

DEVICES

ID	NAME	DESCRIPTION	FILE	EP
71	ELEVATOR_ON	<i>working</i>	ascenseur_1.wav	1
73	ELEVATOR_OFF	<i>stopping</i>	ascenseur_1B.wav	1
93	STEAM_HISSING	<i>slow lift going</i>	slow_lift_1.ogg	2
95	BAR_MUSIC	<i>slow lift stopping</i>	slow_lift_2.ogg	2
192	GENERIC_AMBIENCE15	<i>lift bell</i>	clochette.ogg	2
258	SPACE_DOOR1	<i>small lift going</i>	machineE2_1.ogg	2
259	SPACE_DOOR2	<i>small lift stopping</i>	machineE2_2.ogg	2
261	ALIEN_ELEVATOR1	<i>lifts going</i>	MC_go.ogg	1
286	ALIEN_DOOR1	<i>lifts stopping</i>	MC_stop.ogg	1
76	SWITCH_ON	<i>usual switch click</i>	BOUTON.WAV	1
325	BOOKEM	<i>bipping button</i>	porte_verticaleC_bout.WAV	2
335	DOLPHINSND	<i>confirmation beep</i>	bipok.WAV	1
387	SNAKESPEECH	<i>lever</i>	levier.wav	1
421	INTERR_MC	<i>hydraulic switch</i>	interr_MC.ogg	1
424	MECANISME1	<i>actionning mechansim</i>	mecanisme1.ogg	1
436	MECANISMEBCL	<i>mechanical loop</i>	mecanismecl.ogg	2
74	DOOR_OPERATE1	<i>short slam</i>	porte_verticaleB.wav	1
165	DOOR_OPERATE2	<i>wood door</i>	porte1.wav	1
166	DOOR_OPERATE3	<i>mechanic door 1</i>	porte-meca.wav	1
167	DOOR_OPERATE4	<i>mechanic door 2</i>	porte_verticale.wav	1
168	BORNTOBEWILDSND	<i>smooth mechanic door</i>	porte-meca2.wav	1
177	GENERIC_AMBIENCE17	<i>sliding door closing</i>	porte_couliss_2.ogg	2
178	GENERIC_AMBIENCE18	<i>wood door quickly closing</i>	portecloque.ogg	2
193	GENERIC_AMBIENCE16	<i>sliding door moving</i>	porte_couliss_1.ogg	2
256	SPACE_DOOR1	<i>little mechanical flap</i>	petitetrape.wav	1
257	SPACE_DOOR2	<i>little wood flap</i>	RMchest.ogg	1
260	SPACE_DOOR3	<i>tiny mechanic door</i>	machineE2_3.ogg	2
262	VAULT_DOOR	<i>door from Wolf3D</i>	wolfdoor.ogg	2
287	ALIEN_DOOR2	<i>curtain</i>	rideau.ogg	1
326	SUPERMARKETCRY	<i>hydraulic sliding & shocks</i>	porte_verticaleC_coul.WAV	2
334	YOHOO2	<i>heavy door slam with echo</i>	porte_lourde.ogg	1
422	PORTEPLIABLE	<i>curtain door</i>	portepliable.ogg	1
423	PORTECLOSING	<i>short slam</i>	porte_closing.ogg	1
425	PORTEMETAL	<i>pushing an old metal door</i>	porte_metal.ogg	1
174	GENERIC_AMBIENCE5	<i>telephone tone</i>	telephone.wav	1

AMBIENCES

ID	NAME	DESCRIPTION	FILE	
29	ENDSEQVOL3SND2	<i>conveyor belt</i>	AMB_LOC_machine.ogg	1
75	SUBWAY	<i>roulette sounds</i>	roulettes.wav	1
179	GENERIC_AMBIENCE19	<i>distant monsters roaming</i>	AMB_monstres.ogg	2
180	GENERIC_AMBIENCE20	<i>laboratory</i>	AMB_labo	2
181	GENERIC_AMBIENCE21	<i>plungers</i>	AMB_LOC_machine2.ogg	2

184	GENERIC_AMBIENCE8	<i>police sirens</i>	sirene.wav	1
185	GENERIC_AMBIENCE9	<i>train passing</i>	train.wav	1
194	FIRE_CRACKLE	<i>burning thing</i>	feuquibrule.wav	1
231	WAR_AMBIENCE1	<i>town</i>	AMB_villes.ogg	1
232	WAR_AMBIENCE2	<i>shore</i>	AMB_cote.ogg	1
233	WAR_AMBIENCE3	<i>train interior</i>	AMB_train.ogg	1
234	WAR_AMBIENCE4	<i>night</i>	AMB_nocturne.ogg	1
235	WAR_AMBIENCE5	<i>mountains</i>	AMB_montagnes.ogg	1
236	WAR_AMBIENCE	<i>earth quake</i>	AMB_Quake.ogg	1
237	WAR_AMBIENCE7	<i>old computer</i>	AMB_amiga.ogg	1
238	WAR_AMBIENCE8	<i>forest</i>	AMB_forest.ogg	1
239	WAR_AMBIENCE9	<i>swamp</i>	AMB_LOC_marecage.ogg	1
240	WAR_AMBIENCE10	<i>message screen</i>	AMB_LOC_ecran-message.ogg	1
277	COMPANB2	<i>dark cave</i>	AMB_grotte2.ogg	2
279	HELICOP_IDLE	<i>fridge buzz</i>	AMB_LOC_frigo.ogg	1
280	STEPNIT	<i>old computer 2</i>	AMB_LOC_calculator.ogg	2
289	ENDSEQVOL3SND5	<i>clock noise</i>	AMB_LOC_horloge.ogg	1
290	ENDSEQVOL3SND6	<i>crowd noise</i>	AMB_stade.ogg	1
292	ENDSEQVOL3SND8	<i>car's motor</i>	AMB_LOC_moteur.ogg	1
295	ENDSEQVOL2SND1	<i>flowing mud</i>	AMB_LOC_merde.ogg	1
296	ENDSEQVOL2SND2	<i>sewer</i>	AMB_egout.ogg	1
297	ENDSEQVOL2SND3	<i>an afternoon in nature</i>	AMB_nature.ogg	1
298	ENDSEQVOL2SND4	<i>trafic</i>	AMB_LOC_trafic.ogg	1
299	ENDSEQVOL2SND5	<i>neon lights roar</i>	AMB_LOC_neons.ogg	1
300	ENDSEQVOL2SND6	<i>cave</i>	AMB_grotte.ogg	1
353	HAPPYMOUSESND1	<i>city street ambience</i>	AMB_hotel_ext.ogg	2
355	HAPPYMOUSESND3	<i>jacuzzi buzzing</i>	jacuzzi.ogg	2
356	HAPPYMOUSESND4	<i>wind</i>	AMB_vent.ogg	2
357	ALARM	<i>bubbles</i>	AMB_LOC_bulles.ogg	2
358	DTAG_GREENRUN	<i>small water fall</i>	AMB_LOC_chute.ogg	2
359	DTAG_BROWNRUN	<i>underground river</i>	AMB_LOC_egout.ogg	2
360	DTAG_GREENSCORE	<i>cars passing by</i>	AMB_circulation.ogg	2
362	DTAG_BROWNSCORE	<i>distant city streets</i>	AMB_ville_lointaine	2
368	INTRO4_6	<i>big gears</i>	AMB_LOC_rouages_lourds.ogg	2
371	BOSS4_DEADSPPEECH	<i>wind 2</i>	AMB_vent2.ogg	2
426	ELECTRO	<i>short circuit ambience</i>	AMB_electrocution	1

OTHERS

<u>ID</u>	<u>NAME</u>	<u>DESCRIPTON</u>	<u>FILE</u>	<u>EP</u>
252	DUKE_LOOKINTOMIRROR	<i>happy meeting</i>	TUEUR_miroir.wav	1