

HAY MUNDOS QUE MERECEN SER REPARADOS.

Guía ilustrada del mundo y prensa

PIXELBOXD / THE LAST MAKER



El legado del Creador

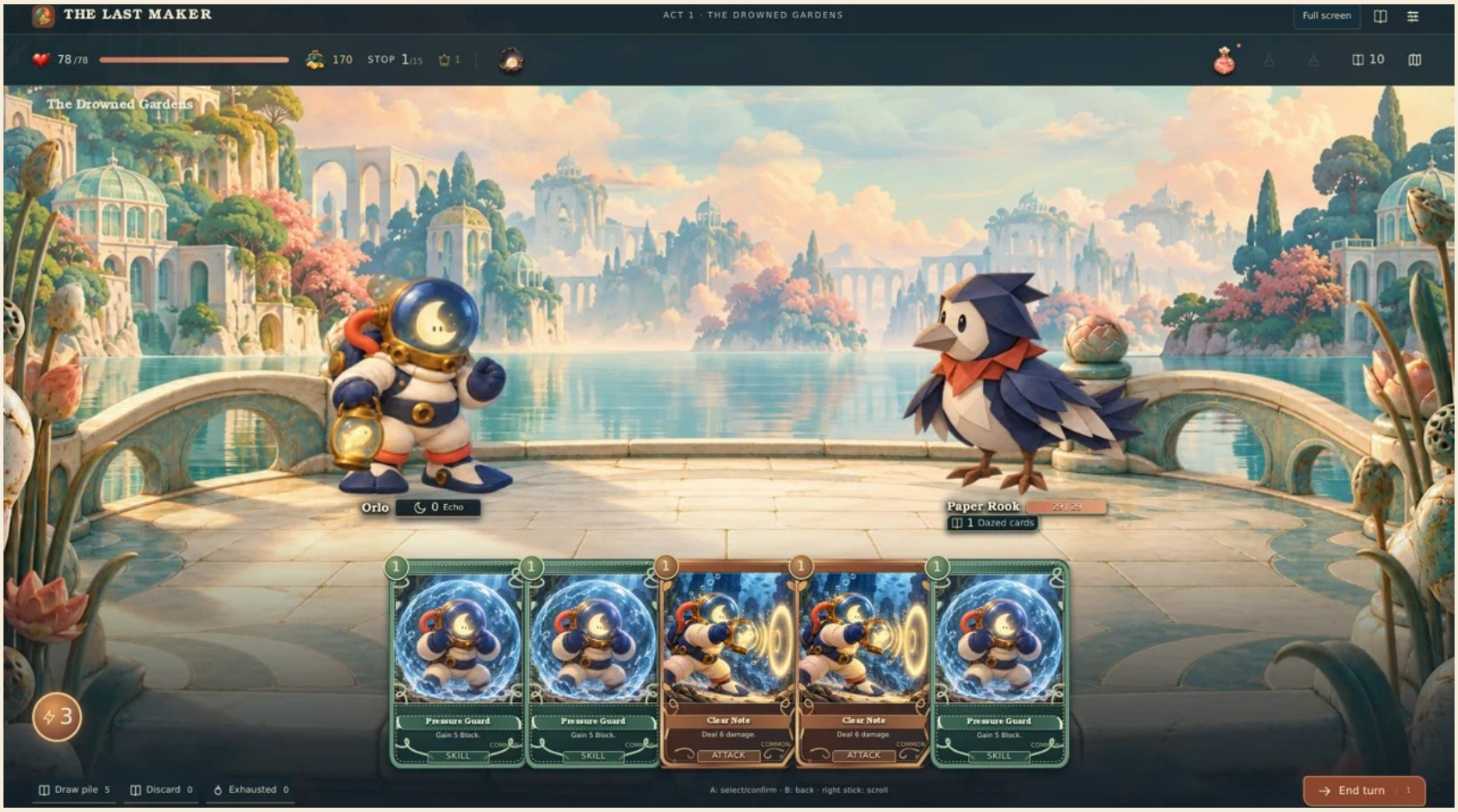
El Creador dejó un pequeño mundo inacabado. Cuatro viajeros llevan cuatro maneras de cuidarlo: calidez, valentía, paciencia y memoria. Su viaje despierta el mundo y pregunta qué significa cuidar algo que seguirá cambiando.

Cerámica pintada. Peluche. Tela. Luz cálida.

El juego de un vistazo

- Un roguelike de construcción de mazos por turnos.
- Cuatro héroes jugables: Brasa, Nim, Mora y Orlo.
- Tres mundos principales y un final opcional en el Taller Silencioso.
- 380 cartas, incluidas cartas iniciales, de estado y maldiciones.
- 92 reliquias, 28 pociones, 64 eventos y 20 niveles de Ascensión.
- 91 pistas musicales: 87 canciones completas y 4 piezas breves.
- Fecha de lanzamiento y plataformas disponibles: sin anunciar.

48 enemigos: 18 comunes, 10 élites, 10 jefes, 6 esbirros invocados y 4 enemigos de evento.
8 cartas Élite, 24 cartas desbloqueables y 1 carta creada en combate.
33 logros dentro del juego. Aventura Diaria con historial local.





EL GUARDIÁN DEL HORNO

Brasa

Una promesa que mantener encendida.

Un pequeño guardián de arcilla nacido en el último horno cálido del Creador. Brasa quiere que ninguna pequeña llama se quede sola. Su cuerpo de cerámica y su brazo de horno llevan calor a los lugares olvidados. Su historia pregunta si proteger un mundo también puede significar dejarlo cambiar.



TU FORMA DE JUGAR

El bloqueo acumula calor. Gástalo en ráfagas calculadas. Pierdes 2 de calor al final del turno.



EL MENSAJERO DE LA TORMENTA

Nim

Una carta para quien venga después.

Nim lleva una carta dirigida a quien venga después. Un espíritu turquesa con capucha amarilla y bufanda coral que quiere entregar esa promesa antes de que desaparezca el último camino. Para Nim, llegar a un destino es el principio de pertenecer.

TU FORMA DE JUGAR

Las cartas acumulan impulso. Alternar tipos añade otro punto. Gástalo en remates de combo.





LA TEJEDORA

Mora

Algunas puntadas merecen verse.

El carrete de Mora guarda las costuras inacabadas del mundo. Quiere reparar los lugares rasgados sin perder lo que los hacía especiales. Su capa de retales morados y su aguja dorada hacen visible la reparación. Su historia encuentra belleza en una puntada que permanece visible.



TU FORMA DE JUGAR

Teje patrones que se resuelven en turnos futuros. Aceléralos o deshazlos cuando el momento importe.



EL BUZO DE LOS SUEÑOS

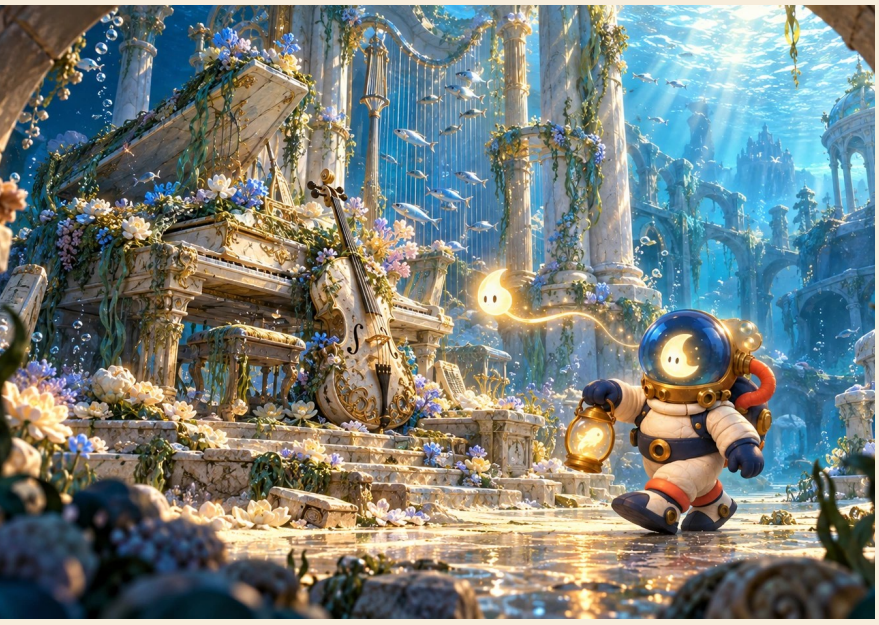
Orlo

Lleva la vieja luz a casa.

Orlo guarda los ecos de lo que el Creador casi olvidó. Un pequeño buzo redondo con cara de luna creciente dentro de un casco de cristal. Lleva un farol de memoria por el agua y la noche. Quiere llevar la vieja luz a casa mientras deja espacio para algo nuevo.

TU FORMA DE JUGAR

Prepara un espacio de Eco para repetir una carta futura. Retén herramientas hasta el momento adecuado.





CAPÍTULO 01

Los Jardines Sumergidos

Donde lo olvidado echa raíces.

El amanecer durazno, la menta apagada y el agua turquesa rodean arcos de cerámica cubiertos de vegetación y puentes de nenúfares. Lo olvidado echa raíces aquí. La Semilla de la Memoria guarda lo que el mundo espera cultivar.

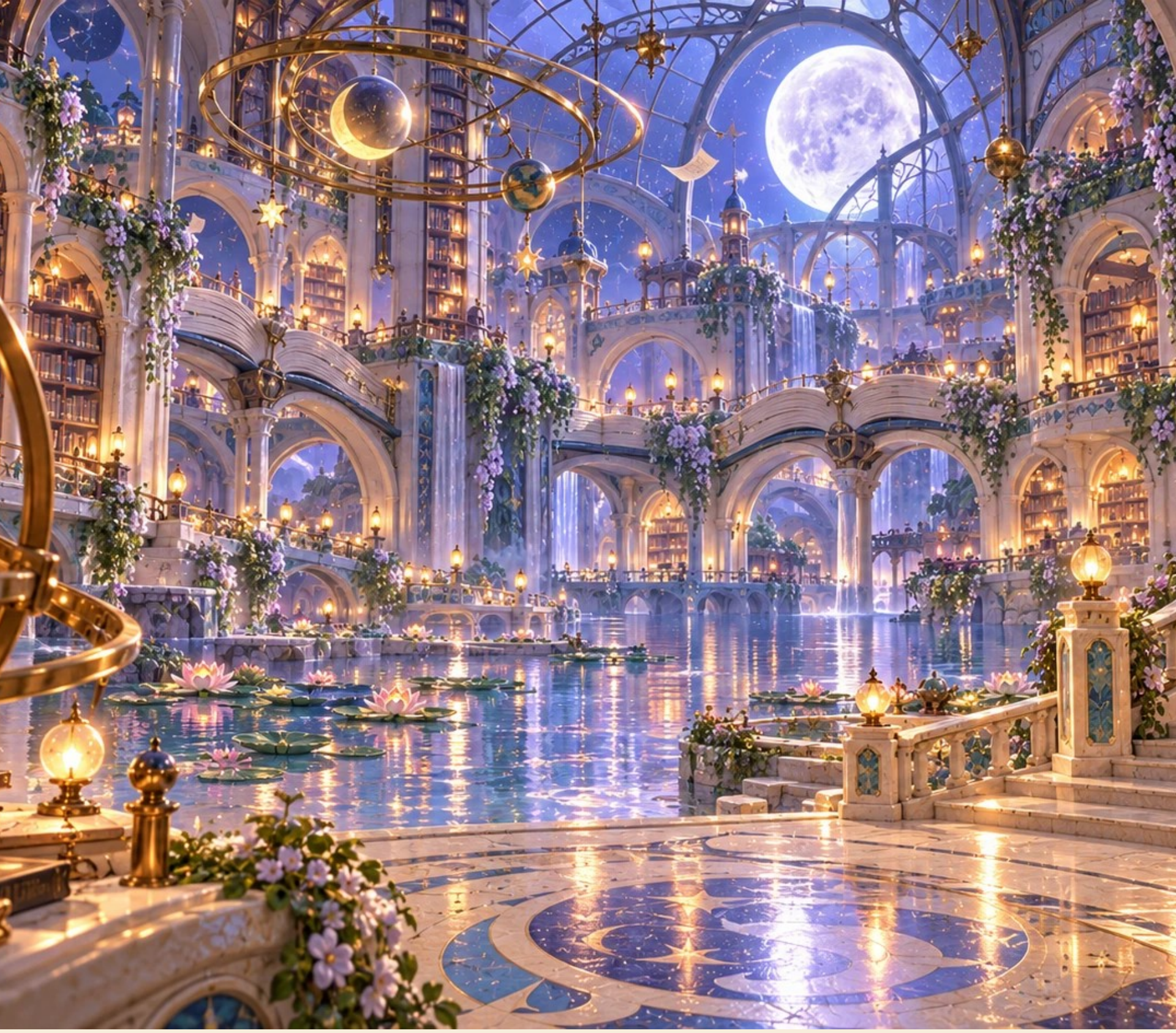


CAPÍTULO 02

La Fundición de Faroles

Todo horno dormido recuerda el calor.

El ámbar de albaricoque y el cobre pulido dan calidez a canales, maquinaria adormecida y talleres de faroles. El esmalte turquesa y el hollín lila suavizan la forja. La Brasa del Corazón guarda lo que el mundo quiere mantener cálido.



CAPÍTULO 03

El Archivo Lunar

Lleva la última luz a casa.

El crepúsculo índigo, el marfil lunar y el rosa apagado iluminan salas de libros flotantes y páginas a la deriva. Un enorme gato suave protege el final sin escribir. El Sello del Patrón guarda lo que el mundo ha aprendido a reparar.



Un camino más silencioso

Más allá de los tres mundos principales está el Taller Silencioso: juguetes, herramientas, estrellas de papel y un pequeño modelo de mundo inacabado dentro de una concha azul lunar. Este final opcional continúa el tema de reparación y renovación. Los viajeros dejan espacio para el mañana; el encuentro final y la conclusión de cada creador te esperan.



91 formas de llevar la luz

Lo-fi acogedor, canciones de héroes y batallas contra jefes. La música sigue a los creadores por jardines, fundiciones y salas de libros a la luz lunar. Escucha la colección completa de 91 pistas en la página del juego.

Carry the Glow (36) · Brasa (2) · Orlo (2) · Nim (2) · Mora (2) · Library Beneath the Stars (2) · Hall of Quiet Light (2) · Garden of Quiet Light (4) · Finding Sein (10) · Boss Battles · Drowned Gardens (7) · Boss Battles · Lantern Foundry (7) · Boss Battles · Moonlit Archive (7) · Boss Battles · Quiet Workshop (8)

pixelboxd.com/es/the-last-maker

Un mundo para compartir







El kit de prensa incluye esta guía ilustrada en inglés y español, logotipos, pósteres de personajes, fondos del mundo, arte alternativo y capturas del juego.

Explora el juego y escucha la banda sonora:

pixelboxd.com/es/the-last-maker

64 ENCUENTROS. UN MUNDO MÁS AMPLIO.

No todo desconocido viene a ayudar.

Rostros amables, tratos arriesgados, acertijos, apuestas y deudas inesperadas.



El reclamo del recolector

Un peaje que nunca aceptaste

El Dragador reclama todo lo que ha tocado el agua. Una reliquia, una carta rara o toda tu bolsa: algo debe quedarse atrás.



El veredicto de la costurera

Una perfección con un precio cruel

La Costurera prende tu sombra en la pared. Prefiere quitarte pertenencias o vida antes que aceptar una reparación visible.



Tres conchas cerradas

Una sonrisa no es garantía

Vell ofrece un premio bajo tres conchas: dos reliquias útiles y una perjudicial. Conoce las probabilidades antes de apostar, o sigue tu camino.

8 eventos de pérdida obligatoria · 4 batallas de evento · 8 ayudantes animados. Algunos nodos misteriosos llevan directamente al combate.

NUEVOS CAMINOS PARA CADA CREADOR

Más de una forma de cuidar.

24 cartas desbloqueables, incluidas 8 cartas Élite, además de la Aguja Cosida creada en combate por Mora.



Brasa

Acumula Calor al defenderte, o convierte la Quemadura persistente en daño y protección.



Nim

Acumula Impulso alternando tipos de carta, o recupera entregas del descarte para aprovecharlas de nuevo.



Mora

Teje Patrones para turnos futuros, o llena tu mano de Agujas Cosidas de coste cero y teje copias de ataques de aguja.



Orlo

Prepara Ecos para repetir tus herramientas, o conserva una mano que gana fuerza de un turno al siguiente.

La primera victoria contra el jefe del Acto 3 con un héroe desbloquea 3 cartas, una reliquia y una poción. Su primera victoria contra el jefe del Acto 4 desbloquea otras 3 cartas y una reliquia Élite. Cada hito incluye una carta Élite.

LA COLECCIÓN ÉLITE

Ocho pequeñas obras de arte.

Marcos propios de cada héroe, paralaje por capas y detalles pintados en movimiento.



Un Sol que Permanece

Brasa · Acto 3

Aplica 6 de Quemadura a todos los enemigos y activa su Quemadura una vez ahora. Agotar.



Corazón del Sol

Brasa · Acto 4

Gasta todo el Calor. Por cada punto gastado, inflige 4 de daño y gana 1 de Bloqueo. Agotar.



Firmado y Entregado

Nim · Acto 3

Devuelve las 2 cartas de Ataque o Habilidad más recientes del descarte. Cuestan 1 menos este turno. Agotar.



El Ãšltimo RelÃ¡mpago

Nim · Acto 4

Gasta todo el Impulso. Inflige 10 de daño más 3 por cada Impulso. Conserva 2 cartas. Agotar.



Enjambre de Plata

Mora · Acto 3

Inflige 12 de daño. Añade hasta 3 Agujas Cosidas a tu mano. Agotar.



Tapiz del Corazón del Mundo

Mora · Acto 4

Resuelve una vez cada Patrón pendiente a la mitad de su potencia como bonus. Conserva su cuenta regresiva original. Agotar.



Bestiario del Estanque Lunar

Orlo · Acto 3

Jugar una carta conservada desde el turno anterior otorga 4 de Bloqueo, hasta 3 veces por turno.



Coro de las Profundidades

Orlo · Acto 4

Tu primer Eco de cada turno se repite una vez a la mitad de su potencia.

Los efectos anteriores corresponden a la carta base. Las mejoras aumentan sus efectos dentro del juego.

AVENTURA DIARIA Y DESBLOQUEOS PERMANENTES

Un nuevo camino cada día.

Una fecha. Una aventura.

Un desafío creado automáticamente combina un héroe, condiciones iniciales y reglas especiales. Lee las reglas de ese día antes de comenzar y recorre un mundo conocido en una partida distinta.

Guarda la historia de cada intento.

Consulta tus aventuras anteriores: resultado, puntuación, tiempo, mazo y reliquias. Los resultados diarios se mantienen separados de la progresión normal de los héroes; completar una Aventura Diaria tiene su propio logro.

Descubre qué trae la próxima victoria.

Abre Desbloqueos en la selección de héroe para explorar la colección y sus requisitos. Las primeras victorias con cada creador añaden cartas, reliquias y pociones a sus próximos viajes.

El Amanecer Cuádruple

Los 33 logros dentro del juego van desde los primeros hitos hasta grandes hazañas. El más difícil: ganar en Ascensión 20 con Brasa, Nim, Mora y Orlo.

La fecha de lanzamiento y las plataformas disponibles siguen sin anunciarse.