



Los Santos, die Stadt, die niemals schläft. Dort unten treiben Michael, Franklin und Trevor viele unterhaltsame Stunden lang ihr Unwesen.

Grand Theft Auto 5

Sieger der Plattformen



Nach anderthalb Jahren des Wartens darf GTA 5 nun endlich auch über unsere Rechner brausen. Und beweist letztendlich, warum keine Konsole dem PC das Wasser reichen kann, wenn dieser endlich mal wieder sein Potenzial voll ausschöpfen darf. Von Petra Schmitz



Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar Games** Termin: **14.4.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM-frei: **nein (Rockstar Social Club)**

M

al ehrlich: Gibt's was Cooleres, als im Sonnenuntergang mit einem Muscle Car die Küstenstraße entlang zu heizen, während »Carry on Wayward Son« von Kansas aus dem Radio dröhnt? Wenig bis nichts, behaupten wir mit dem Brustton der Überzeugung. GTA 5 sprudelt über vor Details, es bewirft einen förmlich mit spannenden

Missionen, aber am Ende sind's dann doch die vergleichsweise kleinen Momente wie diese berauschende Fahrt die Küstenstraße entlang, die erst ein großes Ganzes daraus machen. Nämlich ein Spielerlebnis, wie wir es nur alle paar Jahre zu sehen und zu fühlen bekommen. Im Falle von GTA 5 verrückterweise nun schon zum dritten



Michaels Tochter hat sich bei der Casting-Show »Fame or Shame« bloßstellen lassen. Papa findet das nicht sonderlich gut.

Der Video-Editor

Wie schon bei GTA 4 dürfen wir PC-exklusiv wieder eigene Filmchen erstellen. Dafür nehmen wir Szenen aus dem laufenden Spiel auf und bearbeiten die dann im eingebauten Editor, etwa mit Verzerrungseffekten. Neu ist der Regisseur-Modus. Der versetzt uns quasi an ein Set, an dem wir aus allen im Spiel auftauchenden Figuren unsere Protagonisten aussuchen und sie dann vor unsere Kamera stellen und lenken dürfen. Auch die so erstellten Szenen lassen sich hinterher aufwändig bearbeiten. Aufwändig unter anderem deswegen, weil die Steuerung des Editors nicht unbedingt intuitiv ist, ein bisschen Fummellei gehört hier leider zum Handwerk.



Mal. Zunächst im September 2013 für die Old-Gen-Konsolen veröffentlicht, erschien Grand Theft Auto 5 Ende 2014 dann auch auf der PlayStation 4 und der Xbox One. Seit dem 14. April können auch wir PC-Spieler endlich durch die Straßen der Metropole Los Santos cruisen und an den verkorkten Existenzen der Protagonisten Michael, Franklin und Trevor teilhaben. Und uns darüber freuen, dass der Entwickler Rockstar Games aus den Fehlern der maroden PC-Version von GTA 4 gelernt hat.

Kein neues GTA 4

Mit Problemen, wie wir sie mit dem Vorgänger hatten (Gängeleien durch Zusatzprogramme, fehlerhafte Programmstarts, extremer Hardwarehunger, auf den damaligen ATI-Grafikkarten kaum spielbar), müssen wir uns dieses Mal nicht rumschlagen. Gänzlich mackefrei kommt allerdings auch ein GTA 5 nicht daher, die möglichen Probleme und Problemchen haben wir in einem Extrakasten auf Seite 61 für Sie zusammengefasst. Zwar braucht man noch immer zwingend den Rockstar Social Club, um GTA 5 starten zu können, aber das war's auch schon. Nachdem man sich angemeldet hat, lässt sich das Hauptspiel auch im Offline-Betrieb erleben (für GTA Online benötigen Sie eine dauerhafte Verbindung zum Social Club) und das ganz ohne weitere technische Hürden. Und ohne Monsterrechner. Bereits auf einem ordentlichen Mittel-

klasse-PC kann man Grand Theft Auto 5 nahezu in voller Detailsprache genießen, egal, ob nun ein Radeon- oder ein Nvidia-Chip für die Grafik verantwortlich ist. Ein Gamepad brauchen wir übrigens auch nicht. Niemals, zu keiner Sekunde. Doch dazu später mehr.

Trio Infernale

Über die Handlung dürfte inzwischen alles gesagt worden sein, und das jeweils mehr als einmal. Aber der Vollständigkeit halber und für all jene, die in den letzten anderthalb Jahren unter einem Stein gelebt haben,



Als Franklin müssen wir Michael (links am Seil) mit einem Scharfschützengewehr unterstützen.



Ich bin ein Alien

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Im Fall von GTA 5 komme ich mir vor, als sei ich ein Alien. Alle Welt feiert Rockstars Epos als eines der besten Spiele aller Zeiten. Ich stehe mit meiner zurückhaltenden Begeisterung verflucht alleine da. Aber es hat mir nun mal deutlich weniger Spaß gemacht als mein Serienfavorit Vice City oder – Jehova! – das in der Öffentlichkeit viel härter kritisierte Watch Dogs.

Das hat zwei Gründe: 1. Die meisten Storymissionen sind mir zu viel Call of Duty und zu wenig GTA. So groß Los Santos auch sein mag, fast immer werde ich im Sinne der Dramaturgie dennoch wie auf Schienen von einem geskripteten Höhepunkt zum nächsten gejagt. Mich ärgert das! Denn wenn mir schon solch eine großartige offene Spielwelt zu Füßen gelegt wird, dann möchte auch ich entscheiden, mit welchen Methoden ich ein Problem löse.

2. Ich bin jemand, der sich mit seiner Spielfigur identifizieren will, um ein Spiel wirklich genießen zu können. Natürlich ist die Charakterzeichnung von Rockstar großartig, konsequent und entlarvend. Das ändert jedoch nichts daran, dass ich kein frustrierter Familienvater, Ghetto-Gangster oder Psychopath sein will. Mir gelingt es schlichtweg nicht, mich gedanklich von meinen Alter Egos zu distanzieren. Ich bin Trevor, aber ich möchte nicht Trevor sein!

Das können Sie nicht nachvollziehen? Ist in Ordnung, ich bin ja auch ein Alien. Aber vielleicht gibt's noch andere wie mich. Und die fühlen sich jetzt nicht mehr so allein.

hier ein flotter Abriss: Anders als in den Vorgängern erleben wir die Story von GTA 5 mit drei unterschiedlichen Protagonisten: Michael, Franklin und Trevor, allesamt Verbrecher. Trevor und Michael sind alte Kumpels (Michael bezeichnet Trevor an einer Stelle sogar als seinen besten Freund), die schon vor Jahren gemeinsam Banküberfälle abgezogen haben. Bei Franklin handelt es sich um einen Kleinangenen aus dem Ghetto,



Trevor macht keine halben Sachen. Wenn er eine Familie ausrottet, dann mit Haus und Hof.



Im Frachthafen verdingen wir uns als Kranführer, um ein riesiges Schiff auszuspionieren.

der Michael zufällig bei einem krummen Ding über den Weg läuft. Michael, von seinem Sohn enttäuscht, sieht in Franklin eine Art potenten Ersatzsprössling und nimmt ihn unter seine Kriminellenfittiche. Die drei schlittern im Laufe der Story immer tiefer in einen Sumpf aus Gangster- und Privatproblemen, aus dem es am vergleichsweise unspektakulären und viel zu eilig inszenierten Ende drei mögliche (Aus-)Wege gibt.

Einige der Missionen absolvieren wir mit allen dreien, einige mit lediglich zwei Protagonisten, oft sind wir auch alleine unterwegs. Letzteres vor allem zu Beginn, wenn sich die Schicksale der drei noch nicht so eng miteinander verwoben haben. Welchen der drei Charaktere wir steuern, hängt mal von der Situation ab, mal entscheiden wir selbst, indem wir einfach in unseren Wunschprotagonisten wechseln. Eines der Kernstücke des Spiels sind die groß angelegten Überfälle, denen stets eine Planungsphase (Situation ausspionieren) und dann eine Beschaffungsphase (Fahrzeuge, Gadgets klauen) vorausgeht, bevor es schließlich nach einem zuvor festgelegten Plan A oder B zur Sache geht. Ein frühes Beispiel: Der Überfall eines Juweliers kann mit roher Waffengewalt oder mit der Unterstützung durch Betäubungsgas über die Lüftungsschächte ausgeführt werden. Die Wahl bei den Vorgehensweisen allein steigert den Wiederspielwert von GTA 5 schon enorm. Aber auch kleinere Variablen tragen dazu bei, wie die Tatsache, dass einige Missionen mal von einem oder anderen Charakter initiiert werden können und so jeweils einen anderen Anfang haben. So kommen wir entweder als Michael nach Hause und erwischen unsere Frau und den Tennislehrer in flagranti, woraufhin der Gigolo (nur in Un-



Trevor schiebt einen Wohnwagen in einen Fluss. Das ist noch eine harmlose Racheaktion.

terhose) aus dem Fenster springt und abhaut. Lösen wir die Mission aber als Franklin aus, indem wir Michael besuchen, sehen wir nur, wie der Lehrer aus dem Fenster segelt und vor unseren Füßen landet, die komplette Eheproblem-Szene im Haus fehlt.

Keine Helden

GTA 5 wird gern mal vorgeworfen, dass es kaum Highlights böte und zu viele Missionen nach dem Schema »hinfahren, Auftrag erledigen, abhauen« ablaufen. Grundsätzlich stimmt das, allerdings tragen die Missionen in sich selbst immer wieder kleine und größere unerwartete Überraschungen. Wenn etwa Michael mit seinem Sohn Jimmy loszieht, um das gespannte Verhältnis zu lockern, kann noch niemand ahnen, dass der Sohnnemann schnell unwichtig wird, weil Michaels Tochter ... ach, das wollen wir jetzt nicht verraten.

Die Inbrunst, mit der Michael, Franklin und Trevor überdies ihre Schicksale und Aufgaben erfüllen, sowie die pointiert gezeichneten Nebencharaktere lassen der Langweile keine Chance. Und wer mal ein wenig Zerstreuung vom Gangsteralltag sucht, der stürzt sich eben in eine der zahlreichen Nebenbeschäftigungen wie Tennis, Golf, Triathlon oder Kinobesuch. Vorsicht, auf der Leinwand könnte es arg bizarr werden!

In diesem Artikel verzichten wir übrigens bewusst darauf, die Hauptpersonen als Helden zu bezeichnen, denn keiner der drei erfüllt die Kriterien, die damit einhergehen. Alle drei sind Verbrecher, alle drei sind von zweifelhafter Gesinnung. Michael und Franklin schaffen es immerhin noch im Ansatz, so etwas wie Sympathien zu wecken und Identifikationsanker zu bieten, dabei helfen unter anderem ihre persönlichen Umstände (Stress mit der Familie, Stress mit Freunden). Wie sich die beiden miteinander entwickeln, mit welchen Sorgen sie sich unabhängig voneinander rumschlagen, ist nur menschlich. Trevor hingegen dürfte die meisten Spieler vom ersten Moment an abstoßen und verstören. Dafür trägt Rockstar bereits in seiner Einführungsszene (nach etwa vier bis fünf Stunden Spielzeit, wenn man sich hauptsächlich mit den Missionen beschäftigt) reichlich Sorge. Spätestens allerdings bei der hinreichend

Die größten Probleme & Lösungen

GTAV_Setup_Tool: Wer das Spiel über den Rockstar Social Club bezieht, der muss für die Installation eventuell ein zusätzliches Setup-Tool benutzen, das ein Problem mit sich bringen kann: Die nötige Datei-Erweiterung fehlt teilweise nach dem Download, das »GTAV_Setup_Tool« lässt sich dadurch nicht starten. Um das Problem zu beheben, klicken Sie die Datei einfach mit der rechten Maustaste an und wählen Sie im Kontextmenü den Punkt »Eigenschaften« aus. Anschließend können Sie ganz oben im Namensfeld die Erweiterung ».exe« hinzufügen (ohne Anführungszeichen) und schon lässt sich das Installationstool starten.

Rockstar Social Club: Beim Rockstar Social Club treten hin und wieder diverse Fehlermeldungen auf, etwa »Social Club failed to initialize.« Die Entwickler empfehlen dann eine manuelle Neuinstallation des DRM-Tools (Download: rockstargames.com). GTA 5 sollte während der Installation nicht aktiv sein. Die Programme GTA5.exe, PlayGTA5.exe und GTAVLauncher.exe sollten im Zweifelsfall manuell über den Task-Manager geschlossen werden. Sollte sich das Problem durch dieses Vorgehen nicht beheben lassen, schlägt Rockstar Games die folgenden Alternativlösungen vor: eine Verifizierung des Steam-Cache, das Ausführen von GTA 5 als Administrator, die Installation der neuesten Versionen von DirectX und Visual C++ sowie die temporäre Deaktivierung von Antivirus- und Firewall-Programmen. Außerdem sollte der Social Club im richtigen Ordner installiert sein (als Standard vorgegeben ist: Programme\Rockstar Games\Social Club).

Code 1: Vor dem ersten Patch 1.01 (erschieden am 17. April) verhinderten zuweilen Windows-Kontonamen mit einem Umlaut (ä,ö,ü), dass man GTA 5 runterladen, installieren oder starten konnte. Das Problem ist inzwischen beseitigt. Der Patch sorgt außerdem dafür, dass der Social Club den Prozessor nicht unnötig auslastet.

umstrittenen, extrem langen Folterszene dürfte jedem klar werden, dass die Entwickler mit Trevor absichtlich provozieren wollen. Wir meinen: Das ist mehr als gelungen!

Gamepad? Nein, danke!

Gelungen! Ein schönes Stichwort. Wer sich zuvor Gedanken darüber gemacht hat, ob er GTA 5 am Rechner denn auch ordentlich mit Maus und Tastatur spielen kann, dem können wir nun – wie schon angedeutet – versichern, dass dies wunderbar funktioniert. Rockstar ist es vorbildlich gelungen, die aufs Gamepad ausgelegte Steuerung von GTA 5 für die klassischen PC-Eingabegeräte umzusetzen. Die meiste Aufmerksamkeit bekommt dabei zunächst die Tastatur. Die Maus dient zumindest in Fahrzeugen lediglich dazu, die Kamera zu justieren, ansonsten lenken wir Autos, Flugzeuge oder Hubschrauber ausschließlich über die Tasten. Das funktioniert zwar nicht so butterweich wie mit einem Analogstick, aber das hatten wir auch nicht erwartet. Trotzdem haben wir mit etwas Fingerspitzengefühl immer die volle Kontrolle über die Vehikel. High-



Die Flugzeuge steuern wir ausschließlich mit der Tastatur. Das klappt erstaunlich gut.



Spiel gewordenes Fernweh

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Über ein Jahr nach dem Erscheinen der PS3- und 360-Fassungen von Grand Theft Auto 5 ist die PC-Fassung für mich keine große Überraschung. Die Portierung ist Rockstar ausgezeichnet gelungen, die Performance ist selbst auf Mittelklasse-PCs überraschend gut. Für diese PC-Fassung gibt es also ein Lob, und das Spiel selbst kann ich fast nicht genug loben. Ich staune auch nach vielen Stunden immer noch über den irrsinnigen Detailgrad der Spielwelt, die lebendige Atmosphäre von Stadt und Umland sowie die unzähligen kleinen Gags und satirischen Anspielungen.

Für mich ist diese Spielwelt, weniger die dennoch toll erzählte und spannende Handlung, der große Triumph des Spiels. Als jemand, der Los Angeles und Umgebung bereits mehrmals besucht hat, halte ich beim Spielen immer wieder inne, weil mir die Kulisse derart vertraut vorkommt. Ich erkenne die Fassaden meines letzten E3-Hotels wieder, ich erinnere mich an die Hitze und den Geruch der heruntergekommenen Viertel rings um Downtown, und das Observatorium auf den Hügeln hinter Los Santos löst bei mir heftige Déjà-vus aus, weil ich da ja schon mal war. Und auch Umgebungen, die ich nicht schon als reale Vorlage kenne, wirken derart glaubwürdig und detailverliebt, dass ich mich immer wieder in der Welt von GTA 5 verliere. Story vorantreiben? Nebenaufgaben erledigen? Geld verdienen? Nein, lieber stelle ich mich da vor den Schnapsladen, genieße den Sonnenuntergang und beobachte die Einheimischen. Ist das nicht unglaublich, dass ich in einem Spiel so etwas machen kann? Dass mir GTA 5 auch die Möglichkeit für derlei Müßiggang bietet? Ich bin mir sicher, dass ich Rockstars Open-World-Abenteuer auch noch lange regelmäßig besuchen werde – als Urlaub vom Alltag.

Entlarvend gut

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass GTA 5 auf dem PC so rund läuft, hatte ich zwar gehofft, aber nicht wirklich damit gerechnet. Sicher, es gibt auch hier wieder Probleme und Problemchen, aber nichts, was irgendwie in der Größenordnung von GTA 4 spielen würde. Und auch wenn ich nichts gegen Gamepads habe (im Gegenteil), freue ich mir ein mittelgroßes Loch in den Bauch, dass alles so wunderbar mit Maus und Tastatur klappt. Ich darf ohne Übertreibung behaupten: Damit kann ich besser Auto fahren. Zumindest mit Michael und Franklin. Mit den beiden gebe ich mir stets Mühe, keine Passanten zu überrollen und auch meine Kiste halbwegs heil zum Ziel zu bringen. Wenn ich hingegen Trevor spiele, vergesse ich das allerdings alles. Der Typ, so abstoßend ich ihn auch finde, macht mit mir seltsame Sachen. Ich brettere ohne Rücksicht auf Verluste durch die Stadt, ich grinse sogar ein bisschen mit ihm mit, wenn er sich aus dem Staub macht, während der arme, höchst unsichere Floyd Herbert an seiner Statt von Wachleuten verdroschen wird.

Was Trevor mit mir veranstaltet, finde ich gleichzeitig gruselig wie entlarvend gut. In mir steckt vielleicht jetzt nicht unbedingt ein Psychopath (das hoffe ich jedenfalls), aber es mal sein zu dürfen beziehungsweise in diesem Spiel sogar zu müssen, das ist eine spannende Erfahrung für jemanden, der in Rollenspielen sonst immer ausschließlich das Gute verkörpern will. Am liebsten habe ich aber alle drei zusammen. Die Chemie und Dynamik zwischen den Protagonisten, die Rockstar so wundervoll natürlich zusammengeführt hat, macht jeden Moment mit ihnen besonders. Sie passen hervorragend in diese faszinierende Welt voller falscher Eitelkeiten, Gelüste, Wünsche und menschlicher Abgründe.



Einatmen, ausatmen, sich verrenken. Michael wurde von seiner Frau zu einer Yoga-Stunde überredet. Sonderlich elegant stellt sich der Verbrecher dabei nicht an.

speed-Rasereien inklusiver rasanter Kurvenmanöver mit Hilfe der Handbremse sind problemlos zu meistern. Ein bisschen fummelig ist es zu Beginn im Cockpit eines Flugzeugs oder Helikopters, aber nach ein paar Minuten hat man auch da den Dreh mit Neigungswinkel und Heckruder raus. Selbst das Landen auf einer extrem kurzen Landebahn stellt nach zwei, drei Anläufen keine ernstzunehmende Hürde mehr dar. Verrückt: Wir können sogar mit Maus und Tastatur problemlos Tennis spielen.

Auch bei Hardcore-Actioneinlagen gibt's keinen Grund zur Klage, im Gegenteil. Die Mission, in der die drei Protagonisten zum ersten Mal gemeinsam agieren, funktioniert auf den Konsolen sogar weitaus weniger geschmeidig als auf dem PC. Darin sind schnelle Wechsel zwischen Michael (der sich an einem Haus abseilt und später aus einem Helikopter ballert), Trevor (der besagten Heli steuert) und Franklin (der mit einem Scharfschützengewehr Deckung gibt) zwingend erforderlich. Dass das Ganze mit Maus und Tastatur spürbar flüssiger von-

stattgeht, liegt unter anderem daran, dass wir die Charaktere bequem und direkt über die F-Tasten anwählen können, ohne ein zusätzliches Menü wie noch auf den Konsolen aufrufen zu müssen.

Unsere kleine Angstmission vom Anfang des Spiels, an der wir auf der PlayStation 4 einige Zeit geknabbert haben, weil sie zumindest für PC-Haudegen verhältnismäßig viel Gamepad-Akrobatik voraussetzt, lief übrigens ebenfalls gleich beim ersten Versuch rund. In besagter Mission müssen wir an einer Stelle gleichzeitig einen Wagen über einen stark befahrenen Highway steuern, ein hohes Tempo halten und einen Dieb von einem LKW-Anhänger runterballern, bevor der Schurke unseren Kumpel Franklin abmurksen kann. Dank sicherem Zielen über die Maus war das alles kein Problem und klappte reibungslos im ersten Anlauf. Das einzige winzige Manko, das uns aufgefallen ist: Auf einem Fahrrad lässt sich nur zwischen langsamem und schnellem Fahren wechseln. Mit einem Gamepad variieren wir durch rhythmisches Drücken auf X

GTA Online



Bei der Installation landet auch GTA Online auf Ihrer Festplatte. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als eine Art MMO für GTA 5. Wir bauen uns zu Beginn einen Charakter zusammen, der anschließend für einige Tutorial-Missionen von Lamar (Franklins Freund aus dem Hauptspiel) unter die Fittiche genommen wird. Danach entlässt uns das Spiel in die offene Welt, wo wir Diebstähle begehen, Rennen fahren, andere Spieler über den Haufen schießen, uns neue Waffen beschaffen, uns neu und besser einkleiden (schussichere Westen!), also im Prinzip vieles von dem tun, was wir schon von Michael und

Co. kennen. Am besten geht man das von Beginn an mit Freunden an, alleine beziehungsweise mit Zufallspartnern ist die Welt von GTA Online nur halb so spaßig. Ab Stufe zwölf schließlich dürfen wir auch an den sogenannten Heists, also den großen, orchestrierten Überfällen für zwei bis vier Spieler teilnehmen. Die laufen ähnlich wie die Überfälle im Hauptspiel ab, mit Planung, Beschaffungsphase und eigentlichem Einsatz.

Was für das eigentliche GTA Online gilt, gilt für die Heists umso mehr: besser mit Freunden losziehen und nicht mit irgendwelchen Zufallsgefährten. Der Mensch, der die Mission in seinem Apartment startet, ist auch gleichzeitig der Host der Sitzung. Und er muss für den Überfall in Vorleistung treten, das kostet zwischen 12.000 und 100.000 Dollar. Wenn man mit Kumpels unterwegs ist, bietet es sich an, die Kosten im Vorfeld zu verteilen. Wer allerdings schon mal ein paar dieser Überfälle erfolgreich absolviert hat, braucht sich um seine Finanzen keine großen Sorgen mehr machen. Die Belohnungen reichen von 100.000 Dollar für den kleinen Tutorial-Heist bis hin zu zehn Millionen Dollar, wenn man alle Überfälle nacheinander mit demselben Team auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad meistert, ohne dass jemand dabei stirbt. Allerdings sollte man dafür extrem viel Zeit mitbringen. Ein einzelner Coup der größeren Bauart kann locker mit zwei Stunden zu Buche schlagen. Die lohnen sich aber im Regelfall, die Heists machen (mit Freunden) verflücht viel Laune!



Die Ego-Perspektive: Am PC reagiert unser Charakter deutlich direkter auf Richtungswechsel als auf den Konsolen.

das Tempo und können so Kurvenfahrten auch ohne halsbrecherische Bremsaktionen meistern. Übrigens: Wer situationsabhängig dann doch lieber zum Gamepad greift, kann einfach im laufenden Spiel darauf wechseln, die Bildschirmanzeigen werden dann sogar ebenso automatisch wie blitzfix entsprechend angepasst.

Die bessere Ego-Perspektive

Die PS4- und Xbox-One-Versionen bekamen neben einer aufgedrehten Grafik noch eine weitere große Neuerung spendiert: die Ego-Perspektive. Die fand aber keinen allzu großen Anklang unter den Spielern. Zu beschwerlich waren schnelle Manöver, die starke Körpersimulation (Trägheit) bremsen den Spielspaß mit dem Gamepad gehörig aus. Am PC funktioniert das vor allem mit Maus und Tastatur spürbar besser. Die Charaktere reagieren wesentlich direkter auf Richtungswechsel. Die Schießereien und sonstigen Actioneinlagen spielen sich zwar bei weitem noch nicht so flüssig wie in rei-

nen Ego-Shootern, aber wer Michael, Franklin und Trevor gerne zur Abwechslung mal durch die Augen und nicht immer nur auf den Rücken schauen möchte, der ist mit der PC-Version am besten beraten. Auch wenn man bei Sprints hin und wieder an Ecken hängenbleibt und das Fadenkreuz beim Anvisieren über die zweite Maustaste immer ein bisschen neben der durch den Lauf der Waffe suggerierten Position liegt.

Das schönste Los Santos

Der Grafiksprung von Last Gen auf Current Gen war mächtig, der von den neuen Konsolen auf den PC fällt nicht mehr so riesig aus. Jedenfalls nicht, wenn man nicht zufällig ein 4K-fähiges System zuhause stehen hat. Trotzdem sieht GTA 5 auf dem PC am besten aus. Das liegt vor allem an der spürbar höheren Weitsicht und den knackigeren Texturen. Wie schon gesagt: Mit einem guten Mittelklasse-Rechner ist man bestens gerüstet, um die Abenteuer von Michael, Franklin und Trevor genießen zu können

(mehr dazu im anschließenden ausführlichen Technik-Check). Und vielleicht kommt dann ja auch bei Ihnen zufällig mal »Carry on Wayward Son« aus dem Radio, während Sie im Sonnenuntergang an der Küste entlangbrausen. Sollte man erlebt haben! **PET**

Grand Theft Auto 5

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6600/ Phenom X4 9850
Geforce 9800 GT / Radeon HD 4870
4 GB RAM, 65 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-3470/ Phenom II FX-8350
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailverliebte, gigantische Welt
- grandiose Inszenierung der Missionen
- hervorragende englische Sprecher
- abwechslungsreiche Radiosender mit lizenzierter Musik

SPIELDESIGN



- Missionen voller Vielfalt (Action, Schleichen, Yoga ...)
- gelingener Charakterwechsel
- tolle Maus- und Tastatursteuerung
- gut spielbare Ego-Perspektive
- spaßige Nebenbeschäftigungen

BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Wiederholungsoption bei vermässelten Einsätzen
- nützliche Spezialfähigkeiten der Protagonisten
- teils lange Lauf-/Fahrwege beim Scheitern

ATMOSPHÄRE/STORY



- drei ungewöhnliche Hauptcharaktere
- großartige Gesellschaftssatire
- Varianten in den Missionsabläufen
- drei mögliche Enden
- gehetztes und unspektakuläres Finale

UMFANG



- riesige offene Spielwelt, die zum Erkunden einlädt
- lange Story-Kampagne
- unzählige Nebenbeschäftigungen
- Video-Editor
- motivierender Mehrspielermodus GTA Online

FAZIT

Die endgültige Version von GTA 5 gibt's auf dem PC. Sie sieht nicht nur blendend aus, sie spielt sich mit Maus und Tastatur auch so.



Wie weit es Rockstar mit seinen verrückten Ideen treibt, kann man gut an dieser Szene sehen.