

# City Connection FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Sigfrid\_star

Updated to v1.0 on Jan 3, 2018

City Connection (NES)  
Version de la guía: 1.0

Autor: Sigfrid\_star

---

Historial de versiones:

25/12/2017

v.05

- Creación de la tabla de contenidos
- Escrita la introducción

27/12/2017

v.1.0

- Completada la guía
- Añadido secretos
- Formato de tabla

\*\*\*\*\*

\* Tabla de contenidos\*

\*\*\*\*\*

- I. Introducción
- II. Historia
- III. Objetivo del juego
- IV. Controles
- V. Puntuación
- VI. Enemigos
- VII. Consejos
- VIII. Secretos
- IX. Agradecimientos
- X. Notas Legales

---

## I. INTRODUCCIÓN

---

City Connection es un juego esencialmente de plataformas en el que conduces un coche mientras pintas el asfalto de color blanco.

El juego fue desarrollado por la compañía Jaleco en 1985. Como es usual, los primeros juegos de la NES en Japón fue adaptar - con más o menos suerte - juegos arcade. Este es uno de estos casos. La versión arcade y la versión FDS (Famicom Disk System) se comercializaron en 1985, siendo la primera lanzada en julio y para Nintendo dos meses después. Internacionalmente, no vería la luz hasta 1986 en Europa para el microordenador MSX y en 1988 en USA. La versión internacional arcade cambió el nombre a "Cruisin!"; mientras que las versiones de Amiga y Atari ST se denominó "Car-Vup".

City Connections destacó en su versión arcade por su estilo de animación

anime, muy característica de la segunda mitad de la década de 1980 y primera mitad de los 90, además de la inclusión de una variada banda sonora que aparece en los diferentes niveles. Por suerte, la versión para la NES mantiene intacto el modo de juego a pesar de simplificar los gráficos. Sin embargo, ten en cuenta que el último nivel de la versión arcade no se encuentra aquí; en lugar de acabar en Sydney, terminaremos en Tokyo. Del mismo modo, sólo hay tres canciones que se alternan entre mundos.

Para mencionar por curiosidad, el juego para NES está automáticamente puesto en el modo de dificultad difícil del arcade. Aparecerán muchos más obstáculos que su contraparte original e, irónicamente, creará más lag por la cantidad de objetos en pantallas, lo que lo vuelve más difícil. Si te gustan los juegos complicados: disfrútalo.

---

## II. HISTORIA

---

De acuerdo a la versión publicada para la NES:

Eres un ladrón que ha robado muchísimos litros de pintura en una famosa tienda de Nueva York. La policía te persigue y tu deber es huir del país antes de que te atrapen. El problema es que donde vayas te perseguirán y la pintura que has robado pintará el asfalto. Por suerte, puedes recoger botes de aceite que hará a tus perseguidores girar y estar desprotegidos, por lo que puedes utilizarlos para chocar contra ellos y no permitirles que te sigan.

Si te interesa, la versión japonesa -que mantiene la Consola Virtual de la Wii- cambia ligeramente la historia:

En lugar de ser una persona anónima y genérica, tu protagonista se llama Clarise y es una adolescente californiana de 15 años, que le gusta conducir a toda velocidad por todas las autopistas del mundo. La policía, viendo lo peligroso que es conducir así, hará todo lo posible para pararla.

Finalmente, el arcade es mucho más simple: Una chica llamada Clarise viaja por el mundo en busca de su hombre ideal.

Si te gusta curiosear por internet en inglés o japonés puedes encontrarte teorías un poco más curiosas como que Clarise sólo viaja por vandalizar las autopistas (Wikipedia inglesa) o que es una persona que conduce temerariamente (Wikipedia japonesa), razones por la cual los coches policiales intentan pararte. Sin olvidar la versión propuesta del manga promocional donde eres un espía que debe obtener información de un grupo secreto elitista. La policía, alertada por estos, tiene orden de pararte.

¡¡Escoge la historia que más te guste o inventatela!!

---

## III. OBJETIVO DEL JUEGO

---

Tu misión es sencilla: Colorear de color blanco todos las diferentes autopistas que componen los seis niveles. Cada nivel representa un país y estos son: Nueva York, Londres, París, Frankfurt, Delhi y Tokyo. Pero no todo es tan sencillo porque mientras haces esto debes evitar obstáculos como

patrullas policiales, gatos y pinchos. Si tocas uno de estos perderás una vida, de las tres iniciales.

También sumas puntos de acuerdo a los coches policiales que has derribado, los kilómetros hechos y bidones de aceite recogidos.

Si has decidido jugar en modo dos jugadores, el turno comienza cuando acaba una vida.

---

#### IV. CONTROLES

---

\*\*\*\*\*  
SELECT  
\*\*\*\*\*

Escoge jugar en modo un jugador o en modo dos jugadores

\*\*\*\*\*  
START  
\*\*\*\*\*

Comienza el juego. También lo pausa si estás jugando.

\*\*\*\*\*  
BOTÓN A  
\*\*\*\*\*

Hace un salto normal que permite ir a una "autopista" que está a la misma altura de donde te encuentras.

\*\*\*\*\*  
BOTÓN A + ARRIBA  
\*\*\*\*\*

Realiza un salto más alto que permite acceder a las otras autopistas que están a una altura superior que en la que te encuentras en ese momento.

\*\*\*\*\*  
BOTÓN IZQUIERDO O DERECHO  
\*\*\*\*\*

Gira el vehículo a izquierda o derecha.

---

#### V. PUNTUACIÓN

---

1. Por cada 15 kilómetros recorridos consigues 100 puntos.
2. Por cada coche policial derribado - tras lanzarle aceite y chocar contra él mientras está girando - consigues 1000 puntos. Si consigues atacar otro coche en un plazo de tiempo muy breve, obtienes puntos adicionales. Estos pueden variar entre los 1000 y los 5000. Aunque existe el factor azar, el número de bidones de aceite que tengas en el momento de atacar a la policía tiene un impacto en los puntos recibidos.
3. Los bidones de aceite sólo suman puntos al final de cada nivel. Se

multiplica por 100 el número de bidones que te sobran.

4. Los globos también te dan una puntuación tras el nivel. Si recoges los tres globos que hay en cada país, el mundo se dará por finalizado y obtendrás una puntuación extra: el número de bidones de aceite se multiplica por 1000.

5. Los objetos ocultos que hay por país te darán una gran puntuación adicional que variará entre ellos.

6. Consigues vidas extra cuando alcances los primeros 100.000 y 300.000 puntos.

---

## VI. ENEMIGOS

---

En el juego te encontrarás principalmente con tres enemigos que debes evitar mientras viajas por el mundo.

+++++++  
+ VEHÍCULOS +  
+++++++

Este será nuestro principal enemigo. Aparecen en una gran variedad de formas: coches policiales, furgonetas, ambulancias, etc. Y nunca aparecen solos y no es inusual que tengas que huir de 4 o 5 al mismo tiempo. Por suerte la inteligencia de la policía es muy baja pues nunca cambiará de dirección ni saltarán. Sabiendo esto, no son realmente ningún problema.

Para derrotarles lánzales aceite y mientras giran sobre sí mismos, choca con ellos. Puedes dañarlos mientras están en el aire, cayendo al piso inferior, saltando sobre ellos o en una línea recta mientras están en este estado. En caso de que no estén girando, no les dañarás y perderás una vida...o más bien te arrestarán.

+++++++  
+ GATOS +  
+++++++

Posiblemente lo más problemáticos pero que pueden ser evitados fácilmente si tienes cuidado. Son completamente invencibles, así que cualquier choque significará la pérdida de una vida...y la muerte del pobre gato. De todas formas son completamente inmóviles y aparecen en la distancia, por lo que tienes tiempo suficiente para reaccionar.

Hay dos formas de evitarlos: salta sobre ellos o cambia de dirección. Si haces esto último y consigues que estén fuera de pantalla, puedes volver al tramo de la autopista: habrán desaparecido.

+++++++  
+ PÚAS +  
+++++++

Es posible que este obstáculo no lo veas tan a menudo como los otros. Aparecen únicamente cuando has estado demasiado tiempo recorriendo la misma altura de la autopista en tu intento de huir o pintar esos tramos que te falten.

Salta sobre ellos para evitarlos o muere empalado. Te lo dejo a tu elección.

---

## VII. CONSEJOS

---

El juego es muy simple pero si quieres batir tu record, vencer a tu amigo o participar en comunidades virtuales de RTA/Speedrun ten en cuenta:

- a) Lo más importante es dominar cuanto antes la técnica de supersalto para acceder a las autopistas inmediatamente superiores a ti. Recuerda que para hacer esto debes pulsar el botón Arriba mientras pulsas A. Del mismo modo, el salto no es automático, así que seguramente tengas que recorrer una pequeña sección antes de hacer este salto. Es fácil en espacios anchos pero más difícil cuando son saltos mucho más precisos debido a que son estrechos.
- b) No tengas miedo de cambiar continuamente de dirección. Pueden salvarte de muchas muertes seguras pero también de pintar los tramos de las autopistas que te falten sin saltar, aunque debes ser bastante preciso en los bordes para no caer.
- c) Siguiendo con la técnica de arriba. Si te ves perseguido o quieres cambiar a la pista inmediatamente inferior a ti, haz un cambio de dirección justo antes de caer. Muy útil cuando quieres completar niveles rápidamente.
- d) En ocasiones verás globos mientras estés en el nivel. Recoge los tres que encuentres para superar el nivel sin necesidad de pintar las pistas que faltan. Consigues una gran cantidad de puntos extra si tienes bastante aceite. Debido al problema de refresco de la NES, si están fuera de pantalla, desaparecerán. En ese caso mantente en el nivel.
- e) Un consejo rápido para completar niveles es siempre pintar las autopistas superiores e ir bajando gradualmente. No querrás realizar saltos difíciles en los últimos niveles.

---

## VIII. SECRETOS

---

El juego incluye unos interesantes objetos secretos que sólo se activan en circunstancias muy específicas. Estos aparecen tanto en las versiones de Nintendo como en las arcade. Hay un objeto por nivel:

- 1) Nueva York: Dispara tu décimo bidón de aceite mientras pasas por delante de la Estatua de la Libertad. Aparecerá una especie de platillo. Si lo recoges obtienes una vida extra.
- 2) Londres. Mencionado en los manuales de Nintendo, si recoges un globo mientras tienes 11 bidones de aceite, aparecerá inmediatamente otro.
- 3) París. Brevemente mencionado en el manual de NES pero no te explica el método. Es bastante oscuro. Haz un doble disparo cuando tengas 0 de aceite para que aparezca un corazón. El efecto es el mismo que un globo: recoge tres y pasarás de nivel.

Hay un secreto adicional en este país: Pinta las pistas superiores e inferiores. Una vez que estés arriba de nuevo, haz un doble disparo cuando tengas 20 de aceite. Aparecerá el cometa Halley.

4) Delhi. Haz un doble disparo fuera del Taj Mahal. El efecto es solamente visual: se pondrá el atardecer.

5) Japón. Salta sobre los pinchos. Aparecerá conejos en lugar de globos. No hay nada como conejos (usagi) como representación de Japón, ¿no?

Posiblemente haya más. Si conocéis algún secreto más no dudéis en hablarme para actualizar esta guía.

---

## IX. AGRADECIMIENTOS

---

Agradecimientos a Jaleco por el desarrollo de este juego y a Nintendo por reinventar los géneros lúdicos tal como lo entendemos actualmente.

En cuanto a la información recogida en esta guía:

- La sección de GamingHell dedicada a este juego ha sido bastante útil para la redacción de contenido y por ser una interesante forma de adentrarse en un juego bastante desconocido a nivel de la investigación profesional de videojuegos.

- Páginas webs japonesas, especialmente aquellas de la primera etapa de internet y que Google y otras webs de búsqueda japonesa ya no indexan debido a su antigüedad.

- StrategyWiki como introducción al juego.

- Finalmente, agradezco a Gamefaqs por permitirme publicar la guía.

---

## X. NOTAS LEGALES

---

Si tienes dudas y correcciones que hacerme pueden enviarme un MP (mensaje privado) aquí, en Gamefaqs. Agradezco las críticas y alabanzas.

Segundo, esta guía está publicada actualmente en Gamefaqs. Esto significa que la última actualización estará aquí y salvo se indique lo contrario, este es el único lugar donde está publicado.

Por último, a pesar de que en el 99% de los casos diré que sí por si quereis usarla en otra web o incluirla con el juego, me gustaría que me avisaráis para tener un control sobre dónde se encuentran mis guías en internet.