

## **Kingdom Rush Frontiers**

<https://www.softomic.org/juegosflash/kinru2.html>

Fecha:17-4-2026 7:52:04

La historia de Kingdom Rush Frontiers (2013) continúa exactamente donde terminó el primer juego. Es una secuela directa que traslada el conflicto hacia tierras exóticas y salvajes al sureste del reino de Linirea.

Aquí tienes los puntos clave de su trama:

### 1. El Nuevo Villano: Lord Malagar

Tras la derrota del mago oscuro Vez'nan, su aprendiz, Lord Malagar, roba el bastón mágico de su maestro y huye hacia las fronteras. Su objetivo no es solo conquistar, sino liberar a una entidad antigua y destructiva.

### 2. La Campaña del General

Nuevamente tomas el papel del General de las fuerzas del Rey Denas (el mismo del primer juego). La persecución de Malagar te lleva a través de tres entornos principales:

El Desierto: Comienzas defendiendo la fortaleza de Hammerhold y enfrentando a piratas, momias y tribus nómadas.

La Selva: Te adentras en junglas densas llenas de plantas carnívoras, guerreros tribales y dragones.

Las Cavernas / Inframundo: Finalmente, descienes a cuevas profundas habitadas por criaturas de pesadilla y seres del inframundo.

### 3. El Despertar de Umbra

El clímax de la historia ocurre cuando Malagar logra llegar al corazón de la tierra para despertar a Umbra, una deidad oscura. En la batalla final, Malagar es consumido por el propio poder de Umbra, y tú, como General, debes derrotar a esta entidad para salvar el reino.

### 4. Expansiones Posteriores

Al igual que el original de Flash, el juego se expandió con mini-campañas que ocurren tras la historia principal:

Campaña de Halloween: Enfrentas a Lord Blackburn y sus hordas de no-muertos.

Campaña Acuática: Lucha contra los "Leviathan" y seres marinos en las costas.

Kingdom Rush Frontiers es considerado por muchos fans como el pico de la saga en cuanto a equilibrio y variedad de torres (como el Gremio de Asesinos o el Fuerte de Ballestas).