

GUIDE COMPAGNON OFFICIEL MISE À JOUR Automne 2021

Heureux de vous revoir, résident !

Nous travaillons sur ce PDF depuis très longtemps, et sommes ravis de pouvoir enfin le partager avec vous. Il s'agit du deuxième PDF de mise à jour pour le guide officiel d'Animal Crossing™: New Horizons, qui présente toutes les principales nouveautés du jeu depuis l'été 2020.

Vous apprendrez tout à propos des nouveaux personnages introduits pendant cette période, y compris Serena, Gullivarrr et Pascal. En plus de leurs charmantes personnalités, ils apportent de nouvelles fonctionnalités uniques à votre vie insulaire. Découvrez également de nouveaux objectifs pour obtenir des miles Nook ainsi que les citrouilles, qui vous aideront à fêter Halloween comme il se doit.

Tandis que vous parcourez ces pages, nous travaillons déjà sur le prochain PDF, qui présentera toutes les nouveautés de la mise à jour 2.0. Nous avons hâte de vous faire découvrir toutes ces nouvelles fonctionnalités, donc restez à l'écoute !

N'oubliez pas de vous abonner aux comptes Twitter d'Animal Crossing et Nintendo pour ne pas rater les prochaines informations et nouveautés :

> Nintendo France https://twitter.com/AC_Marie_FR

Mises à jour diverses

Transfert des données de sauvegarde

Si vous souhaitez changer de console Nintendo Switch sans perdre votre île, pas de panique ! Vous pouvez déplacer à tout moment votre île sur une nouvelle Nintendo Switch, tout comme les autres joueurs de votre île qui voudraient repartir de zéro. Vous pouvez aussi enregistrer les données de sauvegarde de votre île si vous possédez un abonnement Nintendo Switch Online, au cas où votre console ait un problème et que vous deviez la remplacer.

Applis Meilleurs amis et NookLink



Lorsqu'un autre joueur visite votre île, Morris vous donne l'appli Meilleurs amis pour votre NookPhone. Ce joueur apparaîtra alors sur les listes « Amis » et « Tous ». Vous pourrez appuyer sur A pour lui demander de devenir

meilleurs amis, ce qui lui offre des avantages sur votre île. (...) Cette appli vous permet de voir quels amis sont en ligne. Vous pouvez aussi le faire depuis l'appli NookLink, qui fait partie de l'appli Nintendo Switch que vous pouvez télécharger sur votre téléphone. Pour ce faire, vous aurez besoin d'un abonnement Nintendo Switch Online. En outre, l'application propose un système pratique d'organisation des objets, ainsi qu'un lecteur de QR code permettant d'importer d'anciens motifs d'Animal Crossing: New Leaf et d'Animal Crossing: Happy Home Designer.

Portail des motifs persos

Cette machine se trouve à l'angle arrière droit de la boutique, à côté des présentoirs des motifs persos. Si vous possédez un abonnement Nintendo Switch Online, vous pouvez accéder au portail pour obtenir des motifs personnalisés de



joueurs du monde entier et publier les vôtres pour que d'autres puissent les utiliser. Les motifs seront téléchargés dans votre catalogue de motifs persos. Vous pouvez également télécharger le Portail de motifs persos sur votre NookPhone en l'achetant au Nook Stop pour 300 miles Nook.

Chelsee Je me mets en route dès que possible, bibiche !

Emménagements d'amiibo

(...) S'il n'y a pas assez de place sur votre île pour un amiibo, vous pouvez demander à quelqu'un de partir. Les villageois invités au camping à l'aide d'amiibo vous laisseront choisir la maison qu'ils occuperont, contrairement aux villageois aléatoires de visite. Vous pourrez donc choisir quel résident partira. S'il y a moins de 10 résidents, mais que vous n'avez aucune maison vide à occuper, aucun nouveau résident ne pourra emménager. En outre, vous ne pouvez inviter qu'un seul résident par jour à l'aide d'amiibo. Pour voir la liste des amiibo compatibles, rendez-vous à la P.416.

Rangement chez vous

Vous croulez sous les objets dont vous n'avez pas l'utilité, mais ça vous ferait mal de les jeter ? Autant les entreposer. (...) Au départ, vous pouvez entreposer 80 objets, mais ce chiffre peut atteindre

2 400 (si si) en rénovant votre chez-vous. La dernière mise à niveau de l'espace de rangement est moins chère que les précédentes, mais vous ne pourrez y accéder qu'après avoir entièrement rénové votre maison et remboursé tous vos prêts. Tom Nook vous demandera également de payer ces frais à l'avance.

Motifs persos

Laissez libre cours à votre créativité avec l'application Motifs persos. Elle est fournie avec votre NookPhone, mais la version Pro peut être débloquée contre 800 Miles Nook au Nook Stop du bureau des résidents (après avoir débloqué les Miles Nook +). L'application Motifs persos pour les pros+ peut être débloquée contre 2 000 miles Nook. Cette version vous permettra d'utiliser 50 emplacements de plus et d'augmenter de 4 le nombre d'objets que vous pouvez personnaliser.

Extension du musée

Horaires d'ouverture : 24 h par jour

La galerie d'art et l'aquarium

Le musée de votre île peut désormais mettre encore plus de merveilles en exposition. Grâce aux mises à jour du Jour de la nature et de l'été 2020, le musée s'est doté d'une galerie d'art au premier étage et de la possibilité d'exposer des créatures marines que vous ne pouviez pas capturer auparavant. À vous d'augmenter votre collection !

La galerie de paléontologie

Descendez les escaliers pour vous retrouver dans le passé de l'île. Cette exposition accueille tous les fascinants fossiles que vous avez déterrés sur l'île.





La galerie d'art

À l'étage, vous verrez la galerie d'art où vous trouverez toutes les œuvres d'art que vous avez données. Thibou a même ajouté leurs véritables informations pour vous !









Le hall d'entrée C'est ici que Thibou vous accueille guand vous entrez dans le musée. L'aile droite du musée accueille les créatures aquatiques de l'île. Tous les poissons et les créatures marines que vous donnez sont exposés dans de jolis aquariums.







Les salles d'entomologie

C'est dans l'aile ouest du musée que sont exposés tous les insectes que vous avez capturés, malgré toute l'aversion qu'ils inspirent à Thibou.

« Excuse-moi. Je ne me suis même pas présentée. Je suis Serena, et j'administre la librairie onirique. »

C'est fatigant d'être délégué insulaire ! Vous aurez peut-être envie de faire une petite sieste à l'occasion. Dès que vous serez couché, vous rencontrerez **Serena**, qui habite dans un royaume onirique et peut accéder aux rêves d'autrui à travers la librairie onirique. Pendant que vous visitez une île onirique, Serena prendra soin des objets que vous avez dans vos poches. Elle

tiendra également une liste de toutes les îles que vous avez déjà visitées au cas où vous souhaiteriez y revenir !

Serena

Je suis sûre que tu fais en sorte que ton île soit un lieu de rêve. Que dirais-tu de permettre aussi à d'autres joueurs de rêver un peu de ton île ? C'est possible, et c'est aussi simple que d'aller dormir...

Rêves et codes oniriques

Pour accéder au royaume onirique et rencontrer Serena, elle doit d'abord vous envoyer une lettre où elle vous suggèrera d'aller dormir. Elle vous donnera également l'objet « lit de Serena ». Cela dit, vous pouvez utiliser n'importe quel lit dans votre maison. Une fois couché, choisissez « Ça me ferait pas de mal » en réponse à la question « Veux-tu dormir un peu ? ». Vous devez être bien habillé : vous ne pouvez pas entrer dans le royaume onirique si vous portez une baguette de transformation !

Pour utiliser les services de Serena, vous devez avoir un abonnement au service Nintendo Switch Online.

Biographie

Rôle Serena vous permettra de

visiter les îles d'autres joueurs même

lorsqu'ils ne sont pas présents, tant qu'ils ont ajouté leur île à la librairie onirique. Vous pouvez également y ajouter votre île pour permettre à d'autres joueurs de la visiter. Ne vous inquiétez pas, les actions des joueurs

sur la version onirique de votre île

n'auront aucun impact dans la vraie vie : pas besoin de s'inquiéter qu'on

abatte vos arbres ou vole vos fleurs

en votre absence !

 Anniversaire
 29 février

 Première apparition
 Animal Crossing: New Leaf (2012)

Serena apparaît pour la première fois dans Animal Crossing: New Leaf, en tant que propriétaire de l'Institut du rêve, un bâtiment qui permet aux joueurs de visiter d'autres villages sans avoir besoin d'être en ligne. Les joueurs peuvent explorer les villages à leur guise sans modifier la version réelle de ceuxci, et y obtenir les motifs d'autres joueurs !



Partager votre île dans la librairie onirique

Avant de partager votre île dans la librairie, assurez-vous que vous êtes satisfait de celle-ci et qu'il n'y a rien que vous ne voulez pas que d'autres personnes voient. Serena créera une copie exacte de votre île telle qu'elle est au moment où vous la partagez, y compris l'heure, la météo, l'intérieur des maisons et des bâtiments, les messages sur le panneau d'affichage et même votre nom et les détails de votre passeport !

Si vous êtes prêt, choisissez « Je veux partager un rêve » lorsque Serena vous demandera comment elle peut vous aider. Une copie de votre île sera partagée en ligne et vous recevrez un code onirique commençant par DA et suivi de 12 chiffres. Le code sera indiqué sur la carte de votre île et sur votre passeport, pas besoin de le mémoriser. Il ne vous reste plus qu'à le partager avec les personnes de votre choix ! Si vous décidez de faire des changements sur votre



île, vous pouvez mettre à jour sa version onirique en parlant à nouveau avec Serena. Vous ne pouvez partager votre île qu'une fois par jour !

Vous ne souhaitez plus partager votre île ? Aucun problème ! Vous pouvez arrêter de la partager librement à tout moment en allant voir Serena et en sélectionnant l'option « Le rêve de mon île... », puis « Confidentialité du code ». Cette rubrique vous permet de rendre votre code onirique privé pour qu'il n'apparaisse plus sur votre carte et votre passeport. Vous pouvez suivre ces étapes à nouveau pour le rendre public encore une fois, ou supprimer entièrement la copie de votre île à travers l'option « Effacer le rêve ».

Visiter des îles oniriques

Il y a deux moyens de visiter les îles oniriques d'autres joueurs : utiliser un code onirique ou visiter une île aléatoire. Si vous disposez du code onirique d'une île que vous souhaitez visiter, vous n'avez qu'à parler à Serena et sélectionner l'option « Je veux rêver ». Saisissez alors le code onirique et Serena vous confirmera qu'il est correct. Dès que vous direz oui, vous vous rendrez sur l'île onirique de votre choix ! Si vous n'avez pas de code onirique, vous pouvez visiter une île aléatoire ! Parlez à Serena et sélectionnez l'option « Surprends-moi ! ». Vous vous rendrez alors sur une île aléatoire partagée par quelqu'un dans la librairie onirique. C'est une option amusante qui peut vous aider à trouver de l'inspiration pour votre propre île. Qui sait ce que vous y trouverez ?

Sur les îles oniriques, vous ne pourrez pas utiliser les objets de votre inventaire, ni apprendre de plan de bricolage, récolter des fruits ou obtenir des objets du catalogue.Au bureau des résidents, un portail de motifs persos vous permettra de sauvegarder les motifs du propriétaire de l'île sur votre NookPhone. Les magasins et le camping seront également indisponibles, mais vous pourrez visiter le musée. Les hôtes peuvent aussi mettre des outils à votre disposition pour vous permettre d'accéder à certaines parties de l'île. Si vous pourrez nager et plonger dans l'île onirique. Parlez aux personnages des joueurs de l'île pour découvrir la phrase qui figure sur leur passeport.

Serena enregistre une liste des îles que vous avez déjà visitées pour que vous puissiez y revenir à tout moment. Lorsque vous lui parlez, sélectionnez l'option « Revoir un rêve » pour y accéder. Vous pouvez même ajouter vos îles préférées à vos favoris !

Signaler un rêve

Malheureusement, quelques personnes peuvent inclure du contenu offensant sur leurs îles. Si vous apercevez quelque chose qui vous semble enfreindre les règles, vous pouvez signaler l'île. Parlez avec Serena et sélectionnez l'option « Comment signaler un rêve » ou appuyez sur le bouton - et sélectionnez « Signaler ». Vous aurez alors 8 options pour signaler ce rêve : Publicité ou spam, Comportement violent, Haine ou discrimination, Harcèlement et intimidation, Atteinte à la vie privée, Contenu sexuel explicite, Triche, Autre contenu inapproprié. Cette dernière option vous permettra de donner plus de détails à propos du contenu inapproprié de l'île. Une fois que le rêve a été signalé, vous serez renvoyé sur votre lit.

r.00

Visiteurs

Des visiteurs viendront de partout pour admirer votre île. Vous ne les trouverez pas sur votre île à toute heure de la journée, alors n'hésitez pas à leur parler dès que vous les croiserez : ils auront peut-être quelque chose d'intéressant ou d'utile à vous faire faire. Hormis Pascal, Joe et Céleste, un seul personnage peut apparaître à la fois. Si vous en voyez un, c'est que vous n'en verrez pas d'autres de la journée. Chacun d'eux a quelque chose d'unique à proposer, alors tâchez de tous les rencontrer.







Visiteurs \widetilde{U} \widetilde{U} <

Rotation des visiteurs Certains personnages viendront vous voir chaque semaine. Habituez-vous à leur rendre visite lorsqu'ils sont sur votre île : ils peuvent vous vendre des marchandises utiles ou vous permettre de participer à des quêtes intéressantes. Hormis Kéké Laglisse et Porcelette, aucun des visiteurs n'est assuré d'apparaître chaque semaine, mais ceux qui sont absents une semaine auront plus de chances d'apparaître celle d'après.

Nom	Condition	Horaires de visite	
Layette	Boutique Nook construite	Toute la semaine ; 5 h - 22 h, mais disparaît de la rotation quand la boutique est construite	
Gulliver	Arrivée de Thibou annoncée	En semaine ; de 5 heures à 5 heures le lendemain si Gullivarrr n'est pas apparu le jour précédent	
Gullivarr	Après avoir acheté votre première combi plongée	En semaine ; de 5 heures à 5 heures le lendemain si Gulliver n'est pas appa- ru le jour précédent	
Céleste	Vous devez avoir construit le musée, il doit y avoir une possibilité de pluie d'étoiles filantes et Kéké ne doit pas être sur l'île.	Toute la semaine ; 19 h - 4 h le lendemain	
Sarah	Tente améliorée en maison	Toute la semaine ; 5 h - minuit	
Follet	Débloqué dès le début	Toute la semaine ; 20 h - 5 h le lendemain	
Blaise	Boutique des Sœurs Doigts de Fée construite	En semaine ; 5 h - 22 h	

Nom	Condition	Horaires de visite
Tiquette	Boutique des Sœurs Doigts de Fée construite	En semaine ; 5 h - minuit
Djason	Bureau des résidents amélioré	En semaine ; 5 h - 5 h le lendemain
Pollux	Bureau des résidents amélioré	En semaine ; 5 h - 5 h le lendemain
Joe	Quête des « trois nouvelles maisons » accomplie	Toute la semaine ; 5 h - 5 h le lendemain, mais une seule visite par résident
Porce- lette	Boutique Nook construite	Les dimanches ; 5 h - 12 h
Kéké Laglisse	Disponible après le 1er concert de Kéké	Le samedi* ; Toute la journée, mais ne chante que de 18 h à minuit
Racine	La version 1.2.0 ou plus doit être installée	En semaine ; 5 h – 22 h
Pascal	Après avoir trouvé votre premier pétoncle	Toute la semaine ; Toute la journée

* Apparaîtra le vendredi si un événement a lieu le samedi.

Gullivarrr

« Oh, et assure-toi d'avoir d'la place dans tes poches avant d'prendre le large, sinon t'auras l'air fin ! »

Lorsque vous aurez obtenu une combi plongée, vous trouverez une nouvelle mouette évanouie sur votre plage. Ce piaf ressemble peut-être à Gulliver, mais détrompez-vous : il s'agit du pirate **Gullivarrr** ! Impossible de vous méprendre grâce aux cercles noirs autour de ses yeux et à son curieux dialecte de pirate. Il sommeille sur la plage de 5 heures à 5 heures le lendemain. Malheureusement, il a été jeté par-dessus bord de son navire et ne peut plus contacter son équipage car son émetteur est toujours dans l'eau !

.

Meubles et vêtements Pirat	e	
bandeau de pirate	chapeau de pirate	tunique de butin pirate
🔄 tonneau pirate	tenue de pirate	mur pirate
barbe de pirate	pantalon de pirate [canon de bateau pirate
paire de bottes de pirate	tapis pirate	barre de bateau pirate
📄 robe de pirate	manteau de pirate	coffre de butin pirate
📃 cache-œil de pirate	coiffe de butin pirate	tonneau pirate couché
sol pirate		

7

Rôle Vous devrez faire de la plongée pour aider Gullivarrr à rejoindre son équipage pirate. Mettez votre combi et sautez dans l'océan. L'émetteur ressemble à un NookPhone, mais vous ne pourrez pas le voir depuis la surface. Gardez l'œil ouvert jusqu'à repérer une petite ombre immobile. Ensuite, plongez pour découvrir si votre recherche est fructueuse ! Si ce n'est pas le cas, continuez à chercher : l'émetteur est forcément quelque part sous l'eau.

Dès que vous l'aurez trouvé, rendez-le à Gullivarrr et il vous donnera une récompense pour votre aide. Il s'agira d'un objet de la collection de meubles et de vêtements Pirate et il apparaîtra dans votre boîte aux lettres le jour suivant, dès que Gullivarrr sera de retour sur son navire.

Tropatroce de Paper Mario : La Porte millénaire.

Biographie Anniversaire inconnue Première apparition Animal Crossing: New Horizons (2020) Gullivarrr a beau apparaître pour la première fois dans Animal Crossing: New Horizons, notre ami pirate ne va pas vous laisser indifférents, moussaillons ! Tout comme Gulliver, Gullivarrr explore de nombreux endroits qui vous seront peut-être familiers, comme l'Île

Pascal

« II paraît que le mieux est l'ennemi du bien. Donc le bien est l'ennemi du couci-couça, maaan? »

En plongeant dans l'océan, vous pourriez trouver un pétoncle qui ne manquera pas d'attirer **Pascal**. Il vous fera une offre pour votre délicieuse créature, mais il ne se présentera qu'une fois par jour, car il n'est pas avide et ne vous demandera que si votre pétoncle occupe un espace libre de votre inventaire (il ne veut pas vous priver de vos mets raffinés).

Rôle En échange de vos pétoncles, Pascal vous offrira des plans de bricolage pour du mobilier et des vêtements Sirène, des accessoires ou des perles. Les perles servent à concevoir les plans de bricolage, ça vaut donc la peine de chercher au moins un pétoncle par jour pour la loutre !

Il se présente une seule fois à chaque joueur. Si plusieurs personnes se trouvent sur votre île, chacune pourra rencontrer Pascal. Si vous décidez de garder les pétoncles pour vous, il pourrait refaire son apparition la prochaine fois que vous attrapez un pétoncle.

Plans de bricolage et vêtements Sirène									
	armoire sirène		horloge murale sirène		robe de princesse sirène				
	canapé sirène		lampe sirène		robe océane de sirène				
	chaise sirène		lit sirène		sol sirène				
	clôture sirène		mur sirène		table sirène				
	coiffeuse sirène		paire de chaussures sirène		tapis sirène				
	commode sirène		paravent sirène		tiare de sirène				
	étagère sirène								



Biographie

Anniversaire inconnu Première apparition Animal Crossing: Wild World (2005)

Pascal apparaît dans la rivière pour la première fois dans Animal Crossing: Wild World, où il offre des meubles à la thématique navale aux personnes prêtes à écouter ses divagations. Sa passion pour les pétoncles est déjà d'actualité : il offre une hache dorée en échange. Dans Animal Crossing: City Folk, son rôle est similaire, mais il n'offre plus la hache. Dans Animal Crossing: New Leaf, au lieu d'apparaître sur le rivage, il surgit derrière vous lorsque vous plongez si vous obtenez un pétoncle.



Objectifs Miles Nook

	2	Le fin du fin des fond	ls	C							
Collecter un certain nombre de créatures marines (P.194)											
Mots-clés débloqués Objectif Récom.											
1		Nageur • d'été	5	300							
2		Prospecteur • fan de baignade	50	500							
3		Bois flotté • maritime	250	1000							
4		Géant • flottant	1000	2000							
5		Monstre • des abysses	2500	3000							
La bosse de l'abysse Collecter un certain nombre de créatures marines uniques (P.194)											
		Mots-clés débloqués	Objectif	Récom.							
1		Plongeur • céruléen	5	300							
2		Diversité • iodé	10	500							
3		Pôpa/Môman • planchiste	20	1000							
4		Algue • marin	30	2000							
5		Chéri • côtier	40	3000							

n.A.104/20	La passion des po	usses								
	Planter un certain nombre d'arbustes (P.173)									
Ν	Aots-clés débloqués	Objectif	Récom.							
1 E	fflorescence • verdoyant	1	300							
2 T	uteur • en liberté	5	500							
3 5	Gerpent • surprenant	20	1000							
3120/20	Faussaire de fami	lle								
Tentative de don de faux d'art au musée										
	musée									
Ν	musée Aots-clés débloqués	Objectif	Récom.							
N 1 F	musée Mots-clés débloqués Faussaire • plausible	<mark>Objectif</mark> 1	Récom. 500							
1 F	musée <mark>Aots-clés débloqués san san san san san san san san san sa</mark>	<mark>Objectif</mark> 1	<mark>Récom.</mark> 500							
1 F	musée Mots-clés débloqués iaussaire • plausible L'art en partage	Objectif 1	Récom. 500							
1 F	musée Aots-clés débloqués aussaire • plausible L'art en partage Acheter un certain nom d'art (P.42)	Objectif 1 nbre d'œuv	Récom. 500							
0 1 € 20,20,20 € 20,20 € 20,20 € 20,20 € 40 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	musée Aots-clés débloqués aussaire • plausible L'art en partage Acheter un certain nom d'art (P.42) Aots-clés débloqués	Objectif 1 nbre d'œuv Objectif	Récom. 500 Vres Récom.							
1 F	Musée Aots-clés débloqués Faussaire • plausible L'art en partage Acheter un certain nom d'art (P.42) Mots-clés débloqués Vendeur • louche	Objectif 1 nbre d'œuv Objectif 1	Récom. 500 Yres Récom. 300							
1 F	Musée Auts-clés débloqués Faussaire • plausible L'art en partage Acheter un certain nom d'art (P.42) Mots-clés débloqués Vendeur • louche Mateur d'art • averti	Objectif 1 nbre d'œuv Objectif 1 10	Récom. 500 Vres Récom. 300 500							

Nouveaux objectifs



00	120/2	Paie ton pétoncle	Paie ton pétoncle							
Ľ		Donner un certain nombre de pétoncles à Pascal (P.79)								
		Mots-clés débloqués	Objectif	Récom.						
1		Cynique • bienveillant	1	300						
2		Philosophe • affamé	10	500						
3		Existentialiste • de la mer	20	1000						

Fruits et légumes

Nouveaux légumes

Citrouilles

Les citrouilles sont des légumes à planter sur votre île. Elles n'ont pas besoin d'un terrain spécifique, vous pouvez donc en planter où vous voulez. Elles peuvent être de quatre couleurs différentes : orange, jaunes, vertes et blanches. Une fois à maturité, vous pouvez les vendre pour 350 clochettes chacune ou les conserver pour des plans de bricolage propres à l'époque la plus terrifiante de l'année. Vous pouvez acheter des pousses de citrouilles auprès de Racine toute l'année ou à la Boutique Nook en octobre. Pendant ce mois, Racine vend des citrouilles à moitié prix !

Une citrouille arrive à maturité en quatre jours. Une fois plantées, les pousses de citrouilles prennent une couleur au hasard, mais dès que vous aurez une citrouille adulte, vous pourrez en planter une d'une couleur spécifique pour obtenir un autre lot de cette couleur. Les citrouilles orange sont les plus communes, les vertes les plus rares.

Chaque pousse donne au maximum trois citrouilles. Vous pouvez contrôler le nombre de citrouilles de chaque pousse en surveillant leur arrosage :

Les citrouilles repoussent après avoir été récoltées, vous n'avez donc pas à vous soucier de les replanter à chaque fois.



• Arroser les citrouilles

Chapitre 3 Mise à joui

Jours	Citrouilles
0	1
1	2
2 ou plus	3

Créatures marines

Si vous achetez une combi plongée dans la Boutique Nook ou au Nook Stop, vous pourrez aller nager dans l'océan ! Il vous suffit de vous équiper de la combi (qui se placera par-dessus vos vêtements) et de vous diriger vers la plage la plus proche. Marchez dans l'océan pour commencer à nager, ou plongez en courant puis en appuyant sur (A) depuis une plateforme de pierre ou depuis



la jetée ! Dans l'eau, bougez le stick analogique dans la direction où vous souhaitez aller et appuyez sur (A) pour nager plus vite.

Plongée

En nageant, vous apercevrez peut-être des bulles remontant à la surface. Appuyez sur () pour plonger et explorer les profondeurs marines. Continuez à nager sous l'eau pour suivre les ombres des créatures marines, mais faites attention : vous devrez régulièrement remonter à la surface pour respirer ! Lorsque vous obtenez une créature marine, vous pouvez la donner à Thibou au musée ou l'utiliser pour décorer votre île. Les créatures marines ont 5 types d'ombres : les minuscules (XS), les petites (S), les moyennes (M), les grosses (L) et les très grosses (XL). Elles sont saisonnières, tout comme les poissons et les insectes, donc n'oubliez pas d'en chercher tous les mois.

Liste des créatures marines

	Nom	Prix	Déblocage	Taille	Vitesse
	Algue raisin de mer	900	0	S	Immobile
1	Anémone de mer	500	0	L	Immobile
3	Anguille de jardin	1100	0	S	Déplacement lent et régulier
	Balane	600	0	XS	Immobile
Ŏ	Bathynome géant	12000	80	М	Mouvements rapides
۲	Bénitier colossal	15000	80	XL	Mouvements rapides
2	Bulot	1000	0	S	Déplacement lent et régulier
٢	Calmar luciole	1400	0	XS	Déplacement lent
C.D	Cochon de mer	10000	80	S	Mouvements rapides
	Concombre de mer	500	0	М	Déplacement lent et régulier
0	Corbeille de Vénus	5000	40	М	Mouvements rapides
	Crabe de Dungeness	1900	20	М	Déplacement normal et régulier
	Crabe des neiges	6000	40	L	Mouvements rapides
	Crabe Gazami	2200	20	М	Mouvements normaux
1 23	Crabe royal	8000	80	L	Déplacement rapide
	Crabe-araignée géant	12000	80	XL	Déplacement rapide
¥	Crevette nordique	1400	0	S	Déplacement lent
	Crevette tigrée	3000	20	S	Déplacement normal et régulier
Ŷ	Crevette-mante	2500	20	S	Mouvements rapides
*	Étoile de mer	500	0	S	Mouvements lents

	Nom	Prix	Déblocage	Taille	Vitesse
•	Halocynthia roretzi	1500	0	S	Mouvements lents
¥	Homard	4500	40	L	Déplacement rapide
٨	Huître	1100	0	S	Mouvements normaux
5	Huître perlière	2800	20	S	Mouvements normaux
*	Langouste	5000	40	L	Déplacement rapide
<u>_</u>	Limace de mer	600	0	XS	Déplacement lent et régulier
P	Limule	2500	20	М	Mouvements rapides
	Méduse Lune	600	0	S	Déplacement lent et régulier
	Moule	1500	0	S	Déplacement lent et régulier
Ľ	Nautile	1800	20	М	Déplacement lent
0	Ormeau	2000	20	М	Déplacement normal et régulier
*	Oursin	1700	0	S	Déplacement lent et régulier
*	Oursin crayon	2000	20	М	Déplacement normal et régulier
9	Pétoncle	1200	5	М	Mouvements lents
3	Pieuvre parapluie	6000	40	S	Mouvements rapides
	Poulpe	1200	0	М	Mouvements normaux
æ	Turbo	1000	0	S	Déplacement lent
	Vampire des abysses	10000	80	М	Mouvements rapides
0	Ver plat	700	0	XS	Déplacement lent
٢	Wakame	600	0	L	Immobile

PRIX Indique combien vous en tirerez si vous le vendez à Méli et Mélo.

DÉBLOCAGE Certaines créatures marines n'apparaîtront qu'une fois que vous en aurez capturé d'autres. Retrouvez ici le nombre d'exemplaires que vous devez avoir capturés.
 TAILLE
 Indique la taille de l'ombre de chaque créature marine (de XS à XL).

 VITESSE
 La vitesse de mouvement de la créature marine.

Apparition des créatures marines

Ces pages répertorient toutes les créatures marines et offrent des informations utiles sur chacune d'elles, comme la taille de leur ombre ou leur vitesse de déplacement. Le graphique ci-dessous montre le moment exact où vous pouvez trouver chaque créature marine en affichant les moments de la journée où elles apparaissent pendant chaque mois.

LÉ	GENDE	
A	Matin	(4 h - 9 h)
B	Journée	(9 h - 16 h)
C	Soir	(16 h - 21 h)
D	Nuit	(21 h - 4 h)

	Hémisphère nord		JAN JUII	FÉV AOÛT	MAR SFP	AVR OCT	MAI	JUIN DÉC	JUIL	AOÛT FÉV	SEP	OCT AVR	NOV	DÉC
		Taille	ABCD	ABCD	ABCD	ABCD	ABCD	A B C D	ABCD	ABCD	ABCD	ABCD	ABCD	ABCD
	Algue raisin de mer	S												
*	Anémone de mer	L												
3	Anguille de jardin	S												
۵.	Balane	XS												
Ö	Bathynome géant	М												
۲	Bénitier colossal	XL												
2	Bulot	S												
٢	Calmar luciole	XS												
T.F	Cochon de mer	S												
ø	Concombre de mer	М												
0	Corbeille de Vénus	М												
()	Crabe de Dungeness	М												
۲	Crabe des neiges	L												
R	Crabe Gazami	М												
1	Crabe royal	L												
*	Crabe-araignée géant	XL												
¥	Crevette nordique	S												
	Crevette tigrée	S												
Ŷ	Crevette-mante	S												
☆	Étoile de mer	S												
۲	Halocynthia roretzi	S												
¥	Homard	L												
۵	Huître	S												
5	Huître perlière	S												
1	Langouste	L												
1	Limace de mer	XS												
P	Limule	М												
	Méduse Lune	S												
	Moule	S												
<i>4</i>	Nautile	М												
0	Ormeau	М												
*	Oursin	S												
*	Oursin crayon	М												
۲	Pétoncle	М												
8	Pieuvre parapluie	S												
	Poulpe	М												
÷	Turbo	S												
8	Vampire des abysses	М												
~	Ver plat	XS												
٩	Wakame	L												

De merveilleux événements

Au fil de l'année, certaines fêtes réelles peuvent avoir lieu dans le jeu. Par exemple : le Compte à rebours (réveillon du Nouvel An), la Fête des œufs (Pâques), Halloween et le Jour des cadeaux (Noël). Pour que ces événements aient lieu, vous devez posséder la dernière version du jeu, afin que Tom Nook et Marie puissent s'occuper des préparatifs. D'autres événements réells peuvent aussi avoir lieu, mais pas forcément chaque année. Vous recevrez une notification de ces événements sur le panneau d'affichage de la place du village.

Il se peut même que des personnages spéciaux pointent le bout de leur nez en ces occasions ! Ces personnages peuvent apporter des plans de bricolage propres aux fêtes, que vous pouvez créer vous-même en utilisant les matériaux spéciaux ou saisonniers récupérés. Les cadeaux, plans et activités proposés pendant ces événements peuvent changer d'une année sur l'autre, alors essayez d'en obtenir un maximum !Les villageois participeront aussi aux activités festives, donc n'oubliez pas de leur parler !

Consultez régulièrement le Nook Stop pour voir si de nouveaux objets pour les petits événements du monde réel sont en vente.

Un exemple: Compte à rebours

Le Compte à rebours est un événement annuel qui a lieu le 31 décembre. Le passage à la nouvelle année est un événement très important et vous pourrez le fêter comme il se doit sur votre île. Le bureau des résidents sera fermé pour que Tom Nook et Marie puissent s'installer à l'extérieur. Ne vous inquiétez pas : les autres bâtiments de la ville seront ouverts comme d'habitude.



Le chapeau de Nouvel An est disponible en quatre couleurs, et les collectionneurs devraient tous les acheter, car ils ne sont disponibles qu'une fois par an ! Tom Nook et Marie porteront des smokings et des chapeaux de Nouvel An très chics ! Il y aura également une horloge géante à l'extérieur, qui indiquera le temps restant avant minuit. Parlez à Tom Nook pour obtenir un pétard. De quoi démarrer les festivités de manière explosive ! Si vous parlez à Marie, elle vous donnera une baguette fluo. Pour obtenir encore plus d'objets festifs, parlez à Tom Nook et vous aurez la possibilité d'acheter un chapeau de Nouvel An pour 500 clochettes et un lot de 5 pétards pour 300 clochettes. Le chapeau de Nouvel An est disponible en jaune, rose, vert et bleu clair.

Saison des mar

Jour de la nature

Une heure avant le Nouvel An, tous vos résidents se rassembleront sur la place du village en attendant le feu d'artifice. Quand il ne restera plus que 5 minutes, les résidents sortiront leurs propres baguettes fluo. Un spectacle très coloré ! L'horloge commencera alors son décompte final. Une fois qu'elle arrivera à 0, il sera temps de souhaiter la bonne année ! Le feu d'artifice commencera et durera jusqu'à 2 heures le 1er janvier. Pensez à parler à tous vos résidents pour fêter la nouvelle année avec eux.