Geräusche ohne Spieleffekten:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Geräusch | Wo ist es zu hören? | Wer hört es? | Indikator für was? | Zusatz | Wann ist es zu hören? |
| Knarrendes Einflugsgeräusch | In der Raumfähre | Berry und Percy (weil sie sich gerade in der Raumfähre befinden) | Das Geräusch soll verdeutlichen, dass die Raumfähre beschädigt ist und das das Verlassen der Raumstation nicht mehr möglich ist. |  | - Einmalig  - Nicht durch Spieler aktiv auslösbar |
| Stationsalarm | Im äußeren und inneren Ring der Raumstation | Jeder in den beiden Ringen  Auch Kontaminierte? | (was Schlimmes ist passiert) | Der Stationsalarm hat auch eine visuelle Komponente, sodass bei der Landung gesehen werden kann, dass der Stationsalarm aktiv ist, ohne ihn Hörreichweite zu sein. | - Ist vom Anfang aktiv  - Kann durch Drücken des blickenden Knopfes im XenoLab deaktiviert werden  - Wird durch das Anhören des Videoblogs wieder aktiviert |
| Pfeifen | XenoLab,mindestens noch in Gamma Junction | Jeder im XenoLab |  | Kommt aus dem XenoLab | - von Anfang an aktiv  - Kann durch Drücken des blickenden Knopfes im XenoLab deaktiviert werden |
| Klirren | Im inneren Ring und GammaJunction | Jeder in den Räumen |  |  | - Einmalig, |
| Seufzen | Alpha Al | Jeder in den Raum | Die Tür zum wird gesperrt | Kommt aus Al  Damit Al Aufmerksam zu bekommen | Wenn Barry und Percy im Raum Alpha Al Angekommen sind |

Geräusche mit Spieleffekten:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Geräusch | Wo ist es zu hören? | Wer hört es? | Spieleffekt: | Zusatz | Wann ist es zu hören? |
| Videoblog-Sound | Nur im MedLab | Jeder im MedLab (z.B. Berry) | Aktiviert Kontaminierte im Raum (solange der Stationsalarm nicht aktiv ist). Deswegen muss der Spieler den Raum nach dem Anhören des Videoblogs sofort verlassen | - Löst den Stationsalarm wieder aus  - Wenn Stationsalarm aktiv ist, werden keine Kontaminierte aktiviert (nur auf Drucklufthammer) | Wenn der Spieler sich den Videoblog ansieht, mehrmaliges Ansehen ist möglich |
| Drucklufthammer | Nur im Raum, in dem der Drucklufthammer verwendet wird | Der Spieler im Raum sowie die Kontaminierte im Raum | - Kontaminierte werden aktiviert und werden den Spieler einmal in einen anderen Raum verfolgen. Dadurch kann der Spieler die Kontaminierte in bestimmte Räume locken. |  | - Kann mehrmals durch den Spieler ausgelöst werden |
| Ansprechen | Im ganzen Raum, in dem die Aktion durchgeführt wurde | Jeder im Raum | - Wenn Stationsalarm nicht aktiv ist, können Kontaminierte angelockt werden (als eine laute Aktion) |  | - beliebig oft wiederholbar |
| Klatschen | Im ganzen Raum, in dem die Aktion durchgeführt wurde | Jeder im Raum | - Wenn Stationsalarm nicht aktiv ist, können Kontaminierte angelockt werden (als eine laute Aktion) | Hängt davon ab, ob der Alarm im Raum zu hören ist (Hangar) | - beliebig oft wiederholbar |