

Tanto la historia que aquí se expone, como el comportamiento que se describe no es definitivo. Pueden sufrir modificaciones. Algunas acciones y eventos no son definitivos o no se han incluido por comodidad de lectura. Irá cambiando conforme avance el desarrollo del proyecto.

Leyenda:

Las acciones que puede realizar el usuario aparecen en cursiva y subrayadas.

Los fragmentos de texto que aparecen al seleccionar una de las posibles acciones aparecen en azul pastel.

Los fragmentos de texto que desaparecen al seleccionar una de las posibles acciones aparecen en color rojo pastel.

Los finales de la historia aparecen en color verde pastel.

Enlace a “código”.

PARK ROW

Te encuentras en el lugar el cual intentas evitar a toda costa. Lo tienes grabado todo en la cabeza: aquella noche del 26 de Junio a las 10:27 pm tu vida cambió para siempre, los acontecimientos que se desencadenarían desde ese momento te convertirían en la persona que eres hoy. Te encuentras en Park Row, conocido como **Callejón del Crimen**, el lugar donde asesinaron a tus padres.

No hay tiempo que perder, debes ponerte en marcha, todas las evidencias te llevan a este lugar. Ante ti se encuentra el lugar donde asesinaron a tus padres, al fondo del callejón se encuentran unos contenedores de basura, algunos de ellos desparramados por el suelo. No hay mucho tiempo que perder pero, si así lo deseas, podrías investigar más a fondo el callejón.

Volver al batmóvil.

Te acercas al lugar exacto en el que asesinaron a tus padres, ya que sobre la silueta de los cuerpos de tus padres yacen ahora otros dos cuerpos. Te acercas a inspeccionar los cadáveres y en la chaqueta de uno de ellos encuentras una bolsa de una sustancia la cual no parece muy legal.

Sin duda debes analizar la sustancia para averiguar de qué se trata. El ordenador de tu batcueva no se encuentra 100 % operativo por lo que solo te queda una solución: recurrir a un viejo amigo. Debes ir a la comisaría de Gotham y buscar al comisario Gordon para que te ayude a resolver el misterio.

Te diriges al fondo del callejón y observas los contenedores, tras un vistazo rápido fijas tu atención en un destello. Te dispones a examinarlo.

Parece que alguien dejó su tarjeta de presentación tras una caída pero ¿Desde dónde?

Llegas al final del callejón y observas los cubos de basura esparcidos y, a unos metros, encuentras un puñado de cristales rotos. Observas por encima de tu cabeza y alcanzas a ver en la oscuridad de la noche una ventana con los cristales rotos. Debes investigar ese piso, puede que tenga algo que ver con los asesinatos del callejón pero necesitas tu batgarra para salvar la altura a la que se encuentra. Usar batgarra para entrar en el piso franco.

COMISARIA DE GOTHAM.

Llegas a la comisaría de Gotham city al amparo de la noche, inutilizas el sistema de alumbrado para colarte y ,al llegar a su despacho, ahí está: **James Gordon**.

-”Ah, eres tú, era de esperar al fin y al cabo”. Con alivio retira la mano de la pistolera.

Responder.

-”¿Qué puedes decirme de esto?”. Dices tras depositar en su escritorio la bolsa con la sustancia que encontraste en Park Row. “Lo tenía uno de los cadáveres de Park Row.”

-”Anoche realizamos una regada en un piso franco. Un soplo anónimo nos dió la dirección de lo que creíamos un traficante de poca monta. Cuando llegamos había escapado por la ventana. Cuando nuestros chicos llegaron al callejón pudieron abatirlo, pero no estaba solo. Junto a él abatieron a uno de los hombres de **Jonathan Crane**.”

El espantapajaros, un viejo “amigo”.

Responder.

-”Está claro que el soplo se equivocaba. Con Crane subimos de nivel.”

-”Sí, pero Batman, sabes que no puedo analizar una prueba sustraída de una escena del crimen. Podrían incriminarme. Además, no entiendo a qué se debe todo esto.”

Responder.

-”James, esta noche han atacado mi guarida. No sé quién ni por qué pero no dispongo de los medios para analizar esto. Por favor, no te pediría que te arriesgaras por mi si no fuera mi última opción.”

-”Maldita sea, déjame que llame a Bárbara, ella sabrá qué hacer.” Apresurado, Gordon coge la bolsa del escritorio y sale de su despacho.

Tras 45 minutos de espera Gordon vuelve a su despacho.

-”No preguntes cómo, pero lo tengo: la sustancia se trata de la toxina del pánico.”

Sin duda, Jonathan Crane está detrás de esos asesinatos y, por consecuencia, está detrás del ataque del ataque a tu guarida.

-”Esto es grande, Batman. Estos últimos meses hemos estado desarticulando una red de tráfico ilegal de la tóxina. Crane la estaba colando en las cárceles de todos los distritos haciendo enloquecer a los presos y originando motines. Nos ha costado contener la situación, pero esto quiere decir que se nos están escapando líneas de distribución.”

Responder.

-”No por mucho tiempo.” Dices decidido. “Esta noche se acabó, ¿Dónde puedo encontrarle?.”

-”Hemos estado siguiendo sus pasos muy de cerca, se está refugiando en el Salón Iceberg. Está al amparo de **Oswald Cobblepot**, desde allí es prácticamente intocable.”

Responder.

-”Ya lo veremos.”

Volver al batmóvil.

PISO FRANCO

Apuntas con tu batgarra a la cornisa y consigues introducirte en el piso franco. Todo está quemado, poco queda ya de lo que había en la estancia. Puedes volver al callejón o seguir explorando la habitación.

Tras observar detenidamente lo ves claro: alguien intentó deshacerse de pruebas antes de que lo pillaran y saltó por la ventana, pero no todo acabó destruido. Te agachas ante los restos de lo que debió ser un escritorio y, tras retirar un montón de cenizas, encuentras una tarjeta de acreditación. La tarjeta tiene el logo del **Salón Iceberg**, interesante.

SALÓN ICEBERG

Llegas al exterior del establecimiento que regenta el pingüino y la calle está desierta, está claro que te están esperando.

Avanzar.

Al entrar en el hall no te encuentras a nadie, avanzas hasta la entrada del salón principal del establecimiento. Aprietas los puños tras un mal presentimiento.

Entrar en el salón principal.

Al entrar, todos los matones del pingüino están apuntandote con sus armas. Detrás de ellos, se encuentra Oswald, al que parece que le ha entrado la risa floja al verte entrar. Justo detrás suya puedes observar una puerta acorazada.

-”¡Mira quién se ha dignado a aparacer!”. Grita Cobblepot.

Responder

-”¡¿Qué andáis tramando Crane y tú?!”.

-”Esparaba al menos un saludo, Batman. Sea como sea poco importa lo que tramemos mi socio y yo, tu viaje ha llegado a su fin.”. Acto seguido, ves como el pingüino hace una señal a sus secuaces para que abran fuego.

Debes pensar rápido: puedes lanzar tus aturdidores sónicos, o tus bat-granadas de bat-humo.

Lanzas tus aturdidores sónicos a los pies del grupo de matones. Justo antes de que pudieran disparar , los aturdidores hacen su ruido ensordecedor lo que provoca que todos los presentes en la sala menos tú se lleven las manos a las orejas irremediabilmente.

Aprovechas la oportunidad para nockear a los cuatro matones más cercanos. Mientras atacas al quinto, notas un golpe seco en la espalda, te han disparado. Menos mal que tu traje puede soportar algunos tiros. Te apresuras y lanzas al matón que te ha disparado tu víctima y justo cuando vas a avalanzarte , notas que tu cuerpo se paraliza. Te han aturdido con una pistola taser, ahora estás a merced de tus enemigos.

Antes de que puedan apretar el disparador de sus armas, lanzas tus bat-granadas de bat-humo las cuales estallan antes de tocar el suelo haciendo que ninguno de los presentes puedan ver a más de un palmo de la cara. Activas tu visión nocturna y lanzas un batarang a las armas de cada uno de los matones, desarmándolos en el acto. A continuación, empiezas a noquear a cada uno de los matones hasta encontrarte justo delante del Cobblepot.

El humo se disipa y, tras observar la escena que ahora se presenta delante de él, puedes notar como el pavor se adueña de su cara. Antes de que pueda mediar palabra, acaricias con tu puño su cara dejándolo inconsciente en el acto.

Frente a tí, la puerta blindada. Tiene un mecanismo de identificación mediante tarjeta.

Sacas la tarjeta que encontraste en el piso franco de Park Row y entras en la cámara acorazada.

Dentro de la cámara, te encuentras con una habitación llena de lujos. Justo en el centro de la cámara encuentras a Crane, quien observas que va a empezar a hablar.

Dejar que hable o hundir tu puño en su cara.

Conforme te acercas a él empieza a hablar:

-“Vaya, justo me preguntaba cuánto tardarías en encontrarme.”

-“Basta de juegos, espantapájaros.”

Crane aprieta un control remoto que tenía en el bolsillo activando unos aspersores en la pared que rocían toda la estancia con la toxina de espantapájaros, lo cual te deja en el suelo en estado catatónico. Has fracasado.

Te apresuras a acercarte a Crane y, antes de que medie palabra, hundes tu puño en su cara. Esto hace que caiga al suelo, perdiendo un control remoto que guardaba en el bolsillo.

Pisas el control remoto destruyéndolo y asestas otro puñetazo con todas tus fuerzas a la cara de Crane.

Intimidar

-“Si tienes un mínimo de amor propio más te vale empezar a hablar pronto.” Dices decidido levantando el puño para propinar otro puñetazo a tu víctima.

-“¡Espera! ¡Hablaré!”. Grita Espantapájaros horrorizado al ver tu puño elevarse.

Preguntar sobre el ataque

-“Eso me figuraba. ¿Por qué has atacado la batcueva, cómo sabías de su localización? Si me mientes, lo sabré”. Dices, ordenando mientras a tu detector de ritmo cardíaco que te muestre las lecturas de Crane.

-“Yo no atacé tu guarida, yo solo me encargo de la toxina.”

Intimidar.

-“¿Qué toxina? ¿De qué me estás hablando?”

-“Si quieres respuestas, ve a la Torre Wayne. A estas alturas, encontrarás todas las respuestas allí.”

Al terminar de articular la última frase noqueas a Crane, dejándolo inconsciente. Llamas a Gordon para que envíe a sus hombre a limpiar el sitio.

Volver al batmóvil.