À LIRE D'ABORD

Ce guide n'est ni produit, ni approuvé, ni commandité par Rockstar Games ou Take-Two Interactive. Grand Theft Auto est une marque de commerce de son propriétaire.

COMMENT LIRE LES ÉTIQUETTES

Chaque fait du guide porte l'une de ces trois étiquettes. Une rumeur n'est jamais présentée comme un fait.

OFFICIEL — Publié par Rockstar lui-même : date de sortie, plateformes, histoire, préchargement. Peu de faits, mais solides.

MONTRÉ À LA PRESSE — Démontré ou dit par Rockstar à des médias invités (IGN, le Guardian, le youtubeur TGG) ou dans sa vidéo de 26 minutes. Fiable, mais les détails peuvent changer dans le jeu final.

RUMEUR — Rapporté par un média, jamais confirmé par Rockstar. À ne jamais prendre pour un fait.

CE QUE VOUS NE TROUVEREZ PAS ICI

- Aucun contenu tiré des fuites de la version volée du jeu, ni aucune carte de fans reconstituée à partir de ces fuites.
- Aucune capture d'écran, aucun logo, aucune image du jeu ou de ses bandes-annonces. Toutes les illustrations sont originales.
- Aucun texte copié : tout est écrit dans nos mots, et chaque chapitre nomme ses sources.

Les verdicts en direct
Balayez le code ou suivez le lien pour voir les derniers verdicts « vrai ou faux », mis à jour avant et après la sortie.
atlas-gta6.com/verdicts

CETTE ÉDITION

Version 1.0, rédigée le 17 novembre 2026, avant la sortie du jeu. Rien n'a encore été vérifié dans le jeu : la version 1.1 ajoutera les verdicts des rumeurs et des premières heures testées en jeu.

© 2026 Neonpalm. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

01	**AVANT DE JOUER** Éditions, prix, préchargement, espace disque	P. 4
02	**DIX CHOSES À SAVOIR** Avant d'appuyer sur « Démarrer »	P. 7
03	**JASON, LUCIA ET LES AUTRES** Les personnages confirmés	P. 9
04	**LEONIDA, RÉGION PAR RÉGION** Six régions confirmées	P. 11
05	**L'ARGENT** Comment il circule et quoi faire dans les premières heures	P. 13
06	**NE PAS SE FAIRE PRENDRE** Signalement, étoiles, Criminal Profile	P. 17
07	**LES VOITURES** Lesquelles voler, avec quel outil	P. 19
08	**LE COUPLE** Ce qui renforce ou abîme la relation	P. 21
09	**ACTIVITÉS ET EXPLORATION** Tout ce qu'il y a à faire à part le crime	P. 23
10	**VRAI OU FAUX** Les quinze rumeurs et leur verdict	P. 25
11	**CE QU'ON NE SAIT PAS ENCORE** Les questions ouvertes	P. 27
12	**SOURCES** Tout ce sur quoi s'appuie ce guide	P. 29

CONCOURS : GAGNEZ UN EXEMPLAIRE NUMÉRIQUE DE GTA VI

AUCUN ACHAT REQUIS

Un exemplaire numérique de l'édition Standard (PS5 ou Xbox, au choix du gagnant) sera tiré au sort. Ouvert aux résidents du Canada de 18 ans et plus. L'achat de ce guide donne automatiquement une participation, et tout le monde peut participer gratuitement par le formulaire en ligne, avec exactement les mêmes chances. Une participation par personne. Le gagnant devra répondre correctement à une question d'habileté mathématique.

Participation gratuite

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc-aSHjq87YMphaHthQQzwTDF8T2s_VwTYLo47-IleUwf2IMg/viewform

Dates et règlement complet

atlas-gta6.com/concours

Ce concours n'est ni commandité, ni approuvé, ni administré par Rockstar Games, Take-Two, Sony, Microsoft ou la plateforme de vente.

CHAPITRE 5

05 L'ARGENT

Comment il circule et quoi faire dans les premières heures



Dans ce jeu, l'argent n'est pas qu'un chiffre dans le coin de l'écran. MONTRÉ À LA PRESSE Rob Nelson, de Rockstar North, a dit à GamesRadar que l'histoire peut s'arrêter tant que vous n'avez pas amassé un certain montant. Combien, et à quel moment ? Personne hors de Rockstar ne le sait encore. Voici ce qui a été montré, puis un plan prudent pour vos premières heures.

TROIS ENDROITS OÙ DORT VOTRE ARGENT

OÙ IL EST	COMMENT ÇA MARCHE	ÉTIQUETTE
Votre compte bancaire BuckMe	À l'abri. L'argent y est protégé.	MONTRÉ À LA PRESSE
L'argent comptant sur vous	Perdu si votre personnage est tué ou arrêté. Déposez-le au guichet pour le protéger.	MONTRÉ À LA PRESSE
Le butin dans votre sac	Ne se dépose pas. Il faut le vendre à un receleur, qui vous paie comptant.	MONTRÉ À LA PRESSE

LA BOUCLE DE L'ARGENT

MONTRÉ À LA PRESSE Mettez les aperçus de presse côte à côte : le même cycle en quatre étapes revient chaque fois.

1. **VOLER** — Un commerce, une voiture ou une banque.
2. **SEMER LA POLICE** — Se débarrasser des policiers d'abord.
3. **VENDRE** — Le butin va au receleur, qui paie comptant.
4. **DÉPOSER** — L'argent va dans votre compte BuckMe.