

87853 / 10
2g°

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
CAMPUS SAN MATEO
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



DISEÑO DEL LIBRO
LA GUIA TECNICA DE LA TRILOGIA DE
STAR WARS

T E S I S
PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A :
SERGIO ANTONIO LOPEZ SOLTERO

MEXICO

1999.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

277428



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESTA TESIS ESTA DEDICADA A TODOS LOS AMIGOS Y COMPAÑEROS QUE HAN ESTADO Y ESTAN EN MI VIDA.

PERO EN ESPECIAL A MIS PADRES QUE HAN DADO TODO POR MI SUPERACION Y HAN CUIDADO DE MI EN TODO MOMENTO, SOLO LES TENGO QUE DECIRLES GRACIAS POR TODO Y AQUI ESTA SU ESFUERZO DE TANTOS AÑOS, LOS QUIERO MUCHO PAPAS.

Y TAMBIÉN A ALGUIEN QUE SIN SU PREOCUPACIÓN, SU AMOR, SU PACIENCIA, ESTO NO SE HUBIERA LOGRADO TAN PRONTO A ELLA QUE LA AMO Y LA CONSIDERO COMO LO MEJOR QUE ME A PASADO EN MI VIDA, GRACIAS POR TODO Y POR LO QUE SIGUE EN ADELANTE Y SE QUE ESTARAS EN CADA MOMENTO FELIZ DE MI VIDA A SI COMO LOS TRISTES, PERO CONTIGO SERAN MENOS, GRACIAS A TI MI AMOR, GRACIAS A TI MARIANNA.

INDICE

	Pag.
CAPITULO 1	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
Antecedentes del problema	1
Definición del problema	2
Ubicación del problema	2
Objetivos de solución	3
Hipótesis inicial	3
Justificación	4
CAPITULO 2	
CLIENTE-EMPRESA	
Antecedentes	5
Recursos económicos	5
Naturaleza del problema	5
Imagen actual	6
Competencia (análisis gráfico)	7
Posicionamiento en el mercado	8
Planes de promoción	8
Duración de uso	8
Planes a futuro	8
Extensión de actividades	8
Licencias y reglamentos	9
Conclusión	9
CAPITULO 3	
RECEPTOR	
Receptor	10
Conclusión	11
CAPITULO 4	
DISEÑO (ANTECEDENTES DE LA EMPRESA)	
Concepto de diseño	12
Medios de comunicación	16
Materiales, técnicas y sistemas de impresión	17
Acabados	17
Costos y presupuestos	18
Conclusión	18
Análisis y síntesis	18
Tabla de jerarquización y delimitación	19

CAPITULO 5	Pag.
ESTRATEGIA DE DISEÑO	
Estrategia de diseño	20
Conclusión	21
CAPITULO 6	
PROCESO DE DISEÑO	
Lluvia de ideas	22
Bocetaje formal	23
Análisis del bocetaje	24
Selección de diseños iniciales	25
CAPITULO 7	
JUSTIFICACION	26
COMENTARIO FINAL	34
BIBLIOGRAFIA	35

INTRODUCCION

En el año que se estrena el Capítulo 1 de Star Wars en el cual se da a conocer la niñez de Anakin Skywalker es importante saber que la mercadotecnia de Star Wars sigue siendo una de las mas solicitadas por los fans.

Es por eso que la introducción de nuevos productos a México y hechos en México es necesario.

Cuando empecé esta tesis mi punto de partida fue la traducción total de las tres revistas esto para hacer más fácil la lectura y el entendimiento de algunas cosas que los lectores de estas querían saber, y el rediseño de las revistas fue para tener una lectura sin muchas distracciones, que es claro que a la gente les gusta las fotos e ilustraciones pero muchas personas las utilizan para recorte o como colección pero el caso de las fotos es que estas se pueden conseguir en internet.

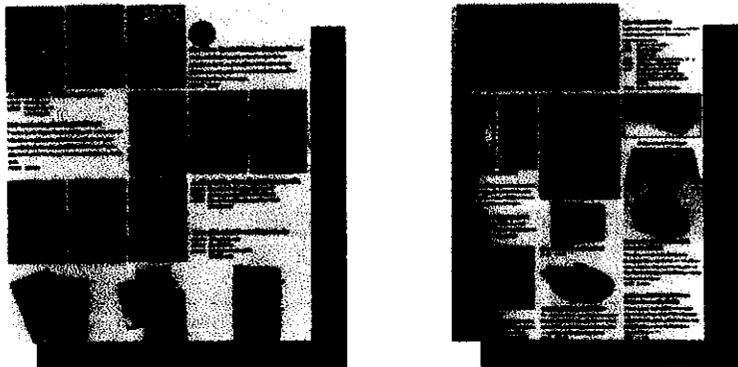
Así que espero que la realización de esta tesis no sea en vano y sirva para futuros estudiantes y comprendan que el diseño editorial es sencillo solo a que tener las bases y una buena imaginación.

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.- ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

El año de 1977 marcó una etapa crucial para la cinematografía hollywoodense, la mercadotecnia de la misma y de toda una generación de jóvenes. Se estrenaba la primera película de la famosa trilogía de La Guerra de las Galaxias (Star Wars).



Veinte años después las tres películas se reestrenan en una edición especial, y la venta de productos referente a la trilogía renace o se fortalece entre los fanáticos. Estos productos van desde muñecos de los personajes, naves a escala, camisas, gorras, displays, etc; pero quizá lo que más se consume son los impresos, como calendarios, posters, libros de arte, revistas por mencionar algunos. Sin embargo se presenta un problema, la mayoría de estos impresos como los libros y revistas vienen

en varios volúmenes y en idioma inglés; es el caso del Diario Técnico de la Trilogía (Technical Journal of Star Wars) el cual se maneja en tres volúmenes y, claro, el precio es más alto que si se adquiriera uno solo.

El furor de La Guerra de las Galaxias está comenzando de nuevo y aficionados antiguos y recientes están en su derecho de tratar de conseguir un souvenir más accesible, en idioma español y de fácil manejo; como lo es un libro. Es una manera mas interesante de entender lo que es La Guerra de las Galaxias y estar listos a otra trilogía con efectos especiales más sofisticados.

2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

Es importante satisfacer la demanda de los jóvenes aficionados a esta trilogía; para ello se requiere de un material inexistente hasta el momento, en español y diseñado bajo un campo totalmente diferente al que se produjo en E. U. A.

3. UBICACIÓN DEL PROBLEMA

Quizá el mercado de mayor potencial adquisitivo que tiene La Guerra de las Galaxias es el mexicano; no obstante se enfrenta a varios obstáculos: el idioma y, por tanto, un porcentaje elevado no conoce las películas. Otro es la falta de recursos económicos para adquirir revistas tan caras. Además, dichos impresos se venden en escasos lugares y la mayoría no sabe de su ubicación.

Actualmente, México necesita de diseños y productos nacionales y novedosos para distribuirse en lugares conocidos y, en un futuro, lograr su exportación.

4. OBJETIVOS DE SOLUCIÓN.

La propuesta de diseño del libro debe satisfacer la necesidad del mercado, con elementos que abarquen todas las expectativas. La portada debe ser llamativa para acaparar la atención del comprador; los elementos que se manejarán en el interior serán un poco conservadores ya que la información es muy importante y se respaldará con un mínimo de fotos e ilustraciones para no omitir el texto, como sucede en otros libros donde la información es lo más importante y las fotos pasan a primer término.

Por esto se le llamará la "Guía Técnica de Trilogía" la cual ofrecerá al comprador una extensa información sobre aspectos que en las películas no se pueden saber, como la composición de una nave o cómo surgió el imperio.

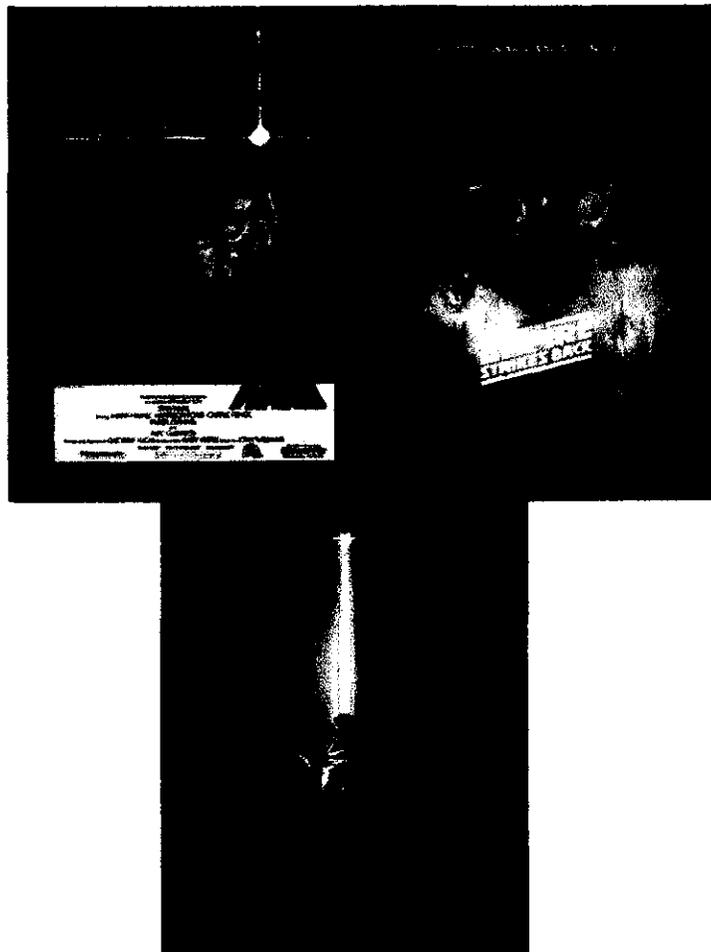
5. HIPÓTESIS INICIAL

Si el libro la "Guía Técnica de la Trilogía" comprende los elementos necesarios para cubrir las demandas de la editorial y el mercado; su adquisición se incrementará, así como la circulación a nivel nacional e internacional.

6. JUSTIFICACIÓN

Es importante ofrecer productos novedosos y nacionales de calidad que sean de fácil acceso.

El libro surge debido a la falta de nuevos diseños en la rama del diseño editorial, los cuales deben ser de lectura sencilla y atractivos a la vista.



CAPITULO 2

CLIENTE- EMPRESA

1. ANTECEDENTES

No existe antecedente alguno, en el caso del proyecto que aquí se presenta.

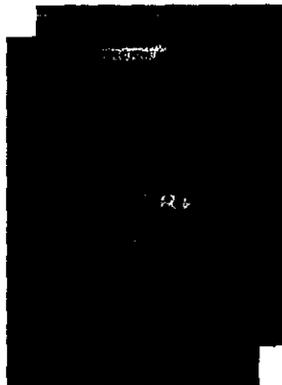
Se trata de la edición de un libro que se propondrá a diferentes editoriales para lograr el apoyo y credibilidad.

2. RECURSOS ECONÓMICOS

Los recursos económicos de la empresa interesada deben de ser cuantiosos, para que el tiraje del libro no sea limitado.

3. NATURALEZA DEL PROBLEMA

No existe problema concreto en particular. La empresa que asuma el proyecto determinará los lineamientos gráficos que prefiera.

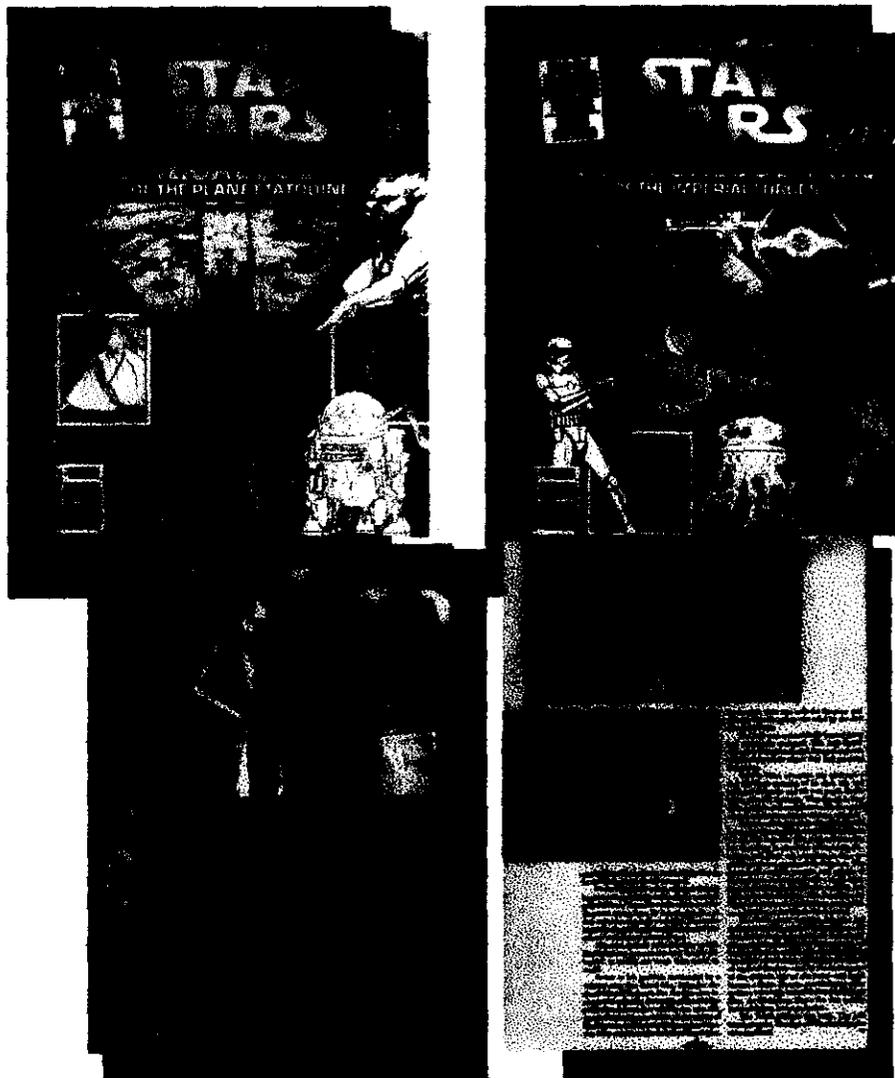


4. LA IMAGEN ACTUAL

Como se puede observar, en la portada de una de las revistas, el manejo de los elementos gráficos es exagerada pero realizada de manera muy atractiva al comprador.

En el interior, cada página presenta fotos y dibujos en tal variedad de colores que provocan cansancio a la vista por su saturación, sin embargo invitan a hojearlas. También constan de publicidad interior referente al tema que se trata.

Imagen actual de portadas e interior de revistas

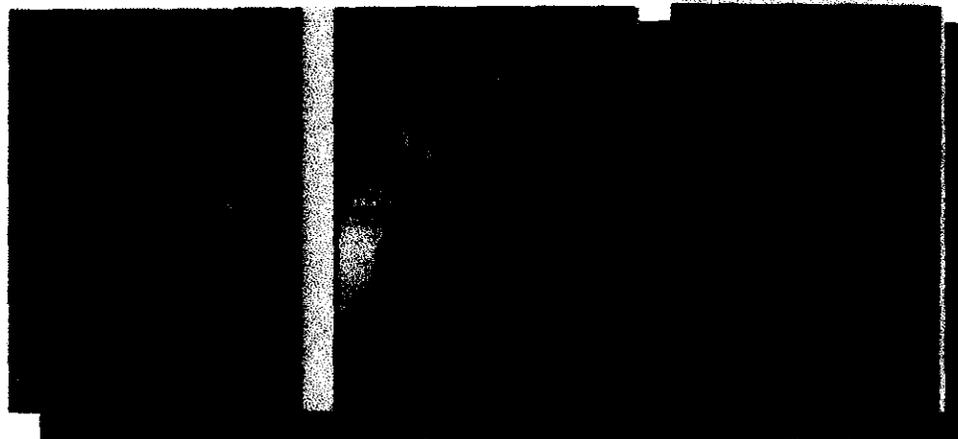
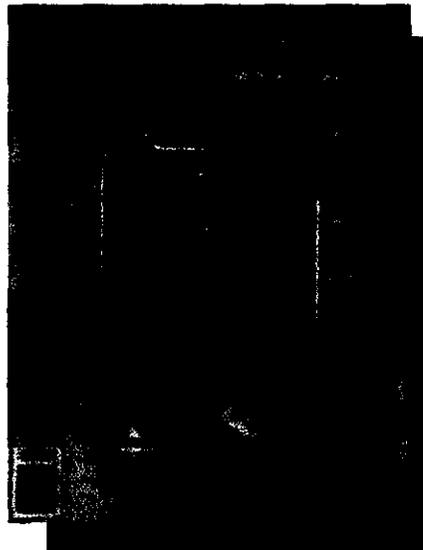


5. COMPETENCIA (ANALISIS GRÁFICO)

Existen a la venta en tiendas especializadas que pueden considerarse de buena calidad pero algunos de falta de imaginación gráfica.

En la mayoría la portada es simple pero llamativa, y en el interior la composición de elementos gráficos como grafismos, fotos, ilustraciones, texto, color, etc., es balanceada.

Competencia actual



6. POSICIONAMIENTO EN EL MERCADO

El libro, compitiendo con otros de su género puede llegar a un primer término si se maneja una adecuada promoción, que se derivará de una excelente calidad en su producción.

7. PLANES DE PROMOCIÓN

Los planes de promoción dependerán de la editorial que se interese en el proyecto; pero se puede pensar que se iniciará con una presentación del libro y posteriormente se dará a conocer por otros medios.

8. DURACIÓN DE USO

Su permanencia en el mercado estará en función del porcentaje de ventas y el volumen del tiraje que la editorial señale. También el material que se utilice en su elaboración marcará la duración en el mercado.

9. PLANES A FUTURO

Se espera que pueda exportarse a otros países, y quizá traducir, editar y rediseñar otros libros de este género.

10. EXTENSIÓN DE ACTIVIDADES

Los medios impresos y masivos son una buena opción y de gran apoyo para promover el libro, pues facilita la información a quienes desean adquirirlo, así como para difundir su existencia en el mercado.

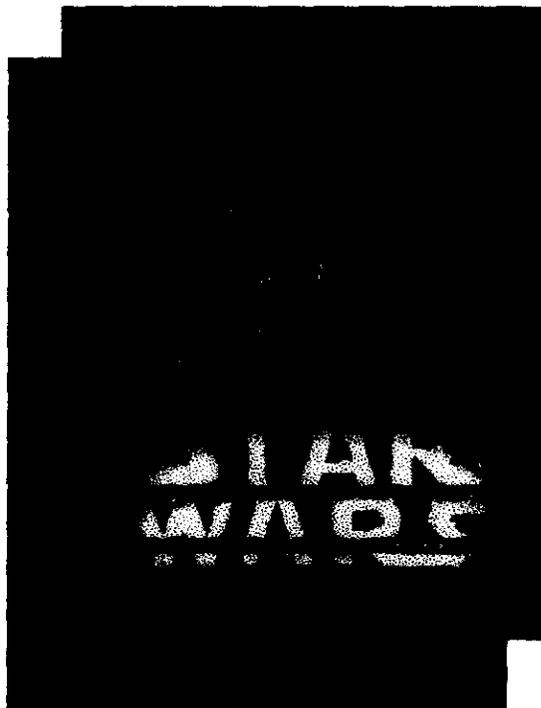
11. LICENCIAS Y REGLAMENTOS

Se registrará en derechos de autor, bajo los lineamientos que se soliciten, en convenio con la editorial que los adquiera.

Los dibujos técnicos e imágenes establecidas dentro de las revistas se mantendrán para no afectar la identidad de "Star Wars".

12 CONCLUSIÓN

Se puede concluir que la editorial que se interese en el libro deberá tener un prestigio y que su interés coincida con el del mercado para ofrecer un producto de buena calidad. Siendo así, el libro se colocará en un alto nivel de competencia respecto a otros del mismo giro.



CAPITULO 3

RECEPTOR

1. RECEPTOR

El libro "La Guía Técnica de la Trilogía" va dirigido a jóvenes que gustan de estas tres películas porque ellos son los consumidores en potencia.

Este impreso puede ser adquirido tanto por mujeres como hombres pero quizá el sexo masculino sea mayoría; cuyas edades oscilan entre los 15 y 30 años. Esto no quiere decir que la gente fuera de este rango no se interese en comprarlo. Esto se sabe ya que las películas tiene más de 15 años de que se estrenaron y en esa época las personas que fueron a verlas tenían al rededor de 7 y 20 años.

Los niveles culturales medio y alto serán los de mayor acercamiento al libro pero sobre todo los que tengan curiosidad sobre este tema.

Asimismo, a personas de clase socio-económica media, media alta y alta ya que el libro será expuesto en lugares exclusivos.

El libro conservará varios logotipos originales, código de color, de figura, de formato, etc. como el de STAR WARS para que el receptor lo identifique más rápidamente.

Será un medio para ampliar los conocimientos de los interesados en ello; podrá coleccionarse.

Va dirigido a quienes gustan de la ciencia ficción audiovisual o textual.

2. CONCLUSION

El libro surge de la necesidad del receptor por familiarizarse con las películas. El comprador busca un impreso de buena calidad en cuanto al contenido; los elementos gráficos han de estar armónicamente distribuidos para que el lector no se distraiga y sea más agradable la lectura. Las fotografías o ilustraciones servirán de complemento al texto.



CAPITULO 4

DISEÑO (Antecedentes de la empresa)

1. CONCEPTOS DE DISEÑO

Varios son los conceptos a considerar para la elaboración del diseño en el libro "Guía Técnica de la Trilogía", mismos que han sido analizados en las tres revistas mencionadas.

a) Tipografía.

El uso del tipo en un impreso es muy importante para la composición de éste ya que favorece la comprensión del texto.

En un libro, la tipografía juega un papel vital para la lectura, porque puede ser cansado o fácil de leer. La composición entre las cabezas y texto tiene que ser armoniosa.

Tipografía usada en las revistas mencionadas

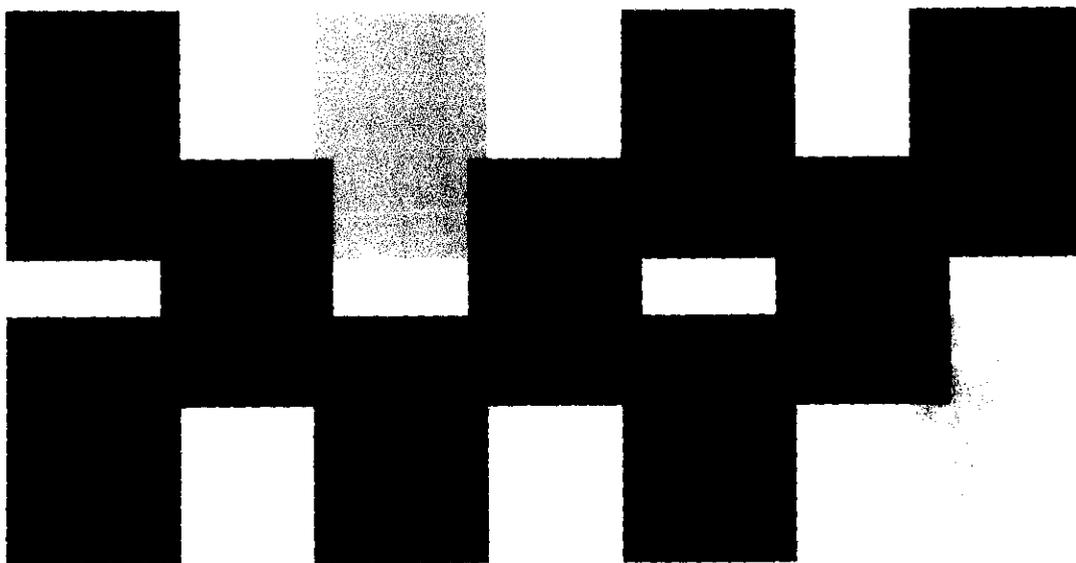
Times New Roman 12345.....	12 pts.
Times New Roman 12345.....	16 pts.
Times New Roman 12345...	20 pts.
Arial Narrow 12345.....	14 pts.
Arial Normal 12345.....	12 pts.
Arial Normal 12345.....	14 pts.

b) Color.

El color quizá es un elemento relevante, en el diseño ya que mediante éste se pueden relacionar las actividades o sentimientos de las personas.

En las tres revistas se utiliza la mayoría de los colores primarios y secundarios para hacerlas más llamativas.

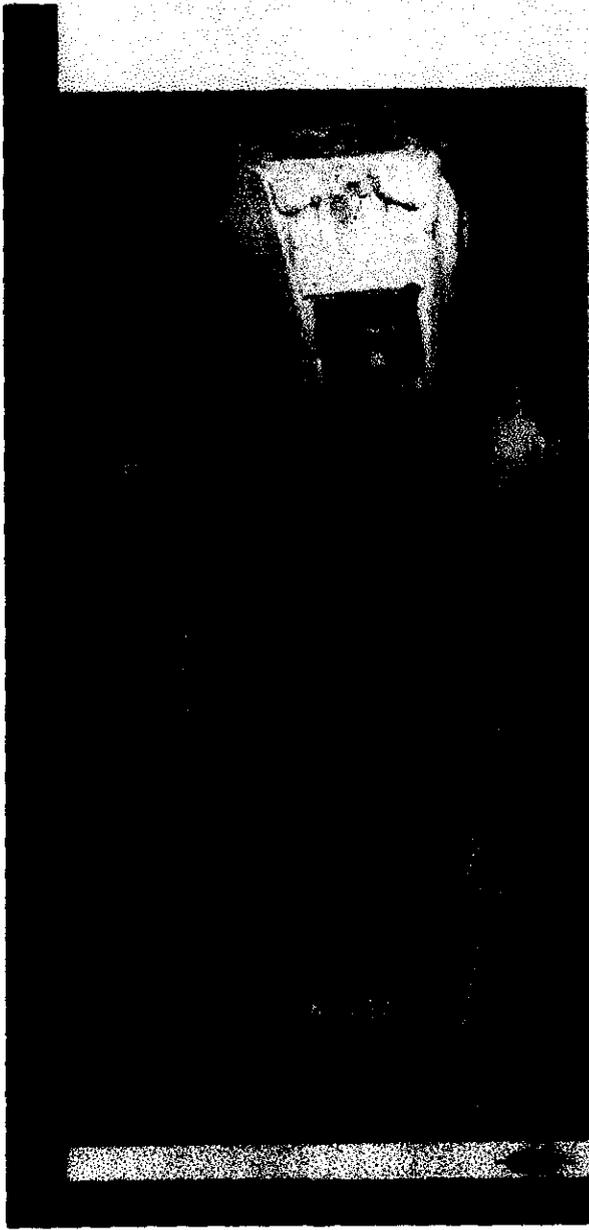
Algunos colores que utilizan las revistas



c) Formato.

El formato determina el tipo de impreso y de éste se deriva su tamaño. La medida de hoja carta es lo más apropiado para un libro ya que facilita la impresión y el manejo. Las revistas manejan un formato estándar como los es el tamaño carta

21.59 cms



fit by the member both of the walker above and around them. Side-mounted hatches allow personnel to enter or exit the vehicle via the loading ramps of transport landing platforms.

Walker armor is virtually impervious to machine fire, but it can be penetrated by repeated conventional missile attacks. Luke Skywalker was able to cut a hole in the armor skin of one walker using his lightsaber, after which he lobbed in a concussion grenade and dropped to safety. The walker was destroyed. Other walker weaknesses include a lack of ability to regain balance once it has been lost, and susceptibility to repeated attacks upon the gun emplacements at the "neck" area of the vehicle, where vital control linkages run.

AT-ST

The All Terrain Scout Transport (AT-ST) is a smaller, faster variant of walker design. These scout walkers are utilized primarily for reconnaissance, although they are being used in growing numbers as direct reinforcements for front-line, one-foot battle machines. While they are less heavily armored than AT-ATs, they excel less due to their greater speed. Repeated heavy blaster fire will penetrate the hide of the AT-ST, but it is difficult to get one to sit still long enough to make this possible. These lighter walkers are also susceptible to personnel snare such as covered pits, trip-mines, trip-lanes and mines or flamethrower oil-filled trenches. Each walker was put to good use on Tatooine, where several AT-STs fell prey to derring-doing high walking legs in Western-brass boots. Warning of this, troops no longer usually move too close now first in order to check for such devices.

Each AT-ST carries three twin blaster cannons fore and aft on the "neck" section of the vehicle. Heavy guns are also mounted on the front side of the vehicle and carry additional firepower to the front of the walker. These cannons are used to fire concussion grenades forward to clear a path.

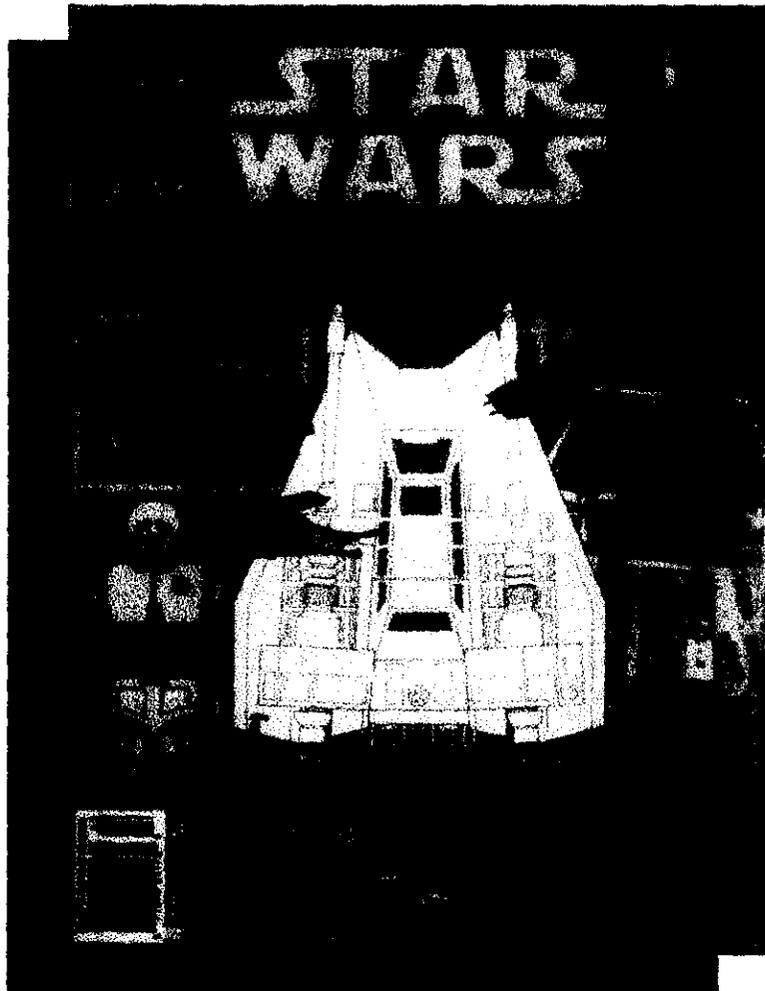
Staircase egress can be a problem for these walkers because, as they tend to utilize all their ground clearance possible. Often, AT-STs were designed assuming AT-ST formations would be "over" ground troops, who could only attack by leaping or falling the legs.

27.94 cm

d) Portada.

El diseño de la portada es fundamental en un libro, ya que funciona como carta de presentación. Las revistas utilizan una portada similar en su composición la diferencia son las ilustraciones, las fotos y el color.

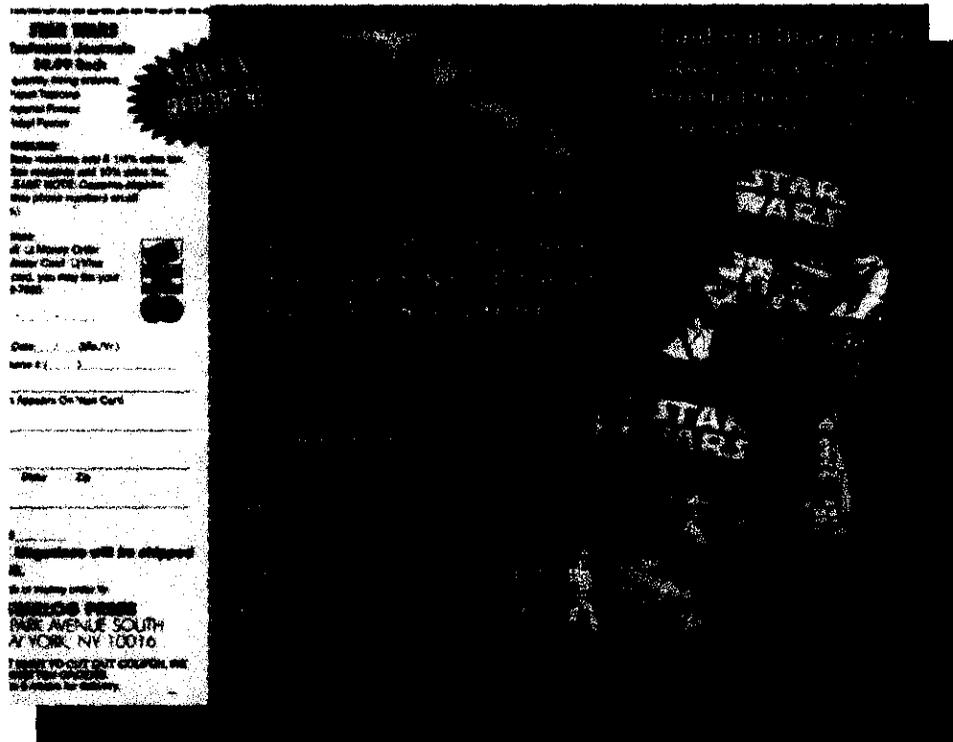
Portada de una de las revistas



2. MEDIOS DE COMUNICACIÓN

No se realizó alguna difusión a través de medios masivos, únicamente se promueven en el interior de las mismas revistas.

Publicidad interna de las revistas.



3. MATERIALES, TECNICAS Y SISTEMAS DE IMPRESIÓN.

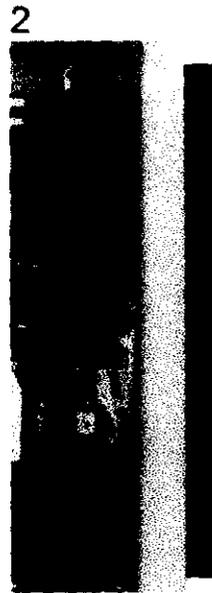
El material en que se elaborarán las revistas es el papel couche brillante en portada y páginas interiores. El offset es la técnica para impresión de las tres revistas.

Para su impresión se utilizó el sistema offset.

4. ACABADOS

Los acabados que se le dan a estas revistas son:

- 1- refine en todas las hojas
- 2- pegado de las hojas.



6. COSTOS Y PRESUPUESTOS

Los costos y presupuestos tampoco pueden señalarse con precisión o certeza ya que no se sabe cuántas revistas se lanzaron ni la cantidad de cada una.

7. CONCLUSION

Las revistas comentadas anteriormente en base a lo analizado se puede decir que su calidad es buena, pero los elementos gráficos funcionan en solo coleccionistas y solo sirve para gente que sabe el idioma inglés.

8. ANALISIS Y SINTESIS

El receptor interesado en este tema busca un libro que contenga información completa, seria y en idioma español; que además se le presente, mediante un diseño gráfico donde todos los elementos armonicen para provocar la atención del comprador y lo adquiera fácilmente para que satisfaga sus necesidades.

Para economizar su costo se conjuntarán las tres revistas en un solo libro.

9. TABLA DE JERARQUIZACIÓN Y DELIMITACIÓN

1. Lluvia de ideas.
2. Bocetaje formal (formato, área de diseño, Lay out, etc.)
3. Selección de tipografía (Cabezas, subtítulos, tamaño de tipos, justificación, etc.)
4. Elección de papel (Medidas y número de tamaños)
5. Propuestas de color
6. Determinación de grafismos
7. Fotos
8. Dummies formales
9. Originales mecánicos.

CAPITULO 5

ESTRATEGIA DE DISEÑO

1. ESTRATEGIA DE DISEÑO

El comportamiento del libro en el mercado se manejará en base a la competencia y la editorial interesada.

Los efectos en el medio tienen que repercutir en la competencia en la alta de ventas y derivada del interés que promueva.

Por el momento no existen limitantes, éstas se derivarán cuando la editorial que lo acepte sugiera condicionantes tanto en el diseño o en el presupuesto.

Con este libro se pretende abrir campo para el rediseño o diseño de otros libros en este giro y a la traducción de los mismos.

Si se toma en cuenta las necesidades del receptor, gustos e intereses para rediseñar una composición de los diversos elementos gráficos que intervienen en la elaboración de un libro de esta naturaleza; seguramente éste será bien recibido en el mercado y su difusión se extenderá satisfactoriamente.

2. CONCLUSION

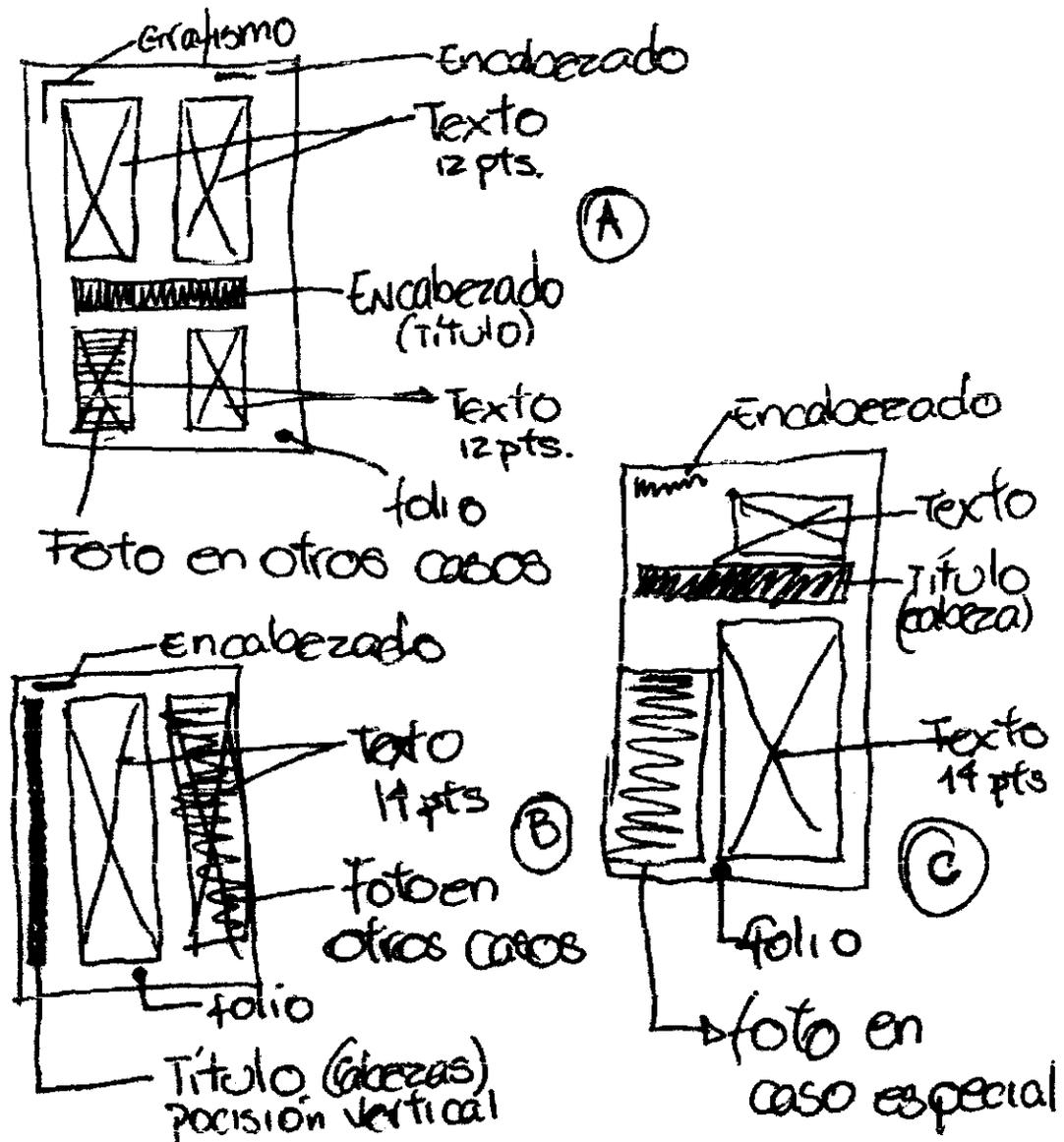
Se trata de un proyecto nuevo en México, en idioma español; y en libros de este género. Por lo tanto debe cuidarse con todo detalle la presentación y la impresión para reflejar la seriedad en cuanto al tema, y la calidad del trabajo.



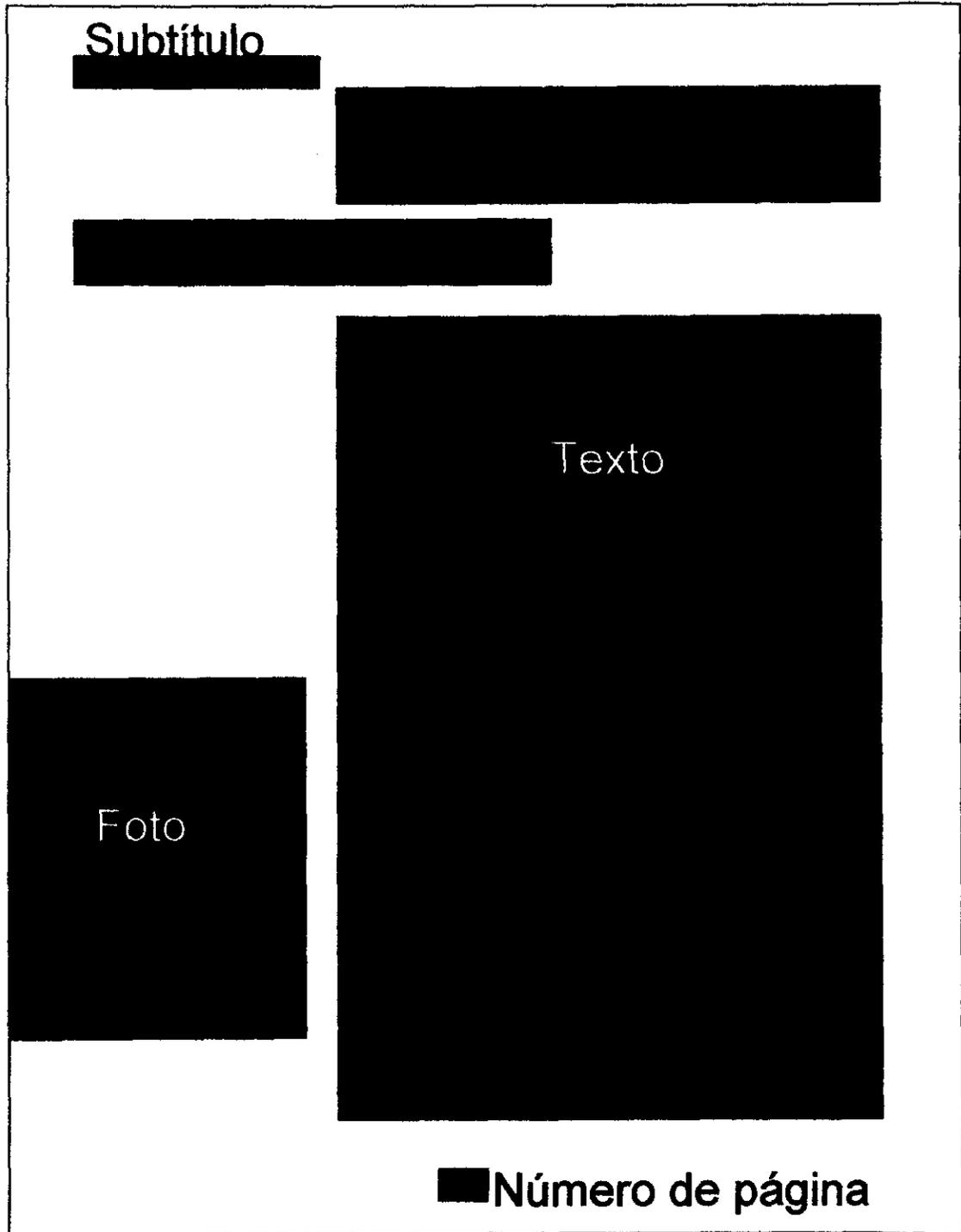
CAPITULO 6

PROCESO DE DISEÑO

1. LLUVIA DE IDEAS



2. BOCETAJE FORMAL



3. ANALISIS DE BOCETAJE

FORMATO: El tamaño carta (21 x 28 cm.) es lo mas fácil en impresión, y el desperdicio en los pliegos de papel standard es mínimo. Asimismo en este formato se distribuyen mejor los elementos sin saturar la página

TEXTO: La tipografía, para el texto será, Arial de 14 pts., justificado en dos columnas.

CABEZAS: Las cabezas se utilizarán de tipo New Times Roman de 60 pts. y de 28 pts., justificada a la izquierda.

TEXTO DE LISTA DE DIBUJOS: Se utilizará tipografía Arial de 12 pts., justificado al centro.

CABEZAS DE RELACION Y DE DIBUJO: La tipografía que se maneja será New Times Roman de 25 pts., justificado al centro.

CABEZAS DE CAPITULOS: Al igual que los títulos de los temas serán de tipo New Times Roman de 60 pts., justificados al centro de la pagina.

FOLIOS O NUMERO DE PAGINAS: Estos serán de New Times Roman de 10 pts., al centro de cada página.

SUBTITULOS: Estos serán de tipo Arial y New Times Roman de 10 pts., justificados a la izquierda.

DIBUJOS TECNICOS: Estos serán en tonos de grises, los números estarán dentro de un círculo negro y marcarán la relación de la lista.

FOTOGRAFIAS: Las fotos se colocarán en la tercera columna de algunas paginas.

PORTADA: La portada constará de texto en perspectiva en colores gris y rojo; una foto sangrada en la parte inferior derecha y una selección de color en la parte inferior izquierda, con un fondo negro.

4. SELECCIÓN DE DISEÑOS INICIALES

El boceto "c" se escogió porque al contrario de los bocetos "a" y "b" el balance gráfico es más armonioso.

En boceto "a", el texto tiene muchos cortes en su seguimiento. Las cabezas en el centro es buena opción, pero estas abarcarían mas del texto. Las fotos en caso especial estarían muy aisladas y se tendría que utilizar un poco más de espacio de la retícula. El texto de 12 pts. es un puntaje muy cansado para la lectura.

En el boceto "b" el título en posición vertical es poco original, y conjuntado al texto de 14 pts. la hoja estaría muy saturada, la foto en este caso tiene mucho espacio y como no se va incluir muchas fotos, este espacio no tendría uso.

Es por eso que el boceto "c" es la mejor opción ya que el texto es mas continuo; la cabeza tomará importancia como debe tenerla pero sin opacar al texto; las fotos sangradas resultarán mas atractivas en la hoja y respaldarán al texto.

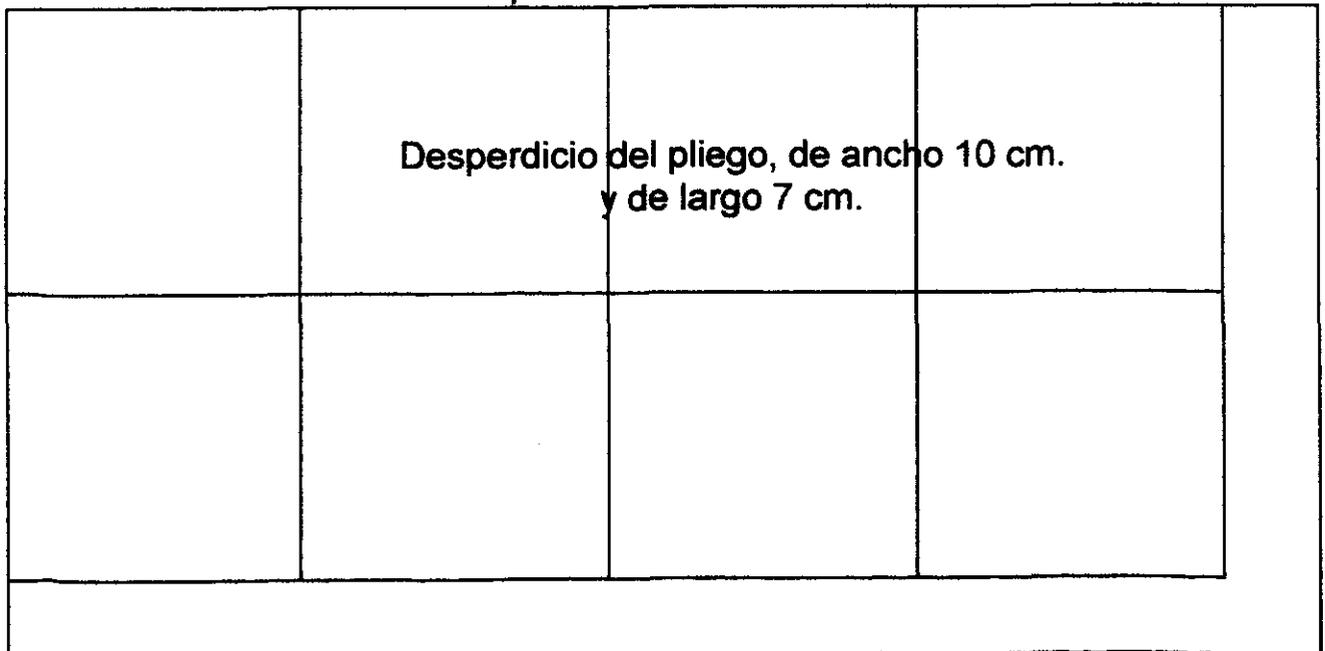
CAPITULO 7

JUSTIFICACION

EL PAPEL: El papel es lo más importante en un libro ya que este es el, portador de la información impresa y el que determinará el tiempo de duración del libro, pues el paso del tiempo sobre el papel es considerable. El papel **ELEMENTS** fue seleccionado por su calidad en impresión en offset. Con este tipo de papel se desea que el libro tenga una buena presentación y que al usuario le agrade más. Este papel se utilizará en el interior de todo el libro; la portada tendrá otro tipo de papel.

MEDIDAS DEL PAPEL: El papel **ELEMENTS** tiene una medida de 63 x 96 cm. de la cual salen 8 hojas cartas y el desperdicio es mínimo.

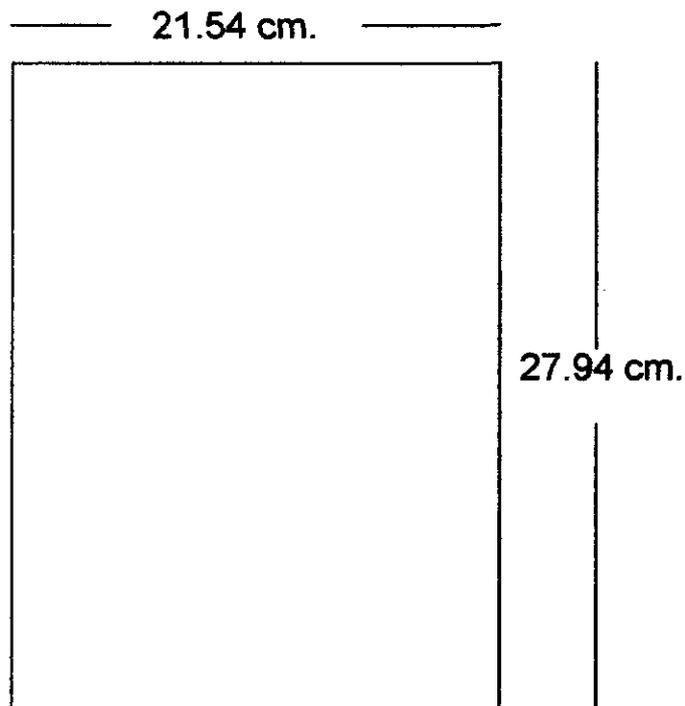
Papel elements 63 cm. X 96 cm.



NUMERO DE HOJAS: Del papel antes mencionado salen 8 cartas, con sobrante suficiente para refino, El libro constará de un mínimo de 80 hojas, podremos decir que la cantidad de pliegos será de 15 por libro, considerando faltante y errores en la impresión.

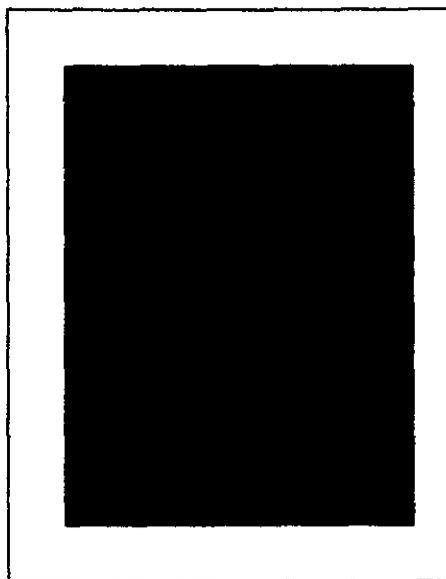
EL FORMATO: El formato es el tamaño predeterminado del libro, de manera que sea adecuado a las necesidades del lector y que agrade a la vista. También el adecuar el formato a las medidas del pliego del papel, es aprovechar el papel al máximo, sin cambiar las propuestas con respecto al lector, tipo de libro y diseño. Es por eso que el tamaño carta es lo más común en máquinas offset y ergonómicamente es una medida standard.

Tamaño de una hoja carta Formato a utilizar en el libro



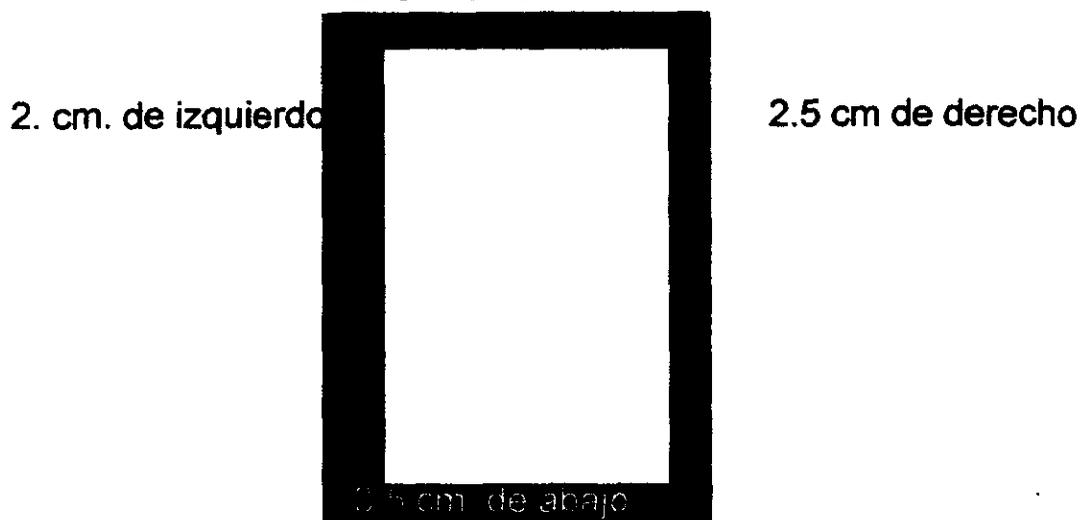
AREA DE DISEÑO: Esta área de diseño en la hoja es marcada por la retícula predeterminada de 3 columnas.

Area de trabajo en la hoja carta

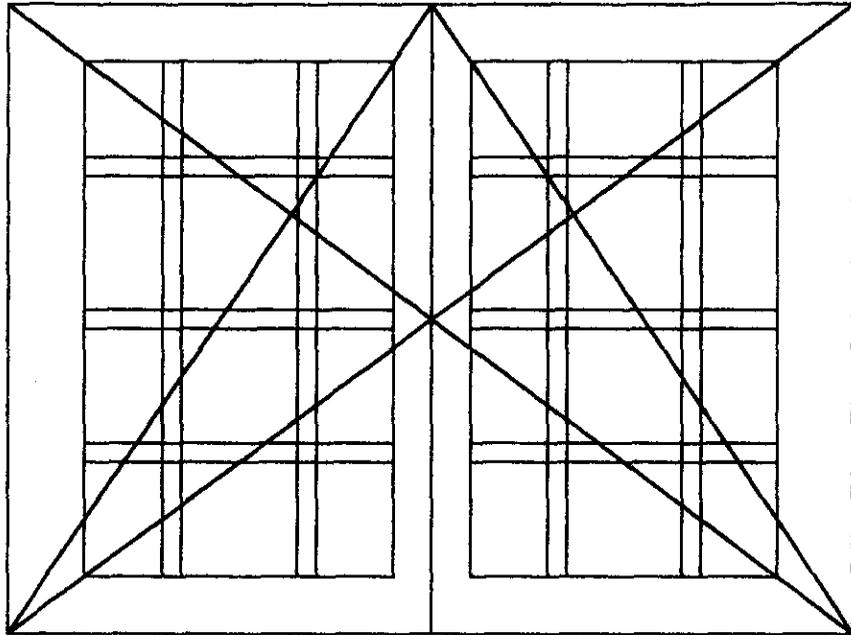


MARGENES VISUALES: Estos márgenes visuales, también determinados por la retícula, dan un área de diseño mas amplio. Estos márgenes miden 1.5 en el margen interior 2.5 en margen exterior 2.0 superior y inferior.

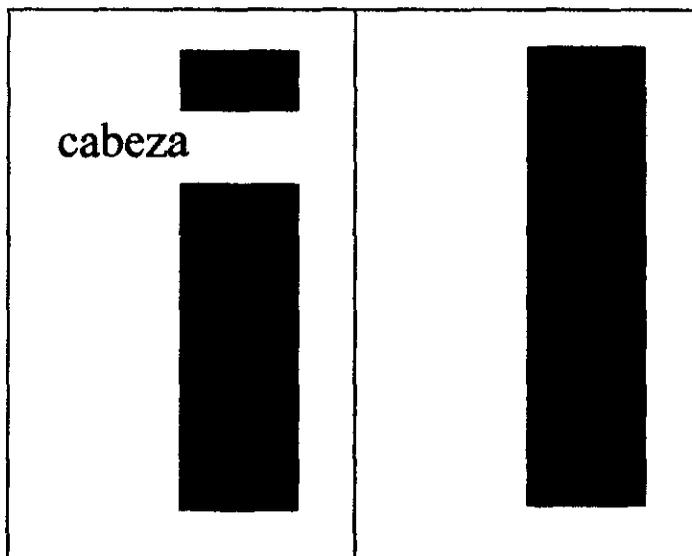
Márgenes visuales en el libro
2. cm. de alto



LA RETICULA: Esta retícula es simple de 3 columnas con 12 módulos. Esta da mas libertad de diseño en la hoja que una compuesta.



MANCHA TIPOGRAFICA: La tipografía o mancha tipográfica del libro está justificado en 2 columnas dejando la tercera para otros elementos gráficos.



EL TEXTO: Este estará compuesto por el tipo Arial de 14 puntos justificado. El texto de la relación de los dibujos será del mismo tipo que el texto pero de 12 puntos. El número de los de dibujos técnicos varía según el tamaño del dibujo y también de la ampliación o reducción del dibujo en la impresión.

Tipografía y tamaños texto de libro

Arial: AaBbCc12345..... 14 pts.

Arial: AaBbCc12345..... 12 pts.

CABEZAS: Las cabezas del texto serán de tipo New Times Roman de 60 puntos justificado a la derecha de color rojo, azul y verde según el capítulo que se maneje. En algunos casos el título constará de dos renglones y en caso del segundo el tipo será el mismo pero el puntaje será de 28. Las cabezas de la relación de los dibujos serán del mismo tipo y de 25 puntos.

En los subtítulos el tipo es arial de 10 puntos en las hojas impares y New Times Roman de 10 puntos en las pares.

**New Times
Roman:AaB
b12...60 pts**

New Times Roman:
AaBb123..28 pts

New Times Roman:
AaBb123.....25 pts

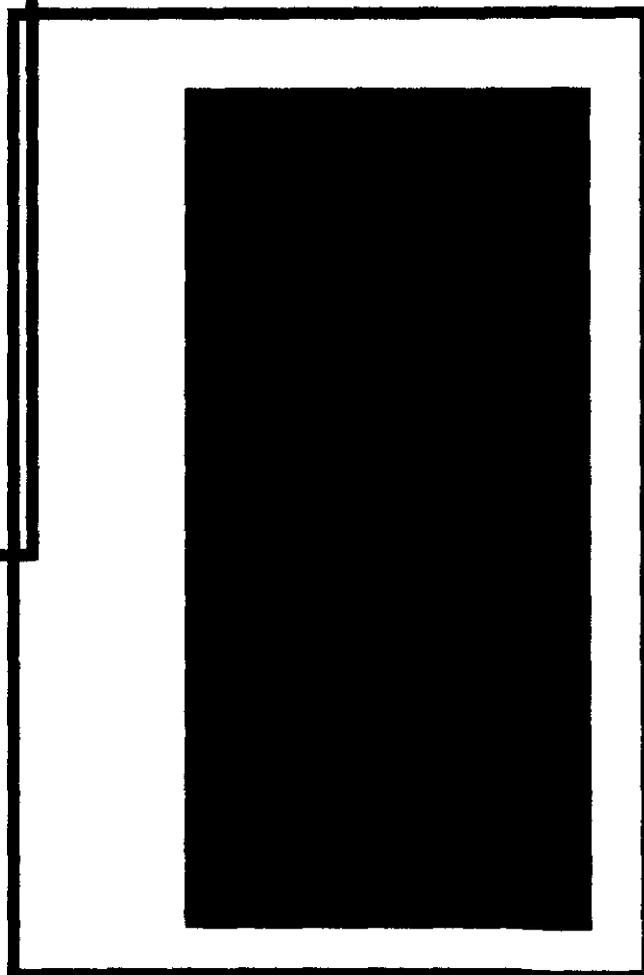
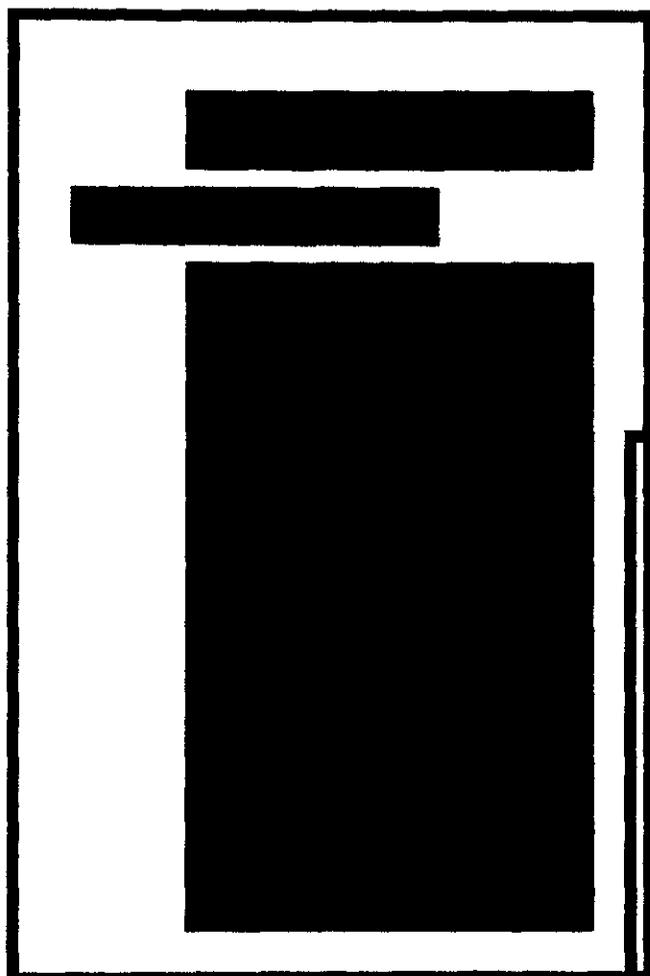
DIBUJOS TECNICOS: Estos dibujos se respetarán a su diseño; lo único que cambiará respecto al original será el nombre de cada objeto ya que se cambiará por números que darán la relación anterior al dibujo. Estos serán impresos en tonos de grises. Los números serán de color blanco y el círculo que los enmarca, de color negro.

Ejemplo de los dibujos técnicos

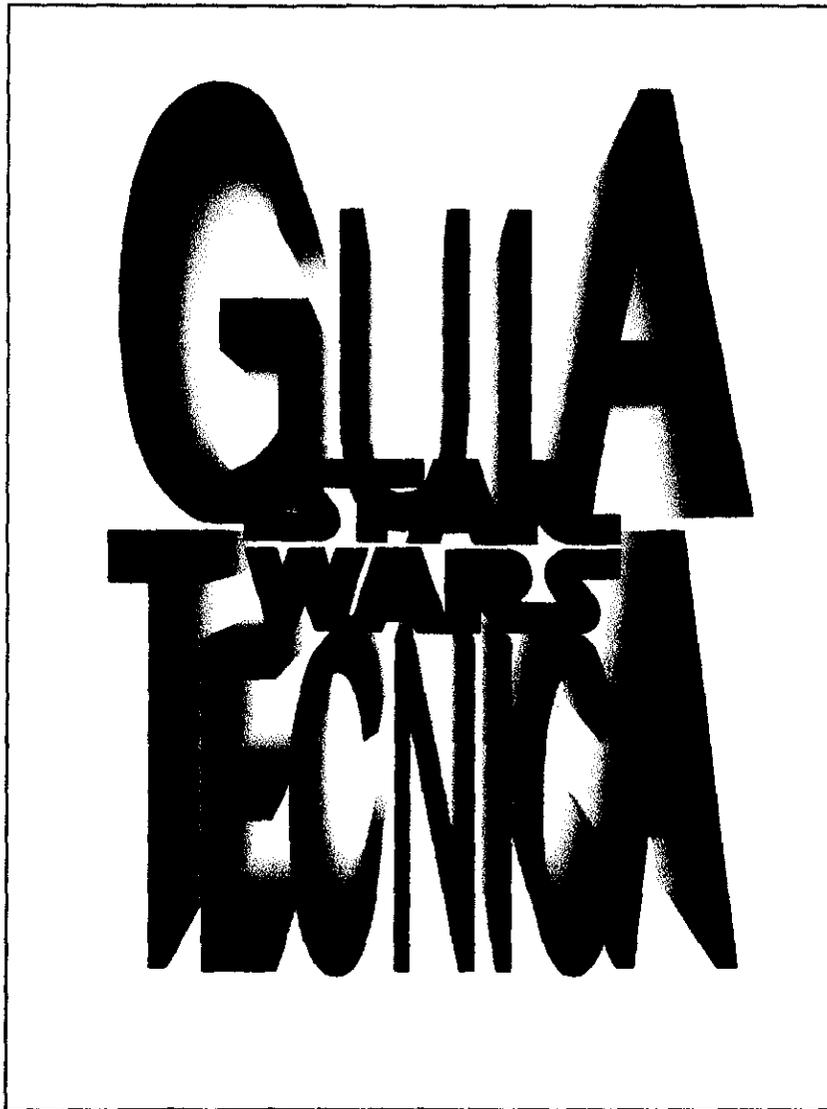


FOTOS E ILUSTRACIONES: Estas estarán justificadas para así aprovechar un poco más el papel y la columna que queda para ellas, pero en realidad se utilizarán sólo en algunos casos y respaldarán al texto.

LAY OUT: El lay out es la distribución final de todos los elementos gráficos, en la hoja.
Habrá dos tipos de lay out en el libro que son las siguientes: Página de texto.
Con cabeza, texto.



PORTADA: La portada es muy importante ya que esta dará la pauta del libro. La tipografía estará en perspectiva de color gris calada en el fondo negro de la portada. La otra tipografía es de color rojo resaltando el logo de STAR WARS.



COMENTARIO FINAL

La elaboración de esta tesis me dejó claro, que el diseño editorial en un campo diferente a lo común, es un terreno fácil de elaborar y de investigar, lo único que se debe de tener es el tema lo demás es saber como se maneja ese género.

Esta tesis servirá como libro de consulta para generaciones venideras ya que el género que maneja esta es cosa que se dará todos los años, como es la ciencia ficción.

Se anexa el libro como parte de la tesis.

BIBLIOGRAFIA

*Turnbull - Baird, "The graphics of communication", Maple Press, U.S.A.

*Seeinberg, Charles y Bluem, William, "Los medios de comunicación social", De. Roble, México 1972.

INDICE

TATOOINE

TATOOINE	1
GRANJAS DE HUMEDAD	5
SABLES LASER DE JEDIS	8
HALCON MILENIUM	11
MOS EISLEY	18
CANTINA DE MOS EISLEY	23
JUNDLAND WASTES	26
ANDROIDES	33
BARCAZA DE JABBA	37
C-3PO	40
R2-D2	43
PALACIO DE JABBA	46

IMPERIO

BREVE HISTORIA DEL IMPERO	53
STRMTROOPERS	56
ESTRELLAS IMPERIALES DESTRUCTORAS	62
ESCUADRONES IMPERIALES TIE	69
LAS ESTRELLAS DE LA MUERTE	77
DARTH VADER	86
CAMINANTES IMPERIALES	97
SHUTTLE IMPERIAL	102
ARMAS BLASTERS	105

ALIANZA

HISTORIA DE LA ALIANZA REBELDE	110
X-WING FIGHTER	117
A-WING STARFIGHTER	123
Y-WING FIGHTER	126
B-WING STARFIGHTER	129
CORVETTE CORELIAN	132

El día que se estreno la Star Wars en EUA nadie se imaginaba que esta marcaría algo especial en la vida de hollywood, y en especial a las personas que vieron por primera vez una nave que estaba siendo perseguida por otra colosal.

INTRODUCCION

Después de 2 horas la gente quedo pasmada de que aquello era casi real, que la emoción que sintieron era diferente, se preguntaban como hicieron esos efectos especiales. Hoy en día esos efectos son los padres de muchos que vemos en las películas actuales.

Después que todo el mundo vio la película la pasión se desbordó en los subvenir que hasta la actualidad es demandante. Para los fans de la Trilogía es emocionante tener todavía la oportunidad de adquirirlos y mas saber que podremos ver el episodio 1 de la saga de Star Wars.

En este libro podremos saber cosas que en las películas nunca lo supimos y que solamente en una imaginación como la de George Lucas existía.

Disfrútenlo y que la fuerza los acompañe.

El mundo Tatooine se encuentra situado sobre un borde exterior de la galaxia, lejos de la primera galaxia popular central. Es el primero de tres planetas que se encuentran orbitando las galaxias binarias Tatoo I y II, las cuales son más bien, estrellas del tipo ordinario G-1

TATOOINE

y G-2 respectivamente. El sistema de los dos planetas, Ohann y Adriana, son gigantes gases inhabitables con siete lunas entre ellos.

Es muy probable que el planeta hubiese sido un gran agujero proveniente de una gran cadena oceánica. Durante la colonización inicial de Tatooine, expediciones mineras se internaron profundamente en la corteza primitiva del planeta, desenterrando múltiples colocaciones de fósiles con aspecto rocoso. El folklore de los Jawas dejó entendido que el mar de la gran Duna fue un verdadero océano y no el extenso y caliente desierto que existe ahora.

Descubierto durante el período de máxima expansión en la vieja república, Tatooine fue el primero que tocó el tercer sol en el sistema y así fue por muchas décadas. Tan cerca aprovecho a revelar un mundo de cristalinas y brillantes arenas y fue aquello, en lo cual tuvo reflejada la luz de sus dos soles gemelos, efectivamente éste fue el temprano error que cometió Tatooine, fue visto por su colocación original como un tesoro de minerales y hierro, muy pronto algunos de los recorridos al planeta fueron después de la preliminar república. Las colonias mineras se extendieron durante la noche, centrando relativamente la pequeña área del hemisferio norte del planeta.

Una inusual concentración de hierro magnético en la capa del planeta, interactuando con el intenso campo magnético planetario, cambió la atmósfera, prevaleciendo los vientos y concentraciones

atmosféricas , creando una zona de relativa frescura en un solo punto. Entre tanto hay que recordar que el planeta registro altas temperaturas mayores que 65° C, al año, la sola temperatura en aquella zona extraña, raramente, excedía los 43° C, mientras que en la noche se registraban bajas, casi al congelamiento, aunque no obstante, limitadas exploraciones han sido hechas fuera del planeta y no obstante existen muestras de oportunidades mineras que seducen lo suficiente la causa de habitación de regiones más cálidas en el planeta.

El mineral de Tatooine, retrata el error de conocer más expectativas, siempre, y todo, por algunas minas cerradas y puestas fuera de servicio hace mucho tiempo, Mucho equipo fue equivocadamente desecho, cuando éste fue dispuesto por la nativa Jaba y la población de Sand-people. Algunos de los granjeros que habían encontrado uso para los compresores y excavadores de las minas abandonadas, dejaron que más granjeros las volvieran a encontrar, y ellos mismos comenzaron a comerciar con la maquinaria que ellos adoptaron.

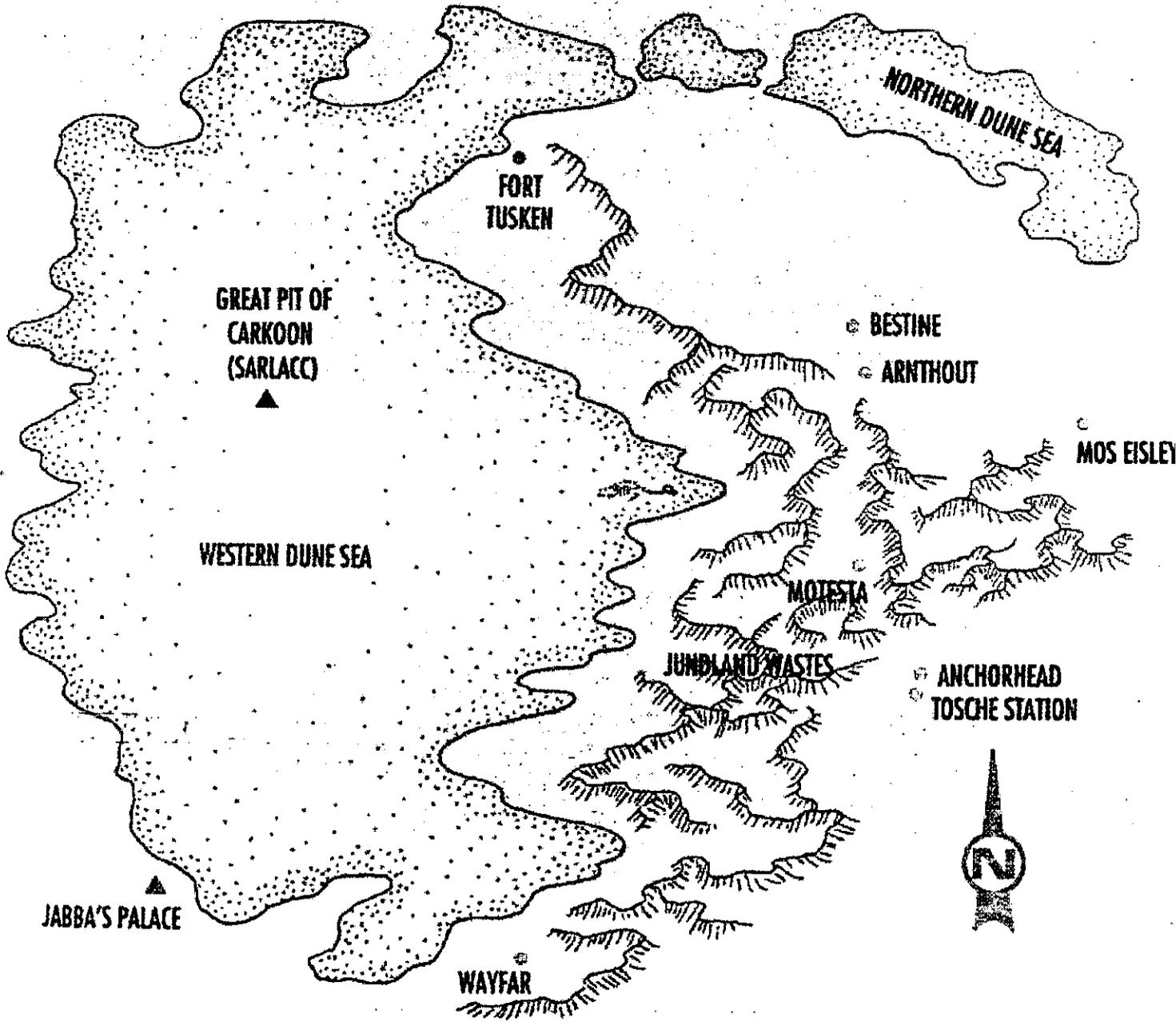
La primera colocación establecida en el sector norte de la zona, fue el Fuerte Tusken, fundada en el límite norte del área conocida como Jundland Wastes. La colocación fue sucesivamente calmada, durando dos años, por presentar una extensa vaporación, y succionar suficiente agua de la atmósfera la cual provocaba el crecimiento del calor, fisurando la tierra.

Entonces, Fuerte Tusken duró su tercer etapa de crecimiento, misteriosamente unos piratas comenzaron a atacar cuando fue colocada. Los asaltos no provocados, tuvieron pocas muertes, lo que resultó una disociación de las piezas cruciales del equipo de la granja. Colocadas y reparadas a tiempo para así rechazar repetidos ataques por la llegada de los conocidos piratas de Tusken, ó la gente de arena.

La capital oficial de Tatooine es Bestine, un pueblo o Cd. a 200 km. al oeste de Mos Eisley y con más de 1000 residentes, Bestine dejó que el gobierno del planeta estuviera en una construcción de roca cuarteada en un poblado cuadrado, y el edificio del gobierno pasó a ser el Museo Bestine de Tatooine, el cuál guarda una impresionante colección de arena y esculturas de vidrio de arena. La máxima atracción del museo es solamente la inmensa y propiamente guardada osamenta del Dragón Krayt.

Hoy en día Tatooine tiene una población aproximada de 80,000 habitantes. El planeta exporta sales y sílicas a aquellos mundos que lo necesiten. Los contrabandistas usan al planeta como un cielo seguro, para sus trampas antes de los rondines de la policía imperial y es raramente intrusa con los oficiales de la ley.

Lo más interesante de Tatooine es la casa que alguna vez fue una escultura de vidrio de arena, ya conocida, antes de que se destruyera el planeta por el extremo calor.



Muchas de estas, son hechas con el intento de hacer un lugar para vivir en Tatooine, por lo que es una reunión singular de planetas con el mayor recurso valuable, "el agua". Estos "granjeros húmedos", como así se conocen, usan el agua para regar cosechas sub-

GRANJAS DE HUMEDAD

terráneas, luego, el restante es almacenado en un vasto depósito , en la superficie para después venderlas. Entretanto, algunas de las cosechas producidas son vendidas en el pueblo, pero esto no es la mayor fuente de ingreso. El alimento desarrollado, es el abastecimiento primario de las familias granjeras, quienes intercambian el comestible con cualquier otra, confiando mientras en aguas saladas para sus principales ingresos.

El agua es extraída desde el aire a través del uso de "máquinas vaporadoras", estos aparatos utilizan campos ionizadores y barrotos refrescantes en orden, para crear la condensación de cualquier vapor contenido en el aire y puede arrastrar el agua desde el aire con un contenido tan pequeño como con 1.3% de humedad. El promedio de Tatooine es de 5.4%, una adecuada producción de agua puesto fuera de un año alrededor.

Las áreas habitadas de estas granjas son subterráneas, produciendo consuelo del intenso calor proveniente de la superficie. Los túneles conectados a una intrincación dan formación a salas, dormitorios, garaje y cuartos de servicio o almacenamiento, cocinas, comedores o áreas personales. Los puntos de entrada/salida con cúpulas circulares de 10 a 20 metros de un lado a otro dando acceso por encima de la superficie.

Varias granjas o comunidades han estado a punto de partir de las tierras del sur y norte de Jundland Wastes.

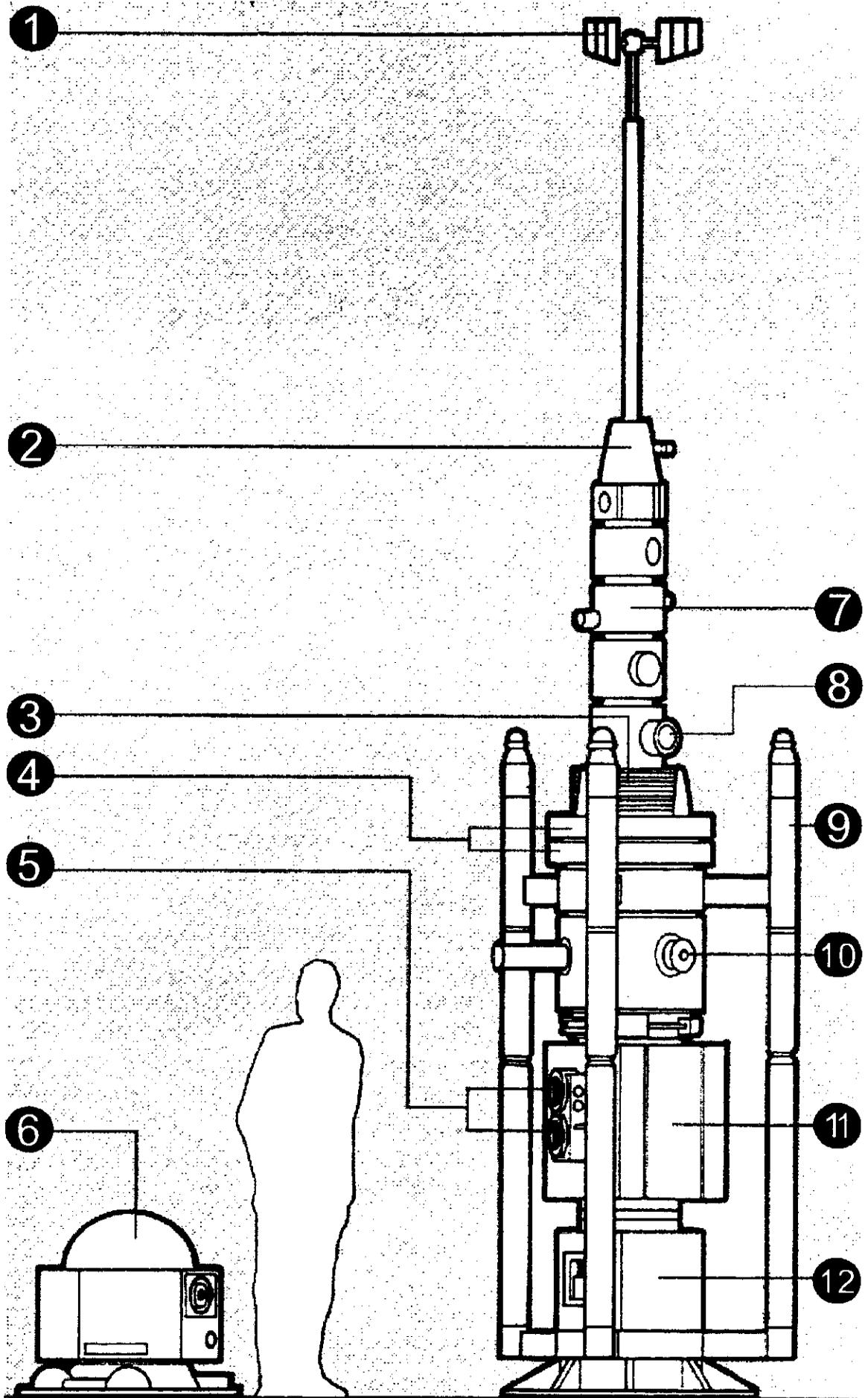
Estos granjeros, confían en cualquier otro (pesadamente) por muchas cosas, creando un fuerte lazo o promesa familiar entre sí. Parte del equipo son alimentos de emergencia y suplementos medicinales.

Los granjeros de Tatooine, raramente compran nueva maquinaria, pocas veces la agregan a su equipo cuando la encuentran en camino al planeta; muchos de los androides surtidores de gasolina y accesorios, convierten energía en partes de vapor que los granjeros necesitan y son comprados en cualquier pueblo que use muchos equipos; o porta casa, vía mensualmente de las visitas del "sandcrawler" de los Jawa. La misma idea se iba introduciendo en el pueblo, incluyendo la buena y recién comprada transportación que cruzara las vastas áreas del desierto, seguidos de un barco duro, muchos granjeros preferían hacer más bien, un viaje, que un pacto con los Jawas. El equipo comprado en las varias estabilizaciones era usualmente garantizado para alguna extensión, y tiene una historia pasada de su uso.

Desde que Tatooine tiene pocos caminos muchos viajes son hechos en "landspeeders", vehículos para 1, 2 ó 4 pasajeros, utilizan bobinas repulsoras compactas y un motor de turbina de aire para viajar a altas velocidades sobre superficies de roca y arena del planeta, a causa de un antigravitante de aire, varias granjas tienen sus propios vehículos, utilizados principalmente para la inspección de la formación de su vaporador.

LISTA DE EQUIPO DE LA GRANJA

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1-Sensor de humedad | 7-Sensores de densidad de aire |
| 2-Cono telemétrico | 8-Válvula de presión |
| 3-Ventilas de aire | 9-Barras enfriantes |
| 4-Unidad de cerebro binario | 10-Refrigerante |
| 5-Monitores de función | 11-Sistema condensor |
| 6-Unidad androide | 12-Unidad de bombeo de agua |



Por más de doscientas generaciones, durante el reinado de la vieja república, un maestro completamente dedicado al conocimiento y sabiduría del mando y orden, como Jedi, sirvió como guardián de la paz y la justicia. A través de la propagación de doscientos mundos,

SABLES MÁSER

DE JEDIS

adquirieron calma y confianza para los ciudadanos, quiénes sabían del poco desafío para cruzar a los caballeros de esta veneración y grupo antiguo. Una razón principal para el respeto interno Jedi tuvo ganado cuando su poder lo usaron con el arma que habían creado: El sable láser.

El sable láser es un producto muy antiguo que la tecnología había olvidado por un tiempo. Es una arma exquisita que fluye y se mueve con el movimiento del maestro. El soldado legendario de su diestra cuchilla fue considerada como una distinción verdadera de un Jedi, hasta que el reinado del Emperador Palpatine y su Emperatriz comenzaron, en aquel tiempo el Jedi era cazado y eliminado.

La orden de los Jedis fue extinta; en la actualidad hay pocas de sus armas. El sable láser que fue construido por Anakin Skywalker, perteneció después a Luke Skywalker. El sable era aproximadamente de 24-30 cm. de largo caracterizado por un mango de brillo duradero. En su interior estaba contenida una energía increíble, generadas de adentro, trasmitiendo su calor por el arma hacía al exterior de las superficies. Luke Skywalker perdió el sable de su padre durante el combate en Bestine (Cd. en las Nubes) cuando enfrentaba Lord Vader.

Usando lo que había aprendido desde la detallada examinación del sable de su padre, Luke como todo

Jedi, construyó él mismo su propio sable láser, éste nuevo juntaba todos los elementos comunes de un sable: una poderosa celda, con handgrip, lentes cristalinos casi perfectos, un enforsamiento centrado en los canales de intensa energía de la celda, dentro de un coherente rayo, el cual se curveaba o torcía regresando a sí mismo creando una filosa cuchilla.

Un sable láser puede ser manejado como es debido solo con una extensa dedicación, sólo adquirida por los años, con uso de disciplina. El Jedi es como un escudo con su sable, puede deflectar una ráfaga de rayos y particularmente disparos con la maña que utiliza con su cuchilla. Seguido del espectáculo de su intensa luminosidad única, está el indescriptible zumbido de la misma cuchilla del sable, cortando el aire que sirve para alejar a la mayor oposición.

SABLES LÁSER DE JEDIS

SABLE DE ANAKIN SKYWALKER / LUKE SKYWALKER

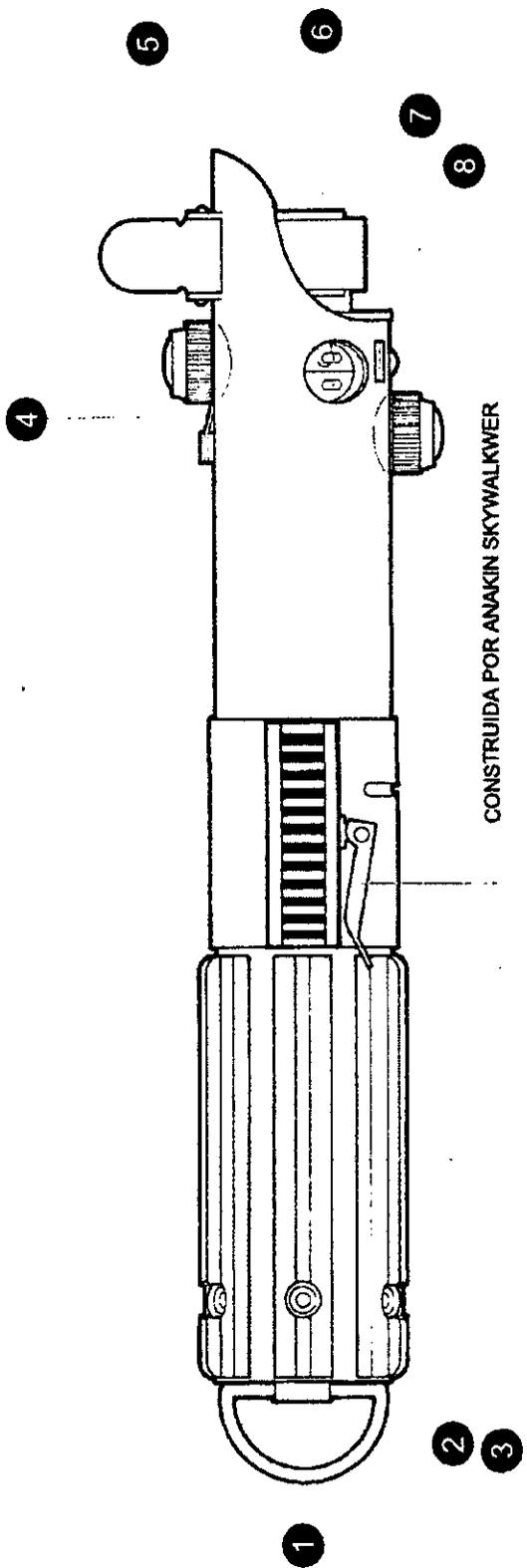
- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1-Anillo | 5-Acceso de nivel interno |
| 2-Celda de poder y handgrip | 6-Matriz |
| 3-Activador de nivel | 7-Socket recargador |
| 4-Ajustador de potencia | 8-Ajustador de intensidad |

SABLE DE OBI-WAN KENOBI

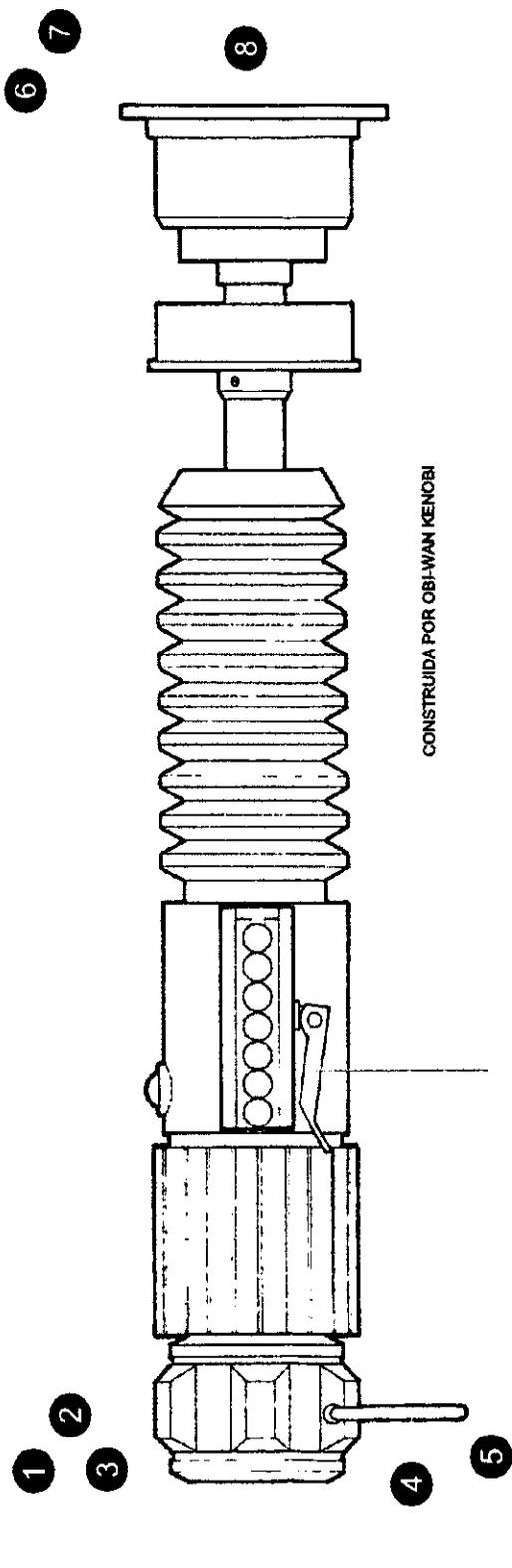
- | | |
|------------------|----------------------|
| 1-Seguro | 5-Activador de nivel |
| 2-Grip | 6-Handgrip |
| 3-Celda de poder | 7-Lente de ensamble |
| 4-Anillo | 8-Matriz |

SABLE DE LUKE SKYWALKER

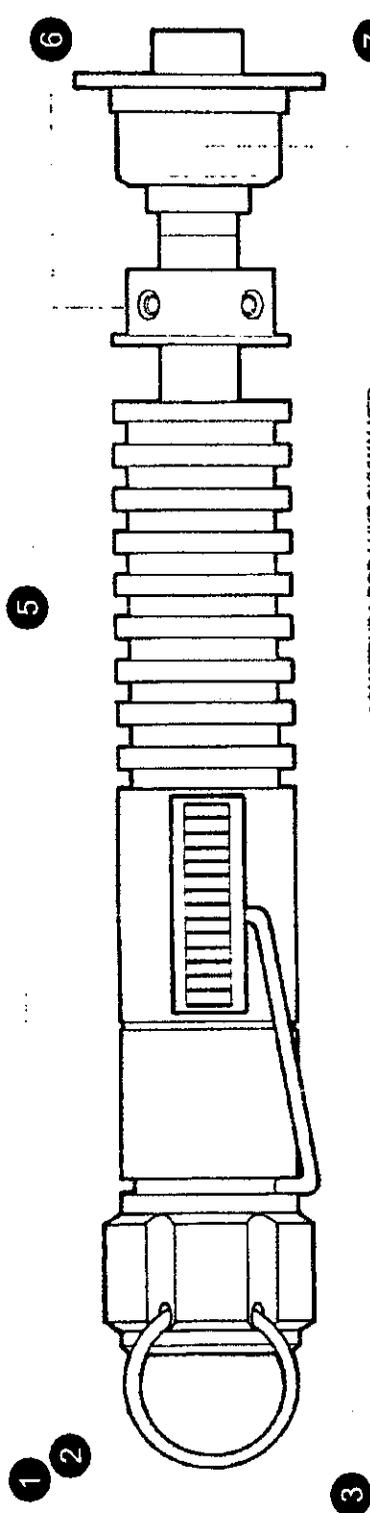
- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1-Activador | 5-Handgrip |
| 2-Celda de poder | 6-Lentes de ensamble |
| 3-Anillo | 7-Matriz |
| 4-Conducto de poder | |



CONSTRUIDA POR ANAKIN SKYWALKER



CONSTRUIDA POR OBI-WAN KENOBI



CONSTRUIDA POR LUKE SKYWALKER

Ahora siguiendo con un famoso involucrado de las victorias en la estrella de la muerte I y II , en las batallas en Yavin y Endor respectivamente el Halcón Millenium ha sido uno de las invaluable adiciones al arsenal de las fuerzas rebeldes.

HALCÓN

MILLENIUM

Pocos pueden volar como él y ninguno lo pilotea mejor como su capitán Han Solo y su wookiee, su amigo y copiloto, Chewbacca. De hecho Solo piloteó con valentía durante la batalla de la estrella de la muerte I y la alianza lo ranqueo general. Solo después del rescate del congelamiento de carbonita Han Solo aceptó el honor de unirse como miembro de la alianza sin compromiso ó deuda que pagar.

A pesar de su apariencia exterior el Halcón no es standard YT-1300 como parece. Con importantes modificaciones de la original configuración, el Halcón a adquirido capacidades inauditas que los otros cargueros standard. Capaz de alcanzar el punto cinco por encima de la velocidad de la luz. El es uno de los más rápidos, naves no imperiales en uso y debido a su poder de habilidad pocas veces es no registrado en computadoras no compatibles.

La mayoría de los componentes ilegales y no recomendados abordo del Halcón fueron instalados por Han solo y Chewbacca, muchos de esos artículos fueron obtenidos através de redes de contrabando .

Esas mismas modificaciones han hecho del Halcón con más personalidad que otras naves. Muchas veces Han solo ha reparado o activado el sistema simplemente con un golpe.

Antes que se involucraran con la alianza Han Solo y Chewbacca, tenían una vida muy ajetreada ya que eran los dos contrabandistas mas talentosos de loa galaxia. Al tiempo que Solo tenía su primer encuentro con Kenobi y Skywalker, era muy famoso, ya que tenía el récord de la carrera de Kessel, algo como una carrera de contrabandistas de velocidad y duración.

El poder de propulsión del Halcón Millenium y su red de computadoras requiere de constante mantenimiento. Han Solo tiene que mantener esta nave muy bien ya que más de una vez le ha salvado la vida por su velocidad y extrema manejabilidad. Cuatro tanques de combustible slug en la nave le da más rango de incremento de velocidad. Estos tanques se tienen que rellenar una vez al mes promedio.

El Halcón incrementa la velocidad gracias a una avanzada nave-computadora mejor que las standard YT-1300. Cálculos precisos se necesitan para el complejo hiperespacio, cuando entra y se sale de este, usados por naves rápidas y el Halcón no es la exepción en esta tecnología, Han Solo usa un inconvensional combinación de diferentes naves espaciales y sistema lógico de androides.

Lando Calrissian el propietario anterior del Halcón remplazó las dos armas gemelas del Corellian Standard del Halcón con dos lásers. Solo después les añadió un gran alto poder con cristales energetizados, provistos en su nave con una viga láser de tal intensidad que puede destruir una nave con un solo tiro. Estas formidables armas pueden ser disparadas por sus correspondientes torretas ó desde la cabina.

La operación remota de la cabina, generalmente es un poco exacta disparando, pero se puede conseguir manualmente. La tercera arma es un cañón blaster, es pequeño y un poco menos poderoso, puede ser bajado del compartimiento de la corteza delantera baja del Halcón. Esta arma solo puede ser usada mientras ei

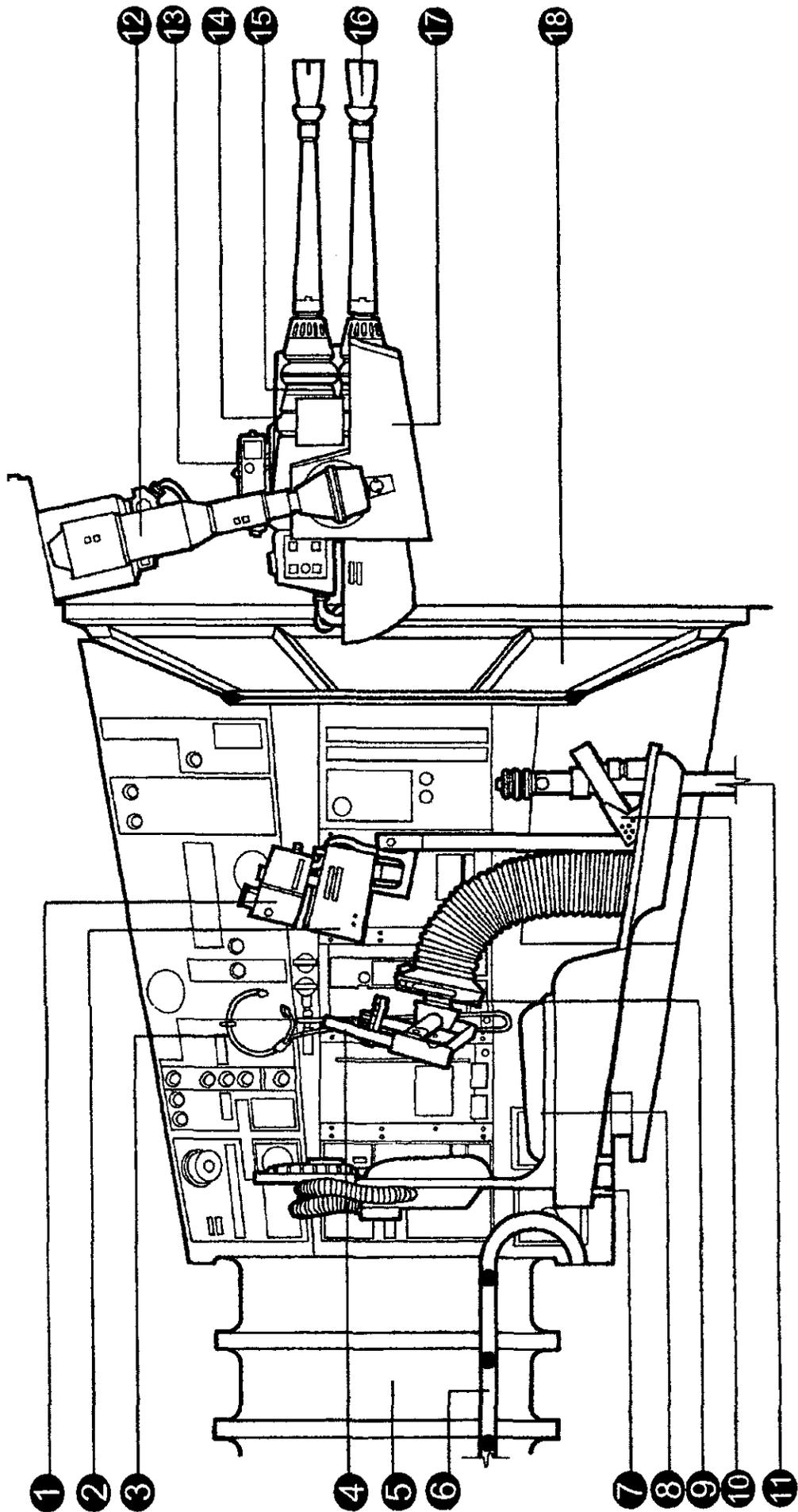
Halcón esta en tierra y es controlada desde el panel de la cabina.

Los misiles en la parte delantera central pueden ser disparados con gran exactitud desde el mismo panel de control de disparo. Estos misiles tienen el suficiente poder para atravesar o penetrar la coraza de cualquier nave, tienen un poder de golpe que otros láseres o torpedos de protón tengan. Solo dos misiles fueron usados por el Halcón para destruir el reactor principal de la estrella de la muerte II.

El Halcón Millenium llevo a Han Solo a poner un sistema de escudo reflector, ninguno de comparable tamaño en uso por las fuerzas imperiales. Los generadores protectores gemelos de los escudos, están situados en las mandíbulas delanteras del Halcón. Los escudos pueden rechazar o angular el fuego enemigo haciendo a el deflector, el mas poderoso disponible.

TORRETA DE CAÑÓN BLASTER DEL HALCÓN

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1-Lector de Armas | 10-Pedal |
| 2-Computadora de disparo | 11-Pivote de elevación |
| 3-Audifonos de comunicación | 12-Guía del cañón |
| 4-Disparador | 13-Sensor de disparo |
| 5-Tunel de acceso | 14-Cañón blaster |
| 6-Escalera a la torreta | 15-Cristal energizado |
| 7-Rieles laterales | 16-Cono emisor |
| 8-Asiento | 17-Escudo |
| 9-Unidad de Guía | 18-Ventana |



Una característica del Halcón, son sus mandíbulas las cuales contienen un paquete denso de equipo de vuelo. Sensores Stellar, generadores de tracción, comunicación múltiple, largo rango de equipo y compensadores de gravedad y flujo, son equipo que utilizaría cualquier Standard YT-1300.

Cuatro puertos circulares, de limitado acceso hacia los sistemas en las mandíbulas, pero mucho de los artificios solo pueden ser alcanzados removiendo los platos de la coraza. Adelante de las mandíbulas hay luces de alta intensidad para uso solamente de un vuelo bajo o de poca altitud.

Uno de los mas notables objetos del Halcón es su antena radar, enorme para la nave y añadido por Han Solo para la detección naves distantes. El plato y su programa permite al Halcón descubrir otra nave en el espacio y cambiar de curso si es necesario en pocos minutos si es una nave enemiga.

En adición Solo instaló otras cabinas de carga, paneles removibles en el suelo del corredor que también se pueden usar para contrabando, de hecho, Solo, Chewbacca, Kenobi y Skywalker se escondieron en uno de ellos ante el involuntario aterrizaje en los hangares de la estrella de la muerte I. Los cuartos de la tripulación están localizados en la sección lateral del Halcón. Uno de los bunkes, incluye una unidad médica, en adición de Han Solo, siendo una buena idea, dándoles a él y a Chewbacca una línea de trabajo. La máquina médica puede diagnosticar y tratar heridas de blasters y heridas profundas en la piel.

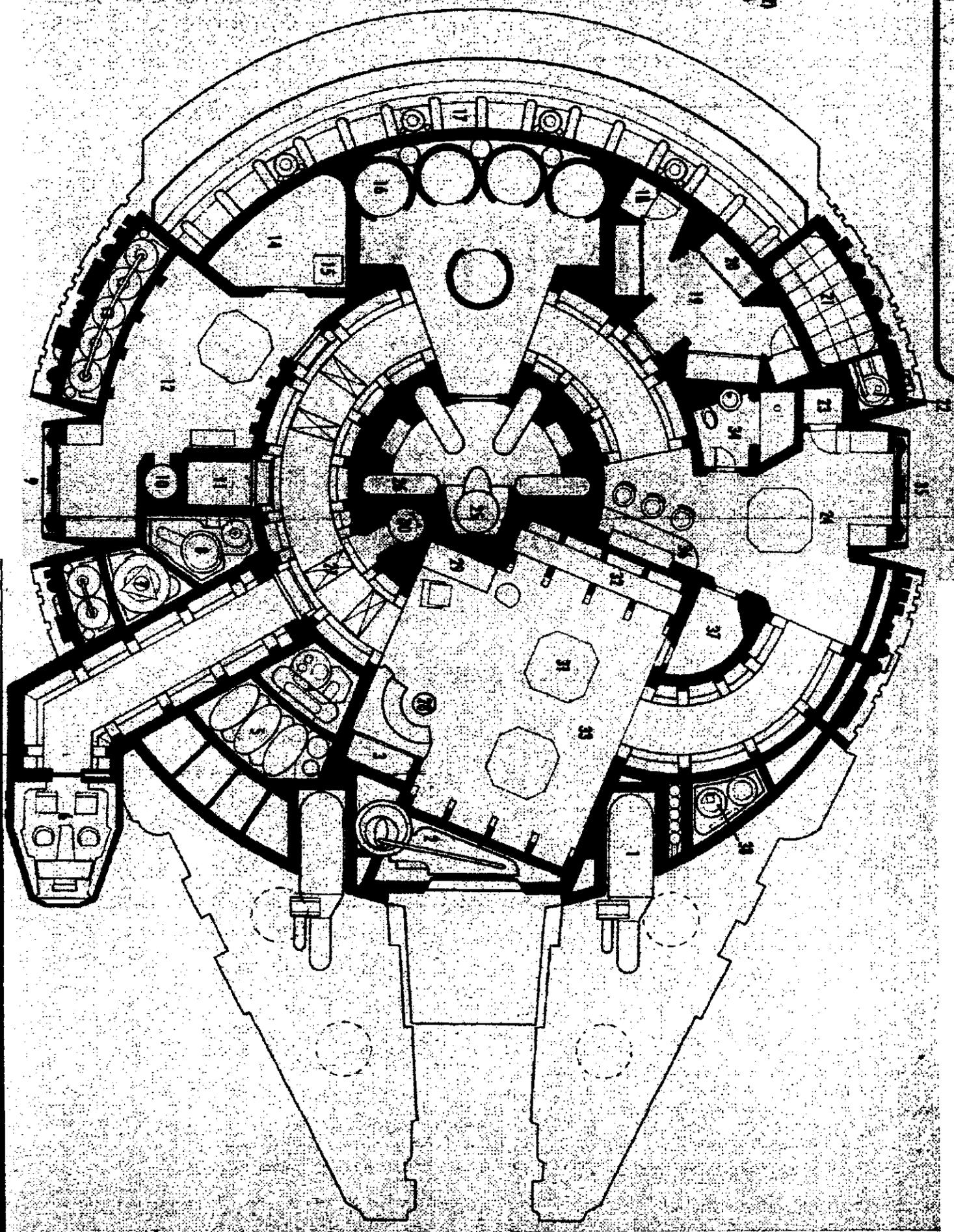
La nave lleva normalmente cinco cápsulas de escape. Estas cápsulas pueden ser ejecutadas por debajo de la nave vía manual, abriendo el panel de la coraza entre el Halcón. En este tiempo el Halcón lleva solo dos cápsulas de escape, porque las otras tres fueron tiradas cuando la nave fue tomada por el campo magnético de la estrella de la muerte I.

Chewbacca, se es sabido que pasa a lo largo del viaje en el espacio, con el juego holográfico llamado Sabacc, que esta en el área de descanso. El es el campeón del juego en su planeta llamado Kashyyyk, Chewbacca a enseñado a Han Solo como jugarlo y ganarlo, Han Solo, es el campeón del Sabacc, de hecho el Halcón Millenium fue ganado por Han Solo durante un largo y prolongado juego de Sabacc con Lando Calrissian, quien una vez que su dinero se le fue no tenía mas que apostar que al Halcón.

La vida de los propietarios del Halcón es larga y desconocida, la charola de identidad fue removida hace mucho tiempo en un contrabando. Entre Han Solo y Calrissian, todos los documentos se perdieron, pero persiste el rumor que la nave fue usada secretamente por miembros del Jedi, antes que el Emperador Palpatine tomara el poder. Estas aseguraciones solo son una intriga e improbables.

HALCÓN MILENNIUM

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1-Generadores de escudos deflectores (2) | 20- Bunker médico |
| 2-Sistema Deflector de navegación | 21-Tanques de agua fresca |
| 3-Bunker | 22-Sistema de presión de agua |
| 4-Sistema de soporte | 23-Almacén de comida |
| 5-Tanques de emergencia de atmósfera | 24-Copartimiento de carga lateral |
| 6-Cabina | 25-Motivador de hipermanejo |
| 7-Generador de emergencia | 26-Tanques de combustible slug (4) |
| 8-Sistema hidráulico | 27-Compartimientos secretos |
| 9-Puerto de carga | 28-Juego holográfico (Sabacc) |
| 10- Plataforma de levantamiento | 29-Estación de máquinas |
| 11- Rampa de abordar | 30-Acceso a torreta de láser |
| 12- Bodega | 31-Platos de acceso |
| 13- Baterías | 32-Conductos de poder y control |
| 14-Almacén | 33-Compartimiento delantero de carga |
| 15- Unidad de lavandería | 34-Regadera |
| 16- Cápsulas de escape (5) | 35-Puerto de carga lateral |
| 17- Sistema matriz de manejo | 36-Galería |
| 18- Locker | 37-Bahía de circuitos |
| 19-Cuartos de la tripulación | 38-Sistema de sensorial del radar |



El eslabón primario de Tatooine en el universo es Mos Eisley, el único puerto espacial en el planeta. La población es de 40 a 60 mil personas, depende de la época del año. Mos Eisley está lejos de otros puertos espaciales en Core Worlds, pero sirve para las limitadas

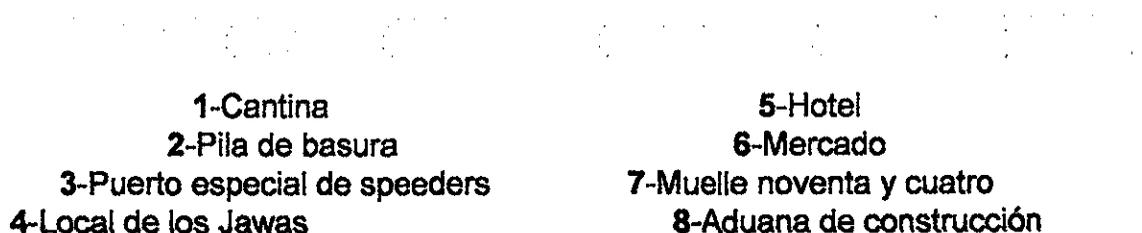
MOS EISLEY

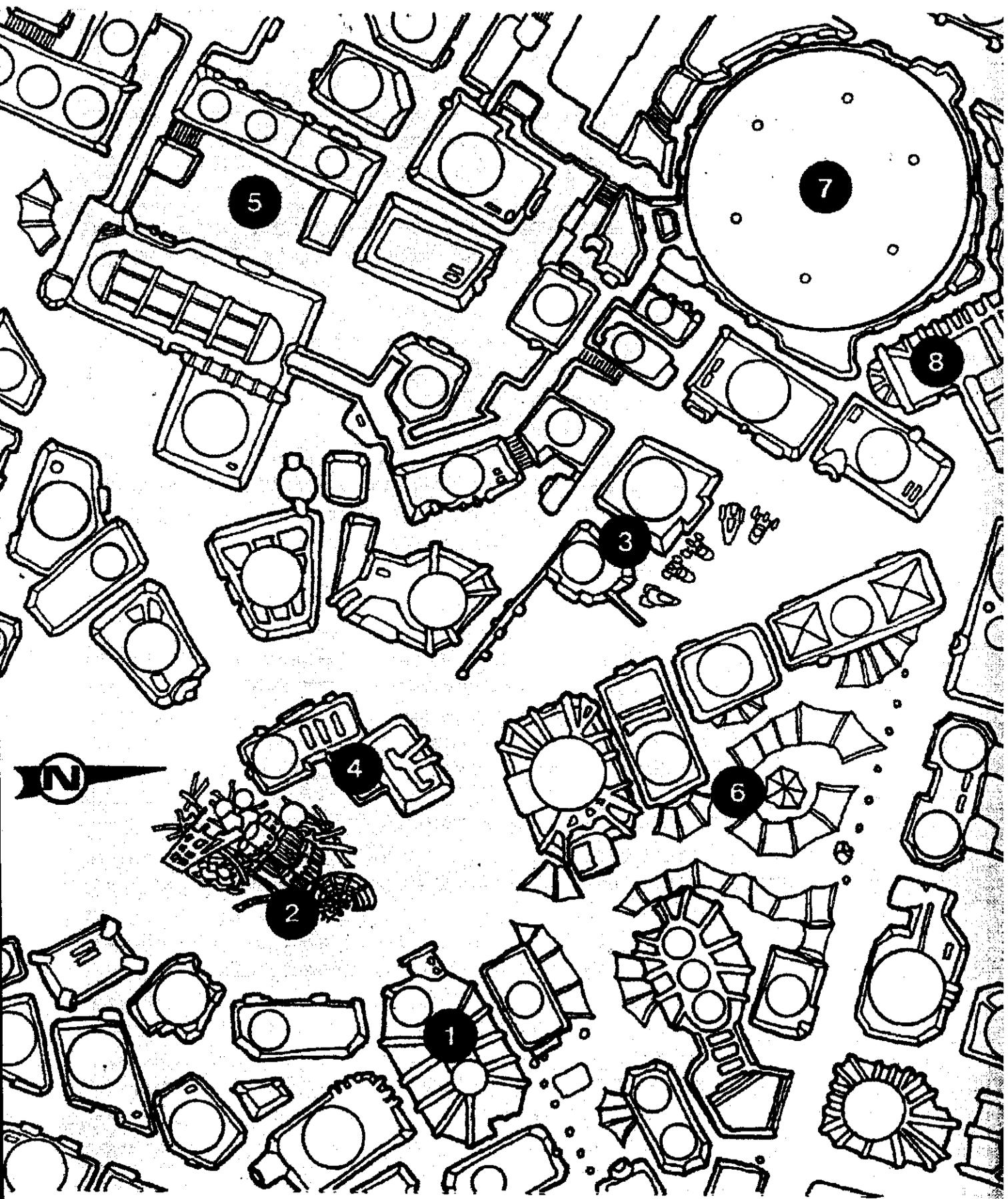
necesidades del planeta y provisto del sector de contrabandistas con conveniencia, ya que el lugar tiene poca ley.

Localizada en el suelo del inmenso valle al noreste de los Jundland Wastes. Mos Eisley no es un lugar para visitar a la ligera. Es un áspera ciudad, hay muchos criminales y con la poca policía quienes patrullan en las calles y avenidas.

Armas ilegales y contrabando de equipo para naves entran a Mos Eisley regularmente. Noventa y siete muelles bahías extensamente distribuidos en el puerto espacial, suficientemente largos para Skyhoopers y otros para Airspeeders. El muelle noventa y cuatro es el más grande y situable para buques cargeros.

El lugar más popular para refrescarse de Mos Eisley es su cantina, es un pequeño establecimiento en el sector central del pueblo. Pilotos y contrabandistas cruzan al Imperio para encontrar la cantina y relajarse a tomar una bebida con los otros colegas, pero es probable que solo la minoría no este envuelto en cosas ilegales.





Enfrente de la cantina, esta la pila de chatarra de la comunidad, lugar donde si se necesita una parte que reparar y se encuentra no cuesta nada. Muchas de las cosas pequeñas en el montón fueron puestas ahí por los Jawas, el lote de androides esta especializada en vender, reparar y mantener androides.

Los landspedeers pueden venderse y comprarse en el puerto espacial de speeders cerca de la cantina. Muchos speeders disponibles son viejos y no bien mantenidos y los propietarios tienen que negociar el precio por debajo de su valor, por esta razón muchos de los granjeros de Tatooine compran y venden sus landspeders en Archohead, donde se puede encontrar el precio mas alto o igual al valor.

En el área del sector central se encuentra el mercado, "Mercado pulga", establecimiento donde se encuentra muchas cosas y a buen precio. Algunas de las tiendas y mesas aquí ofrecen unidades de enfriamiento y componentes de irrigación, mientras que otros pocos venden carnes y vegetales que son sembradas en las granjas que están debajo de la tierra o son cazados en las áreas de Jundland Wastes y en el mar de las dunas. El Gep's Grill, una pequeña estructura en el mercado del lado oeste, ofrece hamburguesas de banthas, costillas y ratas, para los apetitos carnívoros.

El muelle noventa y cuatro es famoso, ya que ahí fue donde Han Solo escogió poner a su buque carguero, el Halcón Millenium, después llevara a Luke Skywalker y Ben Kenobi hacia el espacio y después toparse con la estrella de la muerte I. Dentro del muelle se tienen disponibles muchos tipos de combustibles, todos con mangueras debajo de la tierra. También cuenta con una tienda para comprar partes de reparación para sus naves, tiene facilidades como baños y regaderas pero estos están descuidados y muchos visitantes se abstienen de usarlos.

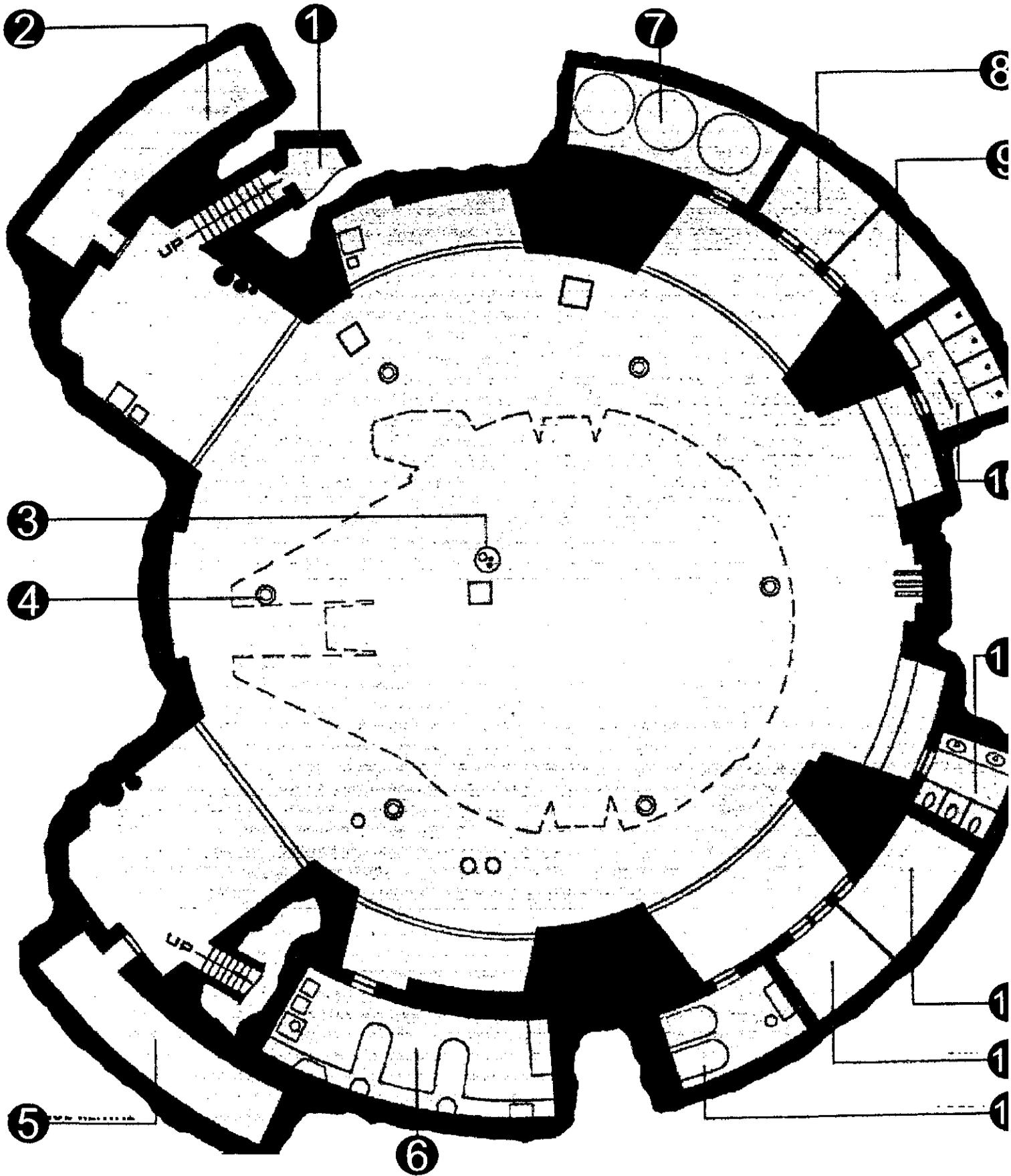
A lado del muelle, a nivel de tierra, esta la principal aduana para construcción. Está facilidad es pequeña y de poco uso por la falta de costumbre en el planeta. Hace muchos años las construcciones eran simplemente seguras y vacías por otro lado.

Considerado uno de los puntos mas brillantes de Mos Eisley, es el Hotel que sirve a los pilotos que llegan al pueblo. Consta de cuarenta cuartos pequeños pero adecuados y la mayoría de los cuartos tienen aire acondicionado y bañeras sonicas. El costo de la noche es de 15 créditos, muchos ocupantes lo consideran un gran lugar para hospedarse. El gerente a aprendido a no hacer muchas preguntas y en respuesta los huéspedes no hacen muchas demandas.

Jabba the Hutt tenía una casa en el pueblo en el sector central mientras duro su reinado, pero desde que el está muerto, esta casa no se ha podido vender y se usa como cine-holograma.

MUELLE 94

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1-Escaleras a superficie | 8- Partes de naves |
| 2-Almacén | 9- Oficinas de ventas |
| 3-Mangueras de combustibles | 10-Regaderas publicas |
| 4-Luces | 11-Baño público |
| 5-Almacén | 12-Partes pequeñas de reparación |
| 6-Tienda de partes | 13-Partes de naves |
| 7-Tanques de combustible | 14-Tanques de combustible slug |



Ahora, el famoso lugar donde Obi-Wan Kenobi y Luke Skywalker alquilaron el Halcón Millenium como medio de transportación hacia el planeta Alderaan, es un sector de negocios y centro público conocido como la cantina de Mos Eisley.

CANTINA

DE MOS EISLEY

Bebidas por encima de toda la galaxia son adquiridas aquí, pero el lugar ofrece poca comida e igual de pocas conveniencias. Mucho del tratado contrabandista que en Tatooine es conocido por tener un gran desarrollo de reuniones ahí, hasta pilotos que viajan desde caminos lejanos hasta Tatooine con un ofrecimiento de sus servicios, los cuales pueden ser cobrados o pagados.

Las cantina es propia de Chalmun, un Wookiee que tiene fundado un establecimiento en donde se hacen tratos por debajo, haciendo mucho más fácil su vida. Es comúnmente que Chalmun le pagaba a Jabba por proteger el lugar durante el reinado de este, pero ningún otro "jefe" ha tenido que desafiar todavía el subir y reclamar el honorario de Jabba por si mismo. Chalmun ha comenzado el alquiler de bandas musicales desde los más cercanos sistemas en orden para producir entretenimiento. Un grupo fue creado en uno de los lados meridionales de la pared a lo largo de la cantina.

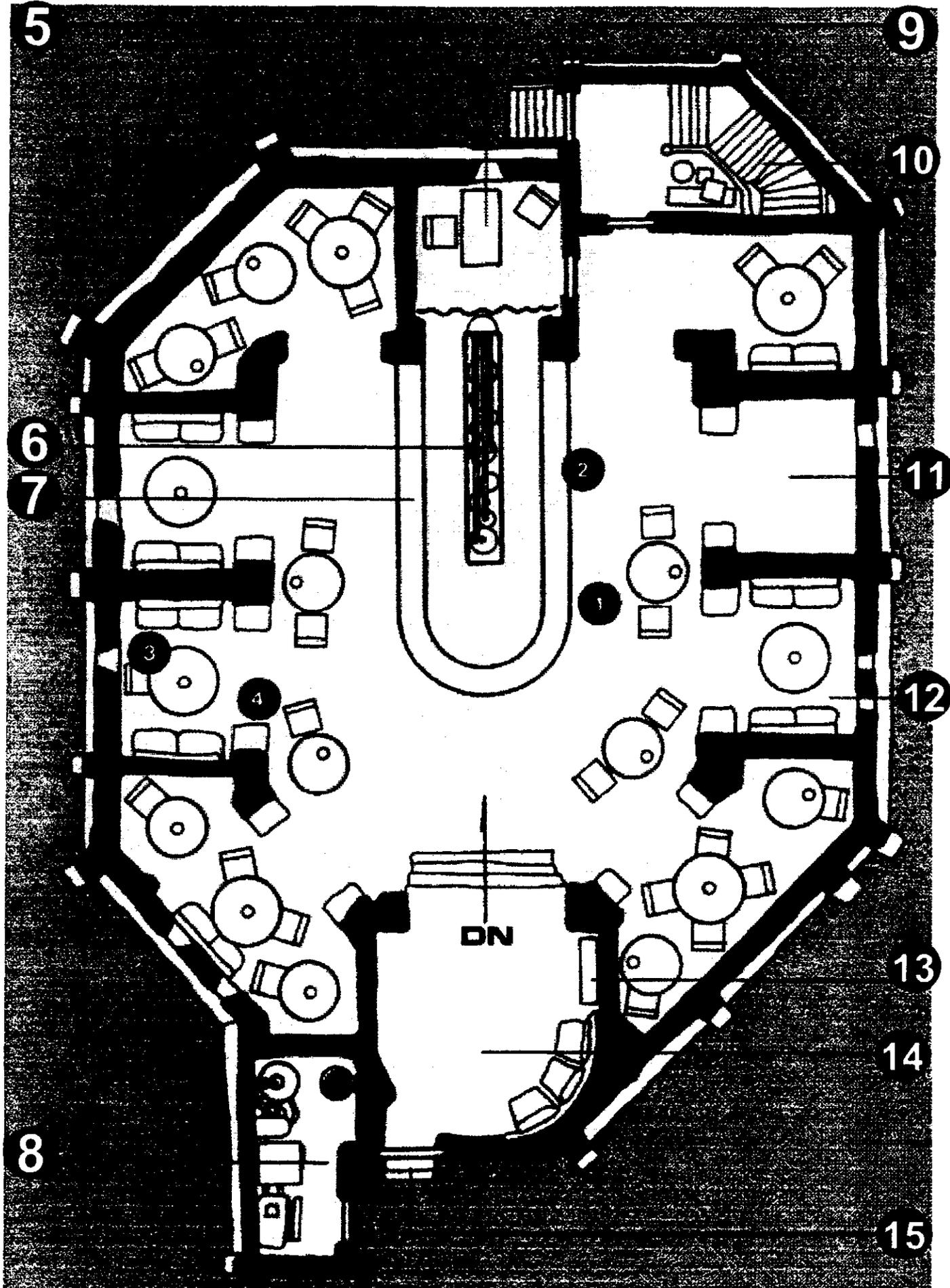
Mientras Kenobi se aproximó al copiloto del Halcón en búsqueda de transportación, Skywalker ordenaba agua en el bar. No había comenzado a beber cuando un pirata y su acompañante trataron de iniciar o provocar una pelea con el futuro héroe. Kenobi al oír y enterarse de la confrontación, intervino invitándoles un trago a los dos rufianes, pero cuando sus agresores sacaron sus pistolas el sable láser salió a la defensiva por primera vez en décadas, uno de ellos perdió un brazo con la filosa cuchilla, mientras que le otro salió

corriendo; los demás que estaban en la cantina voltearon al oír el zumbido del sable, luego regresaron a sus conversaciones, cuando la pelea finalizó.

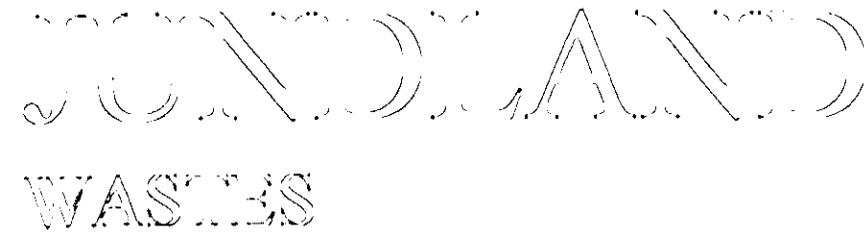
Solo y Kenobi habían arreglado el pago para viajar a Alderaan, pero la marcha fue cortada cuando se dieron cuenta que las tropas imperiales buscaban los futuros tripulantes del Halcón cuando salía Han Solo Greedo lo para buscando que le pagara lo que le debía a Jabba The Hutt, Han Solo dispara sobre el cazador librándose de él, así dirigiéndose hacia al Muelle Noventa y cuatro donde los demás lo esperaban.

CANTINA DE MOS HESLEY

- | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1- Kenobi habla con Chewbacca | 9- Puerta trasera |
| 2- Pirata molesta a Luke | 10- Escaleras para bodega |
| 3- Kenobi trata con Solo | 11- Banda de música |
| 4- Greedo para a Han Solo | 12- Mesas |
| 5- Oficina | 13- Detector de androides |
| 6- Bebidas | 14- Lobby |
| 7- Bar | 15- Puerta principal |
| 8- Cuarto de poder | |



Desafortunadamente, una de las áreas en Tatooine están ocupadas por los Jundland Wastes, la región rocosa de los cañones y altos riesgos. Están estrechamente en la frontera norte sur de Fort Tusken, en el norte, todos los caminos a muchos kilómetros del

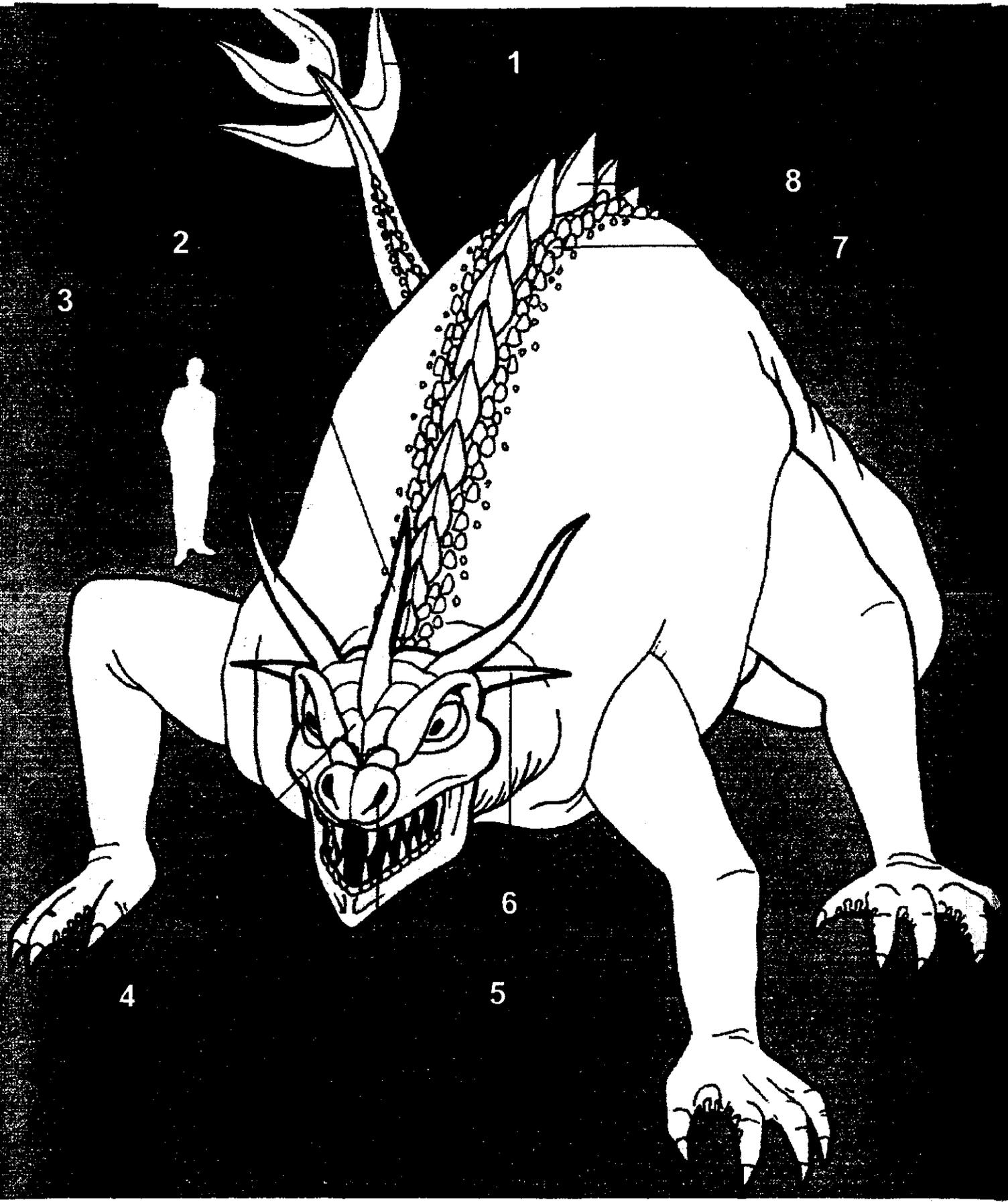


sur de Wayfar. Las regiones mas cercanas cortan Anchorhead y Tosche Station, desde los pueblos al norte incluyendo Mos Eisley.

La gente de la arena son nómadas que por lo regular viven luz o rara vez se ocultan en las cientos de cuevas que hay en las paredes del cañón. Montando sus Banthas y envueltos en trapos y usando respiraderos, esta gente hacen su presencia un poco después de los primeros colonizadores que llegan al planeta. Nadie sabe de donde originalmente o como son debajo de sus trapos, pero se asume por su fisonomía que son, al menos, unos ásperos humanoides. Matan sin provocación, especialmente si piensan que pueden salvar equipo o herramientas usables de sus víctimas.

DRAGÓN KRAYT

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1- Cola | 5- Ventana de la nariz |
| 2- Cuerno frontal | 6- Cuernos sensoriales |
| 3- Cuernos | 7- Nódulos óseos |
| 4- Hueso dérmico | 8- Espinas dorsales |



Cazan rata para comer y algunas veces se comen a sus Banthas viejos y enfermos que ya no sirven para transportación. Ellos, solamente temen al Dragón Krayt con buena razón.

Mas gentiles son los Jawas, pequeñas criaturas enanas que viajan los Wastes en busca de maquinaria abandonada que puedan salvar y vender a las granjas húmedas. Generalmente miden un metro de alto. Se encapuchan con su túnica para protegerse de los soles gemelos de Tatooine. Viajan en masivos Sandcrawlers, enormes carrozas de mineral abandonadas por corporaciones, cuando las minas de Tatooine fueron destruidas. Los jawas, rápidamente, se apropiaron de las máquinas encontrándoles ideales para transportar sus almacenamiento por caliente desierto. Los jawas especialistas en reparar y reconstruir los androides; a veces recogen servibles para venderlos en las granjas.

La cosa mas temible de los Wastes es el Dragón Krayt, una enorme bestia reptil, tan largo como un bantha. Muchos rara vez lo ven pero algunos ciudadanos de Tatooine les es familiar el olor del esqueleto del Dragón que yace en el limite del Mar de las Dunas. El Dragón Krayt come ratas, Banthas y lentos corredores de la gente de la arena.

Una de las cosas interesantes formaciones de roca en Tatooine es el llamado "Cañón Beggar". La Piedra Neddle, así conocida, torre cerca de 60 mts. sobre el suelo abajo del cañón y extrañamente formada por la erosión. Los exploradores especulan que la formación de la roca se debe a la excavación de la extinto comienzo nativo, pero no hay evidencias reales que sostenga esta teoría.

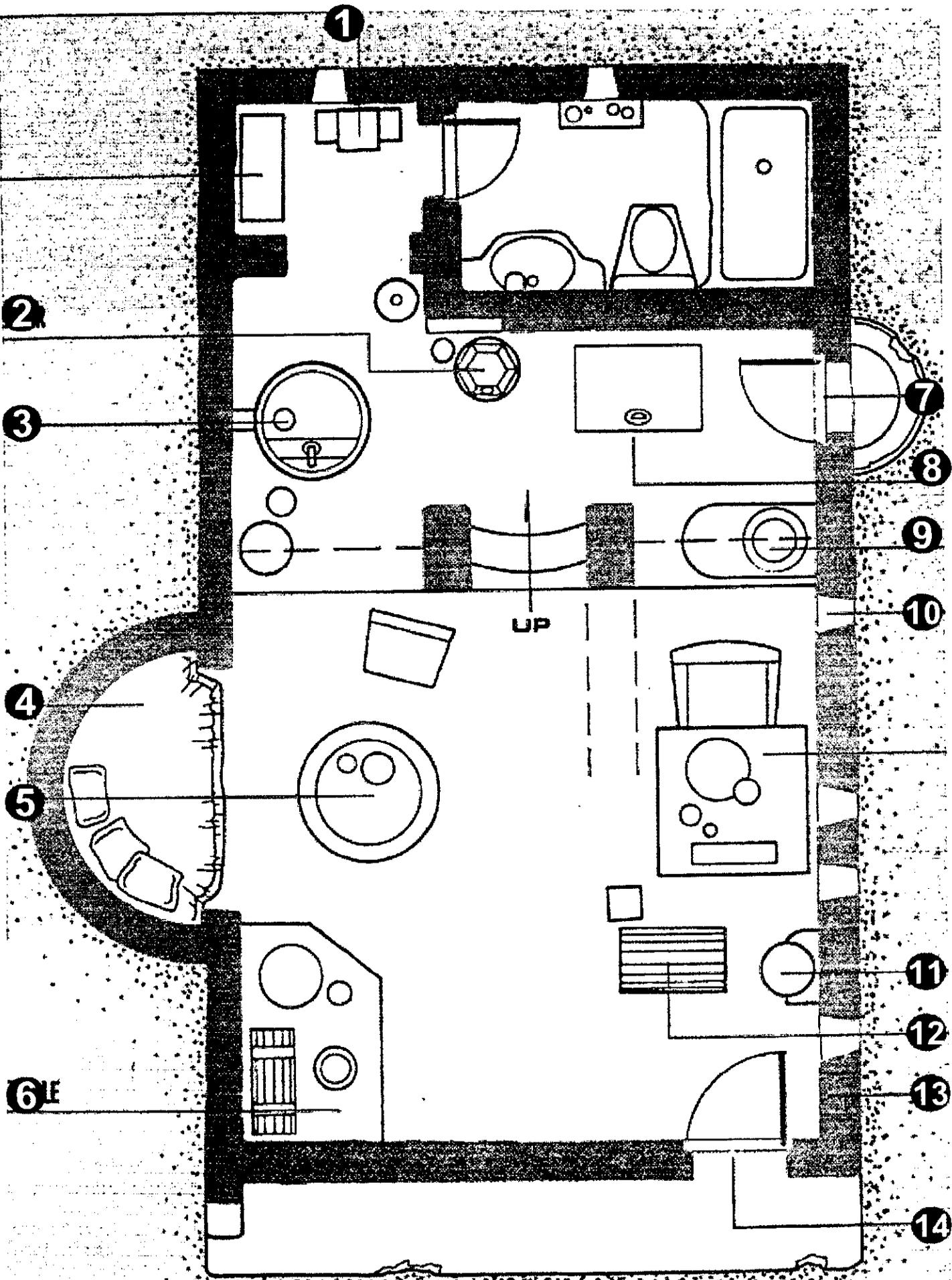
Cerca del Suroeste, al filo de los Jundland Wastes en las coordenadas A 1733 - N 9033 del primer cuadrante esta una pequeña estructura de remarcable simplicidad, está estructura fue por décadas la casa de Obi Wan-

Kenobi, el ahora reverenciado Jedi, quien jugó una crucial parte en la caída del Imperio.

Como muchas casas, consistía en una sola principal recámara donde se podía dormir, áreas de cocina y sala. Un largo sótano, con una vía accesible, contenía un generador de poder y sistemas de presión y almacenamiento de agua.

CASA DE OBI WAN-KENOBI

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 1- Lavaplatos sonico | 9- Puerta para el sótano |
| 2- Despensa | 10- Unidad de ventilación |
| 3- Calentador | 11- Ventanas |
| 4- Estufa | 12- Comedor |
| 5- Cama | 13- Unidad de humedad |
| 6- Mesa | 14- Almacén |
| 7- Tocado | 15- Pared de concreto |
| 8- Puerta lateral | 16- Puerta frontal |

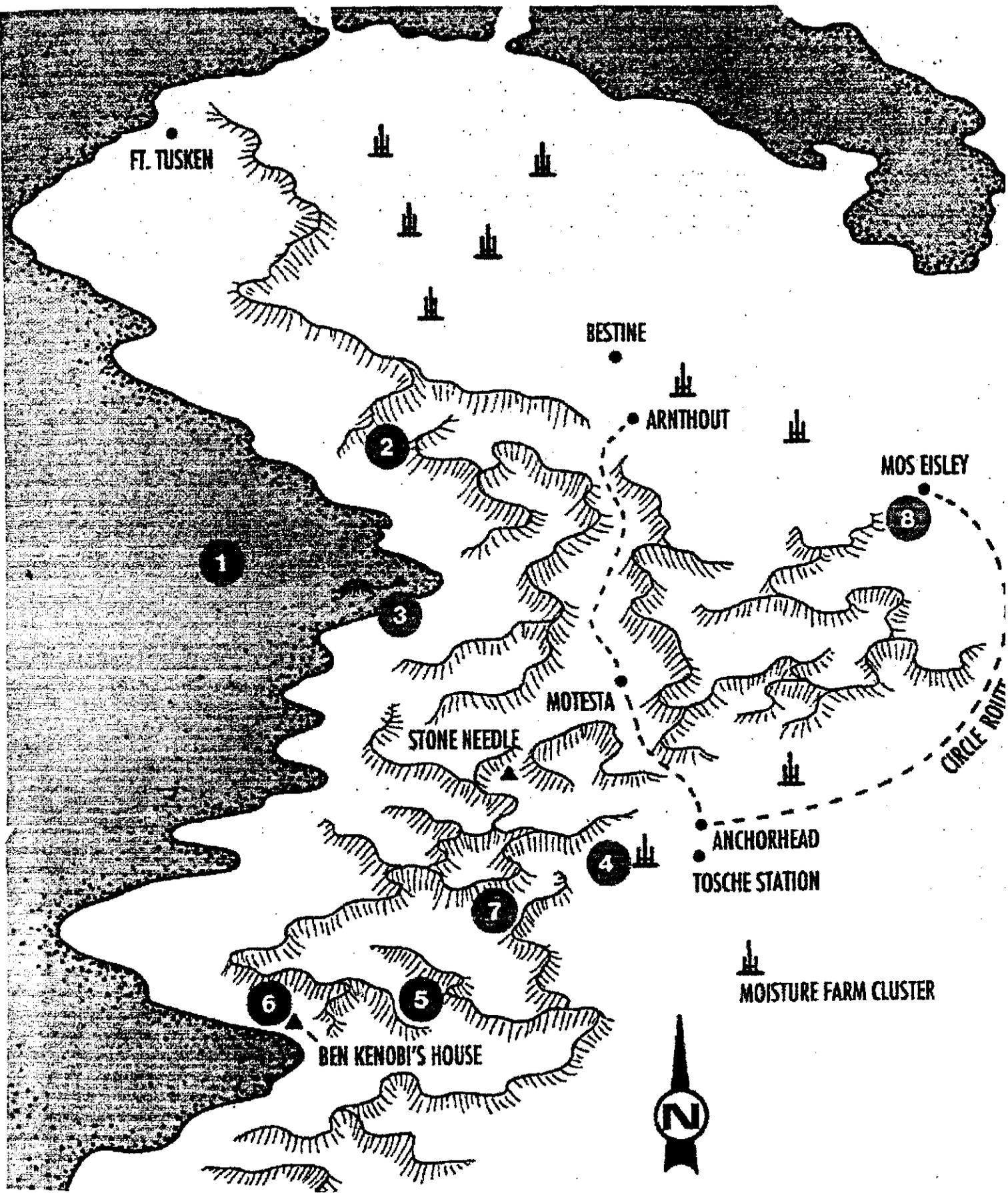


Atrás de la casa a una distancia razonable de metros está el evaporador de humedad que envía agua a la casa si se necesita. Un calentador cerca de la cocina para el alivio de los fríos del desierto. La casa después de la muerte de Kenobi abordo de la estrella de la muerte I fue adoptada por Luke Skywalker como su casa temporal en Tatooine.

Muchos eventos que hicieron que Skywalker entrará a la rebelión se realizaron en los Jundland Wastes. Después de que R2-D2 y C-3PO escaparon en la cápsula y aterrizarán en el mar de las dunas los dos se separaron fueron capturados por los Jawas. Al día siguiente los Jawas llegaron a la granja de Owen Lars, la casa de Luke. Por cierta oportunidad Lars compró a los dos androides, R2-D2 tenía la idea de encontrar a Kenobi Usando su Landspeeder, Skywalker salió a buscar a R2 a la mañana siguiente pero fue atacado por la gente de la arena, rescatado por Kenobi ahuyentando a los atacantes con una imitación del aullido del Dragón Krayt. Después en casa de Kenobi R2 enseñó a Kenobi el holograma de ayuda de la Princesa Leia, convenciendo a Kenobi a ir a Alderaan vía Mos Eisley, pero Luke con miedo del castigo de su tío rehusó a ir. Mientras se dirigían a Mos Eisley a dejar a Kenobi se encontraron con el Sandcrawler de los Jawas destruido, Kenobi relacionó el atentado con los Stormtroopers del Imperio, Luke preocupado corrió a su casa, encontrando a sus tíos muertos y a la granja destruida, Después de esto Luke decidió ir con Kenobi a las estrellas, en Mos Eisley conocieron a Han Solo y a Chewbacca y comenzó el tiempo de correr lejos del imperio.

MAPA DE LOS JUNDLAND WASTES

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| 1- Aterrizan R2-D2 y C-3PO | 5- Luke es atacado |
| 2- R2 es capturado | 6- Casa de Kenobi |
| 3- C-3PO es capturado | 7- Sandcrawler destruido |
| 4- Granja de Owen Lars | 8- Mos Eisley |



FT. TUSKEN

BESTINE

ARNHOUT

MOS EISLEY

MOTESTA

STONE NEEDLE

ANCHORHEAD

TOSCHE STATION

BEN KENOBI'S HOUSE

MOISTURE FARM CLUSTER

CIRCLE ROUTE



La base del complejo tecnológico de la galaxia demandamantenimiento y una computadora precisa de interface general más allá del tiempo y/o conocimiento de muchos ciudadanos. Por esta razón la industria de la producción del androide comienza a ser importante.

ANDROIDES

Los androides son producidos en una gran variedad de mundos y como resultado tomarán diferentes formas. Se aproximan mucho a la apariencia física general de sus diseñadores asumiendo formas del cuerpo que van desde formas humanoides hasta insectoides, aparentemente con montones de brazos y garras. Todos los androides contienen celdas de poder recargables.

Muchos trabajos requieren de androides con una alta especialización, por lo que su aspecto físico sigue las mismas funciones. Su composición es generalmente cilíndrica y cerca de un metro de alto, con motor tripoidal y una cabeza sensor-rotante. Estos robots están especializados en el mantenimiento de naves estrelladas y son capaces de relacionarlos directamente con cualquier base cercana o de sistemas computacionales. Algunos guerreros de las estrellas cargan androides iguales dentro de un vuelo como partes integrales de la navegación de la nave, por esta razón son designados para funciones en una atmósfera cero, es decir, sin presión ambiental.

Entretanto, su máxima eficiencia para hablar con un sistema de computadora, todos los astromechs y algunos androides se comunican en lenguaje mecánico, que consiste de silbatos o silbidos, susurros o zumbidos y chillidos. El lenguaje es inteligible para los humanos creando una necesidad de androides interpretes que provengan de la interface directa de un androide humano. Estos intérpretes, oficialmente designados androides protocolo, usualmente contienen programas

para seis millones de lenguajes diferentes sin sus unidades lógicas y pueden traducir cualquier lenguaje conocido, ya sea producido orgánica o mecánicamente. Sus palabras son producidas mediante la construcción de un vocabulario con la capacidad de un amplio rango de voces y dialectos.

Para facilitar su interacción con los humanos, se les dan personalidades con las que puedan coexistir más fácilmente con estos seres a los que sirven. Otros tipos de androides tenían que ser conocidos y descubiertos para aprender a su propia preservación o sacrificio.

Del mismo modo, androides protocolo ayudan a las relaciones provenientes entre carreras. Programados con todos los datos culturales y lingüísticos en aquellos mundos divergentes, que por lo regularmente interactúan con algún otro, los androides permiten fiestas de ambas carreras para expresarse propiamente y entender a los demás y sin causa alguna adquieren sin querer un stress intelectual.

El servicio de los androides de doscientas funciones cruzando la galaxia como desde cualquier tutor hasta controlador de tráfico de vuelos espaciales. Androides medicinales, tal como el MD-1, cinco series enteras, mejoró el servicio crítico, salvando vidas en hospitales. La simple serie multiarmada Treadwell hizo reparaciones en todo tipo de maquinaria. La máquina demoledora es básicamente un armamento pesado modelo Treadwell capaz de plantar explosivos, usados casi siempre, exclusivamente en explotaciones mineras. Los Agromechs trabajan exclusivamente con equipo de granja y producción de maquinaria para alimento. El poderoso androide EG-6 es un caminante, generador de fusiones, que producen poder por un equipo de control remoto en granjas y portes especiales. Los androides operan un perímetro como centros automatizados, cuidando los bordes de la prisión y complejos industriales.

Otros androides actúan en funciones menos benevolentes. El imperio estaba perfeccionando una serie de androides de prueba, usados como cazadores remotos; estas máquinas están armados y pueden abrir fuego con una provocación mínima. Androides asesinos, como su nombre lo indica, implacablemente cazan y matar por lo individual, quienes son considerados una amenaza para la seguridad del imperio. Unos programados para una persona específica, hasta eliminar al objetivo o ser destruidos.

ANDRIODES

1- Modelo: R2-D2

Manufacturador: Industrias Automaton

Designación: Androide Astromech

2- Modelo: EG-6

Manufacturador: Sistemas Línea Veril

Designación: Androide de poder

3- Modelo: C-3PO

Manufacturador: Cybot Galactica

Designación: Androide de Protocolo

4- Modelo: Androide Lin

Manufacturado: Cybot Galactica

Designación: Demolitionmech

5- Modelo: R2-AG4

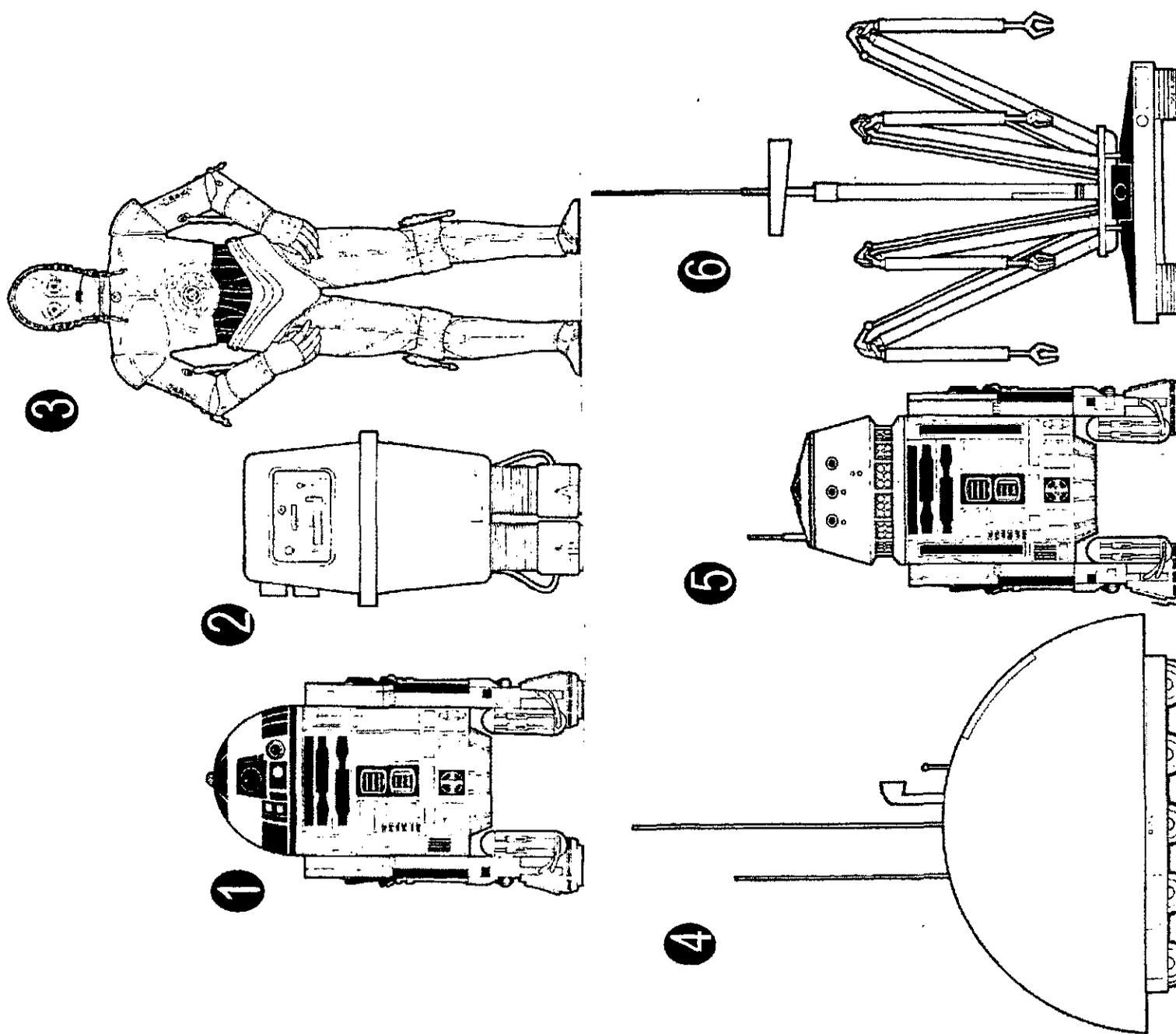
Manufacturado: Industrias Automaton

Designación: Androide Agromech

6- Model: WED15

Manufacturado: Cybot Galactica

Designación: Androide Treadwell



Hasta el tiempo de su destrucción, la única Barcaza de Vela Ubrickkian en Tatooine pertenecía a Jabba The Hutt. El señor del crimen seguido navegaba esta lujosa nave sobre el mar de las dunas, usualmente mientras negociaba tratos con pilotos contrabandistas o mientras sobornaba a oficiales planetarios.

BARCAZA DE VELA DE JABBA

Las barcazas de vela eran inmensas, construidas para cargar a mas de quinientas personas. La barcaza de Jabba requería a una tripulación de vencisteis para su operación pero Jabba de vez en cuando usaba a menos de quince y más los que ayudaban en la cocina.

Con sus masivos repulsores la barcaza podía moverse a una velocidad arriba de los 100 km/h y variar altitudes mayores de 10 metros. la propulsión trasera es generalmente provista de una tricámara de empuje en la popa, muchos propietarios preferían utilizar las velas decorativas de la nave y dejar que el viento moviera a la barcaza. la velocidad bajo el poder del viento rara vez excedía los 30 km/h; pero el navegar así era más placentero. Muchas barcazas eran usadas para tours o como cruceros.

Jabba añadió pocas modificaciones especiales a su barcaza. Un cañón fue montado en la cubierta para seguridad en contra de sus enemigos que causaban muchos problemas en contra de Jabba. También fue añadido un sistema sensorial para evasión de oficiales de la ley y tropas imperiales. Desde que Jabba prefirió el calor seco de Tatooine el sistema de aire acondicionado de la barcaza fue removido y reemplazado con una serie de ventanas.

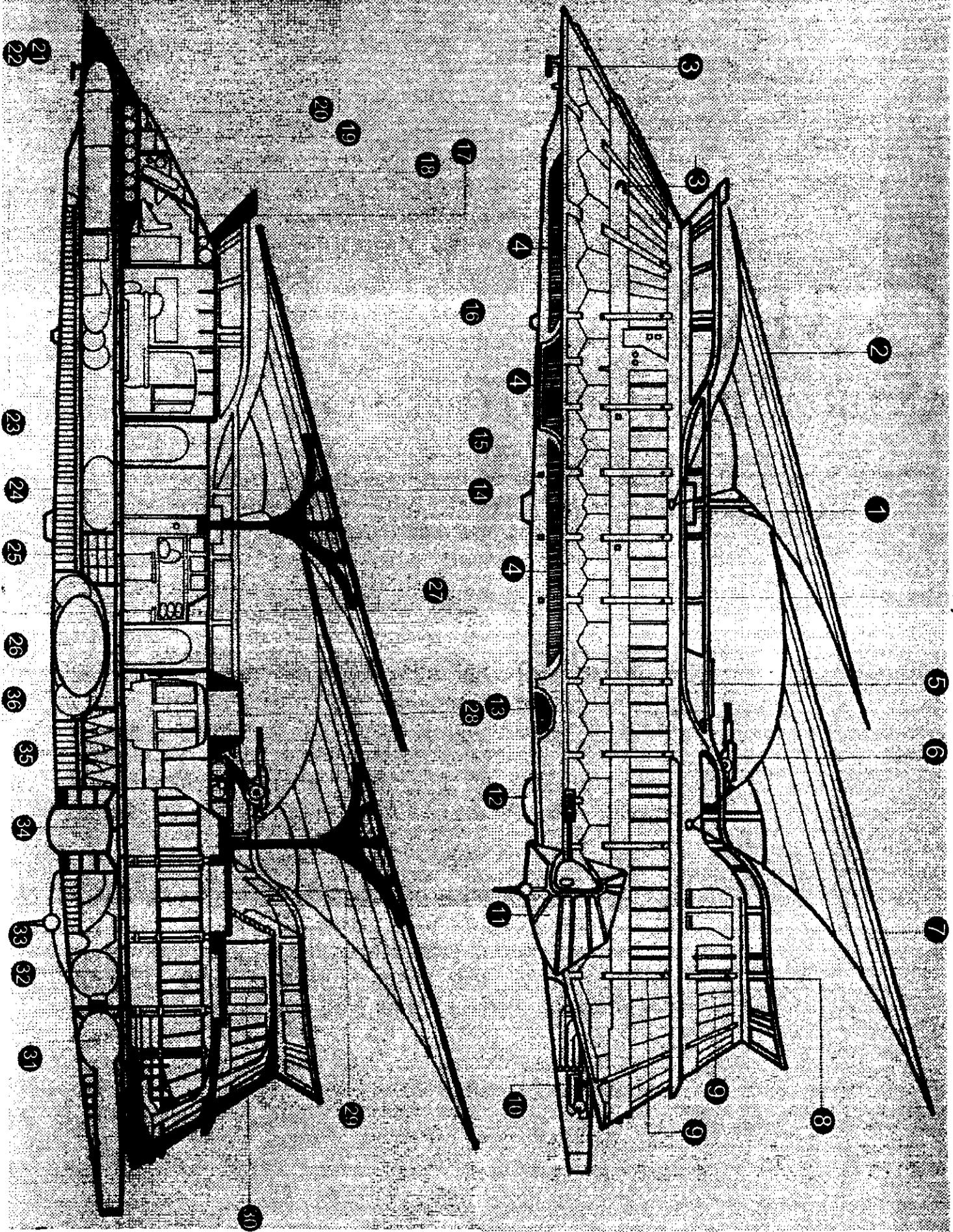
la cocina era el verdadero corazón de la barcaza de Jabba. El señor del crimen a veces comía más de nueve veces al día. Con los exóticos gustos de Jabba los chefs de abordaje requerían tener mucha comida viva para ser cocinada después.

La oficina-recámara privada fue construida donde muchas barcazas tienen las suites. Jabba montado sobre su trineo repulsor dejaba el cuarto solo si era necesario, reservando la demás nave a sus invitados y tripulación.

La destruida barcaza de Jabba que está a lado de Sarlacc en medio del mar de las dunas fue utilizado por los Jawas para buscar chatarra.

BARCAZA DE VELA DE JABBA THE HUTT

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1- Acceso a cubierta | 19- Sensor |
| 2- Vela frontal | 20- Baterías de emergencia |
| 3- Antenas de comunicación | 21- Sistema de radar de navegación |
| 4- Ventilias | 22- Bahía de almacenamiento |
| 5- Ventila | 23- Repulsores |
| 6- Cañón de cubierta | 24- Tanque de comida viviente |
| 7- Vela de popa | 25- Tanques de agua fresca |
| 8- Barandal | 26- Generadores de antigravedad |
| 9- Ventanas | 27- Cocina |
| 10- Sistema de manejo | 28- Lobby |
| 11- Veleta de dirección | 29- Parrilla de ventilación |
| 12- Tanque de combustible | 30- Salón privado |
| 13- Admitidor de aire | 31- Cámara de empuje |
| 14- Alacena | 32- Cabina de observación |
| 15- Corredor | 33- Sistema de manejo trasera |
| 16- Oficina privada de Jabba | 34- Tanque de combustible |
| 17- Cabina de control | 35- Unidad de super ventilación |
| 18- Instrumentos de control | 36- Tanque de gas tibanna |



Adquirido por Luke Skywalker, C-3PO (usualmente se refieren a él simplemente como 3PO), es el traductor de R2. Su terminado en chapa de oro no esta tan gastada como uno puede esperar después de todo lo que ha pasado, pero un poco recobrada su dorada armadura a sido remplazada en su activa historia.

C-3PO

ANDROIDE DE PROTOCOLO

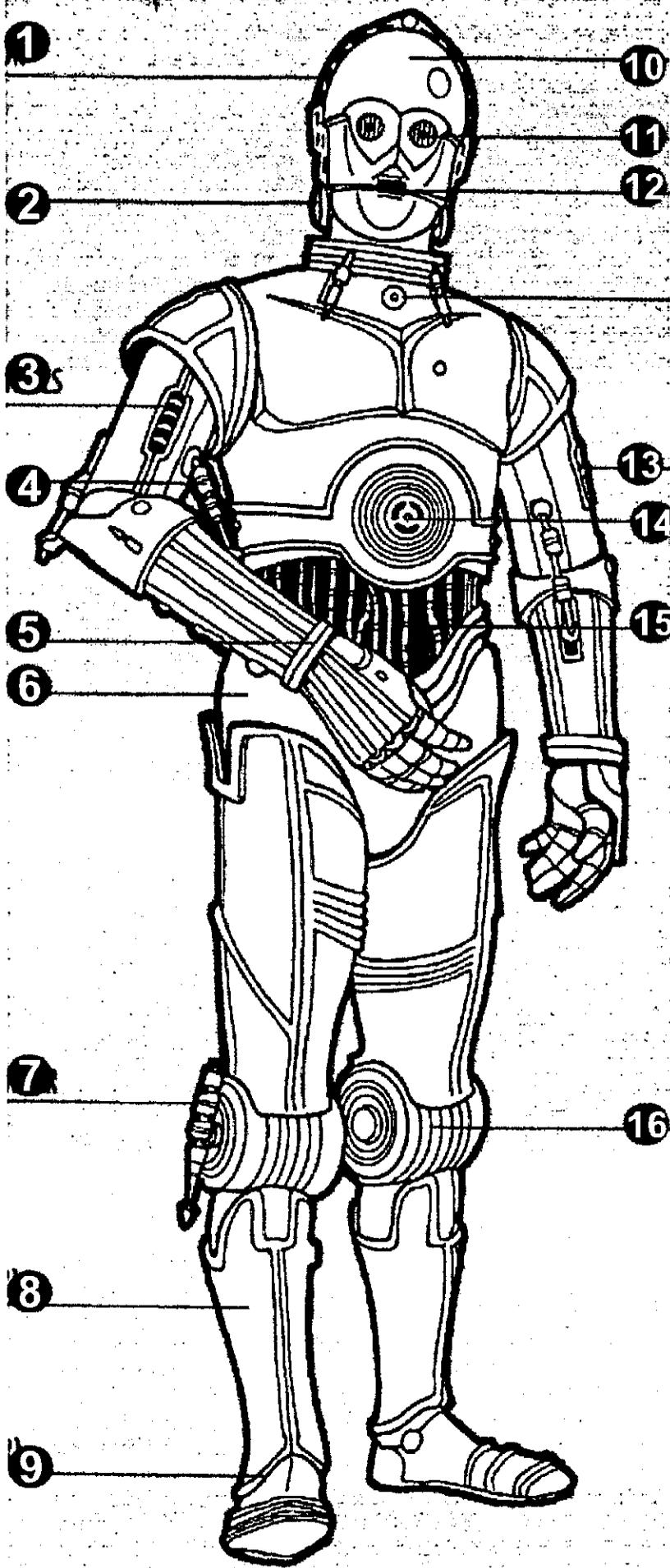
C-3PO fue manufacturado hace más de 112 años y sigue funcionando bien hasta hoy. Comprado por Owen Lars a los Jawas, 3PO anticipaba una aburrida existencia hablando con los evaporadores de humedad pero os mismos eventos hicieron que Luke entrará en el mismo corazón de la rebelión contra el imperio y 3PO tuviera una vida más excitante que la que tendría antes.

3PO puede hablar mas de seis millones de lenguajes, más que un androide de protocolo, su voz y manierismos son como las de un humano calmado y placentero, haciendo mas fácil hablar con él. Su primera asignación fue el programar el sistema binario del alizador de carga, después el entró en el campo rápidamente en el cual el sería designado.

Su vasta lingüística de programación le ha servido a él muy bien. La personalidad de 3PO es de una poca paciencia y gran molestia. Mientras el generalmente es calmado en algunas cosas, constantemente se queja por una cosa u otra. Usualmente culpa sus problemas a R2-D2. El propietario de 3PO siente que estas características hacen a 3PO más humano que un androide.

C-3PO

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1- Sensores de micro-ondas | 10- Computadora |
| 2- Sensores auditivos | 11- Unidades foto receptoras |
| 3- Controles de energía | 12- Vocabulador |
| 4-Servomotor | 13- Sensor olfativo |
| 5- Eslabonamiento de muñeca | 14- Transductor de energía |
| 6- Servomotor pélvico | 15- Recargador |
| 7- Intermotor impulsor | 16- Cables de poder |
| 8- Brillo recobrado (plata) | 17- Rodilla reforsada |
| 9- Pie recobrado (plata) | |



El Androide R2-D2 es uno de los pequeños, pero bravos héroes de la rebelión contra el imperio. R2 parece haber descubierto una personalidad normalmente de las capacidades más allá de una unidad semejante; que para él muestra gran devoción y dedicación a aquellos a quienes sirve.

R2-D2

ANDROIDE ASTROMECH

R2-D2 fue alguna vez propiedad de un oficial rebelde llamado capitán Antilles, de los bloqueadores rebeldes, Tantive IV. Fue en esa nave donde adquirió un mensaje de ayuda de la Princesa Leia para Obi-Wan Kenobi en el planeta Tatooine.

Era el circuito de memoria de R2 el que llevaba un mensaje de técnica exterior para que la base rebelde se salvará de la estrella de la muerte I en Yavin, donde, usando la información, fue encontrada una debilidad en la batalla de la estación defensiva. Instalado dentro de un enchufe del androide del un X-Wing, entonces voló con Luke durante el ataque en la estrella de la muerte I y sufriendo un daño de láser imperial. Reparado de regreso en Yavin, R2 continuó al servicio de Luke y de la rebelión.

R2 tiene un tiempo de ser ajustada con una ampliada de variedad de herramientas especializadas. Incluye una unidad de extinguidor, una computadora de almacenamiento y recuperación de datos, un dispensador líquido, una unidad de observación circular, un aparato de ejecución neumática, un arco soldador y agarres.

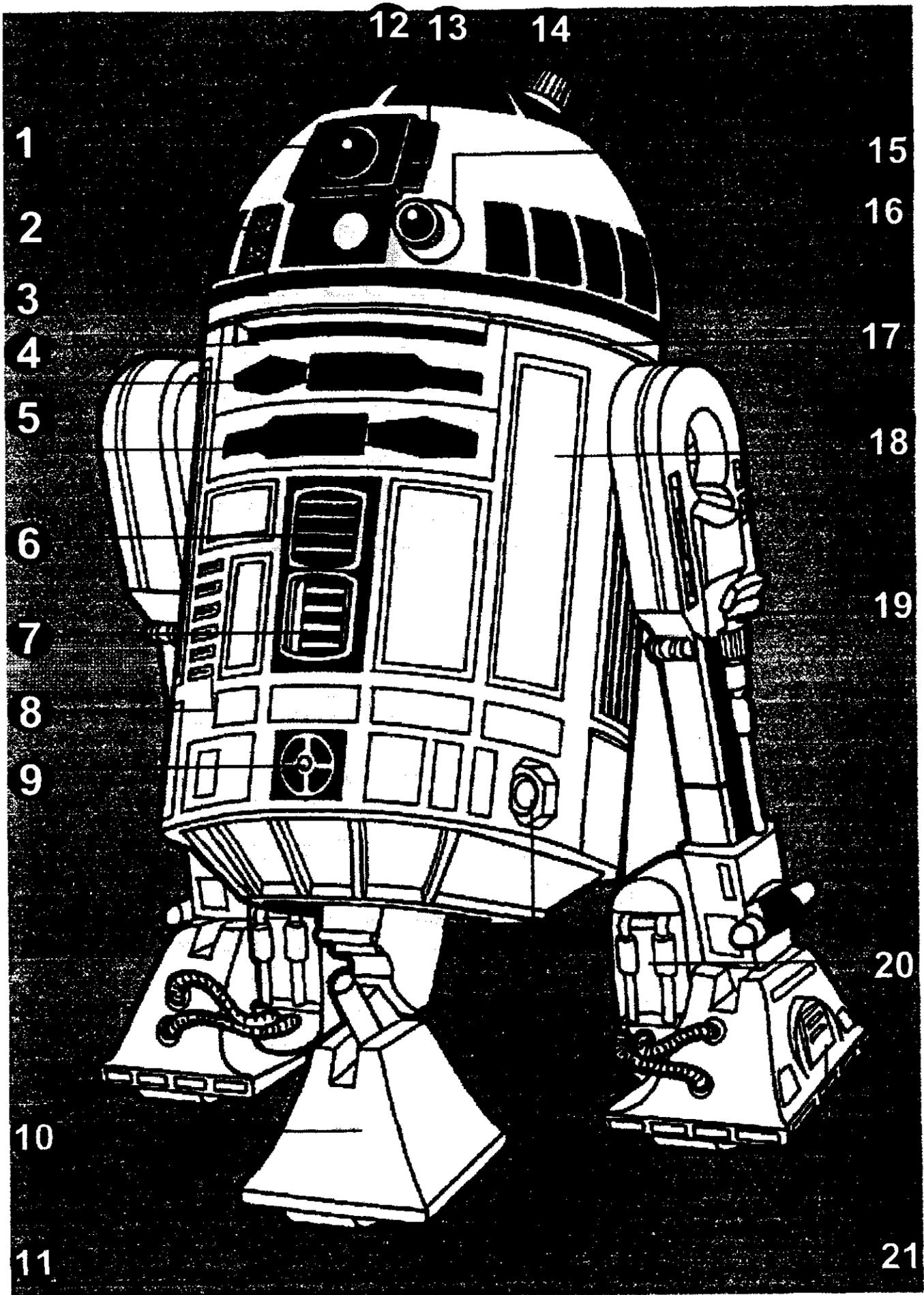
Como todas las unidades de los R2 Astromech, se caracteriza por un sistema de recorrido/proyección holográfica. El aparato es con el propósito de crear datos de vuelo mediante un recorrido visual de los

guerreros de las estrellas para un análisis posterior, ayudando a que nuevos pilotos aprendan de sus errores hasta sus predecesores.

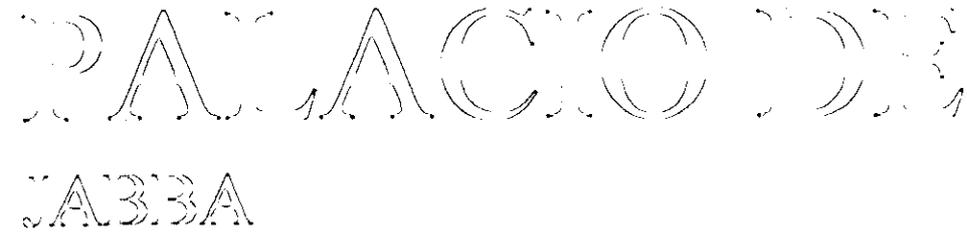
Muchos de los androides son utilizados por historiadores culturales para un récord de los eventos históricos, como los que les han pasado, los cuales, después de almacenar las imágenes, son introducidos dentro de la universidad de libros bancarios o librerías bancarias.



- | | |
|---|------------------------------------|
| 1- Ojo radar | 12- Paneles de acceso |
| 2- Receptor infrarrojo | 13- Sensores auditivos |
| 3- Indicadores de función | 14- Unidad sensor electromagnético |
| 4- Entrada de datos | 15- Projector holográfico |
| 5- Brazos reparadores | 16- Cabeza sensorial |
| 6- Salida de sonidos | 17- Punto de rotación |
| 7- Sistema de ventilación | 18- Puertas de funciones |
| 8- Conectores de sistema de diagnóstico | 19- Impulsores |
| 9- Recargador | 20- Celdas de poder |
| 10- Tercer pie extendible | 21- Pies motorizados |
| 11- Tornillo BTU | |



Localizado cerca del suroeste, que colinda con el mar de las dunas occidental parado en un poderoso Sandrock y fortaleza de Ditanium. Esta estructura impresionante, fue una vez, casa de Jabba hasta la caída de este a manos de Luke y sus compañeros.



El lugar abarca nueve niveles, subterráneos y torres dentro del aire. La torre esta comprendida por habitaciones para huéspedes y sirvientes, cuartos de juego, de conferencia y salón comedor. El cuarto de audiencias esta situado en la base de la torre principal. Una voluminosa y automática puerta de acceso al interior del palacio, a una caverna, oscura y de mal presagio.

Se persiste el rumor que reclamaba que Jabba tenía un pasaje secreto para escapar, construido dentro de la fortaleza, pero no ha sido descubierto todavía.

Jabba tenía siempre una afinidad por las criaturas depredadoras de diferentes mundos, Jaulas y minas construidas dentro de la estructura del palacio que alguna vez contenía varias especies. Jabba con toque diabólico, se deleitaba alimentando a sus enemigos con iguales bestias carnívoras; como sus silbadores, salvajes criaturas, resultado de la cruce entre un mono y un vampiro. Una enorme jaula debajo del salón de audiencias contenía una enorme bestia (Rancor) originada en una planeta conocido solamente por el Sindicato Interestelar del Crimen de Jabba.

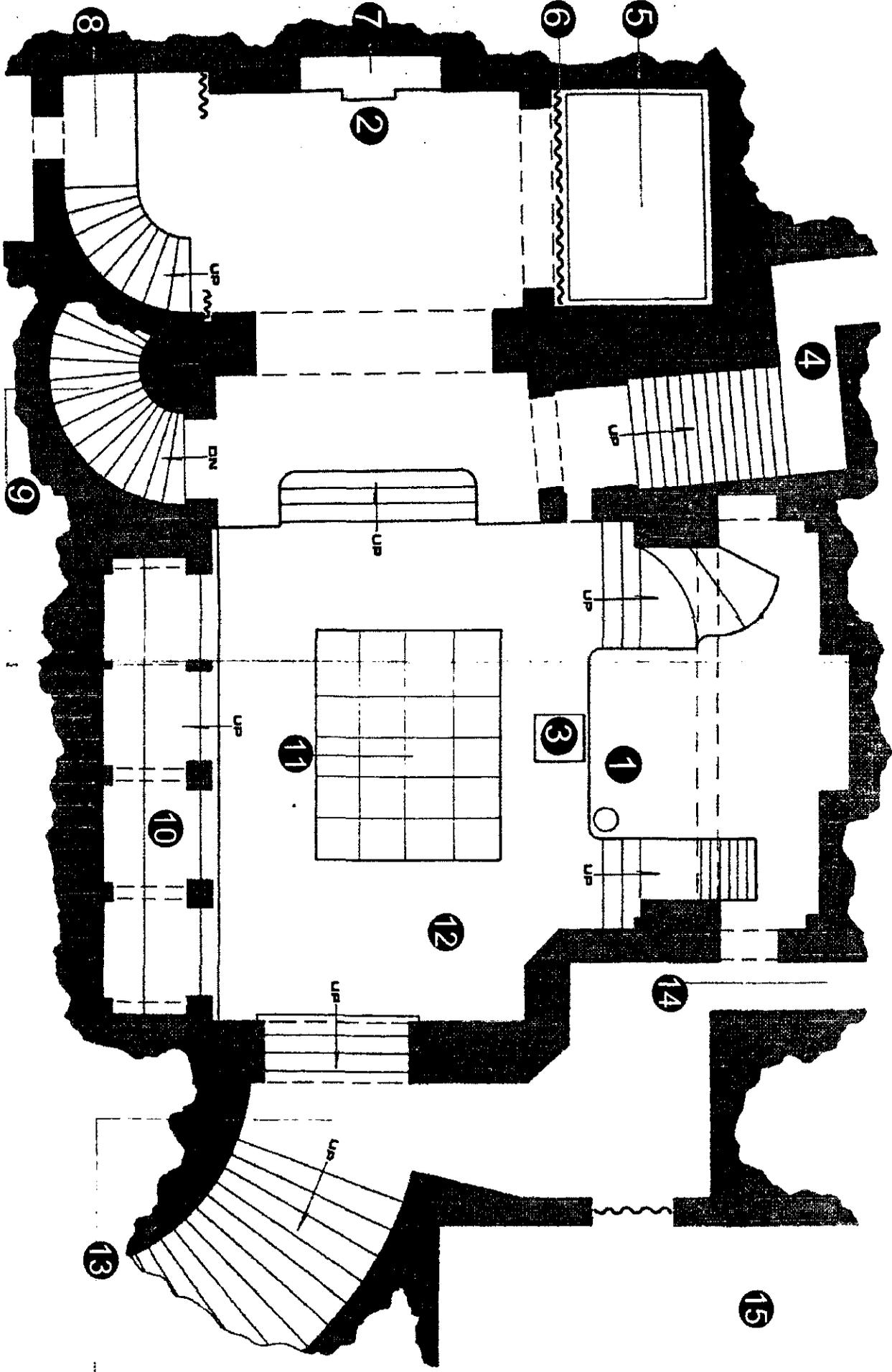
La gran talla de Jabba viajaba en una masa de ornamento, especializado en un trineo repulsor. Un eje ascensor especial, mismo estrecho vertical y horizontal, a través del exterior de la estructura del palacio, produciéndole una vez a Jabba acceso total a su

fortaleza. Escaleras y elevadores mas convencionales servidos a empleados y huéspedes de una configuración mas humanoide.

Siguiendo su encarcelamiento en carbonita, el contrabandista Han Solo fue sostenido y expuesto al final del cuarto oeste de la cámara de audiencia de Jabba. Skywalker envió los androides 3PO y R2-D2 para Jabba, ofreciéndolos para negociar la liberación de Solo, Jabba rechazó la oferta de Luke. Más tarde esa noche, cuando los cuartos estaban desocupados, la Princesa Leia, disfrazada, liberó a Solo pero fueron capturados. Al día siguiente, Skywalker trató de negociar la libertad de Solo pero cayó en la jaula de Rancor. Usando mañas de Jedi, Luke venció a Rancor y enfureciendo a Jabba Luke y sus amigos fueron llevados a el Gran Sarlacc.

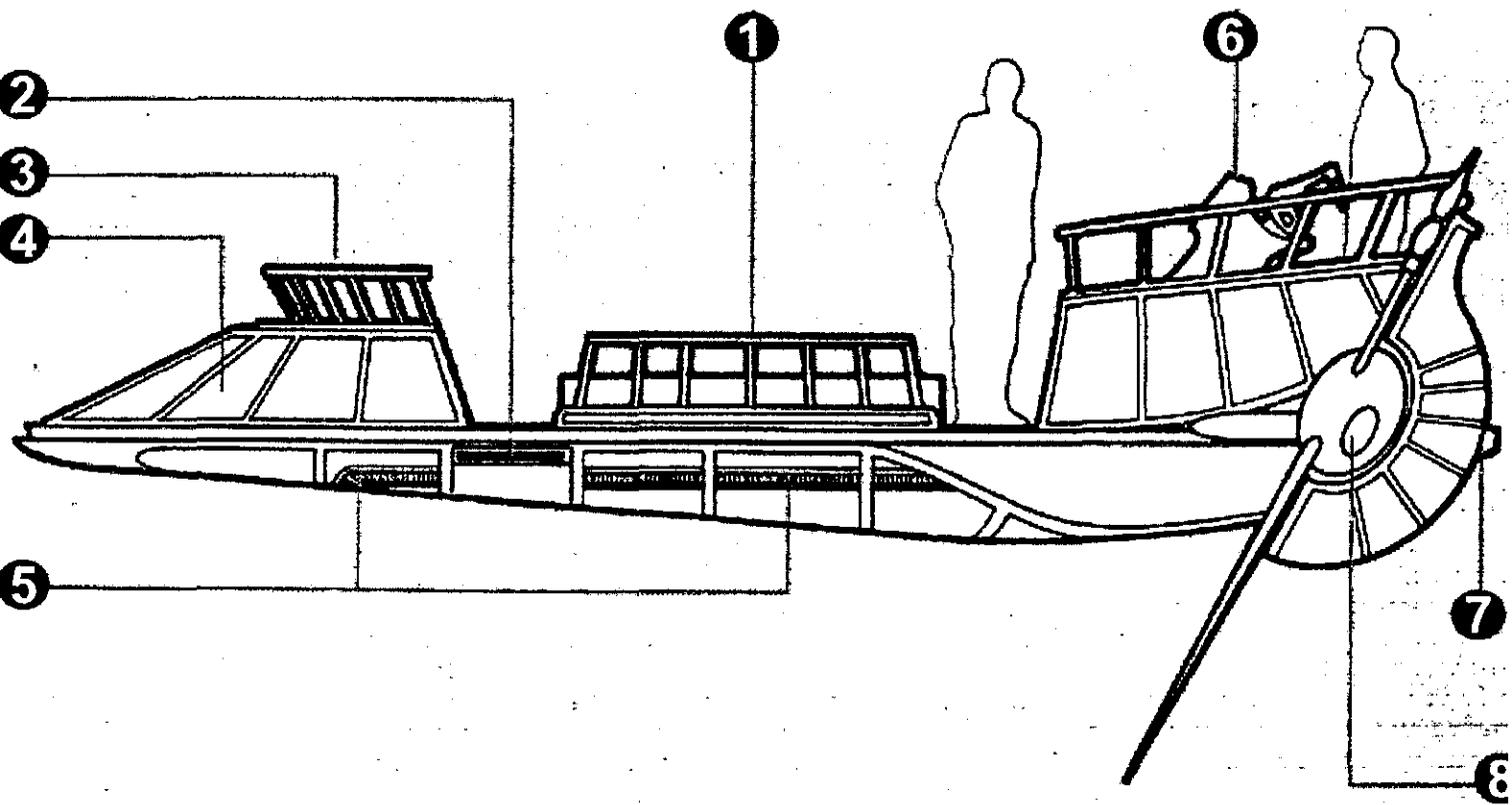
PALACIO DE JABBA

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1- Lugar de Jabba | 9- Hacia jaula de Rancor |
| 2- Han Solo en carbonita | 10- Banda de música |
| 3- Trampa | 11- Piso para ver a Rancor |
| 4- Hacia los elevadores | 12- Cámara de audiencia |
| 5- Astil elevador | 13- Entrada principal |
| 6- Cortina | 14- Hacia cuartos de servicio |
| 7- Exibidor | 15- Cocina |
| 8- Escaleras para cuartos de invitados | |



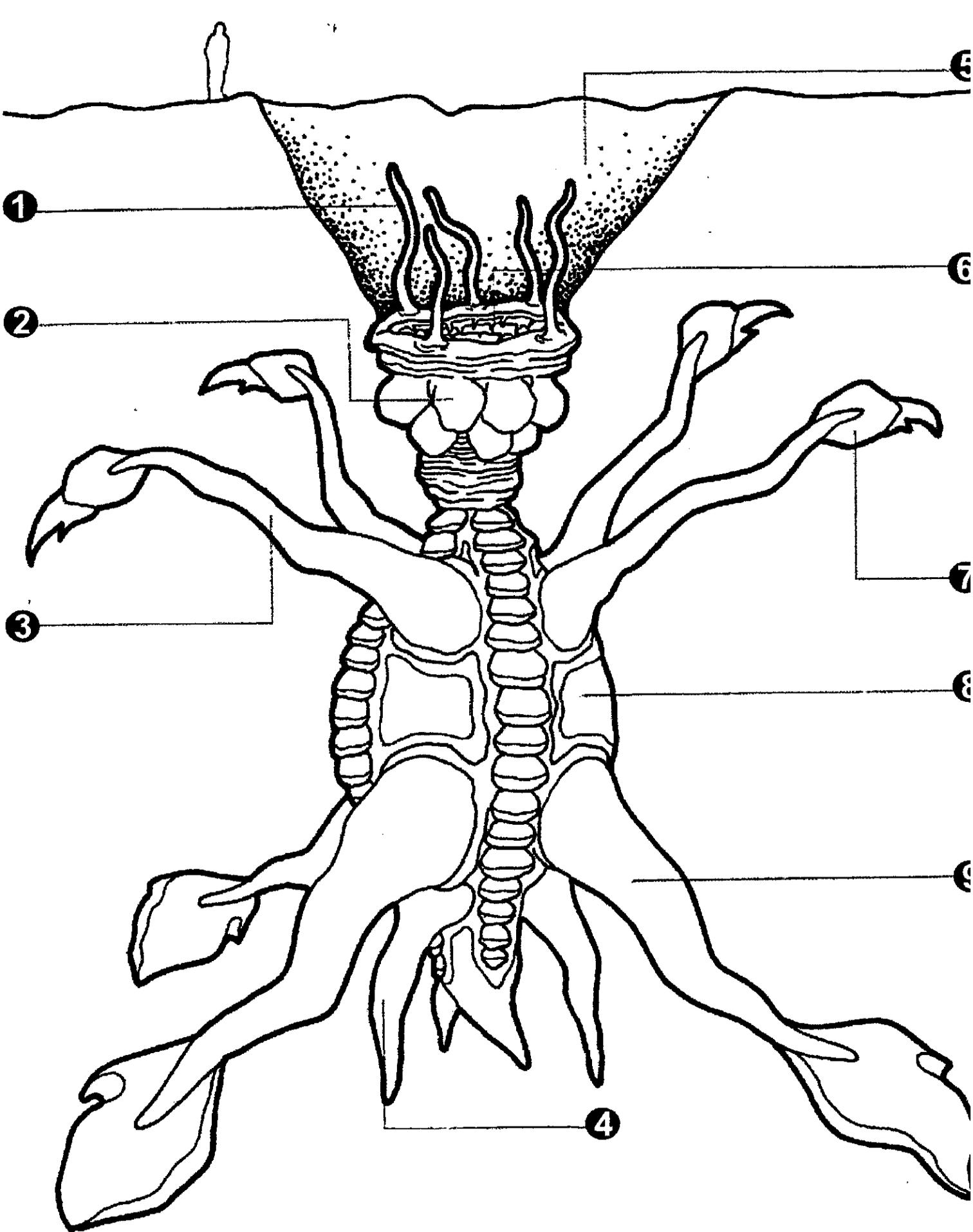
SKIFF DE JABBA

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1- Generador antigraedad | 5- Repulsores |
| 2- Plancha extendible | 6- Pedestal de control |
| 3- Barandal | 7- Roseta de manejo |
| 4- Armadura | 8- Vela de dirección |



SARLACC

- | | |
|-----------------------------------|--------------|
| 1- Tentáculos | 6- Boca |
| 2- Glándulas de ácido digestivas | 7- Vaina |
| 3- Apéndices | 8- Estómago |
| 4- Raíz / Absorbedores de humedad | 9- Apéndices |
| 5- Jaula de arena | |



Conocidas como la Vieja República. Sus fundadores tenían esa manía a lo largo de la historia, habían construido una galaxia comunitaria muy conocida, que siempre tenía buenos ciudadanos fielmente a su servicio. Nuevos mundos venían a compartir en dirección benéfica como los siglos pasados, primero

BREVE HISTORIA DEL IMPERIO

cientos, luego miles y millones de mundos fronterizaron juntos bajo una misma bandera.

Por muchas miles generaciones, los mundos del espacio civilizado coexisten sin la vieja república. Una gobernatura libre y equitativa, la cual contenía a los mundos y sus ciudadanos en un beneficio total. La regla común para el senado permitía la sabiduría y prudencia a la gente. Los planetas fundados por si solos en riesgo debido a un desastre natural o una rebelión podrían regresar con sus vecinos por ayuda. Todas las razas, especies y gente tenían las mismas leyes, vivían con derechos y garantías ofreciéndoles las mismas oportunidades y libertades.

Los guardias de esta república eran los caballeros Jedi, una orden atrevida y valiente, cientos de miles nombrados al servicio de defender y proteger a la gente de la república. Su juicio bravo y fuerte los hicieron leyenda. Su pura mención era suficiente para calmar a aquellos planetas sin ley.

La vieja República se hizo imprevista a sí misma para cualquier ataque de fuera. Ninguna galaxia sabía desafiar los poderes que se movían en contra de ella, para hacer algo al respecto a su fracaso. La gente de la vieja república seguramente dormía en sus camas sin resguardarse de los muros políticos; como quiera, el

Conocidas como la Vieja República. Sus fundadores tenían esa manía a lo largo de la historia, habían construido una galaxia comunitaria muy conocida, que siempre tenía buenos ciudadanos fielmente a su servicio. Nuevos mundos venían a compartir en dirección benéfica como los siglos pasados, primero

BREVE HISTORIA DEL IMPERIO

cientos, luego miles y millones de mundos fronterizaron juntos bajo una misma bandera.

Por muchas miles generaciones, los mundos del espacio civilizado coexisten sin la vieja república. Una gobernatura libre y equitativa, la cual contenía a los mundos y sus ciudadanos en un beneficio total. La regla común para el senado permitía la sabiduría y prudencia a la gente. Los planetas fundados por si solos en riesgo debido a un desastre natural o una rebelión podrían regresar con sus vecinos por ayuda. Todas las razas, especies y gente tenían las mismas leyes, vivían con derechos y garantías ofreciéndoles las mismas oportunidades y libertades.

Los guardias de esta república eran los caballeros Jedi, una orden atrevida y valiente, cientos de miles nombrados al servicio de defender y proteger a la gente de la república. Su juicio bravo y fuerte los hicieron leyenda. Su pura mención era suficiente para calmar a aquellos planetas sin ley.

La vieja República se hizo imprevista a sí misma para cualquier ataque de fuera. Ninguna galaxia sabía desafiar los poderes que se movían en contra de ella, para hacer algo al respecto a su fracaso. La gente de la vieja república seguramente dormía en sus camas sin resguardarse de los muros políticos; como quiera, el

ataque llegó, pero con muchas sociedades demócratas, este no vino por una fuerza exterior. Finalmente los grupos se deterioraron como más y más mundos en conjunto con la vieja república. Oficiales locales llegaron a ser susceptibles a la influencia y el soborno, inclinándose muy seguidamente para sus deseos envueltos en tratados del comercio interestelar. El senado debilitado por muchos siglos de paz y complacencia, llegó a ser peligrosamente descuidado, la derrota política fue inimaginable pero inevitable.

Un ambicioso e inescrupuloso senador llamado Palpatine, rápida y geoméricamente, ayudado por esos en las regiones mas bajos del Senado quienes comenzaban a adquirir más poder y autoridad de si mismos. Prometiéndolo limpiar la galaxia y regresar la república como un estímulo de los días más vitales y ambiciosos, Palpatine fue electo presidente de la república, alrededor de si mismos con su codicia y con oficiales con hambre de poder, quienes tenían que alcanzarlo dentro del poder.

Lo que ellos no sabían era que Palpatine arrastró su poder y carisma al lado oscuro de la fuerza. Tenía una grandiosa ambición que la mera oficina del presidente podría tolerarlo y aquellos quienes hubiesen montados sus ambiciones sobre los lugares mas altos del poder político donde de pronto se encontrarían a si mismos detrás, impresionados o bajo el choque de la mano dura de Palpatine como si metiese cruelmente su último tiro.

Bajo las ordenes de Palpatine, el nuevo Imperio comenzó con una presencia militarizada, que disgustaba a cualquier en memoria de la historia galáctica. Trajo un prospero resultado tecnológico sobre la creación de un nuevo hoyo científico de guerra. El sistema central fue el primero en caer. Sus gobiernos planetarios fueron fuertemente dispersados como leyes marciales de un mundo a otro. Seguros en su posición circundado por un centro militar al que temían, Palpatine se declaró a si mismo Emperador. Por primera vez en varios siglos los

mundos de la vieja república se encontraban a si mismos bajo el mando de un solo hombre. Todo el personal se vio convertido en sujetos al antojo del Emperador y un levantamiento temprano en contra de Palpatine hizo limpiarse casi antes de que empezarán.

Al Final solo estaba el emperador y a travez de él la galaxia estaba ordenada por el lado oscuro de la fuerza. El Jedi los encontró comenzando el abandono, traicionado y asesinado por estos al que tenían protegido por mucho tiempo. Pero la fuerza por supuesto, estaba en silencio y los negros tentáculos del lado oscuro endureció a Palpatine y su alumno Darth Vader, compartieron sus horribles energías y las usaron para llenar las mentes de sus sirvientes militares.

Maestro y discípulo, ellos ultimadamente dividieron el programa que pudiera tener un final entendible para la vieja república la creación de un arma terrible capaz de destruir un planeta entero con una singular explosión. Por todo este poder, Palpatine tenía una baja estimulación del espíritu de independecia. Entre la obscuridad de la opresión que unía los mundos formados de la república en su temible apretón. Abanicado por el sueño de libertad, la chispa se convirtió en fuego.

La alianza rebelde nació. El Jedi respiró otra vez. Los días del imperio de Palpatine estaban contados.

El Stormtrooper, es un soldado del Imperio al servicio de miles altos regimientos a través del espacio. Se caracterizan por llevar blanca armadura ocultando su negra maldad en lo mas profundos de sus mentes, las cueles fueron moldeados perfectamente dentro de las extensiones del Imperio.

STORMTROOPERS

No pueden sobornarlos o influenciarlos, son seleccionados cuidadosamente por una determinación interrogatorio al mortal servicio de Palpatine. Su origen exacto es un misterio, se sabe que son muy atolondrados o torpes al frente de su emperador, que tiene mucha especulación.

Muchos creen que ellos son especialmente seleccionados y entrenados, quedaron tan preparados como fue posible siendo una tropa avanzada y entrenada fácilmente sobre un planeta desconocido. Otros hubiesen concluido que el imperio ignoraba del todo los preceptos morales contenidos durante la vieja república y conforme el crecimiento acelerado de los troopers.

En este caso, éstos feroces soldados pudieron existir, únicamente con el propósito de proseguir las causas del Imperio y sin tener un concepto de vida individual. Su uniforme típico consistía de un traje negro debajo de su armadura blanca, el cual consistía o actuaba como regulador de la temperatura corporal. Su armadura blanca se encontraba dividido o formado de dieciocho piezas blindadas en forma de concha. Este duradero uniforme es un práctico traje espacial el cual puede ser usado como protector en casi cualquier situación hasta temperaturas extremas de frío o calor por un limite determinado. Normalmente, el aire respirable es tomado y filtrado a través de ranuras encima de los lados delanteros de su casco pero en situaciones de emergencia, unos veinte minutos de atmósfera suplen

construcciones dentro de la armadura que automáticamente le proporciona oxígeno al usuario.

Los visores en el caso del uniforme son polarizados automáticamente en contra del intenso resplandor, produciendo troopers con una visión mejorada en los combates. Un activador de voz produce constante comunicaciones con otros troopers, también una conversación frente de un pequeño micrófono en posición para hablar, es decir, en encendido, un cinturón grueso alrededor de la cintura de la armadura o traje y contiene raciones o paquetes de comida y baterías de emergencia, básicamente contiene un equipo de supervivencia y radiocomunicación.

Así, solo contenía tareas especializadas para perfeccionarlas, por lo que su armadura fue especializada también. varios uniformes incluían a estos scout troopers: tropas invernales (snowtroopers), tropas marinas (seatroopers) con una armadura ligera, especial para nadar. La armadura del stormtrooper cero-g, usada para el combate espacial, no es mucho uniforme para un robot designado para producir poder y aire por tiempos prolongados, armado y cortado con herramientas láser, haciendo su soldadura de actos formidables.

Los oficiales son distinguidos generalmente desde sus subordinados por un distintivo en el hombro, usualmente negro, los sandtroopers son observados por un distintivo naranja en el hombro. Todos los stormtroopers se veían igualmente uniformados, estos les proporcionaba una pista a los que les daban las ordenes. Los stormtroopers llevan dos armas del poder militar del Emperador: el territorio de las fuerzas para los movimientos terrestres y marinas y el escuadrón Imperial en batallas aéreas y espaciales.

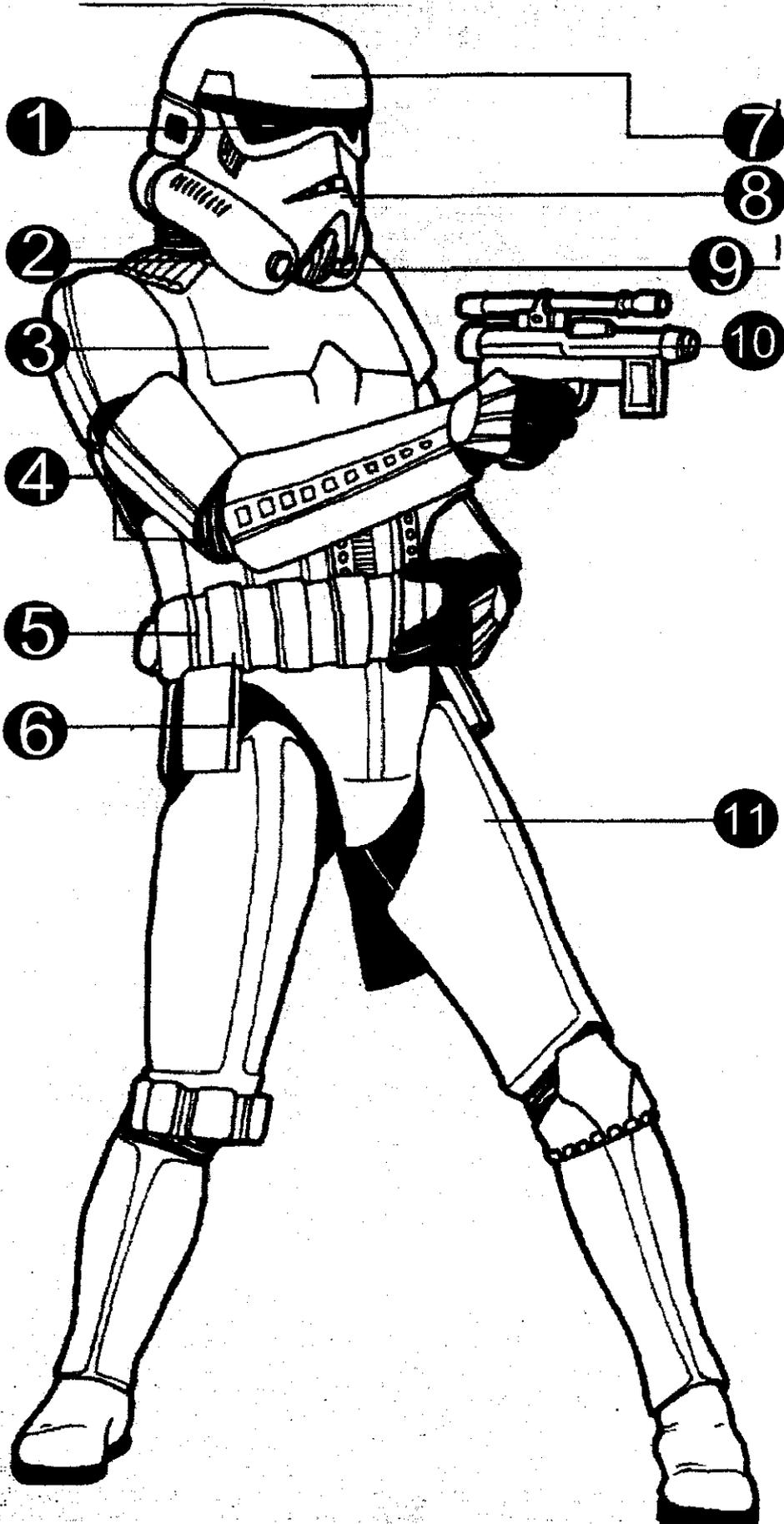
Las tropas se destacan con un servicio especial como la Guardia Royal del Emperador. Estos hombres adecuan una talla exacta, requerimientos de inteligencia

y lealtad, y son vestidos en corrientes y fluidas túnicas rojas con cascos endurecidos del mismo color.

Se debe enfatizar que los stormtroopers son operados independientemente de las respuestas o contestaciones militares y directamente al emperador, tienen su propia serie o cadena de comandos y siguen discretamente a la naval y armada del Imperio.

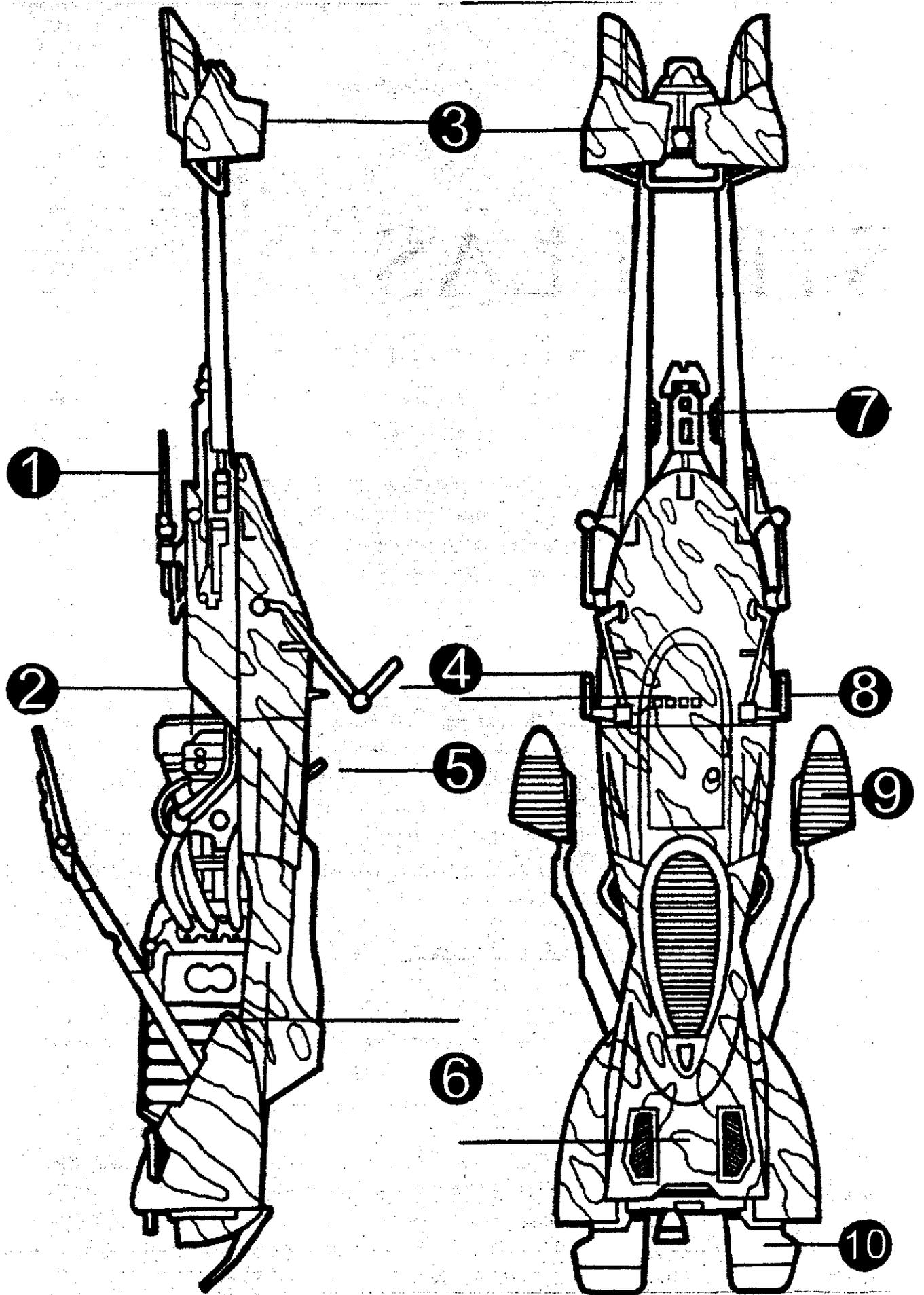
STORMTROOPER

1. Lentes polarizados
2. Ventiladores
3. Pechera
4. Traje negro
5. Cinturón
6. Paquete de baterías
7. Casco reforzado
8. Activador de voz
9. Filtros de aire
10. Blaster
11. Armadura anti-blaster



SPEEDER BIKE

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1- Cañón láser | 6- Máquina repulsora |
| 2- Celda de poder | 7- Sensores |
| 3-Aletas de dirección | 8-Acelerador |
| 4- Controles de dirección | 9- Controles de altitud |
| 5- Switch de encendido | 10- Alerones |



Es sabido que desde el comienzo de la galaxia, las Estrellas Imperiales Destructoras, proveían el principal poder militar del Imperio. Formadas por el comando de Palpatine en tal proporción que forzaban toda precaución de seguridad normal por ser desechada, estos buques

ESTRELLAS IMPERIALES DESTRUCTORAS

servían para estabilizar primeramente las reglas establecidas del Emperador.

Estas formas colosales, enraizados con armas-turbo y llevando la totalidad del escuadrón TIE, cada uno podía más poder de fuego que todas las fuerzas planetarias de varios mundos y pueden reducir la superficie del planeta a materia en escombros humeantes en horas. Una estrella imperial típicamente mide 1.6 Kms de largo, es equipado con sesenta turbolasers y sesenta cañones de baterías de ion. Cada turbolaser es un arma de rayos supercargados que usa un pequeño láser para activar su principal sistema compuesto de fuego. Los cañones de ion en los barcos, similares a aquellos encontrados muy seguido como sistema defensivo del planeta, le dan a la estrella imperial la habilidad para neutralizar la energía de los sistemas de otras embarcaciones, así como de auxiliar de captura.

Una estrella imperial siempre trae consigo tres escuadrones de combate TIE para defensa y reconocimiento, dos escuadrones interceptor TIE, un escuadrón de bombardeo TIE, ocho lanzaderas imperiales, una división completa de stormtroopers y quince transportes stormtroopers, materiales de construcción, desembarcaderas, scouts, artillería, ambos AT-AT y AT-ST, grupos andantes para misiones de asalto terrestre, armaduras especiales contra calor para caídas orbitales, naves armadas de asalto, embarcaciones de reparación, oscuros-espacios y

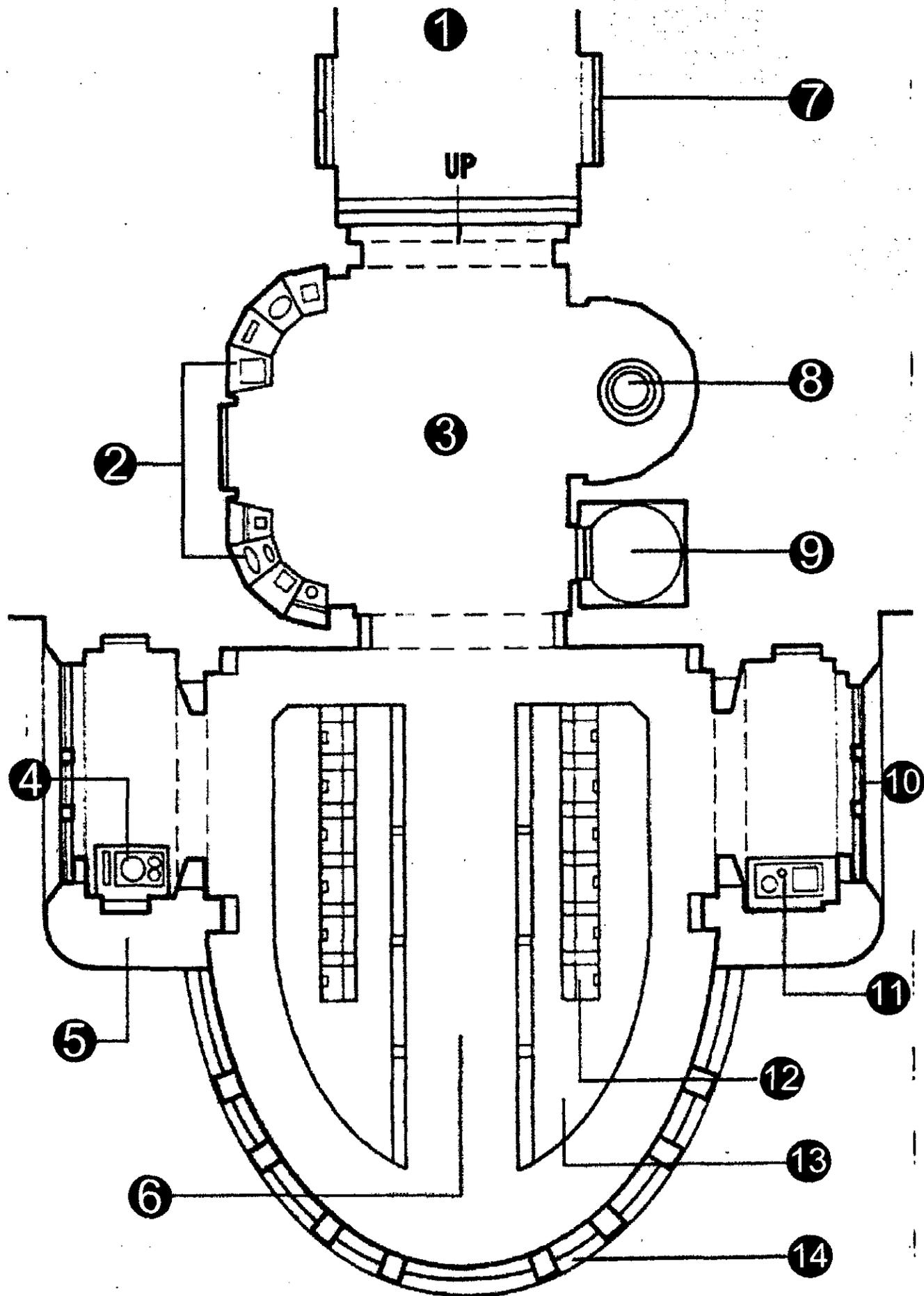
androides reconocidos, diez proyectores de rayo, escudos defensores y sofisticadas comunicaciones y sensores.

El comando superior de la embarcación con su característico generador de reserva sirve como el cerebro de la nave. El principal puente, localizado en el centro de la torre delantera, distinguidos por largos visores los cuales permiten una vista espectacular del espacio y masivo armazón delantero. Como lo hacen en varias embarcaciones imperiales, los oficiales de vuelo, rastrean sistemas especializados y combaten trabajos supervisados en fosas sumidas de datos que en línea el piso del cuarto.

El escape o la abertura de la estrella imperial forman dos bahías a lo largo de la línea central de la embarcación, su largo es del tamaño suficiente para permitir la captura o desembarco de cualquier embarcación por debajo de las dimensiones de un Correllian. Desde la misma bahía, las mismas naves de los escuadrones TIE están en el agua, así como cayendo desde redes colgantes a lo largo y ancho, columnas verticales que se extiende bien dentro del cuerpo principal de la nave.

PUENTE PRINCIPAL

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1- Corredor principal | 8- Holograma |
| 2- Consolas de comunicación | 9- Elevador |
| 3- Salón de seguridad | 10- Ventanas |
| 4- Estación de armas | 11- Estación de defensa |
| 5- Casco exterior | 12- Consolas de control |
| 6- Corredor de comando | 13- Trinchera de tripulación |
| 7- Puertas de acceso | 14- Ventanas principales |



Una pequeña bahía, justo delante de la primera mencionada, se utiliza como declive para cualquier asalto terrestre cambiando el equipo del embarque para desplegado. Tres caminantes AT-AT pueden ser lanzados por minuto, llevados en embarques y descargados. Semejantes a un largo equipo terrestre es retrocedido mas tarde usándolos como módulos de carga standard mega-lift y equipados especialmente con lanzaderas.

Alternadamente, cuando el tiempo no es un factor, los comandantes pueden ser igualmente deliberados y removidos desde una zona de combate por un cargador-lanzador.

El enorme generador de campo hiperespacial de la nave es ubicado sin un área "copulada" a lo largo de la intersección ventral de la nave. Es el más largo generador construido y consume más energía en un hiperespacio singular que el uso de varias naciones planetarias durante su tiempo completo. Conteniendo lo que es en esencia un sol miniatura, el escudo pesado, un corazón carbonito y reforzado-duraacero de la nave SFS IA2B reactor de ionización solar, fue el primer elemento que dictó la enorme talla de la estrella imperial.

Alimenta no solamente la motivación hipermaneable del sistema, pero la propulsión de la nave, armas y redes de poder así como produciendo más que el poder enfocado para la tarea de la estrella imperial.

El estándar de la estrella imperial lleva un complemento de 37,085 oficiales (4520 oficiales y 32,565 enlistados). Mucho de su espacio interior es dedicado necesariamente para ir produciendo cuarteles de sus enormes tripulaciones, y otras áreas de forma recreativa que faciliten los deberes del personal, en complemento, los cuarteles son provistos con embarcaciones planetarias de tropas de asalto siempre listos y por cualquier VIP Imperial u oficiales de gobierno

planetario quienes el Emperador siente deberían usar el tiempo como huéspedes en sus estrellas imperiales.

Muchos comandos ejecutan reparaciones y pierden materiales dentro del espacio, usualmente después de haber ocupado los sistemas hipermanejables de las embarcaciones. Este procedimiento seguido de ruinas y estragos con las naves de callejón que circulan muchos planetas deshabitados, pero pocos oficiales locales se atreven u osan a quejarse.

Un grupo sector de veinticuatro estrellas imperiales es asignado por patrulleros de cada sector del espacio, con la agregación del escuadrón patrullero TIE, una nave u embarcación puede abarcar el sistema interestelar fácilmente, forzando sus mundos inhabitables, sin conformarse con cualquier mandato imperial que fuese a derribarlos. El placer de las patrullas stormtroopers en la superficie planetaria es raramente necesaria, pero son una opción para cada comando de la estrella imperial.

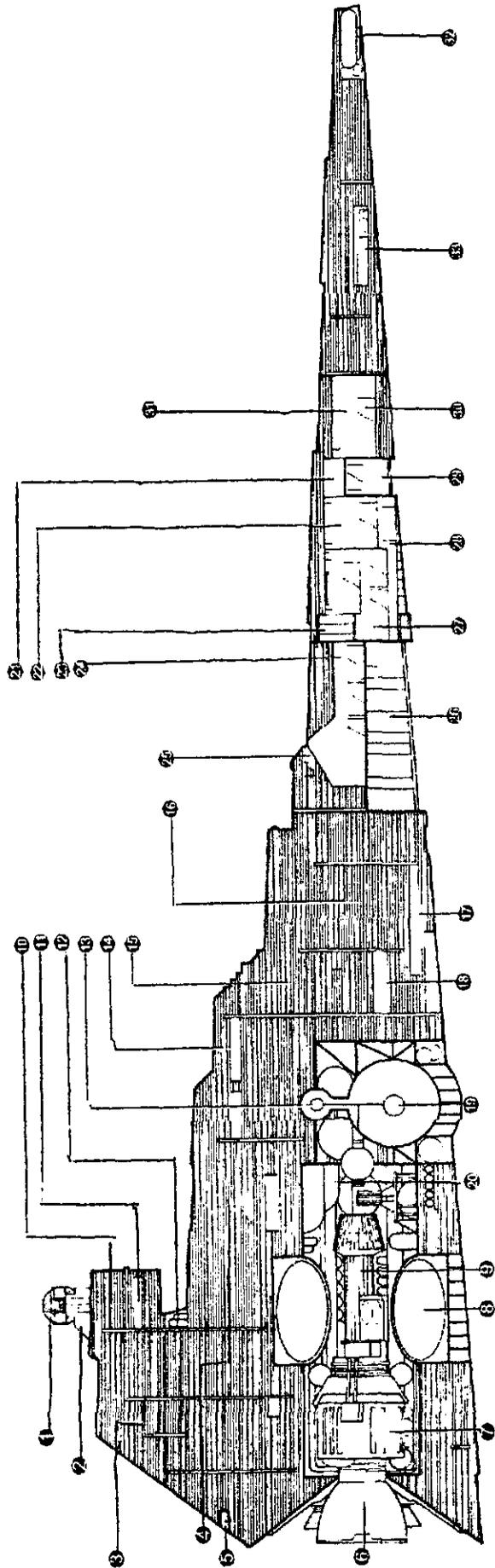
Las tácticas armadas de estándar imperial son generalmente requeridas para el despliegamiento de estas naves durante algún asalto planetario e invasiones manipuladas. Las estrellas imperiales también proveen escoltas protectivas, en formación de batallas armadas para las super estrellas imperiales, reconocidas desde que la primera estrella imperial regresó al servicio.

El Ejecutor, la primera de las super estrellas imperiales fue construida por Lord Darth Vader como su representante personal. Más de cuatro veces, la longitud de la estándar estrella imperial. El colosal Ejecutor fue la más larga embarcación en el espacio con la única excepción de la Estrella de la Muerte. Antes de que todo el control navegacional se perdiera en una colisión durante la batalla de Endor, el Ejecutor fue impulsado por el campo gravitacional de la Estrella de la Muerte, chocando con la superficie con la superficie de la estación de batalla, y fue destruido momentos después

de que la Estrella de la Muerte estallar  o explotara tambi n.

LA ESTRELLA IMPERIAL

- | | |
|--|---|
| 1- Domo generador del escudo deflector | 18- Sistema de reciclamiento de agua |
| 2- Torre de comunicaciones | 19- Reactor ionizador solar |
| 3- Elevadores | 20- Sistemas de enfriado |
| 4- Secci n m dica | 21- Bah a de los AT-ST |
| 5- Basurero | 22- Hangar |
| 6- Boquereles de la turbina (3) | 23- Racks de los TIE |
| 7- M quinas principales (3) | 24- Hangar principal |
| 8- Celdas de poder (8) | 25- Control de vuelo |
| 9- Flecha de propulsi n | 26- Muelle primario |
| 10- Puente | 27- Bah a primaria |
| 11- Computadora principal | 28- Bah as de mantenimiento |
| 12- Computadora auxiliar de poder | 29- Bah a secundaria |
| 13- Generador del campo de hiperespacio | 30- Puertas de presurizaci n |
| 14- Secci n de recreaci n | 31- Bah a de los AT-AT |
| 15- Area de detenci n | 32- Generador de navegaci n |
| 16- Cuartos de pilotos y tropas | 33- Reservas de emergencia de poder |
| 17- Centro de recreaci n | |



Caracterizada por su gemela y larga formación solar, la nave espacial TIE del imperio, se convirtió en el mayor símbolo reconocido de tecnología del espacio imperial, estas diminutas naves de guerra son muy frecuente las únicas naves del imperio vigiladas personalmente por varios ciudadanos del imperio.

ESCUADRONES

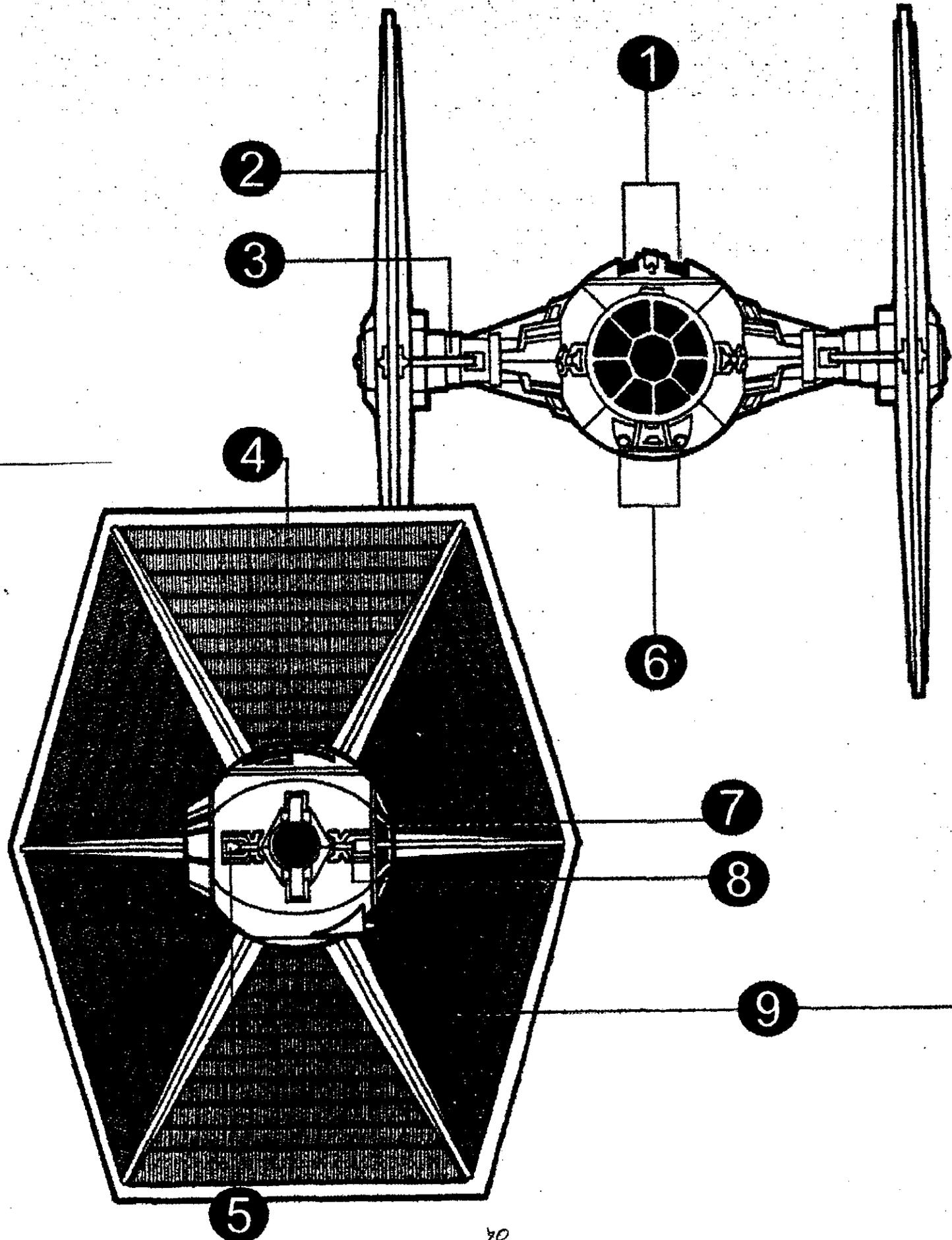
IMPERIALES TIE

Mientras que las bases de los escuadrones terrestres son poco común, las astronaves TIE son mas comúnmente llevadas a bordo y puestos en operación desde largas embarcaciones imperiales, tal como la Estrella Imperial. Increíblemente rápidos y altamente maniobrables, un escuadrón de enfrentamientos variantes, puede repentinamente ocupar el espacio rondando su navemadre, parecido a una nave de insectos abalanzando sobre el enemigo antes de que los sistemas defensivos de la nave puedan reaccionar.

Armadas con fusiles del punto de un alfiler y piloteados individualmente los TIE de corto rango fueron designados para servir y reconocer misiones tácticas, puntos de barrera defensiva y combates entre naves.

TIE FIGHTER

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1- Ventanas superiores | 6- Cañones blasters |
| 2- Ala de celdas solares | 7- Ventana principal |
| 3- Unión de la ala | 8- Paquetes de sensores (2) |
| 4- Acceso | 9- Celdas solares |
| 5- Máquinas de iones | |

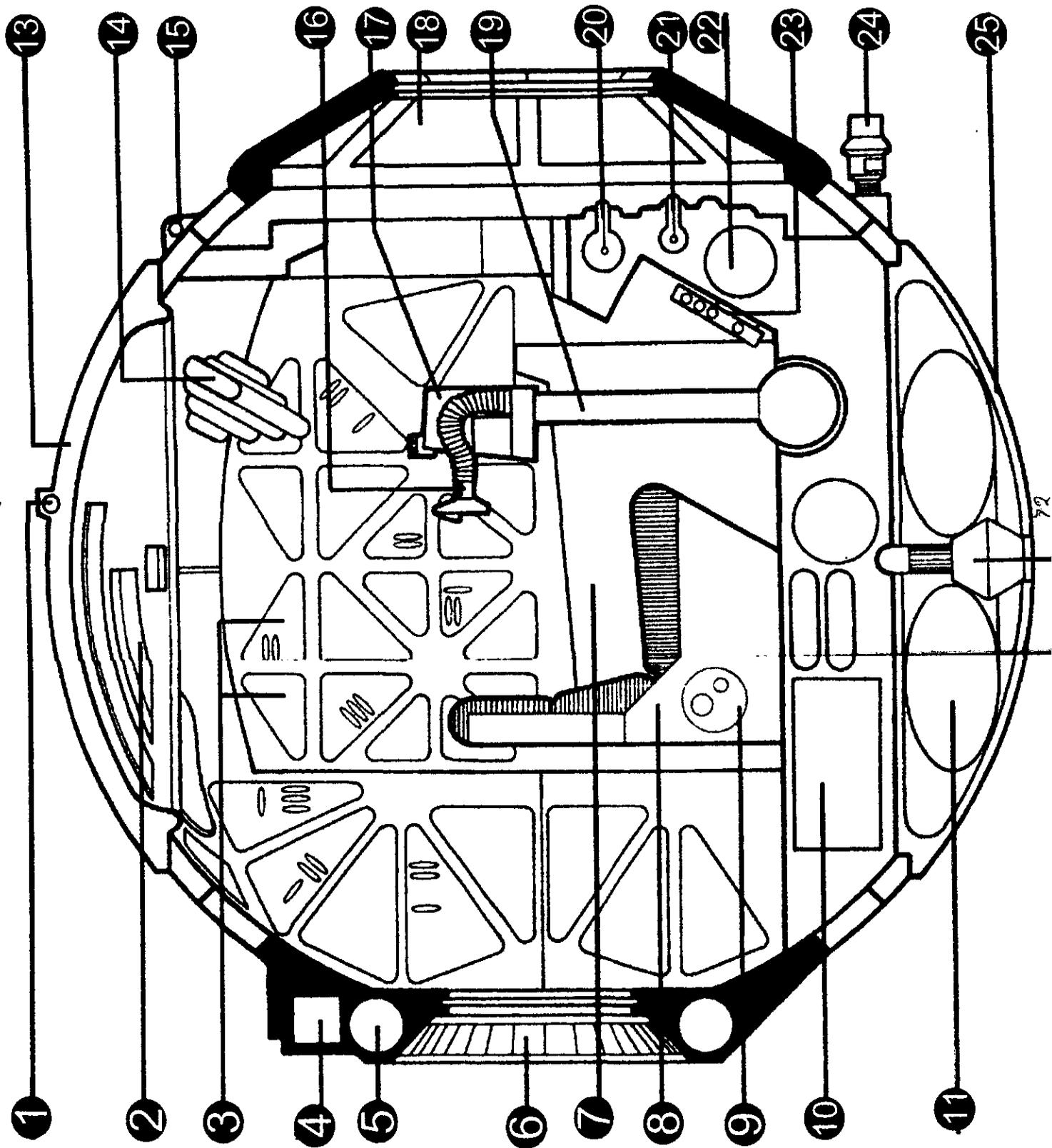


TIE es acrónimo para máquinas o motores de ion gemelar y por ello, los increíbles y sucesivos combates del TIE son mentira. Cada ion-eléctrico de la nave encaja en el sistema requerido para una diminuta cantidad de gasolina minimiza las masas-inercia de la nave a tal punto que puede hacer que el curso cambie a una alta velocidad que simplemente no es posible para otras naves. Solares largos y hexagonales forman, el porte tablero o panel y el estribor, proporcionan poder para iniciar la propulsión y armas de fuego, así como escondites del modulo de cabina del blanco de las armas enemigas y análisis de daños examinados.

Existen tres modelos básicos del TIE y un uso de hasta seis variantes por el imperio. La más común es el TIE Fighter, una contienda mortal para cualquier starfighter en la rebelión arsenal. Los TIE Fighters son baratos para producir y operar en silencio eficientemente sin una protección defensiva o sistemas de ejecución para sus pilotos. Esto infortunadamente, refleja el punto observador de la nave sin una consideración para el valor de la vida, que gusta de sus peleadores, los pilotos combatientes del imperio son plena y fácilmente reemplazados.

CABINA DEL TIE FIGHTER

- | | |
|--|--|
| 1- Sensor de velocidad | 14- Indicador de las celdas solares |
| 2- Ventanas superiores | 15- Faro |
| 3- Pantallas de datos | 16- Controles y disparadores |
| 4- Reactor del sistema de enfriamiento | 17- Computadora de disparo |
| 5- Reactor de vuelta | 18- Ventanas principales |
| 6- Rector ionizador solar | 19- Columna de control de altitud |
| 7- Consola lateral | 20- Sensor de blanco de disparo de largo alcance |
| 8- Asiento del operador | 21- Sensor de blanco de disparo de corto alcance |
| 9- Soporte de vida | 22- Módulo de control del sensor |
| 10- Sistema del soporte de vida | 23- Pedales |
| 11- Tanque de combustible slug | 24- Cañones blasters (2) |
| 12- Celda de poder | 25- Módulo de poder |
| 13- Acceso | |



El TIE Fighter esta armado con dos SFS 1-S1 cañones blasters, los cuales operan uno u otro singularmente.

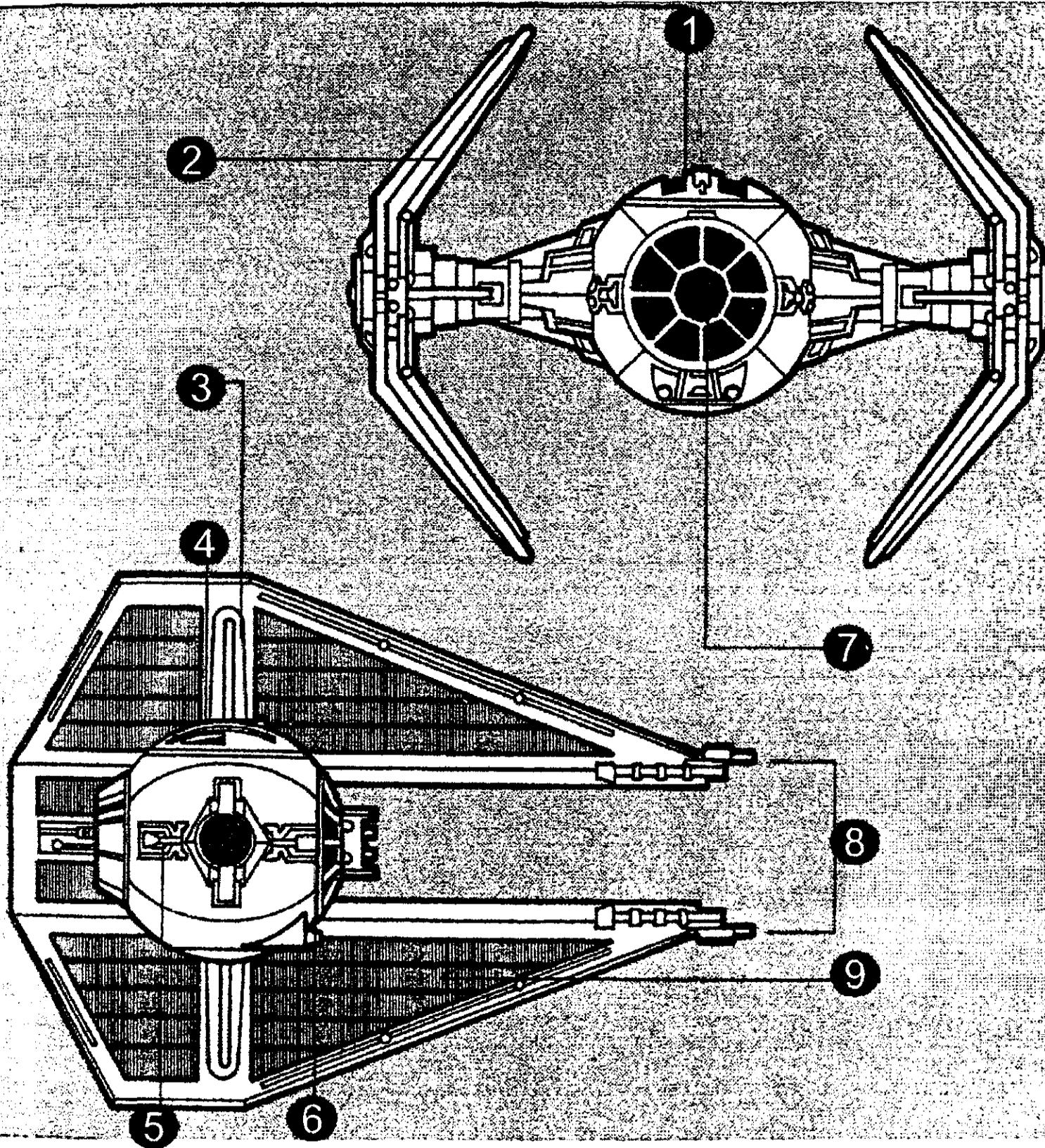
Igualmente en servicio es el TIE Interceptor, igual de rápido y con una versión armamentaria mas pesada que el Fighter básico. Un prototipo primitivo de nave fue designado y volado por Lord Darth Vader en la batalla de Yavin en la persecución de la rebelión por la fosa de la estrella de la muerte I. Su improvisado manubrio y el durable modelo estructural del interceptor, mostró en la habilidad de Vader en la supervivencia de una colisión con uno de sus alas peleadoras y luego recobrar de nuevo el control de su nave siguiendo la destrucción de la estrella de la muerte I.

El modelo de producción del Interceptor tiene cañones lázers en los extremos delanteros de sus formas solares, cuatro en total. Sus motores son mas largos que los del TIE Fighter estándar y una visible evidencia indica que el TIE Interceptor es tal vez, el starfighter más rápido en el espacio actual.

La tercera variante de los escuadrones imperiales TIE es el TIE Bomber, diferente de los otros, compuesto de dos armazones cilíndricos. Unos de los cuales lleva carga de torpedos protón, misiles guiados, minas orbitales y atmosféricamente protegido de las caídas de los detonadores termales.

TIE INTERCEPTOR

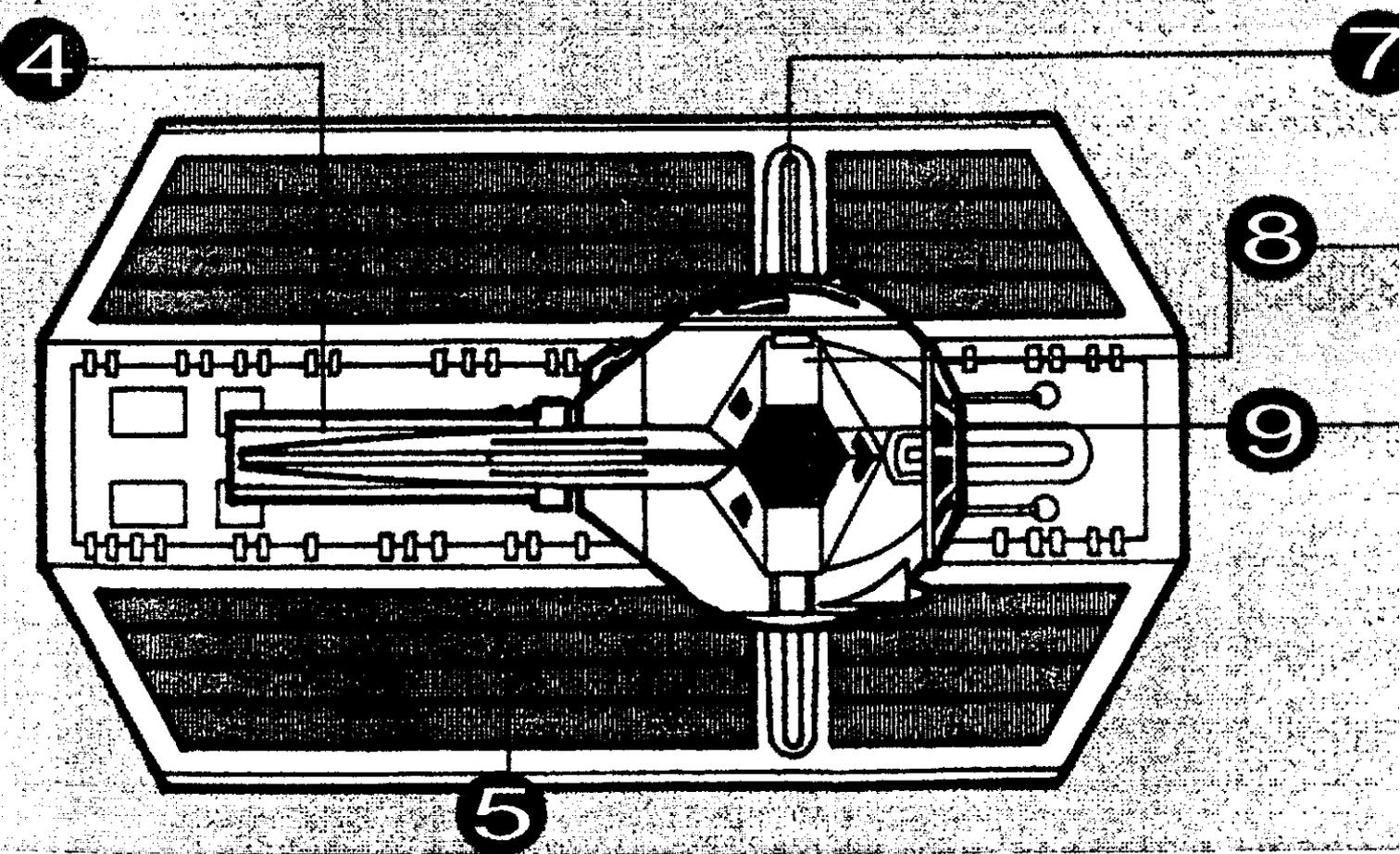
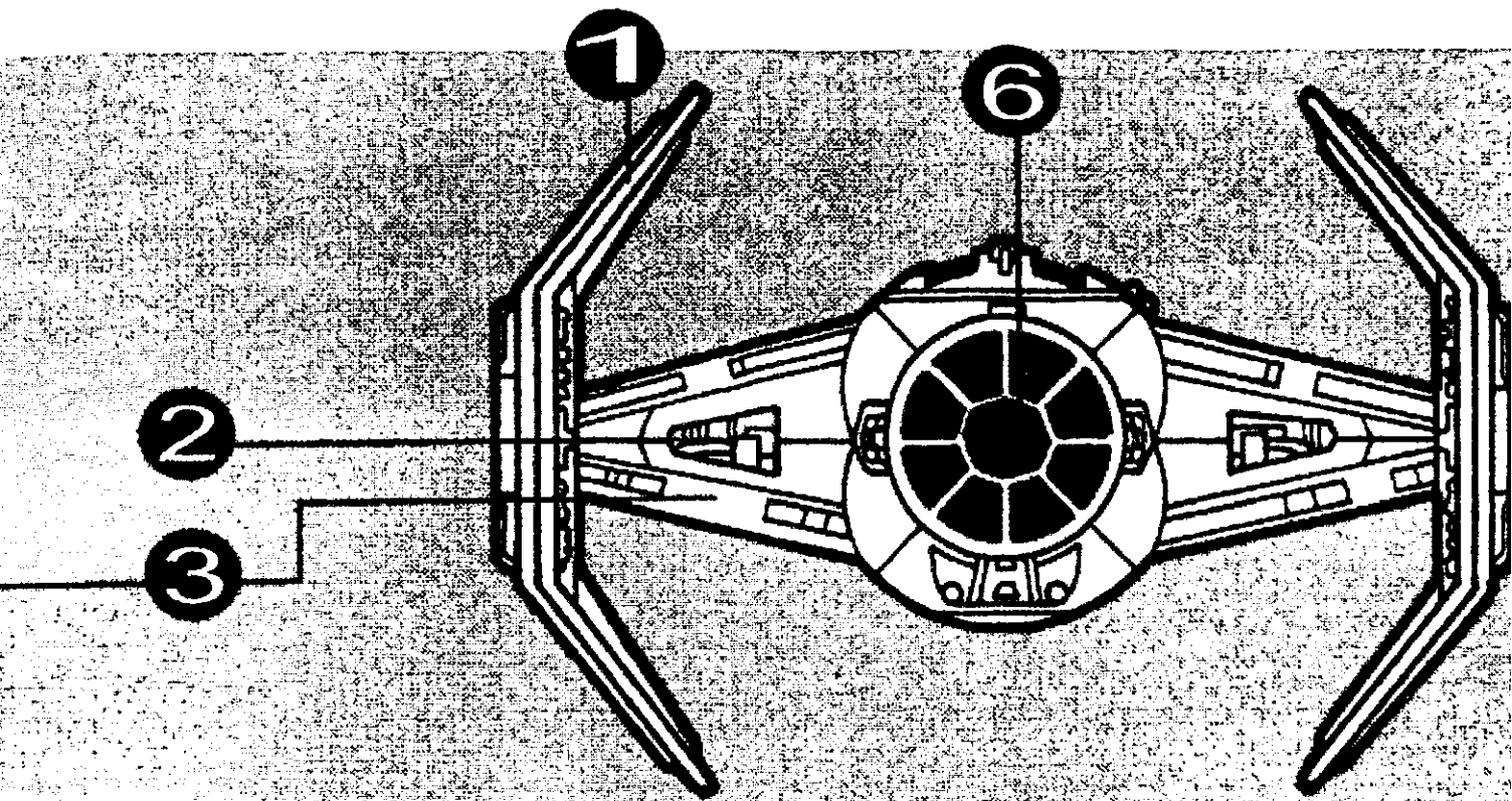
- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1- Ventanas superiores | 6- Ventana principal |
| 2- Celdas solares | 7- Cañones lázers (4) |
| 3- Tirantes de las alas | 8- Alas solares |
| 4- Acceso | 9- Paquetes sensoriales (2) |
| 5- Máquinas de ion | |



El TIE Bomber es usado siempre que la precisión quirúrgica en el sólido plasmado sea necesitado. Este sofisticado sistema sensor puede marcar cualquier base terrestre. Este es preferible para escalas de bombardeo continuo, las cuales, generalmente, destruyen superficies de áreas completas con cualquier fondo valuable comercial o militarmente.

PROTOTIPO DEL TIE INTERCEPTOR DE DARTH VADER

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1- Ala solar | 6- Ventana principal |
| 2- Bahía de acceso | 7- Acceso a la nave |
| 3- Unión de la ala | 8- Cabina |
| 4- Máquinas de ion | 9- Paquete de sensores (2) |
| 5- Celdas solares | |



A la par con su enorme flota del espacio imperial, Palpatine sentía que había cierta carencia de respeto y miedo debido a su regla entre los mundos que formaron la vieja república. Queriendo remodelar la situación mando llamar a los mas inteligentes diseñadores de su nave y demandó una embarcación mas magnificante y

LAS ESTRELLAS

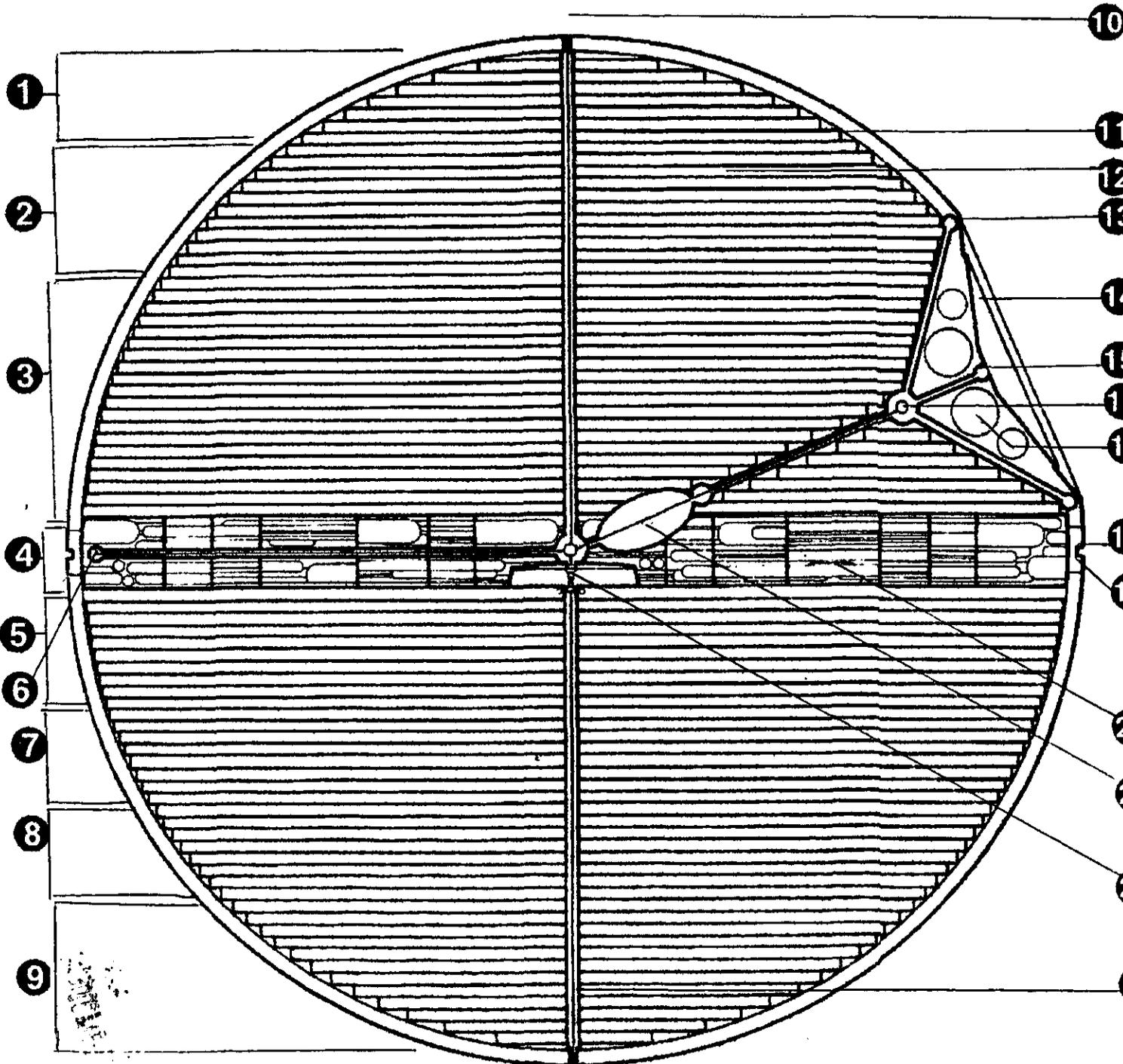
DE LA MUERTE

poderosa que cualquiera que el espacio haya tenido antes. Su singular demanda era que la nueva fortaleza de batalla tuviera la habilidad de destruir un planeta entero con un rápido y masivo golpe en contra de aquel que pudiera no tener una defensiva planetaria.

El código imperial nombrado para el proyecto fue Estrella de la Muerte. Un nuevo y terrorífico sistema poderoso de superlaser fue creado, requería de un suplemento de energía enorme, el cual demandaba en esencia un planetoide artificial. Todo el imperio mostró que un singular estallido proveniente de la estrella de la muerte podría semejar la combinación de poder fugaz de la flota imperial completa y el Emperador favorecido con el concepto, ordenó que comenzará la construcción.

ESTRELLA DE LA MUERTE

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1- Sector de comando norte | 12- Niveles interiores (84) |
| 2- Sector de soporte de vida | 13- Cristales de amplificación (8) |
| 3- Sector de maquinas | 14- Cañón superláser |
| 4- Sector ecuatorial | 15- Cristal infrarrojo |
| 5- Sector viviente | 16- Cristal de poder |
| 6- Unidades motivadores de hiperespacio | 17- Generadores de campo |
| 7- Sector de armas | 18- Sector de soporte de poder |
| 8- Sector de almacén | 19- Trinchera ecuatorial |
| 9- Sector de comando sur | 20- Sistemas de propulsión y poder |
| 10- Torre emperador | 21- Sistema amplificador de poder |
| 11- Distribuidor de poder norte | 22- Generador de poder |



un desocupado sector aislado del espacio fue el sitio escogido para la construcción. Por cerca de dos años, el imperio tomó las mismas resoluciones. Grand Moff Tarkin, un gobierno formado de uno de los territorios exteriores, sirvió como supervisor del proyecto de la estación de batalla y fue asignado para comandar la estrella de la muerte; una vez fuese terminada. Este brillante estrategia usó el poder de la estrella de la muerte para incrementar su propia influencia política durante su comando.

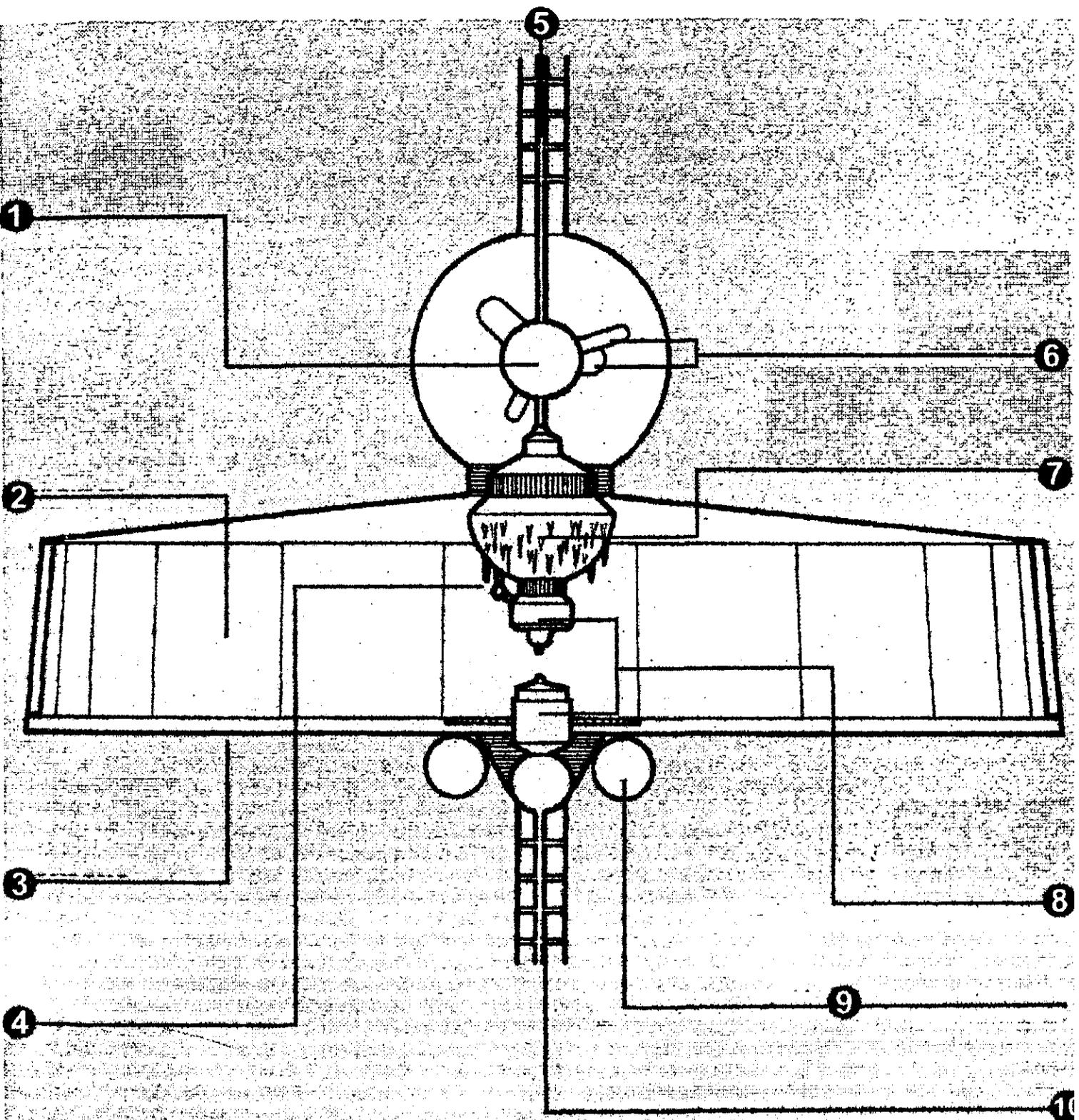
En el centro de la estrella de la muerte, estaba una caverna inmensa por el poder del generador de poder matriz de la estación de batalla. Un reactor de fusión de increíbles proporciones, alimentaba por botellas de gasolina estelar que forraban su periferia, produjo un rayo enérgico denominado por la estrella de la muerte superlaser y los sistemas de hiper espacio. Muchos de los volúmenes internos de la estación fueron ocupados por maquinaria necesaria que sostenía el centro de las fusiones con sistemas de propulsión y un generador de defensa que forraba el exterior de la región ecuatorial.

La propulsión del espacio real fue manejado por arreglo externo de poderosas máquinas de ion las cuales convertían la fusión enérgica de rayos del centro de la estación en grandes masas impulsadas en la estación dentro de cualquier movimiento dictado por los enormes bancos de datos de la estrella de la muerte. Mientras las maquinarias de ion de semejante magnitud son altamente radioactivos, ningún otro sistema podría proveer las direcciones de control necesarias para estaciones de tal tamaño.

REACTOR DE PODER

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1- Reactor solar ionizador | 6- Barras alimentadoras |
| 2- Cámara descargadora de estática | 7- Venas descargadoras de estática |
| 3- Conductos distribuidores de poder | 8- Transferencia de poder |
| 4- Generador de poder | 9- Unidades de enfriado (6) |
| 5- Distribuidor de poder norte | 10- Distribuidor de poder sur |

ESTA TESIS NO DEBE
SER EN
NINGUN
MOMENTO
SALIDA DE LA BIBLIOTECA



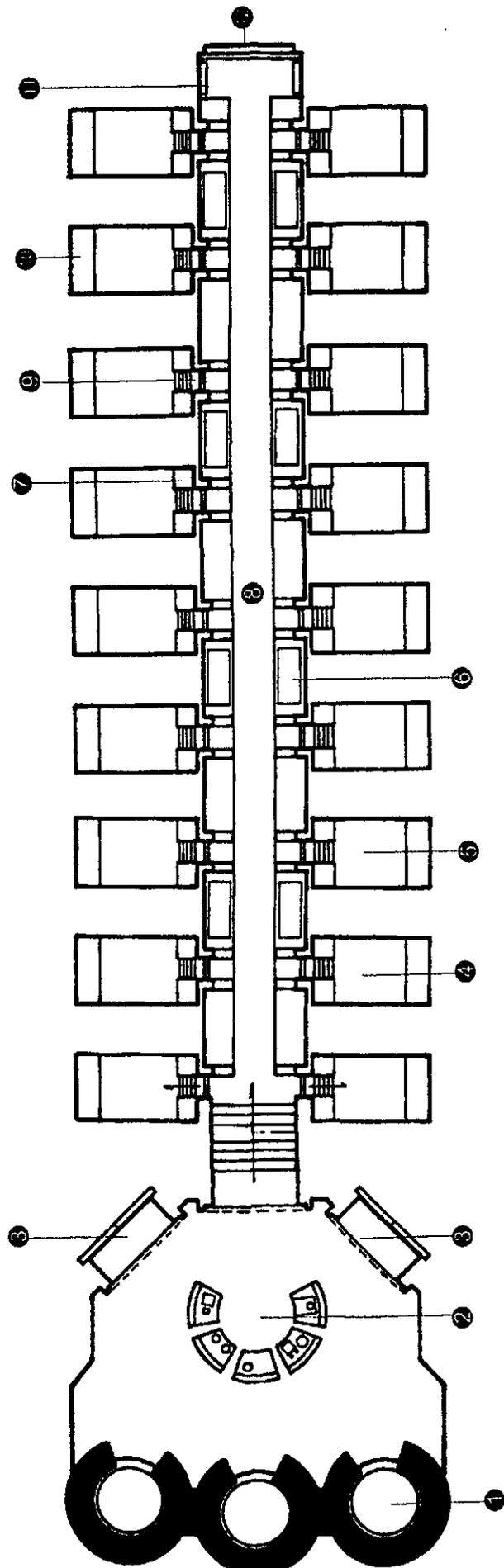
Personal ingeniero asignado para monitorear operaciones de apertura de ion, usualmente desgasta suits de radiación. Las unidades motivadoras del hiperespacio de la estrella de la muerte estaban comprendidas de enlaces bancarios de generadores de campo semejantes a aquellos encontrados abordo de la estrella imperial.

Ciento veintitrés generadores individuales hiperespaciales, enlazados dentro de la singular matriz navegacional, fue o era necesario llavarlos a la estrella de la muerte, mas alla de la velocidad luz el intenso poder generado dentro de la estación de batalla, combinado con su gran masa, le dio el mismo campo magnético y campo gravitacional igual a aquellos de cuerpo natural, muchas veces su talla aumentado.

En la verdadera estación del ecuador había una oscura zanja que circulaba a la estrella de la muerte pareada a un interminable cañón de 376 Kms de largo. Aquí, se encontraba el primer hangar, las primeras formaciones sonoras y sistemas rayo-tractores. Forrando esa zanja habrían miles de tubulares para defenderse en contra de ataques de los starfighters, mientras la estrella de la muerte fue improvisa alargó embarcación, era visto en el escudo defensor de la estación que un pequeño fighter pudiera sacar ventaja de ello.

BLOQUE DE DETENCION AA-23

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1- Elevadores | 7- Plataforma de alta seguridad |
| 2- Estación de seguridad | 8- Corredor |
| 3- Acceso a bloque secundario | 9- Puerta reforzada |
| 4- Celdas de detención (18) | 10- Bunks |
| 5- Celda No. 2187 | 11- Panel de la computadora de seguridad |
| 6- Conducto de mantenimiento | 12- Panel de alumbrado |



Un pequeño cañón superláser de la estación de batalla fue alguna vez pensando que fuera más allá de la capacidad de la ciencia militar imperial. su facetada amplificación de cristal combinado, ocho veces intensificado, separa la iniciación de rayos dentro de un láser singular con toda la intensidad del centro estelar, el impacto de éste rayo puede ser controlado y escalado al acomodamiento destructivo de cualquier blanco. Cierta rayo de un nivel de poder fue usado en contra de la nave capital enemiga, mientras un rayo mucho mayor pudo causar la desintegración de un planeta. El poder superláser tiene que ser recargado entre frings y la intensidad de cada fring determina cuantas veces al día, el arma puede ser usada.

De hasta 120 Kms. de diámetro la estrella de la muerte fue el objeto construido más largo. Sus oficiales y tripulación de servicio completan comunidades privadas de vivienda. Parques, centros comerciales y de entretenimiento. La operación de la estrella de la muerte requiere tripulaciones completas de 776,576 visto por debajo de un staff de 27,048 oficiales. En adición de estos 378,685 soportan y mantienen personal necesario. La seguridad abordo de la estación es mantenida por la fuerza de mas de 25,000 stormtroopers. Agregando la tripulación humanoide de la estación la estrella de la muerte tiene una tripulación de base de mas de 40,000 androides. Estos sirvientes roboticos van desde el sofisticado R2 hasta androides ratón y una variedad de partes incluyendo: protocolo, traductores interrogantes, búsquedas científicas, asistencia médica, servicio doméstico, transportación local y salubridad o saneamiento.

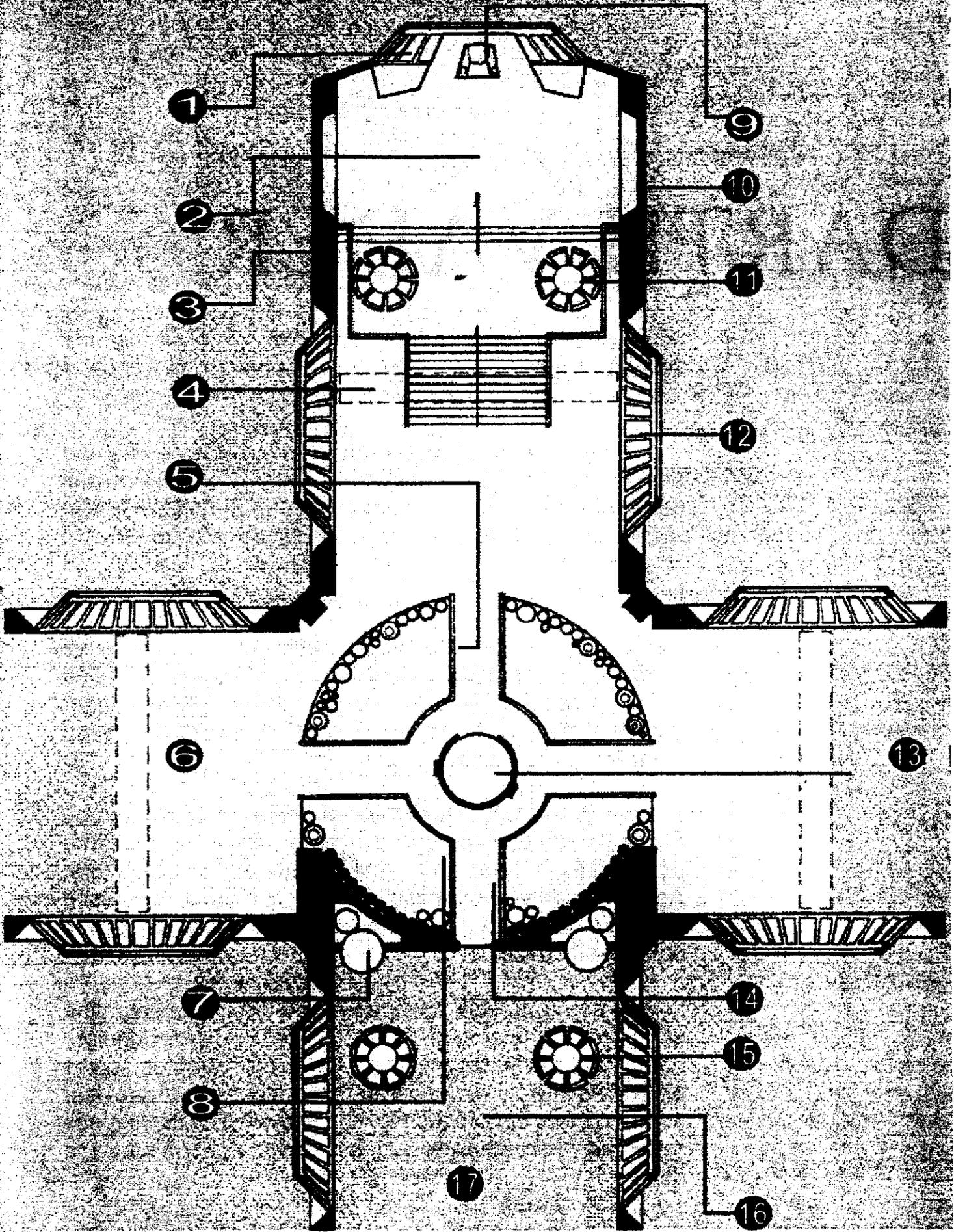
La superficie de la estación fue cubierta con cientos de miles de ciudades tendidas, de modo que las estaciones se dedican principalmente al principio a defender. Ahí fueron encontradas la mayoría de los escudos proyectores de la estrella dela muerte al igual que las ordenes o formas de comunicación. Mientras que el interior de la cubierta de la estación fue diseñada y

construida con gravedad artificial, el personal de la superficie externa estaba proveído por gravedad planetaria natural.

En el polo norte exacto de la estación había una torre la cual era improvisada de los ataques externos. En el tope de la torre se encontraba la cámara privada de observación del Emperador, desde la cuál, Palpatine podría mirar todas las operaciones de la estrella de la muerte. La primera estrella de la muerte fue destruida antes que el Emperador, pusiera un pie abordo, pero la torre que rozó por encima de la segunda estrella de la muerte fue personalmente maniobrada por Palpatine durante la Batalla de Endor. Palpatine murió ahí, justo antes de la destrucción de la estrella de la muerte.

CUARTO DEL TRONO DEL EMPERADOR

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1- Ventanas principales (4) | 9- Trono del emperador |
| 2- Plataforma de audiencia | 10- Pantalla |
| 3- Casco reforzado | 11- Postes |
| 4- Pasadizo | 12- Ventanas (8) |
| 5- Barandal | 13- Elevador |
| 6- Galería de observación | 14- Caminera |
| 7- Servicio de comida | 15- Postes de seguridad |
| 8- Pozo abierto | 16- Cuarto de seguridad |
| | 17- Hacia cápsulas de escape |



El poderoso Darth Vader vivió su amenazante existencia dentro de una formación compleja de armadura y equipo de soporte. Se rumoraba que era más máquina que hombre, Vader era dependiente bajo el traje de armadura negra.

DARTH VADER

El podía existir fuera de su armadura altamente especializada solamente permaneciendo dentro de una cámara de meditación abordo de su nave que ocupaba los mismos requerimientos funcionales para su vida.

Vader, anteriormente Anakin Skywalker, fue saludable en su tiempo, un joven Jedi. Durante la batalla del sable láser con su maestro Jedi, Obi-Wan Kenobi, Vader cayó dentro de un hoyo en fusión. Kenobi lo dejó para que muriera, pero Vader sobrevivió. Incapaz de tomar aliento por sí mismo, Vader se vio forzado a usar poco después una máscara que le permitiera respirar y una armadura que le brindara cierto soporte. En varias confrontaciones ambos durante su juventud y después de a ver cedido al lado oscuro de la fuerza, Vader mantuvo masivas las injurias y la pérdida posterior de un miembro de su cuerpo.

Mas tarde, conforme Vader se hacía mas fuerte en su manipulación del lado oscuro de la fuerza, su vestidura era diseñada con una nueva unidad de máscara, Aparentemente espantoso, se le incorporó un casco negro completo, con el fin de esconder una cicatriz, que cubría su cabeza.

Así como florecía en el poder político bajo Palpatine su rostro de metal negro era lo único que lo distinguía y por lo cual todos lo conocían. Ocurrieron cambios sutiles en la máscara conforme la tecnología pudiera improvisar su apariencia permitiéndole la miniturización de algunos sistemas y rearreglos de su vista, que a algunos causaba miedo.

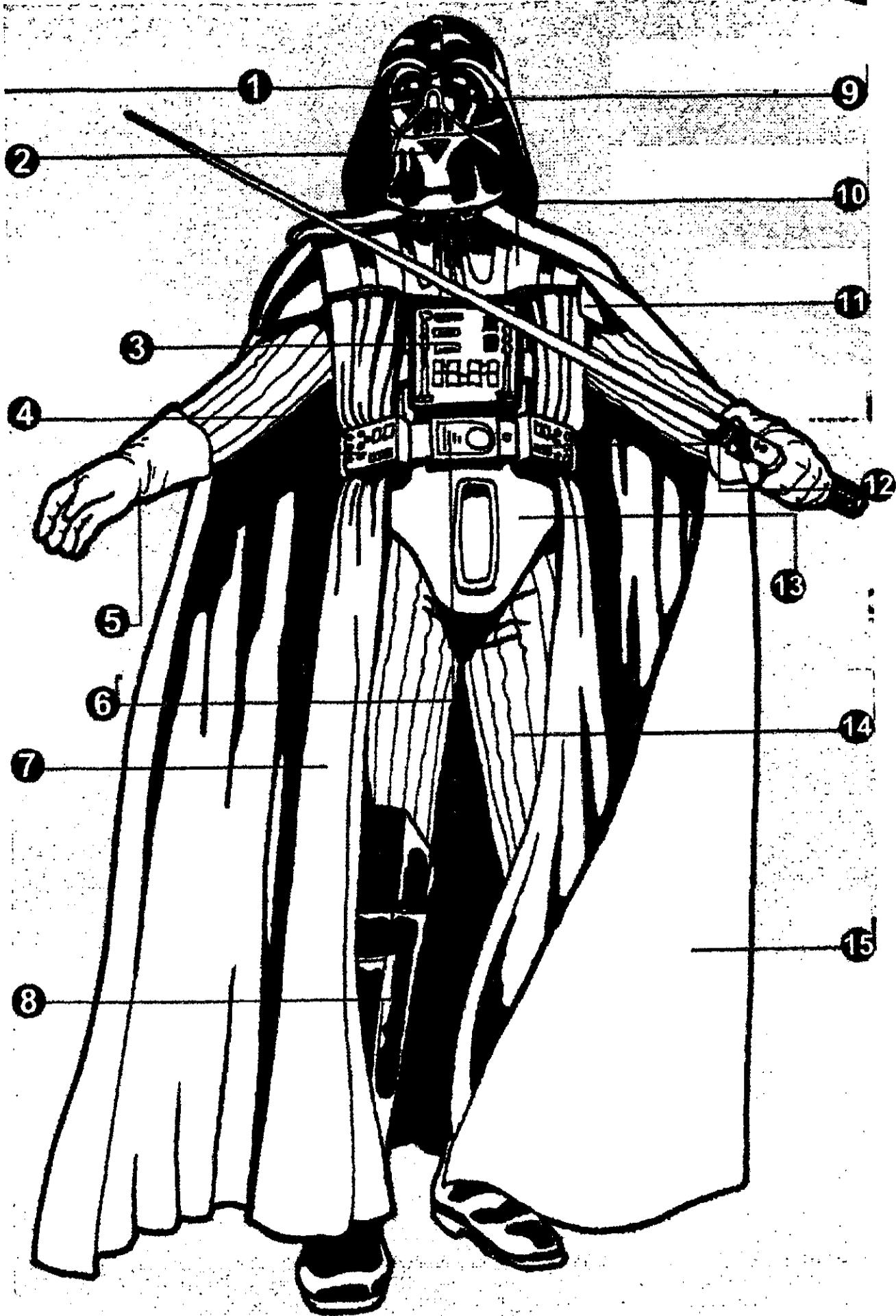
Sensores visuales se encontraban dentro del casco y máscara de metal, sistemas de sonidos y una voz electrónica sintetizadora, diseñado funcionalmente, lo que le quedó de su cuerpo fue encerrado dentro de un complejo traje a presión conteniendo componentes mecánicos y realizados aparatos poderosos.

El sistema de soporte de vida de Vader, incluye un cofre en el pecho con una unidad de panel de control computarizado que regula su función respiratoria. Su armadura de duracero protege, sus hombros y costillas, así como sus espinillas, también un cinturón como unidad monitoreada con otras funciones. Muchos de los hardwares de Vader fueron ocultos por una formación de una pesada capa negra, la cual completaba su apariencia intimatoria.

Finalmente, volviendo desde el lado oscuro de la fuerza, Vader murió protegiendo a su hijo, Luke Skywalker, en un ataque del emperador. La energía pura, emitida por Palpatine en contra de Vader, daño el equipo de soporte de vida de Lord Vader, a tal punto que no pudo alargar su función, pero Vader mató al Emperador, lanzándolo dentro de un pozo de poder de la Estrella de la Muerte, poco después murió Vader en brazos de su hijo.

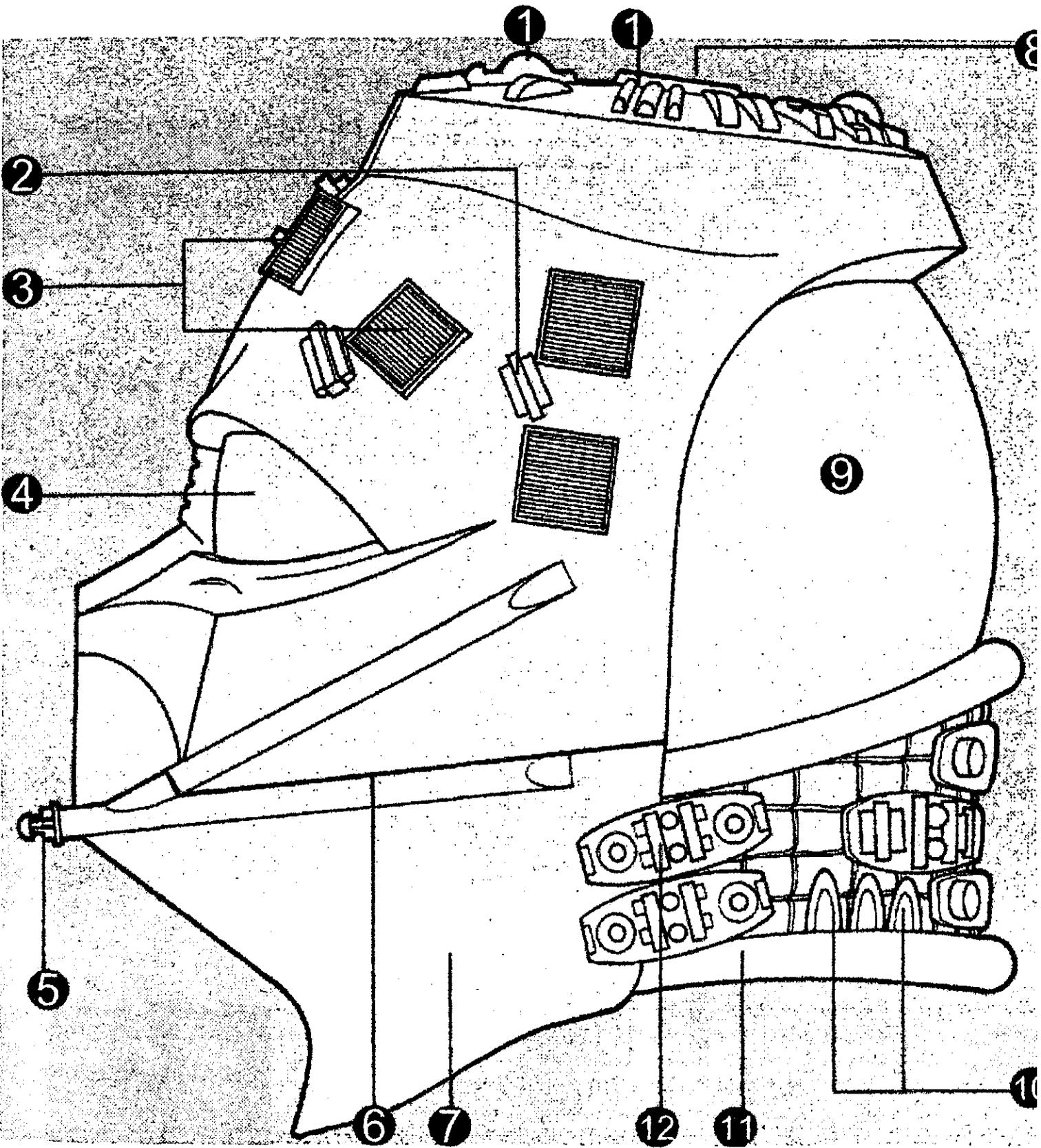
LORD VADER

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1- Sistema visual | 9- Toma y salida de aire |
| 2- Activador de voz | 10 - Armadura de pecho |
| 3- Computadora de soporte de vida | 11- Armadura de hombros |
| 4- Sistema de regulación de temperatura | 12- Sensor matriz de respiración |
| 5- Guantes | 13- Concha |
| 6- Unidad de audio | 14- Traje |
| 7- Capa interior | 15- Capa exterior |
| 8- Armadura de espinillas | |



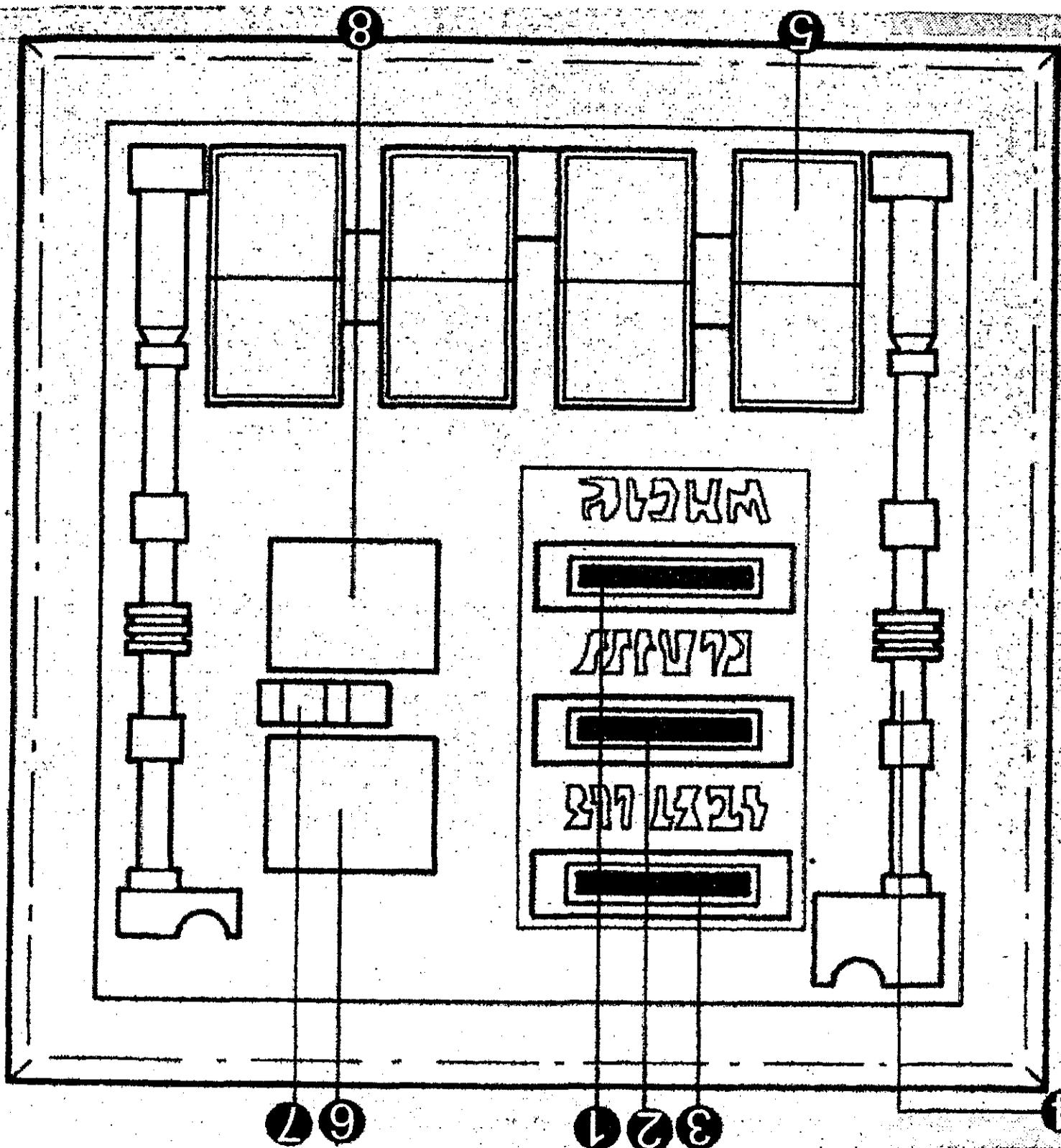
MASCARA DE VADER

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------|
| 1- Unión del casco | 7- Cubierta |
| 2- Uniones | 8- Picaporte magnético |
| 3- Ventiladores de la cabeza | 9- Cabeza expuesta |
| 4- Sensores visuales | 10- Unidades de enfriamiento |
| 5- Sensores de atmósfera | 11- Collar |
| 6- Línea de separación de la máscara | 12- Sensores neurales |



SISTEMA DE COMPUTO DE VIDA DE VADER

- 1- Display de sistema pulmonar
- 2- Display de sistema respiratorio
- 3- Display de sistema neural
- 4- Sensores de funcional de vida
- 5- Platos de programación
- 6- Switch de comando
- 7- Switch de manual o auto
- 8- Switch para renovar sistemas



CINTURON DE VADER

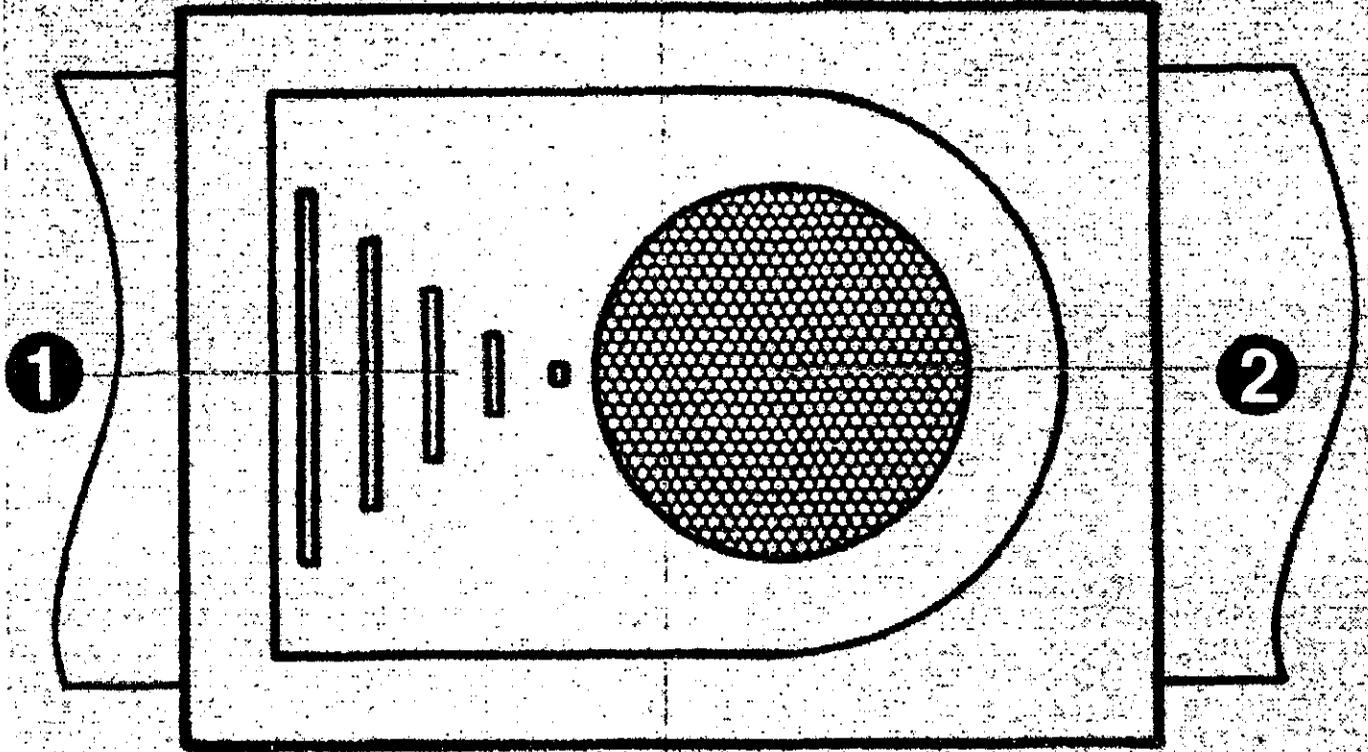
UNIDAD DE AUDIO

- 1- Sensores de alto rango de audio 2- Sensores de bajo rango de audio

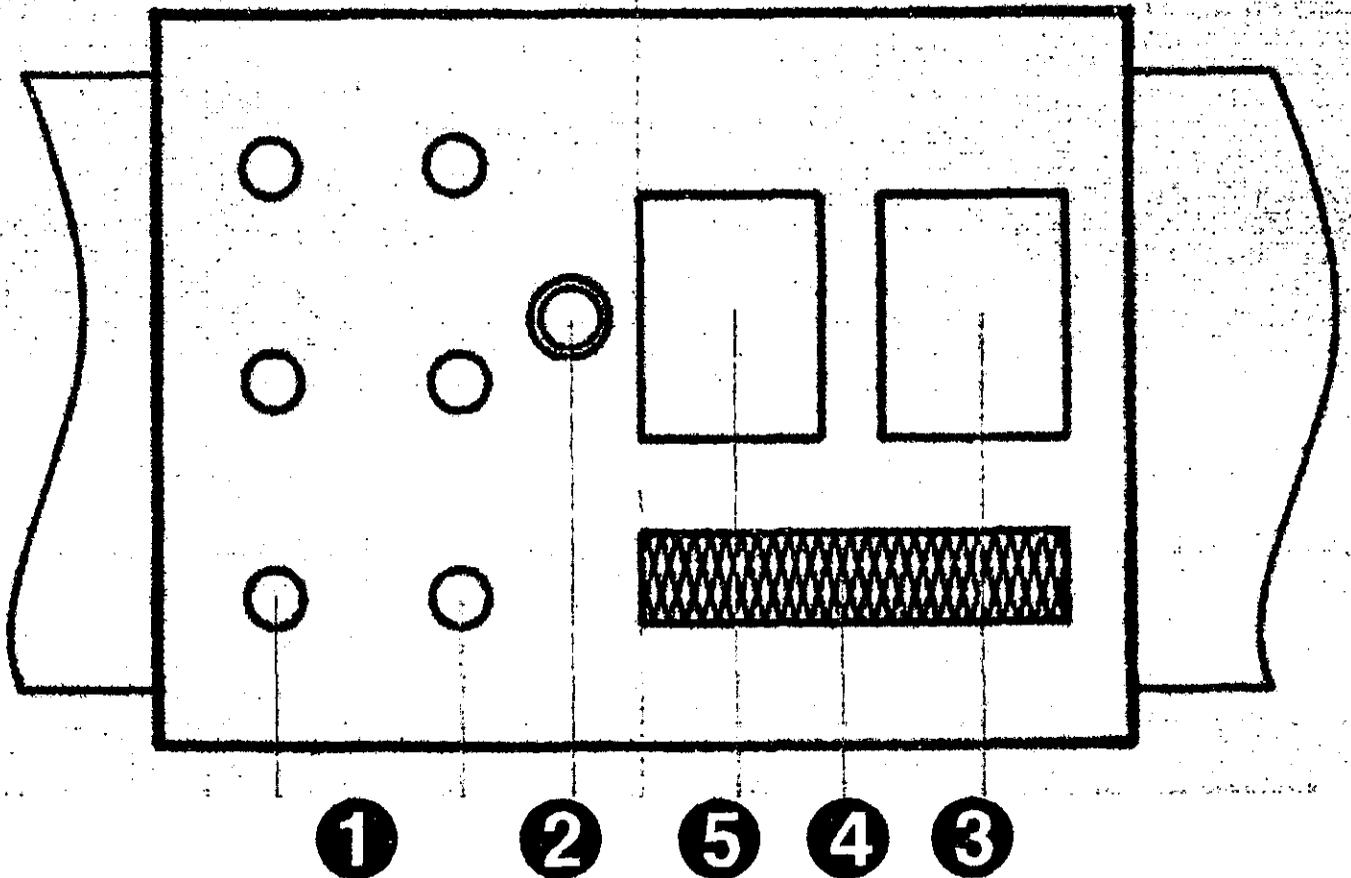
UNIDAD DE REGULACION DE TEMPERATURA Y RESPIRACION

- 1- Switches de ajuste manual 4- Ventila
2- Luz de sistema activo 5- Switch selector de manual o auto
3- Switch de recomienzo

UNIDAD DE AUDIO

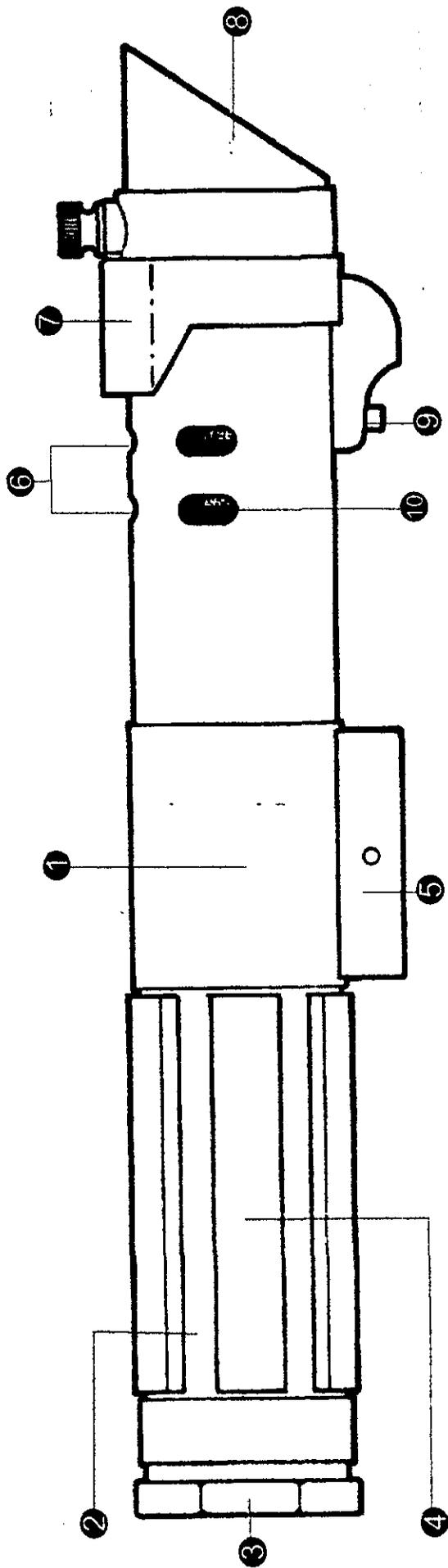


UNIDAD DE TEMPERATURA Y RESPIRACION



SABLELASER DE VADER

- | | |
|------------------------------|--|
| 1- Cuerpo de duracero | 6- Sistema de diagnostico |
| 2- Celda de poder | 7- Unidad para colgar en cinturón |
| 3- Plato de acceso | 8- Cubierta del emisor |
| 4- Handgrips | 9- Switch de activación |
| 5- Sistema lógico | 10- Switch de recarga |



Estan diseñados principalmente como vehículos de asalto terrestre, el imperio sabía que el miedo y la superstición jugaban gran parte en la destrucción de estos quienes se opondrían a los fuertes. Al finalizar, Palpatine aprobó aquellas series de vehículos mayores a

CAMINANTES

IMPERIALES

cualquier cosa, bestias enormes comparadas con cualquier repulsor enano usado por los mundos de La Vieja República. Causan pavor cuando estan en movimiento con cada pisada que dan, hacen temblar el suelo, estos caminantes son los mas terribles y poderosos enemigos.

Imperial All Terrain Armored Transport (AT-AT) son unos formidables vehículos de batalla. Reunidos o armados en la Kuat Drive Yards, los AT-AT son los caminantes más largos en diseño, y pueden llevar a cabo su función muy bien en el desierto, bosque o climas fríos. Controlados por pilotos dentro de las cabezas delanteras del vehículo, este impresionante monstruo de metal se mueve a lo largo, tan rápido e imparable destruyendo todo por donde pase. Su gran altura es controlada, permitiendo ver a la tripulación los obstáculos, como arboles o altas construcciones que pueden encontrar durante situaciones de batallas urbanas. La sección central del AT-AT esta conectada al cuerpo principal por un tunel flexible unido al cuello y gracias a su flexibilidad, le permite el control balanceandose de un lado a otro, arriba y abajo, alrededor de sus víctimas.

Buscando a través de un observador ó telescopio el piloto y co-piloto pueden mecer la cabeza en un arco de 60° verticalmente y 90° horizontalmente proveyendoles una vista superior de la batalla a su alrededor. Está

habilidad está aumentada por un rango de sensores y blancos que producen una imagen de 360°. Una tripulación standard consiste de un Comandante AT-AT, piloto, co-piloto quienes son responsables de las armas.

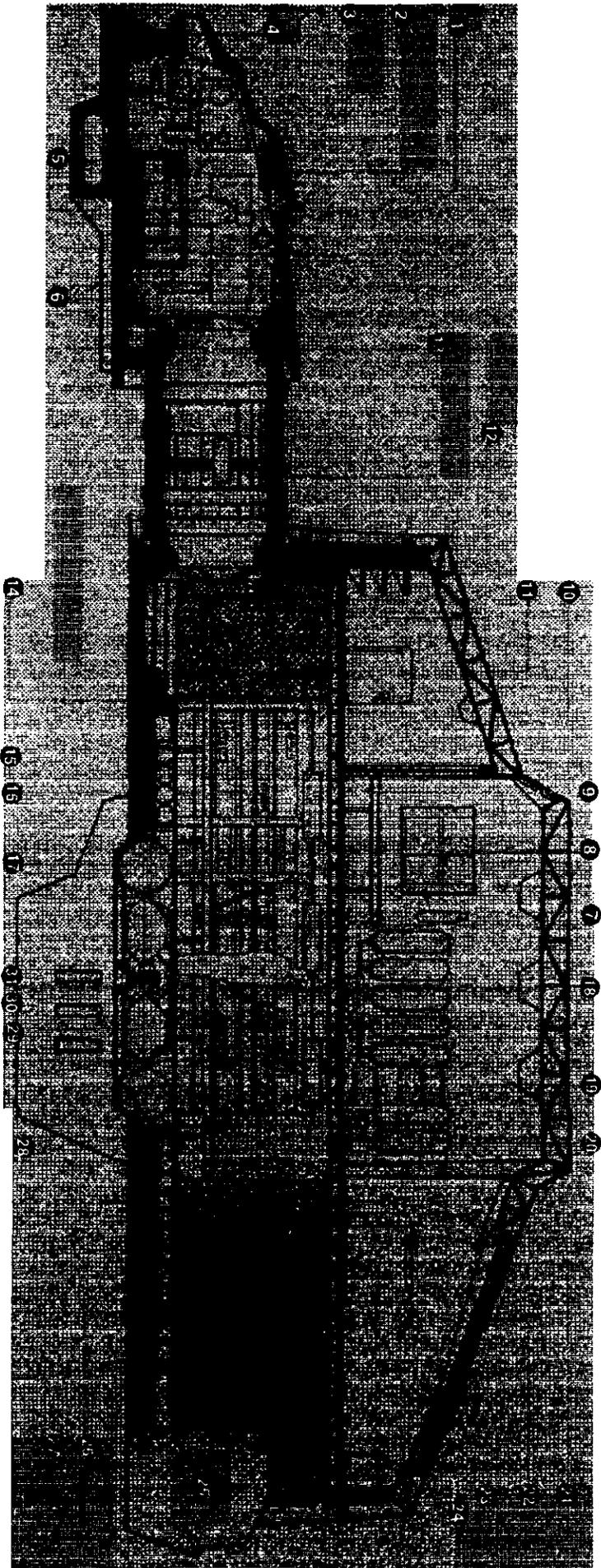
Fueron reparados cañones láser con un blanco en movimiento dentro de la cabeza y colocado por debajo de la barba de la cabeza de control. Sobre los lados de la cabina fueron montadas dinamitas fácilmente manejables. Esto permite que el AT-AT dispare en multiples direcciones y al mismo tiempo en diferentes blancos.

La armadura del caminante es virtualmente imprevio hacia las ráfagas de fuego, pero puede ser penetrado por golpes repetidos de misiles de asalto. Luke Skywalker fué hábil para cortar o hacer un agujero en el exterior de uno de los caminantes usando su sable láser, después del cual lanzó una granada y huyó para salvarse. El caminante fué destruído. Otros caminantes más debiles incluyeron una carencia de habilidad para mantenerse en balance, una vez que la hubiesen perdido y suceptiblemente para repetir el ataque en el cuello del vehículo, donde se encuentra un enlace de control vital para el arranque.

AT-AT

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1- Estación de comando | 17- Conductos |
| 2- Cabina | 18- Tanques de agua (4) |
| 3- Telescopio sensor | 19- Puerto de alumbrado |
| 4- Estación de manejo | 20- Escaleras |
| 5- Ventana | 21- Tanques de combustible para seepeders bikes |
| 6- Energetizador de cañon blaster | 22- Puerta de escape |
| 7- A/C de cabina | 23- Puerta para vehículos |
| 8- Extinguidores | 24- Bahía de vehículos |
| 9- Rack de armas | 25- Unidades de A/C |
| 10- Banca para tropas | 26- Tanque de combustible siug |
| 11- Armadura reforzada | 27- Area de andamios |
| 12- Puerta de escape | 28- Baterias de emergencia |
| 13- Almacen | 29- Línea centrica de escotilla |
| 14- Tubo de acceso a cabina | 30- Botellas magneticas (6) |
| 15- Unidad de alumbrado | 31- Armadura posterior |

44



El All Terrain Scout Transport (AT-ST) es una variante rápida y pequeña del diseño del caminante. Estos caminantes scouts son utilizados principalmente para reconocer, si bien desde su existencia se usó en el desarrollo o crecimiento de números así como refuerzos directos para líneas frontales, al pie de la batalla. Mientras que son de armadura menos pesada que los AT-AT, ellos necesitan menos debido a su velocidad. Repetidas ráfagas de fuego pueden penetrar la armadura del AT-ST.

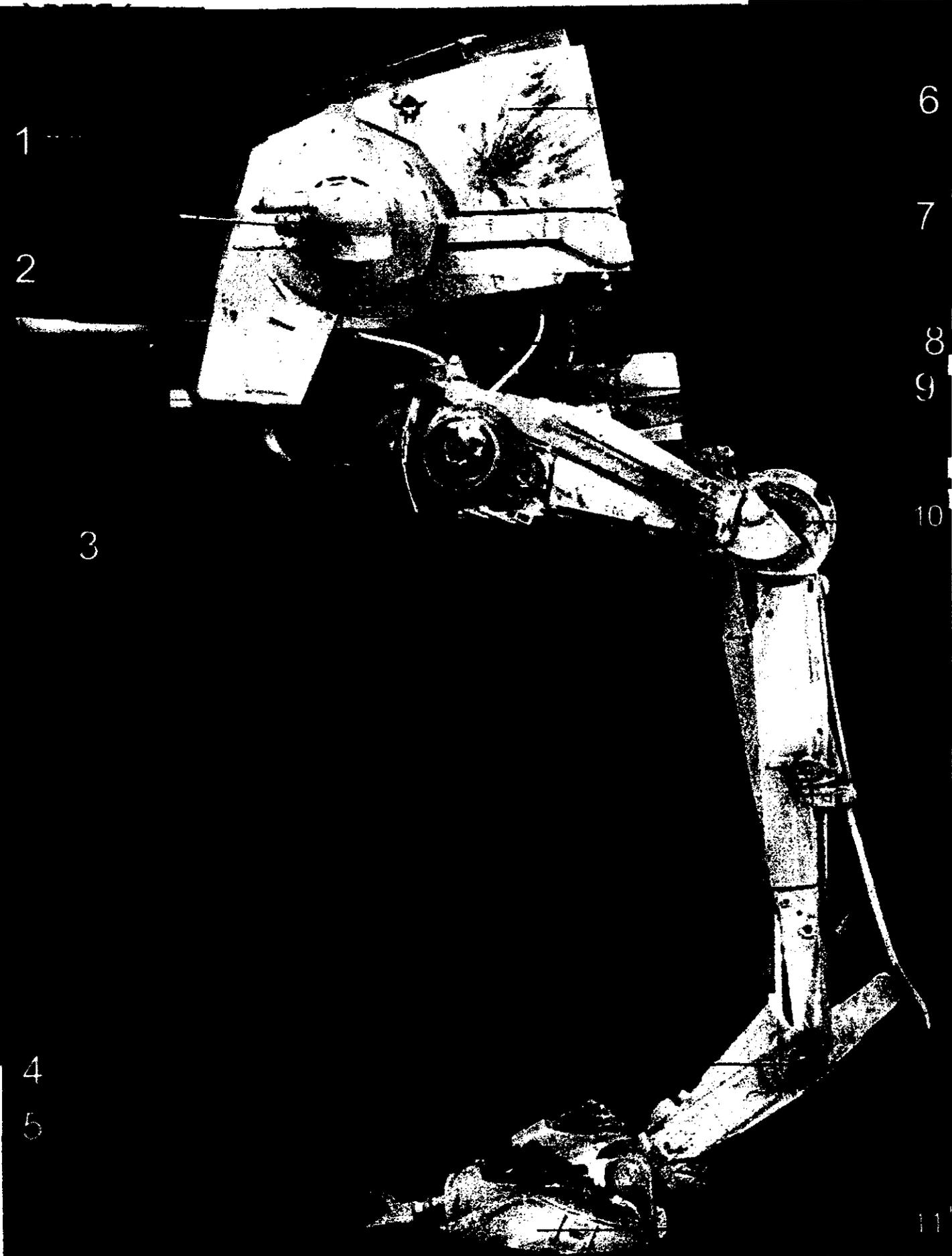
Estos luminosos caminantes son por lo general susceptibles para trampas. Tales trampas son puestas para el buen uso de Endor donde el AT-ST cayó severamente. A causa de eso usualmente las tropas en pie se movieron dentro de las áreas de batalla en primer orden para verificar tales defensas.

Cada AT-ST lleva consigo dobles ráfagas de cañon, igualmente por delante de la sección de la cabeza del vehículo. Vainas sensoriales sobre el puerto y los lados de la cabeza de control lleva armamento adicional en forma de ráfagas de luz emitidas por los cañones.

Mantener en balance puede ser un problema para estas máquinas bipedales, por lo que tienden a permanecer sobre el nivel de la tierra siempre que sea posible. Por lo regular los AT-ST se mueven a lo largo del avance de las formaciones del AT-AT, en orden de las tropas terrestres, quienes podrían buscar salvacion relativamente por debajo o detrás de los larguchos caminantes.

AT-ST

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1- Puerta de ingraeso y egreso | 7- Sensor |
| 2- Cañon blaster | 8- Sistema giratorio |
| 3- Cañones gemelos blasters | 9- Máquina de manejo |
| 4- Junta de la anca | 10- Junta de la rodilla |



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Colocado flojamente por debajo de la simetría del Incom T-16 Skyhopper, el Shuttle Imperial standard se convirtió en la base principal de transportación gubernamental del Imperio. El inusualmente y fuerte escudo defensivo de la nave la hizo la favorita de

SHUTTLE

IMPERIAL

Palpatine quien usualmente viajaba solo en su Shuttle privado.

Mientras el Shuttle es generalmente el mejor para viajes espaciales, su vuelo atmosférico lo hacen más estable por las tres superficies enormes de sus alas. Mientras su ala larga central es estática, el porte y alas del borde estelar tienen una mayor posición vertical para aterrizar. Esta estructura lo hace silencioso durante los despegues y aterrizajes. Contienen una rampa telescópica que se extiende desde lo más inferior, seguido de un fuselaje, justo abajo de la cabina.

Una forma inusual del Shuttle es su equipo de sistema gemelar de aterrizaje. Un tercer aterrizaje lo hizo innecesario por el extremadamente poder central y una unidad motivadora hiperespacial, la cual se encuentra montada en las ruedas de la nave. La gran energía generada por el poder de la nave permite que su alto número de cargas armamentarias hacen del Shuttle un silenciador formidable cuando ataca.

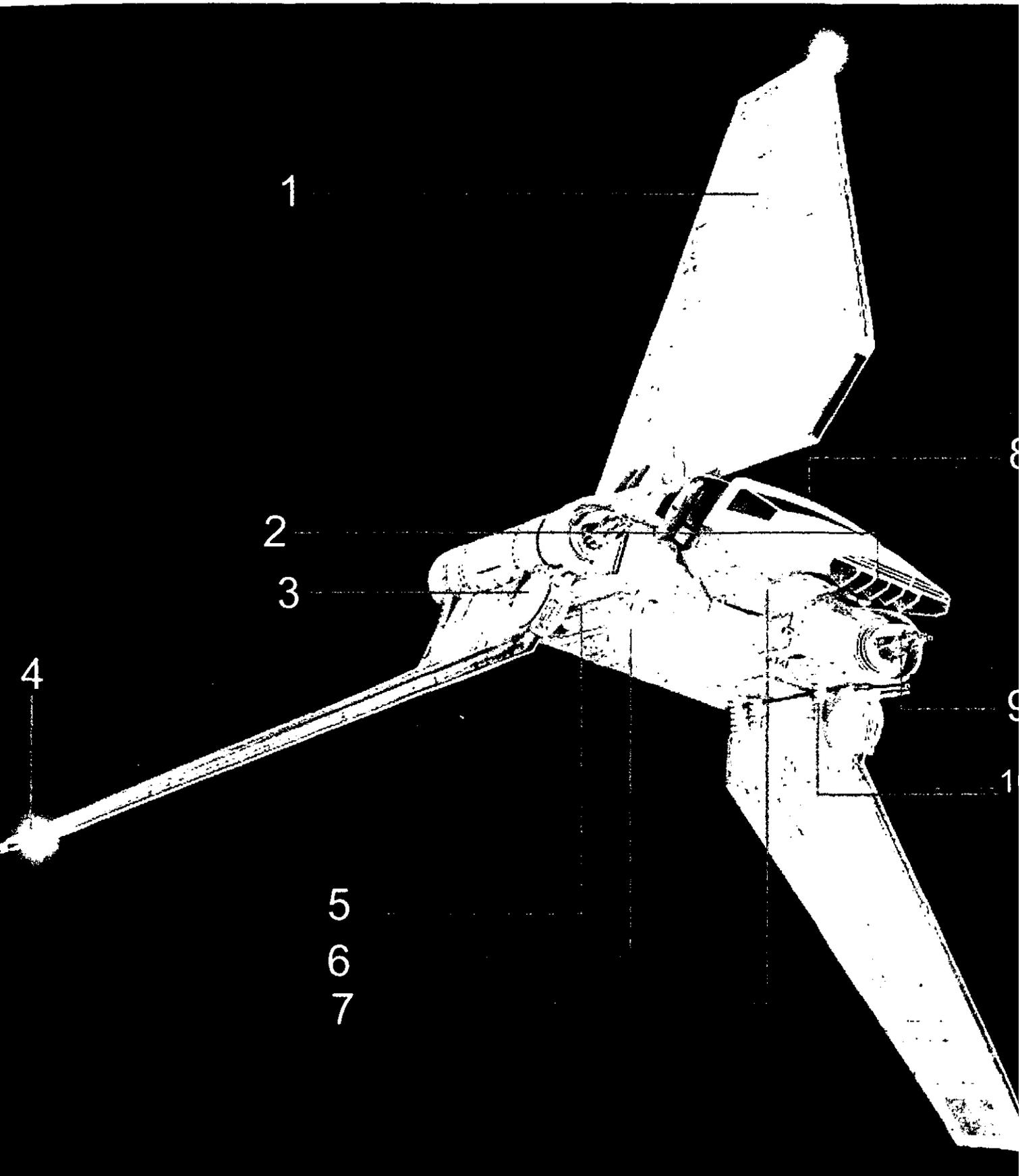
Sus dos torrecillas láser sobre su borde delantero de cada ala dando a la nave una posible variedad de arcos precusores y cañones que proveen un poder de fuego secundario.

El Shuttle juega un papel vital en el ataque rebelde durante la Batalla de Endor. Un Shuttle Imperial fue usado por las fuerzas rebeldes para obtener acceso al campo de poder generado sobre la superficie del planeta.

Usando un código interceptor de entrada el Shuttle hizo un camino seguro a través de las defensas imperiales alrededor del planeta a solo pocos kilometros desde la intensaguardia de la estación de poder. Al dia siguiente el General Han Solo y sus tropas atravesarán la seguridad de la estación generadora del campo de fuerza.

SHUTTLE IMPERIAL

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1- Ala estabilizadora | 6- Luces bajas |
| 2- Rejilla de comunicaciones | 7- Rampa retráctil de abordaje |
| 3- Torretas láser | 8- Cabina |
| 4- Luces | 9- Cañones gemelos blasters |
| 5- Arneses de aterrizaje | 10- Bisagra de ala |



El arma más común en el Imperio es el Standar Blaster. La milicia imperial y civilización popular la utilizaran, de manejo fácil con una tecnología particular de rayo láser. El intenso fuego acompañado de una fuerte luminosidad provienen del blaster.

ARMAS

BLASTERS

Combinado con aceleradas cargas de partículas altamente energéticas. La energía del blaster varía desde pequeñas celdas de poder recargable hasta generadores de poder que se pueden portar o convertidores espectrales de energía en caso de que la artillería se llevada dentro de la nave. El poder externo puede variar: el mas largo engaste sobre los blasters vaporizaría cualquier material reforzado con fibra de carbón. Un engaste mínimo interferiría simplemente con un sistema nervioso de la víctima. Cualquier disparo dentro de una atmósfera de oxígeno / nitrógeno estara acompañada de distintos olores de ozono en el aire. El calor dará al blaster varios voltios con intenso poder, el cual se ira internando por la fabricación del arma.

Las tres fábricas en el imperio espacial son: Merr-sonn Munitions, Inc., Soro Suub Corporation y las industrias Blastech. Mientras Blastech le vende a cualquiera , las otras dos compañías tenían exclusivos contratos con el imperio, unicamente con la milicia. Estos no ponían en preventa sus productos desde mercado negro cuando cualquiera y mas de una arma "smuggler" que el mejor imperio haya ofrecido. Los rifles blaster con un rango incrementado por debajo del avaluo comercial,

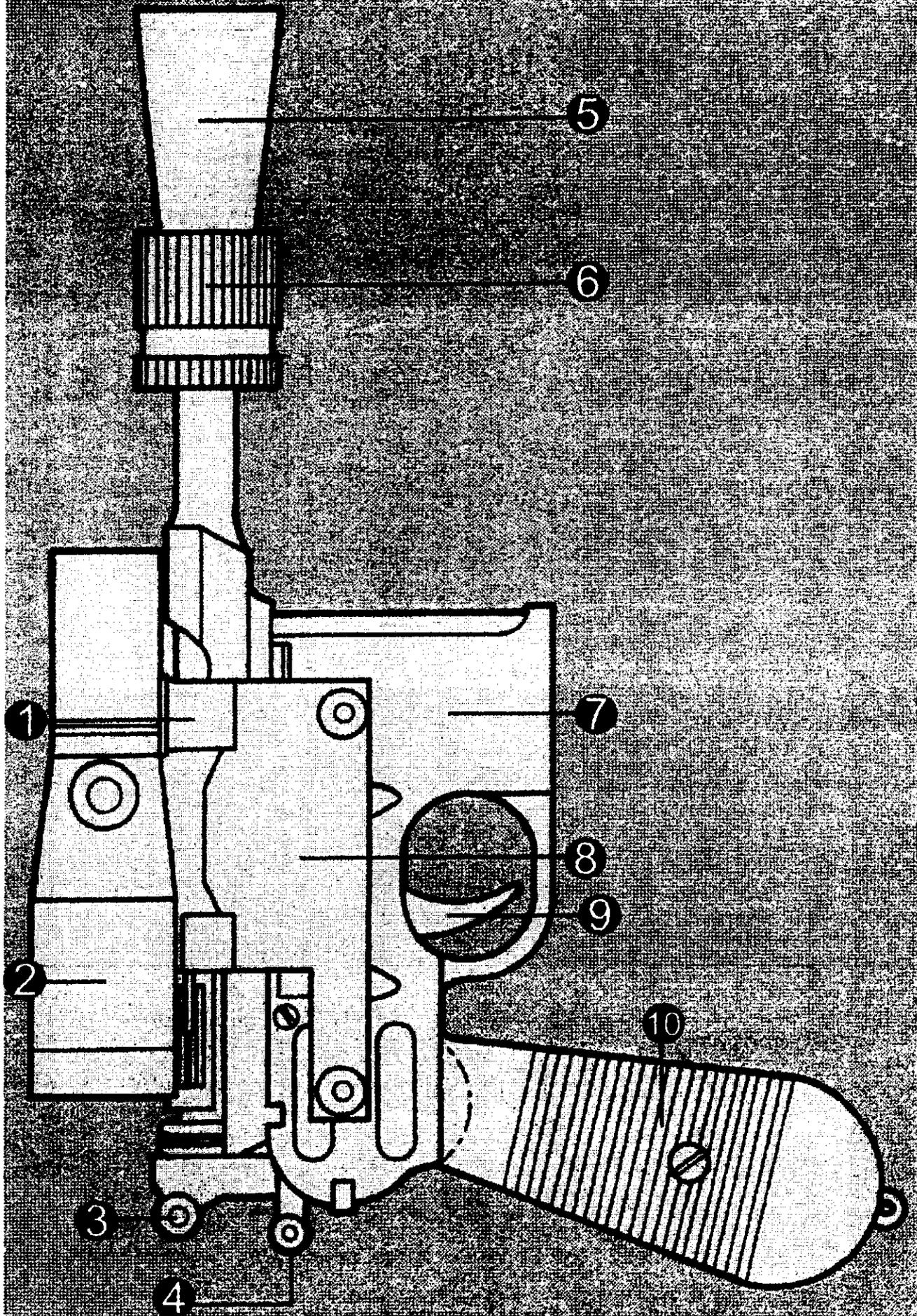
dandole un borde de control y en situaciones de batallas planetarias.

Costeables a los habitantes populares del imperio, es una versión del blaster. Inicialmente diseñado y construído por Blastech, esta era una accesible variante pero con bajo poder y simplemente sería indeseable con el oponente.

El término genérico del blaster se aplica a cualquier cosa, desde una pistola hasta cañones pesados montados en la nave. Muchos de los blasters montados, siempre incluyen una tarjetas computarizadas y sistemas de defensa independiente para protección de ambos. Desde que estas versiones montadas fueron en un principio usadas en situaciones vacuum, llevan un grandioso rango que los blasters de un poder similar usado dentro de una atmósfera planetaria.

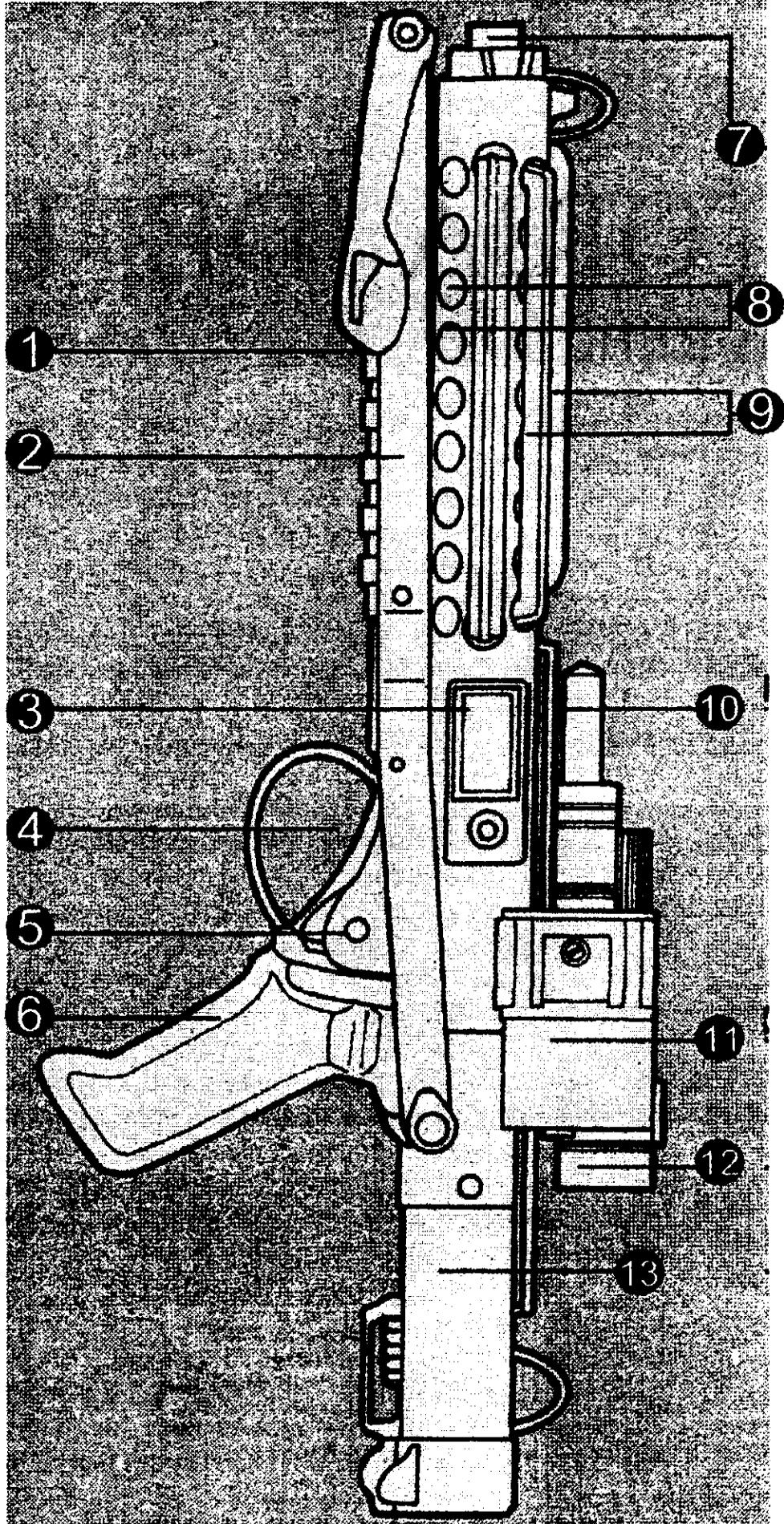
PISTOLA BLASTER

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1- Montaje de la mira | 6- Cañon |
| 2- Mira | 7- Paquete de poder |
| 3- Ajuste focal | 8- Unidad de enfriamiento |
| 4- Nivelador de poder | 9- Gatillo |
| 5- Emisor | 10- Mango |



RIFLE BLASTER

- | | |
|---------------------|--------------------------------|
| 1- Grip delantero | 8- .Agujeros de ventilación |
| 2- | 9- Unidad de enfriamiento |
| 3- Paquete de poder | 10- Sensor de disparo |
| 4- Gatillo | 11- Unidad de poder de la mira |
| 5- Seguro | 12- Mira |
| 6- Cacha | 13- Principal ajuste focal |
| 7- Emisor | |



organizarse en una unidad singular. Una unidad con un singular punto, la destrucción del Imperio y el regreso de una democracia.

HISTORIA DE LA ALIANZA REBELDE

Lo que no se conocía de este valeroso grupo era, que estaban ligados al senado. Estos senadores planetarios veían y entendían el extremo peligro de la rápida ganancia del poder de Palpatine y conspiraron en secreto contra él.

Los senadores Bail Organa de Alderaan y Mon Mothma de Chandrila, secretamente formaron un plan que pudiera detener a Palpatine desde su posición dentro de la Presidencia del Senado. Su gran plan de ataque, fracaso ya que Palpatine ascendió dentro de un mayor poder que ocurrió literalmente por la noche una vez que la fundación de políticos corruptos se hubiese establecido en el lugar.

Mediante una reunión en la casa de Organa, en la Cd. Imperial, Mothma hizo un llamado para una revolución general en contra de palpatine y su creciente ejercito. Organa resistió tembloroso de que el movimiento no solo pudiera destruir a Palpatine pero la gran fabrica gubernamental pudiera pelear para defender y salvarse. Organa dedico su vida entera al ademocracia de la vieja republica y creyó que la anarquía, una vez puesta en acción para detener a Palpatine, no podría ser contenida.

Entonces, un pequeño planeta en el Sector Sern cerca de los mundos centrales, se convirtió en el primero que sintió la ira militar de Palpatine. La masacre en Ghorman resutó cuando el gobernador del planeta de los Ghormanenses se nego a hacer reverencia o saludar a

organizarse en una unidad singular. Una unidad con un singular punto, la destrucción del Imperio y el regreso de una democracia.

HISTORIA DE LA ALIANZA REBELDE

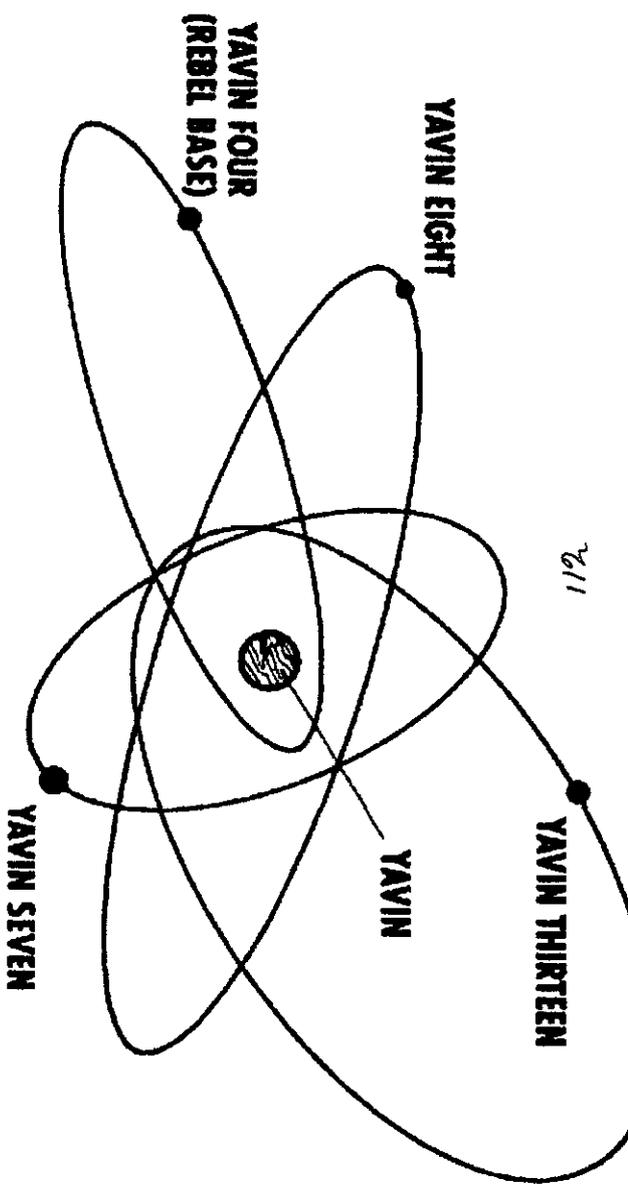
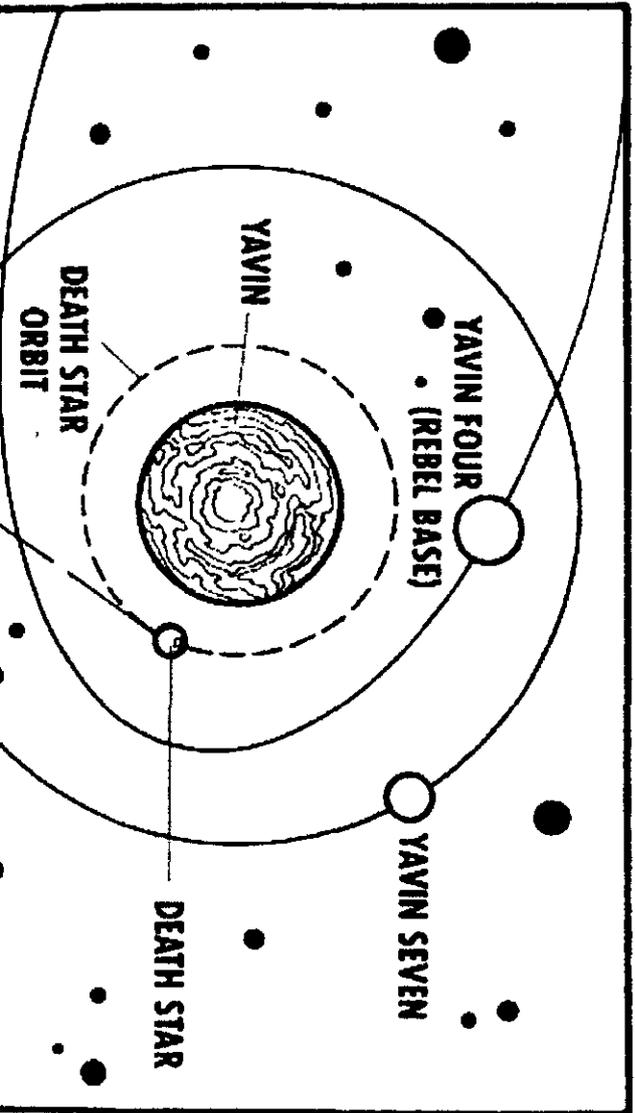
Lo que no se conocía de este valeroso grupo era, que estaban ligados al senado. Estos senadores planetarios veían y entendían el extremo peligro de la rápida ganancia del poder de Palpatine y conspiraron en secreto contra él.

Los senadores Bail Organa de Alderaan y Mon Mothma de Chandrila, secretamente formaron un plan que pudiera detener a Palpatine desde su posición dentro de la Presidencia del Senado. Su gran plan de ataque, fracaso ya que Palpatine ascendió dentro de un mayor poder que ocurrió literalmente por la noche una vez que la fundación de políticos corruptos se hubiese establecido en el lugar.

Mediante una reunión en la casa de Organa, en la Cd. Imperial, Mothma hizo un llamado para una revolución general en contra de palpatine y su creciente ejercito. Organa resistió tembloroso de que el movimiento no solo pudiera destruir a Palpatine pero la gran fabrica gubernamental pudiera pelear para defender y salvarse. Organa dedico su vida entera al ademocracia de la vieja republica y creyó que la anarquía, una vez puesta en acción para detener a Palpatine, no podría ser contenida.

Entonces, un pequeño planeta en el Sector Sern cerca de los mundos centrales, se convirtió en el primero que sintió la ira militar de Palpatine. La masacre en Ghorman resutó cuando el gobernador del planeta de los Ghormanenses se nego a hacer reverencia o saludar a

Entonces, un pequeño planeta en el Sector Sem cerca de los mundos centrales, se convirtió en el primero que sintió la ira militar de Palpatine. La masacre en Ghorman resutó cuando el gobernador del planeta de los Ghormanenses se nego a hacer reverencia o saludar a Palpatine. Los ciudadanos de este mundo se opusieron al incremento de los impuestos imperiales. Hicieron una protesta pacífica en el princiapal puerto espacial del planeta y bloquearon las pistas de aterrizaje usadas por embarcaciones navales de Palpatine. Docenas fueron asesinados y miles mas seriamente heridos cuando una nave de guerra comandada por el capitán Tarkin mastarde Grand Moff, intencionalmente aterrizó encima de los protestantes cuando llegó a recoger impuestos.



Los mundos cruzando el espacio se unieron a la batalla en contra de la tiranía de Palpatine y su Imperio, pilotos estelares cruzaron vastas distancias interestelares seguidos de diminutas peleas exponiéndose a una detección imperial y un encarcelamiento en orden para unirse a la Rebelión.

Mothma en un escenario temprano de la rebelión fué descubierta y fue encarcelada y torturada. Bail Organa se involucró en la formación de los rebeldes. Se retiró de Alderaan cuando el senado del Imperio fue desintegrado. Un veterano del Clone Wars fué Organa, quien citó a Obi-Wan Kenobi por medio de su hija Leia a entrar al servicio en contra del Imperio. Kenobi en secreto, siguiendo la exterminación del Jedi, fué en auxilio de Organa pero fué incapaz de llegar a Alderaan después de la destrucción del planeta en manos del Gran Moff Tarkin y su última arma, La Estrella de la Muerte I.

La Rebelión creció rápidamente en fuerza y extensión. Sirviendo abordo de los Freighters y otras naves se encontraban los marinos Imperiales, cambiando de barco seguido mientras llegaban a puerto. Los armamentos rápidamente se convirtieron en armas disponibles para La Rebelión así como para los Starfighters de cualquier descripción, muchos de los cuales fueron construidos hace mucho tiempo.

UNIFORME DE PILOTO REBELDE

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1- Lentes protectores | 9- Escudo del oído |
| 2- Chaleco antifuego | 10- Barbiquejo |
| 3- Sistemas de controles del traje | 11- Insignia de rango |
| 4- Conductos de controles | 12- Hombreras termales |
| 5- Guantes térmicos | 13- Comunicador |
| 6- Bolsas | 14- Bolsas |
| 7- Agujetas de soporte | 15- Trasmisores de emergencia |
| 8- Símbolo de la alianza | 16- Botas insuladoras |

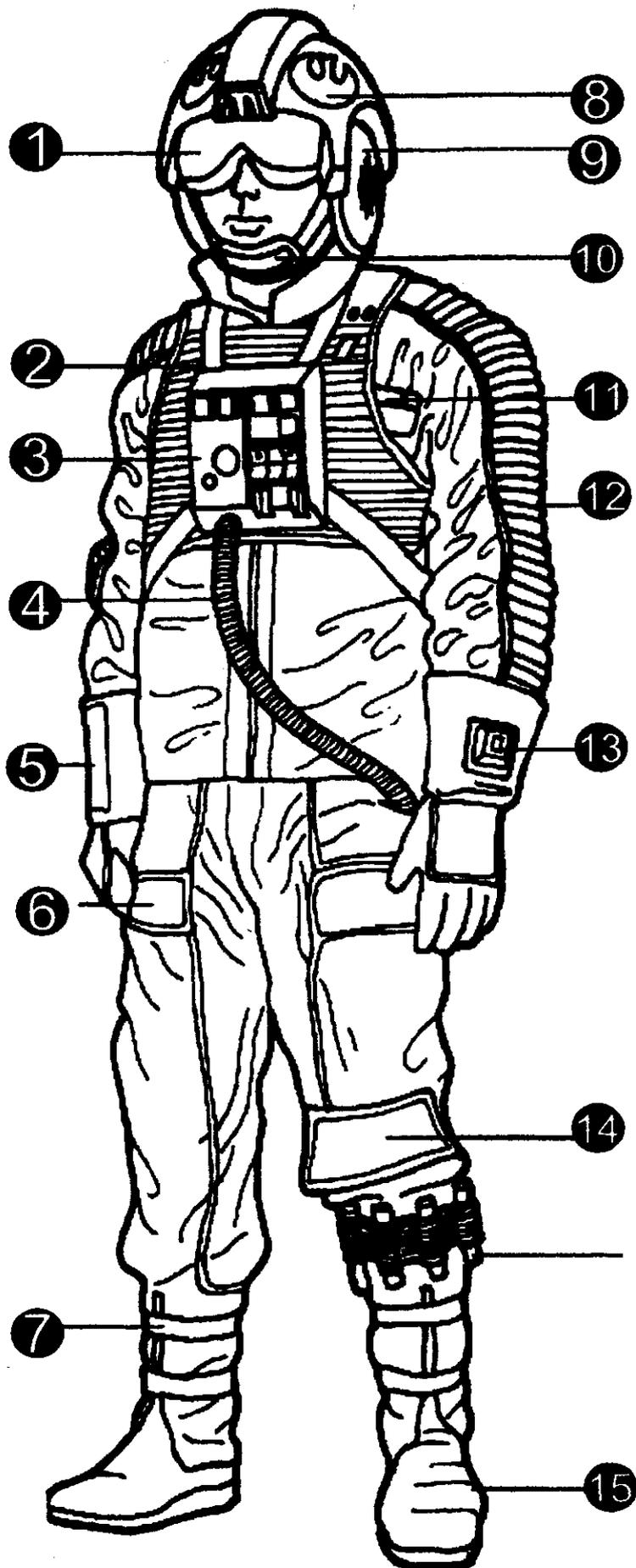
Gráficamente o estadísticamente, éste evento señaló la muerte de la Vieja Republica y muchos otros mundos que realizaron un camino democrático. Bail Organa, pasmado ante este monstruoso suceso ocurrido, comenzó ayudando a Mothma a desviar fondos y armas a los rebeldes.

Un mayor importante suceso, Organa y su pequeña banda de rebeldes simpatizantes en el senado altamente calificado de los lideres rebeldes, permitieron planear ataques sorpresa en contra de las tropas Imperiales. Las resistencias grupales se extendieron a lo largo de la galaxia causando una pequeña duda a Palpatine. Su armamento era poco, sus naves pobres, su ejercito desorganizado, y ciertamente nada de eso podría levantarse ante el Imperio y al ejercito designado a destruirlos. Muchas unidades de resistencia fueron destruidos completamente.

Mothma se involucro en la rebelión y fué descubierto por la policía secreta del imperio, pero después de haber sido aprehendida, un consejo amistoso en el oido de Bail Organa le permitió a ella dejar la capital imperial, eludió la vigilancia y se dedico a ella misma a la destrucción del imperio convirtiendose en jefe del estado de la Alianza Rebelde.

Trabajando para organizar una Alianza de los planetas rebeldes, su primer seceso fue y se volvio una conferencia secreta en el sistema Corellian. Conforme Mothma mostraba los diferentes lideres del movimiento de resistencia como los flotillas centrales, un gran acceso de los recursos o fondos criticos, suplementos, naves y armamento, las tres principales resistencias grupales unidas, se encontraban de acuerdo..

Este pacto o convenio Corellian formó la fundación de la alianza, la cual, creció rapidamente en una potencia o fortaleza atraves de su nueva unidad fundada.



Leia Organa peleó para ayudar a los rebeldes y sirvió como eslabón de cadena que hizo los planos de la Estrella de la Muerte I accesibles a las fuerzas rebeldes. Un análisis de estos planos permitió a los pilotos rebeldes formar una estrategia de ataque en su base Yavin IV y una milagrosa destrucción de la Estación de Batalla que tomó lugar al caer la noche del mismo día. Continuó la lucha Rebelde contra el Imperio lo que dió una bienvenida adicional del valeroso Mon Calamari y su inmensa capital, de barcos o naves que finalmente dieron a la Rebelión la estructura de la embarcación que necesitarón para controlar al Imperio.

Después de un abultamiento en el sistema Sullust, la total combinación de la armada de la Rebelión atacó la solución final del Imperio la nueva, improvisada y más poderosa Estrella de la Muerte y triunfó por haber destruído no solo en masiva batalla a la Estación sino a Palpatine. Las fuerzas del Imperio cayerón en un caos habiendo perdido su horripilante lider, y la Alianza Rebelde tuvo un alze que se convirtió en un reconocimiento gubernamental de un espacio conocido.

Informalmente era nombrado como Snub Fighter por sus pilotos, el X-Wing demostró así mismo ser la nave principal de las fuerzas Rebeldes. Esto pudo ser el mejor balanceo de los fighters usados por la Rebelión, combinado su gran velocidad con su alta manejabilidad y su pesado armamento.

X-WING FIGHTER

(INCOM T-65)

Así como el Y-Wing, las computadoras navegacionales de las naves son manipuladas por un androide astromecánico a quien el piloto puede comunicarle verbalmente a través de una pantalla las ordenes requerimientos navegacionales.

Durante los vuelos atmosféricos, la nave vuela, generalmente con las secciones de las altamente o con su máxima lentitud, las secciones se encuentran juntas o enlazadas para formar un levantamiento aerodinámico. Pero en el espacio, cuando el movimiento es en contra un blanco, las alas se desplegan como tijeras formando una "X".

La cabina del X-Wing es muy parecida a la de la entrenada nave Skyhooper T-16, igualmente construída por Incom; por está razón, los pilotos que se hubiesen convertido en los mas expertos de las operaciones Skyhooper son los que se adaptan mas rapidamente a los largos y rapidos X-Wing.

Los cuatro cañones láser de la nave se encuentran en la puntas de sus alas. Los láser pueden ser disparados los cuatro simultaneamente si el piloto los desea, produciendo una posible destrucción potencial del blanco, alternativamente, puede disparar con cada uno de los cañones para producir un máximo láser mucho más rápido. El tipo de láser emitido de cada cañón decae

con cada disparo por lo que se debe ser remplazado por un personal de tierra justamente en una base regular.

Diferente de algunos fighters, los fuselajes principales del X-Wing son lo suficientemente largos para transportar sistemas de torpedos protón. Estas armas permitieron al fighter hacer la destrucción de ciertas áreas que estaban en el blanco, donde los láseres o cañones de ion pudieran ser inservibles. Cada torpedo protón lleva una punta de combate nuclear en por ciento justo debajo de un kilotón, requiriendo ser disparado a grandes distancias. Uno de los torpedos, disparados por el X-Wing de Luke Skywalker viajó exhaustamente sobre la Estrella de la Muerte y causó una reacción en cadena que resultó en la destrucción de la Estación de Batalla.

En situaciones positivas de gravedad, los repulsores permitían a la rondar justo unas pulgadas por encima del suelo mientras estaba en movimiento, independientemente, sin hangares. Una pequeña bahía, era vía accesible a la cobertura de la maquinaria sobre una superficie por debajo de los fuselajes; localizados justo debajo de la cuna atomecánica de la nave.

CABINA DEL X-WING FIGHTER

- | | |
|--|---|
| 1- Unidad de control primario con controles de disparo | 11- Pantalla |
| 2- Asiento del piloto | 12- Pantalla de status del escudo |
| 3- Computadora de disparo retráctil | 13- Pantallas de comunicacion y sensor |
| 4- Unidad de emergencia de soporte de vida | 14- Lector de status de torpedo de protón |
| 5- Pabellones hidráulicos (2) | 15- Lector de status de cañón láser |
| 6- Computadora de disparo "encendido y apagado" | 16- Sensor de velocidad |
| 7- Controles de ciclo de aterrizaje | 17- Grabadora de vuelo |
| 8- Palanca para las alas | 18- Pantallas de poder |
| 9- Extintidor | 19- Señal de alerta de misil enemigo |
| 10- Controles de soporte de vida | |

Diferentes de muchos de los starfighters, el X-Wing sobresale en los vuelos atmosféricos, por esta razón muchos pilotos cambian de hangar poniendo sus naves en servicio sobre bases del planeta como oposición sin orbitar o nave capital del oscuro espacio.

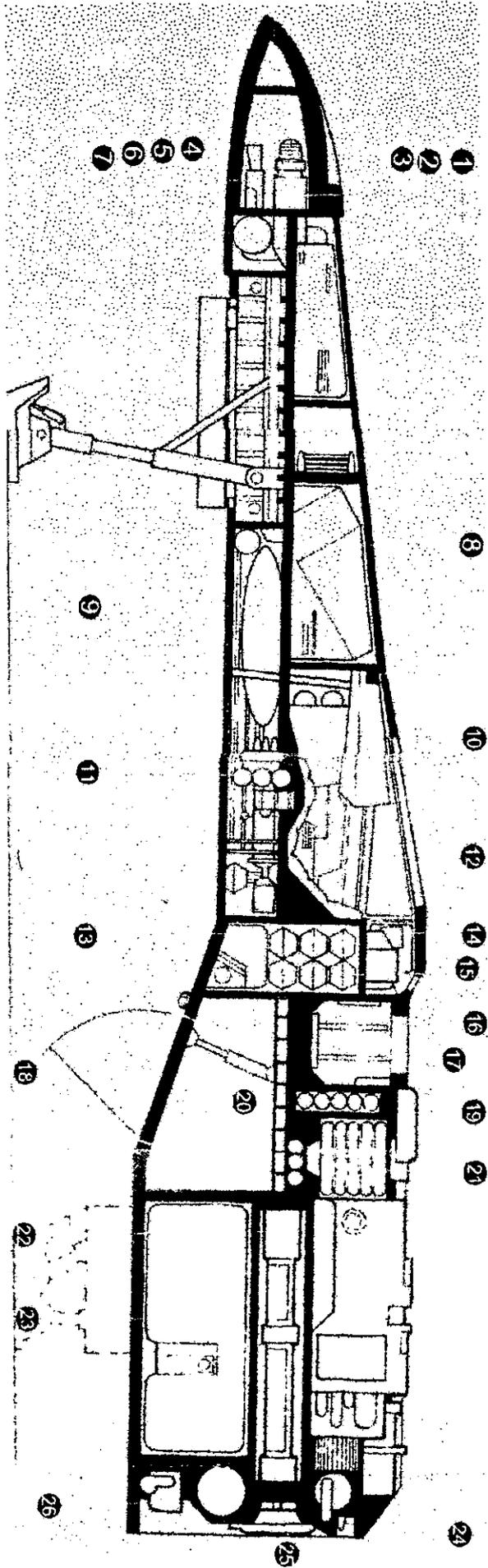
Los extremos planetarios pueden tener o no, un pequeño efecto en los sistemas de operación de los X-Wing, los fighters tienen que llevar a cabo niveles nominales durante ventiscas, tormentas de arena, eléctricas y torbellinos. Tiempo atrás, para reparar la nave tenía que ser necesario hacer un corte pequeño que pudiera ser considerado razonable para cualquier fighter, pero el X-Wing tiene constantemente pruebas para ser una mejor nave que siempre imaginaron sus diseñadores. Algunas naves transportan refacciones cubiertas por rudos o toscos armazones planos algunas veces que puedan ser rápidamente soldados dentro del lugar.

Gracias a esta resistente y rehabilitante parte del X-Wing fighter, muchos pilotos se encuentran a sí mismos emocionalmente cometidos a una nave singular y combinación de androide astromech, sintiendo que es bastante un equipo-unidad con las máquinas a su comando.

Los X-Wing usados por la Rebelión están identificados por una franja roja sobre las alas altas y bajas en el porte y en los lados del borde del fuselaje principal. Rojo es el piloto designado con el prefijo, i.e., Líder rojo o Rojo cinco.

X-WING FIGHTER

- 1- Antena de comunicación
- 2- Computadora del sensor
- 3- Sensor primario
- 4- Cono de la punta
- 5- Unidad de ataque de sensor
- 6- Transmisor de emergencia
- 7- Puerta de tren de aterrizaje
- 8- Tren de aterrizaje delantero (retractil)
- 9- Computadora de vuelo
- 10- Tubos lanzadores
- 11- Consola de vuelo
- 12- Sistema lanzador de torpedo de protón
- 13- Asiento del piloto
- 14- Compensador de aceleración
- 15- Computadora de disparo
- 16- Sistema desoporte de vida
- 17- Socket del androide
- 18- Plataforma de elevación del androide
- 19- Cubierta de servicio
- 20- Convertidores de poder
- 21- Puerta de carga
- 22- Sistema de pivote de abanico de alas
- 23- Tanque de combustible slug
- 24- Generador de poder
- 25- Sistema deflector del escudo
- 26- Servoactuador del abanico de las alas
- 27- Puerto de recarga de combustible



122

El suceso rebelde, el combate espacial, tomó un giro dramático con la introducción del A-Wing Starfighter. Su masa corporal inferior y sus altos motores gemelos le otorgaron una velocidad mayor a la luz y cualquier fighter Rebelde. Una velocidad que puede ser marcada solo por el TIE Interceptor Imperial.

A-WING

STARFIGHTER

La gran existencia del A-Wing fué mantenido en total secreto durante su develación y construcción causando una gran sorpresa en las fuerzas del Imperio cuando no fue identificado el inesperado fighter, de repente comenzaba a correr alrededor del Imperio con un sistema de sensor superior de rayos láser. El A-Wing es usado de vez en cuando para reconocimiento.

Los poderosos atascadores instalados abordo del A-Wing dejaron ciegos a muchos sensores de naves enemigas, estos atascadores son muy efectivos en pequeñas naves como los TIE fighters. Naves largas y elaboradas para un exitoso bloqueo de sensores.

Pocos A-Wing están en operación con los rebeldes, muchos son construídos con recursos permitidos como sea y los pilotos son entrenados la mayoría del tiempo con trucos del A-Wing. Increíblemente un A-Wing Fighter fué responsable de la destrucción de la super Estrella Imperial durante la Batalla de Endor.

Despues de estar luchando, el A-Wing fué tocado por las armas del Imperio y se encotró sin control, dirigiendose a una colisión con el puente principal del Executor, causandole la muerte a Arvel Crynyd y la destrucción del Executor en la superficie de la Estrella de la Muerte II. El trofeo Crynyd ahora es otorgado a los pilotos por sus asctos de valentía durante los combates en el espacio, en memoria del antiguo evento.

A-WING FIGHTER

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1- Puerto de recarga de combustible | 8- Cañones láser (2) |
| 2- Sensor delantero | 9- Tren de aterrizaje (abajo) |
| 3- Paneles de acceso | 10- Controles vectoriales |
| 4- Cabina | 11- Maquinas Novaldex J-77 (2) |
| 5- Generador deflector del escudo | 12- Reactor de fusión |
| 6- Sensores de disparo | 13- Alerones |
| 7- Lanzadores de misiles | |

2

3

6

1

4

5

12



7

8

9

11

10

El Y-Wing Fighter fué el estable principal de la Rebelión casi desde su inepción produciendo algo que desorganizará los grupos de vuelo del momento con una versátil nave con la cual peleó el Imperio. El Y-Wing renumeró por una carencia alta de subluz veloz con su

Y-WING

FIGHTER

fuerte escudo, capacidad hiperespecial y una carga pesada de armamento variado, cuando vuela largas distancias puede detenerse muy cerca de cualquier tipo de nave enemiga pequeña.

La rebelión perdió más Y-Wing que cualquier otro Starfighter y todo porque el gran número de estas naves en la armada Rebelde van mas lejos que cualquier otra nave en común. Fueron los mejores fighters hiperespaciales de la Rebelión, siguiéndoles los pilotos rebeldes hiperespeciales dentro del sector, chocando a sus blancos, luego deslizarse dentro del hiperespacio casi antes de que las fuerzas imperieles pudiesen reaccionar.

Hasta la reciente venida del B-Wing Fighter, el Y-Wing fué la única nave de ataque disponible para las fuerzas rebeldes que llevó un sistema de cañones de ion. Diferentes de los láser o armas explosivas convencionales cuya destrucción o daño al blanco sobre el cuál dispararón, las armas de ion interfieren con habilidad conductiva de los sistemas electricos, así paralizando las barcazas enemigas apoderandose de sus poderes operantes. Este avance siguió facilmente, necesitado de dar con grupos rebeldes para incapacitar las cargas imperiales sin estar dañando uno u otro de sus sistemas de control o sus contenidos. De esta manera. muchas de las armas de mano cayerón en manos de las fuerzas rebeldes, a medida de que tales se hicieron escenciales como sistema de protección,

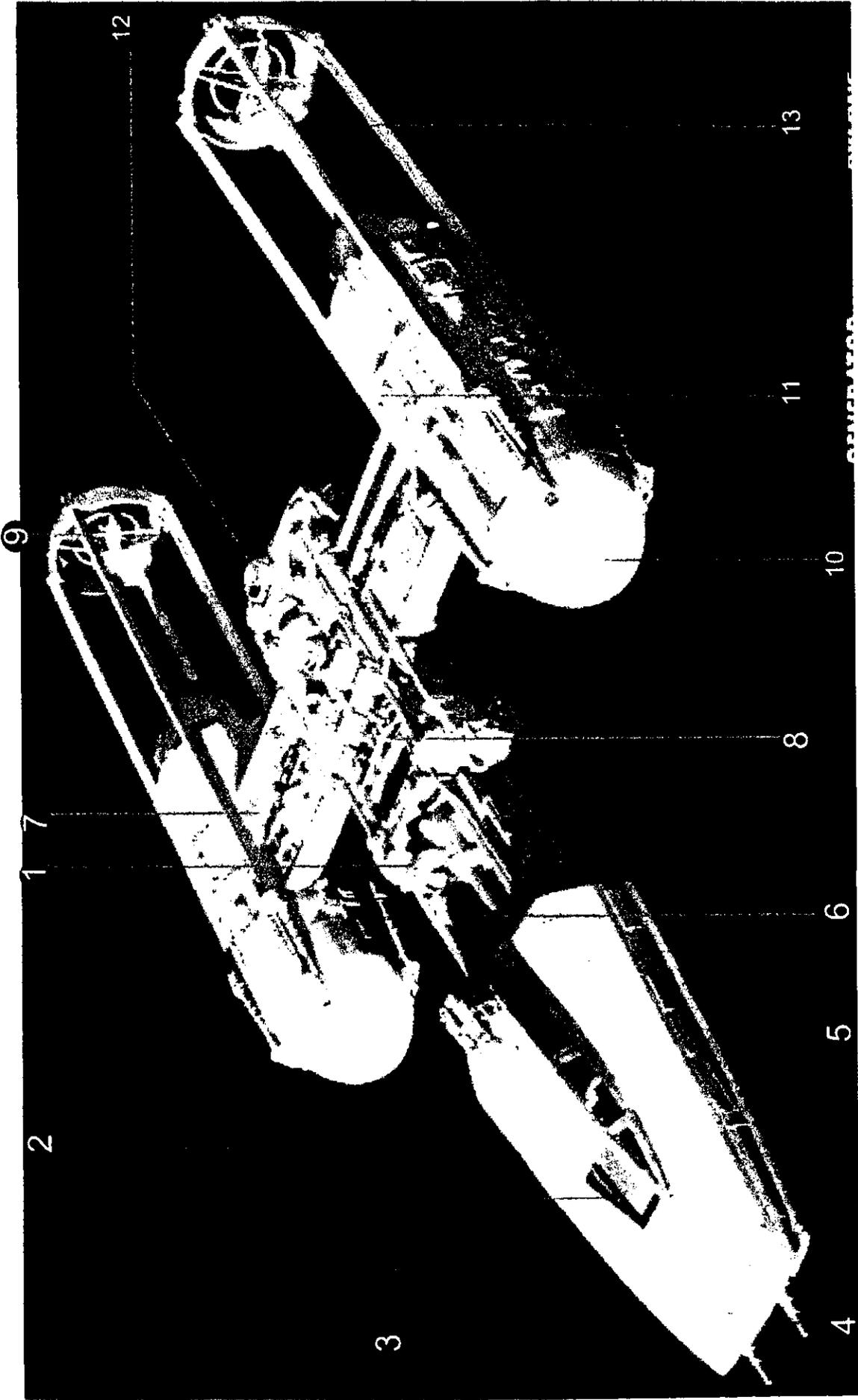
androides, sistemas guía, naves repulsoras y equipos de comunicación.

Comúnmente se usarón dos modelos del Y-Wing, uno de ellos fué el modelo S-3 que llevaba dos de las tripulaciones conjuntadas al androide astromech standar. Un miembro de la tripulación servía como piloto, junto con otro, situado atrás del piloto operando los cañones de ión de la nave o barcaza. Al intentar operar el cañon por computadora dirigiendo los controles y disparando demostró menos de lo esperado, por lo que el S-3 es generalmente usado en misiones donde apuntar y controlar el ion, sea esperado ser necesario. El otro modelo, el A-4, esta mejor equipado para el profundo espacio con vuelos mas prolongados. Su avanzada computadora hiperespacial, separa la pequeña unidad pre-set que está dentro del androide astromech lo que le da al A-4 una capacidad ilimitada para calcular. Los pilotos del modelo A-4 juntan sus cañones de ion dentro de una posición anterior, generalmente arriba del cero, aunque algunos pilotos prefieren poner en posición sus cañones en dead aft para usarlos en seguimiento en contra de sus naves enemigas.

Los vuelos grupales de los Y-Wing se distinguen por llevar en su estructura marcas amarillo-oro sobre el fuselaje principal delantero de cada nave, y como resultado de ésto sus pilotos las nombraron Lider Oro, Oro Uno, Oro Dos, etc...

Y-WING FIGHTER

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1- Androide astromech | 8- Generador de poder |
| 2- Cañon de ion | 9- Discos vectoriales |
| 3- Cabina | 10- Sensor de largo alcance |
| 4- Cañones lasers | 11- Genrador de ion |
| 5- Lanzador de torpedo de protón | 12- Generadores de deflectores de escudos |
| 6- Sistema de soporte de vida | 13- Soporte |
| 7- Conductos de poder | |



12

13

11

10

8

6

5

9

7

2

3

4

GENERATOR

El B-Wing, es el más nuevo y el mas pesado en su estructura de los Starfighters en la rebelión arsenal, produciendo una pequeña armada rebelde con una vasta necesidad de un Escort Firepower. Es diferente a cualquier otra nave de guerra debido ala configuración

B-WING

STARFIGHTER

de su ala mecedora o ala oscilatoria, la cual crea un sensor mínimo de refleccion alcance de cualquier barcaza enemiga que pudiesen encontrar. La nave está constituida de un formidable arreglo comprendido por cañones de ion, láser, dos torpedos protón, un láser grueso y dos auto-blasters proveyendo mas rayos con poder luminoso que los mismisimos corvettes equipados. Un segundo tubo torpedo está colocado por debajo de los largos enfiadores de la barcaza, cerca del cápsula de comando.

Los blásters gemelos son colocados sobre la punta de la cápsula de comando. Los dos cañones ion, están montados en los extremos o puntas de las alas externas cantrales. La computadora rastreadora de la nave, automaticamente enlaza sus cañones de ion y torpedos, dirigiendose ambas torres hacia el mismo blanco en bombardeo de salva, lo cual, causa un daño mayor en un período mínimo de tiempo. Los sistemas de ion y de torpedo pueden además ser disparados independientemente con discreción de los pilotos.

Por un continuo dispáro, se dió una bajo de poder fuera del nivel, la computadora rastreadora de la nave puede reunir datos suficientes para producir un rango de acercamiento perfecto hacia el blanco y una coordinada información para grandes armas de fuego. Una vez que los láser se hubiesen estabilizado en un determinado blanco, las salidas rápidas de los iones y/o torpedos comienzan a dispararle con un 97% de certeza en el

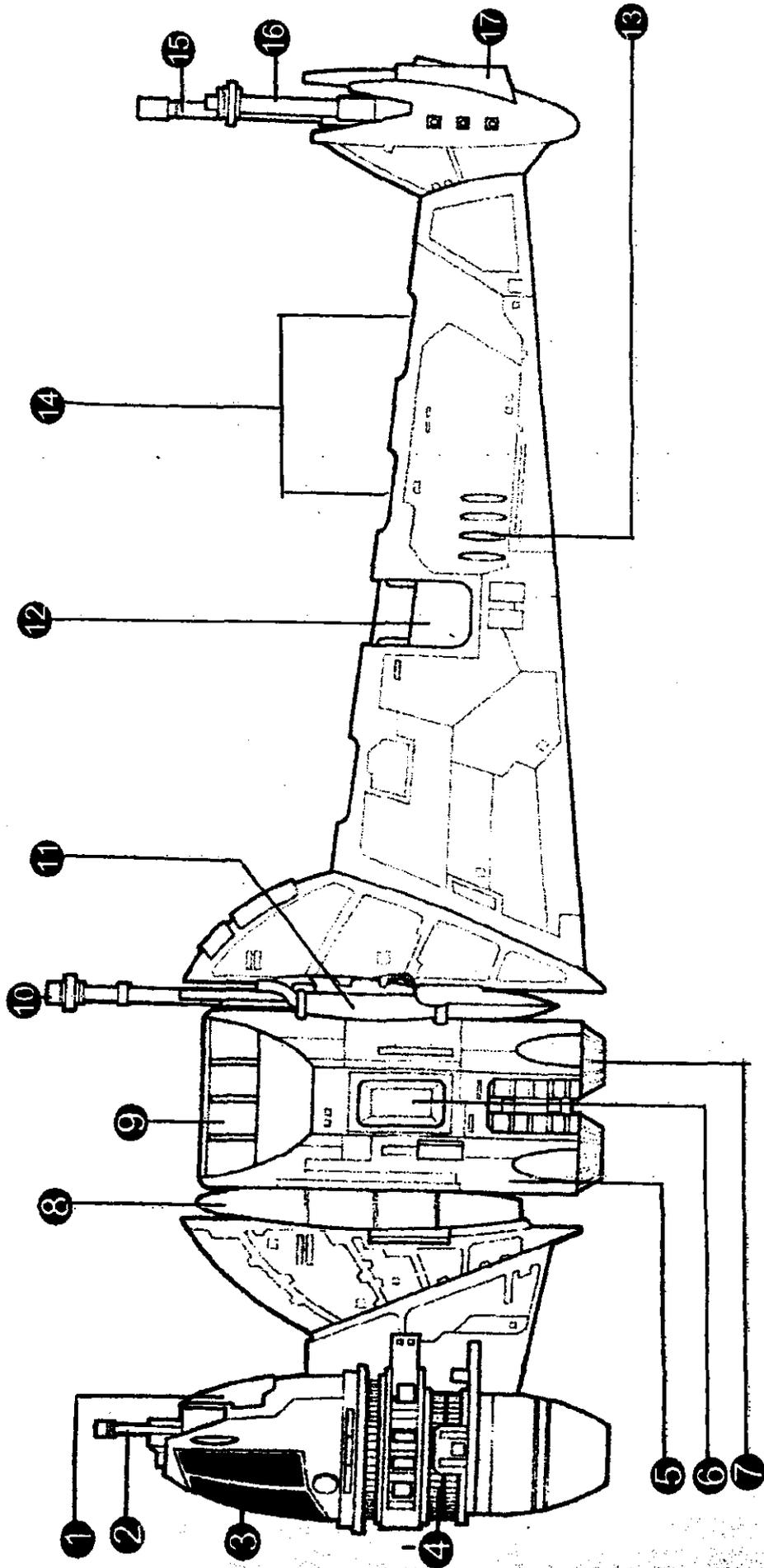
impacto. Este sistema revela la posición del B-Wing y la aproximación del vector hacia el enemigo, sin embargo, esto generalmente es usado únicamente por aquellos pilotos que vuelan las naves.

Mientras el sistema giratorio mantenía la cabina en una vaina constante considerado el plano de viaje, la ala oscilatoria puede extenderse de un extremo a otro, cambiando la configuración del sensor reflector de la nave. , esto hace al B-Wing un blanco difícil de disparar. Como resultado de este diseño complejo, el B-Wing generalmente pasa el mayor tiempo en mantenimiento que otras naves de la Rebelión además de que es más difícil repararla. Mientras que las malas funciones en el mecanismo de la ala oscilatoria son raras, tales ocurrencias tienen algunas veces el derecho de mantener intactas sus alas en cualquier posición, esto creó un grandioso stress g-force, para el piloto durante el viaje atmosférico y hace difícil el control del vuelo, por esta razón, solo altamente, pilotos experimentados están permitidos para volar estas imponentes naves.

La nave es repulsada por un singular motor de Quadrex Kyromaster en espacio real. Sus escudos son fuertes para su tamaño, una buena ventaja en las situaciones de combate, pero el B-Wing no es tan manejable como los pequeños X-Wing o A-Wing fighters.

B-WING STARFIGHTER

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1- Puerta de acceso | 10- Cañon de ion |
| 2- Auto blasters gemelos | 11- Alas secundarias |
| 3- Cabina | 12- Sensor de navegación |
| 4- Sistema de giroestabilizador de la cabina | 13- Sensores de velocidad |
| 5- Sistema de propulsión quadex | 14- Cañon láser |
| 6- Convertidores de poder | 15- Cañon de ion |
| 7- Propulsores (4) | 16- Lanzador de torpedo de protón |
| 8- Lanzador de torpedo de protón | 17- Sensores de las alas |
| 9- Enfriadores | |



El Corvette Corelian es una de las naves espaciales mas versátiles actualmente, cubriendo un extenso rango de uso, desde la transportación de tropas y cargamentos hasta de pasajeros. A diferencia de muchas barcaza, las cuales son altamente especializadas en su función, el

CORVETTE

CORELIAN

Corvette es convertido fácilmente para realizar diversas funciones basadas en la galaxia exterior.

Muchas de éstas naves confiables son usadas por las fuerzas rebeldes. Desde que la nave es muy popular en el sector privado, las fuerza del Imperio han tenido siempre la dificultad de identificar naves rebeldes que se encuentran en medio de aquellas en uso. Muchos de los miembros del Senado Imperial usaron corvette como mensajeros diplomáticos ante de que Palpatine desvaneciera al Senado, y desde aquel tiempo muchas de sus naves tuvieron que ser vendidas a corporaciones particulares.

La gobernatura durante la formación del planeta Alderaan utilizó el Corvette también , esta nave fue casi exclusiva, que una vez transporto solo miembros de la familia del planeta royal a través del espacio. La barcaza principal consular de Alderaan fue la Tantive IV, la cual era donde la Princesa Leia intentó llevar clasificados planos robados de la Estrella de la Muerte I en manos rebeldes. Después de ser abordados por fuerzas imperiales, el capitán de la nave fue asesinado, la princesa fue capturada y los planos robados fueron dados a los androides C-3P0 y R2-D2 como vía de escape.

Como barcaza de transporte, el Corvette puede ser modificado para llevar gran variedad de módulos de

cargo dentro de los enormes agujeros internos. Intactos, estos agujeros pueden fácilmente llevar bultos tales como granos, agua u otro elemento vital necesario, suplementos para sobrevivir. Divididos en secciones, estos mismos agujeros pueden proveer atmósfera especial, condiciones de presión y temperatura, dependiendo el valor de estas cargas y del peso de las mismas, un corvette puede ser ligero o pesado, al igual que lento o rápido . Diversos locaciones de maniobra se construyeron dentro de un almacén externo permitiendo la extensa variedad de armas y tipos de configuración, pero muchos de las pesadas variantes armas sirven como barcasas piratas con equipos de protección y armas "pod" normalmente ocultas debajo de los "platos-disparadores" que hacen que la nave parezca inofensiva ante la inspección casual y visual de sensores.

Cuando es utilizado como transportación de pasajeros el corvette puede ser equipado con cuartos de cualquier confortante nivel, proveniente de un "steerage" standard de primera clase. Varias compañías de transportes privado proveen pasajes de vuelo entre los mundos a su servicio, dando a los ciudadanos una opción de conformidad interplanetaria al viajar siempre que el o ella no puedan ser dueñas de su propia nave. Muchas de los colonizadores planetarios que tomaron lugar durante los pasados 40 años hicieron posible en gran parte, por la versatilidad del corvette, abordo del cual pudieron transportar no solamente ellos mismos, sino también equipos, "livestock" y materiales de construcción.

Cada año se producen pocas naves de este tipo, debido a la poca demanda. El corvette fue reemplazado poco a poco por nuevas barcasas más rápidas, las cuales sirvieron muy bien por un buen tiempo y se fueron convirtiendo en las favoritas de muchos dentro de la industria del vuelo espacial. Pasaron décadas antes de que los corvette fuera discontinuado.