

Es algo que ocurre de tanto en tanto. Un videojuego que parte de una base supuestamente banal y un tanto inocente acaba por arrastrarlo a uno a ese universo virtual que se muestra en la pantalla del televisor cuando se conecta la consola. Animal Crossing, como en su día hicieron Los Sims, Pokémon o incluso el Tamagotchi, se aprovecha de la facilidad que parece tener el ser humano para encariñarse con seres artificiales que emulan nuestro comportamiento. Porque el juego de Nintendo, como muy bien se han encargado de difundir desde la propia desarrolladora, es un simulador de vida.

Eso sí, aquí se abandona toda pretensión de realismo para dotar al juego de un aspecto inocente, muy del gusto oriental, repleto de colores llamativos. Un juego de clara tendencia japonesa que, quizá por eso, ha tardado tanto tiempo en llegar a territorio europeo.

Concebido como secuela para el popular título de Nintendo 64 Animal Forest, el juego parte de una premisa tan sencilla como eficaz: vivir. Lo que implica que uno, después de mudarse a la ciudad, tiene que hablar con la gente, conocer a sus vecinos, ganar un sueldo o decorar la casa. El secreto del éxito hay que atribuirlo a partes iguales a las inmensas posibilidades en una partida y a la acertada utilización del tiempo real, manejado en este caso por el reloj interno de la consola. Esto quiere decir que ciertos eventos ocurren en horas determinadas, que las estaciones se van sucediendo una tras otra o que los cumpleaños se celebran en un día concreto. El truco funciona y uno acaba queriendo volver al juego porque tiene que felicitar a su vecino.