

Airborne script / Database

Parent	Section	Active	Character	Sub-section	File name
#000	Sound Effects	In-Game + Animatie	Joe	A = Held	"Character"_"Sound/LineID"_"Subsection"."extention"
#100	Introductie	Animatie	Fritz	B = Zorgende / Empaat	
#200	Start	Animatie	Thea	C = Treurige / Cynische	
#300	Scene 1	Animatie	Tommie	D = Optimist / Aanpasser	
#400	Scene 2	Animatie	Liesbeth		
#500	Scene 3	Animatie	ALL (Alle characters)	Z = Canon	
#600	Scene 4	Animatie			
#700	Einde	Animatie			
#8A00	Commentaar Fase 1	In-Game			
#8B00	Commentaar Fase 2	In-Game			
#8C00	Commentaar Fase 3	In-Game			
#8D00	Commentaar Routing	In-Game			

In-game Sound

Parent	Sound/ Line ID	Active	Character	Section	Sub- section	Location	Line	Voice Direction	Triggered by	Object 1	Object 2	Context
#800A	8A01	In-game	Joe	Introductie Fase 1	/ Z	Thuis	Dus jij wilt weten wat ik, als soldaat, tijdens de Slag van Arnhem heb gedaan?	Gevleid	Tap/hold Object (Random)	Foto Joe 1	n/a	Probeert speler over te halen voor hem te kiezen.
	8A02	In-game	Joe	Introductie Fase 1	/ Z	Thuis	Ik kan je een echt soldatenverhaal vertellen.	Spannend	Tap/hold Object (Random)	Foto Joe 1	n/a	Probeert speler over te halen voor hem te kiezen.
	8A03	In-game	Joe	Introductie Fase 1	/ Z	Thuis	Ik kan natuurlijk wél het spannendste verhaal vertellen: ik vocht in het heetst van de strijd!	Trots	Tap/hold Object (Random)	Foto Joe 1	n/a	Probeert speler over te halen voor hem te kiezen.
	8A04	In-game	Joe	Introductie Fase 1	/ Z	Thuis	Ik wist was dat je van een spannend verhaal hield.	Blij	Object 1 op Artboard (Random)	Foto Joe	n/a	Blij dat de speler voor hem heeft gekozen.
	8A05	In-game	Joe	Introductie Fase 1	/ Z	Thuis	Goede keus.	Zelfvoldaan	Object 1 op Artboard (Random)	Foto Joe	n/a	Blij dat de speler voor hem heeft gekozen.
#800B	8B01	In-game	Joe	Fase 2	Z		Het was de grootste luchtlandingsoperatie ooit.	Trots	Tap/hold Object (Random)	Foto Landing 1	n/a	
	8B02	In-game	Joe	Fase 2	Z		Wat een kick was dat met een parachute door de lucht zweven.	Enthousiast	Tap/hold Object (Random)	Foto Landing 1	n/a	
	8B03	In-game	Joe	Fase 2	Z		Het doel was de Duitsers te verrassen en de brug van Arnhem in te nemen. Vanaf daar zouden we oprukken naar Berlijn.		Object 1 op Artboard	Foto Landing	n/a	
	8B04	In-game	Joe	Fase 2	Z		In de huizen zochten we dekking voor de Duitsers.		Tap/hold Object (Random)	Foto Huis 1	n/a	

8B05	In-game	Joe	Fase 2	Z	De bewoners van Arnhem zochten dekking in schuilkelders of buiten de stad.	Tap/hold Object (Random)	Foto Huis 1	n/a	
8B06	In-game	Joe	Fase 2	Z	Onderweg naar de brug zochten we dekking in een huis en vanuit daar schoten we terug op de Duitsers.	Object 1 op Artboard	Foto Huis	n/a	
8B07	In-game	Joe	Fase 2	Z	Op de straten werd heftig gevochten.	Tap/hold Object (Random)	Foto Straat 1	n/a	
8B08	In-game	Joe	Fase 2	Z	De straten lagen vol glas door explosies en kogels.	Tap/hold Object (Random)	Foto Straat 1	n/a	
8B09	In-game	Joe	Fase 2	Z	We moesten dwars door de stad om bij de brug te komen.	Tap/hold Object (Random)	Foto Straat 1	n/a	
8B10	In-game	Joe	Fase 2	Z	Gewonde of verslagen soldaten werden gevangen genomen door de Duitsers.	Tap/hold Object (Random)	Foto Straat 1	n/a	
8B11	In-game	Joe	Fase 2	Z	De brug was in zicht toen we door Duitsers verslagen overmeesterd werden en afgevoerd.	Gefrustreerd/ Object 1 op Artboard	Foto Straat	n/a	
8B12	In-game	Joe	Fase 2	Z	[Joe kijkt weg van de camera en frunnikt aan iets, bijv. kraag v. overhemd.]	Zuur/bitter Tap/hold Object (Random)	Foto Kelder 1	n/a	
8B13	In-game	Joe	Fase 2	Z	Ja... leuk was dat.	Sarcastisch Tap/hold Object (Random)	Foto Kelder 1	n/a	
8B14	In-game	Joe	Fase 2	Z	Door die vervloekte kelder heb ik nooit kunnen bewijzen dan ik een held ben!	Verongelijkt Tap/hold Object (Random)	Foto Kelder 1	n/a	
8B15	In-game	Joe	Fase 2	Z	In die kelder werden de gevangen soldaten door de Duitsers bewaakt.	Object 1 op Artboard	Foto Kelder	n/a	
8C01	In-game	Joe	Fase 3	Z	Daar wil ik het niet over hebben.	Resoluut Tap/hold Object 1	Blauw lintje	n/a	Blauw lintje is een aandenken & 'gelukshanger' dat een Duits meisje uit t dorp aan Fritz heeft gegeven, en Fritz aan Joe opdat hij (uiteindelijk) veilig thuis zou komen.
8C02	In-game	Joe	Fase 3	Z	Onze parachutes waren van zijde en de burgers verzamelden ze om er kleding van te maken.	Tap/hold Object 1	Parachuut	n/a	
8C03	In-game	Joe	Fase 3	Z	Dit zakhorloge heb ik ooit van een vriend in Londen gekregen.	Tap/hold Object 1	Zakhorloge	n/a	

8C04	In-game	Joe	Fase 3	Z	Daarin zaten alle voertuigen en wapens.	Tap/hold Object 1	Houten vrachtkist	n/a
8C05	In-game	Joe	Fase 3	Z	Tijdens veldslagen vielen velen gewonden, dus hadden we onze eigen artsen mee.	Tap/hold Object 1	Verbandtrommel	n/a
8C06	In-game	Joe	Fase 3	Z	Aan de rand van de landingszone stond een gesticht.	Tap/hold Object 1	Dwangbuis	n/a
8C07	In-game	Joe	Fase 3	Z	Achter de ramen hingen vitrages. Thuis ben ik daar als kind in blijven hangen en trok ik ze zo van het plafond! Moeder was kwaád.	Tap/hold Object 1	Groot raam	n/a
8C08	In-game	Joe	Fase 3	Z	Die dingen waren zwaarder dan je zou denken. Soms liep je er echt mee te zeulen.	Tap/hold Object 1	Brits geweer	n/a
8C09	In-game	Joe	Fase 3	Z	Waarom zeulen meisjes toch altijd met die dingen Hoofdschuddend	Tap/hold Object 1	Lappenpop	n/a
8C10	In-game	Joe	Fase 3	Z	Wist je dat een Stoer kogelwond erger bloedt als je de kogel eruit haalt?	Tap/hold Object 1	Kogels	n/a
8C11	In-game	Joe	Fase 3	Z	Ik weet niet waar die mensen het geld vandaan haalden, maar ze hadden zowaar een Chinees porseleinen theeset staan.	Verbaasd Tap/hold Object 1	Porseleinen theeset	n/a
8C12	In-game	Joe	Fase 3	Z	Duitse wapens waren veel geavanceerder en krachtiger dan die van ons.	Tap/hold Object 1	Duitse geweren	n/a
8C13	In-game	Joe	Fase 3	Z	Zo win je natuurlijk nooit een oorlog, al dat defecte spul.	Cynisch Tap/hold Object 1	Defecte rookgranaat	n/a
8C14	In-game	Joe	Fase 3	Z	De kogel ging dwars door de schouder van een kameraad en het bloed bleef maar stromen.	Dramatisch Tap/hold Object 1	Legerjas met kogelgat	n/a
8C15	In-game	Joe	Fase 3	Z	Dat was mijn grootste wens: erkenning voor mijn moed. Daarmee zou ik moeder overtuigen dat ik niet als mijn vader was.	Beslist Tap/hold Object 1	Britse medaille	n/a
8C16	In-game	Joe	Fase 3	Z	Vroeger speelde ik vaak voetbal met m'n broer op straat. Hij maakte me altijd in.	Nostalgisch Tap/hold Object 1	Oude voetbal	n/a
8C17	In-game	Joe	Fase 3	Z	Het raam kwam nét boven de straat uit.	Tap/hold Object 1	Kelderraam	n/a

8C18	In-game	Joe	Fase 3	Z	Met een plattegrond in m'n hoofd kon ik een ontsnapingsplan bedenken.	Tap/hold Object 1	Blauwdruk	n/a
8C19	In-game	Joe	Fase 3	Z	Die peren waren net Verlekerd geogst en heerlijk zoet en sappig.	Tap/hold Object 1	Rijpe peren	n/a
8C20	In-game	Joe	Fase 3	Z	Mijn familie had ik al een Koud hele tijd niet meer gezien, maar ze zouden me vast niet gemist hebben.	Tap/hold Object 1	Vergeelde familiefoto	n/a
8C21	In-game	Joe	Fase 3	Z	Lancelot, zo noemen Fransen de klaverenboer. Ik identificeer me graag met hem.	Tap/hold Object 1	Speelkaarten	n/a
8C22	In-game	Joe	Fase 3	A	Alles moest snel, snel, snel. Anders was de invasie geen verrassing meer.	Tap/hold Object 1 & 2	Parachuut	Zakhorloge
8C23	In-game	Joe	Fase 3	B	Er ging een hoop fout bij de landing. We waren onervaren, dus brak er wel 's enkel.	Tap/hold Object 1 & 2	Parachuut	Verbandtrommel
8C24	In-game	Joe	Fase 3	C	Wie dat 'zware kist aan een parachute' heeft bedacht... [schudt hoofd] Er viel van alles te pletter.	Tap/hold Object 1 & 2	Parachuut	Houten vrachtkist
8C25	In-game	Joe	Fase 3	D	Het was heel vreemd, die gekken lachend bij de bosrand. Vlakbij bleek een gesticht te zitten.	Tap/hold Object 1 & 2	Parachuut	Dwangbuis
8C26	In-game	Joe	Fase 3	A	Er zijn natuurlijk betere plekken om vandaan te schieten, maar op dat moment was 't de beste.	Tap/hold Object 1 & 2	Groot raam	Brits geweer
8C27	In-game	Joe	Fase 3	B	Die pop deed me pas echt realiseren waarvoor we vochten.	Tap/hold Object 1 & 2	Groot raam	Lappenpop
8C28	In-game	Joe	Fase 3	C	Zo'n groot raam geeft ontzettend weinig dekking, dus de kogels vlogen ons om de oren.	Tap/hold Object 1 & 2	Groot raam	Kogels
8C29	In-game	Joe	Fase 3	D	Op dat moment was het niet bepaald de beste plaats voor een theepauze.	Tap/hold Object 1 & 2	Groot raam	Porseleine theeset
8C30	In-game	Joe	Fase 3	A	Zij hadden Duitse Cynisch geweren, wij een defecte rookgranaat. Drie keer raden wie zo'n gevecht wint.	Tap/hold Object 1 & 2	Duitse geweren	Defecte rookgranaat

8C31	In-game	Joe	Fase 3	B	Onze jassen beschermden nauwelijks tegen kogels. Tegen zo'n overmacht hadden we geen andere keuze dan ons overgeven.	Tap/hold Object 1 & 2	Duitse geweren	Legerjas met kogelgat
8C32	In-game	Joe	Fase 3	C	Zolang ik de Duitsers niet kon verslaan, stonden ze tussen mij en mijn heldendom.	Tap/hold Object 1 & 2	Duitse geweren	Britse medaille
8C33	In-game	Joe	Fase 3	D	Ik had een waar slagveld verwacht tot het bittere eind, maar er leken ook regels te zijn.	Tap/hold Object 1 & 2	Duitse geweren	Oude voetbal
8C34	In-game	Joe	Fase 3	A	Ik probeerde in m'n hoofd een blauwprint van het gebouw en een ontsnappingsplan te maken.	Tap/hold Object 1 & 2	Kelderraam	Blauwdruk
8C35	In-game	Joe	Fase 3	B	Toen we honger en dorst hadden, kregen we van onze bewakers rijpe peren.	Tap/hold Object 1 & 2	Kelderraam	Rijpe peren
8C36	In-game	Joe	Fase 3	C	Ik vroeg me af of als ik levend terug kwam, m'n familie me nog zou herkennen? Zouden ze dat überhaupt willen?	Tap/hold Object 1 & 2	Kelderraam	Vergeelde familiefoto
8C37	In-game	Joe	Fase 3	D	Tijdens onze gevangenschap konden we weinig anders dan kaarten.	Tap/hold Object 1 & 2	Kelderraam	Speelkaarten
#8D00	8D01	In-game	Joe	Fase 3	[zucht]	No input within certain time.	n/a	n/a
	8D02	In-game	Joe	Fase 3	[Bekijkt vingernagels en pulkt eraan]	No input within certain time.	n/a	n/a
	8D03	In-game	Joe	Fase 3	Ik ben er klaar voor hoor!	No input within certain time.	n/a	n/a
		In-game	Joe	Fase 3	Ik bijt niet hoor. Wijs me een foto aan en ik vertel je m'n verhaal.	No input within certain time.	n/a	n/a
		In-game	Joe	Fase 3	[Kijkt vertwijfeld]	Switching too quickly between multiple items.	n/a	n/a
		In-game	Joe	Fase 3	Ho, ho. Niet alles tegelijk.	Switching too quickly between multiple items.	n/a	n/a

In-game	Joe	Fase 3	Ik kan maar één ding tegelijk vertellen.	Switching too quickly between multiple items.	n/a
In-game	Joe	Fase 3	Ho, kalm aan. Zo snel kan ik niet vertellen.	Switching too quickly between multiple items.	n/a
In-game	Joe	Fase 3	Rustig aan. Ik kan jullie zo niet volgen.	Switching too quickly between multiple items.	n/a