

Introducción

Cuando comenzamos la aventura Batman se encuentra dentro de la batcueva y cuando mira a su alrededor se encuentra cinco puertas. Cuando el juego empieza Batman solo puede acceder a una de las puertas ya que es la única que se encuentra abierta, entonces se da la opción de entrar por la puerta o quedarse donde está. Si se queda donde está el enemigo entra a la batcueva y mata a Batman, si elige abrir la puerta se encuentra un garaje donde está el batmovil y puede elegir o entrar al batmovil e intentar arrancarlo o intentar salir por la puerta que hay al fondo del garaje. Si elige salir por la puerta del fondo del garaje, en dicha puerta hay una trampa que ha puesto el enemigo por lo que Batman muere y se termina el juego, si se elige entrar y arrancar el batmovil, al intentarlo no funciona y observando en el interior del vehículo se da cuenta de que faltan las tres partes de la CPU. Además, en el asiento del copiloto hay un juego de llaves correspondientes al resto de las puertas de la batcueva por lo que en este instante se da la opción de buscar las piezas de la CPU en el garaje o entrar a la batcueva y explorar el resto de habitaciones. En el caso de que busque las piezas en el garaje, en una de las estanterías hay una caja con un sensor de movimiento que avisa al enemigo de que Batman está en el garaje, por lo que este bloquea todas las entradas del garaje y solo él puede acceder al lugar, ya que Batman se encuentra indefenso. El enemigo entra al garaje, Batman muere y se acaba el juego, si se selecciona la otra opción Batman accede al interior de la batcueva y puede visualizar y abrir el resto de puertas con el juego de llaves: en cada una de esas habitaciones habrá una pieza de la CPU.

Una vez recopiladas las tres piezas de la CPU Batman podrá ir al batmovil a montar la CPU o probar una cuarta llave diferente a las demás y probarla en la puerta de salida que da al exterior de la batcueva. Si se elige esta última opción la llave funcionará y esta le permitirá poder salir a la calle, pero en la puerta estará el enemigo esperándolo y Batman indefenso morirá y terminará el juego, en el primer caso Batman montará la CPU en el batmovil, este arrancará y conseguirá salir ileso de la batcueva para recopilar antídotos que le harán coger fuerzas para poder enfrentarse al enemigo.