

# jogos fps online

Slither.io Slither.io Desenvolvedora(s) Steve Howse Plataforma(s) Lançamento

2015

25 de março de 2024

Android

27 de março de 2024

Gênero(s) Casual Modos

27 de março de 2024

27 de março de 2024

Multijogador

Slither.io

Slither.io é um jogo multijogador online de ação criado

por Steve Howse. Os jogadores controlam uma cobra em um espaço

negro; o objetivo é fazer a serpente crescer ao engolir a maior quantidade

de massa possível sem chocar com outro jogador. Slither.io

tem um conceito semelhante a Agar.io, jogo online popular em 2024 e

uma reminiscência do clássico jogo de arcade Snake.

1]

Slither.io

O jogo cresceu em popularidade após a promoção

por parte de várias personalidades proeminentes do YouTube, com

o PewDiePie. O site slither.io (para a versão de navegador) foi classificado

o pela Alexa em 15 de julho de 2024 como um dos mil sites mais visitados,

enquanto as versões móveis ocuparam a primeira posição de aplicativos

mais baixados no App Store. A recepção

do jogo foi positiva, com os revisores elogiando a aparência e

personalização, mas criticando-o por seu baixo fator de repetição

e o alto valor para remover as publicidades.

Slither.io

Jogabilidade de Slither.io: nesta parte do mapa, existem duas

cobras, sendo que uma delas está consumindo as massas de uma outra cobra.

Slither.io

Slither.io

O objetivo do Slither.io é controlar e mover uma cobra

em um espaço negro, comer massa, derrotar e consumir outros jogadores

para o crescimento da serpente.[1] O conceito é semelhante a Agar.io,

entretanto, o jogador perde se colidir com o corpo de outra cobra;

após a derrota, o corpo do avatar é transformado em massas,

que serão consumidas por outros jogadores.[1][2]

Slither.io

Slither.io

O avatar também pode perder massa ao pressionar a barra de espaço

ou clicando com o mouse para ativar o "modo de impulso";