

# Documento de Diseño del Mod

RED ALERT 3 PARA YURI'S REVENGE MOD

ANDRÉS FELIPE CEBALLOS

## Contenido

1.	REVISIÓN DEL DOCUMENTO .....	2
2.	INTRODUCCIÓN .....	3
2.1.	CONCEPTO DEL MOD.....	3
2.2.	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES .....	3
2.3.	GÉNERO .....	3
2.4.	MAQUETAS.....	3
2.5.	CONCEPTOS.....	4
3.	PRODUCTO .....	7
3.1.	ELECCIÓN DEL PRODUCTO.....	7
3.2.	LICENCIAS Y PERMISOS.....	7
3.2.1.	TIPO DE LICENCIAS.....	7
3.2.2.	“HACER Y NO HACER” .....	7
3.3.	PRESTACIONES DEL PRODUCTO .....	7
4.	EQUIPO.....	8
4.1.	MIEMBROS .....	8
4.2.	ROLES .....	8
4.3.	RESPONSABILIDADES.....	8
5.	CAMBIOS .....	8
5.1.	PRIMARIOS .....	8
5.2.	SECUNDARIOS .....	8

# **1. REVISIÓN DEL DOCUMENTO**

## **Revisión 1**

- Primera creación del documento

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1. CONCEPTO DEL MOD

Se busca dentro de este mod recrear el Videojuego **Red Alert 3** usando la tecnología de **Yuri's Revenge**

### 2.2. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Este Mod carga las facciones de RA3, armas, personajes e historia.

### 2.3. GÉNERO

Estrategia en tiempo real

### 2.4. MAQUETAS

- Pantalla de Inicio del Juego



- Pantalla de Lanzamiento



## 2.5. CONCEPTOS

<b>Tipo de concepto</b>	<b>Personaje</b>
<b>Descripción</b>	Personaje Llamada "Uriko Omega", que posee poderes psíquicos y telequinéticos, la cual será el reemplazo de "Yuri" en el Original





<b>Tipo de concepto</b>	<b>Personaje</b>
<b>Descripción</b>	Personaje Llamada "Natasha Volkova", que posee gran puntería (Francotiradora) y habilidades estratégicas. Será el reemplazo de "Boris" en el Original



### 3. PRODUCTO

#### 3.1. ELECCIÓN DEL PRODUCTO

El juego base para la creación del mod es: **Command & Conquer: Red Alert 2, Yuri's Revenge.**

La razón por la que se elige este juego es porque posee mucha similitud con RA3 en su mecánica y unidades.

#### 3.2. LICENCIAS Y PERMISOS

##### 3.2.1. TIPO DE LICENCIAS

**Licencia Comercial**

##### 3.2.2. "HACER Y NO HACER"

###### *Permisos*

- Se pueden crear mapas y contenido personalizado
- El juego es de tipo freeware

###### *Restricciones*

- No se permite realizar ingeniería inversa
- No se debe cambiar el juego base
- No se permite usar historia, personajes y conceptos de la franquicia
- No se puede redistribuir el juego base ni sus partes

#### 3.3. PRESTACIONES DEL PRODUCTO

<b>Mod Friendly</b>	El videojuego es bastante amigable con el modding ya que es sencillo crear extensiones de contenido.
<b>Posee SDK</b>	Posee dos SDKs: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tiber 1,71</li><li>• XCC Mixer</li></ul>
<b>Documentación</b>	Enlaces de la web, como OpenRA son muy útiles y brindan documentación sobre el juego
<b>Herramientas Auxiliares</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Blender</li><li>• GIMP</li><li>• Rad Video Editor</li><li>• FNT Editor</li><li>• OS Palette Editor</li><li>• Reshack</li><li>• Ai Editor</li></ul>



## 4. EQUIPO

### 4.1. MIEMBROS

- Andrés Felipe Ceballos

### 4.2. ROLES

Miembro	Rol
Andrés Felipe Ceballos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lider</li><li>• Modder</li></ul>

### 4.3. RESPONSABILIDADES

**Andrés Felipe Ceballos:** Administración, edición y empaquetado del mod.

## 5. CAMBIOS

### 5.1. PRIMARIOS

- Cambiar la historia del juego para incluir al imperio del Sol Naciente
- Cambiar al personaje Yuri, por Yuriko Omega
- Cambiar al personaje Boris, por Natasha Volkova
- Crear sistema de construcción japonés modular

### 5.2. SECUNDARIOS

- Se añade la estética rojiza de RA3
- Se realiza los cambios de las voces y videos