Sound effects:

Er zijn een aantal sound effects gemaakt in audio edit software Ableton live. Hiermee zijn gemaakt: Geiger teller sound, Alarm sound en jumpscare sounds. De samples zijn bewerkt op reverb (galm) en ruis, om de beleving tijdens het spelen te vergroten.

Soundtrack:

In Ableton live zijn een aantal soundtracks gemaakt zonder behulp van externe assets. Deze zijn gemaakt met de istrument set die Ableton aanbiedt.

Enemy model:

Het model van de enemy is in Blender gemaakt. De mesh is uit aparte objecten opgebouwd. Deze zijn vervolgens samengevoegd. Er is een armature gebouwd met ‘control objects’ om het animeren te vergemakkelijken. Elke ‘bone’ is verbonden met een aantal ‘weight vertices’ om de mesh te kunnen animeren. Het model heeft een ‘idle’ animatie en een ‘walk’ animatie. Door middel van de T-positie kan Unity een humanoid model herkennen.

Omgeving model:

Het model is gemaakt in Revit, dit is architectuur software. Hierdoor zijn de verhoudingen goed te controleren en praktisch grote maps te maken. Het model kan als FBX naar Blender geïmporteerd worden om hier verdere aanpassingen te doen aan aan de mesh en textures toe te voegen. De omgeving is zo ontworpen dat de verhaallijn er in verwerkt kan worden. Het bestaat uit verschillende labyrintische delen die betreden kunnen worden door de juiste ‘key object’ te vinden. Zo speelt de finale zich af in de reactor zelf.

Overige modellen:

De overige modellen in het spel zijn allemaal in Blender gemaakt en eventueel geanimeerd. Bij statische objecten zijn de materialen in Blender gebaked.