

모바일 타워 디펜스 게임의 원류

모바일 타워 디펜스 게임의 원류로는 "Bloons Tower Defense" 시리즈가 있다. 이 게임은 온라인 플래시 게임으로 시작하여, 그 후 iOS 및 안드로이드 플랫폼으로 이식되었다. "Bloons Tower Defense" 시리즈는 풍선이라는 적을 막기 위해 다양한 타워를 배치하는 전략적 요소를 가지고 있으며, 이 게임은 모바일 타워 디펜스 게임의 인기를 크게 높였다. 이 게임은 모바일 플랫폼에서의 디펜스 게임 장르의 성공적인 선구자 중 하나이며, 그 후 많은 모바일 타워 디펜스 게임에 영감을 주게 된다. "Bloons Tower Defense" 시리즈는 다양한 기능과 매력적인 게임 플레이로 많은 플레이어들을 사로잡았으며, 이를 통해 모바일 디펜스 게임 장르의 성장과 발전에 큰 기여를 했다.

모바일 타워 디펜스 게임의 재미 요소는 여러가지이다. 주로 전략적인 요소, 게임의 도전성, 그래픽 및 디자인, 그리고 진화하는 게임 플레이 경험 등의 구성으로 유래가 되었다.

게임에서 플레이어는 일반적으로 다양한 방법으로 풍선을 터뜨릴 수 있는 타워나 도로 아이템을 배치하여 "풍선"(게임 내 풍선 이름)이 설정된 코스의 끝에 도달하는 것을 방지하려고 한다. 원숭이의 힘. 소수의 타워는 풍선을 정지시키고 풍선을 얼리고 접착함으로써 다른 타워가 풍선을 터뜨릴 수 있는 더 많은 시간을 제공할 수 있다. 풍선을 터뜨리고, 라운드를 완료하고, 기존 바나나 농장에서 바나나를 수집하여 돈을 얻을 수 있다. 바나나는 새로운 타워, 기존 타워의 업그레이드 또는 폭발하는 파인애플 및 도로 스파이크와 같은 임시 아이템에 사용할 수 있다. 또한 생명을 모두 잃지 않도록 해야 한다.

이 게임의 주요 목표는 Bloons(게임 내 풍선 이름)가 하나 이상의 풍선 입구와 출구로 구성된 지도에서 정의된 트랙 끝에 도달하는 것을 방지하는 것이다. 이 게임은 타워 방어 게임이므로 플레이어는 풍선을 방어하기 위해 트랙 주위에 배치할 다양한 유형의 타워와 함정을 선택할 수 있으며, 풍선이 터질 때마다 게임 내 1달러를 얻는다. 풍선이 경로 끝에 도달하면 플레이어는 생명(또는 이후 게임에서는 체력)을 잃는다. 이 모든 것이 고갈되면 게임이 종료된다.

