Projekt zawiera kompletną grę z Unity Assets Store, do której użyłem dźwięków ze strony FreeSound.org. Wszystkie gotowe rozwiązania dźwięków zostały usunięte/skomentowane.

Kroki głównej postaci zostały uskryptowione, tak aby wywoływały się po naciśnięciu klawiszy ruchu, jednak mankamentem tego rozwiązania okazał się skrypt sam w sobie, który uniemożliwia odtworzenie dźwięku z jednego klawisza, jeśli jednocześnie wciśnięty był inny klawisz. Nie udało mi się tego napisać w satysfakcjonujący mnie sposób lecz nie mogłem znaleźć do tego innego, znanego mi rozwiązania.

Zostały dodane dźwięki tła składające się z muzyki oraz dźwięku wiatru. Zostały one zamknięte w mixerze z przyporządkowanymi do nich grupami.

NPC otrzymał collidera, aktywującego przywitanie, kiedy gracz się do niego zbliży. Nie udało mi się napisać działającego skryptu, który powodowałby zniknięcie health supply i który jednocześnie odtwarzałby dźwięk więc biorąc dźwięk za priorytet, ikonka nie znika.

Wrogowie poza dźwiękami otrzymali mixer tak, aby można było poprawiać ich dźwięk z poziomu jednego okna.