Documento de Diseño del Mod

RED ALERT 3 PARA YURI'S REVENGE MOD

ANDRÉS FELIPE CEBALLOS

Contenido

1.	REVI	VISIÓN DEL DOCUMENTO2			
2.	INTR	RODUCCIÓN	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.	PRO	DUCTO	7		
	3.1.	ELECCIÓN DEL PRODUCTO	7		
	3.2.	LICENCIAS Y PERMISOS	7		
	3.2.1	1. TIPO DE LICENCIAS	7		
	3.2.2	2. "HACER Y NO HACER"	7		
	3.3.	PRESTACIONES DEL PRODUCTO	7		
4.	EQU	IPO	8		
	4.1.	MIEMBROS	8		
	4.2.	ROLES	8		
	4.3.	RESPONSABILIDADES	8		
5.	CAM	1BIOS	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

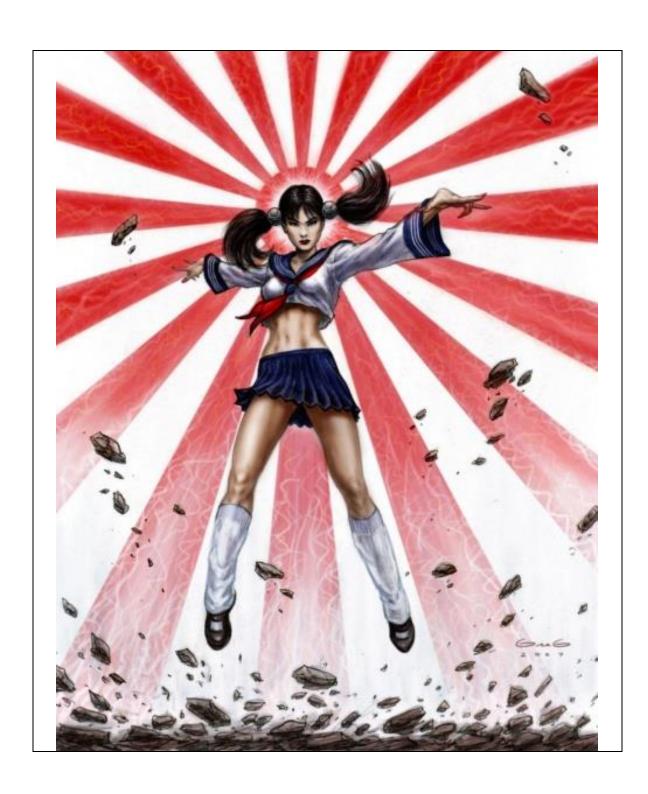


• Pantalla de Lanzamiento

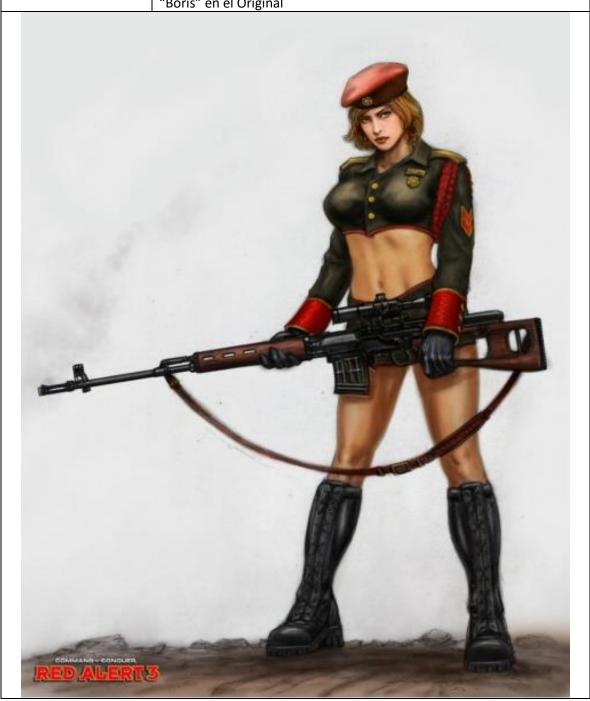


2.5. CONCEPTOS

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



Tipo de concepto	Personaje
Descripción	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

Mod Friendly	El videojuego es bastante amigable con el modding ya que es	
	sencillo crear extensiones de contenido.	
	Posee dos SDKs:	
Posee SDK	• Tibed 1,71	
	XCC Mixer	
Documentación	Enlaces de la web, como OpenRA son muy útiles y brindan	
Documentation	documentación sobre el juego	
	Blender	
	• GIMP	
Herramientas	Rad Video Editor	
Auxiliares	FNT Editor	
Auxiliales	OS Palette Editor	
	Reshack	
	Ai Editor	

4. EQUIPO

4.1. MIEMBROS

• Andrés Felipe Ceballos

4.2. ROLES

Miembro	Rol
Andrés Felipe Ceballos	Lider
Andres Felipe Ceballos	Modder

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