

Posibles requisitos de GTA 6 en PC, será exigente pero asequible al mismo tiempo

Rockstar todavía no ha confirmado los requisitos de GTA 6, de hecho ni siquiera tenemos una fecha oficial con el lanzamiento de la versión para PC de dicho juego, pero está claro que estamos viviendo la misma situación que tuvimos con GTA V, y que al final será solo cuestión de tiempo hasta que esa versión acabe llegando.

Como he dicho, tenemos el precedente de GTA V, un juego que llegó primero a consolas y cuya versión para PC salió cinco meses después. En este caso, estoy bastante seguro de que Rockstar seguirá un planteamiento similar, y que el lanzamiento de GTA 6 para PC tendrá lugar en un periodo de entre 6 y 12 meses tras la llegada de la versión para consolas.



Si alguien duda sobre este tema os recuerdo que Rockstar y Take-Two, desarrolladora y publicadora de GTA 6, no tienen ningún motivo para obviar el lanzamiento de GTA 6 en PC, y mucho menos tras el enorme éxito que tuvieron en esta plataforma GTA V y Red Dead Redemption 2. Su decisión de hacer un lanzamiento escalonado, primero en consolas y luego en PC es una simple estrategia de marketing que, de paso, les da un poco más de margen para mejorar y optimizar el juego en compatibles.

Requisitos de GTA 6 en PC

Requisitos mínimos

- Windows 10 como sistema operativo.
- Intel Core i7-4770 o Ryzen 5 1500X, cuatro núcleos y ocho hilos.
- 12 GB de memoria RAM.
- Tarjeta gráfica GeForce GTX 1060 con 6 GB de memoria gráfica o Radeon RX 580 con 8 GB de memoria gráfica.
- Unidad de almacenamiento SSD.
- API DirectX 12 o Vulkan.

Es importante que tengáis en cuenta que aunque GTA 6 haya sido diseñado como un juego exclusivo de la generación actual al final su base a nivel de hardware es Xbox Series S, y dicha consola tiene una configuración bastante modesta, formada por:

- CPU Zen 2 recortada con solo 8 MB de L3, ocho núcleos a 3,4 GHz, un núcleo reservado al sistema operativo y a aplicaciones.
- GPU Radeon RDNA 2 con 1.280 shaders y una potencia un poco superior a la Radeon RX 6400.
- 10 GB de memoria GDDR6 unificada, de la cual quedan libres unos 8 GB para juegos.
- SSD a 2,4 GB/s.

Estos requisitos de GTA 6 serían el nivel mínimo para poder mover el juego en 1080p con todo en bajo y una fluidez aceptable. Para que la experiencia sea buena tendremos que llegar a los requisitos recomendados, o quedar cerca de estos.

Requisitos recomendados

- Windows 10 como sistema operativo.
- Intel Core i5-12400F o Ryzen 5 5600, seis núcleos y doce hilos.
- 16 GB de memoria RAM.
- Tarjeta gráfica GeForce RTX 2070 SUPER o Radeon RX 6650 XT con 8 GB de memoria gráfica.
- Unidad de almacenamiento SSD.
- API DirectX 12 o Vulkan.

Un PC con estas características es más potente que PS5, y debería poder mover GTA 6 sin problema en 1080p con calidad alta o incluso máxima manteniendo 60 FPS. Si quisiéramos subir la resolución a 1440p con este equipo es muy probable que tengamos que reducir la calidad gráfica para mantener un buen nivel de fluidez.

Requisitos óptimos

- Windows 10 como sistema operativo.
- Intel Core i5-12400F o Ryzen 5 5600, seis núcleos y doce hilos.
- 16 GB de memoria RAM.
- Tarjeta gráfica GeForce RTX 3080 con 10 GB de memoria gráfica o Radeon RX 6800 XT con 16 GB de memoria gráfica.
- Unidad de almacenamiento SSD.
- API DirectX 12 o Vulkan.

Esta configuración arrolla a cualquier consola actual, y da forma a un PC muy potente que no debería tener problemas para mover GTA 6 en 2160p con calidad alta o máxima manteniendo 60

FPS.

GTA 6 utilizará una versión avanzada del RAGE Engine

Y como ya os contamos en su momento esa nueva versión del RAGE Engine ofrecerá una calidad gráfica sin precedente en esta franquicia. Todos los aspectos gráficos del juego, incluyendo desde la geometría hasta el clima y las transiciones de día y de noche van a dar un salto enorme, y Rockstar tampoco se ha olvidado de los NPCs, que tendrán una IA y unas animaciones mejoradas.

Esto significa que GTA 6 no solo va a necesitar de una tarjeta gráfica potente, sino que también nos hará falta un procesador a la altura para que esa nueva IA y las animaciones mejoradas no hundan el rendimiento. Seis núcleos y doce hilos serán suficientes siempre que tengamos una CPU con un alto IPC, como los ejemplos que os he dado en el nivel óptimo de los posibles requisitos de GTA 6.

GTA 6 repetirá el planteamiento de tipo mundo abierto, y por lo que pudimos ver en el vídeo de presentación este va a ser enorme. Para que el RAGE Engine pueda mover ese mundo en tiempo real sin problemas en la carga de assets será fundamental contar con un SSD. El nivel óptimo en términos de rendimiento estará en una velocidad de lectura secuencial de al menos 2,4 GB/s, aunque el juego debería funcionar bien con unidades más lentas.

Podemos estar seguros de que los HDD no tendrán cabida en GTA 6, y creo que es muy probable que este título acabe llegando a PC con las tecnologías NVIDIA DLSS y AMD FSR que, como ya sabrán la mayoría de nuestros lectores, permiten mejorar el rendimiento. Se ha hablado también de una posible implementación del trazado de rayos, pero creo que aplicar esa tecnología a un juego como GTA 6 podría limitar demasiado el

rendimiento.

GTA 6 llegará a PS5, Xbox Series S y Xbox Series X en 2025. La versión para PC debería llegar en algún momento de ese mismo año, o a principios de 2026 en el peor de los casos. Paciencia, ya sabéis que al final la versión para PC acabará siendo la mejor, como ya ocurrió con GTA V.



La presentación del primer tráiler oficial nos permitió confirmar que GTA VI no llegará a PC al mismo tiempo que a PS5 y Xbox Series X y Series S. Algunos aprovecharon para especular con la posibilidad de que el juego acabase siendo exclusivo de ambas consolas, pero obviamente esto es algo que no va a suceder porque el PC cuenta con una enorme base de usuarios, y renunciar a ella haría que Rockstar perdiese mucho dinero.

Si te preguntas qué es lo que va a ocurrir entonces la respuesta es muy sencilla, lo mismo que con GTA V. El lanzamiento de GTA VI tendrá lugar primero en las consolas de la generación actual, y más tarde llegará a PC, aunque no tenemos una fecha exacta todavía, lo que significa que podría

llegar también en 2025 o irse a 2026. Esto es algo que solo Rockstar sabe ahora mismo, ¿pero por qué ha tomado la desarrolladora esta decisión?

Según Mike York, un extrabajador de Rockstar que participó en los desarrollos de GTA V y de Red Dead Redemption 2, el estudio decidió posponer el lanzamiento de la versión para PC porque necesita más tiempo para terminar de pulirlo, e hizo una referencia expresa a que en PC existen muchas configuraciones de hardware distintas, lo que hace que resulte mucho más complicado optimizar de verdad un juego. La página de LinkedIn donde hizo estos comentarios ha sido eliminada, quizá por petición de la propia Rockstar.

Lo que dice York es cierto, y no es la primera vez que escuchamos este argumento por parte de una desarrolladora de videojuegos. Por otro lado hay que tener en cuenta que GTA VI representa un salto enorme frente a GTA V, y está claro que no nos encontramos ante otro juego más, sino que se trata de uno de los títulos más ambiciosos y más importantes de la presente generación. Por ello es lógico que Rockstar quiera tomarse todo el tiempo que sea necesario para hacer las cosas de la mejor manera posible.

Esto encaja precisamente con lo que os comenté en alguna ocasión, que Rockstar podría retrasar el lanzamiento de GTA VI en PC para poder optimizar y terminar de pulir el juego con más calma. Quizá esto les permita también incluir características exclusivas que solo estarán disponibles en dicha versión, como trazado de rayos, soporte de NVIDIA DLSS 3.5 y AMD FSR 3.

Las malas lenguas dicen, por contra, que en realidad GTA VI no llegará a PC junto con la versión de consolas porque Rockstar espera repetir la estrategia que siguió con GTA V para poder vender el juego dos veces. Me explico, cuando lanzaron GTA V mucha gente no quiso esperar una posible versión para PC y acabó comprando las versiones para consola. Sin embargo,

cuando se lanzó la versión para PC muchos usuarios la compraron para poder disfrutarlo en sus ordenadores con una mayor calidad gráfica, lo que hizo que muchos tuviesen dos copias de GTA V.

Quizá a alguno de vosotros esto le suene raro, pero los últimos datos que he podido consultar confirman que alrededor de un 44% de los jugadores de GTA V tienen al menos dos copias del juego, una cifra anormalmente alta que no hace más que confirmar lo rentable que fue esa estrategia para Rockstar.

Fuente: muycomputer.