

Esquema Introducción

Batcueva situación 1

Comenzamos la aventura en el distribuidor de la batcueva y solo se puede acceder a una puerta de las cinco que hay. Se puede tomar la decisión de acceder a la **puerta número 1 (Garaje)** o **quedarse en el interior de la batcueva**. Si se queda en el interior de la batcueva batman está indefenso y el villano aprovecha esta situación, accede a la batcueva y batman muere. Si de elije el otro caso batman accede al garaje.

Garaje

Batman accede al garaje en su interior se encuentra el batmovil y una puerta al fondo que tiene acceso directo a la calle y se pueden elegir dos situaciones una es que batman se dirija a la **puerta de salida del garaje** pero si se elige esta situación en dicha puerta habrá una trampa puesta por el villano por lo que batman indefenso morirá y se terminará el juego. En la segunda situación batman **accede al batmovil** y se decide a arrancarlo pero este no arranca y se percata de que faltan todas las piezas de la cpu, mira a su alrededor para ver si están dentro del vehiculo pero no las encuentra, pero si encuentra un juego de llaves. Entonces puede decidir si **seguir buscando** dentro del batmovil las piezas de la cpu o **volver a la batcueva y probar las llaves**. Si decide quedarse el villano estará acechando a batman en el garaje por lo que batman ya no tendría escapatoria y el juego terminaría.

Batcueva situación 2

Dentro de la batcueva, batman se da cuenta de que las llaves son de las puertas que se encontraban cerradas entonces se plantean las opciones **entrar a habitación 1, entrar a habitación 2 o entrar a habitación 3**. En habitación 1 se encuentra la pieza 1 de la cpu, en la habitación 2 se encuentra la pieza 2 de la cpu y en la habitación 3 se encuentra la pieza 3

de la cpu, dentro de cada habitación se dará la opción de acceder al resto de habitaciones que no se han visitado.

Cuando se han visitado todas las habitaciones y se han recopilado todas las piezas de la cpu del batmovil volvemos al distribuidor de la batcueva, batman se percata de una última llave que no abría ninguna de las habitaciones por lo que podemos decidir **probar esa llave en la puerta de salida de la batcueva**, en este caso el villano estará en la puerta y batman indefenso morirá o acceder al garaje, montar la cpu en el batmovil y salir de la batcueva.