Quake III Arena

Artigo Discussão

**Aspeto** ocultar

Pequeno

Padrão

Grande

Padrão

Largo

Cor (beta)

Claro

O Noite

Automático

Largura

Texto

文A 31 linguas Y

Ler Editar Ver histórico Ferramentas ✓

Quake III

**Productions** 

Bullfrog

360)

Activision

(Linux)

(Steam)

(Dreamcast)

**Productions (PS2)** 

Pi Studios (Xbox

(Windows, Mac)

Sega (Dreamcast) Electronic Arts

**Valve Corporation** 

**Graeme Devine** 

Sonic Mayhem,

**Microsoft Windows** 

(Xbox Live Arcade)

dezembro de 1999

dezembro de 1999

outubro de 2000

<u>WW</u>: 3 de agosto

dezembro de 2010

Solo, Multijogador

Front Line Assembly

id Tech 3

Xbox 360

Linux IRIX

Mac OS

Dreamcast PlayStation 2

Windows

WW: 2 de

Dreamcast

<u>WW</u>: 21 de

Steam

de 2007

Xbox Live

<u>WW</u>: 15 de

**Linux** <u>WW</u>: 7 de

Loki Software

Desenvolvedora(s) Id Software

Publicadora(s)

Designer(s)

Motor

Compositor(es)

Plataforma(s)

Lançamento

Modos de jogo

[ocultar]

Conteúdo ocultar
Início

> Ver também Referências

Esta página cita fontes, mas que **não cobrem todo o conteúdo**. Ajude a inserir referências

(Encontre fontes: ABW • CAPES • Google (notícias • livros • acadêmico)). (Outubro de 2019)

Quake III Arena (também conhecido como Quake 3, e abreviado como Q3), é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa, lançado originalmente em 2 de Dezembro de 1999. O jogo foi desenvolvido pela Id Software, enquanto as músicas foram escritas e compostas pela Sonic Mayhem e a Front Line Assembly. O Quake III Arena é o terceiro jogo da franquia, e diferente dos outros jogos da série, onde o foco principal é o Single-Player, esse jogo é focado especialmente no modo Multi-Player. Seu modo Single-Player coloca o jogador em combate com bots controlados pelo computador(muito similar ao single-player do Unreal Tournament).

O game foi muito bem aceito pela crítica de jogos, e após seu enorme sucesso, foi portado para muitas outras plataformas. Sua engine/motor gráfico deu origem a muitos outros jogos como James Bond 007: Agent Under Fire, Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty, Star Trek: Elite Force II e muitos outros.

## Recepção

## **V**endas

As vendas do Quake III ultrapassaram as 50.000 cópias durante os três primeiros dias de lançamento, altura em que 1 milhão de cópias foram publicadas.<sup>[1]</sup> Estreou em 5.º lugar no gráfico semanal de vendas de jogos de computador da PC Data para o período de 5 a 11 de dezembro.<sup>[2]</sup> O jogo subiu para o quarto lugar no top 10 semanal na semana seguinte.<sup>[3]</sup> Domesticamente, vendeu 222.840 cópias e faturou US \$ 10.1 milhões no início de 2000.<sup>[4]</sup>

Na América do Norte, o Quake III vendeu 168.309 cópias e faturou US \$ 7.65 milhões de janeiro a outubro de 2000, de acordo com a PC Data. [5] As suas vendas globais na região, incluindo o seu lançamento em 1999, totalizaram 319.970 unidades em novembro de 2000. [6] Suas vendas somente em 2000 atingiram 190.950 unidades e US \$ 8.4 milhões até o final do ano. [7] Mais tarde, o jogo recebeu um prêmio de vendas "Prata" da Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA), [8] indicando vendas de pelo menos 100.000 cópias no Reino Unido. [9]

## Ver também

- id Tech 3
- Unreal Tournament

## Referências

- 1. ↑ Ajami, Amer (13 de dezembro de 1999). «Quake III Sales Through the Roof» ☑. GameSpot. Arquivado do original ☑ em 4 de março de 2000
- 2. ↑ Fudge, James (23 de dezembro de 1999). «Disney says you want to be a millionaire» ☑. Computer Games Strategy Plus. Arquivado do original ☑ em 15 de maio de 2005
- 3. ↑ Ajami, Amer (5 de janeiro de 2000). «*Millionaire* Still Strong» ♂. *GameSpot*. Arquivado do original ♂ em 2 de março de 2000
- 4. ↑ Asher, Mark (10 de março de 2000). «Game Spin: Daika-X-Box» ♂. CNET Gamecenter. Arquivado do original ♂ em 12 de janeiro de 2001
- 5. ↑ Asher, Mark; Chick, Tom. «The Year's Ten Best-Selling Games» ☑. Quarter to Three. Arquivado do original ☑ em 2 de fevereiro de 2001
- 6. ↑ Staff (Novembro de 2000). «Where Have All the Legends Gone?; By the Numbers». *PC Gamer US*. **7** (11): 42, 43 7. ↑ Staff (Abril de 2001). «It's All in the Numbers». *PC Gamer US*. **8** (4): 40, 41
- 8. ↑ «ELSPA Sales Awards: Silver» ♂. Entertainment and Leisure Software Publishers Association. Arquivado do original ♂ em 21 de fevereiro de 2009
- 9. ↑ Caoili, Eric (26 de novembro de 2008). «ELSPA: *Wii Fit, Mario Kart* Reach Diamond Status In UK» ∠. *Gamasutra*. Arquivado do original ∠ em 18 de setembro de 2017



Este artigo sobre jogos eletrônicos é um esboço. Você pode ajudar a Wikipédia expandindo-o.

Portal dos jogos eletrônicos

Categorias: Quake | Jogos eletrônicos de 1999 | Jogos eletrônicos da id Software | Jogos para Linux | Jogos para Mac OS Classic | Jogos para PlayStation 2 | Jogos para Windows | Jogos para Xbox 360 | Jogos de tiro em primeira pessoa | Jogos eletrônicos comerciais com código fonte disponível gratuitamente | Jogos multijogador em tela dividida | Jogos eletrônicos com jogabilidade em plataforma cruzada

Esta página foi editada pela última vez às 17h18min de 12 de outubro de 2024.

Este texto é disponibilizado nos termos da licença Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0) da Creative Commons; pode estar sujeito a condições adicionais. Para mais detalhes, consulte as condições de utilização.





