1. 지도를 통한 가이드
   1. 가장 정확하고 빠른 길 안내법
   2. 중요정보가 많이 제공되어야 함
   3. 항목별 위치, 목적, 면적 등을 간단 명료하게 제공
   4. 지도 On/Off는 귀찮을 수 있으므로 다른 가이드와 함께 병용하기
2. PVE 맵의 정보
   1. 내 위치, 내가 바라보는 방향표시, 전체지역, 일반지역
   2. 본진, 거점, 격전지, 아이템위치, 마을위치 및 면적, 포탈지점, 부활지점, 스킬포인트
   3. 경치관람지역, 메인 퀘스트 지역, 서브 퀘스트 지역, 이벤트 퀘스트 지역, 동선
   4. NPC위치 및 종류
   5. 월드 플레이 완료도, 지역의 플레이 완료도, 항목 클리어 횟수, 미 발견 지역
   6. 던전 입구, 전장 입구, 각 레벨의 입구 및 출구
   7. 랜드 마크, 중요 건물 또는 오브젝트
3. PVP 맵의 정보
   1. 본인 위치, 본인이 바라보고있는 방향 표시, 인원, 전체 맵 사이즈, 아군 위치, 본진 위치, 거점 위치 및 플레이 방법, 아이템 위치, 동선, 포탈 지점, 부활 지점, NPC 위치
4. 랜드마크
   1. 방향을 잃지 않도록 가이드
   2. 해당 레벨의 주제와 스토리 표현, 분위기 각인, 특징
   3. 목적지 예측 가능, 다음 장소에 대한 파악, 일어날 사건에 대한 암시
   4. 거리감을 통해 월드의 스케일을 알림

암시 : 반복적으로 같은 단서를 보여줌으로써 믿게 만드는 것

가이드 오브젝트 : 어두운 동굴에서 빛줄기가 보인다던지, 길 방향으로 휘어있는 나무줄기 등

1. 인간의 심리를 이용하자
   1. 들어온 곳으로 되돌아가려고 한다
   2. 평소 다니던 곳을 선호
   3. 양 갈래 길에서는 좌회전을 우선시
   4. 빛이 밝은 곳을 따라가기
   5. 리더가 이끄는 것에 안정감
2. 다양한 가이드 법
   1. 외길  
      길을 잃을 염려는 없지만 모험심이 강한 플레이어의 경우 부정적 효과가 있으며, 초반 플레이에 주로 사용되는 것이 좋다
   2. 표지판
   3. 강제차단  
      되돌아가지 못하도록 길을 막거나 차단하는 행위, 강력한 몬스터나 지형 변화 등도 사용가능
   4. 아이템  
      특정 아이템을 배치하여 행동을 유도함, 플레이어는 회복구간 이후 시련이 있을 것을 예측 할 수 있음