

Guía de Barney's Dream Cruise

Autor: Rikard Swahn (Gubbi Games)

Versión: 1.1

Consejos generales

- Si te quedas atascado, a veces Arthur podrá guiarte en la dirección adecuada.
- Ciertas cosas no están disponibles desde el principio, siendo necesario que hagas otras cosas primero. Por ejemplo, el correo llega tras hacer algunas tareas concretas, así que revisa los buzones con regularidad tras realizar ciertas acciones en el juego.

Guía

Mira la foto que hay sobre la cama. Anota el nombre del perro de la foto ("Shadow"). Sal de la habitación (por la derecha).

Entra por la puerta que hay en la parte inferior izquierda. Toma el bolígrafo que hay sobre el escritorio. Sal de la habitación.

Ve al piso de abajo y sal por la puerta de la izquierda. Abre el maletero del coche abandonado y toma la palanca que hay en su interior. Camina hacia la calle que hay a la izquierda, lo que hará que se muestre el mapa.

Una vez en el mapa, dirígete hacia la casa de Arthur. Recoge la cafetera que hay sobre la mesa que está situada junto a la puerta. Sal para volver al mapa de nuevo.

Dirígete a la granja de la abuela. Haz clic en el cubo de basura para recoger un guante de goma. Toma la piedra situada justo en la entrada del huerto.

Camina hasta la casa de la abuela. Llama a la puerta, pregúntale a la abuela qué ha estado haciendo, y luego dile que la invitarás alguna vez. La abuela se autoinvitará en ese momento e irá de visita a tu casa. Camina hasta volver al mapa de nuevo.

Dirígete a casa de Michael. Usa la piedra sobre el césped sin cortar. Michael pasará sobre la piedra, romperá su cortacésped y entrará en su casa. Abre su cubo de basura y toma el ticket de una maqueta de avión. Camina hasta volver de nuevo al mapa.

Dirígete a casa de Barney. Entra en la casa y luego camina hacia la derecha o sube al piso de arriba. La abuela abrirá la puerta, entrará y se sentará junto a la mesa. Camina hasta el fogón, situado en la zona de la cocina, en la parte derecha de la casa. Usa el café en el fogón para calentarlo. Usa el café con la abuela.

Haz clic en la abuela para comenzar a hablar con ella. Pregúntale cómo le va y luego dile si hay algo que le preocupa. Entonces, responde: "Sí, ¡claro! ¡Me alegra que vengas por aquí!". La abuela se mostrará más confiada, se acercará a Barney y le preguntará si está buscando algo más. Elige cualquiera de las respuestas y pídele que se vaya. La abuela se mostrará indignada y pedirá usar el baño antes de marcharse. Después de que la abuela haya entrado en el baño, camina hasta volver al mapa de nuevo.

Dirígete de nuevo a la granja de la abuela y camina hasta la casa. Toca la campana. Bobby pensará que es la hora de comer y se acercará caminando. Camina hasta donde Bobby estaba descansando previamente. Toma la regadera que hay a la izquierda y las galletitas saladas que hay junto a ella. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete al centro comercial. Entra dentro del centro comercial. Mira el tablón de anuncios que hay junto a la puerta. Anota los teléfonos de la adivina y de la línea para denuncias sobre drogas. Camina hacia la izquierda, pasando el banco, hasta la otra zona del centro comercial.

Entra en la tienda de coleccionismo y toma una maqueta de avión de la pila de cajas que hay en la parte superior izquierda. Usa la maqueta de avión con el dependiente. Dile al dependiente que quieres devolver la maqueta. Dile que tienes el ticket. Te harán un reembolso por el valor de la maqueta y el dinero se enviará a tu cuenta. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Barney. Abre el buzón y toma el formulario de la Seguridad Social que te han enviado. Usa el bolígrafo con el formulario. Camina hasta volver de nuevo al mapa.

Dirígete otra vez al centro comercial. Usa el formulario rellenado en el buzón rojo que hay en la parte superior de la pantalla. Dirígete a casa de Donnie. Abre el buzón y toma el folleto publicitario de unas rebajas de zapatos. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Barney. Abre el buzón y toma el cheque de la Seguridad Social. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete al centro comercial y entra en él. Entra en el banco y dale el folleto publicitario a la señora mayor que hay delante de la ventanilla. Después de que se haya ido, usa el cheque con el empleado del banco. Cobrarás el cheque y el dinero se enviará a tu cuenta. Sal del banco.

Regresa a la tienda de coleccionismo (a la izquierda). Toma un módem de la pila de cajas que hay en la parte superior izquierda de la tienda. Usa el módem con el dependiente. Dile que quieres comprarlo y acepta el precio. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Barney. Entra en la casa y ve al piso de arriba. Entra en el despacho (la puerta en la parte inferior izquierda). Usa el módem con el módem averiado que hay sobre la mesa. Haz clic en el ordenador.

La contraseña del ordenador es el nombre del perro que viste en el dormitorio al comienzo del juego ("Shadow"). También puedes obtener una pista para averiguar la contraseña si vas al piso de abajo y llamas a la adivina (555-48863).

Haz clic en el botón del correo electrónico y luego en el correo de "Porrolandia". Haz clic en el enlace de "¡IR A LA TIENDA!". Haz clic en el botón de semillas de cánnabis situado en la parte superior izquierda de la pantalla. Confirma la compra. Sal del ordenador haciendo clic en la X situada en la esquina superior derecha de la pantalla del ordenador. Sal del despacho y ve al piso de abajo.

Entra en el retrete. Toma la horquilla que hay en el suelo junto al retrete. Usa el guante de goma con el retrete para agarrar el zurullo que hay en su interior. Sal del baño.

Sal de la casa. Abre el buzón y toma las semillas de cánnabis que compraste. Usa la regadera con la manguera de jardín naranja que hay junto a la casa. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a la granja de la abuela. Camina hacia la izquierda, hasta entrar en el huerto, y usa las semillas de cánnabis en la parcela de tierra vacía que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. Usa la regadera sobre la semilla plantada. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Arthur. Camina hacia la derecha y pídele consejo a Arthur sobre una planta que no crece. Te dirá que está trabajando en un superfertilizante, pero que ahora está ocupado trabajando en su robot mayordomo. Termina la conversación.

Cuando Arthur esté girado hacia la derecha, trabajando en su robot con una llave inglesa, usa el bolígrafo en la mesa de dibujo para sabotear los planos del robot. El robot explotará y ahora Arthur tendrá tiempo para trabajar en el superfertilizante. Habla de nuevo con Arthur y vuelve a pedirle consejo sobre una planta que no crece. Ahora te dirá que ya tiene tiempo para trabajar en el superfertilizante, pero que le falta un elemento para terminarlo. Arthur caminará hacia la izquierda,

hasta la mesa de laboratorio, para ponerse a trabajar en ella.

Cuando ya haya llegado a la mesa, usa el zurullo con Arthur. Arthur añadirá el zurullo a la fórmula del superfertilizante y luego la probará. La fórmula funciona y Barney recibe una muestra del superfertilizante. Camina hasta volver de nuevo al mapa.

Dirígete a casa de la abuela. Usa el superfertilizante en la semilla plantada (en el jardín que hay a la izquierda). Toma la planta grande de cánnabis y camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Michael. Usa la horquilla en el maletero de su coche. Usa la bolsa de maría en el maletero abierto. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Barney y entra dentro del edificio. Usa el teléfono que hay en la pared, junto a la puerta de entrada. Llama a la línea para denuncias sobre drogas (555-37847). Di que quieres denunciar algo. Se muestra como arrestan a Michael y así se completa uno de los puntos de la lista de tareas pendientes. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Michael. Usa la palanca en la puerta principal de la casa. Entra en la casa.

Haz clic en el cuadro torcido que cuelga en la pared, en la parte superior de la pantalla. Se muestra que hay una caja fuerte tras el cuadro. Haz clic en la caja fuerte para verla de cerca.

La caja fuerte está protegida con un código. Si intentas introducir uno, verás que es de seis dígitos. Pulsa el botón inferior derecho para salir de la pantalla de la caja fuerte.

Camina hacia la derecha y entra en la cocina por la puerta. Usa la galletita salada con el loro. Habla con el loro, di "Hola" y luego selecciona la opción "Código de la caja fuerte". El loro responderá con un acertijo sobre el código de la caja fuerte.

El acertijo comienza así: "¡UNO ES DOS Y CUATRO ES CINCO!". Esto significa que el número 1 debe sustituirse por el número 2 y el número 4 debe sustituirse por el número 5.

Continúa diciendo "¡EMPIEZO CON OCHO Y EN NUEVE TERMINO!". Como el código tiene seis dígitos, ahora sabemos que el código es 8xxxx9 (x son las cifras que desconocemos).

Tras ello, continúa diciendo: "TRAS EL OCHO, UN CUATRO HAY, EL RESTO SON UNOS, ¡ES LO QUE HAY!". Como el 4 debe de ser sustituido por un 5 y el 1 debe de ser reemplazado por un 2, el código resultante es 852229. Termina la conversación con el loro.

Vuelve al salón e interactúa de nuevo con la caja fuerte. Introduce el código. La caja fuerte se abre. Toma los billetes del crucero y sal de la caja fuerte. Camina hasta volver al mapa.

Dirígete a casa de Donnie y llama a su puerta. Pregúntale por qué está triste. Elige una opción para hablar sobre el arresto de Michael y luego dile que tienes algo para él por su cumpleaños. Dile que son billetes para un crucero. Tras esto, se muestran las escenas finales.