



Índice

11	Prólogo: Manual de la Civilización de los Animalitos
13	Introducción
16	1. Estamos en contacto
18	Compartir de lejos
20	De juego a herramienta
21	Enseña y cuenta
26	2. La vida tranquila
30	Jugadores casuales
33	Los ladrillos de la calma
35	A propósito del slow gaming
38	3. De animales y hombres
45	ELIZA
51	¿Qué es kawaii? ¿Y tú me lo preguntas?
56	4. La riqueza de las aldeas
59	Sigue el rastro del dinero
62	Trabajos que odias para comprar cosas que no necesitas
66	Hackea el planeta

70	5. Mundos flotantes
74	Gross National Cool
77	La juventud se está volviendo idiota
84	6. Animal Crossing antes de Animal Crossing
89	Cabbage
92	Al principio era un juego de aventuras
96	7. Donde ocurre la magia
99	Nintendo Entertainment Analysis & Design Group 2
101	Katsuya Eguchi
104	Aya Kyogoku
105	Kazumi Totaka
108	8. Animal Crossing
110	Tu primer día en una nueva ciudad
115	Números invisibles
117	Superficies levemente ásperas
121	¿Sueñan los aldeanos con insectos eléctricos?
124	De las múltiples versiones de Doubutsu no Mori
128	9. Animal Crossing: Wild World
133	Procesos imperativos de miniaturización
134	Círculos mágicos
137	bo, fu, ge, ha, ko, ta
140	En cartelera
146	10. Animal Crossing: Let's Go to the City
149	¿Quién quiere vivir en la ciudad?
154	Tiempo de autocrítica
156	11. Animal Crossing: New Leaf
160	Alcalde vuestro que soy
164	kiza, uchi
168	Enséñales lo que tienes
171	Isla Tórtimer



174	12. Animal Crossing Gaiden
178	Happy Home Designer
181	Amiibo Festival
185	Welcome Amiibo
188	Universo compartido Nintendo
192	Epílogo: Pasaporte al futuro
197	Bibliografía