

Lijst met informatie over en mogelijkheden in GTA6 (volgens JackOLantern1982 en anderen).

- Een opvolger van GTA 5 is in ontwikkeling sinds 2012. De productie begon echter pas goed in 2015. Rockstar deed alsof het team zich richtte op Red Dead Redemption 2.
- Het wordt weer een Rockstar Worldwide Production.
- De codenaam is PROJECT AMERICAS.
- Het speelt in Vice City en een nieuwe fictieve locatie gebaseerd op Rio de Janeiro.
- Sommige lineaire missies vinden plaats in een modernere versie van Liberty City, maar het is geen open wereld (denk aan Ludendorff in GTA 5 ).
- Het spel brengt realisme en arcade tezamen. Het zal echter niet zo realistisch zijn als Red Dead Redemption 2.
- Eén speelbare mannelijke hoofdrolspeler, dus niet vrouwelijk zoals velen verwachtte.
- Het speelt zich af in de jaren 70-80.
- Je speelt als een opkomende drugsbaron, genaamd "Ricardo". Een ander hoofdpersonage heet 'Kacey', die maakt onderdeel uit van het verhaal. Je begint als een cocaïne-smokkelaar uit Vice City die naar het nieuwe grote Zuid-Amerikaanse gebied (zie hierboven) loopt. Daarna leg je contact met grote drugsbaronnen en werkt je een weg naar de top. Daarbij kom je in meerdere steden.
- Er zijn vier hoofdpersonages, twee politie- en twee bendeleden.
- Een gigantische gevangenis speelt ook een rol in het verhaal.
- GTA 6 bevat een 'hoofdstuk'-systeem met verwijzing naar een Tarantino-film of Red Dead Redemption 2.
- De weersomstandigheden spelen een grote rol (orkanen, overstromingen, enz.).
- Gebouwen en voertuigen evolueren in de loop van de tijd. Dus oudere, zeldzame klassieke auto's worden duurder naarmate de tijd vordert enz. .
- Belangrijke inspiratiebron van de verhalenmakers lijkt Narcos van Netflix.
- De muziek heeft een jaren 70/80 sound.
- Een jongere Martin Madrazo zal verschijnen. Evenals als zijn vader, die op dat moment een grote drugsbaron is. Spelers moeten voor de Madrazo-familie een aantal missies uitvoeren waaronder aanslagen op andere bendes.
- Het bouwen van een drugsimperium lijkt op de werkwijze bij Vice City Stories, maar dan groter. Denk aan het GTA Online- systeem en vermenigvuldig het met tien.
- Je kunt alleen wapens op je persoon dragen, je hebt dus geen wapenarsenaal achter de hand.
- In je persoonlijke voertuig is al je uitrusting opgeborgen in de kofferbak. Je lichaamspantser berg je ook op in de auto. Als je het draagt, lijkt het niet langer alleen maar een onzichtbaar ding te zijn.
- Er is verhalende informatie. Daarbij spelen actuele onderwerpen een rol, zoals de immigratiecrisis. Ook is er een fictieve versie van Fidel Castro.
- GTA 6 heeft meer verhaal in de ondertitels. Maar ook vertalingen, bijvoorbeeld als je in Zuid-Amerika bent.
- Er is sowieso twee keer zoveel verhaal en er is minstens één bizarre plotwending.

- Daarbij gaat het verhaal naar New York, waar het een misdaadverhaal wordt gelijkend op Breaking Bad en Ozark.
- De hoofdverhaallijn splitst zich op een gegeven moment in een criminele kant en een politie-kant. Die laatste lijkt op een traditioneel actiespel.
- Alleen next-gen. Dus geen PS4 of Xbox One, wel PS5.
- De focus van Rockstar Games ligt nu volledig op de ontwikkeling van GTA 6.
- Game is nog steeds in voorbereidingsfase. Dus namen, locaties, details e.d. hebben werktitels.
- Geen zicht op een releasedatum.
- De vroegste release is zomer 2021.