**WORLDBUILDING**

**Integrantes:**

* Vladimir Exequiel Piriz
* Martin Esteban Gotusso

1. **PERSONAJES**
   1. PRINCIPALES
      1. Personaje principal: El personaje principal es el controlado por el jugador, cuyo nombre se le pone también por el jugador. Es un chico guitarrista de 18, de pelo negro camiseta roja con una calavera amarilla y unos jeans azules le gusta una gran variedad de músicas y tiene una gran pasión por ella, además de un sentido de la aventura.
      2. Dj.Wild:El científico / DJ malvado que quiere conquistar el mundo con su música y su ejército de monstruos musicales. Es un viejo canoso, narigudo que tiene una capucha blanca parecida a una bata de laboratorio, es alguien quien cayó de sus días de gloria en el mundo de la música, tratando de adaptarse a la actualidad, sin éxito.
   2. SECUNDARIOS
      1. La Guitarra Maestra: Una guitarra de plata mágica que paso de generacion a generacion de musicos hasta llegar finalmente llegar al jugador. Es una guitarra consciente que le aconseja al jugador de su entorno y enemigos cercanos.
2. **CONTEXTO**El año es el corriente (20XX), un mundo moderno bastante moderno, con la una diferencia siendo que la música juega un papel bastante importante en la vida de las personas.  
   1. El hogar del jugador y del personaje principal, una casa en los suburbios de una gran ciudad.
   2. La gran ciudad, un lugar donde viven la mayoría de las personas y es también el primer ataque de los monstruos de parte del Dj Wild.
   3. La montaña “Rockera”, una montaña donde se concentra la mayoría de los monstruos de Dj Wild como base de operaciones.
   4. El “Concierto Acuático”, una ciudad sumergida repleta de criaturas musicales acuáticas.
   5. La “Discoteca” de Dj Wild, un gran cuartel malvado en medio del desierto donde se aloja el tal llamado Dj Wild y donde ocurre la batalla final.
3. **HECHOS**En la antigüedad se creo un objeto en forma de guitarra poderoso por un mago musical que tenía el poder de crear las notas musicales en diversos poderes y que se le fue entregado a varias personas entre generacion por generacion, en cada una siempre habiendo un oscuro evento que cuyo portadores tendrán que solucionarlo con el poder de la música.  
     
   Varios años en el futuro, Dj Wild, un científico loco de poder, decide utilizar su música y conocimientos en la ciencia avanzada para crear un ejército de monstruos y así conquistar el mundo.  
     
   En la actualidad, un joven guitarrista es elegido como el siguiente portador de la “Guitarra Maestra”, y justo a tiempo, porque al mismo tiempo Dj Wild comenzó su invasión al planeta entero. Ahora, este joven es el encargado de salvar el mundo de la tiranía del loco Dj Wild con el poder de la música.
4. **OBJETOS**
   1. La Guitarra Maestra: una guitarra magica parlante capaz de usar la música tanto como un arma como una herramienta. Los poderes desprendidos por ella depende de la “Nota Maestra” que se esté tocando en el momento.
   2. Las Notas Maestras: Son “notas musicales” de poder que alimentan a los “Monstruos Maestros” que Dj Wild creo y que también sirven como fuente de música para que la Guitarra Maestra pueda usar distintos tipos de habilidades que le puede ayudar al jugador tanto para derrotar a enemigos como para avanzar por el nivel.
5. **TEMA**  
     
   Un científico / Dj malvado llamado Wild planea conquistar el mundo. Un chico guitarrista y una guitarra mágica intentarán detenerlo recolectando las “notas musicales” de poder de unos monstruos musicales y usar su poder para detener al malvado Dj Wild. Sino Wild terminará ganando contra cualquier otra fuerza contraria y mandaría el mundo con puño de hierro y con músicas deprimentes.  
     
   El tema principal sería la típica batalla contra el bien y el mal, y sobre el destino de la vida debido a la Guitarra Maestra y que todos sus portadores siempre son las unas personas que se enfrentan contra la maldad del mundo.
6. **ARGUMENTO**El personaje principal, un chico que practica con la guitarra en la cochera de la casa de sus padres, es elegido como el nuevo sucesor de una guitarra magica parlante llamada “Guitarra Maestra”, quien le advierte de un sobre una maldad inminente que el es el único que puede detenerla.  
     
   Casi al mismo momento, el científico Dj Wild comienza una invasión por todo el mundo con su ejército de monstruos musicales, lo cual causa que el muchacho acepte la oferta de la guitarra y se embarque en la misión de salvar el mundo.  
     
   Lamentablemente, no puede ir a pelear directamente contra Wild debido a la gran diferencia de números y poder. Así que mejor decide acabar uno por uno contra los monstruos musicales maestros esparcidos por el mundo y quitarles sus notas musicales de poder para poder así convertirse más fuerte.  
     
   Una vez acabado contra todos los monstruos maestros y obtener todas las notas musicales el muchacho se dirige finalmente a la guarida de Dj Wild y acabar con el de una vez por todas. En el mismo lugar le espera varios Robots Musicales Especiales que tendrá que abrirse paso hasta llegar donde haber Wild. Una vez llegado al lugar, Dj Wild comenzará un conflicto contra el personaje usando su estación dj voladora robot y atacando con su propia música con diferentes poderes.  
     
   Al final Dj Wild es derrotado, toda su base se autodestruye y el personaje logra escapar. Así terminando su travesía y salvando al mundo, aunque puede ser que Willy aun siga vivo, pero si es así nuestro personaje peleara y lo derrotara otra vez.
7. **SINOPSIS**  
     
   En la antigüedad se crea una guitarra mágica que es pasado por héroe tras héroe para pelear contra el mal. Un científico llamado Dj Wild planea conquistar el mundo con su ejército de monstruos creado a partir de su música. Un joven guitarrista es elegido como el siguiente portador de la guitarra y se embarca en la aventura para detener los malvados planes de Dj Wild.
8. **DIÁLOGOS**Existen varios diálogos en la historia, pero la mayoría proviene de tutoriales que la Guitarra Maestra le proporciona la personaje principal y al jugador. Los principales son:  
   1. El narrador describiendo los hechos pasados y presentes, sobre la Guitarra Maestra y su creación, sobre los planes del Dj Wild y epílogo de la historia.
   2. La primera conversación entre la Guitarra Maestra y el personaje principal, explicando quien es y su encargo, preguntando el nombre del personaje (el cual el jugador inserta un nombre deseado) y sobre las fuerzas del Dj Wild atacando el mundo.
9. **PARTES DEL RELATO**Existen por lo menos tres partes del relato que se pueden distinguir:  
   1. La introducción narrada por un narrador quien explica sobre la creación de la Guitarra Maestra y sus portadores, y sobre Dj Wild y su afán plan de conquista mundial.
   2. El comienzo del juego donde se nos introduce al personaje principal, sus gustos, la conversación con la guitarra, su misión y su nombre que hay que introducir. Una vez terminado explica sobre los Monstruos y las notas de poder llamada Notas Maestras para aumentar el poder de la guitarra y así enfrentarse a Dj Wild.
   3. El epílogo narrado devuelta por el narrador justo después de derrotar a Dj Wild que explica que paso con el resto de monstruo, que al final simplemente desaparecieron, sobre Dj Wild y su posible supervivencia después del desastre de la pelea, y finalmente felicitando al personaje y al jugador por salvar al mundo.