



LA GUIDA UFFICIALE AGGIORNAMENTO Autunno 2021

Che bello rivederti, residente!

Abbiamo lavorato a questo PDF per molto tempo e siamo felici di poterlo finalmente condividere con te. Questo è il secondo PDF di aggiornamento della guida ufficiale di Animal Crossing™: New Horizons e include tutte le novità e le modifiche apportate al gioco dall'estate 2020.

Potrai conoscere i personaggi introdotti da allora, tra cui Sonia, Gullivarr e Pasquale, ciascuno con la propria personalità e una serie di nuove funzionalità per la vita sull'isola.

Ci sono anche tanti nuovi obiettivi migliaia di Nook da scoprire e potrai saperne di più sulla verdura più spaventosa mai esistita: le zucche, appena arrivate per festeggiare Halloween con stile.

Mentre stai leggendo queste pagine, noi stiamo già lavorando al prossimo PDF che spiega tutte le migliorie al gioco apportate dall'aggiornamento 2.0. Non vediamo l'ora di presentarti tutte le nuove funzionalità!

Se non vuoi perdere aggiornamenti e novità su Animal Crossing condivisi da Nintendo, ricorda di seguire i suoi account Twitter ufficiali:

Nintendo Italia
https://twitter.com/AC_Fuffi



Aggiornamenti vari

Trasferire i salvataggi

Se dovessi cambiare la tua console Nintendo Switch e non vuoi perdere la tua isola, non preoccuparti! Puoi trasferire la tua isola su una nuova console Nintendo Switch quando vuoi, insieme ai giocatori con cui vorresti ricominciare. Puoi anche effettuare il backup dei dati di salvataggio della tua isola con un'iscrizione a Nintendo Switch Online, se mai dovesse succedere qualcosa alla tua console e dovessi sostituirla.

Migliori amici e app NookLink



Dopo che un altro giocatore avrà visitato la tua isola, Do-dobaldo ti darà l'app Contatti per il Nook Phone. Quando un giocatore arriva sull'isola, apparirà nell'elenco degli amici e in quello generale: premendo **A** puoi chieder-

gli di diventare Migliori amici, garantendogli privilegi extra quando ti fa visita. (...) Con quest'app puoi vedere quali amici sono online. Puoi fare tutto questo anche scaricando sul tuo smartphone l'app NookLink, che fa parte dell'app ufficiale di Nintendo Switch. Essa richiede l'iscrizione a Nintendo Switch Online e offre tantissime funzionalità interessanti, come riordinare gli oggetti e uno scanner QR per importare modelli da Animal Crossing: New Leaf e Animal Crossing: Happy Home Designer.

Portale modelli personalizzati

Puoi trovare il portale nella parte in fondo a destra del negozio, vicino ai Modelli personalizzati. Se hai un'iscrizione a Nintendo Switch Online, potrai accedere per scaricare i modelli personalizzati dei giocatori di tutto il mondo, oppure caricare i tuoi.

I modelli verranno aggiunti al catalogo dei tuoi modelli. Puoi anche aggiungere il Portale modelli personalizzati al tuo Nook Phone acquistandolo al Punto Nook per 300 migliaia di Nook.



Trasferimenti amiibo

(...) Se sulla tua isola non c'è abbastanza spazio per un abitante amiibo, avrai l'opzione di fargli spazio chiedendo a qualcuno di andar via. Gli abitanti invitati nell'area per campeggio tramite amiibo ti lasceranno scegliere quale casa dovranno occupare, a differenza degli abitanti che arrivano casualmente, così potrai scegliere chi mandare via. Nel caso tu abbia meno di 10 residenti, ma non hai case vuote da poter occupare, il nuovo abitante non potrà comunque trasferirsi. Puoi invitare un solo abitante al giorno usando gli amiibo. L'elenco completo degli amiibo compatibili si trova a P. 416.

Sgabuzzino

Se il tuo inventario è ingombro di oggetti che non ti sono utili nell'immediato ma di cui non desideri disfarti, la cosa migliore da fare è trasferirli nello sgabuzzino. (...)

All'inizio lo sgabuzzino può contenere 80 oggetti, ma migliorando la casa si può arrivare fino a 2.400. L'ultimo miglioramento allo sgabuzzino costa 500.000 stelline ed è disponibile solo quando avrai acquistato tutti i miglioramenti per la tua casa e pagato tutti i prestiti. Tom Nook ti chiederà di pagare questa somma in anticipo!



I miei modelli

Se non vedi l'ora di sfogare la tua creatività, l'app I miei modelli è quello che fa per te. L'app è installata sin dall'inizio sul tuo Nook Phone ed è possibile sbloccare la versione pro, usando 800 migliaia di Nook presso il Punto Nook del centro servizi dopo aver sbloccato le migliaia di Nook+. Puoi sbloccare I miei modelli: versione pro + per 2.000 migliaia di Nook: questo aggiornamento ti darà 50 slot aggiuntivi e quattro oggetti in più da personalizzare.

Orario d'apertura: 24 ore al giorno

Galleria d'arte e acquario

Ora il museo della tua isola può ospitare ancora più meraviglie! Dopo l'aggiornamento Giornata della natura e quello estivo del 2020, il museo si è espanso per includere un'ala artistica al secondo piano e la possibilità di mettere in mostra le creature marine che riesci a catturare. Vai a trovarle tutte!

Mostra di insetti

L'ala sinistra del museo ospita tutti gli insetti che avrai catturato. Detto tra noi, Blatero prova una certa repulsione per loro.



Galleria d'arte

Al piano di sopra troverai la galleria d'arte, dove potrai ammirare tutte le opere d'arte che hai donato. Blatero ha anche aggiunto delle informazioni sulle loro controparti reali!



Acquario

L'ala destra è dedicata alle specie acquatiche che vivono intorno all'isola. I pesci e le creature marine che hai donato saranno esposti qui, dentro bellissimi acquari.



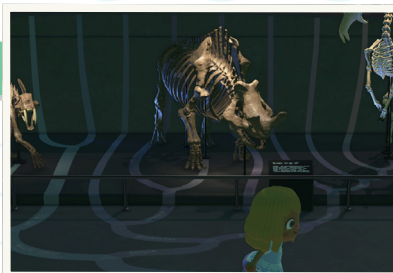
Ingresso

Quando entrerai nel museo, Blatero ti verrà incontro per salutarti.



Mostra di fossili

Vai al piano di sotto e sarà come tornare al lontano passato dell'isola. In questo spazio espositivo troverai tutti gli affascinanti fossili che avrai dissotterrato.



Sonia

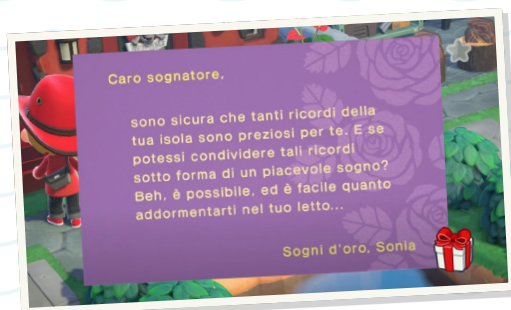


“Perdonami, non mi sono presentata. Il mio nome è Sonia, colei che ti aiuterà a orientarti tra i sogni.”

Quando le tue giornate da portavoce dell'isola si fanno pesanti, potresti aver voglia di fare un pisolino. Mettiti a letto per incontrare **Sonia**. Sonia vive in un mondo onirico che le permette di accedere ai sogni di tutti da una libreria. Quando visiti un'isola in sogno, Sonia si prenderà cura di tutti gli oggetti che hai con te. In più, farà un elenco di tutte le isole che hai già visitato, in caso ti venisse voglia di tornarci!



Ruolo sull'isola Incontrando Sonia nel mondo dei sogni avrai la possibilità di visitare le isole di altri giocatori senza che loro siano presenti, devono solo aver condiviso il sogno della propria isola. Puoi anche caricare il sogno della tua isola, così gli altri potranno visitarla. Non temere, quello che succede nei sogni non si riflette sull'isola vera e propria: nessuno potrà abbattere i tuoi alberi o rubarti i fiori quando non ci sei!



Come sognare

Per andare da Sonia nel mondo dei sogni, leggi la lettera che ti ha inviato, dove ti consiglia di metterti a dormire a letto. La lettera include il letto di Sonia ma non è necessario per dormire, andrà bene qualsiasi letto. Quando ti metti a letto, seleziona l'opzione "Sì, voglio dormire...". Assicurati di indossare i vestiti giusti: non puoi entrare nel mondo dei sogni se hai indosso una trasformazione data dalla bacchetta magica!

Per usare i servizi di Sonia devi avere un'iscrizione a Nintendo Switch Online.

Biografia

Compleanno 29 febbraio

Prima apparizione Animal Crossing: New Leaf (2012)

Sonia è apparsa per la prima volta in Animal Crossing: New Leaf ed è la proprietaria della Casa del sogno, un edificio che per la prima volta permetteva ai giocatori di visitare altre città offline. I giocatori potevano esplorare le città che volevano senza apportare modifiche nella realtà. Era anche un modo per ricevere motivi dagli altri giocatori!



Condividere il sogno della tua isola

Prima di condividere la tua isola, controlla ogni dettaglio e assicurati che non ci sia nulla che non vorresti far vedere agli altri giocatori: Sonia farà una copia esatta della tua isola al momento del caricamento che includerà l'ora, le condizioni meteo, gli edifici e i loro interni, i messaggi sulla bacheca e anche il tuo nome e i dettagli del tuo passaporto!

Dopo aver controllato ogni dettaglio, quando Sonia ti chiederà come può esserti utile seleziona l'opzione "Voglio condividere un sogno". Verrà caricata online una copia della tua isola e riceverai il tuo codice del sogno, che inizia con DA ed è composto da 12 cifre. Non temere, non devi imparare il codice a memoria: potrai trovarlo sulla mappa della tua isola e nel tuo passaporto. Poi potrai condividere il codice con chi vuoi!



Se decidi di rinnovare completamente la tua isola o sistemare alcune aree, puoi aggiornare la tua isola andando di nuovo da Sonia e parlando con lei. Puoi caricare la tua isola solo una volta al giorno!

Hai cambiato idea e non vuoi più condividere la tua isola? Nessun problema! Puoi interrompere la condivisione in qualsiasi momento parlando con Sonia e selezionando l'opzione "Il sogno che ho condiviso..." e poi "La privacy del codice". Con questa impostazione puoi rendere privato il codice del sogno, così non verrà più mostrato sul tuo passaporto o sulla mappa. Se cambi idea, potrai renderlo di nuovo pubblico seguendo gli stessi passaggi. Oppure puoi eliminarlo selezionando "Cancella il sogno".

Visitare altre isole dei sogni

Puoi visitare le isole dei sogni degli altri giocatori in due modi: usando il loro codice del sogno oppure visitando un'isola scelta casualmente. Se hai il codice del sogno dell'isola che vuoi visitare, ti basterà parlare con Sonia e selezionare "Voglio sognare" e poi "Cerca per codice del sogno". Inseriscilo e Sonia controllerà che sia corretto. Fatto questo, arriverai sull'isola dei sogni che hai scelto!

Se non hai un codice del sogno, puoi visitare un'isola scelta casualmente! Come prima, parla con Sonia ma seleziona "Sorprendimi!": arriverai su un'isola casuale che qualcuno ha caricato. Può essere una scelta interessante se sei in cerca d'ispirazione per trasformare la tua isola, chissà che cosa troverai...

Quando visiti un'isola dei sogni, non puoi usare gli oggetti del tuo inventario. Non puoi neanche imparare gli schemi fai da te, catalogare oggetti o raccogliere frutta. Al centro servizi troverai un Portale modelli personalizzati con cui trasferire i modelli del proprietario dell'isola sul tuo Nook Phone. Non potrai entrare nei negozi o nell'area per campeggio, ma potrai esplorare il museo. Il proprietario dell'isola potrebbe lasciare anche degli strumenti da farti usare se ci sono delle parti dell'isola inaccessibili. Se quando vai a dormire indossi una muta, potrai anche nuotare e fare immersioni nell'isola dei sogni. Parla con i personaggi sull'isola per scoprire il loro slogan.

Quando avrai visitato l'isola dei sogni, Sonia la aggiungerà a un elenco, così potrai tornarci ogni volta che vuoi. Quando le parli, scegli l'opzione "Rivivi un sogno" e comparirà la lista delle isole visitate in precedenza. Puoi anche indicare come preferite quelle che ti piacciono di più!

Segnalare un sogno

A volte, purtroppo, ci si può imbattere in qualcosa di offensivo o maleducato su un'isola. Se noti qualcosa che infrange le regole, puoi segnalare quell'isola. Parla con Sonia, seleziona l'opzione "Segnala sogno" oppure premi il pulsante - e scegli "Segnala". Avrai otto opzioni tra cui scegliere per la segnalazione: pubblicità, violenza, bullismo, contenuti inappropriati, pubblicazione di dati personali, contenuti sessualmente espliciti, trucchi o altro. Selezionando "Altro" potrai fornire ulteriori informazioni sul problema. Ti verrà richiesto di fornire una motivazione, ma non è necessaria. Una volta segnalato il sogno, tornerai nel tuo letto.

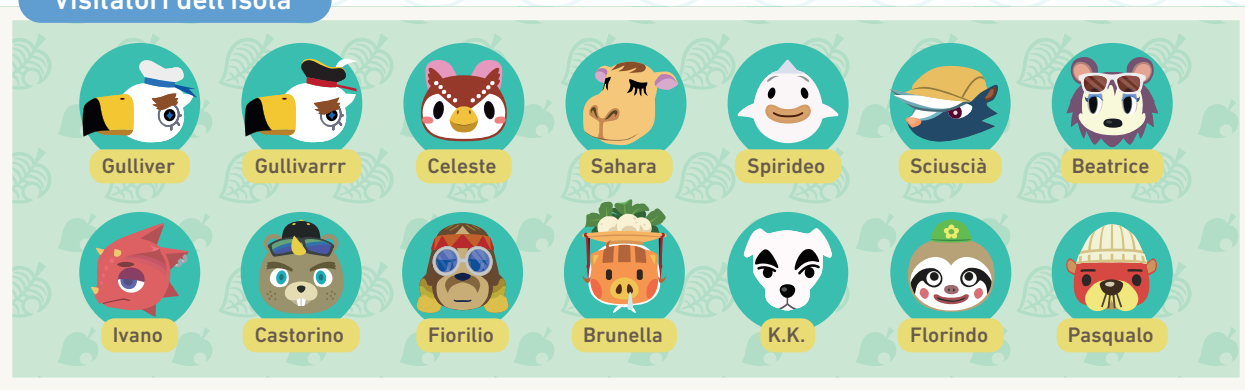


Visitatori dell'isola

Mentre ti diverti sull'isola, di tanto in tanto arriveranno in visita alcuni personaggi provenienti da altri luoghi vicini e lontani. Poiché non sono sempre presenti sull'isola, ti conviene parlare con loro non appena li incontri: potrebbero avere qualcosa di utile o d'interessante da dirti. Tranne che per Pasquale, Fiorilio e Celeste, puoi ricevere visite da un solo personaggio al giorno: quando ne vedi uno in visita, per quel giorno non ne arriverà un altro. Ciascuno offre qualcosa di unico e in grado di arricchire l'esperienza di soggiorno sull'isola, quindi è bene conoscerli tutti!



Visitatori dell'isola



Rotazione delle visite Ogni settimana puoi aspettarti delle visite da alcuni personaggi. Approfitta della presenza di questi visitatori speciali sull'isola: hanno sempre qualcosa di utile da vendere o missioni interessanti da proporti. Attenzione: a parte K.K. Slider e Brunella, non è detto che gli altri personaggi

ti facciano visita ogni settimana. Però, chi salta una settimana è più probabile che compaia la settimana successiva.

Nome	Prerequisito	Orario di presenza
Agostina	Bottega di Nook costruita	Tutta la settimana, 5:00 - 22:00; rimossa dalla rotazione una volta costruito il negozio
Gulliver	Arrivo di Blatero annunciato	Giorni feriali, 5:00 - 5:00 del giorno successivo, se Gullivarr non ha fatto visita il giorno prima
Gullivarr	Dopo aver acquistato la tua prima muta	Giorni feriali, 5:00 - 5:00 del giorno successivo, se Gulliver non ha fatto visita il giorno prima
Celeste	Dopo aver costruito il museo, in una notte con possibile sciame meteorico e K.K. non è in visita	Tutta la settimana, 19:00 - 4:00 del giorno successivo
Sahara	Casa trasformata da tenda in edificio	Tutta la settimana, 5:00 - mezzanotte
Spirideo	Sbloccato sin dall'inizio	Tutta la settimana, 20:00 - 5:00 del giorno successivo

Nome	Prerequisito	Orario di presenza
Sciuscià	Negozi Sorelle Ago e Filo costruito	Giorni feriali, 5:00 - 22:00
Beatrice	Negozi Sorelle Ago e Filo costruito	Giorni feriali, 5:00 - mezzanotte
Ivano	Centro servizi migliorato	Giorni feriali, 5:00 - 5:00 del giorno successivo
Castorino	Centro servizi migliorato	Giorni feriali, 5:00 - 5:00 del giorno successivo
Fiorilio	Missione "tre nuove case" completata	Tutta la settimana, 5:00 - 5:00 del giorno successivo; solo una visita per residente
Brunella	Bottega di Nook costruita	Domenica, 5:00 - 12:00
K.K.	Primo concerto di K.K. avvenuto	Sabato*; tutto il giorno, ma canta dalle 18:00 a mezzanotte
Florindo	Il gioco deve essere aggiornato almeno alla versione 1.2.0	Giorni feriali, 5:00 - 22:00
Pasquale	Dopo aver preso la prima capasanta	Tutta la settimana, tutto il giorno

* Comparirà venerdì se c'è un evento di sabato.



Gullivarr

“Controlla di avere spazio nelle tue tasche prima di iniziare le ricerche, altrimenti prenderai un granchio, non un bottino!”



Ruolo sull'isola Per far tornare Gullivarr dalla sua ciurma di pirati dovrai fare delle immersioni. Indossa la muta e tuffati nell'oceano per iniziare le ricerche. Il comunicatore assomiglia a un Nook Phone ma non riuscirai a vederlo dalla superficie: tieni gli occhi aperti e cerca un'ombra piccola che non si muove. Una volta individuata, immergiti per vedere se la tua ricerca ha avuto successo, altrimenti continua a cercare: di sicuro è lì da qualche parte.

Quando lo trovi, portalo a Gullivarr e ti darà una ricompensa per averlo aiutato a tornare dalla sua ciurma. La ricompensa sarà un mobile o un indumento da pirata e lo troverai il giorno seguente nella cassetta della posta, quando Gullivarr sarà tornato a bordo della sua nave.

Dopo aver acquistato una muta, noterai un nuovo gabbiano spiaggiato in riva al mare. Anche se assomiglia a Gulliver, non farti ingannare: questo è **Gullivarr**, il pirata! Puoi capirlo dalle occhiaie intorno ai suoi occhi e dalla sua parlata da pirata. Lo troverai addormentato sulla spiaggia dalle 5:00 alle 5:00 del giorno seguente. Purtroppo, è finito in mare cadendo dalla nave e non può mettersi in contatto con la sua ciurma perché il suo comunicatore è ancora nell'oceano!

Mobili e indumenti da pirata

☐ bandana da pirata	☐ corona tesoro pirata	☐ paio di stivali da pirata
☐ barba da pirata	☐ costume da mozzo pirata	☐ pantalone da pirata
☐ barile pirata in orizzontale	☐ costume tesoro pirata	☐ pavimento pirata
☐ barile pirata in verticale	☐ forziere pirata	☐ tappeto pirata
☐ benda piratesca	☐ giaccone da pirata	☐ timone pirata
☐ cannone pirata	☐ muro pirata	☐ vestito da pirata
☐ cappello da pirata		

Biografia

Compleanno

Sconosciuto

Prima apparizione

Animal Crossing: New Horizons (2020)

Il nostro amico pirata è approdato per la prima volta in Animal Crossing: New Horizons, ma sa come farsi notarr! Come Gulliver, Gullivarr ha navigato verso molti lidi che i giocatori riconosceranno da altre saghe, ad esempio l'Isola Tropic di Paper Mario: Il Portale Millenario.



Pasquale

“Secondo te, le anatre fanno qua-qua quando sono vicine e là-là quando sono lontane? Se mi avvicino, però, non sono più là...”



Se trovi una capasanta durante le tue immersioni nell'oceano, la deliziosa creatura marina attirerà l'attenzione di **Pasquale**. Ti proporrà uno scambio, ma solo una volta al giorno perché non è un tipo ingordo e solo se la capasanta occupa uno spazio libero nel tuo inventario (non vuole privarti di queste prelibatezze).



Ruolo sull'isola In cambio delle capesante, Pasquale ti darà degli schemi fai da te per il set di mobili e di indumenti Sirena, oltre ad accessori e perle. Le perle sono uno degli elementi necessari per costruire gli schemi fai da te: se riesci, trova almeno una capasanta al giorno!

Ogni giocatore può incontrare Pasquale solo una volta: se ci sono più persone sull'isola, potranno tutti incontrare Pasquale una volta al giorno. Se decidi di tenere le capesante, potrebbe ricomparire quando ne trovi un'altra per offrirti lo scambio.

Schemi fai da te e indumenti Sirena

☐ abito a scaglie sirena	☐ orologio a muro sirena	☐ separé sirena
☐ abito principessa sirena	☐ paio scarpe sirena	☐ sofà sirena
☐ armadio sirena	☐ pavimento sirena	☐ tappeto sirena
☐ comò sirena	☐ recinzione sirena	☐ tavolo sirena
☐ lampada sirena	☐ scaffale sirena	☐ tiara sirena
☐ letto sirena	☐ sedia sirena	☐ toletta sirena
☐ muro sirena		



Biografia

Compleanno 19 luglio

Prima apparizione Animal Crossing: Wild World (2005)

Abbiamo incontrato Pasquale per la prima volta nei fiumi di Animal Crossing: Wild World, dove regalava mobili ispirati alle navi a chi ascoltava i suoi pensieri. Il suo amore per le capesante è iniziato proprio lì, tanto da offrire in cambio un'ascia d'oro. Aveva un ruolo simile anche in Animal Crossing: Let's Go to the City, ma non aveva più l'ascia d'oro. In Animal Crossing: New Leaf, invece di restare sulla costa, compariva alle spalle del giocatore dopo un'immersione se fiutava una capasanta.



Obiettivi miglia di Nook

Nuovi obiettivi



Tuffi profondi

Cattura un certo numero di creature marine (→ P. 194)

	Parole chiave sbloccate	Obiettivo	Ricomp.
1	☐ Nuotatore • di mezza estate	5	300
2	☐ Frugaspigge • marittimo	50	500
3	☐ Relitto • acquatico	250	1000
4	☐ Mito • dei flutti	1000	2000
5	☐ Mostro • degli abissi	2500	3000



Studi subacquei

Cattura un certo numero di creature marine diverse (→ P. 194)

	Parole chiave sbloccate	Obiettivo	Ricomp.
1	☐ Tuffatore • nel blu	5	300
2	☐ Ingrediente • fresco	10	500
3	☐ Habitué/Habitué • marino	20	1000
4	☐ Alga • acquosa	30	2000
5	☐ Diletto • del litorale	40	3000



Un cespuglio per amico

Pianta un certo numero di arbusti (→ P. 173)

	Parole chiave sbloccate	Obiettivo	Ricomp.
1	☐ Magnificenza • rigogliosa	1	300
2	☐ Sentinella • della flora	5	500
3	☐ Vegetazione • sorprendente	20	1000



Che seccatura!

Cerca di donare un'opera d'arte falsa al museo

	Parole chiave sbloccate	Obiettivo	Ricomp.
1	☐ Falsario • verosimile	1	500



Mecenate

Acquista un certo numero di opere d'arte (→ P. 42)

	Parole chiave sbloccate	Obiettivo	Ricomp.
1	☐ Venditore • ambiguo	1	300
2	☐ Intenditore d'arte • perspicace	10	500
3	☐ Opera d'arte • audace	20	1000



Tanto va la lontra al largo...

Dai le capesante a Pasquale un certo numero di volte (→ P. 79)

	Parole chiave sbloccate	Obiettivo	Ricomp.
1	☐ Cinico • con un cuore	1	300
2	☐ Filosofo • affamato	10	500
3	☐ Esistenzialista • degli oceani	20	1000

Frutta e verdura

Nuove verdure

Zucche

Le zucche sono verdure che puoi coltivare sulla tua isola. Non serve un terreno specifico per farle crescere, quindi piantale dove vuoi. Le zucche possono essere di quattro colori: arancioni, gialle, verdi e bianche. Una volta cresciute, puoi venderle per 350 stelline ciascuna o metterle da parte per realizzare alcuni schemi fai da te nel periodo più spaventoso dell'anno. Puoi acquistare una piantina di zucca da Florindo in qualsiasi momento dell'anno o alla Bottega di Nook a ottobre: in quel mese, Florindo vende le zucche a metà prezzo rispetto alla Bottega di Nook!



Servono quattro giorni per far crescere una zucca. Quando pianta un germoglio di zucca verrà scelto un colore casuale ma, quando hai delle zucche già cresciute, puoi piantarne una di un colore specifico per averne altre di quel colore, come faresti con la frutta. L'arancione è il colore più comune, mentre il verde è il più raro.

● Annaffiare le zucche

Giorni	Zucche
0	1
1	2
2 o più	3

Da ogni piantina possono nascere al massimo tre zucche. Il numero varia in base a quante volte hai annaffiato la piantina:

Le zucche ricrescono una volta raccolte, quindi non devi preoccuparti di ripiantarle ogni volta.



Creature marine

Acquistando una muta dalla Bottega di Nook o dal Punto Nook potrai nuotare nell'oceano! Devi solo indossare la muta sopra ai tuoi vestiti e andare alla spiaggia più vicina. Cammina nell'acqua per iniziare a nuotare oppure tuffati dagli scogli o dal molo dell'isola correndo e premendo **A**! Una volta in acqua, usa la levetta per muoverti nella direzione che preferisci e premi il pulsante **A** per



fare uno scatto in avanti, così nuoterai più velocemente!

Immergersi

Mentre nuoti vedrai delle bolle arrivare in superficie. Premendo **Y** potrai immergerti ed esplorare i fondali oceanici. Continua a nuotare sott'acqua per seguire le ombre delle creature marine, ma attenzione: ogni tanto dovrai tornare in superficie per prendere fiato! Quando catturi una creatura marina, puoi donarla al museo di Blatero o usarla

come decorazione per l'isola. Le ombre delle creature marine sono di cinque tipi: molto piccole (XS), piccole (S), medie (M), grandi (L) e molto grandi (XL). Come i pesci e gli insetti, cambiano a seconda delle stagioni, quindi ogni mese ti aspetta qualcosa di nuovo.

Elenco delle creature marine

Nome	Prezzo	Richiede	Taglia	Velocità
Abalone	2000	20	M	Movimento medio costante
Alga wakame	600	0	L	Immobile
Ananas di mare	1500	0	S	Scatti lenti
Anemone di mare	500	0	L	Immobile
Anguilla di giardino	1100	0	S	Movimento lento costante
Aragosta mediterranea	5000	40	L	Movimento veloce
Astice	4500	40	L	Movimento veloce
Buccino	1000	0	S	Movimento lento costante
Calamaro lucciola	1400	0	XS	Movimento lento
Calamaro vampiro	10000	80	M	Scatti veloci
Capasanta	1200	5	M	Scatti lenti
Cestello di Venere	5000	40	M	Scatti veloci
Cetriolo di mare	500	0	M	Movimento lento costante
Cozza	1500	0	S	Movimento lento costante
Dente di cane	600	0	XS	Immobile
Gamberetto boreale	1400	0	S	Movimento lento
Gambero black tiger	3000	20	S	Movimento medio costante
Gambero mantide	2500	20	S	Scatti veloci
Granchio della neve	6000	40	L	Scatti veloci
Granchio ferro di cavallo	2500	20	M	Scatti veloci

PREZZO Il prezzo a cui potrai vendere la creatura a Mirco e Marco.

RICHIESTE Alcune creature marine appaiono solo dopo aver catturato un certo numero di altri esemplari. Qui vedrai quanti dovrai catturarne.

Nome	Prezzo	Richiede	Taglia	Velocità
Granchio gazami	2200	20	M	Scatti medi
Granchio gigante	8000	80	L	Movimento veloce
Granchio gig. del Giappone	12000	80	XL	Movimento veloce
Granciporro	1900	20	M	Movimento medio costante
Isopode gigante	12000	80	M	Scatti veloci
Lumaca turbante	1000	0	S	Movimento lento
Medusa aurelia	600	0	S	Movimento lento costante
Nautilus	1800	20	M	Movimento lento
Nudibranchi	600	0	XS	Movimento lento costante
Ostrica	1100	0	S	Scatti medi
Ostrica pictada	2800	20	S	Scatti medi
Polpo	1200	0	M	Scatti medi
Polpo ombrello	6000	40	S	Scatti veloci
Porcellino di mare	10000	80	S	Scatti veloci
Riccio di mare	1700	0	S	Movimento lento costante
Riccio matita	2000	20	M	Movimento medio costante
Stella marina	500	0	S	Scatti lenti
Tridacna gigante	15000	80	XL	Scatti veloci
Verme piatto	700	0	XS	Movimento lento
Vite di mare	900	0	S	Immobile

TAGLIA Mostra le dimensioni dell'ombra della creatura marina, da XS a XL.

VELOCITÀ Indica la velocità di movimento della creatura marina.

Distribuzione delle creature marine

Le pagine seguenti elencano tutte le creature marine e rivelano informazioni fondamentali su ogni specie: dimensione delle ombre, velocità di movimento e molto altro. Questa importante tabella ti spiega dove trovare ogni creatura marina e che possibilità ha di apparire in diversi momenti del giorno in ciascun mese.

LEGENDA

A	Mattina	(4:00 - 9:00)
B	Giorno	(9:00 - 16:00)
C	Sera	(16:00 - 21:00)
D	Notte	(21:00 - 4:00)

		Emisfero settentrionale				GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU	LUG	AGO	SET	OTT	NOV	DIC
		Emisfero meridionale				LUG	AGO	SET	OTT	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU
	Taglia	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Abalone	M																
Alga wakame	L																
Ananas di mare	S																
Anemone di mare	L																
Anguilla di giardino	S																
Aragosta mediterranea	L																
Astice	L																
Buccino	S																
Calamaro lucciola	XS																
Calamaro vampiro	M																
Capasanta	M																
Cestello di Venere	M																
Cetriolo di mare	M																
Cozza	S																
Dente di cane	XS																
Gamberetto boreale	S																
Gambero black tiger	S																
Gambero mantide	S																
Granchio della neve	L																
Granchio ferro di cavallo	M																
Granchio gazami	M																
Granchio gigante	L																
Granchio gig. del Giappone	XL																
Granciporro	M																
Isopode gigante	M																
Lumaca turbante	S																
Medusa aurelia	S																
Nautilus	M																
Nudibranchi	XS																
Ostrica	S																
Ostrica pinctada	S																
Polpo	M																
Polpo ombrello	S																
Porcellino di mare	S																
Riccio di mare	S																
Riccio matita	M																
Stella marina	S																
Tridacna gigante	XL																
Verme piatto	XS																
Vite di mare	S																

Eventi indimenticabili

Durante l'anno vengono festeggiate nel gioco alcune ricorrenze del mondo reale, ad esempio: il conto alla rovescia (Capodanno), la Caccia all'uovo (Pasqua), Halloween e il Giorno dei Giocattoli (Natale). Per far iniziare questi eventi devi aggiornare il gioco all'ultima versione, così Tom Nook e Fuffi potranno dedicarsi ai preparativi. Potrebbero esserci anche altri eventi, ma non è detto che si ripetano ogni anno. Riceverai un avviso su questi eventi sulla bacheca in piazza.

Possono venire a festeggiare anche dei personaggi speciali! Inoltre, essi possono portare degli schemi fai da te specifici per l'evento da realizzare usando alcuni dei materiali speciali o stagionali che hai raccolto. I regali, gli schemi e le attività offerti durante gli eventi potrebbero cambiare ogni anno, quindi fai attenzione a non perderti nulla! Anche gli abitanti parteciperanno ai festeggiamenti, quindi non dimenticarti di parlare con loro!

Controlla spesso il Punto Nook per vedere se ci sono nuovi oggetti dedicati a degli eventi minori del mondo reale.

Caccia all'uovo



Giornata della natura



Stagione dei matrimoni



Un esempio: il conto alla rovescia

Il conto alla rovescia è un evento che avviene il 31 dicembre di ogni anno. In Animal Crossing il Capodanno è un evento importante tanto quanto nel mondo reale e lo festeggia anche la tua isola. Il centro servizi resterà chiuso in modo da permettere a Tom Nook e a Fuffi di effettuare tutti i preparativi necessari. Tutti gli altri edifici continueranno a operare secondo il loro solito orario.



Il cappello di Capodanno è disponibile in quattro colori. Ai collezionisti consigliamo di acquistare tutte le varianti, perché sono disponibili solo una volta all'anno!

Quel giorno, Tom Nook e Fuffi indosseranno smoking e cappelli da festa: davvero molto chic! All'esterno del centro servizi sarà approntato un conto alla rovescia per la mezzanotte. Parla con Tom Nook e riceverai uno sparacoriandoli, un ottimo modo per dare il via ai festeggiamenti... col botto! Parla con Fuffi e riceverai un bastoncino luminoso. Per ottenere altri gadget festivi, parla di nuovo con Tom Nook per acquistare un cappello di Capodanno (500 stelline) o un set di cinque sparacoriandoli (300 stelline). Il cappello di Capodanno è disponibile in quattro colori: giallo, rosa, verde e turchese.

Quando mancherà un'ora alla fine dell'anno, tutti gli abitanti della tua isola si riuniranno all'esterno del centro servizi per prepararsi ad assistere ai fuochi d'artificio. A cinque minuti dalla mezzanotte, ciascuno tirerà fuori il proprio bastoncino luminoso. Quanti colori! Che spettacolo! A quel punto inizierà il conto alla rovescia. Alla mezzanotte esatta... Tanti auguri! Il nuovo anno sarà salutato da uno spettacolo pirotecnico che durerà fino alle 2:00 del 1 gennaio. Parla con gli abitanti per festeggiare insieme a loro!