



LA GUÍA OFICIAL ACTUALIZACIÓN Otoño de 2021

¡Te damos la bienvenida de nuevo, residente!

Llevábamos mucho tiempo preparando este PDF y es un placer poder compartirlo contigo. Esta es la segunda actualización en PDF de la guía oficial de Animal Crossing™: New Horizons, que cubre las principales novedades y añadidos al juego desde el verano de 2020.

Aprenderás todo lo que debes saber sobre los nuevos personajes llegados al juego desde entonces, como Alakama, Gullivarr y Pascal, que aportan nuevo contenido a la vida en la isla, además de sus encantadoras

personalidades. Hay nuevos objetivos de millas Nook y podrás informarte sobre las hortalizas más espeluznantes de todas: las nuevas calabazas que te permitirán celebrar Halloween con estilo.

Mientras ojeas estas páginas, ya estamos preparando el siguiente PDF, que cubrirá todo lo incluido en la reciente actualización 2.0 del juego. Tenemos muchas ganas de contarte todas las novedades, ¡así que mantente al tanto!

Si no te quieres perder ni una noticia o actualización de Animal Crossing de Nintendo, sigue la cuenta de Twitter oficial:

Nintendo ES
https://twitter.com/AC_Canela



Novedades diversas

Transferencia de datos de guardado

Si alguna vez necesitas cambiar de consola y no quieres perder tu isla, ¡no te preocupes! Puedes trasladarla a una nueva consola Nintendo Switch en cualquier momento junto con cualquier otro jugador de tu isla que quiera empezar de nuevo. También puedes hacer una copia de seguridad de tu isla si dispones de una suscripción a Nintendo Switch Online, por si le pasa algo a tu consola y necesitas cambiarla.

Mejores amigos y aplicación NookLink



Cuando otro jugador visite tu isla, Rafa te entregará la aplicación Mejores amigos para tu Nookófono. En cuanto llegue, el jugador aparecerá en "amigos" y "todos". Puedes pulsar **A** para preguntarle si quiere ser tu mejor amigo,

lo que le concede privilegios en tu isla. (...) La aplicación te permitirá ver qué amigos están conectados. También puedes hacer todo esto desde la aplicación NookLink, que forma parte de la aplicación de Nintendo Switch que puedes descargar en tu móvil (¡el del mundo real!). Para ello necesitas una suscripción a Nintendo Switch Online, que ofrece muchas funciones interesantes, como un práctico organizador de objetos y un escáner de QR para importar diseños anteriores de Animal Crossing: New Leaf y Animal Crossing: Happy Home Designer.

Portal de diseños personalizados

Esta máquina está en la esquina posterior derecha de la tienda, junto a los diseños personalizados. Si tienes una suscripción a Nintendo Switch Online, puedes acceder al portal para hacerte con diseños personalizados de jugadores de todo el mundo y publicar los tuyos. Los diseños se descargarán en tu catálogo de diseños personalizados. Para descargar el portal de diseños personalizados en tu Nookófono, cómpralo en la terminal Nook por 300 millas.



Mudanzas de amiibo

(...) Si no hay suficiente espacio en la isla para el residente amiibo, tendrás la opción de pedirle a otro aldeano que se marche para hacerle sitio. Los aldeanos convocados en la zona de acampada mediante los amiibo te permitirán elegir la casa que van a ocupar, al contrario que los aldeanos que llegan de forma aleatoria, así que podrás elegir quién se marcha. No importa que haya menos de 10 residentes, si no hay ninguna casa vacía en la que puedan vivir, los nuevos residentes no podrán mudarse. Solo puedes invitar a un residente al día mediante los amiibo. Consulta la lista completa de amiibo compatibles en la pág. 416.

Trastero de la casa

Si te agobian los objetos a los que no les darás un uso inmediato pero no quieres tirar, la mejor opción es guardarlos en el trastero.

(...) Al principio, podrás guardar un total de 80 objetos, pero puedes ir mejorando la capacidad hasta 2400 con diferentes reformas. El trastero más grande cuesta 500 000 bayas y solo estará disponible cuando tu casa esté mejorada del todo y hayas pagado todos tus préstamos. ¡Además, Tom Nook te exigirá que lo pagues por adelantado!



Mis diseños

Si necesitas dar rienda a tu creatividad, la aplicación Mis diseños suplirá tus necesidades. Puedes iniciarla desde el Nookófono, pero tendrás que intercambiar 800 millas Nook en la terminal Nook de la oficina de gestión vecinal para desbloquear la versión profesional (después de desbloquear Millas Nook+). La aplicación Mis diseños profesionales+ se desbloquea por 2000 millas Nook, te ofrece 50 espacios más y multiplica por cuatro los objetos personalizables.



La galería de arte y el acuario

Ahora el museo de tu isla ofrece más posibilidades que nunca de mostrar sus maravillas. Con las actualizaciones Día de la Naturaleza y de verano de 2020, el museo se amplió para incluir un ala artística en la primera planta y la posibilidad de exhibir los nuevos seres marinos. ¡Es hora de ponerse a coleccionar!

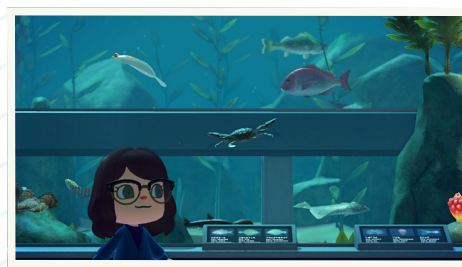
Las salas de los bichos

En el ala oeste del museo encontrarás todos los bichos que hayas capturado, resguardados y expuestos, muy a pesar del asco que les tiene Sócrates.



La galería de arte

En la planta de arriba encontrarás la galería de arte, que exhibe todas las obras de arte que hayas donado. ¡Sócrates incluso se ha molestado en añadirles sus descripciones del mundo real!



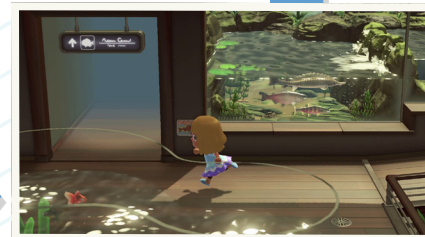
El acuario

En el ala este del museo se exhibe la vida acuática de la isla. Todos los peces y seres marinos que hayas donado aparecerán aquí en bonitas peceras decoradas.



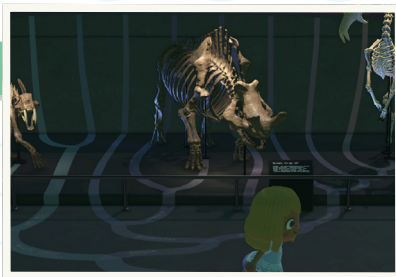
El vestíbulo

Sócrates te recibirá aquí cada vez que entres en el museo.



La sala de los fósiles

Baja las escaleras para viajar al pasado de la isla. La exhibición cuenta con todos los fascinantes fósiles que has encontrado en la isla.



Alakama

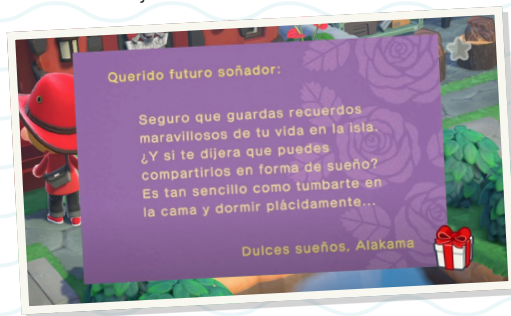


“Disculpa, no me he presentado. Me llamo Alakama y me dedico a administrar la biblioteca de sueños”.

Puede que durante tus ajetreadas jornadas como portavoz vecinal te apetezca echarte una siesta. Cuando te acuestes en la cama, te encontrarás con **Alakama**. Alakama solo existe en el reino de los sueños, donde puede acceder a los sueños de todo el mundo a través de la biblioteca de sueños. Cuando visites otra isla mientras duermes, Alakama se ocupará de los objetos que lleves en los bolsillos. ¡También almacenará una lista de las islas visitadas por si te apetece volver a alguna de ellas!



Papel en la isla Si visitas a Alakama en el reino de los sueños, podrás viajar a las islas de otros jugadores sin que ellos necesiten estar allí (siempre que hayan subido su isla a la biblioteca de sueños). También puedes subir tu isla para que puedan visitarla. No te preocupes, porque lo que hagan mientras sueñan no afectará a tu isla real, ¡así que nadie podrá talar tus árboles ni robarte flores cuando no estés!



Sóñar y números de sueño

Para acceder al reino de los sueños de Alakama, debes leer la carta que te enviará, en la que te sugiere que duermas en tu cama. La carta también incluye el objeto “cama de Alakama”, aunque puedes acostarte en cualquier cama de tu casa. Cuando te vayas a dormir, elige la opción “Sí, tengo sueño...”. ¡Asegúrate de llevar la ropa adecuada, porque no podrás soñar si llevas un conjunto de varita!

Para poder usar los servicios de Alakama, necesitas una suscripción a Nintendo Switch Online.

Biografía

Cumpleaños 29 de febrero

Primera aparición Animal Crossing: New Leaf (2012)

Alakama llegó a *Animal Crossing: New Leaf* como propietaria de la Casa del Sueño, un edificio que, por primera vez, permitía visitar los pueblos de otros jugadores sin que tuvieran que estar conectados. Los jugadores podían explorar los pueblos a su antojo sin afectar a la versión real. ¡También servía para recibir diseños de otros jugadores!



Compartir tu isla onírica

Antes de subir tu isla a la biblioteca, comprueba que estás conforme con todos los detalles y que no hay nada que prefieres que otros no vean, porque Alakama hará una copia exacta de tu isla en ese momento, que incluye la hora, el clima, el interior de las casas y los edificios, los mensajes del tablón de anuncios, ¡e incluso tu nombre y los detalles de tu pasaporte!

Una vez que tu isla esté lista, cuando Alakama te pregunte en qué te puede ayudar, elige la opción "Quiero compartir un sueño". Se subirá una copia de tu isla a internet y recibirás un número de sueño (un código de 12 dígitos que empieza por DA). No tendrás que recordarlo, ya que aparecerá en el mapa de tu isla y en tu pasaporte. ¡Ahora ya podrás compartir este número con quien quieras!



Si decides remodelar la isla por completo o ajustar alguna zona, puedes volver a subirla con solo visitar a Alakama y hablar con ella de nuevo. ¡Solo puedes subir la isla una vez al día!

¿Has cambiado de parecer sobre lo de compartir tu isla? ¡No pasa nada! Para dejar de compartir tu sueño, visita a Alakama, elige la opción "En relación a mi sueño..." y luego "Sobre la privacidad...". Aquí podrás convertir tu número de sueño en privado para que no aparezca en el mapa ni en tu pasaporte. Si vuelves a cambiar de idea, sigue los mismos pasos para hacerlo público de nuevo. También puedes eliminarlo del todo con "Lo borramos".

Visitar otras islas oníricas

Hay dos formas de visitar los sueños de otros jugadores: usar su número de sueño o visitar una isla elegida al azar. Si tienes el número de sueño de una isla que quieras visitar, habla con Alakama, elige "Quiero soñar" y luego "Usar número de sueño". Introdúcelo y Alakama confirmará que es correcto. Cuando confirmes, ¡te enviará a la isla onírica que hayas elegido!

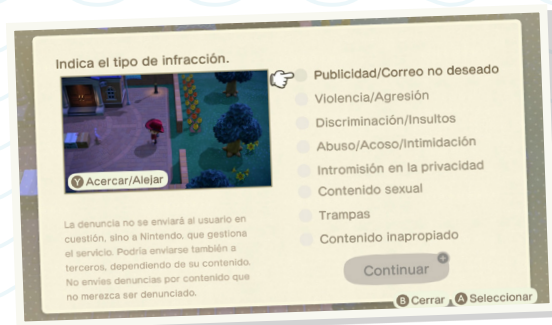
Si no tienes un número de sueño, ¡puedes visitar una isla aleatoria! Habla con Alakama igual que antes, pero elige "Sorpréndeme". Esto te llevará a una isla al azar que alguien haya subido a la biblioteca de sueños. Puede ser una opción divertida si buscas un poco de inspiración para tu isla. ¿Quién sabe lo que te puedes encontrar?

Al visitar una isla onírica, no podrás usar los objetos que tenías en los bolsillos. Tampoco podrás aprender proyectos de bricolaje, catalogar objetos ni recoger fruta. En la oficina de gestión vecinal encontrarás un portal de diseños personalizados que te permitirá guardar cualquiera de los diseños del anfitrión en tu Nookófono. Las tiendas y la zona de acampada no estarán disponibles, pero podrás explorar el museo. Un anfitrión podrá dejar herramientas para que las uses si hay alguna parte de su isla inaccesible. Si te pones el traje de buceo antes de dormir, podrás nadar y bucear en su isla. Si hablas con los personajes del jugador de la isla, te dirán el eslogan de su pasaporte.

Cuando visites una isla onírica, Alakama la guardará en una lista para que puedas volver en otro momento. Cuando hables con ella, elige la opción "Volver a un sueño" y te llevará a la lista de islas que hayas visitado previamente. ¡Podrás marcar tus preferidas como favoritas!

Denunciar un sueño

Por desgracia, a veces la gente coloca cosas desagradables o violentas en su isla. Si ves algo que crees que infringe las normas, puedes denunciar la isla. Cuando hables con Alakama, elige la opción "Denunciar un sueño" o pulsa el botón - y elige "Denunciar". Se te ofrecerán 8 opciones para denunciar el sueño: Publicidad/Correo no deseado, Violencia/Agresión, Discriminación/Insultos, Abuso/Acoso/Intimidación, Intromisión en la privacidad, Contenido sexual, Trampas y Contenido inapropiado. Luego se te pedirá un motivo, pero no es necesario incluirlo. Tras denunciar un sueño, volverás a tu cama.



Visitantes de la isla

Mientras disfrutas el día a día en tu isla, a veces llegarán personajes de visita desde cualquier parte para echar un vistazo. No los encontrarás siempre en tu isla, así que procura hablar con ellos cuando te visiten, ya que podrían proponerte alguna actividad o quizá tengan algo interesante que decir. Quitando a Pascal, Fauno y Estela, solo puede haber un visitante en cada momento, así que, si ves a uno, ya no habrá más ese día. No pierdas la oportunidad de hablar con todos ellos, pues te ofrecerán algo único que mejorará la experiencia de la isla.



Visitantes de la isla



Rotación de visitantes Cada semana, recibirás visitas programadas de ciertos personajes. Verás a estos visitantes especiales por la isla. Seguro que te ofrecen cosas útiles o alguna misión interesante en la que participar. Recuerda que, aparte de Totakeke y Luisa, los demás visitantes no necesariamente ven-

drán cada semana. Sin embargo, si uno no aparece una semana, habrá más posibilidades de que venga la siguiente.

Nombre	Requisito	Horario de visita
Pili	Construye MiniNook	Toda la semana, de 05:00 a 22:00, pero sale de la rotación tras construir la tienda
Gulliver	Tras el anuncio de la llegada de Sócrates	Entre semana, de 05:00 a 05:00 del día siguiente, siempre que Gullivarr no te haya visitado el día anterior
Gullivarr	Compra tu primer traje de buceo	Entre semana, de 05:00 a 05:00 del día siguiente, siempre que Gulliver no te haya visitado el día anterior
Estela	Con el museo construido, una noche con posibilidad de lluvia de estrellas en la que Totakeke no esté de visita	Toda la semana, de 19:00 a 04:00 del día siguiente
Alcatifa	Mejora la tienda de campaña a una casa	Toda la semana, de 05:00 a 00:00
Buh	Desde el principio	Toda la semana, de 20:00 a 05:00 del día siguiente

Nombre	Requisito	Horario de visita
Betunio	Construye la sastrería de las hermanas Manitas	Entre semana, de 05:00 a 22:00
Tili	Construye la sastrería de las hermanas Manitas	Entre semana, de 05:00 a 00:00
Kamilo	Mejora la oficina de gestión vecinal	Entre semana, de 05:00 a 05:00 del día siguiente
CJ	Mejora la oficina de gestión vecinal	Entre semana, de 05:00 a 05:00 del día siguiente
Fauno	Completa la misión "Tres nuevas casas"	Toda la semana, de 05:00 a 05:00 del día siguiente, una vez por residente
Juliana	Construye MiniNook	Domingos, de 05:00 a 12:00
Totakeke	Tras el primer concierto de Totakeke	Sábados*, todo el día, pero solo canta de 18:00 a 00:00
Gandulio	Actualiza el juego al menos a la versión 1.2.0	Entre semana, de 05:00 a 22:00
Pascal	Captura tu primera vieira	Toda la semana, todo el día

* Aparecerá el viernes si el sábado hay algún evento.



Gullivarr

“Ah, y antes de hacerte a la mar, ¡asegúrate de tener suficiente espacio en los bolsillos para el botín!”.

Cuando compres un traje de buceo, verás una nueva gaviota varada en la playa. Aunque se parezca a Gulliver, no te dejes engañar, ¡porque se trata del pirata **Gullivarr**! Lo distinguirás por los cercos oscuros de sus ojos y por su típico acento de pirata. Podrás encontrarlo durmiendo en la playa de 05:00 a 05:00 del día siguiente. Por desgracia, salió despedido por la borda de su barco y no tiene forma de contactar con su tripulación, porque su comunicador sigue en el mar.



Papel en la isla Para ayudar a Gullivarr a volver con su tripulación de piratas, tendrás que bucear por el fondo del mar. Equípate con tu traje de buceo y salta al agua para iniciar la búsqueda. El comunicador parece un Nookófono, pero no podrás verlo desde arriba, así que tendrás que fijarte en una pequeña sombra inmóvil. Cuando la veas, ¡salta para ver si has acertado! Si no lo consigues, sigue intentándolo, porque tiene que estar ahí abajo.

Cuando lo encuentres, devuélveselo a Gullivarr, que te ofrecerá una recompensa por ayudarlo a volver con su tripulación. La recompensa puede ser cualquier mueble o prenda del conjunto pirata y aparecerá en tu buzón al día siguiente, cuando Gullivarr regrese a su barco.

Mobiliario y ropa pirata

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> pañuelo de pirata | <input type="checkbox"/> corfe del tesoro pirata | <input type="checkbox"/> suelo pirata |
| <input type="checkbox"/> alfombra pirata | <input type="checkbox"/> corona del tesoro pirata | <input type="checkbox"/> timón de barco pirata |
| <input type="checkbox"/> barba de pirata | <input type="checkbox"/> pantalón de pirata | <input type="checkbox"/> tonel pirata |
| <input type="checkbox"/> bota pirata | <input type="checkbox"/> parche pirata | <input type="checkbox"/> tonel pirata tumbado |
| <input type="checkbox"/> cañón de barco pirata | <input type="checkbox"/> pared pirata | <input type="checkbox"/> traje de pirata |
| <input type="checkbox"/> casaca del tesoro pirata | <input type="checkbox"/> sombrero pirata | <input type="checkbox"/> vestido de pirata |
| <input type="checkbox"/> casaca pirata | | |

Biografía

Cumpleaños Desconocido

Primera aparición Animal Crossing: New Horizons (2020)

Nuestro amigo pirata aparece por primera vez en Animal Crossing: New Horizons, ¡pero seguro que dejará huellarr! Al igual que Gulliver, Gullivarr visita montones de lugares con su barco pirata que los jugadores reconocerán de otras series, como la isla desierta de Paper Mario: La Puerta Milenaria.



Pascal

“Cuando quieras hacer el pino, te recomiendo usar los pies en vez de las manos. Es mil veces más fácil”.



Las vieiras se encuentran al bucear en el mar, y esto puede llamar la atención de **Pascal**, que te ofrecerá algo a cambio de tu deliciosa criatura marina. Pero Pascal solo aparece una vez al día y no es muy tragón. Solo te ofrecerá intercambiarla si la vieira ocupa un espacio libre de tus bolsillos (no quiere privarte de semejante delicia).



Papel en la isla A cambio de vieiras, Pascal te ofrecerá proyectos de bricolaje para el mobiliario y las prendas de sirena, así como accesorios y perlas. Necesitarás perlas para fabricar los proyectos, así que merece la pena intentar encontrar al menos una vieira cada día.

Pascal aparece una vez por cada jugador, así que, si hay varias personas en la isla, todas tendrán la posibilidad de encontrarse con Pascal cada día. Si decides guardarte tus vieiras, puede que se presente la próxima vez que consigas una.

Proyectos de bricolaje y ropa de sirena

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> alfombra sirena | <input type="checkbox"/> mesa sirena | <input type="checkbox"/> tiara de sirena |
| <input type="checkbox"/> armario sirena | <input type="checkbox"/> pared sirena | <input type="checkbox"/> tocador sirena |
| <input type="checkbox"/> biombo sirena | <input type="checkbox"/> reloj de pared sirena | <input type="checkbox"/> valla sirena |
| <input type="checkbox"/> cama sirena | <input type="checkbox"/> silla sirena | <input type="checkbox"/> vestido cola de sirena |
| <input type="checkbox"/> cómoda sirena | <input type="checkbox"/> sofá sirena | <input type="checkbox"/> vestido princesa sirena |
| <input type="checkbox"/> estantería sirena | <input type="checkbox"/> suelo sirena | <input type="checkbox"/> zapato sirena |
| <input type="checkbox"/> lámpara sirena | | |



Biografía

Cumpleaños 19 de julio

Primera aparición Animal Crossing: Wild World (2005)

Pascal apareció flotando en las aguas de los jugadores por primera vez en *Animal Crossing: Wild World*, donde ofrecía mobiliario naval a cambio de escucharlo. Ahí empezó su pasión por las vieiras, y era capaz de ofrecer un hacha de oro a cambio de una. En *Animal Crossing: Let's Go to the City*, su papel era similar, pero ya no otorgaba el hacha de oro. En *Animal Crossing: New Leaf*, en lugar de aparecer en la costa, salía por sorpresa detrás del jugador cuando estaba buceando y olía una vieira.



Objetivos de millas Nook

Nuevos objetivos

30/09/20 **Millas submarinas**

Consigue criaturas marinas (→ pág. 194)

	Palabras clave desbloqueadas	Objetivo	Recom.
1	<input type="checkbox"/> Nadador • estival	5	300
2	<input type="checkbox"/> Rastreador • de las olas	50	500
3	<input type="checkbox"/> Náufrago • de las aguas	250	1000
4	<input type="checkbox"/> Triunfador • submarino	1000	2000
5	<input type="checkbox"/> Monstruo • de las profundidades	2500	3000

30/09/20 **Saber subacuático**

Consigue criaturas marinas distintas (→ pág. 194)

	Palabras clave desbloqueadas	Objetivo	Recom.
1	<input type="checkbox"/> Buceador • azul	5	300
2	<input type="checkbox"/> Ingrediente • del día	10	500
3	<input type="checkbox"/> Papi/Mami • surfero	20	1000
4	<input type="checkbox"/> Alga • empapada	30	2000
5	<input type="checkbox"/> Dulzura • del litoral	40	3000

30/10/20 **Gusto por el arbusto**

Planta arbustos (→ pág. 173)

	Palabras clave desbloqueadas	Objetivo	Recom.
1	<input type="checkbox"/> Maravilla • botánica	1	300
2	<input type="checkbox"/> Protector • desbocado	5	500
3	<input type="checkbox"/> Serpiente • excepcional	20	1000

30/10/20 **¡Te han timado!**

Intenta donar una obra de arte falsa al museo

	Palabras clave desbloqueadas	Objetivo	Recom.
1	<input type="checkbox"/> Impostor • verosímil	1	500

30/10/20 **Fomentar el arte**

Compra obras de arte (→ pág. 42)

	Palabras clave desbloqueadas	Objetivo	Recom.
1	<input type="checkbox"/> Comerciante • dudoso	1	300
2	<input type="checkbox"/> Aficionado al arte • con criterio	10	500
3	<input type="checkbox"/> Mecenas • osado	20	1000



30/10/20 **La nutria se nutre**

Entrega vieiras a Pascal (→ pág. 79)

	Palabras clave desbloqueadas	Objetivo	Recom.
1	<input type="checkbox"/> Cínico • con corazón	1	300
2	<input type="checkbox"/> Filósofo • voraz	10	500
3	<input type="checkbox"/> Existencialista • de los mares	20	1000

Frutas y hortalizas

Nuevas hortalizas

Calabazas

Las calabazas son hortalizas que puedes cultivar en tu isla. No necesitan un terreno específico para desarrollarse, así que puedes plantarlas donde quieras. Las hay de cuatro colores distintos: naranja, amarillo, verde y blanco. Cuando crezcan, podrás venderlas por 350 bayas o guardarlas para usarlas como ingredientes de creaciones específicas en la época más tétrica del año. Puedes comprar brotes de calabaza a Gandulio todo el año y en MiniNook en octubre. Durante ese mes, ¡Gandulio los venderá un 50 % más baratos que MiniNook!



Una calabaza tarda cuatro días en crecer del todo. Los brotes empiezan con un color aleatorio al plantarlos, pero, cuando tengas una calabaza crecida, podrás plantar una del color que quieras, como con la fruta, para garantizar otro lote del mismo color. El naranja es el más habitual, y el verde es el más raro.

● Regar las calabazas

Cada brote producirá un máximo de tres calabazas. Para controlar cuántas produce cada brote, monitoriza los días de riego.

Días	Calabazas
0	1
1	2
2 o más	3

Cuando recolectes las calabazas, volverán a crecer, así que no tendrás que preocuparte de volver a plantarlas todo el rato.



Criaturas marinas

Si compras un traje de buceo en MiniNook o en la terminal Nook, ¡podrás nadar en el mar! Solo tendrás que ponértelo (encima de la ropa que lleves) y dirigirte a la playa más cercana. Para empezar a nadar, camina hacia el mar o busca una plataforma de piedra (o el muelle de tu isla) y tírate desde ahí. Para ello, ¡corre y pulsa **A**! Cuando estés en el agua, mueve la palanca izquierda hacia donde



quieras ir y pulsa el botón **A** para impulsarte. Si lo pulsas repetidamente, ¡nadarás más rápido!

Buceo

Al nadar, puede que veas burbujas que ascienden desde el fondo. Si pulsas **V**, podrás sumergirte y bucear hacia las profundidades. Sigue nadando bajo el agua para seguir las sombras de las criaturas marinas, pero ten cuidado, ¡porque tendrás que subir a coger aire de vez en cuando! Si te haces con una criatura marina, podrás donársela

a Sócrates para el museo o usarla para decorar la isla. Las criaturas marinas tienen cinco tipos de sombra distintos: muy pequeña (XS), pequeña (S), mediana (M), grande (L) y muy grande (XL). Son de temporada, como los peces, así que tendrás que estar pendiente de las novedades cada mes.

Lista de criaturas marinas

Nombre	Precio	Desbl.	Tamaño	Velocidad
Abulón	2000	20	M	Movimiento estable medio
Alga wakame	600	0	L	Inmóvil
Anémona	500	0	L	Inmóvil
Anguila jardinera	1100	0	S	Movimiento estable lento
Babosa de mar	600	0	XS	Movimiento estable lento
Bellota de mar	600	0	XS	Inmóvil
Bogavante	4500	40	L	Movimiento rápido
Buccino	1000	0	S	Movimiento estable lento
Buey del Pacífico	1900	20	M	Movimiento estable medio
Calamar luciérnaga	1400	0	XS	Movimiento lento
Calamar vampiro	10000	80	M	Movimiento brusco rápido
Camarón boreal	1400	0	S	Movimiento lento
Canasta de flores de Venus	5000	40	M	Movimiento brusco rápido
Cangrejo boreal	8000	80	L	Movimiento rápido
Cangrejo de nieve	6000	40	L	Movimiento brusco rápido
Cangrejo gazami	2200	20	M	Movimiento brusco medio
Cangrejo gigante japonés	12000	80	XL	Movimiento rápido
Cangrejo herradura	2500	20	M	Movimiento brusco rápido
Caracola espinosa	1000	0	S	Movimiento lento
Cerdo de mar	10000	80	S	Movimiento brusco rápido

PRECIO Indica lo que obtendrás si se lo vendes a Tendo y Nendo.
DESBLOQUEO Algunas criaturas marinas solo aparecerán después de cazar cierto número de ejemplares en total. Esta cifra indica cuántas necesitas.

Nombre	Precio	Desbl.	Tamaño	Velocidad
Erizo de mar	1700	0	S	Movimiento estable lento
Erizo lápiz de pizarra	2000	20	M	Movimiento estable medio
Estrella de mar	500	0	S	Movimiento brusco lento
Gusano policlado	700	0	XS	Movimiento lento
Isópodo gigante	12000	80	M	Movimiento brusco rápido
Langosta espinosa	5000	40	L	Movimiento rápido
Langosta mantis	2500	20	S	Movimiento brusco rápido
Langostino tigre	3000	20	S	Movimiento estable medio
Medusa luna	600	0	S	Movimiento estable lento
Mejillón	1500	0	S	Movimiento estable lento
Nautilo	1800	20	M	Movimiento lento
Ostra	1100	0	S	Movimiento brusco medio
Ostra perlera	2800	20	S	Movimiento brusco medio
Pepino de mar	500	0	M	Movimiento estable lento
Piña de mar	1500	0	S	Movimiento brusco lento
Pulpo	1200	0	M	Movimiento brusco medio
Pulpo paraguas	6000	40	S	Movimiento brusco rápido
Taclobo gigante	15000	80	XL	Movimiento brusco rápido
Uva de mar	900	0	S	Inmóvil
Vieira	1200	5	M	Movimiento brusco lento

TAMAÑO Muestra el tamaño de las sombras de las criaturas marinas (de XS a XL).
VELOCIDAD Describe la velocidad de movimiento de las criaturas marinas.

Eventos fantásticos

A lo largo del año, algunas festividades del mundo real tendrán su reflejo en el juego, como por ejemplo: Cuenta atrás (Nochevieja), Caza del Huevo (Pascua), Halloween o Día de los Juguetes (Navidad). Para que estos eventos se produzcan, puede que necesites que el juego disponga de la actualización más reciente. Así, Tom Nook y Canela podrán hacer todos los preparativos necesarios. Puede que haya más eventos, pero no está garantizado que se produzcan cada año. Todos estos eventos se anunciarán en el tablón de anuncios de la plaza.

¡Quizá incluso algún personaje especial acuda a celebrarlo contigo! Además, estos personajes pueden presentarse con proyectos de bricolaje específicos del evento que podrás crear con algunos de los materiales especiales o de temporada que hayas conseguido. Los regalos, proyectos y actividades de los eventos pueden cambiar de año en año, ¡así que hazte con todo lo que puedas! Los aldeanos también participarán en las actividades festivas, así que no te olvides de hablar con ellos.

Te recomendamos consultar frecuentemente la terminal Nook para ver si hay objetos nuevos relacionados con algún evento menor.

Caza del Huevo



Día de la Naturaleza



Temporada de bodas



Un ejemplo: Cuenta atrás

Cuenta atrás es un evento que se producirá el 31 de diciembre de cada año. Recibir el nuevo año es una gran festividad en el mundo real, y se celebrará por todo lo alto en tu isla. La oficina de gestión vecinal cerrará para que Tom Nook y Canela puedan montar su tenderete fuera, pero no te preocupes, el resto de edificios seguirá funcionando con el horario normal.



El gorro de Año Nuevo está disponible en cuatro colores, y los coleccionistas deberían plantearse comprarlos todos, ¡pues solo están disponibles una vez al año!

Podrás ver a la pareja con unos espléndidos esmóquines y gorros de fiesta; también hay una cuenta atrás hasta las 00:00 en el exterior. Habla con Tom Nook y te dará un cañón de confeti, una forma estupenda de comenzar las celebraciones por todo lo alto. Cuando charles con Canela, ¡te dará una vara de luz! Si quieres más objetos festivos, habla con Tom Nook otra vez para tener la posibilidad de comprar un gorro de Año Nuevo por 500 bayas y un conjunto de cinco cañones de confeti por 300. El gorro de Año Nuevo está disponible en amarillo, rosa, verde y cian.

Cuando quede tan solo una hora, todos los residentes de la isla se congregarán en la plaza para esperar al despliegue de fuegos artificiales. Y, cuando queden menos de cinco minutos, sacarán sus propias varas de luz. ¡Qué mogollón de colores! En el momento en el que la cuenta atrás llegue a 0..., ¡feliz Año Nuevo! Empezarán los fuegos artificiales y durarán hasta las 02:00 del 1 de enero. Asegúrate de hablar con los residentes para celebrar el Año Nuevo con ellos.