

ESQUEMA NUDO.

CALLEJÓN DE GOTHAM CITY.

Cuando salimos del BATMOVIL, nos encontramos en un CALLEJÓN DE GOTHAM CITY. En el callejón se encuentra un MISTERIO (la escena de un crimen, puede ser de cualquier tipo) . Además, si decidimos explorar más a fondo aún, podremos rebuscar en la BASURA, que se encuentra al fondo del callejón. Así, en encontraremos una PISTA5. También podremos observar un PISO FRANCO que parece que ha sido asaltado. (el piso franco).

COMISARÍA DE GOTHAM CITY.

Cuando inspeccionemos el MISTERIO, podremos desbloquear una nueva localización a la que podremos ir con el BATMOVIL: La COMISARÍA DE GOTHAM CITY. En ella podremos hablar con el comisario Gordon, el cual nos informará sobre el MISTERIO y nos instará a dirigirnos al CLUB NOCTURNO. Desbloquearemos la localización del CLUB NOCTURNO en el BATMOVIL.

PISO FRANCO.

Para poder acceder al PISO FRANCO deberemos volver a la BATCUEVA para recoger nuestra BAT-GARRA. Este gadget nos permite escalar hasta la cornisa y entrar por la ventana. Dentro podremos inspeccionar la estancia y descubrir una nueva PISTA4 para otra zona (en teoría debería desbloquear una zona dentro del DESENLACE). Podemos incluir más información sobre algún villano que usemos en el juego.

CLUB NOCTURNO.

Para poder acceder al CLUB NOCTURNO debemos de hablar antes con el comisario Gordon en la COMISARIA DE GOTHAM CITY. Dentro se encuentra el villano responsable del ataque a la BATCUEVA. Batman tendrá que enfrentarse a sus secuaces y al villano. En el combate tomaremos decisiones y podremos morir. Una vez derrotado le haremos un INTERROGATORIO que nos dará una nueva pista: La localización del villano final que “lo contrató”.

INICIO DEL DESENLACE.

El INTERROGATORIO que le haremos al villano responsable del ataque a la BATCUEVA desbloqueará la localización inicial del desenlace en el BATMOVIL.