

LEONIDA WIRE

Guía de Leonida

Las cinco regiones de GTA VI, explicadas a fondo.

Edición PDF exclusiva — julio 2026

Fansite no oficial. GTA VI y Rockstar Games son marcas de Take-Two Interactive.

Vice City a fondo

Vice City es la capital de Leonida y el escenario principal de GTA VI. Rockstar la reconstruyó desde cero sobre la Miami actual: no es un remake del mapa de 2002 sino una ciudad nueva, con más densidad, interiores accesibles y peatones con rutinas propias.

Ocean Beach y el frente costero

La postal del juego. Hoteles art déco con neones rosas y cian, la avenida costera llena de autos clásicos y deportivos, y eventos masivos en la arena: en el segundo tráiler se ve una fiesta en la playa con cientos de NPCs, algo técnicamente impensable en GTA V.

Little Cuba

Barrio de comercios familiares, cafeterías y calles angostas donde se concentra buena parte de la vida diurna. Los análisis del material oficial ubican acá varias misiones tempranas de Lucia.

El centro y los canales

Rascacielos financieros, marinas con yates y las mansiones sobre canales al estilo Star Island. Es el territorio del dinero viejo de Leonida, y todo indica que la escalada criminal de la pareja protagonista termina apuntando acá.

Port Gellhorn, donde todo empieza

En la otra punta del glamour de Vice City está Port Gellhorn, una ciudad costera venida a menos inspirada en el Panhandle de Florida. Acá arranca la historia: Jason vive en este condado y los primeros golpes de la pareja son a comercios de esta zona.

La estética del óxido

Moteles de carretera, casas de empeño, licorerías con rejas y talleres que sobreviven de milagro. El contraste con Vice City es deliberado: Rockstar quiere que el ascenso criminal se sienta geográficamente.

El circuito de derbis

El segundo tráiler muestra un derbi de demolición en un estadio de tierra. Todo apunta a que es una actividad recurrente con apuestas, al estilo de las carreras clandestinas de San Andreas.

Economía sumergida

Contrabando por los muelles, laboratorios improvisados y bares que lavan dinero. Port Gellhorn es el tutorial del crimen de Leonida: volumen bajo, riesgo bajo, y la puerta de entrada a la red que conecta con los cayos.

Los Cayos de Leonida

La cadena de islas del extremo sur del mapa, calcada de los Cayos de Florida. Es la gran apuesta náutica de GTA VI: por primera vez en la saga, el agua no es un límite del mapa sino un territorio de juego completo.

Navegación real

Lanchas rápidas, veleros, motos de agua y barcos de pesca aparecen en el material oficial. Las persecuciones navales del segundo tráiler muestran a la guardia costera con helicópteros e iluminación nocturna.

Contrabando isla a isla

Los cayos son históricamente la ruta de entrada de mercancía ilegal a Florida, y el juego lo replica: muelles privados, avionetas que amerizan y casas sobre pilotes que funcionan como depósitos.

Buceo y exploración

Se confirmó buceo con arrecifes, naufragios y fauna marina. La comunidad especula con tesoros hundidos como coleccionables, siguiendo la línea de los paquetes ocultos clásicos.

Fuentes: tráilers oficiales, análisis frame a frame de la comunidad (señalado como especulación donde corresponde).

Ambrosia y el interior profundo

Ambrosia es la zona industrial-rural del centro del estado: refinerías de azúcar, silos, campos quemados y un pueblo que vive del ingenio. La inspiración en Clewiston —la "America's Sweetest Town" real— es directa.

El ingenio azucarero

La refinería domina el horizonte y, según las capturas oficiales, es escenario de al menos una misión de robo industrial. Camiones de caña, vías de tren internas y humo permanente.

Cultura de pueblo chico

Bares de ruta, iglesias, ferias de armas y radios AM con predicadores. Rockstar usa Ambrosia para la sátira del interior americano, como hizo con Blaine County en GTA V pero con más detalle.

El lago y los canales de riego

Un gran lago interior al estilo Okeechobee con pesca, aeroboats y casillas de pescadores. Los canales de riego conectan con los pantanos de Mount Kalaga, la región que cierra esta guía.

Mount Kalaga y los pantanos

El parque natural de Leonida: colinas bajas, pantanos infinitos y la fauna más peligrosa del juego. Si Vice City es el dinero y Port Gellhorn el óxido, Mount Kalaga es el territorio donde la ley directamente no llega.

Fauna confirmada

Caimanes (protagonistas del meme del tráiler), panteras de Florida, serpientes y jabalíes. La fauna no es decorativa: los caimanes atacan y pueden interrumpir misiones enteras, según entrevistas de prensa que probaron el juego.

Aeródromos clandestinos

Pistas de tierra escondidas entre cipreses para avionetas de contrabando. Todo indica que acá se desbloquean las misiones aéreas de la segunda mitad de la historia.

Cacería y supervivencia

Torres de caza, trampas y un mercado de pieles. Es la heredera directa del sistema de cacería de RDR 2, adaptada al tono satírico de GTA.

Fuentes: tráilers oficiales, cobertura de prensa con acceso anticipado. Fin de la guía — si te la saltaste, arrancá por la parte 1.