

GTA III

Spillverden: Spillet foregår i våre dager i byen Liberty City som er kjennetegnet ved organisert kriminalitet, gjenger og korrupte politifolk.

Spillverden er på mange måter realistisk, da spillfigurene kommer med kommentarer, ambulanser kommer om noen blir skadet etc. mens for eksempel den blå pilen som peker ut objekter eller personer som det skal gjøre noe med, bryter med realismen. Det samme gjør det faktum at det hovedsakelig er menn som drepes i spillet.

Spillet har også linker til websider som eksisterer, noe som på en måte bygger en bro mellom det virtuelle og det realistiske og øker virkelighetsopplevelsen.

Man føler at situasjonen på en måte er reell, samtidig som blir påminnet om at det eksisterer regler som må følges.

Spillstruktur: I hovedsak er spillet bygget opp på en lineær måte, da det er bestemte oppdrag som må utføres for at man skal runde spillet. På en måte kan dette sies å være en annen vri på den tradisjonelle stilen hvor man møter lukkede dører og må finne nøkler eller nøkkelkort for å komme videre. I GTAIII er det oppdragene som er inngangsnøkkelen.

På den annen side kan man si at spillet ikke er lineært, da man selv kan velge rekkefølgen av de forskjellige oppdrag. Det finnes også mindre viktige oppdrag som man selv kan velge å utføre eller ikke. Som de man får fra telefonboksene som er gitt av småbander.

Spillet har en struktur som gir en stor grad av bevegelsesfrihet, men allikevel er det regelstyrt siden alle hovedoppdrag må fullføres.

Spilleraktivitet: Spillet gir spilleren mulighet til å utforske roller og til å leke seg. I utgangspunktet er det et relativt voldelig spill, men det finnes også situasjoner som spiller på spillerens egen moral. For eksempel at man kan betale en prostituert for sex, og etterpå fritt velge om man vil drepe henne og ta pengene hennes, eller bare la henne gå videre. På den måten har ikke spilldesigneren implementert moralen i spillet, men overlater den til spilleren selv.

Det er også i en viss grad opp til spilleren om denne vil spille actionorientert eller mer strategiorientert.

Man beveger seg fritt i en by i en ikke-lineær struktur, og kan som sagt velge rekkefølgen av hvordan man vil utføre oppdragene. På denne måten er spillet konstruert slik at det gir stor bevegelsesfrihet.