

Minercraft Tower Defense

<https://softomic.org/juegosflash/minercraft1.html>

Fecha:18-4-2026 13:27:54

La historia de Minecraft Tower Defense (originalmente en Flash) es uno de los capítulos más recordados de la era de los juegos de navegador, marcando a una generación que buscaba expandir la experiencia de bloques con mecánicas de estrategia.

Orígenes y Desarrollo (2011)

El juego original fue lanzado a finales de 2011, en pleno auge de la popularidad de Minecraft. Fue desarrollado por un pequeño equipo conocido como Microwave Games, liderado por los desarrolladores Adam (conocido como AmazingAdam4), Billy y Lewis.

Innovación:

A diferencia de otros Tower Defense de la época, este permitía al jugador cavar su propio camino hacia la base (la casa de Steve). El sistema recompensaba la creatividad: mientras más largo y sinuoso fuera el camino, más recursos obtenía el jugador para comprar defensas.

Lanzamiento:

La primera versión fue publicada en portales como Newgrounds el 7 de diciembre de 2011, alcanzando rápidamente el millón de visitas a nivel mundial.

El éxito de la secuela: Minecraft Tower Defense 2 (2012)

Debido al éxito masivo, el equipo anunció oficialmente la secuela en febrero de 2012. Minecraft Tower Defense 2 se lanzó en abril de 2012 y es considerada la versión definitiva por introducir elementos narrativos y mayor profundidad.

Trama:

La historia se sitúa en un pueblo llamado Happyville, que es destruido por un "griver" (un atacante). Steve queda como el único superviviente y debe defenderse de hordas de monstruos a través de diferentes zonas.

Mejoras:

Incluye un Modo Aventura con 12 mapas (incluyendo el Nether y el End), nuevos tipos de torres como dispensadores de huevos, bolas de nieve y TNT, y un sistema de medallas y desafíos.