데드 라이트

* 플레이어가 보기에 역광으로 표현 하였음.
  + 즉, 플레이어는 어둡게 하여 정확히 보이거나 케릭터화 X
  + 진행 방향은 역광이 아니어서 보이기 때문에 진관적으로 어디로 가야하는지 보이게 됨.
  + 진행 방식은 퍼즐 게임 임.
  + 특정 부분에서 퍼즐을 풀 때 이펙트를 주어 유저가 인식하게 함.
  + 지형지물은 보통 평지로 되어 있고 특정하게 울퉁불퉁 하거나 하지는 않음.
  + 현대적 분위기에서는 평지 같은 부분은 참고할 만한 여지가 있음
  + 마찬가지로 해가 뜨고 있는 중이어도, 플레이어는 대체적으로 어둡고 진행에 무관한 부분은 다 역관으로 처리 되며, 진행이 필요한 길 같은 경우에는 라이트를 따로 만들어서 조명처리를 하였음.

인사이드

* 마찬가로 대체적으로 역광인데 데드 라이트랑 다른 점은 진행 방향에 있어서도, 나무나 벽 등 장애물의 뎁스가 플레이어 보다 가까이에 있어 플레이어를 가릴 수 있음.
* 단일 방향으로만 움직임에도 그러한 방법을 사용하면, 유저가 느끼기에 좀더 깊은 숲에 있다고 생각이 듦.
* 진행 방향에는 따로 전등이 있어서 데드 라이트랑 비슷함.
* 평지 진행일 경우와 굴곡 있는 진행일 때가 있는데 이것은, 내부에 잠입할 때와 밖에서 산을 돌아다닐 때임.
* 외부에서 돌아 다닐 경우 물리엔진을 이용하여 다렉x같이 뚝뚝 끊기지 않고 높은데서 떨어지는 느낌으로 움직임.
* 또 지형지물(풀이나 바위 등)으로 가려서 움직임에 자연스러움을 넣었음.
* 케릭터가 방향을 전환 할 때, 중간에 움직이는 모션을 줌.
  + 모션은 한방향으로만 회전하며 내가보기엔 2디 리소스로 일일이 만든 듯.
* 진행에 차이로는 인사이드는 명확하게 길로 만들어 놓았고, 데드 라이트는 조명으로 길을 안내해줌.