

Guia para o Barney's Dream Cruise

Autor: Rikard Swahn (Gubbi Games)

Versão: 1.1

Dicas gerais

- Caso você fique preso, às vezes Arthur poderá te guiar para a direção correta.
- Algumas coisas não estarão disponíveis desde o início, pois exigem que você faça outras coisas primeiro. Por exemplo, correspondências chegam após realizar certas tarefas específicas, então certifique-se de checar as caixas de correio com frequência depois de realizar certas ações no jogo.

Guia

Veja a foto que está acima da cama. Anote o nome do cachorro da foto (“Shadow”). Saia do cômodo (para a direita)

Entre na porta que há na parte inferior esquerda. Pegue a caneta na mesa. Saia do cômodo.

Desça as escadas e saia pela porta à esquerda. Abra o porta-malas do carro abandonado e pegue o pé-de-cabra dentro dele. Caminhe até a rua à esquerda, que fará com que o mapa seja exibido.

Uma vez no mapa, caminhe para a casa de Arthur. Pegue a cafeteira que está sobre a mesa, situada junto à porta. Saia do mapa novamente.

Dirija-se à fazenda da avó. Clique no cesto de lixo para pegar uma luva de borracha. Pegue a pedra que está no chão, bem na entrada da horta.

Caminhe até a casa da avó. Bata na porta e pergunte à avó o que ela tem feito, e então diga a ela que você vai convidá-la qualquer dia para uma visita. Ela então se convidará e, agora, irá visitá-lo em sua casa. Caminhe até o mapa novamente.

Dirija-se à casa de Michael. Use a pedra sobre a grama sem corte. Michael passará pela pedra, quebrará seu cortador de grama e entrará em casa. Abra seu cesto de lixo e pegue o recibo de um aeromodelo. Caminhe até o mapa novamente.

Dirija-se à casa de Barney. Vá para dentro da casa e, então, vire à direita ou suba as escadas. A avó abre a porta, entra na casa e senta-se à mesa. Caminhe até o fogão na área da cozinha, à direita. Use o café no fogão para esquentá-lo. Use o café com a avó.

Clique sobre a avó para começar uma conversa com ela. Pergunte como ela está e, então, pergunte se algo está incomodando. Em seguida, responda: “Sim, claro! Fiquei feliz por você ter vindo”. A avó ficará confiante, se aproximará de Barney e perguntará se há mais alguma coisa acontecendo entre eles. Escolha qualquer uma das respostas e peça que ela vá embora. A avó ficará indignada e pedirá para usar o banheiro antes de ir embora. Assim que ela entrar no banheiro, caminhe até o mapa novamente.

Dirija-se à fazenda da avó novamente e depois caminhe até a casa dela. Toque a campainha. Bobby vai pensar que é hora do almoço e virá caminhando. Caminhe de volta até onde Bobby estava descansando anteriormente. Pegue o regador à esquerda e os biscoitos ao lado dele. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se ao shopping. Entre no shopping. Olhe para o quadro de avisos na porta. Anote os números

de telefone da cartomante e da linha para denúncias sobre drogas. Caminhe para a esquerda, passe o banco e siga para a outra parte do shopping.

Entre na loja de hobbies e pegue um aeromodelo nas pilhas de caixas localizadas no canto superior esquerdo. Use o aeromodelo com o atendente. Diga ao atendente que você deseja devolver o aeromodelo. Responda que você tem o recibo com você. Você recebe um reembolso pelo aeromodelo e o dinheiro é enviado para a sua conta. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Barney. Abra a caixa de correio e pegue o formulário da previdência social que chegou. Use a caneta com o formulário. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se ao shopping novamente. Use o formulário preenchido com a caixa de correio vermelha na parte superior da tela. Dirija-se à casa de Donnie. Abra a caixa de correio e pegue o folheto publicitário de sapatos. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Barney. Abra a caixa de correio e pegue o cheque da previdência social. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se ao shopping e, então, entre no shopping. Entre no banco e entregue o folheto publicitário para a senhora idosa em frente ao balcão. Assim que ela sair, use o cheque com o atendente do banco. O cheque é descontado e enviado para a sua conta. Saia do banco.

Retorne à loja de hobbies (à esquerda). Pegue um modem nas pilhas que estão no canto superior esquerdo. Use o modem com o atendente. Diga que deseja comprar e aceite o preço. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Barney. Entre e suba as escadas. Caminhe até o escritório (a porta na parte inferior esquerda). Use o modem com o modem quebrado sobre a mesa. Clique no computador.

A senha do computador é o nome do cachorro que você viu no quarto no começo do jogo (“Shadow”). Observe que você também pode conseguir uma dica da senha se você descer as escadas e ligar para a cartomante (555-48863).

Clique no botão do e-mail e depois no e-mail “Casa de Cannabis”. Clique no link “IR PARA A LOJA!”. Clique no botão de sementes de cannabis situado no canto superior esquerdo da tela. Confirme a compra. Saia do computador clicando no X no canto superior direito da tela do computador. Saia do escritório e desça as escadas.

Dirija-se ao banheiro. Pegue o grampo de cabelo no chão, perto do vaso sanitário. Use a luva de borracha com o vaso sanitário para pegar fezes do vaso sanitário. Saia do banheiro.

Vá para fora. Abra a caixa de correio e pegue as sementes de cannabis que você comprou. Em seguida, use o regador com a mangueira de jardim laranja que está junto à casa. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à fazenda da avó. Caminhe para a esquerda, até a horta, e use as sementes de cannabis no pedaço de terra vazio no canto inferior esquerdo da tela. Use o regador na semente plantada. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Arthur. Caminhe à direita e peça algum conselho para Arthur a respeito da planta que não cresce. Ele lhe dirá que está trabalhando em um superfertilizante, mas que está ocupado agora trabalhando em um robô mordomo. Encerre a conversa.

Quando Arthur estiver virado para a direita e ocupado ajustando o robô com uma chave inglesa, use a caneta com a lousa para sabotar seus planos do robô. O robô explodirá e agora ele terá tempo para trabalhar no superfertilizante. Fale com Arthur novamente e peça novamente algum conselho sobre uma planta que não cresce. Ele agora lhe dirá que tem tempo para trabalhar em seu superfertilizante, mas que está faltando um componente para ele. Ele então irá até a mesa do laboratório à esquerda para começar a trabalhar nisso.

Assim que ele chegar à mesa, use as fezes com Arthur. Arthur adicionará as fezes à fórmula do superfertilizante e, depois, irá testá-la. A fórmula funciona e Barney obtém uma amostra do superfertilizante. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa da avó. Use o superfertilizante na semente plantada (no jardim à esquerda). Pegue a grande planta de cannabis e, em seguida, caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Michael. Use o grampo no porta-malas de seu carro. Use o saco de maconha no porta-malas aberto. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Barney e entre na casa. Use o telefone na parede, junto à porta de entrada. Faça uma ligação para a linha de denúncias sobre drogas (555-37847). Diga que você quer fazer uma denúncia. A prisão de Michael é exibida e o primeiro item da lista de pendências é concluído. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Michael. Use o pé de cabra na porta da frente da casa. Entre na casa.

Clique no quadro torto pendurado na parede, na parte superior da tela. Um cofre é revelado atrás do quadro. Clique no cofre para ampliá-lo.

O cofre está protegido por um código; se você tentar colocar algum, verá que são seis dígitos. Aperte o botão inferior direito para sair da tela do cofre.

Caminhe à direita e entre na cozinha pela porta. Use o biscoito com o papagaio. Fale com o papagaio, diga “Olá” e, em seguida, selecione a opção “Código do cofre”. O papagaio responderá com um enigma a respeito do código do cofre.

O enigma começa com: “UM É DOIS E QUATRO É CINCO!”. Isso significa que 1 deve ser substituído por 2 e 4 deve ser substituído por 5.

Ele continua e diz: “EU COMEÇO COM OITO E COM NOVE TERMINO!”. Como o código tem seis dígitos, agora sabemos que ele é 8xxxx9 (x são os dígitos que ainda não sabemos).

Então, ele continua: “EU FALO: DEPOIS DO OITO, HÁ UM QUATRO, O RESTO SÃO UNS, E EU ME CALO!”. O 4 deve ser substituído pelo 5, e o 1 pelo 2 – ou seja, o código é 852229. Encerre a conversa com o papagaio.

Retorne à sala e ao cofre. Insira o código. O cofre se abre. Pegue os bilhetes do cruzeiro e, então, saia do cofre. Caminhe até voltar ao mapa.

Dirija-se à casa de Donnie e bata na porta. Pergunte por que ele está triste. Escolha uma opção para falar sobre a prisão de Michael e, em seguida, diga que tem algo para ele de aniversário. Diga que você comprou bilhetes para o cruzeiro. Depois disso, as cenas finais são exibidas.