

Consideración	Descripción
La labor del terreno	Tener cuidado con la relación entre el horizonte y el terreno
Atmósfera	Debemos difuminar por distancia (blur)
Características del terreno	<ul style="list-style-type: none"> • Normalmente no suele ser un entorno abierto sino separado por zonas. • Caminos entre zonas de terreno distintas • Obstáculos con colisión del tamaño de un animal • Las barreras bloquean la visión y el movimiento • El agua actúa como borde que impide ir en esa dirección • Los límites son zonas de peligro a evitar • Un paso es un conjunto de pasos seguidos para subir o descender • Una pendiente dependiendo de su ángulo y textura permite o no subir por ella
Introducir el ambiente mediante el sonido	No cambiar de golpe el ambiente sino poco a poco cambiando el sonido ambiente primero y luego el escenario y las texturas
Guiar el usuario mediante objetos	Evitar que el usuario se pierda poniendo objetos en puntos claves que guían al jugador al lugar correcto
Contexto	<ul style="list-style-type: none"> • Estado de reposo, la retícula debe ser lo más pequeña posible indicando el centro • Movimiento, la retícula debe ser visible cuando el usuario se acerca a un lugar y hacerse grande al acercarse • La retícula debe actuar acorde cuando el usuario ponga la atención en un objeto • Color de la retícula: debe adaptarse al brillo del fondo • Objeto como retícula: cambiar la retícula por un objeto puede ser útil en determinadas situaciones
Objetos interactivos	Los objetos con los que el usuario puede interactuar deben ser marcados de alguna manera.

