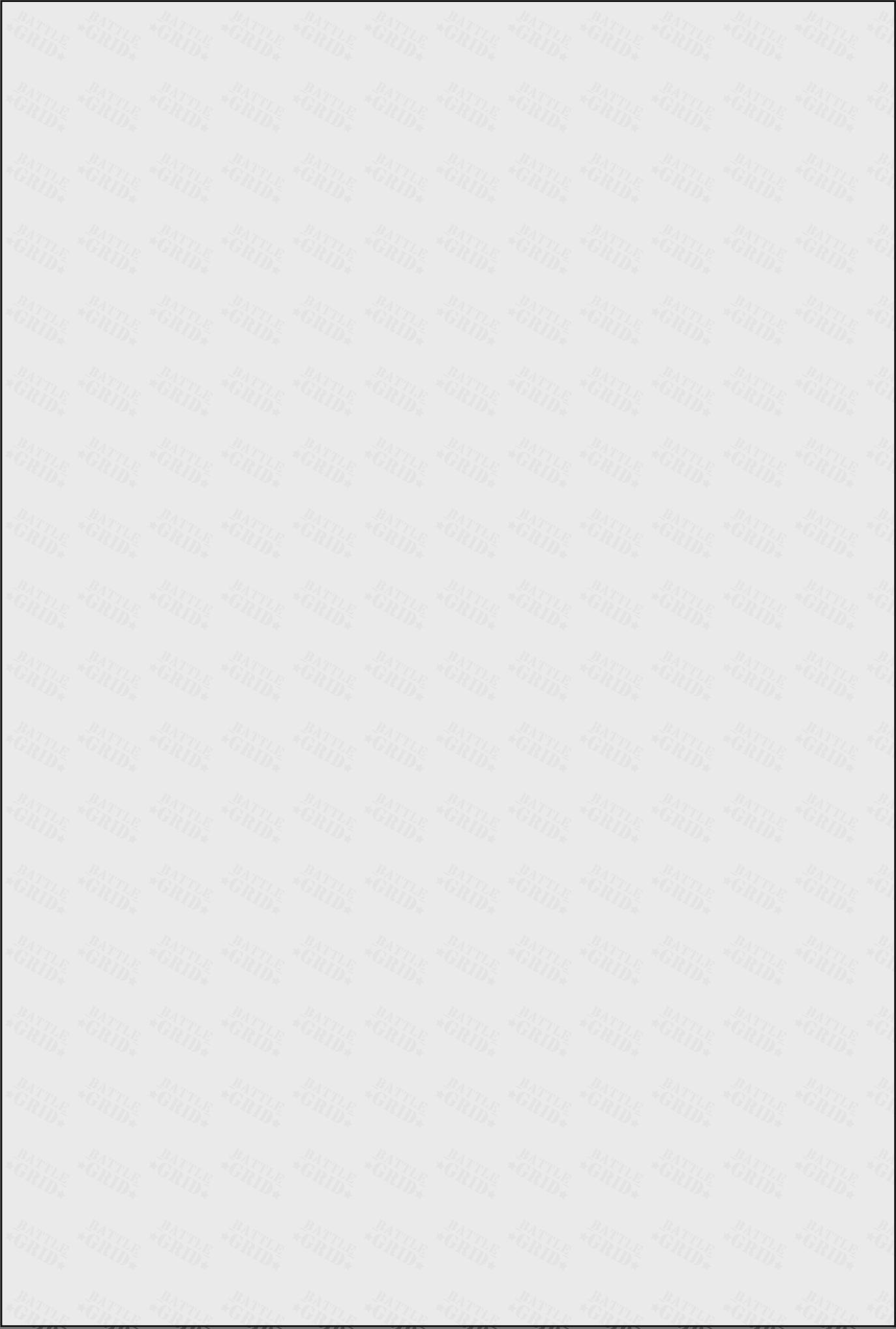


BATTLE GRID





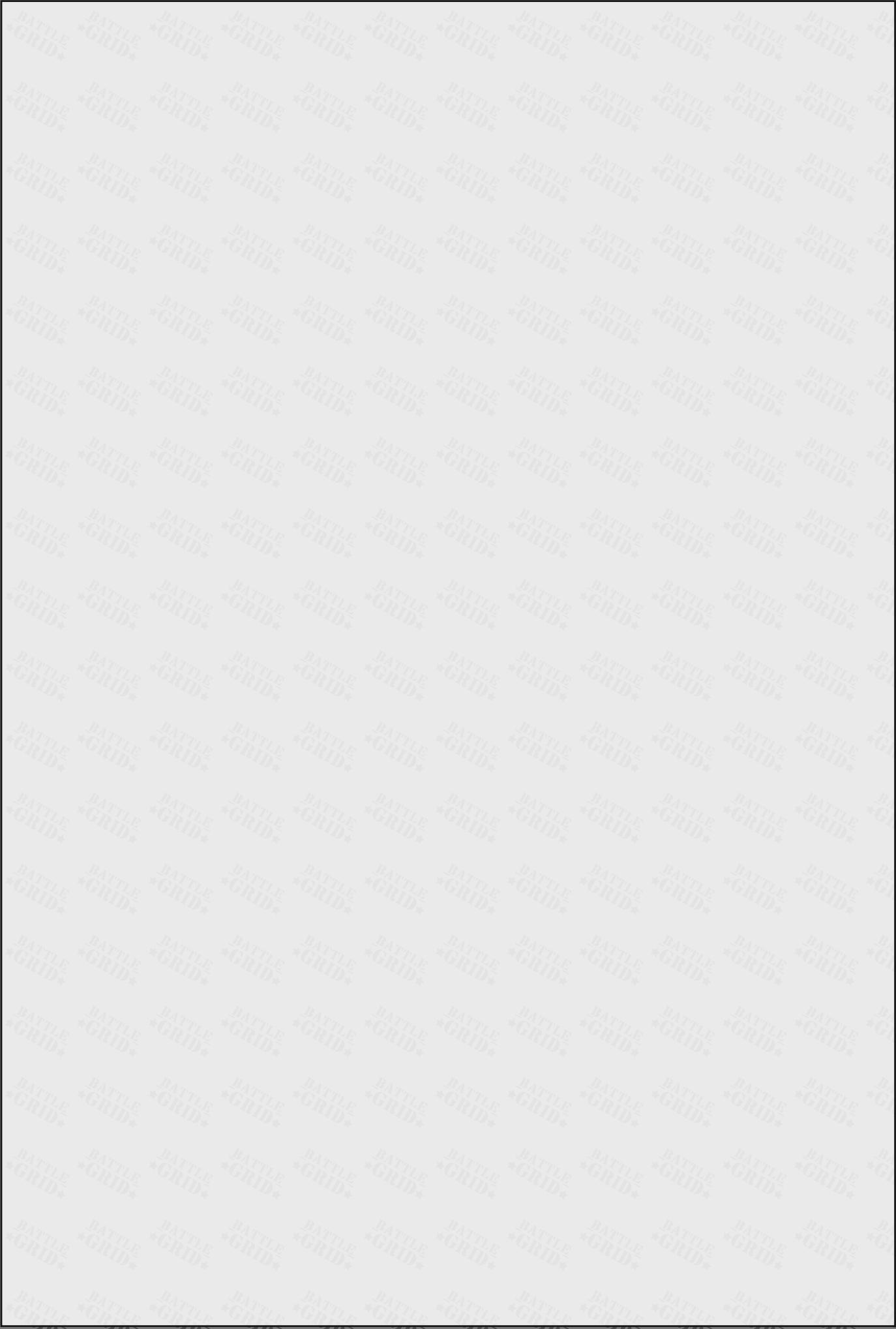


Año 2132, la Tierra.

Tras años de conflictos con la armada de Tau-Cety la humanidad ha sido casi destruída. Obligados a vivir bajo tierra para evitar su extinción la humanidad va a jugar su última baza, el sistema G.R.I.D.

Todos los reductos de humanos restantes han estado trabajando durante años en el sistema, es nuestra última esperanza. Un avanzado sistema de campos de fuerza, drones teledirigidos y apoyo satelital componen el sistema G.R.I.D. y tu serás el responsable de manejar dicho sistema una vez desplegado.

¿Estarás a la altura de tu misión? El futuro de la humanidad está en tus manos...



INFORMACION CONFIDENCIAL

TOP SECRET



EL SISTEMA G.R.I.D.

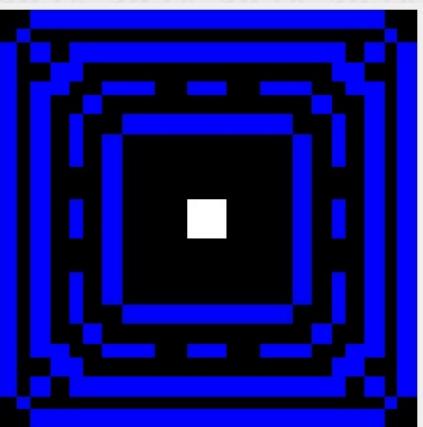
"20 años de desarrollo han culminado en el nacimiento del sistema GRID. 20 años de sufrimiento, 20 años de ver a nuestros compañeros morir, pero 20 años que han dado su fruto, es hora de la revancha."

Mayor Luca Garamond, ejército de defensa planetaria.

El sistema GRID (*Global Radiometric Isolating Defence system* o *sistema global radiométrico de defensa recluyente*) está compuesto de tres elementos claves: barrera de aislamiento, dron de ataque y el sistema S.A.T (*Satellite Assisted Transmutation system, sistema de transmutación asistido por satélite*). Estos tres elementos son clave para poder terminar con los invasores y han sido cuidadosamente diseñados para atacar las debilidades de nuestros enemigos.

Barrera de aislamiento

La barrera de aislamiento es el elemento defensivo del sistema GRID. Cuando el sistema detecta un escuadrón del ejército Tau levanta una barrera de aislamiento que bloquea todas las transmisiones dentro de la misma y evita que nada pueda escapar de la zona de combate. Las naves del ejercito Tau cuentan con una poderosa arma: la tecnología de clonación.



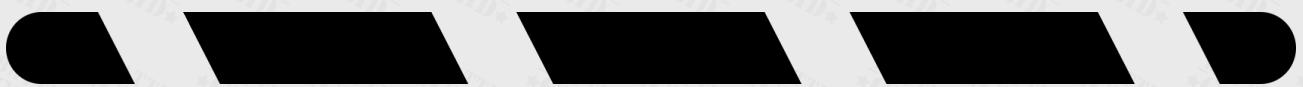
Gracias a esta tecnología los ejércitos Tau son casi invencibles ya que les permite generar clones de sus tropas de asalto de manera virtualmente ilimitada. Pero todo tiene siempre un límite y este límite es la cantidad de energía disponible. Tras años de estudio conseguimos averiguar de donde obtienen su energía, la reciben directamente de su planeta, mediante un enlace sub-espacial consiguen transferir cantidades de energía ingentes de manera inmediata y ahí es donde entra la barrera. Una vez levantada la barrera todo enlace sub-espacial es terminado lo que prácticamente elimina la capacidad de clonación de los Tau y el bloqueo de comunicaciones les impide pedir ayuda a tropas exteriores a la barrera lo que nos prepara un terreno de combate ideal.



Dron de combate

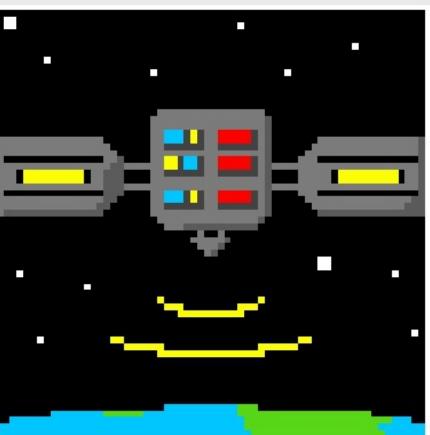
El dron de combate es el elemento de ataque del sistema GRID. Este dron está conectado a la barrera de aislamiento y son interdependientes. Además de atacar a las tropas enemigas el dron es responsable de defender el único punto débil de la barrera, el borde de contención donde se encuentra el generador de energía de la misma. Para atacar, el dron cuenta con un potente láser capaz de destruir a las tropas Tau y sus naves y además de éste también cuenta con un surtidor de

lanzadores los cuales pueden ser activados desde el sistema SAT. Estos lanzadores cuentan con la capacidad de desplegar bloqueos, incendiar áreas e incluso lanzar bombas de alta potencia entre otras herramientas siempre y cuando disponga de las cargas correspondientes. Si están disponibles el sistema SAT actuará como sistema de adquisición de objetivos y le permitirá al dron disparar con precisión milimétrica a objetivos que no están al alcance de su vista.



Sistema S.A.T.

El sistema SAT es el corazón de GRID. Tras décadas de investigación de la tecnología de clonación de los Tau nuestros científicos han conseguido crear un derivado de la misma aún más potente. No solo permite replicar estructuras materiales si no que podemos hacerlo a distancia. Mediante acceso al subsistema el sistema SAT puede de enviar pulsos de energía capaz de modificar a nivel cuántico la estructura de la materia y recombinarla en diferentes secuencias.



Satélite del sistema SAT

El sistema no es omnipotente, no puede crear nada, solo lo transforma, por lo que para poder "crear" algo la materia que se va a transmutar debe de contener los elementos base que requiera el recurso a materializar.

Cuando el sistema GRID detecta una zona donde debe desplegarse, el sistema SAT crea la barrera de aislamiento en el lugar, crea un dron de combate y crea los suministros y herramientas que puede con la materia contenida dentro de la barrera. Una vez finalizada la fase de despliegue la barrera se activa impidiendo la transmutación y desde ese momento el SAT pasa a asistir al dron de combate sirviéndole de sistema de adquisición de objetivos.



Casco de piloto GRID

Piloto

Hasta ahora solo hemos hablado de tres componentes del sistema GRID, pero la realidad es que hay un cuarto: el piloto del sistema.

Puesto que todas las comunicaciones son bloqueadas por la barrera es necesario operar el sistema localmente, este es el papel del piloto. El piloto se conectará al GRID usando un Nu-Link, la última tecnología de enlace neural con el que podrá controlar al dron y recibirá información táctica de todo lo que ocurra dentro de la barrera. El piloto estará también

enlazado con el sistema SAT por lo que podrá controlar el sistema de adquisición de objetivos obteniendo un control total sobre el armamento de largo alcance del dron.



EL EJERCITO TAU

"Esos malditos bastardos se lanzan al combate como kamikazes, no tienen ningún tipo de miedo a la muerte aunque para ser justos probablemente no hayan tenido tiempo de aprender qué es el miedo."

Coronel Jean Pierre Lombard. Ejército de defensa planetaria.



Pese a lo que se pudiera pensar el ejército Tau cuenta tan solo con tropas de asalto, tanques y naves nodrizas, no tienen ningún tipo de unidades de largo alcance, armas muy potentes o cualquier otro tipo de armamento exótico. Su fuerza se basa en el número y la fuerza bruta: cuando puedes inundar el campo de batalla de tropas de asalto y tanques de alta movilidad y su destrucción es irrelevante no necesitas nada más para derrotar a tu adversario.



Tropas de asalto

Las tropas de asalto Tau son clones creados directamente en el campo de batalla. Con una fuerza bruta temible, una puntería casi perfecta y sin miedo a la muerte son el soldado virtualmente perfecto. Cuando un soldado Tau recibe una orden la cumple hasta su fin, da igual lo que se interponga, son como máquinas programadas que no pueden cejar en su programa. Y esto es una de las pocas desventajas que tienen estos soldados sin alma. Los soldados Tau son clones recién creados, no han tenido tiempo de aprender ni pensar por ellos mismos, todo lo que saben les ha sido programado mientras eran incubados y son incapaces de reaccionar con ideas propias por lo que se ciñen estrictamente a las órdenes que les han dado.



Soldado de asalto Tau

Todos los clones tienen el mismo pensamiento sin personalidad, no sabemos si son clones de los Tau a los que no les han dado mayores conocimientos o son una especie diferente a ellos ya que nunca los hemos llegado a ver, estos controlan a los ejércitos desde su planeta usando enlaces sub-espaciales.

Normalmente los escuadrones de asalto suplen esta carencia manteniendo un contacto directo con Tau, las naves nodrizas hacen de enlace y ante cualquier obstáculo estos reciben nuevas instrucciones de forma inmediata, es un método casi perfecto. Casi. El sistema GRID explota este defecto proporcionándonos una gran ventaja, al dejarlos aislados de su planeta solo pueden comunicarse con su nave nodriz, esta tiene un cerebro electrónico capaz de tomar decisiones pero no es tan inteligente como los estrategas que desde el planeta Tau dan instrucciones de manera regular a las tropas. Un piloto experimentado puede tomar ventaja de ello y provocar eventos que hagan replantearse a las tropas Tau su curso de acción o incluso forzar su retirada del campo.



Tanque autónomo Tau

Tanques autónomos

Los tanques Tau son drones terrestres los cuales patrullan el campo de batalla donde son desplegados. Con una puntería casi perfecta cualquier objetivo que se cruce en su camino acabará destruido por sus potentes lanzamisiles. Una vez un misil ha adquirido un objetivo es imposible evitarlo: bengalas de calor, emisiones de radio, señuelos móviles... nada es efectivo, la única forma de evitar la destrucción a mano de uno de estos tanques es evitar ser visto. Pese a todo los tanques no son armas infalibles, solo son apoyo a las tropas, su limitada

inteligencia no les permite ir mas allá de patrullar zonas y destruir lo que aparezca delante de ellos, nunca perseguirán a un objetivo o cambiarán su ruta de patrulla para ir a investigar cualquier cosa que parezca sospechosa.

La mejor manera de destruir a estos tanques es utilizar minas anti-tanque, no es necesario ni esconderlas, mientras el tanque crea que puede superar un obstáculo no se planteará si es un peligro o no lo que les hace presas perfectas de éstas.

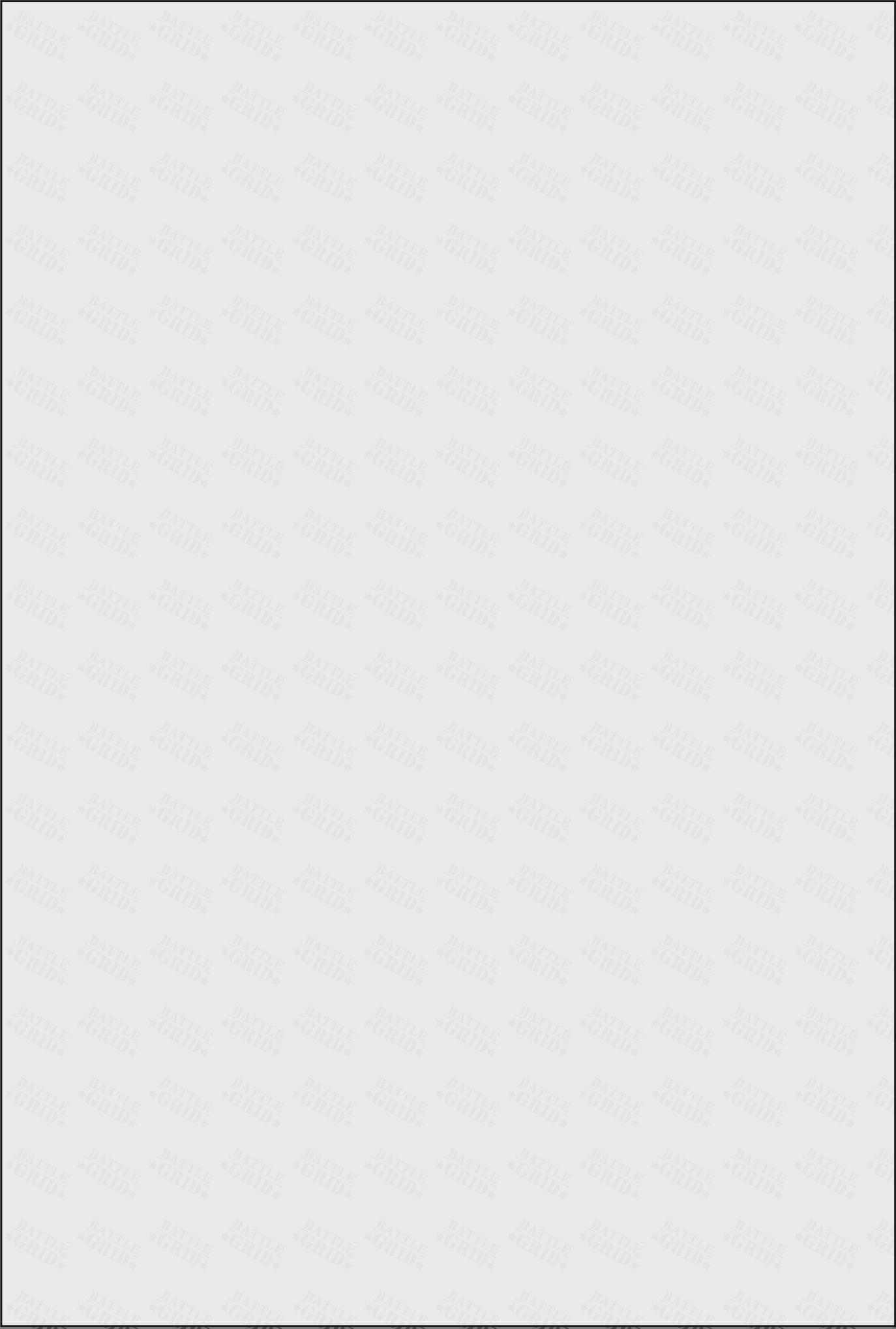
Nave nodriza

Las naves nodriza son la punta de lanza del ejército Tau. Extremadamente rápidas y difícilmente detectables son el elemento perfecto para iniciar un ataque sin que el enemigo sea capaz de reaccionar. Una vez desplegadas en tierra las naves Tau comienzan a generar clones e inundan el terreno con un ejército imparable. Además de crear clones también son capaces de construir instalaciones de ensamblado las cuales se encargan de ensamblar tanques autónomos para dar soporte a las tropas. Pese a toda su eficacia el sistema GRID es capaz de mermar sus capacidades, la falta de energía es el talón de aquiles de los Tau.



Nave nodriza Tau

Las naves cuentan con un recolector energético capaz de obtener energía de sus alrededores pero nada comparado con las cantidades que obtendrían mediante los enlaces sub-espaciales, y ésta cantidad que aún más reducida ya que GRID impide que puedan obtener energía de nada mas allá de la barrera limitando de forma efectiva el total energético del lugar, no importa cuantas naves hayan sido atrapadas en GRID, la cantidad de tropas e instalaciones que serán capaces de crear será la misma puesto que compiten entre ellas para obtener energía. Estas naves están controladas por un cerebro electrónico capaz de tomar decisiones en caso de perder contacto con el planeta Tau, son máquinas extremadamente intrincadas con gran capacidad de análisis.



MANUAL DE PH'ORO SISTEMA G.R.I.D.

CLASSIFIED



INTERFAZ DEL SISTEMA

"He servido en porta-aviones, he pilotado cazas a match 10, he realizado vuelos espaciales y sin embargo la única experiencia que ha conseguido revolverme las tripas ha sido ese trasto. Si no conseguís que la interfaz deje de ser un festival del vomito habremos perdido 20 años de investigación."

Oficial Luis Millán, ejército de defensa planetaria. Declaraciones durante las primeras pruebas del sistema G.R.I.D.



La interfaz del sistema GRID está basada en el enlace neural Nu-Link de tercera generación. El enlace es capaz de generar escenarios virtuales totalmente reales lo que es aprovechado por otros sistemas de defensa como el programa de pilotos remotos Nu-Pilot.

Sin embargo GRID es muy diferente, pese a utilizar el enlace Nu-Link presetará al piloto una interfaz extremadamente sencilla que simula un mapa táctico y un dispositivo de interfaz humana.

En los comienzos del desarrollo del sistema se intentó recrear el campo de batalla para que el piloto tuviera una vista real de donde está operando, por desgracia en muy poco tiempo se demostró imposible.

El sistema GRID obtiene la información del terreno mediante su enlace con el SAT, éste es de baja velocidad ya que tiene que utilizar un transceptor bidireccional láser en el rango del espectro lumínico visible ya que la barrera bloquea cualquier otro tipo de radiación electromagnética. Este enlace de baja velocidad se demostró insuficiente para poder

recrear una simulación realista lo que provocaba desincronizaciones entre el piloto y la simulación provocando molestias extremas hasta el punto de ser inoperable.



Interfaz revisada del sistema GRID. Las primeras versiones del sistema contaban con una interfaz hiper-realista que fué descartada por problemas de integración con los pilotos.

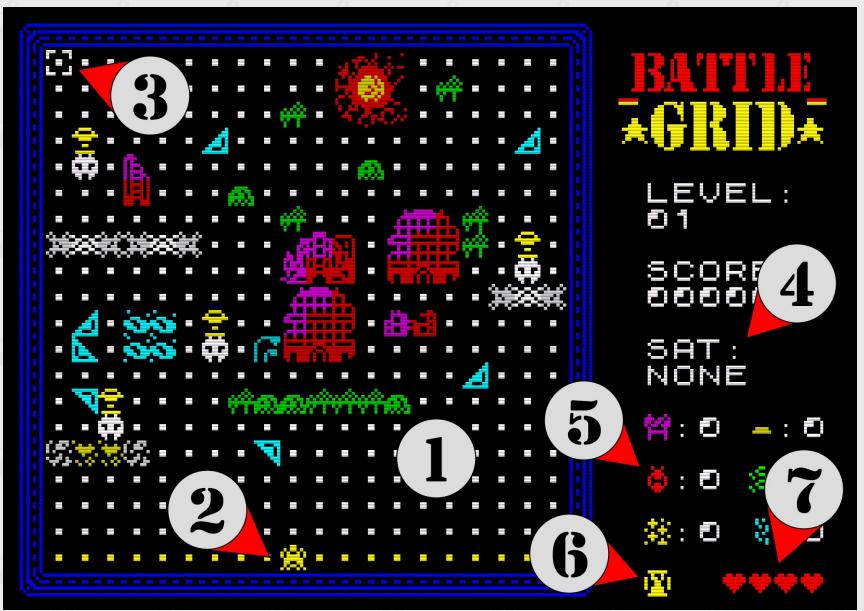


Dispositivo de interfaz humana del sistema GRID.

Tras muchas pruebas se hizo patente que la mejor forma de interactuar con GRID era simular un entorno donde el piloto tiene una vista táctica de la zona de combate, no hace falta nada más. También probamos formas de control exóticas como movimiento directo del dron

mediante pensamientos o fijado del SAT mediante visión y sin embargo el sistema que mejor resultado nos ha dado ha sido simular un dispositivo de entrada común al que todo piloto está acostumbrado.

El piloto podrá encontrar en la interfaz la siguiente información:



1- Mapa táctico:

Este es el mapa de la zona en la que se ha desplegado el GRID. Es una vista táctica en la que se encuentra dividido el terreno en sectores donde se representa de forma esquemática el contenido del campo de batalla.

2- Dron:

Este ícono representa al dron de combate en el campo de batalla.

3- Retícula del SAT:

Este ícono representa el sector al que el SAT está apuntando. Las armas secundarias del dron dispararán a este objetivo.

4- Arma enlazada al SAT:

Nos indica el arma enlazada al sistema de puntería SAT. Si el SAT no tiene ninguna arma enlazada podrá enviar un pulso láser a los deflectores para que estos roten sobre su base.

5- Cargas de las armas secundarias:

Este panel nos indica cuantas cargas tiene cada una de las armas secundarias. Para recargarlas el dron podrá disparar a los contenedores de munición que el SAT ha desplegado por la zona.

6- Disponibilidad de congelación:

Este ícono nos indica si la habilidad de congelar el tiempo está disponible.

7- Kits de reparación:

Estos indicadores nos muestran cuantas veces podrá ser reparado el dron. Por defecto SAT creará cuatro kits de reparación, si el dron es abatido cinco veces GRID será destruido.

Controlando el GRID

Para controlar el GRID el piloto utilizará el dispositivo de interfaz humana simulado. Este dispositivo cuenta con varios grupos de acciones las cuales son:



1-Control del dron:

Mediante estas teclas (Z, C) el piloto podrá controlar la posición del dron.

2-Disparo del dron:

Esta tecla (X) controla el cañón láser del dron.

3-Enlace al SAT:

Este conjunto de teclas (1-7) controla el arma enlazada al SAT, (1) deseleccionará el enlace permitiendo al SAT rotar los deflectores desplegados en el campo de batalla.

4-Control de la retícula:

Este conjunto de teclas (I,K,J,L) controlan la posición de la retícula de adquisición de objetivos del SAT.

5-Disparo secundario:

Esta tecla (SPC) disparará el arma secundaria enlazada al SAT si hay suficientes cargas. Si no se ha seleccionado ningun arma y la retícula está sobre un deflector hará que el mismorote.

6-Rotar enlace SAT:

Estas teclas (N,M) alternarán el arma enlazada al SAT.

7-Congelar tiempo:

Esta tecla (P) detendrá el tiempo i la habilidad está disponible (una vez por rejilla)

8-Autodestrucción:

Con esta tecla el dron se autodestruirá, último recurso en caso de no poder despejar la rejilla.

Mapa táctico.

El mapa táctico de GRID muestra una esquematización del campo de batalla en la que representará su estado actual. Para esto el sistema utiliza el siguiente conjunto de iconos.



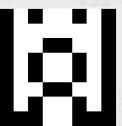
Dron de combate

Este ícono muestra la posición de nuestro dron de combate



Escuadrón Tau

Este ícono indica la posición de un escuadrón Tau



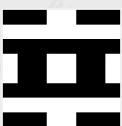
Tanque Tau

Este ícono indica la posición de un tanque Tau



Nave Tau

Este ícono indica la posición de una nave nodriza Tau



Factoría Tau

Las factorías Tau son las encargadas de crear tanques autónomos. La energía contenida en un GRID no permitirá crear más de dos tanques.



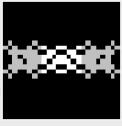
Torre de energía Tau

Las torres de energía son responsables de alimentar los campos de fuerza enemigos. Cuentan como una unidad enemiga.



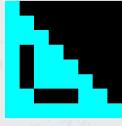
Campo de fuerza Tau

El campo podrá ser atravesado por las fuerzas enemigas pero no por el sistema GRID. Para desactivarlos todas las torres deben ser destruidas.



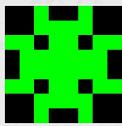
Barrera Tau

En ciertas ocasiones las fuerzas enemigas desplegarán estas barreras para dificultar la labor de GRID.



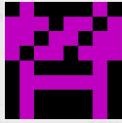
Deflector

SAT desplegará estos deflectores en el terreno de combate, permitirán al dron disparar a objetivos fuera de su línea de visión.



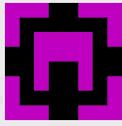
Multiplexador

Esta ayuda desplegada por SAT multiplexará un disparo del dron en tres disparos individuales.



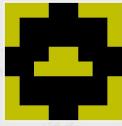
Barrera

Estas barreras podrán ser desplegadas por SAT antes del combate o por el dron si tiene las cargas correspondientes. Son destructibles por láser.



Munición del lanzador de barreras

Una carga del sistema de despliegue de barreras del dron.



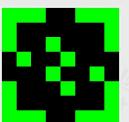
Munición del lanzador de minas

Una carga del lanzador de minas del dron.



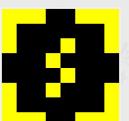
Munición del lanzador de bombas

Una carga del lanzador de bombas de alta potencia del dron.



Munición del lanzador de bombas láser

Una carga del lanzador de bombas láser del dron.



Munición del lanzador de bombas incendiarias

Una carga del lanzador de bombas incendiarias del dron.



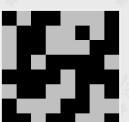
Munición del desintegrador

Una carga del desintegrador de materia del dron.



Mina

Cuando el dron despliegue una mina el sector en el que se encuentre será representado con este icono.



Terreno bloqueado

Representa un sector en el que el terreno no permite avanzar a las unidades enemigas ni es posible disparar através de él.



Vegetación densa

Representa un sector cubierto de densa vegetación, permite paso a las tropas de a pie pero no permitirá el paso de tanques ni disparos.



Masa de agua

Representa un sector ocupado por una masa de agua como un lago o inundación. Los tanques y disparos podrán atravesarlos, no las tropas.



Incendio

Representa un sector incendiado. No podrá ser atravesado por tropas ni tanques pero se podrá disparar através de ellos.



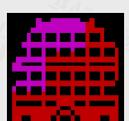
Cráter

Ocupa varios sectores. Representan los restos de una gran explosión. No podrá ser atravesado por nada.



Residuos tóxicos

Representan una zona cubierta de residuos tóxicos. Los tanques y disparos las podrán atravesar, no las tropas de asalto.



Ruinas

Representan los restos de edificios destruidos por la guerra. No podrán ser atravesados por nada.



Mobiliario urbano

Representa una zona con denso mobiliario urbano que impedirá el paso de tanques y disparos pero podrá ser atravesado por tropas.



Monumento

Representa un sector ocupado por un monumento. No podrá ser atravesado por nada.



DRON DE COMBATE

"Estoy orgulloso de mi equipo de ingenieros, han conseguido lo que otros no han sido capaces, han concentrado la potencia de ataque de un pequeño ejército en un solo dron de combate, lo han convertido en un auténtico angel de la muerte."

Ingeniero en jefe Himanshu Prashiva, encargado del equipo de desarrollo del dron de combate.



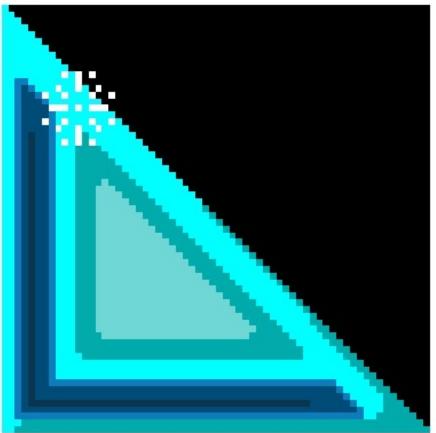
El dron de combate cuenta con dos sistemas de armamento para acabar con los ejércitos enemigos. El primer sistema es un cañón láser de muy alta potencia, arma principal del dron. El segundo sistema consiste en una constelación de lanzadores de cargas a larga distancia con las que el dron podrá desde desplegar contramedidas hasta lanzar cargas de anti-materia.



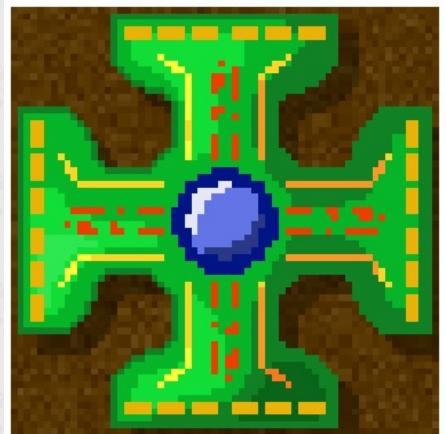
Cañón Láser

El dron cuenta con un potente cañón láser de 520Mw capaz de destruir al grueso del ejército Tau. Si esta arma de por si no fuera suficientemente potente el SAT puede desplegar en el campo de batallas dos tipos de asistencias que lo hacen aún más letal.

La primera de estas asistencias son los deflectores. Estos deflectores son capaces de soportar el impacto del cañón y redirigir el haz láser en otra dirección lo que permitirá al dron ser capaz de disparar a unidades que estén en lugares no accesibles de otra manera.



Deflector



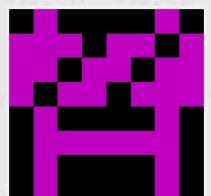
Multiplexador láser

La segunda de estas ayudas es el multiplexador láser, este dispositivo dividirá el haz láser en tres sin que éste pierda potencia lo que aumentará de forma efectiva la capacidad destructiva del dron. Combinando ambas ayudas el dron se convierte en una máquina de destrucción pese a su limitada movilidad de la cual los enemigos son incapaces de escapar. El piloto deberá de tener en cuenta que el dron es vulnerable a su propio cañón láser por lo que deberá evitar recibir el impacto desviado por una de las ayudas desplegadas. En las pruebas de GRID pilotos inexpertos llegaron a causar la destrucción del dron por un mal uso

Lanzador de cargas

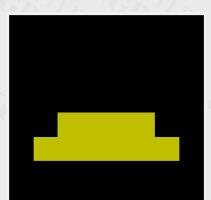
El sistema de armamento secundario consta de seis lanzadores de cargas, cada lanzador de un tipo específico de carga. Estas cargas son propulsadas por cohete y guiadas mediante el SAT hacia su objetivo con un sistema de seguimiento láser lo que da a estas cargas una precisión milimétrica.

Los tipos de carga de los que dispone el dron son los siguientes:



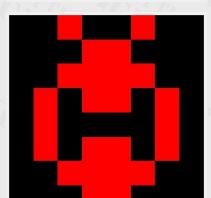
Despliegue de barrera.

Esta carga al estallar creará una barrera que las tropas enemigas serán incapaces de artavesar. El dron podrá destruir una barrera colocada en el campo de batalla con su láser.



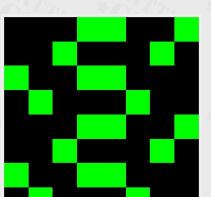
Enjambre de minas.

Cuando esta carga es detonada en pleno vuelo sobre un sector desplegará un enjambre de minas que destruirá a cualquier unidad enemiga que pase por allí.



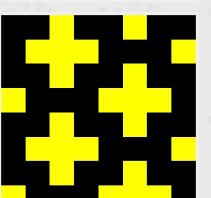
Bomba de alta potencia.

Estas bombas son capaces de destruir un área de 3x3 sectores eliminando todo rastro de lo que se encontrara allí y dejando como testigo de su potencia un cráter que impedirá el paso de cualquier unidad o disparo.



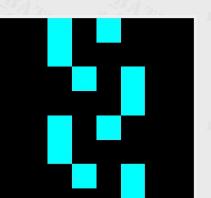
Bomba láser.

Las "bombas" láser son una modificación del cañón del dron. Una vez lanzadas en un sector estos cañones modificados disparan ráfagas sin ton ni son destruyendo cualquier unidad que se ponga a su alcance.



Carga incendiaria.

Estas cargas incendiarán un sector vacío u ocupado por vegetación creando una barrera infranqueable para las tropas enemigas (no para su armamento). Tras un intervalo el incendio cesará y el sector quedará vacío.



Carga antimateria.

Las cargas de antimateria eliminarán cualquier obstrucción en el terreno dejando un sector completamente despejado. Por desgracia las tropas enemigas son resistentes a este tipo de ataques.





GUIA DE ESTRATEGIA

"En la preparación para la batalla siempre he encontrado que los planes son inútiles, sin embargo la planificación es indispensable."

Dwight D. Eisenhower.



Como última parte del manual de uso del sistema GRID a continuación se detallan consejos que todo buen piloto deberá de tener en consideración:

Analiza el terreno

Antes de actuar analiza el terreno y prepara un plan de ataque, no dejes que la presión de las tropas enemigas te haga actuar de forma precipitada.

Administra la munición

La cantidad de munición que el SAT puede crear en el terreno es limitada pero siempre la necesaria para acabar con una misión, no malgastes ninguna de las cargas ya que hacerlo puede suponer tu derrota.

Juega con las tropas enemigas

Las tropas enemigas son fieras pero descerebradas, utiliza esto a tu favor bloqueándoles el terreno de manera estratégica para ganar tiempo. Si los cerebros electrónicos Tau detectan que las tropas de asalto no son capaces de acceder al área de contención éstas llamarán a retirada a las mismas hasta nueva orden.

Cubre a tu dron

Intenta reservar siempre espacios donde tu dron pueda cubrirse, los tanques Tau son temibles y si éste se cruza en su linea de visión es muy probable que acabe destruído.

En caso de bloqueo...

En los despliegues de entrenamiento se detectó que puede darse el caso de que por una mala planificación no se puedan erradicar del campo de batalla a todas las unidades Tau. Si este es el caso la única opción del dron será la autodestrucción, función que se añadió exclusivamente para estos casos. Para activarla el piloto deberá de pulsar la tecla (0).



GRID es el último intento desesperado de la humanidad de librarse de este conflicto que ha mermado nuestra civilización hasta casi el punto de extinguirla.

El equipo de desarrollo de GRID y la humanidad entera hemos depositado nuestra confianza en ti. Suerte soldado, la necesitarás.

Dr. Gusman Björk, presidente de la tierra.

Agradecimientos

PacoVespa

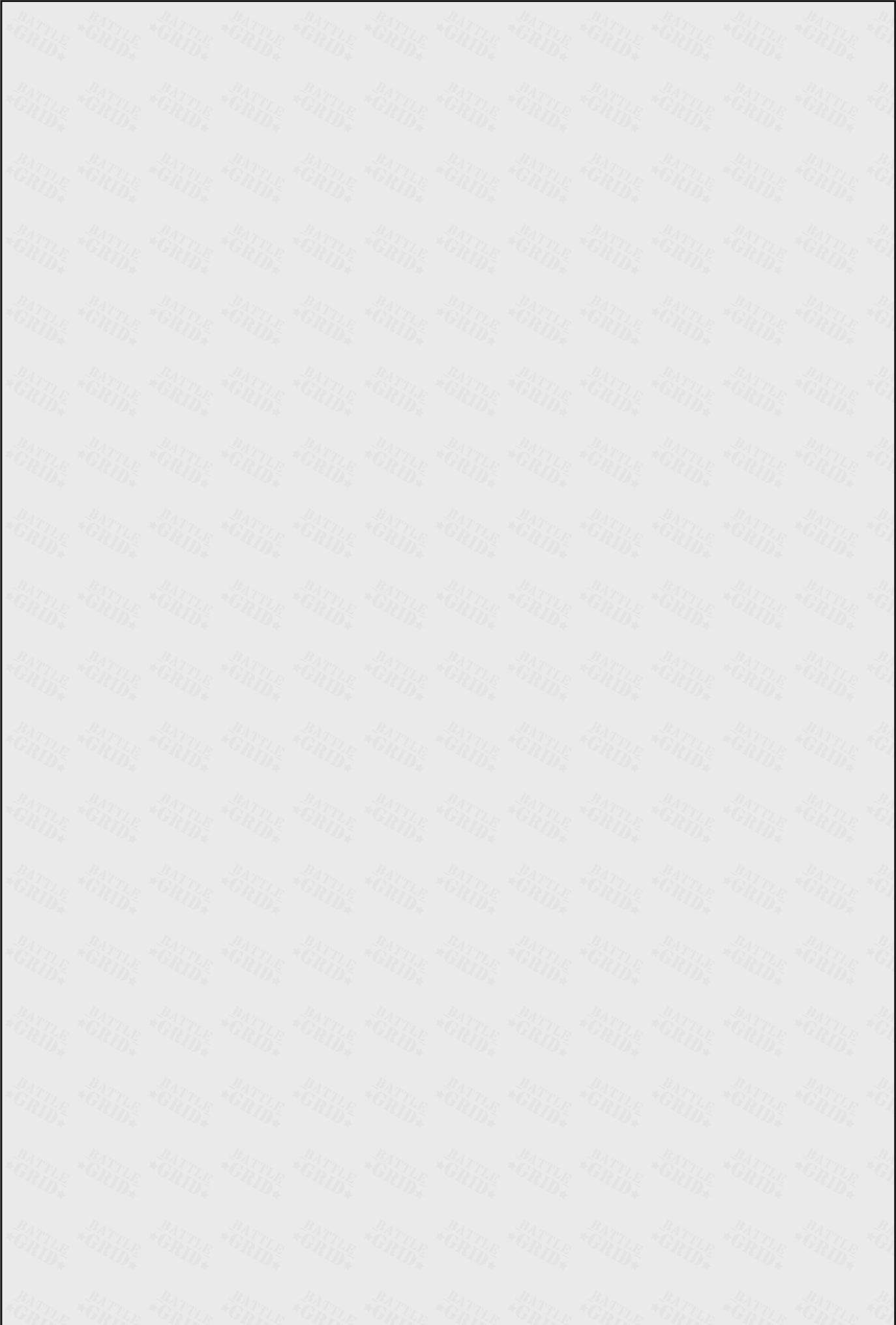
Toku Retro

Kelben Stark

Alessandro Grussu

Javi Ortiz

Ha sido largo pero por fin está acabado.



BATTLE GRID



(C) 2022, EL DR. GUSMAN.
[HTTPS://GUSMANB.ITCH.IO/](https://gusmanb.itch.io/)
[HTTPS://GITHUB.COM/GUSMANB](https://github.com/gusmanb)
PRODUCTO DIGITAL GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

DESARROLLADO CON

BORIEL
ZX BASIC

UN JUEGO PARA
sinclair ZX Spectrum