

Parasite Eve



Ficha técnica	
Plataforma	PlayStation
Título	Parasite Eve
Año	1998
Desarrollador	Squaresoft
Publicista	Squaresoft
Numero de jugadores	1
Género	RPG, Survival Horror
Precuela	N/A
Secuela	Parasite Eve 2
Elementos	Subida de nivel por experiencia, Armas de fuego, New Game+, Protagonista femenina, Horror, Ciencia ficción, Personalización de atributos, Lugares del mundo físico
Origen	Novela

Introducción

La época del Playstation 1 vió el nacimiento de dos series de terror emblemáticas que revolucionaron el género del Horror de Supervivencia o Survival Horror: Silent Hill (SH) y Resident Evil (RE). Con ello las compañías creadoras, Konami y Capcom respectivamente, tuvieron una razón más para ser reconocidas mundialmente y ser pioneras, así como ganar millones con un solo juego.

Para no quedarse atrás, Squaresoft decidió seguir la fórmula del horror con su propia especialidad. El RPG (Final Fantasy, Vagrant, Xenogears, etc.) y creó Parasite Eve. Un juego de horror con elementos de RPG basado en una novela escrita por Hideaki Sena.

Parasite Eve es claramente inspirado en Resident Evil y Silent Hill con su ambiente nocturno y criaturas parecidas a “la Cosa” de John Carpenter así como el uso de armas de fuego y protagonizada por un miembro de la policía (¿Jill Valentine tal vez?) y la recolección de llaves para abrirse paso en cada uno de los mapas del juego.

La diferencia ahora es que este al ser un RPG, cuenta con elementos tales como aumento de nivel por acumulación de experiencia y recolección de armamento mejorado para enfrentarse a enemigos cada vez más poderosos que los anteriores. Con la notable situación de que el almacenamiento del personaje es ahora un atributo que se puede mejorar.

En general la historia es de una policía que al ir a la opera es testigo de un evento sobrenatural causado por una mujer a la que terminará persiguiendo para descubrir la razón de sus poderes, así como entender la razón por la que ella misma no fue afectada en ese momento y también los cambios que está sintiendo en su cuerpo. Esto con el apoyo de su compañero y un científico japonés que conectará la novela con la trama del juego.

Siguiendo la tradición de Squaresoft con sus RPGs, también se cuenta con un modo de “New Game+” que no hace cambio alguno sobre la historia principal y el mayor cambio aparte de conservar varios objetos obtenidos en la partida anterior. Es la aparición de un calabozo especial que representa un aumento de dificultad muy desproporcionado comparado al juego normal.

Recomendaciones sin spoilers

1. No hay tiendas ni algún tipo de dinero, así que planeación es importante.
2. Hay algunas armas que pueden robar objetos.
3. No hay finales alternativos basados en acciones durante el juego.
4. Entre los objetos que tiran los enemigos, está “chatarra” (Junk). Más adelante alguien los recibe, y por cada 300 te entrega alguna de las armas más poderosas.
5. Recibes dos tipos de experiencia: uno para nivel y otro para subir atributos. Los puntos de atributo se otorgan al subir de nivel y se pueden gastar desde el menú de personaje.
6. Existe un enemigo normal que genera sub-enemigos y puede aprovecharse para recibir más puntos de experiencia para atributos.
7. Los atributos de personaje tienen un límite muy bajo comparado al del armamento y siempre aumentan cada nivel sin importar la experiencia para atributos. Se puede llegar al máximo de atributos de personaje sin gastar los puntos extra para atributos llegando al máximo nivel.
8. Los requerimientos de puntos de experiencia para nivel aumentan de forma exponencial. Sin embargo existe un punto en el cual el requerimiento disminuye drásticamente y esa cantidad queda fija hasta el máximo nivel.
9. Tus atributos de armas se pueden traspasar usando dos tipos de objetos desechables. Uno destruye un objeto y pasa un atributo o efecto. El otro también transfiere un solo atributo o efecto pero conservar el objeto. Con eso se puede planear el juego.
10. Existe un **New Game+**. En este se conservan los objetos guardados con sus atributos en el almacén (salvo unas armas sin mucha importancia) y los equipados al final, pero el nivel y atributos de personaje se reinician.
11. Hay un calabozo especial accesible en **New Game+** y se divide en jefes de piso, por así decir, y son laberintos generados aleatoriamente salvo por el piso del jefe. No existen puntos intermedios para guardado o recuperación entre jefes. Cada uno suelta una llave para poder ir a cualquier piso inferior y como extra, los enemigos normales dejan de aparecer en toda la sección.
12. Un personaje intercambiará tarjetas coleccionables (sin imágenes). Existen tarjetas especiales solo accesibles en el calabozo secreto. Al entregarle todas, recibes una cantidad infinita para intercambiar atributos entre armas.

Personajes

Protagonistas

Aya Brea



La protagonista principal Aya Brea es una oficial de policía del departamento de policía de Nueva York. Mitad estadounidense y mitad japonesa, fue criada por su padre luego de que su madre y hermana murieran en un accidente en la que Aya también estuvo involucrada. Al ir a la opera ella empieza a percibir cambios dentro de ella con el despertar de sus habilidades especiales.

Daniel Dollis



El compañero de Aya, también un oficial en el departamento de policía de Nueva York. Divorciado con un hijo, es el adicto al trabajo que siempre busca hacer lo correcto y piensa sólo en proteger a su hijo. Es uno de los más veteranos en el departamento y dará información sobre el caso sobre lo que se debe hacer.



Kunihiko Maeda

Un científico japonés que decide viajar a Nueva York luego de enterarse de los eventos ocurridos en la Opera y el Parque Central. Él es el quién sirve como enlace con la novela origen al hacer mención de los eventos que ocurrieron en ella y explicará la parte de cómo es que están ocurriendo los fenómenos sobrenaturales.

Antagonistas

Melissa/Eve



Una cantante de opera que empieza a desarrollar poderes sobrenaturales, que es resultado de la células Eve que posee luego de un trasplante que recibió de niña. Al final ella termina siendo absorbida por Eve de manera que su persona se pierde para convertirse en la misma Eve.

Hans Klamp



Un doctor que al principio se muestra como un entusiasta de la mitocondria y evolución. Pero conforme avanza la historia, se revela que es él que estuvo detrás de los trasplantes de Melissa y Aya, así como ser la mente maestra detrás de los hechos ocurridos.

La forma suprema de vida



El jefe final de la historia principal. Es la meta final de Klamp y es resultado de las acciones tanto de Klamp como de Eve como Melissa. Como personaje el no tiene interacciones con los demás hasta el enfrentamiento final y será sólo con Aya.

Maya/Eve

La hermana de Aya que falleció en el accidente, también recibió las células de Eve y aparece de dos maneras. En la trama principal como indicaciones del pasado de Aya y su conexión con Klamp. Por otra parte como la suplente de Melissa en el edificio Chrysler en el que resulta ser el plan de apoyo como la recipiente principal de Eve que toma la forma de Aya transformada como jefe final.

Mecánicas de juego

- Lo básico de todo RPG, la acumulación de experiencia. Cuando se acumula cierta cantidad, se aumenta un nivel con lo cual se incrementa los atributos del personaje jugable. Dichos atributos son:
 - 1) Offence: Daño en general.
 - 2) Defence: Resistencia a ataques físicos.
 - 3) P.E. Energy: Energía para habilidades especiales.
 - 4) Recovery State: Curación de un estado.
 - 5) Active Time: Velocidad para actuar.
 - 6) Storage: Espacio de almacenamiento personal.
- Aparte de la experiencia para nivel, también se cuenta con puntos para incrementar atributos tanto del personaje como del armamento. Los puntos para mejorar se otorgan en conjunto al aumento de nivel y se pueden gastar desde la pantalla de estado. También hay unos objetos consumibles que incrementan los atributos del equipamiento.
- El armamento está conformado por armas de fuego y chalecos antibalas, temática policíaca. Las armas disponibles consisten en: macanas, pistolas, escopetas, ametralladoras (UZIs), rifles, rifles de francotirador, lanza-granadas y lanza-cohetes.
- Cada una tiene sus particularidades: la macana es la única para ataque cuerpo a cuerpo y su uso será limitado. La pistola es básica y queda como el tipo base. Las escopetas pueden hacer daño disperso para afectar a más de un objetivo. Las ametralladoras son de alta cadencia infligiendo daño continuo a un objetivo. Los rifles son como una pistola con mejores atributos. Los rifles de francotirador tiene el mayor alcance con mayor daño pero baja cadencia de tiro. Las lanza-granadas que se distinguen por su daño elemental. Los lanza-cohetes son los más poderosos pero sus municiones son escasas y tienen muy baja cadencia de tiro así como una única bala por recarga.
- Las armas tienen sus propios atributos que se dividen en los siguientes:
 - 1) Attack: Daño infligido.
 - 2) Range: Distancia.
 - 3) Bullets: Cantidad disparos que se pueden realizar antes de recargar.
 - 4) Fire Rate: Velocidad entre disparos.
 - 5) Slots: Cantidad de efectos que puede poseer.
- Las armaduras también tienen sus propios tipos: Normales, Biológicos (B), Químicos (Cm), Cerámica (Cr), Kevlar (Kv), Espectra (Sp) y Sobre-vivencia (Sv). Cada tipo tienen ciertas características que las distinguen como cantidad de ranuras para efectos, espacio adicional para objetos o recuperación. Igual que las armas, tienen sus propios atributos:
 - Defense: Resistencia al daño físico.
 - Energy: Resistencia al daño especial.
 - Critical: Reducción de la tasa de daño crítico recibido.
 - Slots: Cantidad de efectos que puede poseer.

- Los efectos especiales de ambos tipo de equipo se pueden pasar de uno a otro, siempre que sean arma hacia arma y armadura hacia armadura. Para ello se debe emplear una herramienta (tool) que pasa ya sea un sólo atributo o efecto a otro pero el objeto es destruido. También está la súper herramienta (Super Tool) que no destruye los objetos y es posible crear por ejemplo, un rifle de francotirador que igual que como una escopeta provoque daño a varios objetivos. Por otra parte Wayne García o Torres Owens, pueden incrementar las ranuras de cada armamento a cambio de un permiso o tarjeta intercambiable. Mientras que Wayne entrega un juego de herramientas y súper herramientas a cambio de las tarjetas especiales que aparecen en el edificio Chrysler.

- Los efectos especiales del armamento son los siguientes:

◆ Armas:

- 1) Rate of Fire: X: La cantidad de balas usadas por turno. Estos son en valores de 2,3,5,7 y 10.
- 2) Random Rate of Fire: x1.5: Dispara a varios objetivos al azar en un solo comando.
- 3) Attack All: Ataca a todos los enemigos.
- 4) Burst: Inflige daño esparcido para dañar a más de un objetivo.
- 5) Use Two/Three Commands: En un solo turno se puede realizar más de una acción.
- 6) Quickdraw: Empieza con la barra de ATB al máximo (permite actuar al momento de entrar en combate).
- 7) Critical Rate Up: Aumenta las posibilidades de infligir un daño crítico.
- 8) Counterattack: Posibilidad de atacar automáticamente al momento de recibir daño.
- 9) Acid: Inflige daño de tipo ácido.
- 10) Cyanide: Inflige daño de tipo cianuro (el más alto, capaz de matar al instante)
- 11) Frost: Inflige daño de tipo congelación.
- 12) Heat: Inflige daño de tipo Calor.
- 13) Tranquilizer: Posibilidad de dormir al objetivo.

◆ Armaduras:

- 1) Resist Confusion: Reduce enormemente la posibilidad de recibir el estado de confusión.
- 2) Resist Darkness: Reduce enormemente la posibilidad de recibir el estado de oscuridad.
- 3) Resist Poison: Reduce enormemente la posibilidad de recibir el estado de veneno.
- 4) Resist Stiffness: Reduce enormemente la posibilidad de recibir el estado de rigidez.
- 5) Auto-Cure: Usa automáticamente un objeto de recuperación en caso de ser infligido por un estado perjudicial.
- 6) Auto-Heal: Usa automáticamente un objeto de recuperación de salud cuando se llega a un nivel de salud bajo.
- 7) Attack Down: Disminuye el ataque en dos puntos.
- 8) Attack Up: Aumenta el ataque en dos puntos.
- 9) AT Rate Down: Reduce el atributo de tiempo activo en dos puntos.
- 10) HP Max Up: Aumenta la salud máxima en un 15%.

◆ Macana:

- 1) Quickdraw: Empieza con la barra de ATB al máximo (permite actuar al momento de entrar en combate).
 - 2) Counterattack: Disminuye el ataque en dos puntos.
 - 3) Critical Rate Up: Aumenta las posibilidades de infligir un daño crítico.
 - 4) Steal Items: Roba un objeto.
 - 5) Steal Items/Half Damage: Roba un objeto/Inflige la mitad de daño.
- El estilo de combate es igual que un típico RPG de Squaresoft. Batallas aleatorias con el sistema ATB (Active Time Battle: Tiempo de batalla activo) que usa una barra para indicar cuando el jugador puede ejecutar una acción mezclando un poco de acción al estilo RE/SH, permitiéndole al jugador moverse libremente para evitar ataques o acercarse al enemigo lo suficiente para que el rango del arma (representado por una semiesfera) pueda alcanzarlo.
 - Es posible huir de una batalla seleccionándolo como comando y la posición tanto del jugador como los enemigos, influye en el éxito de la huida. Contra los jefes no es posible huir.
 - En medio de la batalla es posible cambiar tanto de armas como armadura a cambio de usar una acción de turno.
 - Las habilidades especiales usan una barra que se regenera automáticamente durante una batalla. Está no muestra valor alguna y su regeneración se ve disminuida cada vez que se usan las habilidades especiales. Sin embargo es posible reiniciar la velocidad de regeneración al cambiar de armadura durante la batalla.
 - Las habilidades especiales se obtienen de manera automática con cada aumento de nivel.
 - Para guardar el juego, se utilizan los teléfonos que aparecen en todo el juego, tales como las cabinas telefónicas.
 - Existe un New Game+ en el que se conservan los objetos almacenados en el departamento de policía y los equipados al final del juego y el nivel y parámetros se reinician por completo. También se permite acceso a un nuevo calabozo: el edificio Chrysler.
 - El edificio Chrysler es el mayor reto del juego que consiste en un laberinto generado aleatoriamente cada vez que se ingresa a este y está conformado por 77 pisos que se dividen en secciones de 10. Cada piso tiene un elevador y un cuarto con objetos que incluyen tarjetas coleccionables especiales, armas, y armaduras con los mejores efectos y atributos iniciales. Al final de cada sección o cada 10 pisos tiene un jefe y la estructura del piso no es generado automáticamente. Luego de derrotar al jefe de la sección, es posible usar el elevador para ir a cualquier piso inferior, además de que desaparecen las batallas aleatorias en todo el piso.
 - En la última sección no existen batallas aleatorias y no es un laberinto generado aleatoriamente. En vez de ello es una escalera continúa hasta el último piso. El jefe final es un oponente que tienen la

Parasite Eve

Don Gamer Tako

misma forma que toma Aya cuando usa su habilidad más poderosa. Al derrotarlo, se obtiene un final alternativo sin cinemáticas.

Impresión general

Este juego proporciona una gran perspectiva sobre lo que hizo exitoso a las dos series del principio. Aunque en una forma desfavorable para este.

Para empezar hay un elemento que se vuelve fundamentalmente incompatible un Survival Horror con el estilo de juego impuesto durante años por Squaresoft, y ese es el grinding.

Para explicarlo mejor, la parte de sobre vivencia pierde mucha importancia en Parasite Eve, y esto se debe a que en Resident Evil y Silent Hill, la evasión resulta ser la mejor opción para sobrepasar los obstáculos presentados por los enemigos que aparecen a lo largo de todo el juego. Consideremos la siguiente cuestión, al tener que ahorrar toda munición que se posee, uno consideraría no eliminar a cuanto enemigo se encuentre y mejor reservarlo para una victoria segura contra el jefe del nivel. Esto no ocurre así por naturaleza en un RPG, mucho menos en los hechos por Squaresoft pues en su escuela, el aumento de nivel es la forma más segura de superar cada nivel, lo que implica pelear con cuanto oponente se aparezca para incrementar los atributos o hasta obtener objetos útiles que faciliten el progreso. Así se pierde ese elemento de sobre vivencia que hizo tan exitoso a RE.

Un punto más que Parasite Eve me hizo pensar, es la cuestión de los pueblos y dinero que por lo general están presentes en un RPG, sin embargo por lo expuesto anteriormente, es inherentemente incompatible con la supervivencia. Esto resultaría un punto que seguramente puso en conflicto al equipo de desarrollo, y pone a cualquiera a reflexionar lo que hace un Survival Horror, un Survival Horror.

Es ahí donde posiblemente surgió el elemento extra o el calabozo especial que se desbloquea en el juego nuevo extra o "new game+". El edificio Chrysler que es el reto definitivo del juego en el cual es muy común quedarse sin objetos de recuperación mientras se trata de llegar al final de cada sección de este laberinto con diferentes intersecciones y callejones sin salida. Esto es casi una sentencia de muerte puesto que con el jefe estos objetos se vuelven necesarios para derrotar al jefe. En general esto lo vuelve más frustrante que aterrador. Y considerando que la victoria contra el jefe final secreto proporciona un final alternativo en formato de texto, no es tan atractivo como SH y RE que entre sus entregas han existido finales alternativos basados en acciones durante el juego.

Estos detalles son posiblemente por las que PE no pudo competir contra RE y SH, pues al tratar de emular lo que las hicieron exitosas, no se pudo generar un adecuado balance con el género RPG y Survival Horror, o la generación de un elemento propio que distinguiera a Parasite Eve lo suficiente para crear toda una saga que durara décadas.

Algunos puntos particulares es que el villano principal tiene una meta bastante única, pues su deseo es engendrar vida pero a costa de la extinción de otra especie, algo un tanto diferente a lo acostumbrado en Squaresoft, puesto que sus tramas tienden a presentar un villano que desea destruir o conquistar, una meta bastante común y sobre explotada en todo tipo de medios de entretenimiento. También en el mismo edificio Chrysler, es de dar una mención especial a un enemigo en particular, las cucarachas, por si no fueran ya detestadas por prácticamente todos los humanos, este dúo es el mayor punto de

rencor dentro del juego. Este jefe cuenta con la habilidad de regenerarse por completa si no se eliminan prácticamente al mismo tiempo y son en definitiva merecedoras de un puesto en los jefes más odiados o sobre fortalecidos en la historia de los RPG y hasta los videojuegos en general.

En otros aspectos el ambiente de navidad está muy bien hecho y lo ha convertido en un clásico en la comunidad de los gameplays. Muy parecido a las películas de "Home Alone" puesto que los eventos del juego ocurren durante la víspera de navidad. Tiene buenas cinemáticas y una historia de ciencia ficción entretenida en la que no es necesario leer la novela en la que se basa para entenderla. Igualmente la temática policíaca está bien cuidada con la selección del equipo a utilizar y recuerda a las películas de acción en los noventas con el uso de Nueva York como el lugar de los hechos y el ataque a este a lo cual es contestado con el uso de la fuerza militar con sus aviones y misiles para detenerlo.

Si bien no es muy notable como un título de horror, es mejor verlo como un RPG de acción con elementos de horror, haciéndolo un título bastante único en la librería del PlayStation y recomendable para todo amante de los RPG.

Después del botón start



Pantalla de inicio

Tan pronto se inicia el juego, se nos muestra a Aya llegando a la ópera en una cita y se nos permite modificar su nombre. Luego de llegar a su asiento, se empieza a mostrar la obra para llevar a una secuencia de vídeo que muestra a Melissa usando sus poderes para incendiar a todos los asistentes en la obra. Aya quien siempre carga su arma, le hace frente a Melissa (sin antes darle un leve golpe a su cita para un corto momento cómico) para mostrarnos el tutorial de batalla, así como los primeros misterios de la historia como el que Aya es inmune a lo que afectó a los demás mientras que Melissa se muestra muy familiar con Aya sin haberse conocido antes. Aya procede a perseguir a Melissa por un agujero detrás del escenario en el cual lo primero que Aya encuentra es a una niña muy parecida a ella. Al seguir a la niña, Aya llega tras bambalinas pasando por los camerinos donde encuentra a la primera criatura afectada por el misterioso poder, mostrando otra genial secuencia de vídeo de la transformación. Pasando esto podemos a travesar las puertas de los lados en busca de la llave hacia la puerta de hasta el fondo, en cuya búsqueda descubre un sobreviviente (no por mucho) sin idea de los hechos y el diario de Melissa quién describe que ha empezado sentirse extraña y percibir un poder dentro de ella. A travesando la gran puerta del fondo, nos volvemos a encontrar con Melissa quien comienza a explicar que en realidad es Eve y comienza con una transformación de su cuerpo y con mayor poder para un segundo enfrentamiento que finaliza con Eve retirándose porque quiere esperar a que Aya despierte por completo. Aya empieza a tener una visión y luego sigue a Eve por otro agujero que acababa de crear que termina llevándola a las cloacas.



Una opera muy hardcore



La niña misteriosa

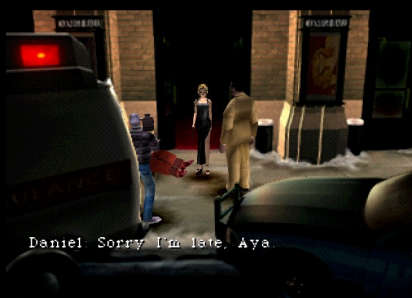


Parece que Melissa se rompió una pierna

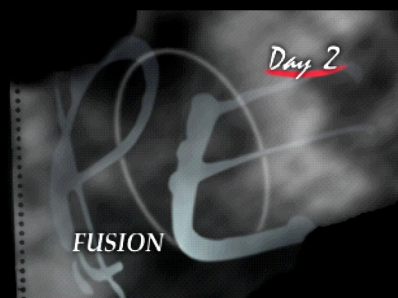
En este nivel se debe llegar hasta el fondo de cada pantalla, aquí se encontrarán ratas y ranas como enemigos comunes que derrotar para llegar a otro encuentro con Eve quién mostrará otro poder desarrollado que le permite convertirse en una especie de gelatina que usa atravesar los barrotes de la puerta que lleva a la salida de las cloacas, no sin antes enviar el primer jefe formal del juego, un cocodrilo. Luego de derrotarlo, Aya se dirige automáticamente a la salida del teatro para encontrarse con un reportero que será apartado por Daniel, el compañero de Aya quién luego la lleva al departamento. Durante el trayecto se da más información personal sobre Aya para luego finalizar con el primer día y prologo para pasar al segundo día.



Clásico Nueva York tirando cocodrilos al caño



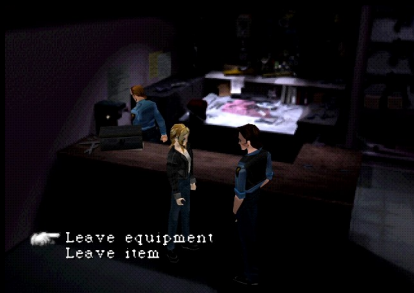
Daniel luego de mostrar como lidiar con la prensa



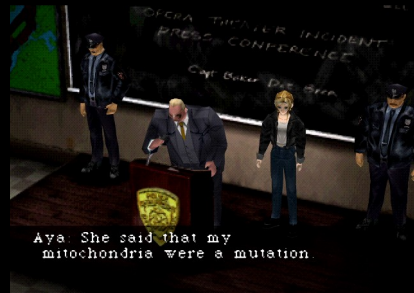
La pantalla que indicará el inicio de un nuevo día

Iniciando ahora en la estación de policía, se da un recuento de los hechos con para luego llegar a la presentación de Baker, el jefe de policía quién a su vez envía a Aya al almacén de armas para conocer otro de los elementos importantes de la mecánica de juegos, que es la personalización de armas y armaduras, así como el guardado de objetos que no estaremos usando por el momento. Esto se puede hacer al hablar con Torres, el encargado de almacén, quién a su vez conllevará a conocer a Wayne, quién realiza las misma funciones que Torres y a su vez nos dará más información en Tutorial. A partir de ahora se nos da libertad de movernos por la estación (salvo el segundo piso) para poder conversar con otros personajes de fondo. Al regresar de hablar con Torres y Wayne, aparecerá Ben en el primer piso para dar información personal sobre Daniel, pues Ben es el hijo de Daniel. Seguido debemos regresar con Baker quién informa a Aya que dará una rueda de prensa sobre los hechos en la opera como medida para tranquilizar a la población, sin embargo las cosas no son así, pues Aya decide ser muy honesta. Siguiendo las largas secuencias automáticas, el

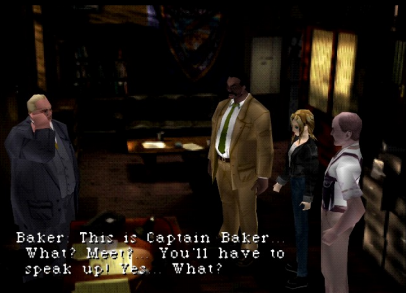
grupo aparece en la oficina de Baker quién recibe una llamada. Ahí es cuando se informa de un científico japonés que desea verse con Aya por los hechos y hace mención de la importante clave principal de la historia, la mitocondria.



El almacenamiento será muy socorrido en el juego



Baker debió reforzar que existe la verdad y "la verdad"



Siete días. El juego se divide en siete días.

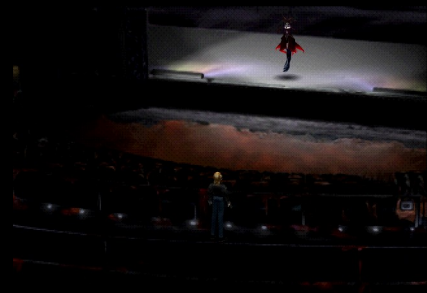
Si salimos de la estación, la historia progresará con Daniel llevando a Aya al museo para encontrarse con el doctor Klamp. Klamp explicará la parte de ciencia ficción en la que se respalda la historia del juego, así como aparecer en otra visión de Aya. Durante su explicación que entretendrá a Aya y Daniel, se dará información que curiosamente puede usarse más adelante al volver al museo. Luego de que se menciona el nombre "EVE", Klamp se mostrará menos platicador terminando la sección del museo a lo cual Daniel y Aya se dirigen de vuelta al departamento para ser informados que hubo un incidente de combustión espontánea en el parque central, lugar donde Ben se dirigió por lo que Daniel se apresura. Luego de recibir otro permiso por parte de Baker, Aya vuelve a moverse con libertad por el departamento. Al salir de la estación, volveremos a otra secuencia de vídeo seguido de más secuencias automáticas dentro de la patrulla con Daniel y Aya para llegar al siguiente escenario que es central park.

Al llegar, Daniel intentará entrar al lugar pero luego de quemarse el brazo, sólo quedará Aya para explorar y detener a EVE, así como encontrar a Ben. En este lugar también se encuentra un zoológico por lo que surgirán enemigos tales como monos, serpientes, pájaros y osos como enemigos comunes. Durante el trayecto hasta EVE, se empieza a tener un poco más el estilo de Resident Evil con la búsqueda de objetos tales como llaves. Al final se llega a un estadio en el cual EVE volverá a hacer sus trucos de magia con el público, solo que en vez de inmolación, ahora los hará fundirse en una especie de gran gelatina, todo ello en otra secuencia de vídeo al estilo PlayStation. Al igual que en las cloacas, EVE volverá a fugarse y Aya se habrá encontrado otra vez con la niña a quién seguirá para llegar a una especie de mini-laberinto en el que nos podemos guiar con la niña misteriosa, sin embargo como muchos RPG, en el laberinto se pueden encontrar uno o dos objetos útiles. Al salir de este laberinto se encontrará un puente con un oso. Dicho puente conecta a otros tres sitios en el cual uno tendrá un punto de guardado que como es obvio, indica que a continuación viene el siguiente jefe. En este caso es un cuarteto de gusanos que al parecer se alimentan de sus hermanos caídos, ¿por qué otra razón se volverían más grandes conforme quedan menos de ellos?. Al acabar con ellos, EVE decide ser romántica con Aya al invitarla a un viaje por carruaje, con una segunda batalla contra ella donde estar moviéndose de esquina a esquina resulta ser la mejor estrategia para evadir sus ataques. Después de cansarla ocurre otra secuencia de video seguida de otra larga serie de secuencias entre las

Parasite Eve

Don Gamer Tako

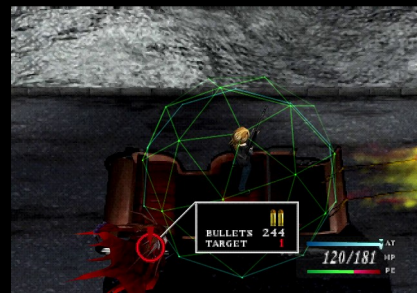
cuales aparece el científico japonés que contactó a Baker, Maeda, saltando la barricada impuesta luego de la evacuación de la ciudad. Así hasta llegar a Aya despertando en un departamento con Maeda y Daniel para finalizar el segundo día.



El público se derrite por EVE



Si fuera peludo sería de Tejas.



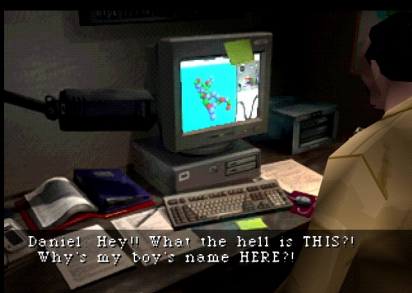
Incluso EVE quiere un poco de acción con Aya

Al despertar, Daniel le informa a Aya de la evacuación y sugieren reabastecerse de las dos tiendas cercanas al edificio en el que se encuentran, terminando con esto, es momento de volver a la estación y de ahí al museo. En el museo, el grupo se dirige automáticamente a la oficina de Klamp donde Maeda empieza a hacer sus experimentos con las células de Aya para mas exposición de la historia con la interrupción de Klamp a lo cual Daniel encuentra que guardaba información sobre Melissa y su hijo Ben. Como tal Klamp saca al grupo y se debe volver a la estación. Al llegar, la recepción es un desastre que señala que ahora el siguiente “calabozo” será en la propia estación de policía. Aquí saldrán enemigos tales como hombres-lobo, cuervos, ratas y arañas. También resultará en la muerte de Torres por lo que ahora Wayne quedará a cargo del almacenamiento y mejora de armamento. En este momento también se podrá acceder al almacén en el sótano que estaba cerrado al encontrar la llave, igualmente ya se podrá acceder más allá del primer piso.

Como objetivo, se debe volver a salvar a Ben quién estará hasta el último piso del departamento. Debido a lo corto de la estación, este será un nivel bastante corto que culmina con la batalla contra un perro de tres cabezas. Al acabar con él, termina el tercer día.



Siempre que uno busca ayuda



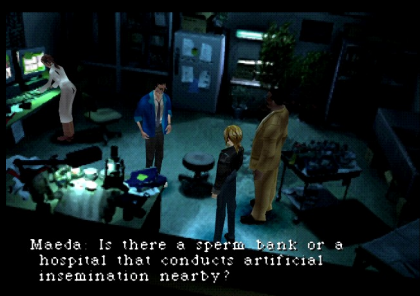
Recuerden siempre poner en suspensión y contraseña a sus pantallas



Parece que alguien vió Hellraiser

Empieza con Daniel tomando el lugar de Baker que resultó herido durante el ataque de EVE a la estación. Aya deberá ir al laboratorio de la estación para encontrarse con Maeda quién dará conjeturas sobre los movimientos de EVE que lleva a la idea de que trata de engendrar al ser supremo y para ello necesitará de esperma. Así que el siguiente objetivo es ir al hospital para detenerla en su adquisición. Al llegar, Maeda entregará un amuleto inútil a Aya (no tiene utilidad y solo ocupa valioso espacio). Cruzando la recepción, Aya verá de nuevo a la niña que ahora identifica como Maya, su hermana gemela que había fallecido durante el accidente de su niñez. Lo siguiente es ir tras ella usando el elevador, sin embargo EVE corta los cables enviando a Aya al nivel más bajo del hospital, será necesario explorar el piso en busca de la forma de reparar la energía y usar el otro elevador. Aquí encontraremos criaturas que parecen sacados de películas de los 80s como la mosca, topos y una especie de baba (slime). En general es más búsqueda de objetos y llaves para poder progresar. Reparando y subiendo por el elevador, Aya prosigue su búsqueda donde encuentra a unos sobrevivientes (tal vez para EVE el jugo de hombre es más importante que la piró manía humana) que manda a largarse del lugar. Sin embargo también encuentra un lugar que ha estado viendo constantemente en visiones, lo que le hace recordar que ya había estado en ese mismo hospital y que Klamp había operado sobre ella al igual que con su hermana Maya. Siguiendo con la tarea a mano, Aya llega al congelador al cual con un poco de calor pretende arruinar los planes de EVE (y efectuar medio genocidio pre-embrionario) y también termina desentrañando más misterios sobre Klamp, pues resulta que él hizo el trasplante de órganos entre Maya hacia Melissa. Aya termina dirigiéndose hasta la azotea del hospital que activa otra secuencia de vídeo antes de llegar a la misma azotea, lugar donde aparece otro jefe, una mujer Araña gigante que es mejor atacar a larga distancia (rifle de francotirador) en dos fases. Al derrotarla es momento de huir del hospital, pues en clásica representación de las fuerzas armadas de estados unidos, un jet de combate está por estrellarse contra el hospital.

Aya logra huir del lugar por un ascensor para limpieza para encontrarse con Daniel quien la lleva al departamento de policía donde se revela un poco más de información sobre Klamp y con ello termina el cuarto día.



Algunos villanos suelen buscar tesoros, otros venganza, otros poder, otros destrucción y ahora EVE busca...



Aquí Aya nos da una buena lección sobre reparaciones eléctricas



Parece que todo juego de horror tiene una araña como jefe

En este día se empieza por seleccionar a donde se quiere ir desde el HUB principal, esto nos da un poco de libertad al poder decidir cuando queremos progresar con la historia y también podría ser para indicar el surgimiento del primer calabozo opcional que se encuentra en forma del almacén o Warehouse. En

este lugar un oficial se muestra asustado e informa a Aya que cree que EVE puede estar dentro y es decisión del jugador si quiere investigar el lugar. Como todo calabozo opcional, ofrece recompensas en forma de armas y objetos útiles. También presenta un jefe en forma de un cangrejo que puede ser imposible de derrotar de vencer si no se tiene un nivel adecuado, algo que se avisa desde antes por el surgimiento de versiones más poderosas de enemigos anteriores tan pronto se adentra en el almacén.

Para continuar con la historia, se debe ir al barrio chino, Chinatown, en donde se debe adentrar hasta llegar a otra cloaca, tal como sucedió en la opera, donde una vez más Maeda entrega otro amuleto inútil. En estas cloacas tienen murciélagos, ranas y serpientes, así como una cuadrícula que se debe atravesar con el objetivo de llegar hasta el centro de control del todo el alcantarillado para abrir las puertas y permitir que la gelatina de espectadores del parque central puedan transitar y Aya se pueda abrir paso al metro de la ciudad. Es aquí donde aparecerá el siguiente jefe, un cien pies gigante que actúa de forma inversa al gusano, pues este se divide empieza como uno gigante para partirse en cuatro trozos más pequeños. Una vez derrotados, se debe proseguir hasta el fondo donde Aya terminará fuera del subterráneo del metro para terminar en el puente colgante sobre el cual hay un oficial muerto al cual luego de inspeccionar, Aya encontrará una llave y al tratar de regresar al subterráneo, habrá terminado el primer disco pues se pedirá insertar el segundo disco para poder continuar.



Las burbujas más letales de Nueva York y que todo jugador odiará



China(Town) + Murciélagos, ¿Cuántos dirán que este juego fue profético?



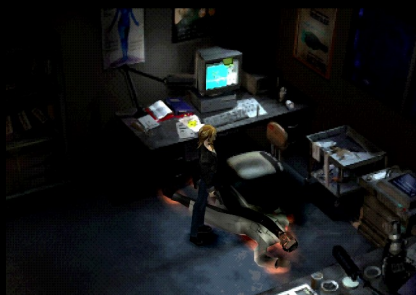
Aquí vienen los montoneros

Es momento de regresar al museo donde ahora se tendrá acceso al resto de las habitaciones, pero como todo juego, es necesario hacer una exploración en búsqueda de llaves, objetos y activadores para abrir las puertas cerradas que se encontrarán en todo el museo. Igualmente se encontrarán unos dispositivos que realizan trivias principalmente relacionadas con temas como la mitocondria que entregan objetos no esenciales para proseguir. Algunas respuestas se encuentran en el diálogo de Klamp durante su primer encuentro, así como en otras interacciones con Maeda. En este lugar se decidió aprovechar parte de las exhibiciones para presentar a dinosaurios como enemigos, de los cuales se encuentran jefes tales como un Pterodactylus, un triceratops y un T-Rex. También aparecerán algunos escorpiones protegiendo el camino que se debe seguir así como tener que desactivar las alarmas para abrirse paso. Uno de los lugares clave es la sala de vigilancia donde Aya verá a EVE en una de las pantallas quién muestra que está a punto de dar a luz. Otro lugar clave es la oficina de Klamp quién irrumpirá una vez más pero al final terminará sintiendo el poder de

EVE para hacer combustión espontánea con el cuerpo de los inferiores seres humanos. Aya aprovechará para tomar sus llaves y poder llegar hasta EVE quién una vez hará una huida gelatinosa que lleva a otra larga secuencia de animaciones y vídeo donde se indaga sobre los motivos de Klamp, la relación entre Aya, Melissa, Maya, Klamp y la mujer misteriosa de la novela original, que resulta ser un trasplante de riñón para Melissa, y de córnea para Aya. Y se concluye que es Maya quién se ha convertido en EVE y está controlando a Melissa por tener un sistema debilitado, mientras que Aya pudo resistir mejor a EVE y por eso es la única que puede enfrentarla así como poseer esos poderes sobrenaturales.



Zombie T-Rex. Nada más que decir



Jugar con la biología, es como jugar con fuego



Muchos artistas tendrán ideas para cierto público.

Acercándose al clímax, EVE crea una especie de criatura gigante que aplasta sin problemas a la fuerza de defensa. Así que terminan recurriendo a Aya para poder destruirla lo que transporta al grupo a una fragata para seguir con más secuencias animadas y de vídeo donde Aya está tripulando un helicóptero seguida de otros helicópteros que servirán como escudos para que Aya llegué hasta EVE para empezar la batalla final contra ella. Esta batalla sucede con una estatua de la libertad derribada, pero antes se ofrecerá guardar la partida, aunque esto bloquearía a terminar la batalla puesto que no hay manera de volver atrás para reabastecerse o acumular experiencia. El diálogo pre-batalla final es el obligatoria monólogo del antagonista principal dando sus motivos que se resumen en humanidad inferior, nueva especie superior debe gobernar. La batalla contra EVE tendrá el estándar más de una transformación. Al eliminar a EVE finalmente, terminará el sexto día y se mostrará la conocida tarjeta de fin de día, pero resultará que no es el fin de la historia, pues EVE tuvo éxito en su meta de engendrar el ser supremo, y ahora este ser se convierte en el verdadero jefe final del juego.

Antes de la batalla final, Wayne aparece para ofrecer sus servicios de almacenamiento, así como ponerle nombre a un arma y una armadura. Luego de otra series de secuencias animadas, es momento de conocer al verdadero jefe final del juego, quien resulta ser un bebé recién nacido con alas que podría ser un tanto hardcore para algunas audiencias. Pero como es de imaginar, esta no es su forma final, pues aún le quedan tres transformaciones, estás podrían decirse que son sus etapas de desarrollo, pues se convierte en una especie de niño escorpión, seguido de un adulto muscular y finaliza con una especie de mantarraya verde semi-transparente, de hecho este jefe podría ser la base para Quetzalcoatl de Final Fantasy VIII salido un año después. Además de que esta fase es invulnerable, pero para ello está Maeda que posee una balas especiales con las células de Aya que son lanzadas por Daniel quién salta desde un

helicóptero mientras se está incendiando. Luego de derrotarlo, aún no será lo último de este ser supremo y ahora se convierte en un juego de persecución en el cual Aya pierde al momento que es alcanzada dando un instantáneo game over. Aya debe llegar hasta la sala de motores que está hasta el punto más bajo de la fragata y sobrecargarlos. Al completar esta misión se inicia una secuencia de vídeo seguido de otras animadas mostrando el final y con un épilogo también en forma de secuencia de vídeo que muestra un final no muy feliz donde parece que Aya se convertiría en la nueva EVE. Claro se hizo una continuación que puede cambiar la interpretación, o indique que este no es el final real. Pues este juego cuenta con un New Game+.



No es de los 90s si no hay helicópteros siendo destruidos en grandes explosiones



Otro bebé más al matadero antes de que South Park se atreviera.



Toda historia de terror necesita sus niños del maíz

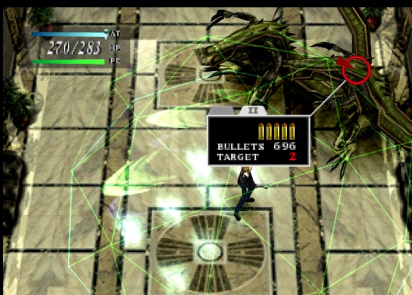
Usando una partida terminada para reiniciar el juego, permite mantener todos los objetos que fueron almacenados en el departamento de policía, sin embargo el nivel de Aya volverá a uno. En cuanto a la historia y el camino principal del juego, no existe alteración alguna y seguirá el mismo curso en cualquier partida. Sin embargo existe un cambio real en forma del edificio Chrysler, el cual es el reto máximo de todos y es muy posible que se deba llegar hasta el máximo nivel, así como adquirir al menos una de las armas que Wayne crea con 300 piezas de chatarra. De lo contrario sólo sería una continua frustración con la desproporcionada curva de dificultad entregada con cada nueva sección de diez pisos. Debido a que este lugar genera de manera aleatoria cada piso, con excepción de cada décimo donde el jefe reside, sin manera alguna de volver al inicio sin tener que regresar por el camino que se tomó, lo cual no sería un obstáculo si no fuera porque además de que estos se pueden convertir en laberintos con una serie de estructuras predeterminadas que pueden formar caminos circulares o callejones sin salida que requieren de dibujar un mapa o tener una memoria extraordinaria. También está el hecho de que no hay puntos de guardado en todo el edificio, haciendo una derrota enfurecedora proporcional al avance.





El edificio laberinto se forma con estas estructuras que en su mayoría tienen versiones rotadas en 90°

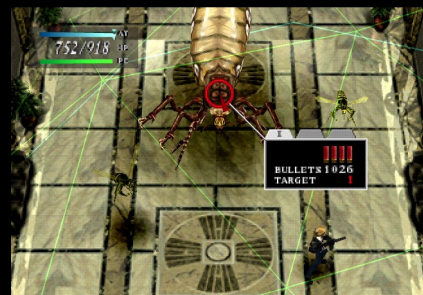
Muchos de los jefes son versiones mejoradas de jefes anteriores, así como algunos nuevos como una abeja reina y unas cucarachas, siendo las cucarachas quizá las más odiadas y lleguen al top de los más odiados entre los jefes de RPG, puesto que este jefe es un par de cucarachas que son capaces de reemplazar el caído, por lo que si no se eliminan ambos en un tiempo muy rápido o al mismo tiempo, podría convertirse en un combate que podría durar horas o infinito, sino fuera porque es más probable que Aya termine sin municiones u objetos de recuperación que resultarán en su muerte. La abeja reina es otra versión que también genera pequeños asistentes que podría ser en forma infinita, pero no habrá sustituto de la reina. El resto son criaturas bastante fortalecidas que son capaces de eliminar a Aya en un solo golpe si no está en niveles que excedan el necesario para acabar el modo normal del juego.



Lógica de videojuego, un cambio de paleta de color empodera a un enemigo



El mas rompebolos jefe del juego



Más insectos

Al final el oponente final es Maya poseída por EVE, que resulta ser el plan de respaldo de Klamp, y como una forma de representar al mismo personaje principal como el enemigo final, será el más poderoso en todo el juego, capaz de regenerar su propia salud si se ataca mientras la figura de Maya está presente en la pantalla, así como poseer un ataque inevitable y solo se puede resistir. La forma definitiva de este jefe es la misma que Aya cuando usa su habilidad final, que es bastante lógico ya que es la hermana gemela de Aya, por lo que se ría algo así como el máximo potencial de Aya materializado. Al acabar con EVE/Maya, ocurre un final alternativo que es en formato de texto y carece de secuencia animada o vídeo. Y si se considera la secuela, este podría ser el oficial.

The End.....

Particularidades

Tabla de mecánicas de juego

Descripción	Límites
Acumulación de experiencia para aumento de nivel	99
Mejora de atributos de equipamiento	99
Almacenamiento del jugador es mejorable con puntos de atributo	50
Equipamiento es mejorable con puntos de atributo	99
New game+	N/A
Calabozo secreto	N/A
Finales alternativos	1
Carencia de mini-mapas	N/A
Guardado de partidas en puntos especiales	N/A
Sistema de combate por turnos con ATB	N/A
Posibilidad de movimiento durante combate	N/A
Habilidades fijas y desbloqueables por nivel	N/A

Tabla de niveles

Nivel actual	Exp. Total	Exp. Para siguiente nivel	Nivel actual	Exp. Total	Exp. Para siguiente nivel	Nivel actual	Exp. Total	Exp. Para siguiente nivel
1	0	3	34	224,826	74,753	67	855,658	4,500
2	3	5	35	299,579	101,996	68	860,158	4,500
3	8	11	36	401,575	137,695	69	864,658	4,500
4	19	9	37	539,270	185,888	70	869,158	4,500
5	28	13	38	725,158	4,500	71	873,658	4,500
6	41	27	39	729,658	4,500	72	878,158	4,500
7	68	36	40	734,158	4,500	73	882,658	4,500
8	104	38	41	738,658	4,500	74	887,158	4,500
9	142	42	42	743,158	4,500	75	891,658	4,500
10	184	56	43	747,658	4,500	76	896,158	4,500
11	240	85	44	752,158	4,500	77	900,658	4,500
12	325	103	45	756,658	4,500	78	905,158	4,500
13	428	140	46	761,158	4,500	79	909,658	4,500
14	568	300	47	765,658	4,500	80	914,158	4,500
15	868	252	48	770,158	4,500	81	918,658	4,500
16	1,120	340	49	774,658	4,500	82	923,158	4,500
17	1,460	460	50	779,158	4,500	83	927,658	4,500

18	1,920	986	51	783,658	4,500	84	932,158	4,500
19	2,906	838	52	788,158	4,500	85	936,658	4,500
20	3,744	1,131	53	792,658	4,500	86	941,158	4,500
21	4,875	1,528	54	797,158	4,500	87	945,658	4,500
22	6,403	2,065	55	801,658	4,500	88	950,158	4,500
23	8,468	2,772	56	806,158	4,500	89	954,658	4,500
24	11,240	5,976	57	810,658	4,500	90	959,158	4,500
25	17,216	5,073	58	815,158	4,500	91	963,658	4,500
26	22,289	6,848	59	819,658	4,500	92	968,158	4,500
27	29,137	14,683	60	824,158	4,500	93	972,658	4,500
28	43,820	16,603	61	828,658	4,500	94	977,158	4,500
29	60,423	12,728	62	833,158	4,500	95	981,658	4,500
30	73,151	22,746	63	837,658	4,500	96	986,158	4,500
31	95,897	30,708	64	842,158	4,500	97	990,658	4,500
32	126,605	41,456	65	846,658	4,500	98	995,158	4,500
33	168,061	56,765	66	851,158	4,500	99	999,658	4,500

Tabla de habilidades especiales

Nombre	Nivel	Costo PE	Efecto
Heal 1	n/a	Muy poco	Recupera 30 HP
Scan	4	Muy poco	Muestra la salud del enemigo y su punto débil
Slow	7	Poco	Disminuye la velocidad de movimiento y recuperación de ATB del objetivo
Detox	9	Poco	Cura el veneno
Heal 2	11	Poco	Recupera 60 HP
Barrier	13	Mucho	Hace que el daño recibido consuma PE en vez de salud
Energy Shot	15	Todo	Dispara una bala especial que inflige mucho daño
Confuse	17	Poco	Inflige el estado de confusión sobre el objetivo
Haste	20	Medio	Incrementa la velocidad de movimiento y regeneración del ATB de Aya
Heal 3	22	Mucho	Recupera 280 HP
Gene Heal	25	Medio	Consume PE continuamente para regenerar salud
Medic	28	Mucho	Retira todos los estados negativos sobre Aya
Preraise	30	Muy grande	Hace que Aya reviva automáticamente al morir
Full Recover	32	Muy grande	Recupera toda la salud y retira cualquier estado negativo sobre Aya
Liberate	33	Todo	Aya se transforma y ataca a todos los oponentes con una serie de ataques que infligen bastante daño