

Het verhaal van Spider-Man

In het verhaal van Spider-Man speel jij de hoofdrol. Het verhaal bestaat uit stukjes en aan het eind van elk stukje kun je een keuze maken, die het vervolg van het verhaal beïnvloedt. Volg zo je eigen pad door het verhaal en probeer één van de eindes te bereiken. Veel plezier!

Stukje 1:

Je bent Peter Parker, beter bekend als Spider-Man. Je zit in je klaslokaal en luistert naar een saaie lezing van je docent. Plotseling voel je een rilling over je rug. Je Spider-Zintuig waarschuwt je dat er iets mis is.

- A) Je verontschuldigt je en rent uit de klas om te onderzoeken wat er aan de hand is. (Ga naar stukje 2)
- B) Je blijft zitten en besluit om je te concentreren op je studie. (Ga naar stukje 3)

Stukje 2:

Je trekt je Spider-Man kostuum aan en slingert door de stad. Je voelt de aanwezigheid van een onbekende schurk.

- A) Je gaat je gevoel achterna. (Ga naar stukje 4)
- B) Je besluit eerst meer informatie te verzamelen. (Ga naar stukje 5)

Stukje 3:

Je blijft zitten en probeert je op de les te concentreren. Dan krijg je een bericht op je telefoon: er is een bankoverval aan de gang.

- A) Je besluit toch naar de bankoverval te gaan. (Ga naar stukje 6)
- B) Je blijft in de klas, iemand anders zal het wel oplossen. (Ga naar stukje 7)

Stukje 4:

Je gaat je gevoel achterna en komt uit bij een verlaten pakhuis. Plotseling word je aangevallen door Electro!

- A) Je probeert Electro te verslaan. (Ga naar stukje 8)
- B) Je probeert weg te komen en een nieuwe strategie te bedenken. (Ga naar stukje 9)

Stukje 5:

Je besluit meer informatie te verzamelen en belt Ned, je beste vriend. Hij vertelt je dat Electro gezien is bij een verlaten pakhuis.

- A) Je gaat direct naar het pakhuis. (Ga naar stukje 10)
- B) Je verzamelt eerst speciale apparatuur om Electro te verslaan. (Ga naar stukje 11)

Stukje 6:

Je komt bij de bank en ziet Sandman geldzakken stelen.

- A) Je valt Sandman direct aan. (Ga naar stukje 12)
- B) Je probeert eerst de burgers in veiligheid te brengen. (Ga naar stukje 13)

Stukje 7:

Je blijft in de klas zitten en je concentreert je op je studie. Later hoor je dat de bankoverval is voorkomen door een andere superheld.

Einde 1: Je voelt je schuldig dat je er niet was om te helpen. Je vraagt je af of je wel geschikt bent om Spider-Man te zijn.

Stukje 8:

Je valt Electro aan, maar hij is te sterk en verslaat je.

A) Je geeft je over en hoopt dat hij je zal sparen. (Ga naar stukje 14)

B) Je gebruikt je laatste krachten om een stroomstoot te ontwijken en probeert te ontsnappen.
(Ga naar stukje 15)

Stukje 9:

Je weet te ontsnappen en belt Ned voor advies. Hij zegt dat water Electro's krachten kan verzwakken.

A) Je gaat terug om met water te vechten. (Ga naar stukje 16)

B) Je zoekt naar een andere manier om Electro te verslaan. (Ga naar stukje 17)

Stukje 10:

Je gaat direct naar het pakhuis en wordt weer aangevallen door Electro.

A) Je vecht terug, maar deze keer voorbereid. (Ga naar stukje 18)

B) Je probeert hem te ontwijken en de situatie te analyseren. (Ga naar stukje 19)

Stukje 11:

Met je speciale apparatuur ga je naar het pakhuis. Je ziet Electro en activeert je apparatuur.

A) Je gebruikt je apparatuur om hem uit te schakelen. (Ga naar stukje 20)

B) Je probeert hem eerst af te leiden voordat je je apparatuur gebruikt. (Ga naar stukje 21)

Stukje 12:

Je valt Sandman aan, maar hij gebruikt zijn zandkrachten om je te verslaan.

A) Je geeft je over en hoopt op het beste. (Ga naar stukje 22)

Stukje 13:

Je brengt de burgers in veiligheid, maar hoort dat Sandman is ontsnapt.

Einde 2: Je voelt je verslagen, omdat Sandman is ontsnapt.

Stukje 14:

Je geeft je over aan Electro. Hij besluit je te sparen, maar je moet beloven nooit meer in zijn weg te staan.

Einde 3: Je bent gespaard door Electro, maar je voelt je verslagen en vernederd.

Stukje 15:

Het lukt je niet om te ontsnappen. Je bent in de handen van Electro, maar hij besluit je toch te sparen.

Einde 3: Je bent gespaard door Electro, maar je voelt je verslagen en vernederd.

Stukje 16:

Je gaat terug naar het pakhuis met waterballonnen en gooit ze naar Electro, waardoor zijn krachten verzwakken.

Einde 4: Je hebt Electro verslagen en de stad is weer veilig. Je voelt je een echte held.

Stukje 17:

Na lang zoeken vind je een oude generator en gebruikt die om Electro's krachten op te zuigen.

Einde 4: Je hebt Electro verslagen en de stad is weer veilig. Je voelt je een echte held.

Stukje 18: Je vecht terug tegen Electro en weet hem deze keer te verslaan.

Einde 4: Je hebt Electro verslagen en de stad is weer veilig. Je voelt je een echte held.

Stukje 19:

Je ontwijkt Electro en ziet een waterpijp aan de muur. Je breekt het open en het water uit de waterpijp komt op Electro terecht en hij valt neer.

Einde 4: Je hebt Electro verslagen en de stad is weer veilig. Je voelt je een echte held.

Stukje 20:

Je gebruikt je speciale apparatuur om Electro uit te schakelen.

Einde 4: Je hebt Electro verslagen en de stad is weer veilig. Je voelt je een echte held.

Stukje 21:

Je leidt Electro af en gebruikt je speciale apparatuur om hem uit te schakelen.

Einde 4: Je hebt Electro verslagen en de stad is weer veilig. Je voelt je een echte held.

Stukje 22:

Je geeft je over aan Sandman, maar net als hij je wil uitschakelen, arriveert de politie en rent Sandman weg.

Einde 2: Je voelt je verslagen, omdat Sandman is ontsnapt.