

Kingdom Rush

<https://www.softomic.org/juegosflash/kinru.html>

Fecha:17-4-2026 7:45:05

La historia de Kingdom Rush (el juego original de Flash de 2011) es una épica de fantasía clásica que sienta las bases de todo un universo. Se divide principalmente en la trama del juego y el trasfondo de sus personajes:

1. La Trama Principal: El Ascenso de Vez'nan

La historia te pone en el papel de un General al servicio del Rey Denas, soberano del reino de Linirea.

El Inicio:

Todo comienza con reportes de bandidos y orcos atacando el pueblo costero de Southport. Lo que parece una simple revuelta resulta ser una invasión a gran escala orquestada por el poderoso y oscuro mago Vez'nan.

La Invasión:

Las hordas de Vez'nan, compuestas por orcos, goblins y trolls, avanzan por el reino. Debes defender puntos estratégicos como el Castillo de Denas para evitar la caída de la capital.

El Contraataque:

Tras asegurar el corazón del reino, el ejército de Linirea persigue a Vez'nan hacia las montañas y tierras baldías. Con la ayuda de los hechiceros del Templo de Stormcloud, tus tropas son teletransportadas cerca de la Torre Oscura de Vez'nan.

El Final:

En la batalla final, derrotas a Vez'nan en su propia torre. Sin embargo, en una escena post-créditos, una figura encapuchada recoge el bastón del mago, lo que da pie a la secuela Kingdom Rush Frontiers.

2. El Lore de las Razas y Héroes

Aunque es un juego de estrategia, Ironhide Game Studio construyó un trasfondo rico:

Linirea:

Es un reino de humanos, enanos y elfos que viven en relativa paz hasta la traición de Vez'nan.

Vez'nan:

Originalmente era un sabio mago que buscaba conocimiento infinito. Su caída ocurrió al encontrar la Gema de Elynie, un artefacto corrupto que le otorgó gran poder pero lo llevó al exilio y a la locura.

Los Héroes:

Personajes como Gerald Lightseeker (el paladín) o Alleria Swiftwind (la arquera elfa) tienen sus

propias historias de valentía. Por ejemplo, Alleria huyó de su continente natal tras una invasión demoníaca para pedir ayuda en Linirea.

3. Origen del Juego (La Historia Real)

Desarrollo:

Fue creado en solo 6 meses por el estudio uruguayo Ironhide Game Studio.

Éxito:

Se lanzó el 28 de julio de 2011 en el portal Armor Games. Se convirtió en un fenómeno global con más de 300 millones de partidas jugadas, poniendo a Uruguay en el mapa de la industria de los videojuegos.

Dato curioso:

Cronológicamente, el juego Kingdom Rush Origins ocurre décadas antes de esta historia, explicando el origen de la Gema de Elynie y la juventud del Rey Denas.