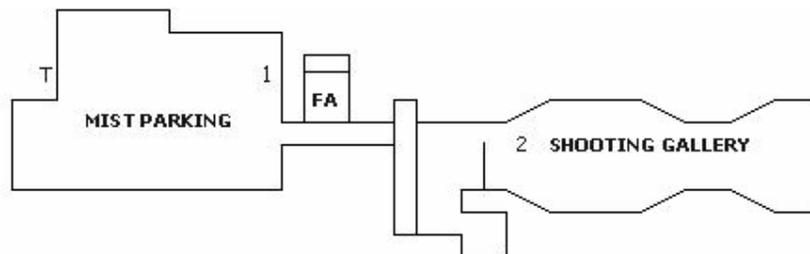
Particularmente, he podido aniquilar a este jefe sin que me haga un solo rasguño y sin activar ninguna de las Parasite Energy.

Septiembre 5, 2000 1:44 AM

M.I.S.T. Center, Los Ángeles

Luego del impresionante video serás llamado a la oficina de E. Baldwin, quién te mostrará un artículo de un periódico que habla de una posible invasión extraterrestre. Según Baldwin las autopsias que fueron realizadas a las vacas determinaron degeneración celular, quizás unos posibles Neo Mitochondrial Creatures (NMCs) además te dará los documentos necesarios para esta misión. Revisalos uno por uno y te darás cuenta que el primero habla de una garantía de búsqueda para MIST, el segundo es una fotografía de un animal, el tercero es un manual que habla de los NMCs y el cuarto es el mapa de tu siguiente misión.

**B1 MIST CENTER**



En el estacionamiento, cuando estés revisando la cajuela de tu auto Pierce se acercará y conocerás que el implante que hallaste en Tower Akropolis es un neurotransmisor lo que indica que posiblemente alguien estaba controlando a todas esas criaturas y que encontró arena en el implante que al parecer es del desierto de Mojave. Según la conversación el equipo MIST ha encontrado NMCs en todas las partes de los Estados Unidos menos en las regiones áridas. Finalmente, Pierce concluirá que esa arena proviene de otra parte.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Una vez tengas control de Aya recoge en el MIST PARKING un Recovery 3, ve a FireArms Control FA, habla con Jodie y si quieres conseguir todos los bonus items en la sala de práctica de tiro en mi opinión debes comprar el rifle M4A1 que tiene un valor de 2450 BP en FireArms Control.

**ENTRENAMIENTO**

- **Nivel 1:**  
Arma Recomendada: M93R  
En este nivel los objetivos son estáticos, lo que hace que sea el más fácil. Apuntas con cuadrado, cambias de objetivo con cuadrado, disparas una ráfaga de 3 disparos con R1 y un solo disparo con R2, recargas oprimiendo start y seleccionando las balas. El objetivo de este nivel es derribar los objetivos antes de que desaparezcan.
- **Nivel 2:**  
Arma Recomendada: M4A1  
En este nivel los objetivos son móviles. Debes dispararles rápidamente antes de que desaparezcan, dependiendo de su color tiene mayor o menor fuerza y puntaje, así que selecciona los de mayor puntaje para completar este nivel.

Enemigo	BP
Amarillo	200
Naranja	400
Rojo	600

- **Nivel 3:**  
En este nivel, al igual que en el anterior y en los dos restantes los objetivos son móviles. Dirígete al centro del área de tiro al blanco que está marcada con la letra A, examínala con X y equipa el GPS (Sistema Militar Global de Posición que incluye un detector de movimiento)
- **Nivel 4:**  
Es exactamente igual al anterior, la única variación es que debes utilizar la Parasite Energy.
- **Nivel 5:**  
Es exactamente igual al anterior, la única variación es que los enemigos te restan 10 HP, así que equipa tres ítems de recuperación, deberás eliminarlos antes de que te ataquen o desaparezcan de tu rango de visión.

Esta es la lista de enemigos en los niveles 3, 4, 5 y su respectiva puntuación:

Enemigo	BP
Rat	500
Snake	500
Bacterium	600
Crow	600
Monkey	900
Spider	1300
Bear	1600
Scorpion	2400
Bee	3000
Woman	-3000

Septiembre 5, 2000 12:13 PM

Mojave Desert, Nevada

**1F DRYFIELD**



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Antes que nada recoge munición de la caja cercana al Sedan Amarillo, y revisa la cajuela de tu auto para seleccionar los ítems que vas a utilizar en esta misión, en mi opinión deberías comenzar con los de más bajo nivel es decir Recovery 1, etc. para guardar los de mayor nivel cuando verdaderamente los necesites.

Comienzas tu recorrido en GAS STATION, salva la partida y pasa MAIN STREET, allí tendrás un encuentro con un monstruo con apariencia de camello, evita sus embestidas y le vencerás fácilmente. Dirígete a ROOM 2 para conseguir una penicillin y eliminar a dos enemigos. De momento en ROOM 1 no hay ningún enemigo, ni tampoco enemigos.

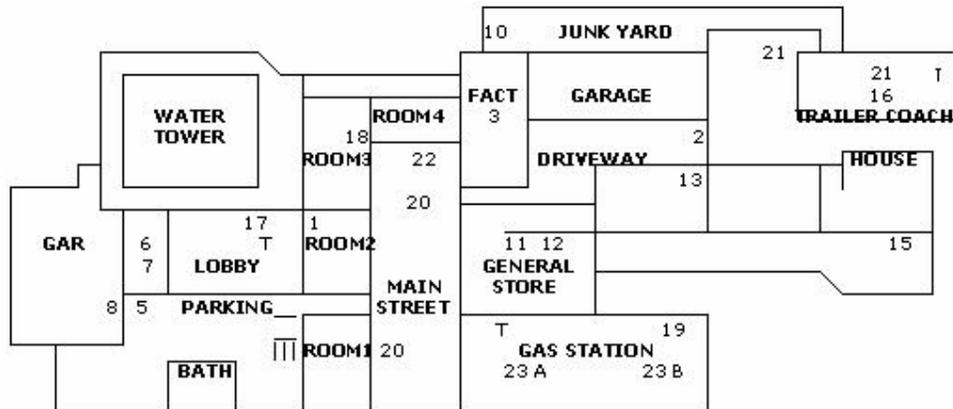
Ahora ve por la puerta que está al lado del refrigerador para llegar a DRIVEWAY, cuando inspecciones el pozo aparecerán varios murciélagos a los que deberás aniquilar, con sólo un tiro de cualquier arma será suficiente para derrotarlos. Al fondo encontrarás un Recovery 1, en frente del pozo hallarás una puerta que te conducirá a FACTORY.

Examina el panel de control del suministro de energía para la grúa del auto, oprime arriba, girar, abajo para dejar libre la reja entre el auto y la puerta que te lleva a FACTORY, aprovecha y recoge la munición para escopeta de la cajuela del auto. Luego de abrir la reja vuelve al panel de control y oprime arriba, girar, abajo para dejar el auto en la posición inicial y así poder acceder por la puerta que acabaste de desbloquear, presiona el botón al lado de las persianas metálicas y accederás a GARAGE.

Tendrás un encuentro no muy amistoso con Gary Douglas, a quién le podrás comprar armas, armaduras, ítems y munición. Al terminar el diálogo obtendrás la llave de ROOM 6, así que dirígete hacia MAIN STREET y continua tu recorrido por la puerta en medio de ROOM 1 y de ROOM 2 para llegar a PARKING

En el trayecto hacia ROOM 6, serás atacado en MAIN STREET por algunos escorpiones que derrotarás fácilmente, mantente lo más alejado posible y dispara a quema ropa. También serás atacado por dos camellos en PARKING, véncelos rápidamente y procura esquivar sus embestidas que te pueden restar una cantidad de HP significativa.

Antes de subir por las escaleras revisa el basurero y recoge la munición para escopeta. Entra a los baños BATH y verás la transformación de una chica en un repugnante monstruo al que eliminarás conservando una distancia prudencial y disparando hasta que no lo veas disolverse a tus pies.



- ITEMS:**
- 1- Penicillin
  - 2- Recovery 1
  - 3- R. Slug x10
  - 5- Buckshot x10
  - 6- Recovery
  - 8- Cola
  - 11- Cola
  - 12- Recovery 3
  - 13- Belt pouch
  - 15- Fire Fly x10
  - 18- MP boost 2
  - 21- Chicken Plate (Solo si Flint muere)
  - 22 y 23 ESTÁN DISPONIBLES SI TE DEVUELVES A DRYFIELD
  - 22- Ice (Se convierte en agua después de un rato)
  - 23- b) Lipstick (SUV key needed)

- KEY:**
- 4- Room 6 Key
  - 7- Bottle Cap Magnet
  - 9- Factory Key
  - 10- Wire Rope
  - 14- Monkey wrench
  - 16- Lobby Key
  - 17- Bronco Masterkey (code 3031)
  - 19- Petrol (El galón es necesario)
  - 20- Truck Key

**ARMAS:** 21- M950 (Solo si Flint vive)

**ARMADURAS:** 23- a) Tactical Vest (Necesaria la SUV KEY)



**Todos los trucos, todas las guías**

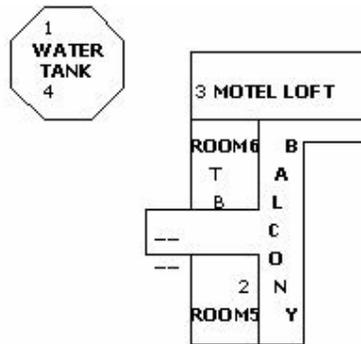
Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

En 2F DRYFIELD, elimina a tres monstruos de la misma clase que el que acabaste de eliminar en los baños, la estrategia es la de siempre. Te encontrarás en BALCONY, ve hacia ROOM 6 en donde encontrarás un teléfono para salvar tu save y un closet para guardar ítems. En el balcón de esta habitación hay unas escaleras que te permitirán llegar al exterior de WATER TOWER. Desde aquí avanza hacia el norte tomando como referencia el balcón y te enfrentarás a dos camellos, aniquíalos y continua al este y luego al sur para activar un swicht y abrir la reja metálica.

**2F DRYFIELD**



**ITEMS:** 1- b) Recovery 1

2- Belt pouch

3- Holy Water (Clave 4487)

4 TODOS TE LOS DA PIERCE SOLO SI TE DEVUELVES A DRYFIELD

4- b) Cola (Dale a Pierce 1 barra de hielo)

c) MP boost 2 (Dale a Pierce 2 barras de hielo )

d) Ofuda (Dale a Pierce 3 barras de hielo)

**KEY:** 1- a) Saloon Key

4- a) SUV Key

Devuélvete esquivando a los camellos que te saldrán en el camino y entra, la puerta se cerrará y tendrás una batalla con varios camellos que ingresaran al área donde te encuentras por el agujero que los dos anteriores estaban cavando. Después de la batalla Kyle Madigan mandará la escalera y te será posible pasar a WATER TOWER.

Entablarás una conversación con Kyle en la cual conocerás algunos detalles de la vida de este enigmático personaje, comenzando por que es un investigador privado de Los Angeles y que está buscando SHELTER que se supone esta en los alrededores de ese lugar. Además, su carro fue destruido por los monstruos que allí habitan por lo que no tuvo más alternativa que ir en busca de ayuda, finalizando la conversación Aya decidirá trabajar en equipo con Kyle.

Activa el interruptor que abrirá la reja de abajo y sube a parte superior del tanque, revisa el cuerpo y encontrarás un Recovery 1 y la Saloon Key que te permitirá abrir la puerta metálica cercana a la escalera del balcón. Al bajar serás atacado por varios escorpiones que deberás eliminar. Utiliza la llave en la parte metálica, serás atacado por tres mosquitos, derrótalos y registra un casillero para obtener un Recovery 1 y cerca al refrigerador hallarás un imán.

Continua tu recorrido hacia GAR, allí podrás recoger el mapa completo de DRYFIELD en el baño, también cerca de la puerta para salir a PARKING hallarás una Cola. Por cierto no olvides vencer a los mosquitos que se encuentran rondando por ahí. Sal a PAKING y elimina a los escorpiones. Devuélvete a WATER TOWER y entra por la puerta que se encuentra al frente de la reja que activaste con el interruptor.

Serás atacado por un camello, tras derrotarlo llama por el citófono a Gary Douglas, el te dirá que para poder entrar a FACTORY es necesario que cojas la llave de la reja en la parte inferior de la esquina izquierda utilizando el imán. Sube las escaleras y elimina a tres monstruos de la misma clase que el que acabaste de eliminar en los baños, la estrategia es la de siempre.

Te encontrarás en BALCONY, ve hacia ROOM 6 en donde encontrarás un teléfono para salvar tu save y un closet para guardar ítems. En el balcón de esta habitación encontrarás unas escaleras que te permitirán bajar y llegar al exterior de WATER TOWER. Desde aquí avanza hacia el norte tomando como referencia el balcón y te enfrentarás a dos camellos, aniquíalos y continua al este y luego al sur para activar un swicht y abrir las escaleras.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Utiliza el imán para acercar la FACTORY KEY que te permitirá abrir la puerta para llegar a FACTORY, nuevamente vuelve a salir hacia GARAGE. En este momento aprovecha para desbloquear la puerta que te conduce a DRIVEWAY, ve por la puerta trasera y llegarás a MAIN STREET, rápidamente mándalos a comer polvo y recarga tu arma en GAS STATION y guarda tu partida.

Ingresa a ROOM1, aparentemente no hay enemigos, pero el mapa sigue marcando este cuarto como sección roja, así que ve hacia el baño y verás la incursión de unos mutantes bebés, en próximas oportunidades cuando te encuentres bajo de MP utilízalos para recargar MP ya que brindan una gran cantidad. Tu siguiente destino será FACTORY, luego pasarás a GARAGE y saldrás a JUNK YARD.

Conocerás a Flint (el perro de Gary Douglas), avanza hasta el final del pasillo y dirígete hacia TRAILER COACH. Habla con Gary Douglas y cómprale armas, a estas alturas del juego ya debes ir pensando en adquirir la Grenade Pistol para enfrentar al jefe final de este escenario y te recomiendo que compres el Rifle Clip Holder que incrementará tu capacidad de carga en 30, dando un total de 60 balas por carga. NO COMPRES NINGUNA ARMADURA, ya que si Flint vive (esto lo debes conseguir derrotando al jefe en menos de 3 minutos) tendrá la oportunidad de volver a DRYFIELD y Pierce te dará la SUV KEY.

Con esta llave te será posible adquirir la Tactical Vest (esta armadura es la mejor durante el primer save. Pregúntale sobre Shelter B2 y sabrás que se encuentra en los alrededores, y que fue preparado por un grupo militar con el propósito de defenderse del "Invierno Nuclear", se encuentra fuera de la población en las colinas y que fue comprado por una gran compañía hace unos pocos años.

Aya escucha unos gritos provenientes de la que según Douglas es una casa inhabitada, que el mismo sello para evitar la intromisión de la gente; Aya cree que posiblemente se trate de algún turista, así que decide ir a chequearla. Podrás acceder a ella desde el GENERAL STORE, pero debido a la desconfianza del administrador la única forma de llegar es bajando por el pozo.

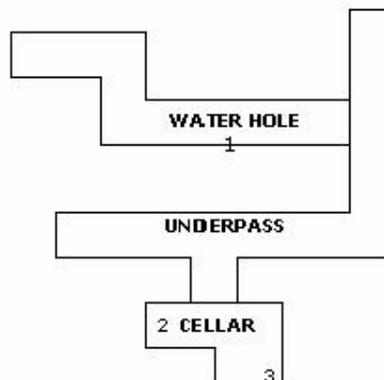
Salva tu partida y sal del remolque, Gary le ordenará a Flint que te guíe, síguelo pero ten mucho cuidado ya que cuando te dispones a recoger la cuerda harán su aparición en escena cuatro escorpiones. Posteriormente de la batalla recoge la cuerda, entra a GARAGE y manda a un mundo mejor a los tres mosquitos, sigue a FACT y emplea la cuerda en DRIVEWAY para descender y pasar a B1 DRYFIELD.

Antes, te aconsejo que revises los siguiente lugares en los que hay enemigos en DRYFIELD 1F: ROOM1, ROOM2 GARAGE, WATER TANK, el cuarto entre GAR y LOBBY, el pasillo entre WATER TANK y FACTORY, y BATH. En DRYFIELD 2F: BALCONY. Después de limpiar todas las zonas rojas del mapa recarga tu arma en la caja de munición, ahora si baja por el pozo y llegarás a B1 DRYFIELD.

Comenzarás en WATER HOLE, avanza unos cuantos pasos y serás atacado por una manada de murciélagos, continúa el recorrido hacia UNDERPASS en donde te enfrentarás con una araña que se hará invisible y con cada ataque te quitará una buena cantidad de HP, así que mantén activa ANTIBODY y dale duro con el M4A1.

Cuando la hayas vencido recibirás un ítem muy importante (Protein Capsule) enciende el interruptor y regresa a WATER HOLE, registra un agujero en una pared del pasillo para encontrar una Protein Capsule. Continúa tu recorrido y enciende el otro interruptor, devuélvete hacia CELLAR, derrota a las ratas y murciélagos y recoge una Small Box.

**B1 DRYFIELD**





**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

- ITEMS:** 1- Protein capsule  
2- Small Box  
3- Snail magazine (debes tener la PO8)

Sube por las escaleras para llegar a 1F DRYFIELD y acceder a GENERAL STORE, mata a los bebés y desbloquea la puerta que te conduce a GAS STATION, revisa los refrigeradores de la derecha para encontrar un Recovery 3 y una Cola, avanza por la puerta opuesta y vence a los dos camellos, entra por la primera puerta, mata a las polillas y coge un Beltpouch, ingresa por la segunda puerta e inspecciona el armario y te darás cuenta que es imposible moverlo sin una herramienta, la tercera puerta esta bloqueada.

Como lo habrás notado debes dirigirte a TRAILER COACH y pedirle información a Gary Douglas para que te preste un implemento que te sea de utilidad, cógelo en GARAGE y como ya lo supones tu próximo destino es el cuarto en el que se encontraba el armario pasando por GENERAL STORE. Cuando lo desbloquee equipas el M4A1 y en tus aditamentos elige ítems como Recovery 3 o Protein Capsule porque el enemigo que se viene es pesado.

Este será tu segundo encuentro con No. 9, la estrategia a seguir es la empleada en la mayoría de las batallas, conserva una distancia prudencial y dispárale desde las esquinas del cuarto. Aunque si te ves en aprietos activa ANTIBODY y ENERGYSHOT Y no dejes que te golpee con su espada (si no es una suposición tuya, este enemigo tiene la Gunblade) ya que te restará una buena cantidad de HP.

Te enterarás que al igual que tu este enemigo es un cazador de estas criaturas y que posee Neo Mitochondrias, terminado el enfrentamiento te llamará Eve y se incendiará desintegrándose lentamente. Aya tendrá una visión y parecerá que sale un monstruo dentro de ella. Caída la noche Kyle te encontrará y te intentara disparar? pero Aya justo en ese momento se despertará y le quemará la mano con un ataque de fuego.

Kyle cree que el nido de esas criaturas está en Shelter, en las colina pero es indispensable ir en carro. En este momento del juego Kyle se unirá a ti, pero no permitas que tenga mucho contacto con los enemigos ya que NO LO PODRÁS CURAR y si el muerte el juego acaba.

Atraviesa el cuarto para salir por la puerta que antes se encontraba bloqueada, lucha contra los escorpiones y si no has revisado tu mapa, aquí están los lugares en los que han aparecido enemigos: los dos cuartos aledaños a la puerta por la que salimos, en 1F DRYFIELD: GENERAL STORE, DRIVEWAY, GARAGE, MAIN STREET, ROOM1, ROOM2, GAR BAR, WATER TOWER y GAS STATION, inspecciona tu carro para descubrir que está hecho pedazos. Por suerte la cajuela de tu auto esta intacta.

Recolecta munición, escoge los ítems que te sean favorables y suprime a los estos mutantes. A causa de la arremetida de estos engendros la línea telefónico está fuera de servicio por lo cual te verás obligado a grabar en otras estancias como la de LOBBY y TRAILER COACH.

Y por cierto también han aparecido enemigos en B1 DRYFIELD en WATER HOLE, UNDERPASS y CELLAR . Además de los de 2F DRYFIELD en BALCONY. Gary Douglas te prestará su camioneta, te dará las llaves de LOBBY y tendrás que buscar gasolina ya que se encuentra sin gasolina. Atraviesa JUNK YARD y en GARAGE medirás fuerzas con tres arañas.

Analiza la caja registradora y te darás cuenta que se necesita una contraseña. Introduce primero #, luego 3033 y por último TOTAL y conseguirás las MASTERKEY, que te permiten abrir todas las puertas que anteriormente se encontraban cerradas.

En ROOM3 encontrarás un MP BOOST 2 encima del armario y algunos bebés que puedes emplear para recargar MP. En ROOM4 no hay ningún ítem, solo enemigos. En 2F DRYFIELD, utiliza la llave para abrir ROOM5, regístralo para recoger una Belt Pouch.

En MOTEL LOFT hallarás un galón (para llevarle gasolina a Douglas y poder ir a Shelter) y un casillero que tiene una contraseña 4487 para adquirir la HOLY WATER. El galón te servirá para llevarle gasolina a Douglas en GARAGE, antes de irte a descansar transfiere de tu Sedan a la Camioneta todos los ítems que puedas y dirígete a todas las zonas rojas en las que te enfrentarás con varios contrincantes.

Estas son las secciones del mapa que están infestadas de estas criaturas: JUNK YARD, WATER TOWER, GARAGE, GAR, PARKING, BATH, GENERAL STORE, los tres cuartos adyacentes a GENERAL STORE y GAS STATION en 1F DRYFIELD. En 2F DRYFIELD: MOTEL LOFT y en B1 DRYFIELD: WATER HOLE, UNDERPASS y CELLAR.

Cuando hayas limpiado todas las secciones rojas del mapa, habla con Kyle y descansa en ROOM6. Cuando haya estado durmiendo llegará un el jefe final del disco 1 y hará grandes estragos en la población. Su nombre es **Flamer** ( si quieres saber más remítete a la sección de enemigos) y la estrategia para conseguir la victoria te la presento a continuación:



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Corre lateralmente para evitar sus llamas, un buen sitio para enfrentarlo esta entre ROOM6 y MOTEL LOFT, aunque no té confíes porque en algunas ocasiones puede inclusive atacarte en este lugar. Si te agarra en alguna oportunidad dispárale preferiblemente con el Rifle M4A1 y te soltará. Una buena PE para atacarlo es NECROSIS ya que es débil a ella.

Podrás elegir dos opciones para el transcurso de tu juego. Derrotar a Flamer en menos de tres minutos, así Flint sobrevivirá y tendrás acceso a un apartado especial en SHELTER B2 y regresar a DRYFIELD para comprar nuevas cosas a Gary Douglas o esquivar sus ataques hasta que se termine su suministro de gasolina y huya, pero Flint morirá, no tendrás acceso a un apartado especial en SHELTER B2 ni podrás regresar a DRYFIELD para comprar nuevas cosas a Gary Douglas. Es tu decisión (Revisa la sección de los finales para obtener mayor información).

Después del enfrentamiento habrán nuevas secciones rojas del mapa, su ubicación es la siguiente: en 2F DRYFIELD: MOTEL LOFT, ROOM5. En 1F DRYFIELD: JUNK YARD, ROOM4, ROOM3, ROOM2, ROOM1, GAR, PARKING, GENERAL STORE y sus cuartos contiguos.

Pídele las llaves a Gary Douglas que se encuentra en MAIN STREET. Cuando estés listo dirígete a GARAGE para hablar con Kyle y conocer importante información: Aya es un vector, es decir que transmite el virus y es la causante de mutaciones en las células. Posiblemente fue infectada cuando manipulaba las Neo – mitochondrias.

Si optaste por vencer al enemigo en menos de 3 minutos ve a TRAILER COACH, Gary Douglas te obsequiará la M950 que esta en la caja metálica (Para mí esta es una de las mejores armas porque ataca rápidamente y en cada carga puedes disparar 100 balas). Ve a GARAGE y dile a Kyle que estás listo.

**DISCO 2**

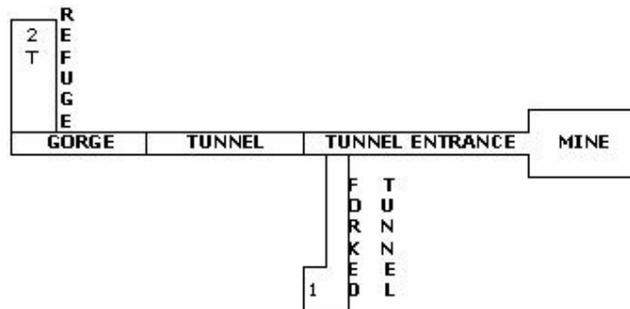
Septiembre 6, 2000 12:06 AM

Mesa on the outskirts of

Dryfield, Mojave Desert

Terminado el video te verás forzado a enfrentarte contra varios camellos, ya que Kyle Madigan ha sido herido. Una estrategia efectiva es que te ubiques en la orilla del barranco para que caigan, pero se muy cuidadoso en no recibir ninguna embestida porque podrías ser empujado e ir a rodar cuesta abajo y obviamente el juego terminaría aquí.

**EAST MINE**



- ITEMS:** 1- Oak Board  
2- P.B ammo case

Derrotados los camellos revisa el mapa y notarás que has llegado a EAST MINE y actualmente estas en MINE, recoge los ítems que te sean de utilidad y prosigue para arribar a TUNNEL ENTRANCE (TE). Dale duro a las mariposas y a los dos camellos.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Continúa tu trayecto derecho, hacia TUNNEL y aniquila a los engendros que te atacarán. Avanza para llegar a GORGE y te percatarás de que el puente está roto y te es imposible ir a REFUGE. La única forma de avanzar es regresando a TUNNEL ENTRANCE y luego a FORKED TUNNEL y acciona la palanca para que el carro se deslice y puedas coger la tabla. Con la tabla en tu poder, dirígete a GORGE y úsala, pero cuando te dispones a atravesar el puente serás sorprendido por un manada de murciélagos.

En REFUGE, hallarás una caja de munición y un teléfono para guardar tu partida, por cierto no te olvides de revisar el poder central y colocar el fusible que se encuentra en el 4º agujero en el segundo agujero y activar la palanca. Si lo haz hecho bien aparecerán iluminadas GATE 1 y GATE 2.

Ahora tu próximo destino es la puerta lateral de REFUGE, es decir CAVERN en WEST MINE, te recomiendo que si no has guardado la partida, aproveches este momento para hacerlo porque el enemigo que se viene es un jefe y es bastante difícil.

**Estrategia 1:** La mejor manera de salir librado es la de esperar a que este caminando para así tener el tiempo suficiente de impactar los barriles para que exploten y le restes una buena cantidad de HP. Recuerda que los barriles solo harán explosión, luego de varios impactos

Al escuchar un gemido serás su blanco de ataque, por lo que avanza unos cuantos pasos y lo esquivarás fácilmente. Terminada la batalla recibirás la pistola de Kyle (la P229) y otro fusible que posteriormente utilizarás en el panel de control en REFUGE.

Sin embargo, cuando creías haberlo derrotado visualizarás su nueva apariencia y si su anterior estrategia de ataque te causó dificultades, créeme que la dificultad de este ni te la imaginas.

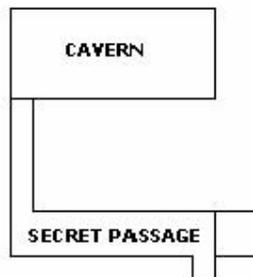
**Estrategia 2:** Lo más recomendable sería que hubieses guardado algunos o todos los barriles para que disminuya el tiempo del enfrentamiento. Al igual que en su presentación anterior cuando escuches un gemido, esquivalo dando unos cuantos pasos adelante.

En algunas oportunidades intentará embestirte y con su ataque podría venir cualquier estatus negativo. Todas las PE son útiles, pero sobretodo si puedes atacarlo con Necrosis sería un buen comienzo, ya que es débil a este PE. Un buen lugar para cubrirte de tus ataques te lo proporcionarían los barriles.

Si olvidaste llevar otra arma además de la M950, lo más probable es que no te alcanza la munición para verlo desintegrándose a tus pies, así que no te alarmes, guarda muy bien tu MP, atácalo con Necrosis y espera unos algunos minutos para que muera.

Tras aniquilarlo, registra el interruptor que está dentro de la motocicleta y te darás cuenta de que esta puerta esta bloqueada y si no lo has notado estarás en WEST MINE. Ve hacia REFUGE en EAST MINE y coloca el fusible en el 1º agujero y el otro en el 4º, activa otra vez la palanca, tendrás que lidiar con los murciélagos antes.

**WEST MINE**



Si lo haz realizado bien, se iluminarán tanto GATE 1 como GATE 2 y como te darás cuenta un rayo de electricidad se desvía al final del panel y oírás un sonido proveniente de la motocicleta, salva nuevamente tu partida y recarga munición en la caja, que por el anterior enfrentamiento debes andar escaso de ella.

En las siguiente ubicaciones encontrarás nuevos enemigos: GORGE, TUNNEL, TUNNEL ENTRANCE, MINE y FORKED TUNNEL. Regresa a CAVERN en WEST MINE y activa el interruptor de la motocicleta para pasar a SECRET PASSAGE, elimina a las dos arañas que te ocasionaran grandes daños físicos si no te cuidas, así que te sugiero que



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

actives Metabolism, Energy Shot, Antibody y que vigiles constantemente tu HP. Después de aniquilarlas continua tu recorrido hacia SHELTER.

#### 4.- LOS FINALES

##### ▪ FINAL TRISTE

Para conseguir este final debes realizar acciones especiales como:

1. Deja que Flint muera en la batalla con el enemigo final del DISCO 1. Intenta no matar a este jefe, permítele atacar por tres minutos y cuando se le acabe la gasolina huirá y asesinando a Flint.
2. Cuando llegues a FULLMON GATE, ignora por completo el acertijo para así no regresar a DRYFIELD y salvar a Pierce.
3. Devuélvete a SHELTER B4.
4. Conduce el elevador en B3, Kyle arrojará a Aya a B2, recibe la YOSHIDA CARD.
5. Usa YOSHIDA KEY para acceder a el laboratorio de B2.
6. Kyle, luego llamará a Aya al teléfono del Laboratorio.
7. Conoce a Kyle en PAD SERVICE GRANTY.
8. Usa el Sistema ARKCAM para activar el ascensor "Ark" en B2
9. Rescata a Eve en la enfermería después estarás en NEO ARK, si realizas los pasos correctamente podrías no recibir la llamada, pero si has realizado algo mal Pierce te llamará.
10. Ignora todos los memos si es que ves alguno, y no regreses a POD.
11. Conoce a Rupert en las afueras de la Base Militar.

#### *ESCENA FINAL*

Eve y Aya caerán. En su delirio verá a Kyle mirando antes de que ella le puede decir algo se desmayará.

##### ▪ FINAL NORMAL

Al igual que el final triste para lograr este final debes seguir algunos pasos determinantes de este final:

1. Flint debe sobrevivir por lo cual debes vencer al enemigo final del primer CD en menos de tres minutos.
2. Resuelve el Acertijo de FULLMOON GATE.
3. Regresa a Dryfield.
4. Salva a Pierce en WATER TOWER.
5. Dale a Pierce 3 barras de hielo del refrigerador (No deberás pelear con ningún enemigo cuando lo estés llevando o el hielo se convertirá en agua, así que asegúrate de revisarlas antes de entregárselas o lo matarás.
6. Regresa a Shelter.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

7. Mata a Brain Stinger en el corredor del norte de STOREROOM en B1.
8. Recibe la BOWMAN CARD.
9. Usa la tarjeta para acceder al laboratorio en B2.
10. Recibirás una llamada de Pierce.
11. Conoce a Pierce en POD SERVICE GANTRY.
12. Ve al ascensor en B2 Ark.
13. Pierce activará el ascensor.
14. Rescata a Eve in la enfermería.
15. Si has hecho todo correctamente recibirás una llamada de Pierce ahora.
16. Regresa a POD SERVICE GANTRY.
17. Busca el memo de Pierce en el teléfono.
18. Lee el memo!
19. No uses el teléfono.
20. No rescates a Pierce del Golem Freezer.

▪ **FINAL VERDADERO**

1. Flint debe sobrevivir por lo cual debes vencer al enemigo final del primer CD en menos de tres minutos.
2. Resuelve el Acertijo de FULLMOON GATE.
3. Regresa a Dryfield.
4. Salva a Pierce en WATER TOWER.
5. Dale a Pierce 3 barras de hielo del refrigerador (No deberás pelear con ningún enemigo cuando lo estés llevando o el hielo se convertirá en agua, así que asegúrate de revisarlas antes de entregárselas o lo matarás.
6. Regresa a Shelter.
7. Mata a Brain Stinger en el corredor del norte de STOREROOM en B1.
8. Recibe la BOWMAN CARD.
9. Usa la tarjeta para acceder al laboratorio en B2.
10. Recibirás una llamada de Pierce.
11. Conoce a Pierce en POD SERVICE GANTRY.
12. Ve al ascensor en B2 Ark.
13. Pierce activará el ascensor.
14. Rescata a Eve in la enfermería.
15. Si has hecho todo correctamente recibirás una llamada de Pierce ahora.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

16. Regresa a POD SERVICE GANTRY.
17. Busca el memo de Pierce en el teléfono.
18. Lee el memo!
19. Llama por el teléfono de STERILIATION ROOM o PARKING LOT.
20. Flint le dará a Aya una Nota de Mister Douglas en MILITARY CAMP.
21. Conoce a Jodie afuera del campamento militar.
22. Dale a Flint el osito de felpa de Eve.
23. Rescata a Pierce del Golem Freezer en B1.
24. Flint guiará a Aya hacia Blind Soldier.

**5.- JUEGO+**

Cuando finalices el juego se hará una revisión muy detallada de tu desempeño, en la cual se incluirá la experiencia y el BP total que conseguiste y podrás guardar la partida. Inserta de nuevo el disco 1 y elige la opción CONTINUE, selecciona el archivo que recientemente terminaste y tendrás la posibilidad de 4 modos de juego:

**REPLAY**

- Nivel de la Misión: Fácil / HP 100
- Estado: Bueno / MP 30
- Nivel de los Enemigos: Fácil / EXP 10% del juego pasado
- Cantidad de Dinero: Alta / BP 10% del juego pasado

Lo obtienes completando el juego en cualquier modo de juego.

**BOUNTY**

- Nivel de la Misión: Normal / HP 100
- Estado: Bueno / MP 30
- Nivel de los Enemigos: Alto / EXP 5% del juego pasado
- Cantidad de Dinero: Normal / BP 5% del juego pasado

Lo obtienes completando el juego.

**SCAVENGER**

- Nivel de la Misión: Difícil / HP 100
- Estado: Exhausto / MP 10
- Nivel de los Enemigos: Normal / EXP 1% del juego pasado
- Cantidad de Dinero: Muy Bajo / BP 1% del juego pasado

Lo obtienes completando el juego con 69001 puntos de experiencia o más.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

**NIGHTMARE**

- Nivel de la Misión: Muy Difícil / HP 50
- Estado: Enfermizo / MP 30
- Nivel de los Enemigos: Muy Alto / EXP 0
- Cantidad de Dinero: Bajo / BP 0

Lo obtienes completando el juego en Scavenger.

**6.- LAS PARASITE ENERGY**

Aya puede utilizar habilidades especiales llamadas Parasite Energy que le permiten hacer ataques dependiendo de su nivel de mayor o menor nivel. Se clasifican en cuatro tipos principales que FUEGO, AGUA, VIENTO Y TIERRA. En primera instancia deberás despertarlas con la experiencia que acumules. Cuando te encuentres bajo de MP despertar una habilidad te llenará la barra al tope. El máximo nivel de las PE es 3 y en total son 12 pero solo 8 están disponibles desde el inicio del juego. Las 4 restantes las adquirirás con el uso de ítems especiales.

- FUEGO

PYROKINESIS				
Nivel	MP USADO	ATP	EXP	BONUS MP
1	8	22	-	1
2	7	22	1250	1
3	6	22	3000	2

COMBUSTION				
Nivel	MP USADO	ATP	EXP	BONUS MP
1	14	35	750	1
2	14	30	1750	1
3	14	22	4000	2

INFERNO				
Nivel	MP USADO	ATP	EXP	BONUS MP
1	30	50	3000	1
2	30	40	4000	2
3	30	28	5000	4

- AGUA

METABOLIZE				
Nivel	MP USADO	ATP	EXP	BONUS MP
1	7	36	500	1
2	5	25	1250	1



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

3	3	18	3000	1
---	---	----	------	---

HEALING				
Nivel	MP USADO	ATP	EXP	BONUS MP
1	12	42	750	1
2	12	30	1750	1
3	12	18	4000	1

LIFEDRAIN				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	20	44	3000	1
2	18	36	4000	1
3	18	28	5000	2

▪ VIENTO

NECROSIS				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	7	38	500	1
2	7	30	1250	1
3	7	22	3000	2

PLASMA				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	6	18	750	1
2	5	18	1750	1
3	4	18	4000	2

APOBIOSIS				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	18	38	3000	1
2	18	38	4000	2
3	18	38	5000	4

▪ TIERRA

ANTIBODY				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	6	36	500	2
2	5	28	1250	2
3	4	18	3000	4

ENERGYSHOT				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	10	36	750	2
2	9	28	1750	2
3	8	18	4000	4



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

ENERGYBALL				
Nivel	MP USED	ATP	EXP	BONUS MP
1	15	36	3000	2
2	15	28	4000	4
3	15	18	5000	9

**7.- ARMAS**

En Parasite Eve 2 hay una gran cantidad de armas que se clasifican según criterios como su peso, calibre, capacidad, rango, valor y precio. En la siguiente tabla encontrarás la clasificación general:

- HAND WEAPONS (Armas de Mano)
- GUNS (Pistolas)
- SHOTGUNS (Escopetas)
- RIFLES (Rifles)
- GRANADE LAUNCHER (Lanza Granadas)
- MAGNUMS
- SPECIAL WEAPONS (Armas Especiales)

- HAND WEAPONS

TONFA BATON							
Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2
68	-	-	1	5	-	Golpe	Combo

- GUNS

Armas	Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2
M93R	117	9 mm	20	56	110	-	3 disparos (P.B / Hydr / Sptn)	1 disparo (P.B / Hydr / Sptn)
MP5A5	288	9 mm / Destello	30/50	55/5	60/2	6980	Disparo Automático	Destello
MP5A5 (+1)	306	9 mm / Destello	60/50	55/5	80/2	-	Disparo Automático (P.B / Hydr / Sptn)	Destello
MP5A5 (+2)	324	9 mm / Destello	90/50	55/5	80/2	-	Disparo Automático (P.B / Hydr / Sptn)	Destello
M950	227	9 mm	100	40	90	-	Disparo Automático (P.B / Hydr / Sptn)	-
P08	87	9 mm	7	70	80	680	1 disparo (P.B / Hydr / Sptn)	-
P08 (w/S magazine)	100	9 mm	32	70	80	-	1 disparo (P.B / Hydr / Sptn)	-
P22M	92	9 mm	12/50	120/4	90/3	-	1 disparo (P.B / Hydr / Sptn)	Destello

- SHOTGUNS



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Armas	Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2
PA3	270	12	3	30	2	1000	1 disparo (BShot / FireFly / R.Slug)	-
SP12	420	12	7	40	24	-	1 disparo (BShot / FireFly / R.Slug)	-
AS12	550	12	20	50	36	12500	1 disparo (BShot / FireFly / R.Slug)	-
GUNBLADE	570	Espada / 12	- / 12	2/100	2/35	10000 (Replay )	Espada	1 disparo (BShot / FireFly / R.Slug)

▪ RIFLES

Armas	Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2
M4A1	254	5.56 mm	30	500	85	2450	3 disparos 5.56 Rifle	1 disparo 5.56 Rifle
M4A1 (+1)	274	5.56 mm	60	500	85	-	3 disparos 5.56 Rifle	1 disparo 5.56 Rifle
M4A1 (+2)	294	5.56 mm	90	500	85	-	3 disparos 5.56 Rifle	1 disparo 5.56 Rifle
M9	2	-	-	3	-	980	-	Bayoneta Cortante
M203	250	40 mm	1	1	136	2130	-	1 disparo (G / Riot / AB)
HAMMER	85	-	40	4	2	3720	-	Descarga Eléctrica
JAVELIN	420	-	60	2	234	7500	-	Laser
PYKE	136	-	-	3	2	6	5180	Lanzallamas
M249	685	5.56 mm	200	400	100	15800	Disparo Automático (5.56 mm)	-

▪ GRENADE LAUNCHER

Armas	Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2
GRANADE PISTOL	260	40 mm	1	300	1	1680	1 disparo (Grenade / Riot / Airbust)	-
MM1	900	40 mm	12	350	12	23500	1 disparo (Grenade / Riot / Airbust)	-

▪ MAGNUMS

MONGOOSE								
Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2	
168	44 Mag	6	60	70	2850 (Replay Mode)	1 disparo (mag. 44 / .44 Maeda SP)	-	

▪ SPECIAL WEAPONS

HYPER VELOCITY GUN
--------------------



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Peso	Calibre	Capacidad	Rango	Valor	Precio	R1	R2
881	20 mm	100	1000	7	20000 (Replay Mode)	1 disparo (Railgun 20 mm)	-

- **MUNICIÓN**

- GUNS

Balas	Calibre	Capacidad	Poder	Precio	Armas Aplicables
9MM P.B.	9 mm	500	10	50 X 30 PB	M93R, P08, P229, MP5A5
9MM HYDRA	9 mm	500	15	50 X 50 PB	M93R, P08, P229, MP5A5
9MM SPARTAN	9 mm	500	20	50 X 80 PB	M93R, P08, P229, MP5A5

- SHOTGUNS

Balas	Calibre	Capacidad	Poder	Precio	Special	Armas Aplicables
BUCKSHOT	12	200	40	10 X 60 PB	Explosión	PA3, SP12, AS12
R.SLUG	12	200	90	10 X 120 PB	Perforación	PA3, SP12, AS12
FIREFLY	152	200	70	10 X 90 PB	Incendio	PA3, SP12, AS12

- GRENADES

Balas	Calibre	Capacidad	Poder	Precio	Especial	Armas Aplicables
GRENADE	40 mm	100	270	4 X 280 PB	Explosión	GRENADE PISTOL / M203
RIOT	40 mm	100	60	4 X 280 PB	Destello	GRENADE PISTOL / M203
AIRBUST	40 mm	100	220	4 X 450 PB	Explosión	GRENADE PISTOL / M203

- RIFLE

Balas	Calibre	Capacidad	Poder	Precio	Especial	Armas Aplicables
5.56 RIFLE	5.56 mm	800	22	80 X 100 PB	-	M4A1

- MAGNUM

Balas	Calibre	Capacidad	Poder	Precio	Especial	Armas Aplicables
44 MAEDA SP	44 Mag.	500	70	25 X 800 PB	Veneno	MONGOOSE
44 MAGNUM	44 Mag.	500	40	50 X 100 PB	-	MONGOOSE

- EQUIPOS PARA ARMAS



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

▪ GUNS

Equipo	Arma	Capacidad	Precio
SNAIL MAGAZINE	P08	+25	-
SMG CLIP HOLDER	MP5	+30	3980

▪ RIFLES

Equipo	Arma	Capacidad	Precio
RIFLE CLIP HOLDER	M4A1	+30	1800
HAMMER	M4A1	-	3270
M203	M4A4	-	2130
PIKE	M4A1	-	5180
M9	M4A1	-	980
JAVELIN	M4A1	-	7500

**8.- ARMADURAS**

Armadura	ADD HP	ADD MP	Aditamentos	Especial	Precio
LEATHER JACKET	+10	-	3	Resiste Parálisis	1000
TURTLE VEST	+5	+20	3	Recupera MP / Resiste Parálisis	1680
COMBAT ARMOUR	+40	+10	5	Detector de Movimiento / Resiste Silencio	3250
TACTICAL VEST	+50	+10	7	Fuego Rápido / Recupera HP	2120
ASSAULT SUIT	-	+10	6	Resiste Veneno	1000
CHICKEN PLAT	+60	-	5	Resiste Impacto / Recupera HP	1000
SHOULDER HOLSTER	-	+20	4	Fuego Rápido	2580
PASGT VEST	+20	-	6	Resiste Veneno / Recupera HP	2980
EOD SUIT	+100	-	5	Resiste Impacto / Resiste Parálisis	4580
NBC SUIT	+20	+20	6	Resiste Veneno / Resiste Parálisis	3980
PSYSUIT	-	+50	4	Inspección Medica / Resiste Confusión	4580
TACTICAL ARMOUR	+60	+30	8	Detector de Movimiento / I. Médica	12800
AYA' SPECIAL	+30	+50	7	Fuego Rápido / Recuperación de MP	8000
MONK ROBE (Replay)	-	+100	10	Generación y Recuperación de MP	3000

**9.- ITEMS**

Item	Utilizado	Equipado	Precio
BELT POUCH	Incrementa los aditamentos +1	-	10000 (Replay, Scavenger, Nightmare)
COLA	Recupera 80 MP	Recupera 20 HP	120 (Replay)
COMBAT LIGHT	-	Infringe Oscuridad	60
EAU DE TOILETTE	-	Infringe Locura	190 (Replay)
FLARE	-	Infringe Oscuridad	150
HOLY WATER	Despierta LIFEDRAIN	Reduce 25% el daño	5000 (Replay)
HUNTER GOGGLES	-	Resiste Oscuridad	1000 (Replay)
LIPSTI CK	Incrementa el Máximo MP +1	Resiste Silencio	5000 (Replay, Scavenger, Nightmare)
MD PLAYER	-	Resiste Confusión y	1000 (Replay)



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

		Locura	
MEDICINE WHEEL	Despierta APOBIOSIS	Los enemigos te dan ítems extra	27800 (Replay, Scavenger, Nightmare)
MP BOOST 1	Recupera 30 MP	Recupera 25 MP	320
MP BOOST 2	Recupera todo el MP	Recupera 100 MP	580
OFUDA	Despierta ENERGYBALL	Incrementa 50 % el poder PE	5000 (Replay)
PENICILIN	-	Cura Oscuridad, Parálisis y Veneno	80
PEPPER SPRAY		Infringe Parálisis	100
PROTEIN CAPSULE	Incrementa el HP máximo +5	Recupera todo el MP	10000 (Replay, Scavenger, Nightmare)
RECOVERY 1	Recupera 50 HP	Recupera 45 HP	100
RECOVERY 2	Recupera 100 HP	Recupera 90 HP	180
RECOVERY 3	Recupera todo el HP	Recupera 150 HP	350
RINGER'S SOLUTION	Recupera todo el HP y MP	Recupera todo el HP y MP	200 (Replay)
SKULL CRYSTAL	Despierta INFERNO	Incrementa en 25% el daño	500 (Replay)
STIM	-	Cura Silencio, Locura, Confusión	80

**10.- LISTA DE ENEMIGOS**

A continuación se incluye una lista de los enemigos con el HP que tienen, la experiencia que te brindan, el MP que te suministran y el BP que adquieres al aniquilarlos:

Enemigo	HP	EXP	MP	BP
Alien Creeper	200	075	004	050
Alien NMC (Desierto)	180	034	003	034
Big NMC	350	300	030	200
Small NMC	180	042	004	082
Rat	018	004	001	022
Moth	001	002	001	018
Fat Boy	280	102	005	102
Blob (Verde)	080	012	008	028
Blob (Rojo)	280	016	030	050
Blood Sucker	001	008	003	042
Blood Sucker (Noche)	001	008	002	001
Brain Sucker	050	012	002	036
Skinny NMC	001	006	001	022
Rat (Desierto)	018	004	001	022
Creeping NMC	450	500	030	450
Brain Sucker (Desierto)	050	012	002	036
Brain Sucker (M. Mina)	400	105	008	400
Cannon Fat Boy (Jefe)	3000	500	100	200
Cannon Fat Boy (Jefe)	3000	700	100	200
Sloth NMC	120	012	100	120
Caterpillar	080	006	001	028
Bat	001	005	001	022
Alien NMC	180	034	003	082
Chaser NMC (Desierto)	200	075	004	050
Desert Alien NMC	180	034	003	082
Small NMC (Desierto)	180	042	004	082
Bat (Desierto)	001	005	001	022
Scorpion	068	020	001	008



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
 Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

Eve (Parte I)	9000+	1500	200	6500
Eve (Parte II)	10000+	5000	100	10000
Fat Boy (Desierto)	280	152	005	050
Fish NMC	001	006	001	036
Number 9	1600	500	050	800
Flamer (Jefe)	4650	2000	100	1000
Generator NMC (1 <sup>er</sup> )	500	200	100	500
Generator NMC (2 <sup>do</sup> )	750	400	100	750
Swimming NMC (N. Ark)	240	070	003	240
Green NMC	160	042	004	160
Grenade Golem	425	125	005	100
Horse NMC	180	106	004	082
Horse NMC (Neo Ark)	200	075	004	050
Large NMC (Shelter)	4000	1000	015	500
Maggot (Shelter)	160	016	001	160
Moth (Desierto)	001	002	001	022
Moth (Neo Ark)	450	204	001	150
Blob (Rojo, Neo Ark)	280	016	030	050
Moth (Shelter)	450	204	001	450
Night Stalker	085	010	005	085
Number 9 (Desierto)	1100	800	050	300
Rat (Shelter)	018	004	001	022
Scorpion (Desierto)	068	020	001	008
Scorpion (Neo Ark)	068	020	001	008
Bug NMC	280	015	001	050
Snow Dead NMC	2500	500	030	300
Snow Horse NMC	500	300	010	500
Stalker (Shelter)	070	015	001	070
Swimming NMC	240	070	003	240
Sword Golem	425	125	005	100
Sword Golem (Shelter)	425	125	005	100
Double Golem	482	250	008	400
Large Golem	482	250	008	400

**11. - LOS BONUS ITEMS**

Cuando terminas el juego dependiendo del modo en que lo desarrollaste obtienes una ubicación dentro de los 13 rankings mostrados a continuación. Conoces el total de la experiencia y BP que reuniste. En tu siguiente juego tendrás la oportunidad de comprar tres ítems dependiendo de tu puntuación final de experiencia en el cual se integran tanto tu actual experiencia como la utilizada en las Parasite Energys.

Ranking	Experiencia	Bonus Items
S	4000000+	Gunblade, Ringer's Solution, Eau of Toilette
A	200001 – 400000	Railgun, Hunter Goggles, MP Boost 2
B	75001 – 200000	MM1, Airbust, Recovery 3
C	72001 – 75000	M249, .44 Maeda SP, Coca
D	69001 – 72000	Mongoose, .44 Magnum, Skull Cristal
E	66001 – 69000	AS12, R. Slug, Firefly
F	62001 – 66000	Aya Special, Spartan 9mm, Ofuda
G	57001 – 62000	Javalin, MD Player, Holy Water
H	51100 – 57000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44001 – 51000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16001 – 44000	M206, Protein Capsule, Flare



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Parasite Eve 2**

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

K	14511 – 16000	M9, M4A1 Clip Holder, Flare
L	-14510	Monk Rob, Medicine Wheel, Recovery 2

Si consigues el mismo rango en dos ocasiones serás ubicado en el rango inmediatamente anterior al que alcanzaste por ejemplo si en dos oportunidades obtienes S, te posicionarás en L, y para los siguientes juegos obtendrás mejores posiciones comenzando desde la L y ascendiendo hasta la S otra vez.

Si guardas tu partida en el mismo bloque, cada vez que juegues en Juego+ el rango que con anterioridad habías logrado será acumulado para los siguientes. Esto indica que si obtuviste el rango E la primera vez, luego A y S, la próxima vez que juegues podrás comprar los ítems de los tres rangos. Así que al final adquiere solo los ítems que desees para tu próximo juego.

## 12.- SOLUCIÓN A LOS ACERTIJS

Aquí están las respuestas a los principales acertijos del juego.

- Puente en TOWER AKROPOLIS → 561
- Caja Registradora de LOBBY en 1F DRYFIELD → 3033
- Casillero de MOTEL LOFT en 2F DRYFIELD → 4487
- Clave para drenar las alcantarillas - [18]
- Clave de la puerta de la Luna Llena - [15]
- Clave de la computadora - [A3EILM2S2Y]
- Claves de la pirámide de Taloc

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

2 [ROJO, AMARILLO, AZUL, BLANCO, AZUL BANCO ROJO AMARILLO, BLANCO, AZUL, AMARILLO, ROJO]

## 13.- RECOMENDACIONES

Cualquier inquietud que se te presente ya sea en la solución o en cualquier otra sección, no dudes en escribirme a andresperean85@hotmail.com. Me gustaría oír tus opiniones, críticas, reclamos o dudas siempre que sean enviadas con respeto. Por supuesto actualizare esta guía constantemente, así que si encuentras alguna información útil que contribuya con el desarrollo de este fin mándamela y obviamente te daré el crédito.

Responderé los correos a más tarden dos días después de su envío. Para facilitar esta ardua tarea te sugiero que coloques en Asunto PE2 y la sección a la que va dirigida tu duda, por ejemplo PE2 Armas. Finalmente te recomiendo que explores al máximo esta gran joya de Squaresoft.

## 14.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

- Antes que nada quisiera agradecer a la Guia2000 por publicar esta solución del juego.
- Agradezco de todo corazón a HAYDEN MCEWEN A.K.A DARK PHOENIX0 por su ITEMS FAQ ya que gracias a ella conseguí todos los ítems del juego.
- Un especial reconocimiento a EFREM ORIZZONTE por su detalladísima FAQ/Walkthrough, sin ella habría sido imposible clasificar todas las armas, armaduras, parasite energy presentadas en este documento.
- Muchísimas gracias a BRETT "NEMESIS" FRANKLIN por su BESTIARY LISTING, en realidad esta guía desarrollo un gran apoyo para la ubicación de los enemigos y la elaboración de estrategias para derrotarlos.
- Por supuesto, gracias a DARKNESS KING por su ENDING FAQ, esta sección no pudiera haber sido hecha sin este trabajo debido a que contiene los 3 finales del juego y la forma de obtenerlos.
- Mis más sinceras felicitaciones y agradecimientos a Squaresoft por hacer verdaderos clásicos del mundo de los videojuegos.



## El Paraíso de los Videojuegos

### Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

### Parasite Eve 2

Autor: Orlando Andrés Perea (Anima)

---