游戏中的对话音效并非真人录制，而是通过合成音效模拟人声。音效团队首先用电脑生成基础合成音，再通过编辑使其接近人类语音的韵律和情感，最后结合FMOD音效引擎动态触发不同情境下的声音效果。这种技术既节省资源，又赋予了角色声音独特的“机械感”，与像素美术风格形成呼应。每个角色的声音均通过独立设计的音效流程实现差异化。例如，主角Madeline的语音偏向柔和且略带颤抖，暗示其内心的焦虑；而黑暗面的Badeline的声音则通过更尖锐的合成音效表现冲突与对抗。游戏中的收集品的音效设计充满趣味性：草莓被收集时发出清脆的“叮咚”声，而解锁隐藏B面关卡（高难度的隐藏关）的磁带则通过逐渐增强的电子音效暗示挑战升级。在游戏故事叙事当中，游戏通过声效具象化角色的心理斗争，如当Madeline与Badeline对峙时，背景音效混合了低频噪音和高频电子干扰声，模拟焦虑与自我否定的内在冲突。