

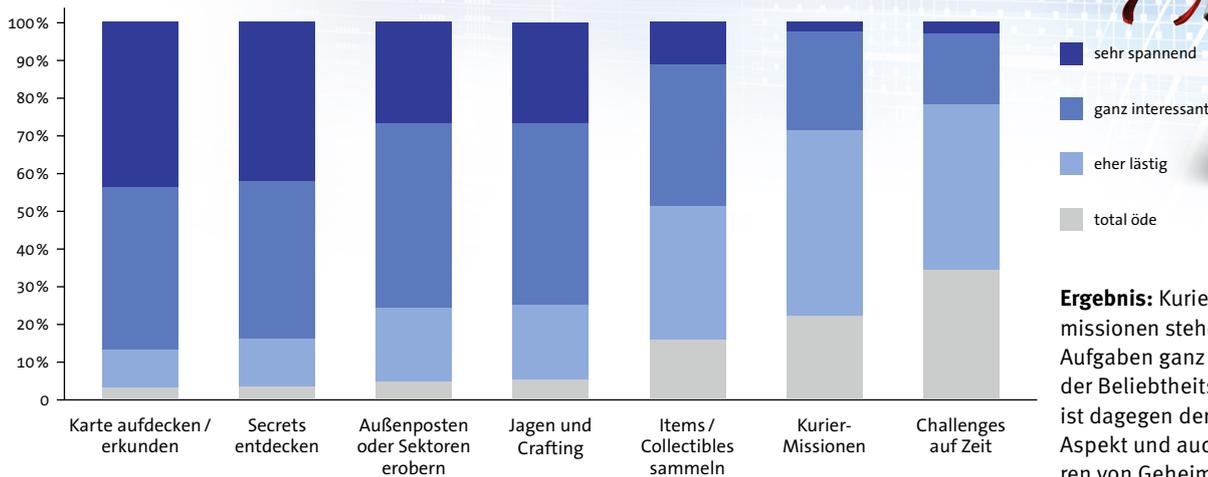
## Genug gelaufen?

# OPEN WORLD PROBLEMS

Freie Spielwelten sind toll, haben aber Probleme. Wir wollten von unseren Lesern wissen, was sie an GTA 5, Far Cry 4, The Witcher 3, MGS 5 & Co stört und was sie mögen.

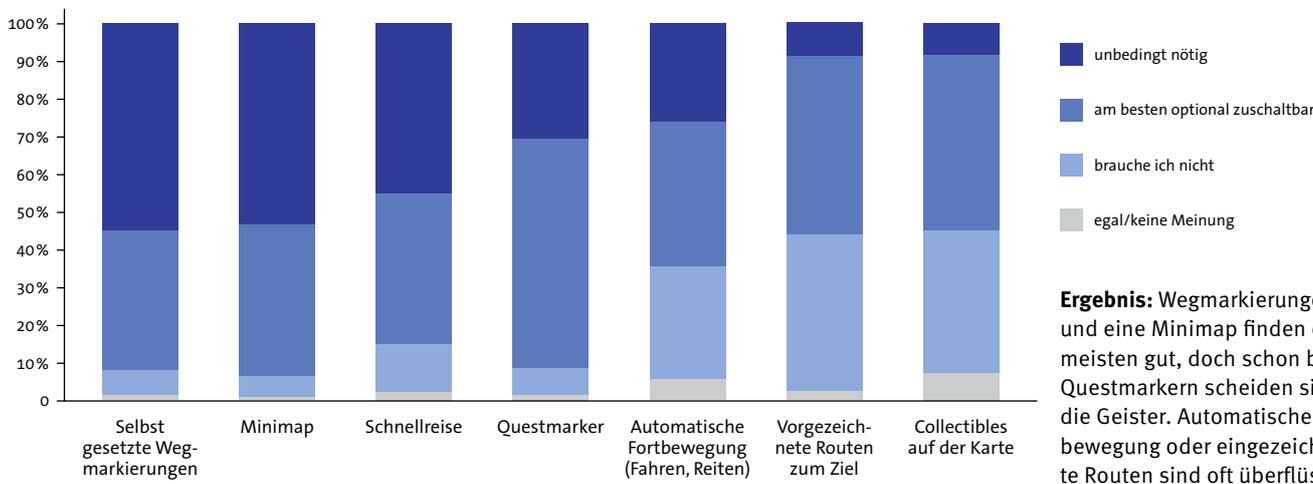


Wie bewerten Sie folgende typische Standard-Aufgaben in Open-World-Spielen?



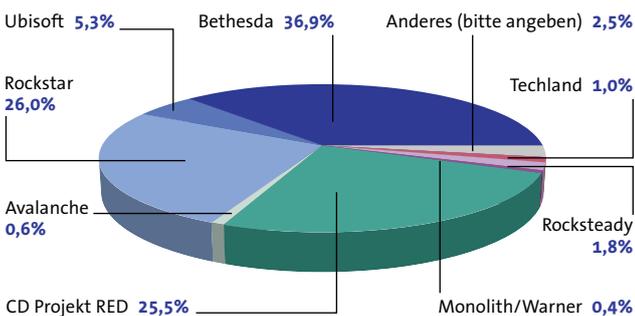
**Ergebnis:** Kurier- und Sammelmissionen stehen wie Zeitlimit-Aufgaben ganz weit unten auf der Beliebtheitskala. Wichtig ist dagegen der Erkundungs-Aspekt und auch das Aufspüren von Geheimnissen.

Wie schätzen Sie die Komfortfunktionen in Open-World-Spielen ein?



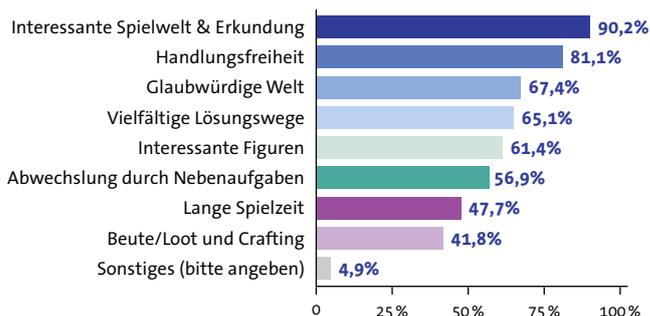
**Ergebnis:** Wegmarkierungen und eine Minimap finden die meisten gut, doch schon bei Questmarkern scheiden sich die Geister. Automatische Fortbewegung oder eingezeichnete Routen sind oft überflüssig.

Welches Entwickler-Studio setzt Open World für Sie am besten um?



**Ergebnis:** Bethesda hat sich über Jahre einen guten Open-World-Ruf erarbeitet, dicht gefolgt von Rockstar und CD Projekt RED. Überraschend schlecht schneidet Ubisoft mit seinen Titeln ab.

Was macht für Sie den Reiz einer gelungenen Open World aus?



**Ergebnis:** Eine interessante, glaubwürdige Spielwelt und Handlungsfreiheit beim Lösen von Aufgaben stehen ganz oben. Überraschend: Eine lange Spielzeit rangiert vergleichsweise weit unten.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit ca. 14.000 Teilnehmern