jogos io

<p>Slither.io Slither.io Desenvolvedora(s) Steve Howse Plataforma(s) Lançamento Browser, iOS</p>
<p></p>
<p>25 de março de 2024</p>
<p></p>
<p>Android</p>
<p></p>
<p>27 de março de 2024 Gênero(s) Casual Modos 🍐 de jogo Multijogador</p>
<p></p>
<p>Slither.io[a] é um jogo multijogador online de ação criado por Steve Howse. Os jogadores controlam uma cobra em 🍐 {k0} 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 à Agar.io, jogo online popular em {k0} 2024 e é uma 🍐 reminiscência do clássico jogo de arcade Snake.[1]</p>
<p></p>
<p>O jogo cresceu em {k0} popularidade após a {k0} promoção por parte de várias 🍐 personalidades proeminentes do YouTube, como PewDiePie. O site slither.io (para a versão de navegador) foi classificado pela Alexa em {k0} 🍐 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 {k0} aparência e 🍐 personalização, mas criticando-o por seu baixo fator de repetição e o alto valor para remover as publicidades.</p>
<p></p>
<p>Jogabilidade de Slither.io; nesta 🍐 parte do mapa, existem duas cobras, sendo que uma delas está consumindo as massas de uma outra cobra.</p>
<p></p>
<p>O objetivo do 🍐 Slither.io é controlar e mover uma cobra em {k0} torno de um espaço negro, comer massa, derrotar e consumir outros 🍐 jogadores para o crescimento da serpente.[1] O conceito é semelhante à Agar.io, entretanto, o jogador perde se colidir com o 🍐 corpo de outra cobra; após a derrota, o corpo do avatar é transformado em {k0} massas, que serão consumidas por 🍐 outros jogadores.[1][2]</p>
<p></p>
<p>O avatar também pode perder massa ao pressionar a barra de espaço ou clicando com o mouse para ativar 🍐 o "modo de impulsã