Nützliche Gegenstände auf dem Schiff:

- Taschenlampen: Kleine, aber sehr robuste Taschenlampe. Strahlt sehr hell, eignet sich aber nicht sonderlich gut als Waffe.
    - Jeder der 4 hat zu Beginn eine, allerdings fällt die des Sicherheitsmannes kurz nach dem Zusammentreffen der Gruppe aus (weil sie bereits öfter benutzt wurde)
    - Batterien für Taschenlampen können im Schrank der Sicherheitszentrale gefunden werden, wenn der Strom wieder eingeschaltet wurde
- In Ear Knopfheadset: Eine kleine Knopfzelle, die zur Kommunikation dient. Sie funktioniert über Vibrationen und ist nur benutzbar, wenn sie jemand im Ohr hat.
    - Der Sicherheitsmann findet direkt zu Beginn eine Knopfzelle auf dem Schrank, hiermit ist aber nur tropfendes Wasser zu hören. Dieses Headset funktioniert Einwand frei
    - Im Inneren des Schranks ist ein weiteres Headsets, welches ebenfalls Einwandfrei funktionieren. Es ist eingeschaltet, deshalb ist zuhören, wenn sich jemand am Schrank zu schaffen macht.
    - Im Schrank eines der korrumpierten Androiden befindet sich ein weiteres Headset, weshalb Leute mit Headset das Zerbrechen des Glases hören können, wenn die Androiden ausbrechen.
    - Ein weiteres Headset liegt im Vorraum der Batterie, allerdings ist es beschädigt. So dass es nur noch empfangen, nicht aber senden kann.
- Schlüsselkarte des Wissenschaftlers: Schlüsselkarte für den Zugang zu den KI Anlagen (Schiff und Android)
    - Jeder Wissenschaftler hat so eine Karte in seiner Grundausrüstung, ansonsten gibt es sie auf dem Schiff nicht
- Der Lippenstift Stick: Ein schwarzer Lippenstift, der als Versteck für einen Androiden KI Override Code fungiert.
    - Zusammen mit anderen Kosmetika (echte) wird der Lippenstift in einem kleinen Safe in Raum 2-A-31 aufbewahrt.
- Schusswaffe: Halbautomatische Handfeuerwaffe
    - Im Sicherheitsschrank zu finden, nachdem der Strom wieder angestellt wurde
        - Lediglich das eingesetzte Magazin (12 Schuss) scheint als Munition vorhanden zu sein
        - Einer der anderen Sicherheitsleute trägt die übrigen Magazine am Körper, allerdings schläft er.
            - Um diese zu bekommen muss aus dem Schichtplan ermittelt werden, wo Ash schläft. Ihr Pod muss geöffnet werden, was sie umbringen würde. Allerdings bekommen sie dann vier weitere Magazine.
    - Im verschlossenen Fach des Verschwörers (ohne Magazin)
        - Der Schlüssel (altmodischer Schlüssel) kann in der Unterkunft des Wissenschaftlers 2-A-34 gefunden werden
    - In einem kleinen Safe im Unterkunftmanagement 1:2a (zweier Block), volles Magazin
        - Wird mit der Karte des Sicherheitsoffiziers geöffnet