Сформировать окружение

Пусть действия игры происходят в урбанистической среде. Ещё не совсем постапокалисис, но уже безлюдно и грязно. Место действия – городские окраины. Исходя из этих условий требуется подобрать ассеты для окружения: мусорные контейнеры, билборды, заброшенные остановки, какие-то относительно старые здания.

Свет

В городе присутствует центральное освещение, но пусть часть фонарей будет разбита или горит более тускло. Желательно сделать какие-то фонари мерцающими, но так, чтобы это не вызывало дискомфорта у игрока. Время суток закат или ночь – нужно выбрать. Неплохо бы добавить горящий мусорный контейнер, что потребует соответствующей озвучки.

Неигровые персонажи

На данном этапе врагов ещё нет, поэтому можно добавить пару котов или птиц, чтобы оживить локацию.

Взаимодействие с окружением

Было бы гораздо приятнее воспринимать игру, если ы персонаж игрока взаимодействовал с различными объектами на локации: мусор и мелкие предметы разлетались бы из-под ног, крупные предметы раскачивались, если их задеть. Переносить и бросать предметы нет необходимости. Желательно чтобы стрельба по предметам приводила бы к какому-то эффекту. На данном этапе это не получится реализовать.

Звуковое оформление

Сейчас на локации добавлен неплохой фоновый звук. Можно добавить ещё деталей: например звук сирены в одном из мест локации.