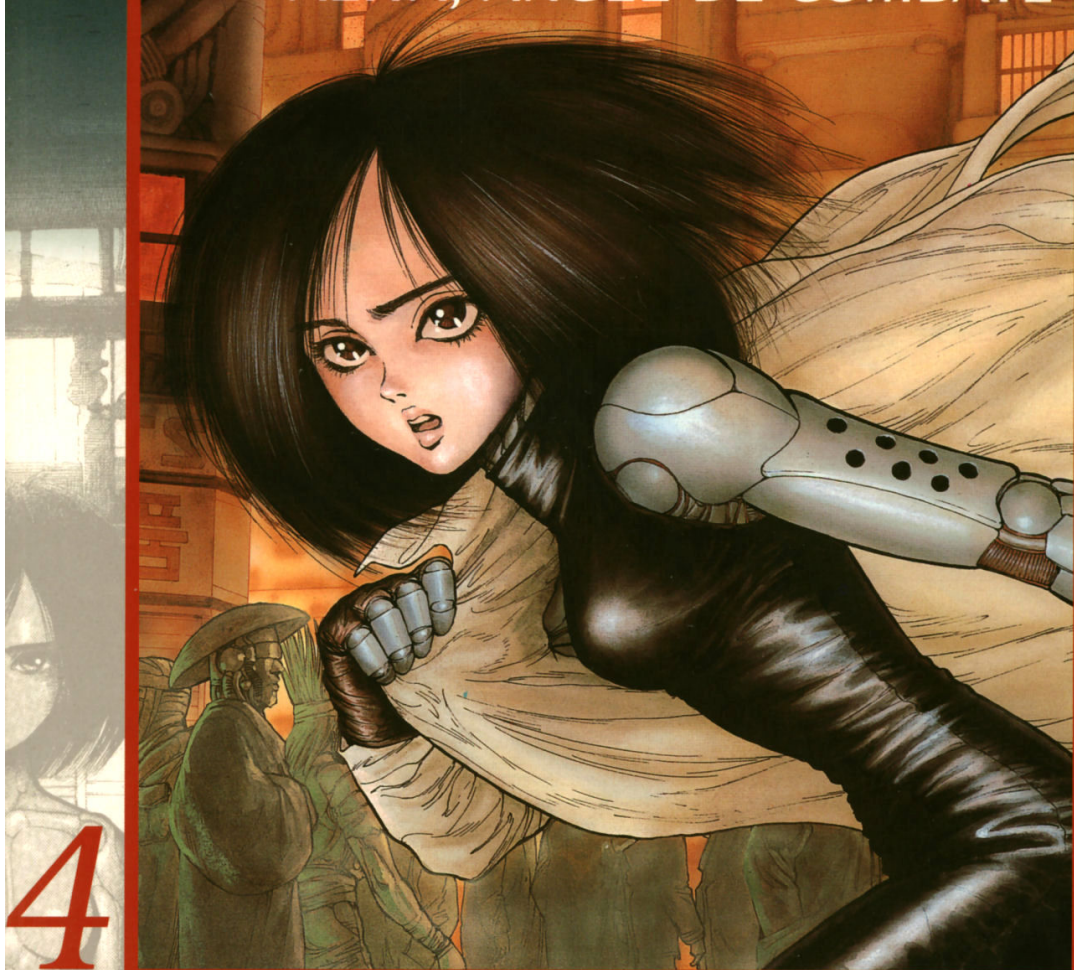


GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



YUKITO KISHIRO

PLANETA DEAGOSTINI®

Visita mi blog

En mi blog encontrarás los mejores mangas, con la mejor calidad, edición y traducción de todo internet.



<https://descargamangaspormega.blogspot.com/>

También te invito a visitar mis otros blogs y seguirme en mis redes sociales para estar informado cada vez que publique nuevo contenido ó actualice algún manga/anime.



[Anime]

<https://descargar-animes-por-mega-gratis.blogspot.com>



[Hentai]

<https://hentaiparaiso.blogspot.com/>



<https://www.facebook.com/JoseAlvares97>



https://twitter.com/@Jose_AlvarezYT



<https://www.instagram.com/josealvarezyt>



<https://www.paypal.me/JoseAlvarez98>

PD: Soy Venezolano, cada dolar equivale a días de trabajo aquí, así que me estarías ayudando mucho...

Blog de respaldo

Si eliminan mis blogs principales, búsqüenme en mis redes sociales o aquí:

<https://animanganimes.blogspot.com>

¡ATENCIÓN!

Esta es una versión oficial española, y por alguna razón se lee de derecha a izquierda y no de izquierda a derecha, como se suelen leer siempre los mangas...

<https://descargarmangaspormega.blogspot.com>



Gunnm (serie conocida en **漫画** España como Alita, ángel de combate) se ha convertido en todo un clásico en nuestro país por derecho propio. La presente edición, la definitiva, se basa en la última edición japonesa de este manga indispensable, e incluye decenas de páginas inéditas de historieta, bocetos, detalles técnicos, etc.



7,95 euros

EDICIÓN ESPAÑOLA

00004



8 480002 106405

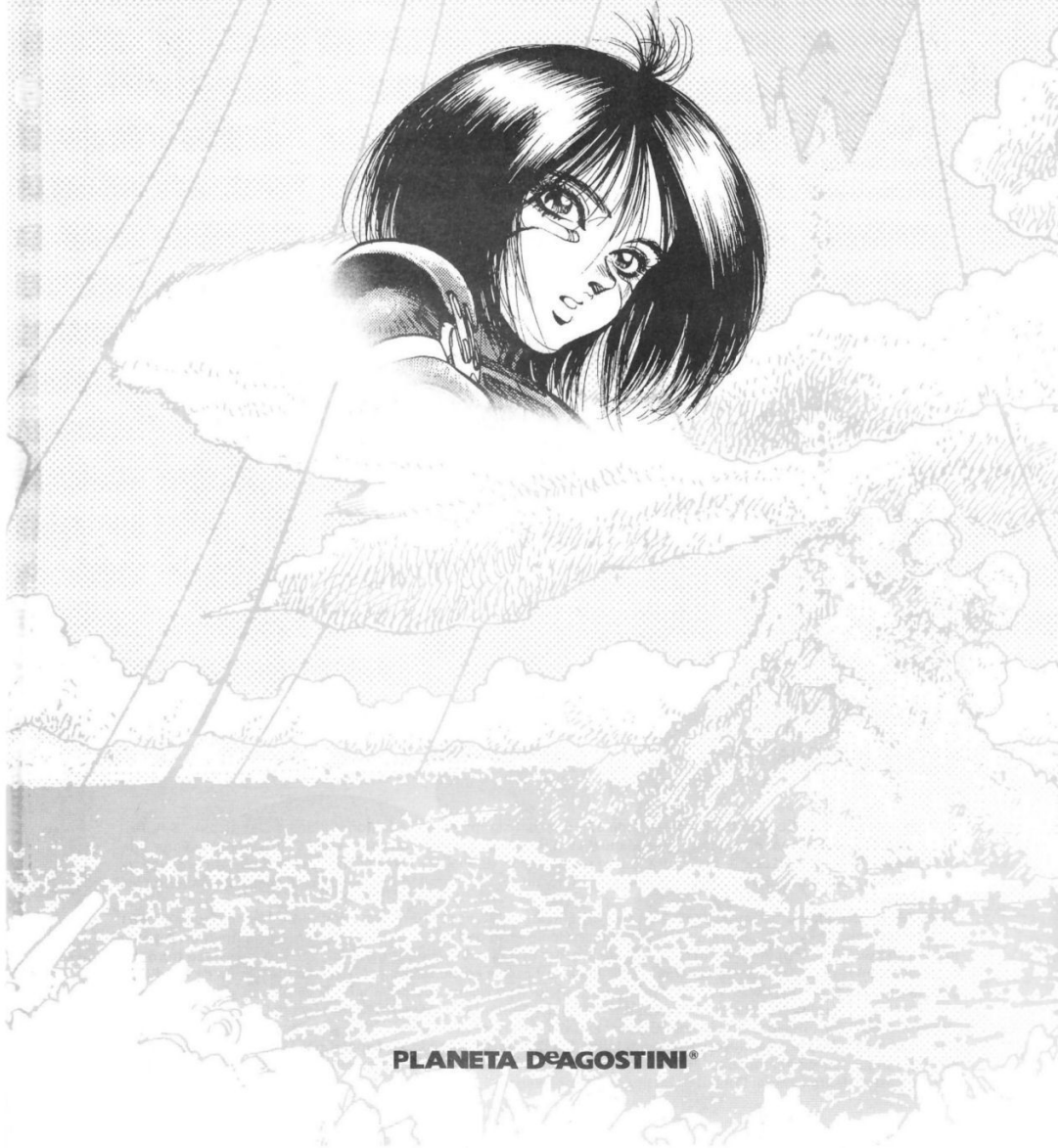
IMPRESO EN ESPAÑA

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



PLANETA DEAGOSTINI®

Si deseas información sobre los cómics de Planeta DeAgostini, busca en la web: www.planetadeagostinicomics.com
Si deseas adquirir los cómics de Planeta DeAgostini, busca en la web:
www.planetacomics.com
Si deseas enviar un e-mail al editor de esta obra, o contactar con la editorial, escribe a:
jaimerodriguezmilan@hotmail.com

Y ya sabéis, esperamos vuestras cartas, comentarios, opiniones y propuestas en:
Gunnm - Alita, ángel de combate
Planeta DeAgostini Comics
Aribau, 185, entlo., 1ª
08021-BARCELONA

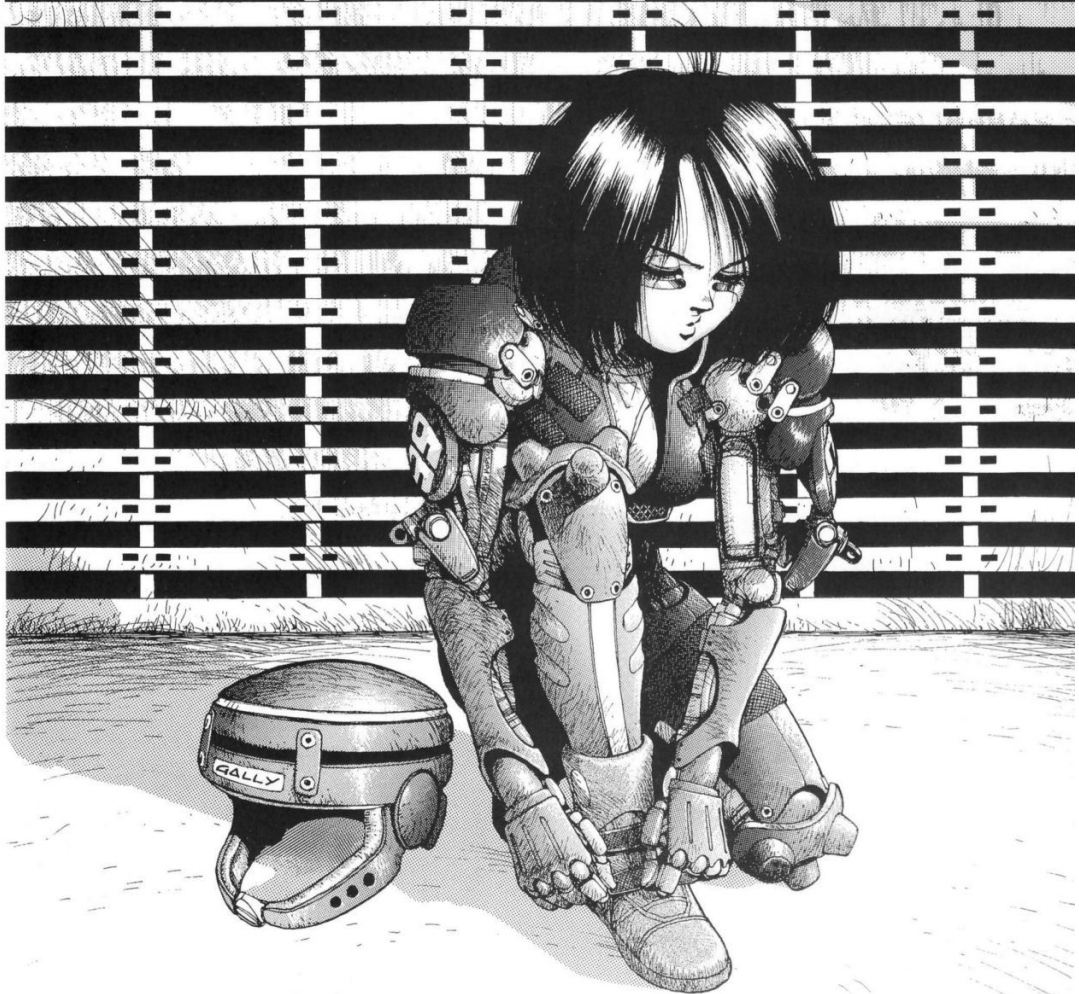


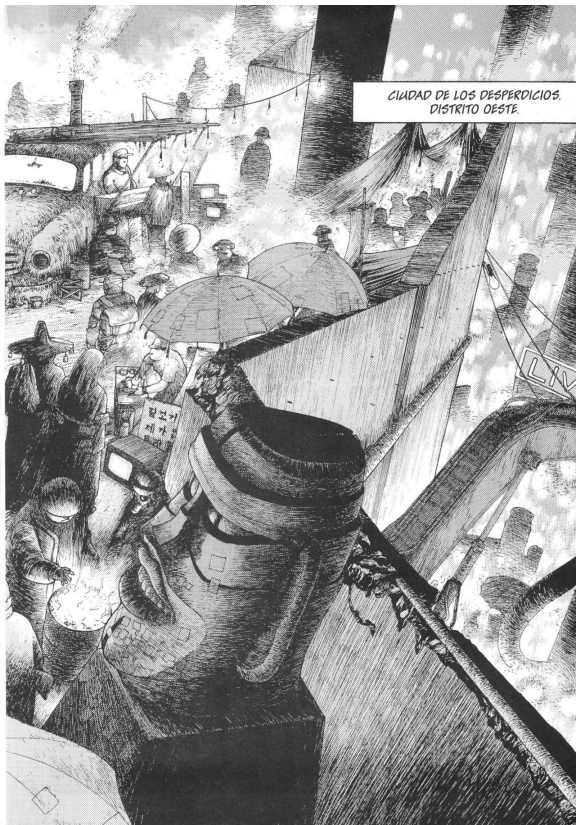
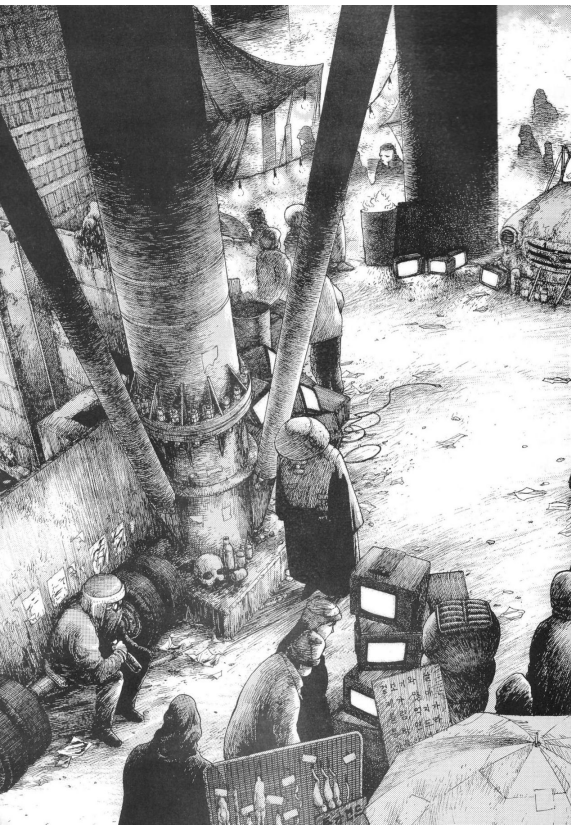
GUNNM - ALITA, ÁNGEL DE COMBATE n.º 4 (de 12). Publicación mensual de Editorial Planeta DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editor: Jaime Rodríguez. Es una producción de Planeta DeAgostini bajo la dirección artística de Jesús Gómez. Copyright © 2003 Editorial Planeta DeAgostini, S.A., sobre la presente edición. Reservados todos los derechos.

GUNNM by Yukito Kishiro. Copyright © 1991 by Yukito Kishiro. All Rights Reserved. First published in Japan in 1991 by Shueisha Inc., Tokyo. Spanish translation rights in Spain arranged by Shueisha, Inc., through Tuttle-Mori Agency Inc. For the purpose of publication in Spanish, the artwork in this publication is generally printed in reverse from the original Japanese edition. Edición española realizada a partir de la edición japonesa. El orden de lectura de la edición original japonesa se ha invertido para la edición española. Traducción: Marc Bernabé & Verónica Calafell. Asesoramiento: Manuel Robles. Retoques: Cristina Simó. Rotulación: Albert Agut. Diseño interior: Estudi D'Art-Tres. Diseño de cubierta: A&J Torres. Realización técnica editorial: Estudi D'Art-Tres.

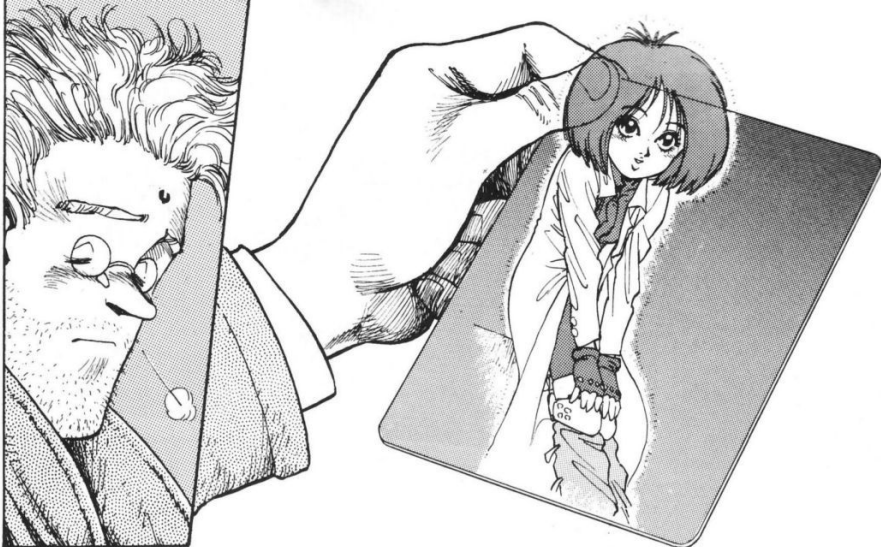
Impreso en España por Liberduplex. Depósito legal: B-33211-02. Distribuido en España por LOGISTA. Aragonés, 18. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108-Alcobendas (Madrid). (II-03) (4FT8). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

FIGHT 13 *EL ÁNGEL DE
LA MASACRE*





CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS.
DISTRITO OESTE.



"ES PROBABLE QUE FUERA POR EL IMPACTO SUFRIDO AL PERDER A YUAO DE ESE MODO."

LOVE
 FATA
 MANUCIATE
 DESSEGRECATE ME
 ADEVIATE TRYNO TO HATE
 SUFFOCATE ON YOUR
 LE SOBE SERRATE
 LIBERATE
 LIBERATE

"UN DÍA, GALLY SE FUE SIN DECIRME NADA."

"LA HE ESTADO BUSCANDO POR TODAS PARTES, INCLUSO ME HE ACERCADO AL DISTRITO OESTE."

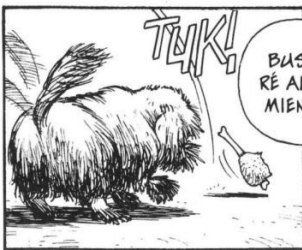
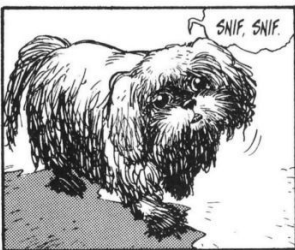
RAM

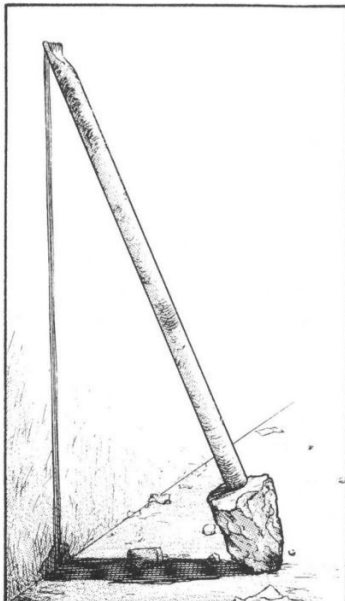
DEBERÉ SUBSISTIR INDEFINIDAMENTE SIN LOS INGRESOS DE LA CONSULTA Y DE LA CAZA DE CRIMINALES HASTA QUE ENCUENTRE A GALLY.

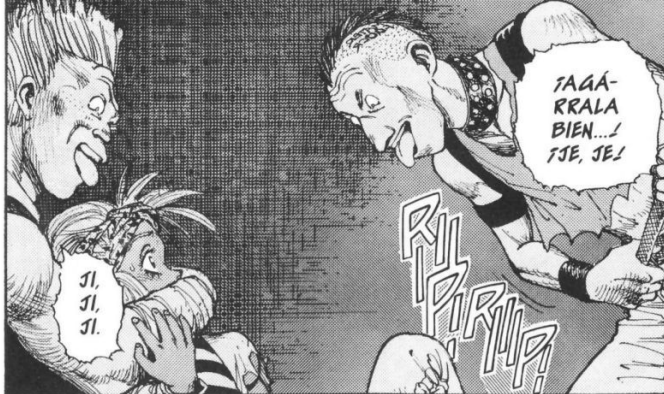
"A VECES PIENSO... EN LO QUE OCURRIRIA SI NO LA ENCONTRARA NUNCA..."

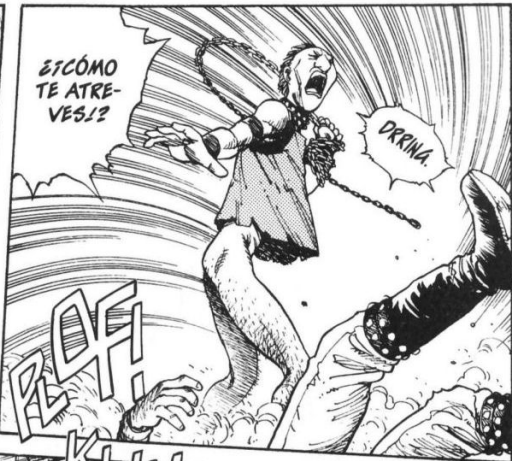
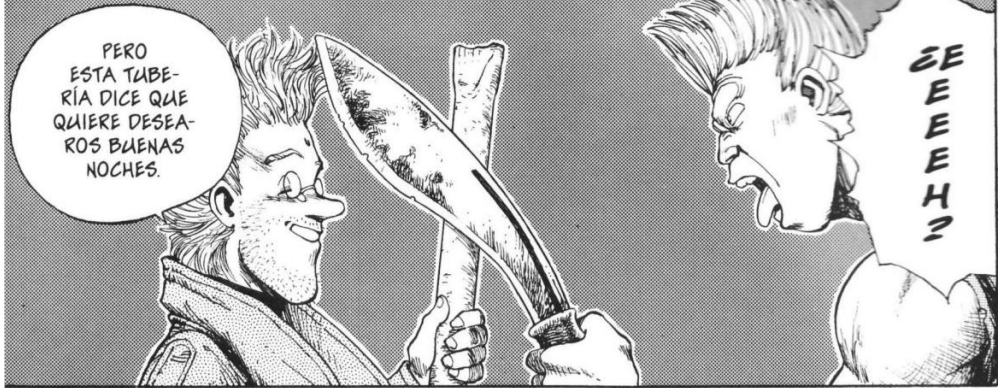
BUSCARÉ ALOJAMIENTO...

LAS CALLES SE CONVERTIRIAN EN MI PALACIO... ¿EN MIS AMIGAS!











"LA CHICA
A LA QUE
ACABABA
DE SALVAR
SE LLAMA-
BA SHU-
MIRA."

TE...
TE ESTOY
MUY, PERO
QUE MUY
AGRADECI-
DA, IDO.

¿PUEDO DE-
VOLVERTE EL
FAVOR? ¿PUE-
DO AGRADE-
CÉTELO?

¿NO TIENES DON-
DE DORMIR, IDO?
¡VEN, QUÉDATE EN
MI CASA! ¡TE
PREPARARÉ AL-
GO BUENO PA-
RA COMER!

CUALQUIE-
RA DIRÍA QUE
ACABA DE PA-
SAR POR UN
MAL TRAGO...
¿QUÉ INAE-
NUA ES

"SUELO
MOSTRAR-
ME ESTOICO
EN SITUA-
CIONES CO-
MO ÉSTA."

OYE...

ESTOY
BUSCAN-
DO A AL-
GUIEN.

MM
MM
MM

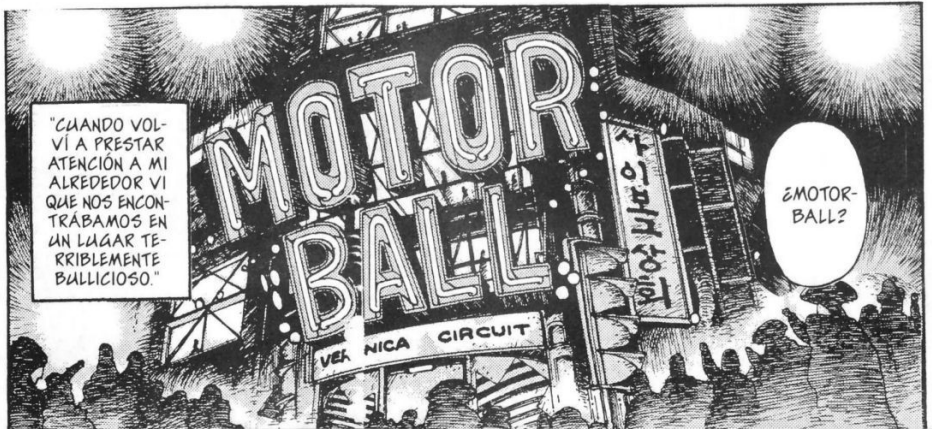
!



"MIENTRAS ME DEJABA ARRAS-
TRAR POR SHU-
MIRA... TENÍA LA
MENTE INUNDADA
DE PENSAMIENTOS
DIVERSOS..."

"EN REALI-
DAD, ¿QUÉ
SIGNIFICA
...?"

"¿QUÉ
SIGNIFICA
GALLY PA-
RA MÍ?"



"HABÍA OÍDO
HABLAR DE ESO...
ERA UNA CARRERA
COMBATIVA
MUY POPULAR
EN EL DISTRITO
OESTE..."

"EL JUEGO
CONSISTÍA EN
UNA CARRERA
EN LA QUE VA-
RIOS CYBORAS
SE DISPUTABAN
LA POSESIÓN DE
UNA BOLA."

MOTOR
BALL

MOTOR
LEG

¿ANO
PARA
EL 57!

TO-
MA, UN
BILLETE
PARA EL
CANAL
57.

¿VE A
VERLO,
IDO!
EVA-
LE?

¿EH?

TEEEY, DESARA-
CIADOS CHUPACÁMA-
RAS DE LAS IMÁGENES
VIRTUALES! ¡¡POR FIN
HA LLEGADO EL GRAN
MOMENTO!! ¡EL MO-
MENTO DE ABRIR
LA TAPA DEL
INFIERNO!

¡SÍ ES! ¡SIEMPRE
TENEMOS DISPONIBLES
CÓMODOS ATAQUES
PARA LOS MANIÁTI-
COS VALIENTES QUE
SE ATREVEN A COM-
PRAR UN BILLETE!
¡GRACIAS!

¿EH
?

¿DÓN-
DE SE HA
METIDO
SHAMI-
RA!?



NO ENTIENDO NADA.

"NO ME GUSTA VERME MEZCLADO EN MAREAS HUMANAS COMO ÉSTA."



"PERO BUENO, TODO SEA POR PODERME QUEDAR A DORMIR EN CASA DE ESA CHICA."

BUENO... YA QUE ESTOY AQUÍ...



¡BIENVENIDO AL CANAL 57, DONDE PODRÁS SUPERVISAR AL MOTORBALLER BARDICHE!

CLACK!



¡PODRÁS DISFRUTAR DE UNA FABULOSA Y EXCITANTE EXPERIENCIA VIRTUAL, TE CONVERTIRÁS EN UN JUGADOR GRACIAS A UNA CONEXIÓN DIRECTA CON LA VISIÓN Y EL OÍDO DEL MOTORBALLER DE TU ELECCIÓN!

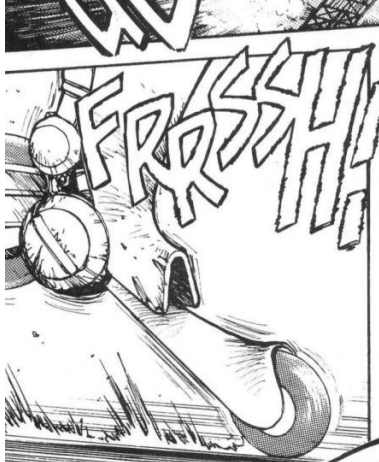
FWORRN!



"MIOS OJOS Y MIS OÍDOS
SE HAN VISTO INMEDIATA-
MENTE LANZADOS A UNA
BATALLA A 300 KM/H!!
TMB HE CONVERTIDO EN
UN TAL MOTORBALLER
NÚMERO 57!!"



"ESTO ES COMO
UNA BRUTAL MON-
TANA RUSA PARA
ADULTOS!!"



SEL VETERANO
BARDICHE, NÚ-
MERO 57, ENTRA
EN BOXES POR
UNA APAREN-
TE AVERIA!

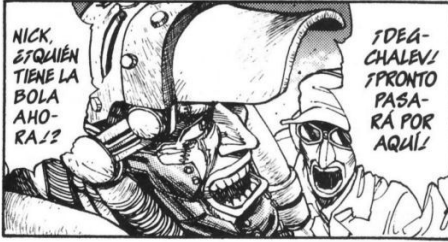




K-CHAK!

¡¡CAMBIADLE LAS PIERNAS, ENSEGUIDA!!

¡Y TAMBIÉN EL BRAZO DERECHO! ¡PONÉDLE EL BRAZO DESTRUCTOR!



NICK, ¿QUÉ TIENE LA BOLA AHORA??

¡IDEA CHALEV! ¡PRONTO PASARÁ POR AQUÍ!



¡CUIDADO CON ESA NOVATA!

¡TODOS LOS QUE SE METEN CON ELLA HAN ACABADO HECHOS ANICOS!



¡¡TODOS SE MOFAN DE MÍ, EL GRAN BARDICHE!!

KLAK!



¡¡ADELANTE!!

ERRRMM!



FOOH!
H!

FOOH!
¡BARDICHE, QUE
VA CON VUELTA PER-
DIDA, PRETENDE ATA-
CAR POR SORPRESA AL
PORTADOR DE LA MOTOR-
BALL, EL NÚMERO 31,
DEACHALEV, MIENTRAS
SALE DE LA ZONA
DE BOXES!



FNOV

ZWA!



¡DEACHA-
LEV NO HA
SIDO CAPAZ
DE ESQUIVAR
EL ATAQUE Y
MUERDE EL
POLVO!

¡JJA,
JA,
JA!

¡AHORA
ES BARDI-
CHE QUIEN
CONTROLA
LA BO-
LA!

SHIRRIKI!

¡MUY BIEN!

¡BARDICHE TOMA COMODAMENTE EL LIDERATO! ¡E IPODRÁ VENCER EN LA CORRERA!?

FWOOM!

¡ES LA RECTA FINAL PARA EL PORTADOR DE LA MOTORBALL!

¡PERO OTRO MOTORBALLER LE ESPERA, QUIETO, ANTE LA LÍNEA DE META!?

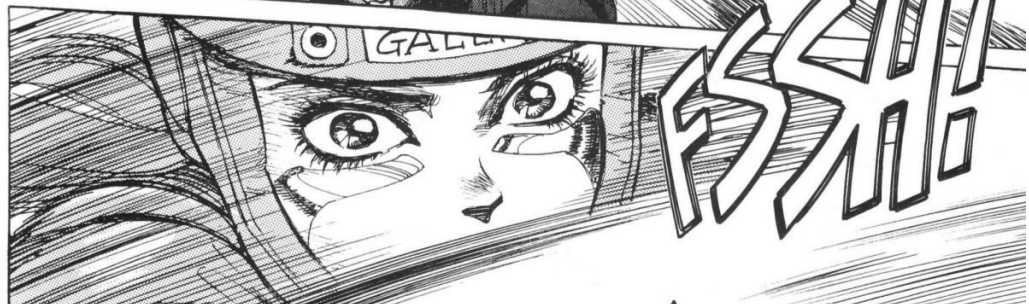
FRRRM! FRRRM!

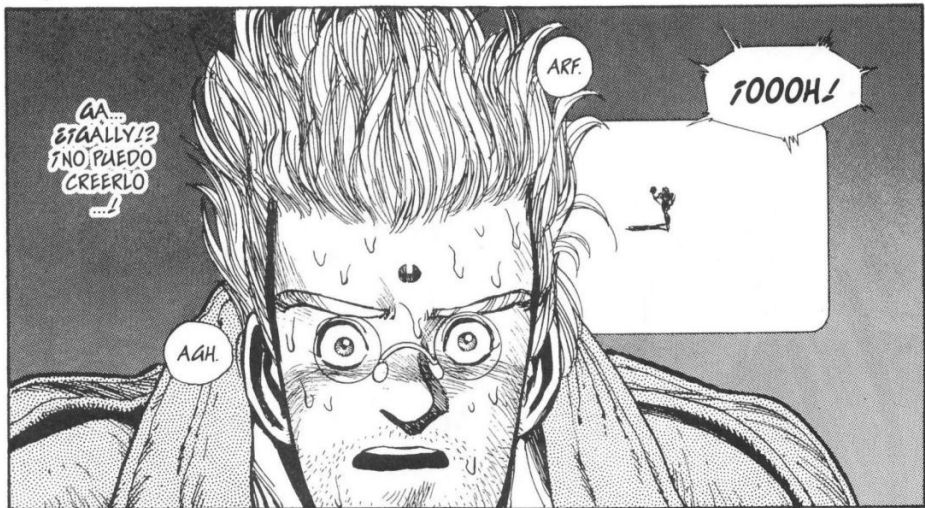
¡SE TRATA DEL ÁNGEL ASESINO, EL MASACRADOR QUE APARECIÓ DE REPENTE HACE DOS SEMANAS!

¡EL NÚMERO 99...!

GALLY!







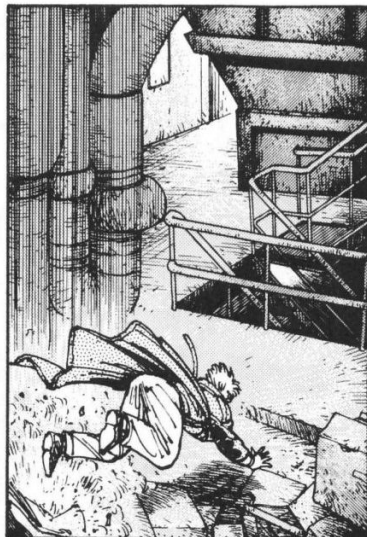
¡Y ATRAVIESA
LA LÍNEA DE META
ALZANDO VICTO-
RIOSAMENTE LA MOTOR-
BALL! ¡CON UNA
INSULTANTE CAL-
MA Y LENTI-
TUD!!

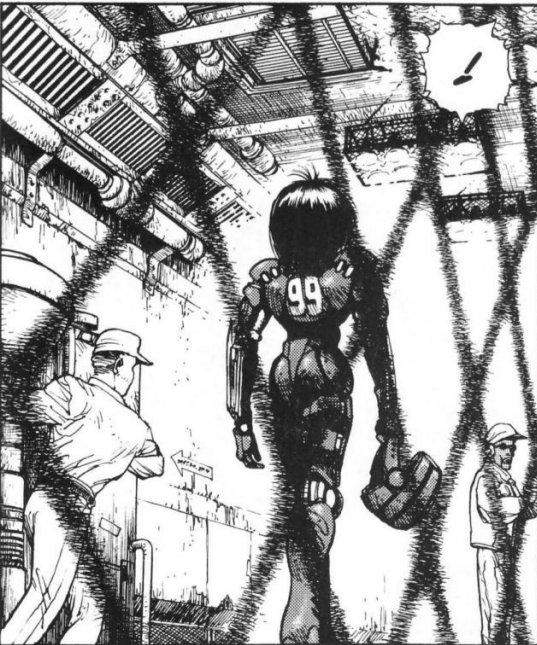
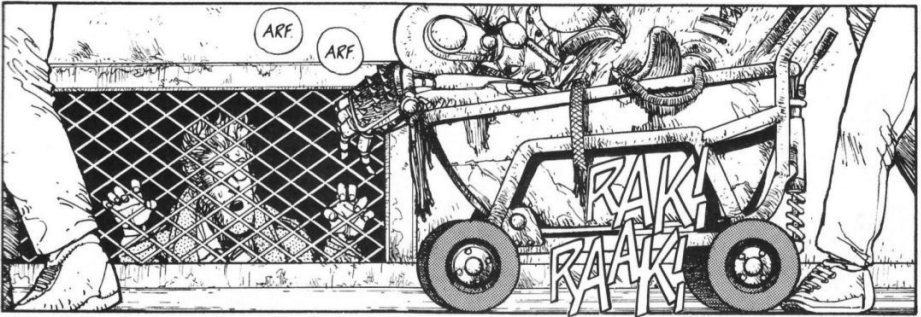


¡ES LA
CUARTA VIC-
TORIA SEGUIDA
DEL NÚMERO 99,
GALLY, DESDE
SU DEBUT!!

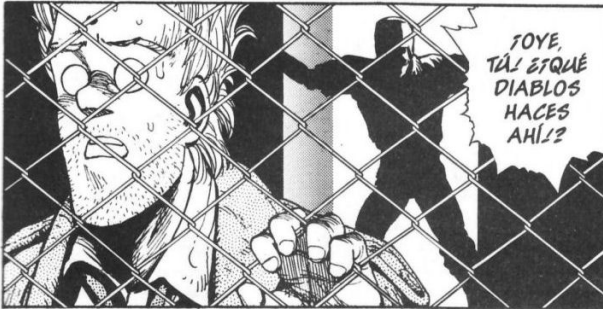
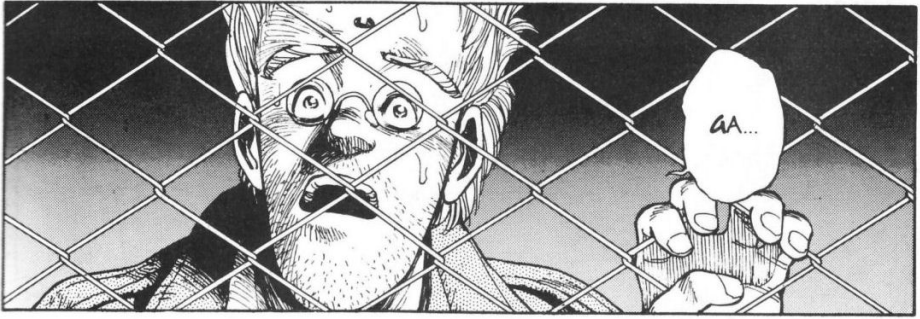
DOOH!



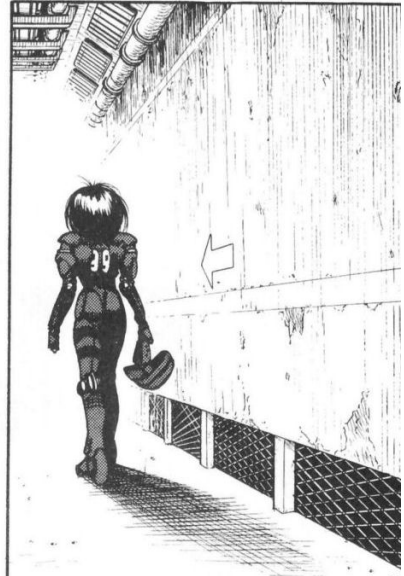








YOYE,
TÁ! ¿POR QUÉ
DIABLOS
HACES
AHÍ!?



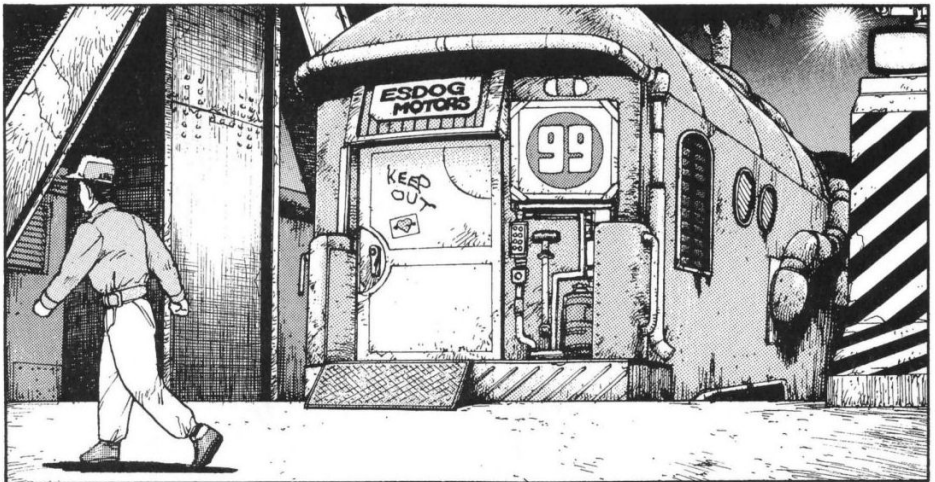
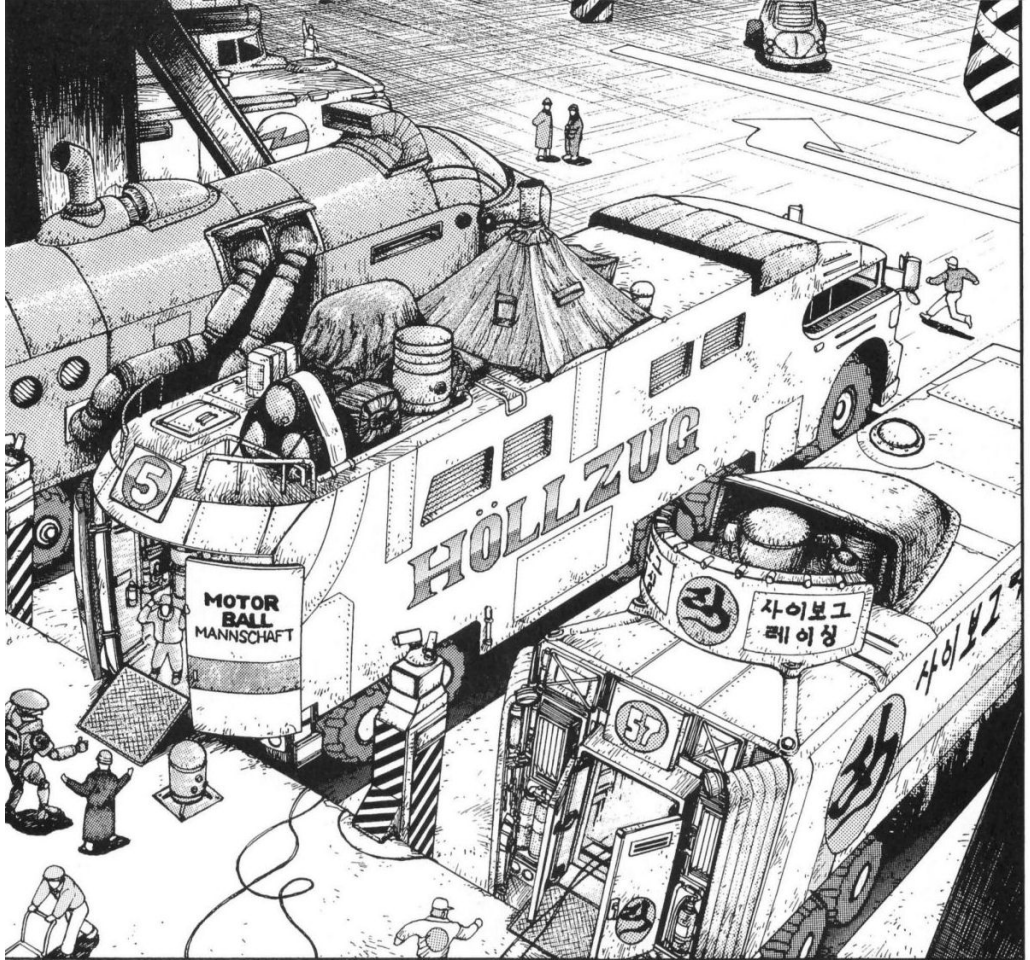
¡¡ESTÁ
PROHIBIDO
EL PASO,
DESAR-
CIADO!!



SU...
SUÉL-
TAME.

¡SUÉL-
TAME!
LINK!

¡¡AA-
LII!!



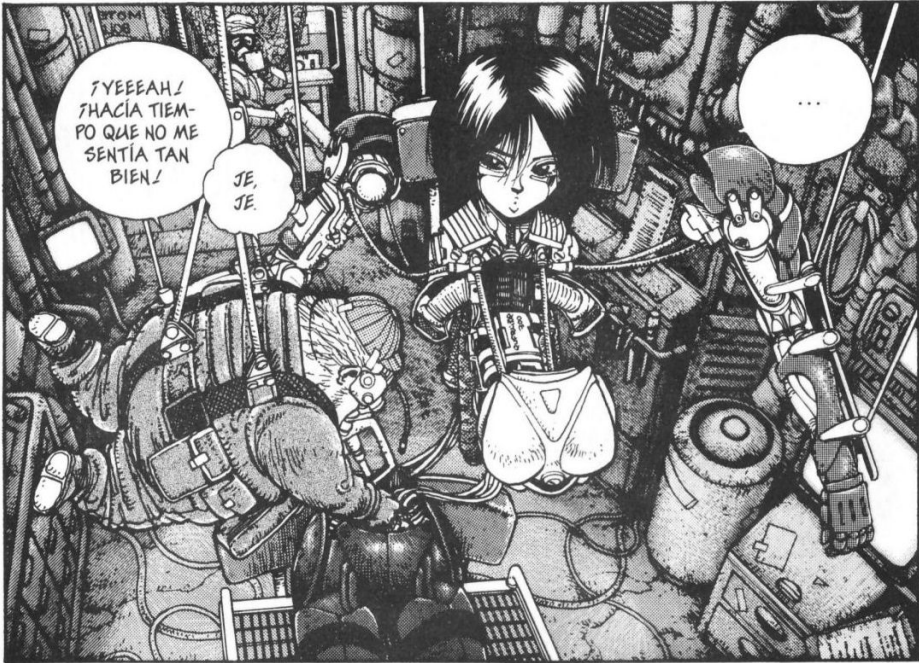




¡INCREDIBLES!
¡TERES
INCREDIBLE,
GALLY!

PLUS!

¡LA CONFIGURACIÓN PARECE
SER LA CORRECTA!
¡TES TU CUARTA
VICTORIA SEGUIDA
CON ESTE WETT
ZEUG*!!



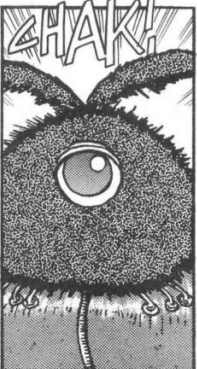
¡YEEEAH!
¡HACIA TIEMPO
QUE NO ME
SENTIA TAN
BIEN!

JE,
JE.

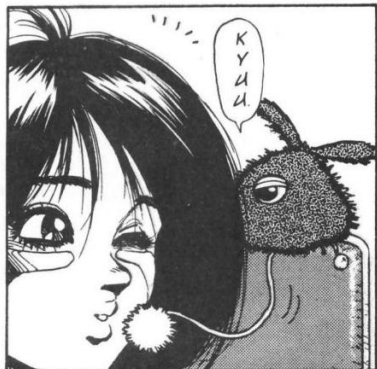
...



ZIP! ZIP!



ZHAK!



KYU.

*WETT ZEUG: NOMBRE APLICADO A LOS CUERPOS QUE SE USAN EN EL MOTORBALL. LAS REVOLUCIONES DEL MOTOR Y LA RAPIDEZ DE RESPUESTA DE LOS ACTUADORES ESTÁN SOMETIDOS A SEVERAS REGULACIONES.



¡JANBA, YO DE TI NO ME ALEGRARÍA TANTO! ¡RECUERDA QUE NOS ENFRENTAMOS A LA MORRALLA DE LA TERCERA DIVISIÓN!

CUANDO YO ERA UN MOTORBALLER...



¡JAGH! MIERDA... LA MANO...

¡KAK! ¡KAK!



NO... NO TE PREOCUPES. NO TARDARÁN EN APARECER. ESTO ES DINERO FÁCIL. Y GALLY TIENE UNOS BUENOS ÍNDICES DE AUDIENCIA.

¡KAK! ¡KAK! ¡KAK!



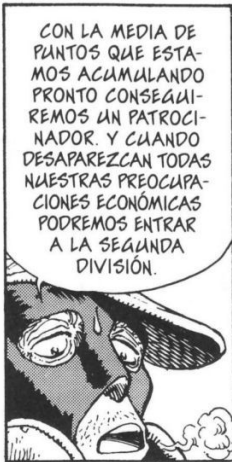
LA... LA MEDICINA... TRAE...

¡KAK!

¿TO DAVÍA NO HAS ENCONTRADO A NINGÚN PATROCINADOR, EDO?



¡SHH! ¡SHH!



CON LA MEDIA DE PUNTOS QUE ESTAMOS ACUMULANDO PRONTO CONSEGUIREMOS UN PATROCINADOR. Y CUANDO DESAPAREZCAN TODAS NUESTRAS PREOCUPACIONES ECONÓMICAS PODREMOS ENTRAR A LA SEGUNDA DIVISIÓN.



CON GALLY INCLUSO PODEMOS LLEGAR A LA PRIMERA DIVISIÓN...

¡JA, JA!

¡JHAA, JHAA!



¡CARAMBA! ¡NUNCA SABES LO QUE OCURRIRÁ EN LA VIDA!

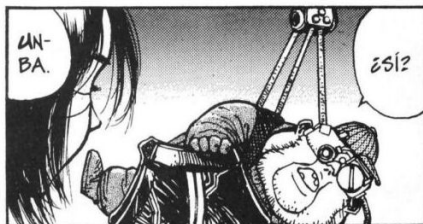
MIRA AHORA DÓNDE ESTÁ LA CHICA QUE HACE ESCASAMENTE UN MES ENTRÓ LLORANDO Y GRITANDO AL BAR DE JOE.



¡TEDO!



¡UPS... NO DEBERÍA HABERLO DICHO.



¡AN-BA.

¿ESÍ?



¿POR QUÉ CONSTRUISTE ESTE CUERPO DE MOTOR-BALLER CON PROPORCIONES FEMENINAS?



¡PU... PUES POR QUÉ ERES UNA CHICA, ESTÁ CLARO.

¡ADEMÁS, LA ARQUITECTURA DEL CUERPO ES IDEAL POR SU LIGEREZA Y SU VELOCIDAD.

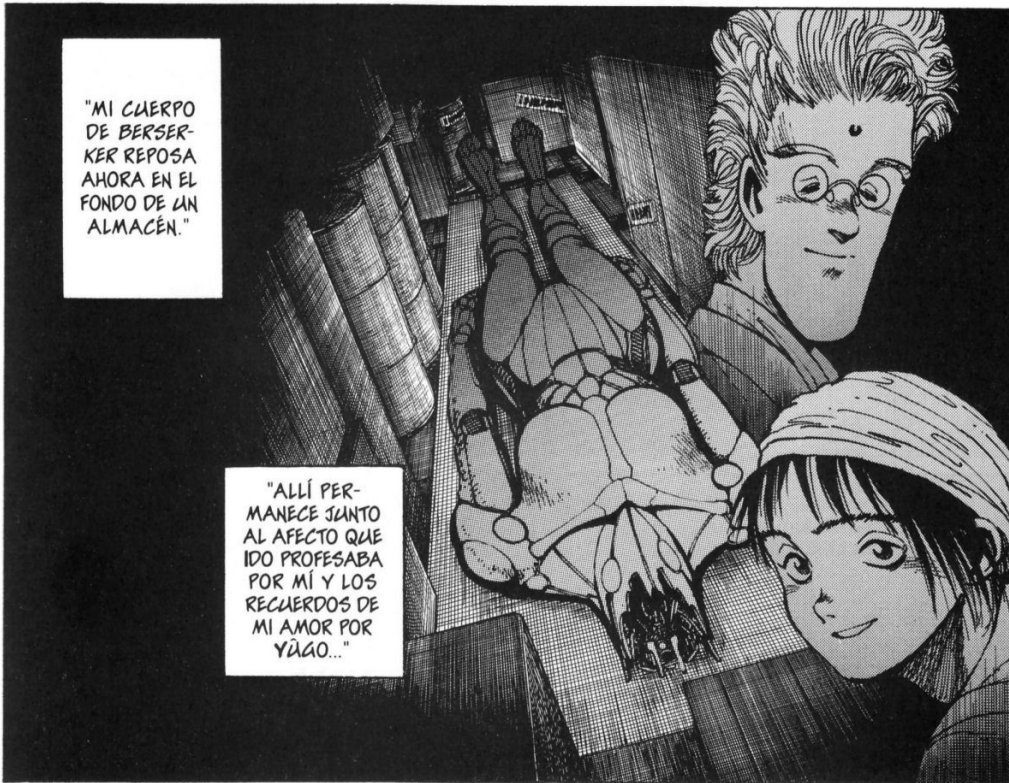
Y SOBRE TODO, LLAMA LA ATENCIÓN DEL PÚBLICO.



YO...

"QUERÍA OLVIDARLO TODO..."

"POR ESO ME DECIDI A CONVERTIRME EN UNA MOTORBALLER..."



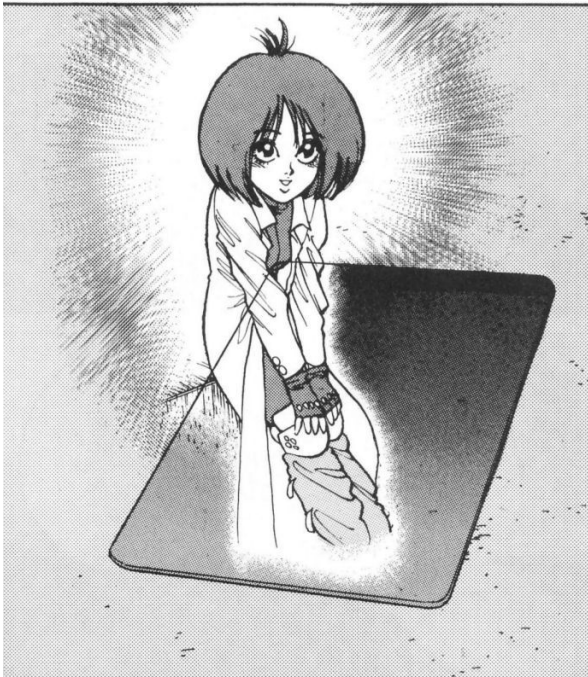
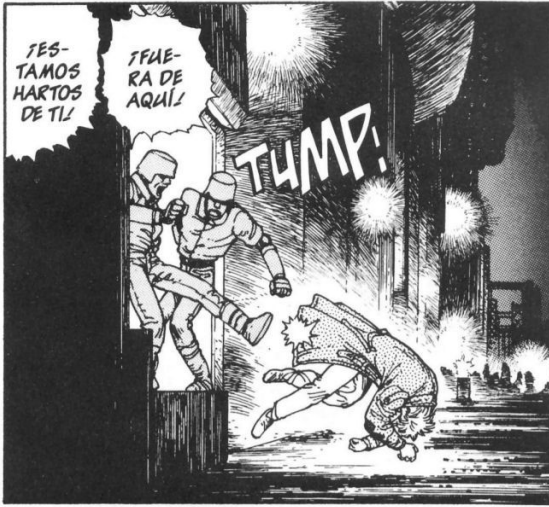
"MI CUERPO DE BERSERKER REPOSA AHORA EN EL FONDO DE UN ALMACÉN."

"ALLÍ PERMANECE JUNTO AL AFECTO QUE IDO PROFESABA POR MÍ Y LOS RECUERDOS DE MI AMOR POR YÚGO..."



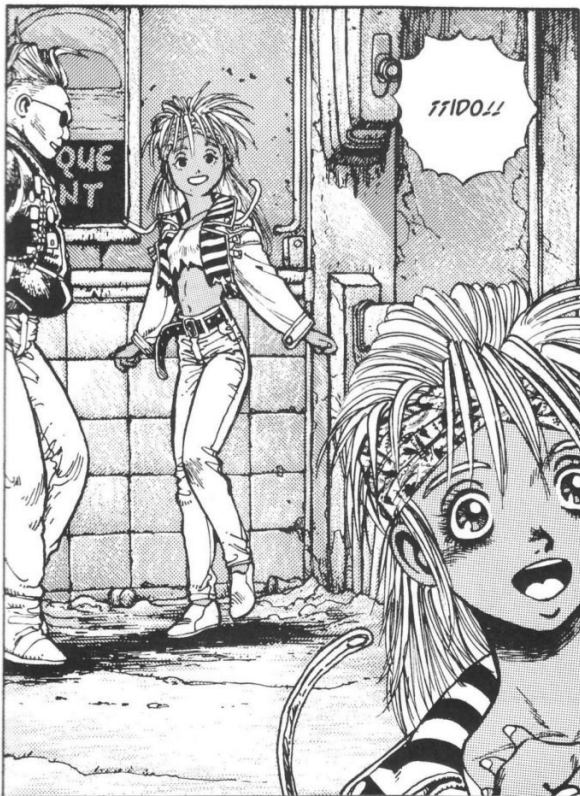
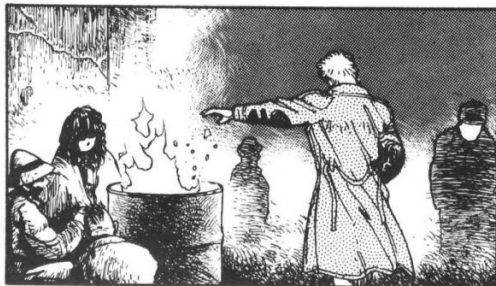
...NO SOY MÁS QUE UNA BARRA DE ACERO.

QUIERO CONVERTIRME EN UNA AFILADA HOJA.





"GALLY
HA CAM-
BIADO..."



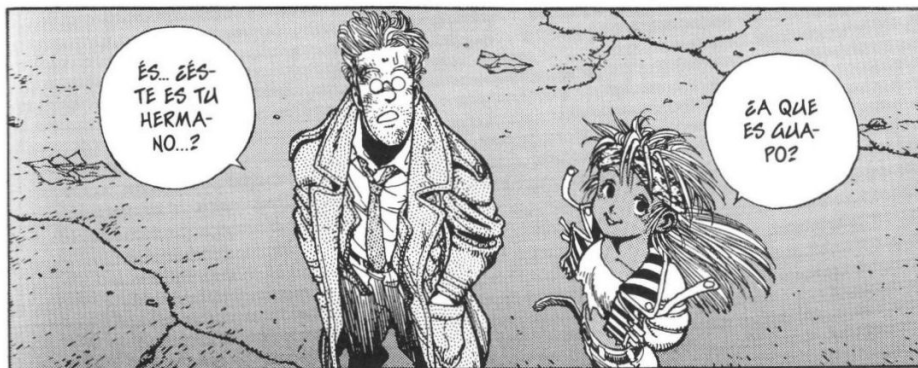
¿¿¿IDOO!!



SHU-
MIRA

¿¿IDOO! ¿ESTAS
SAN-
GRANDO!
¿ESTAS
BIEN!?







¡OOOOOH!
 ¡EL PELOTON DE
 CABEZA HA SUFRIDO
 UN AKAVE CONTRA-
 TIENDO EN LA CURVA Y
 LOS MOTORBALLERS
 CAEN UNO TRAS
 OTRO!

¡LA MOTORBALL
 ESTA LIBRE, PERO
 NINGUNO DE LOS
 JUGADORES QUE
 SEGUIA AL ARAPO
 DE CABEZA CON-
 SIGUE ATRA-
 PARLA!



¡¡YA ES DI-
 FICIL DE FOR SI
 CONSEGUIA ATRA-
 PAR LA MOTORBALL
 CON SU SISTEMA DE
 REPOTES ALEATORIO,
 QUE ENCIMA LOS MO-
 TORBALLERS DEBEN
 CONCENTRARSE EN
 TAPAR DE ESQUI-
 VAR A LOS SAU-
 DORES CAIDOS
 EN LA PISTA!!



¡DENTRO DE LOS
 AGUJEROS DE LASARES SE
 ENCUENTRAN UNOS INTERCAP-
 TORES CUYA FUNCION ES LA DE
 DETENER LA ROTACION DE LAS
 SEMIESFERAS. ¡Y SI NO SE PUL-
 SAN TALLES INTERCAPTORES
 ES IMPOSIBLE HACERSE
 CON LA BOLA!

¡OH! LA
 MOTORBALL ESTA
 TOTALMENTE DES-
 CONTROLADA. ES
 COMO UN PEQUE-
 NO TORNADO
 OSCURO!



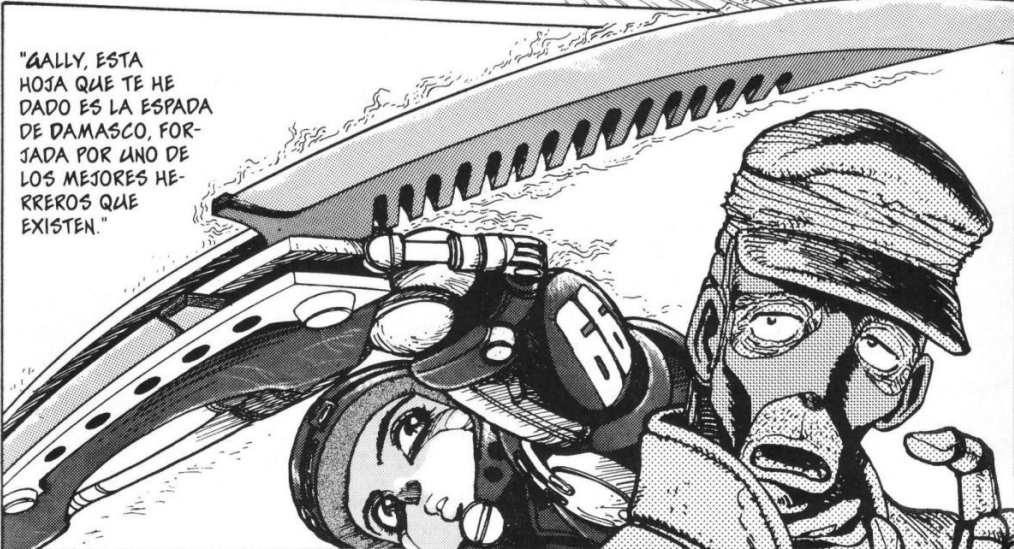


¡Y AHÍ
ESTÁ GALLY,
LA NÚMERO 99!
¡¡SERÁ SU QUIN-
TA VICTORIA
CONSECU-
TIVA!!

"¡QUIE-
RO CON-
VERTIRME
EN UNA
AFILADA
HOJA!"

"HAM...
QUÉ PU-
RA..."

"¿SABES QUE
EL ACERO DE
MAYOR GRADO
DE PUREZA SUE-
LE SER COMPA-
RATIVAMENTE
BLANDO...?"



"¿VES
LAS BELLAS
DECORACIONES DE SU
SUPERFICIE?"

"SE TRATA DE
ACERO DAMASCO", UN TIPO DE
ACERO OBTENIDO A TRAVÉS
DE LA FUSIÓN DE VARIOS TI-
POS DE METAL DE GRAN DU-
REZA."

"DICEN QUE
ESTA HOJA
ESTA HECHA
A PARTIR DE
PIEZAS META-
LICAS ABAN-
DONADAS."

"PARECE SER
QUE DE TODO
EL UNIVERSO EL
MEJOR ACERO
DAMASCO SOLO
PUEDE OBTENER-
SE EN LA CIUDAD
DE LOS DESPER-
DICIOS..."

"VARIOS METALES
IMPuros CONVIVEN
EN ESTE ACERO DE
FLEXIBLE TEXTURA
Y POTENTE CORTE...
¡QUE HA ACABA-
DO CONVIRTIÉNDO-
SE EN LA ESPADA
DE DAMASCO!"

"ACERO DAMASCO: TIPO DE ACERO FORJADO DE MODO ESPECIAL CUYA
TÉCNICA SE CREE ORIGINARIA DE LA CIUDAD DE DAMASCO, EN SIRIA."



¡EN LA ÚLTIMA CURVA ESPERA AL ACECHO EL NÚMERO 62, AMATOGO, QUE HA ADOPTADO SU FAMOSA "POSTURA DE LA LIBÉLULA"! ¡¡PRESENCIAREMOS LA FAMOSA TÉCNICA DEL CAMPEÓN DE LA TERCERA DIVISIÓN!!

¡¡IAAAAH!
¡¡MANDOUBLE UN 'YŌ* DE LA ESCUELA JI-GEN!!



*UN YŌ: UNA DE LAS UNIDADES UTILIZADAS PARA MEDIR LA VELOCIDAD DE LOS MANDOUBLES EN EL ARTE DE LA ESGRIMA JAPONESA. EL ESPACIO DE UNA INSPIRACIÓN-ESPIRACIÓN SE DENOMINA BUN, UN OCTAVO DE UN BUN ES UN BYŌ, UNA DÉCIMA PARTE DE UN BYŌ ES UN SHI, CUYA DÉCIMA PARTE ES UN KOTSU. DIEZ KOTSU SON UN GŌ Y DIEZ GŌ SON, POR FIN, UN AN YŌ. SE DICE QUE UN AN YŌ ES EQUIVALENTE A LA VELOCIDAD DE UN RELÁMPAGO.

¡OOOH!
¡¡MENUDA
CHISPA HA
PRODUCIDO EL
ENCUENTRO-
NAZO!!

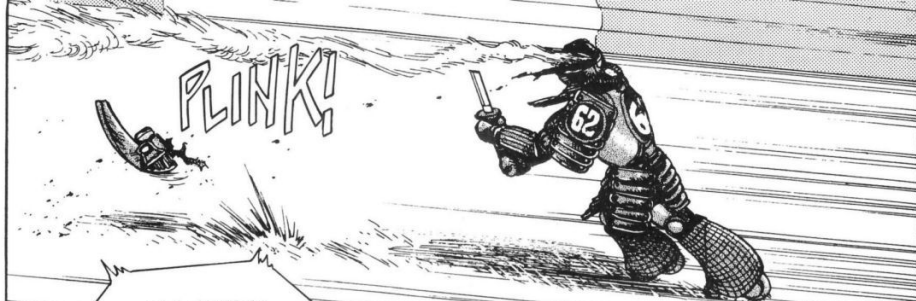
INK!

¿ESE HABRÁ
DECIDIDO LA
BATALLA?!

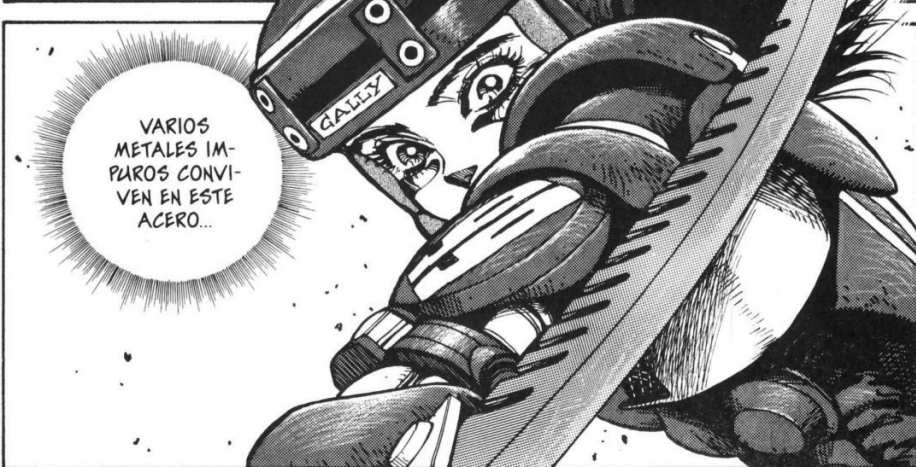
NO... NO
PUEDE SER...
¡¡MI ESPADA
DAIHANNYA NA-
GAMITSU* SE
HA QUEBRA-
DO...!!

ZWIKI!

*DAIHANNYA NAGAMITSU: FAMOSA KATANA QUE EL SHŌGUN NOBUHAGA ODA REGALÓ A SU SUCESOR IEYASA TOKUGAWA.



¡LA CABEZA
DE AMATOGO RUE-
DA POR EL SUELO!
¡EL CAMPEÓN HA
SIDO DERROTADO!!
¡Y GALLY VENCE
LA CARRERA!



VARIOS
METALES IM-
Puros CONVI-
VEN EN ESTE
ACERO...



FIGHT 14

AVE, CÉSAR





NÚ-
MERO 99,
GALLY DE
LA ESCU-
DERIA ES-
DOA MO-
TORS...

...DIEZ
VICTO-
RIAS EN LA
TERCERA
DIVISION.
TERCERA
POSICION
DEL RAN-
KING.



¿CÓMO HA PODIDO
OLVIDAR LO QUE HICE
POR ELLA? ¿CÓMO HA
PODIDO OLVIDAR QUE
FUI YO QUIEN LA SA-
CÓ DE UN MONTÓN
DE CHATARRA Y
LE DIO UNA NUE-
VA VIDA?

CRUK!
CRUK!

ESTO
NO PUEDE
SEGUIR
ASÍ...

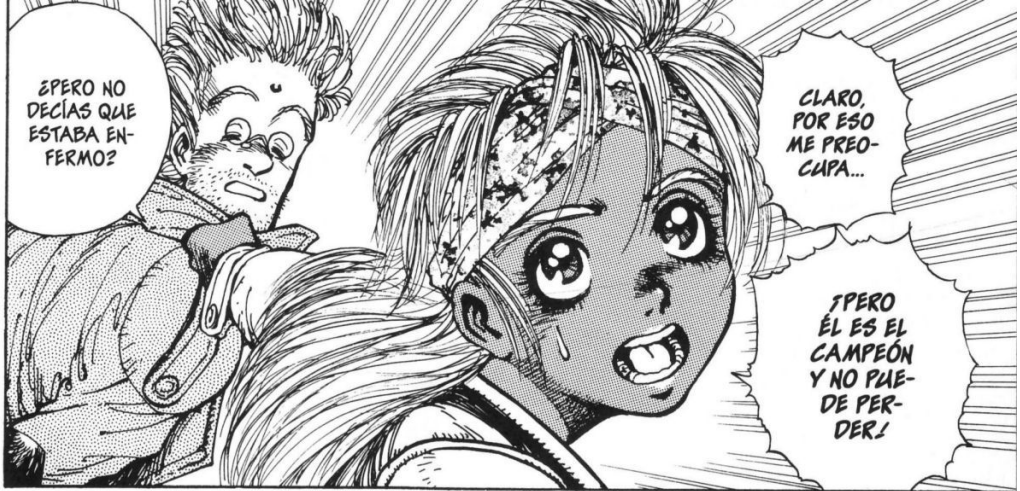


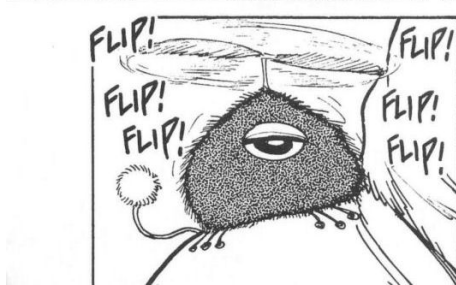
¡FIDO!
¡NO TE
QUEDES
PASMADO!

ZAP!



¡¡¡LA CARRE-
RA EN LA QUE
PARTICIPA MI
HERMANITO
ESTÁ A PUN-
TO DE EMPE-
ZAR!!!









UN CRITERIO IMPRESIONANTE...

...DA LA BIENVENIDA AL EMPERADOR JASUJAN, QUE APARECE SOBRE EL CIRCUITO TRAS UN MES DE AUSENCIA!

OH!!

IMPORTANT NOTICE
CHIEF OF POLICE

PRESENTE...
LOS IN-
TERRANTES
DEL ARCAPO
ASPIRANTE
SON EL NÚ-
MERO 49,
CEYMOOR,
QUANTO
DE KAN-
KINA.

EL NÚ-
MERO 07,
BULA-
ABTA,
SÉPTI-
MO.
WOOH!!

Y EL
NÚMERO 6,
KALASHNIKOV,
TRICHO. ¿SE
TRATA DE UN
ARCAPO DE FU-
TURO? ¿SON
MOTOCAR-
TEROS!!
CLANK!!

¿PIENSA ENFRENTAR-
TARSE A LA VEZ
A UN ARCAPO DE
TRES MOTOCAR-
TEROS, Y ADemás
CON UN SOLO
BRAZO...??
ES MUY
PROPIO
DE EL.

¿MI HERMA-
NO GANARÁ,
ESTOY SE-
GURO!!
¿IM-
POSI-
BLE!!

A CAUSA DE
LA INSUPERABLE
POTENCIA DEL AC-
TUAL CAMPEÓN Y
LAS IRREGULARIDA-
DES QUE ESTA PRO-
VOCA EN LAS ADIES-
TAS, LAS NORMAS
SE HAN ASTRADO
DE NUEVO...

...Y APARTE DE
LA YA CLÁSICA RES-
TRICCION DE AJEAR EL
BRAZO DERECHO, LOS
ASPIRANTES AL TÍTULO
DEBEN FORMAR ANIDA
GRUPOS DE TRES HOM-
BRES PARA ENFRENTAR-
SE A JASUJAN.

¡BRAVO!!

LOS PARTICIPANTES REALIZAN LA VUELTA DE CALENTAMIENTO SIGUIENDO AL PACE CAR.

BRRM!

ÜBEL

PRE-STAGED
KYBER UND KOMPANIE

ÜBEL

BRR

M!

FWOOOM

PRE-STAGED

¡AHORA!
¡EL PACE
CAR ACABA
DE SOLTAR
LA MOTOR-
BALL!

KLAT
CH!

BUM!

BUM!

¡EMPIEZA LA
CARRERA!!

BROOM!

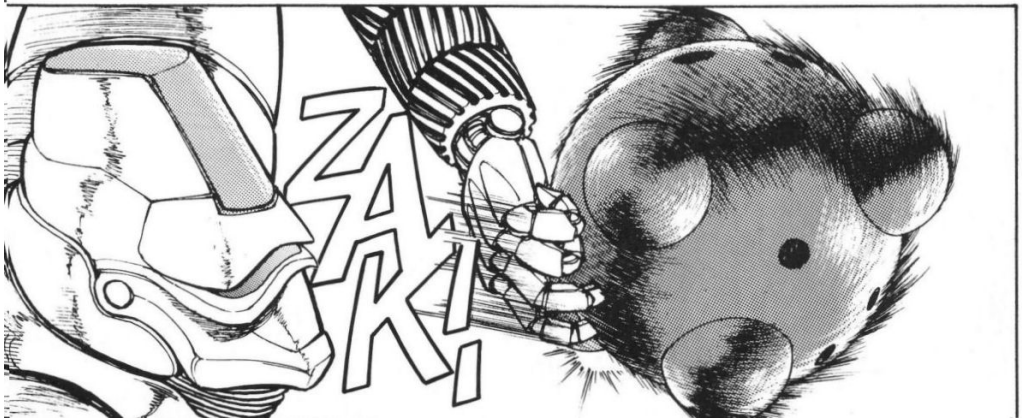


¿QUIÉN SE-
RÁ EL MO-
TORBALLER
QUE SE HA-
GA PRIMERO
CON LA BO-
LA...?

¿EHEH
!?



KRAH!



¡EL GRUPO ASPIRANTE HA ADOPTADO UNA TÁCTICA CONSISTENTE EN ATACAR AL CAMPEÓN POR TRES ANGULOS DISTINTOS, PERO DICHA TENTATIVA ES INÚTIL ANTE EL INSULTANTE PODER DE JASUAGAN!!

400H!

¡JASUAGAN LIDERA LA CARRERA!

EL CARISMÁTICO MOTORBALLER HA REDUCIDO CONSIDERABLEMENTE EL NÚMERO DE SUS APARICIONES, POR LO QUE SUS FANS HABLABAN DE RETIRO O INCLUSO DE MUERTE...

FR
RM!

FSHILL!

¿...PERO SU INCREÍBLE CARRERA DESMIENTE TODOS LOS RUMORES! ¡EL CAMPEÓN SE ENCUENTRA EN UNA FORMA FÍSICA INMEJORABLE!!

BLAH... BLAH...

SU DOMINIO ES IMPRESIONANTE...

PERO CREO QUE PUEDO EQUIVARLE...

JU, JU... ENTENDERÁS SU AUTÉNTICA FACETA CUANDO EJECUTE EL TEMIBLE MASCHINE KLATSCH.

¿EL MASCHINE... KLATSCH...?

¡SÍ, ES EL PORQUE DE SU IMBATIBILIDAD

"AUNQUE NOTO UNA CIERTA PRECIPITACIÓN EN GANAR RÁPIDAMENTE ESTA CARRERA... ¿QUÉ PRETENDE?"



¿CÓMO!?!
EL EMPERADOR
HA CAÍDO!!



¿SERÁ UNA AVERÍA TÉCNICA? ¿TACABA DE SOLTAR LA MOTOR-BALL?



¡QUÉ OPORTUNIDAD DE ORO PARA EL EQUIPO ASPIRANTE! ¡EL NÚMERO 87, BIHA GETTA, SE APODERA DE LA BOLA!



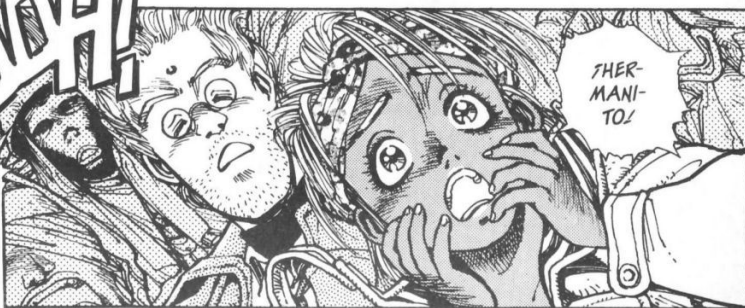
¡OOOH! ¡EL EQUIPO ASPIRANTE NO ATACA A JASUGUN! ¡PASAN DE LARGO SIN TOCARLE!



¡NO SE MUEVE! ¡EL CAMPEÓN SIQUE SIN MOVERSE!!

WOOH!

¡EL CIRCUITO ENTERO ARIITA!!



¡HERMANITO!



¡AH, EL EMPERADOR SE HA LEVANTADO! ¡SIN EMBARGO, SUS MOVIMIENTOS SON RENQUEANTES, MUY VACILANTES!



¿JASUGUN SE DIRIGE A BOXES, APOYADO EN LA PARED DEL CIRCUITO? ¿ESQUE LE HABRÁ OCURRIDO?!

WOOH!

FRM!
WOOH!

¡JASUAGUN LLEGA
A DURAS PENAS A
BOXES! ¿PODRÁ
REINCORPORARSE
A LA CARRERA!?

¡SI NO VUELVE
EN DIEZ MINUTOS
SE CONSIDERARÁ
RETIRADO Y EL GRUPO
ASPIRANTE SE HARÁ
AUTOMÁTICAMENTE
CON LA VICTORIA!

¡VOY A
AYUDAR A
TU HERMA-
NO, SHU-
MIRA!

¡ZLUNK!

¡VA-
LE!



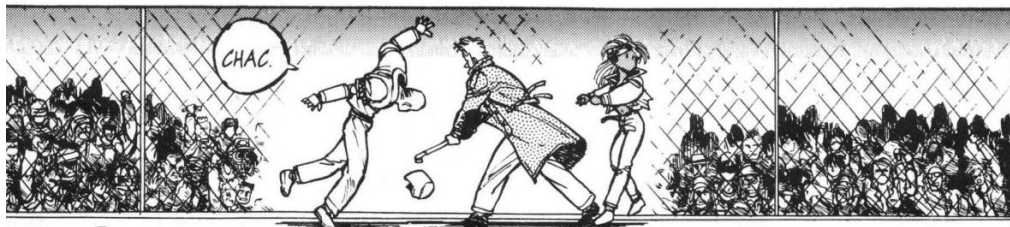
¡MADRE
MIA!
¿QUÉ
IDIO-
TAS!

ES...
¿ES
IDO!

¡EY!
¡VOLVED A
LAS GRA-
DAS!



CHAC.



4AAH!

¿HAY PROBLEMAS!
VARIOS FANS EXCITADOS ESTÁN
SALTANDO LA VALLA!

¡ES MUY
PELIGROSO!
¡VUELVAN A
SUS ASIENTOS!!



4AAH!

¡ELEG-
TRIZA LA
VALLA,
RÁPIDO!

PROF!

ZNNN!

¡VUELVE A
LOS ASIENTOS,
IDIOTAS! ¡ES
QUE QUERÉIS
MORIR, DES-
GRACIADOS!?



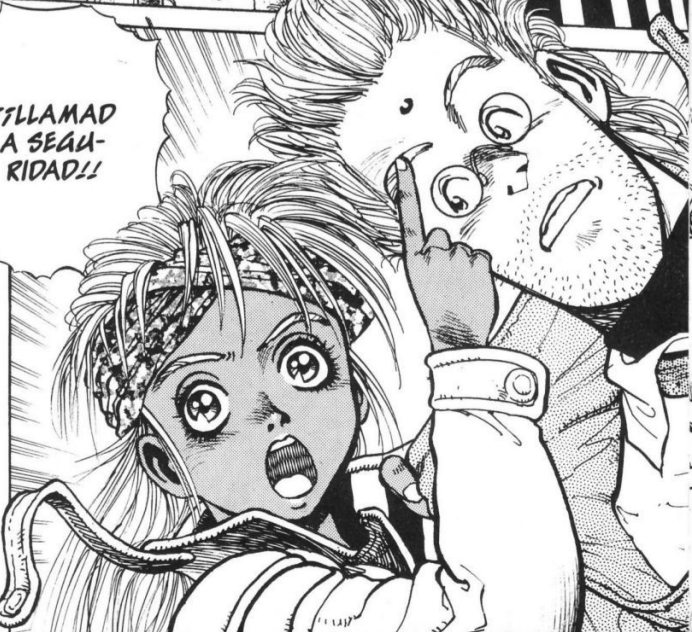
¡SHA-
MIRA!
¡ETQUIÉN
ES ESTE
HOMBRE
!?

**BRAIC
GEARS**

¡¡LLAMAD
A SEGU-
RIDAD!!



¡¡IDO
TIENE LA
MARCA
DE LOS
MÉDI-
COS!
¡¡MIRAD
!!



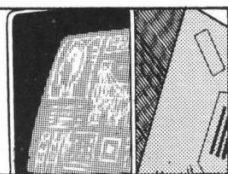


NUNCA HABÍA OÍDO HABLAR DE MUERTES CEREBRALES TRANSITORIAS.

¿CUÁL ES LA CAUSA? ¿ALGUNA DROGA? ¿UNA INTERVENCIÓN QUIRÚRGICA? ¿ADICCIÓN A LA INYECCIÓN DE HORMONAS?

JASAGUN SUFRÍO UNA "REMODELACIÓN CEREBRAL" PARA HACERSE CON UNA MENTE PRODIGIOSA, IDEAL PARA LA CARRERA. EL PRECIO A PAGAR POR EL CAMBIO, SIN EMBARGO, ES VIVIR PERMANENTEMENTE CON LA AMENAZA DE LA MUERTE...

¿UNA REMODELACIÓN CEREBRAL?!



¿SI NO ME EQUIVOCO... SE PRACTICAN REMODELACIONES DE LA ESTRUCTURA EPILEPTAL DEL CEREBRO... LA POTENCIA DE LAS NEURONAS SE AUMENTA CON PROTEÍNAS ARTIFICIALES...!

ESTO ES TECNOLOGÍA SALEMIANA... ¿¿¿UN GEHIRN UMBAU, UNA REMODELACIÓN CEREBRAL MEDIANTE NANOMÁQUINAS??!



¿ES POSIBLE QUE EXISTA EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS ALGUIEN CAPAZ DE UNA OPERACIÓN ASÍ?!

ADEMÁS, HAN RECONOCIDO MI MARCA DE SALEM... ¿¡¡¡A DITO...!!



*NANOMÁQUINA: ROBOT COMPUESTO POR PEQUEÑAS PIEZAS MOLECULARES CUYO TAMAÑO SE MIDE EN NANÓMETROS (MILMILLONÉSIMA PARTE DE UN METRO).



¡BIEN!

¡USAREMOS UN MÉTODO ALGO BRUSCO PERO SIN DUDA EFECTIVO! ¡VAMOS A EXCITAR EL NÚCLEO BASAL DE MEYNERT* CON UNA DESCARGA ELÉCTRICA!

¡AL MISMO TIEMPO, HABRÁ QUE INYECTARLE UNA SOLUCIÓN A BASE DE ÁCIDO GLUTAMÍNICO, ÁCIDO GAMA-AMINO BUTIRAMÍNICO Y PÉPTIDOS!!

¡ACÉRCATE, SHUMIRA!



¿QUÉ PIENSA HACER, DOCTOR?

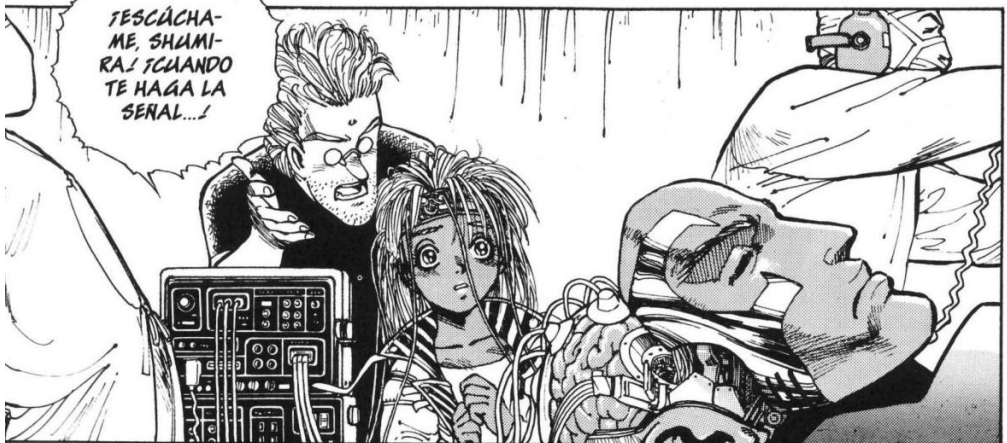
AUMENTAR LA POTENCIA DE LAS ONDAS CEREBRALES DE SHUMIRA.

¡LLAMAREMOS A LA PUERTA DEL CEREBRO DE JASHU-GAN!



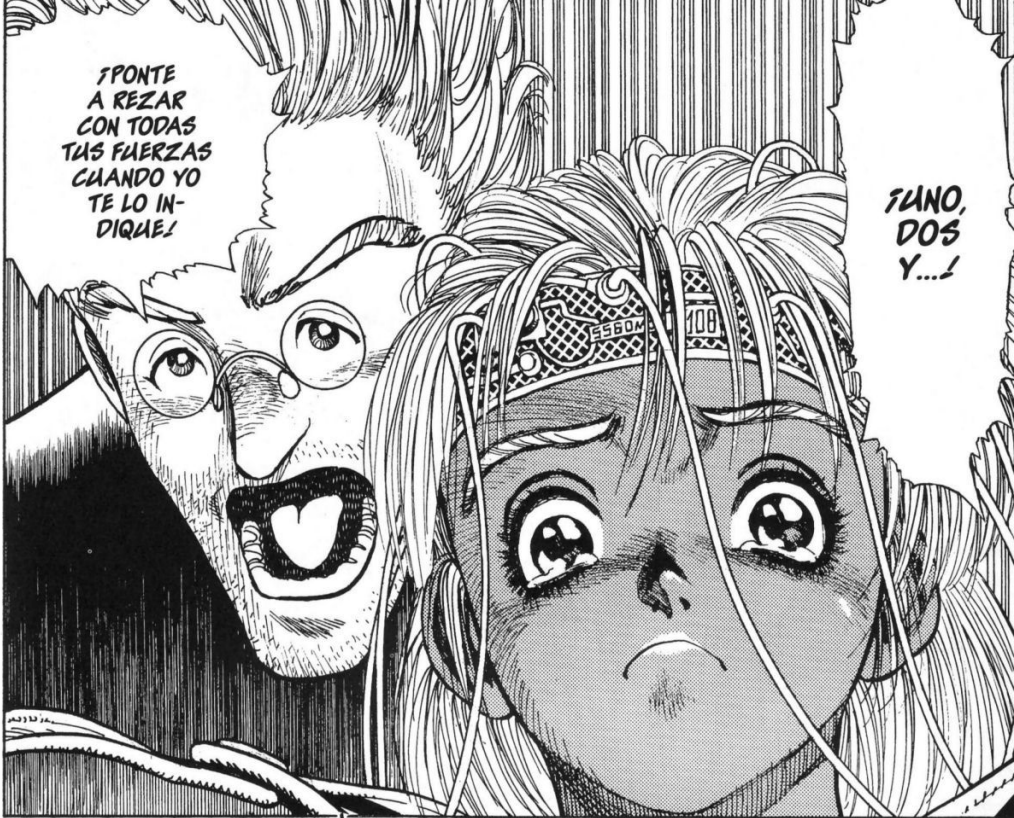
¿PIENSA QUE ASÍ PODREMOS REVIVIRLE!?

SE QUE NO ESTA ESCRITO EN LOS MANUALES, PERO EN MIS AÑOS DE EJERCER LA PROFESION HE COMPROBADO QUE LO MEJOR PARA REVIVIR A ALGUIEN A PUNTO DE MORIR ES LA LLAMADA DE UN FAMILIAR QUERIDO.



¡DESCÁCHAME, SHUMIRA! ¡CUANDO TE HAGA LA SEÑAL...!

*NÚCLEO BASAL DE MEYNERT: NÚCLEO NERVIOSO SITUADO EN LA BASE DEL NÚCLEO BASAL DEL CEREBRO. UNA EXCITACIÓN DE ESTE PUNTO PROVOCA LA SEGREGACIÓN EN TODO EL CEREBRO DE UNA HORMONA NEUROTRANSMISORA LLAMADA ACETILCOLINA QUE PROVOCA LA ACTIVACIÓN DE LAS NEURONAS.



¡PONTE
A REZAR
CON TODAS
TUS FUERZAS
CUANDO YO
TE LO IN-
DIQUE!

¡ANO,
DOS
Y...!



¡JIAA, JA, JA, JA!
¡EL QUE SE
QUEDE CON LA
BOLA SERÁ EL
CAMPEÓN!

¡ERES UN
TRAIOR,
KALASH-
NIKOV!

¡SHITTE!

AH...



¡JA, JA, JA,
JA, JA, JA!
¡YO SOY EL
AUTÉNTI-
CO CAM-
PEÓN!

¡Y NO
PIENSO
CEDER MI
TRONO AL
PRIMERO
QUE APA-
REZCA!

¡¡AHÍ
ESTÁ!! EL
EMPERADOR
JASUGUN
ACABA DE
REAPARE-
CER!

¡¡FFF...
ME HA
PUERTO DE
LOS NER-
VIOS.

CRASH!

¡¡A
A
A!

TEL CAMPEÓN
ACABA DE MASA-
CRAR A DOS DE SUS
CONTRINCANTES Y SE
DIRIGE RAUDO EN
POS DEL TERCERO,
EL NÚMERO 6, KA-
LASHNIKOV!

¡¡OOH!
¡VAS A
VER LO
QUE ES
BUENO,
CAM-
PEÓN!

¡¡ADÍOS.

¡¡AAK!

¿POR-
QUE ES-
TA BOLA
ES SÓLO
MIAAAA
!!

WOOH!

RIIK!

RAH!





ATAQUE
LATERAL, MO-
DO 89B DEL
MASCHINE
KLATSCH.

OOHHH!

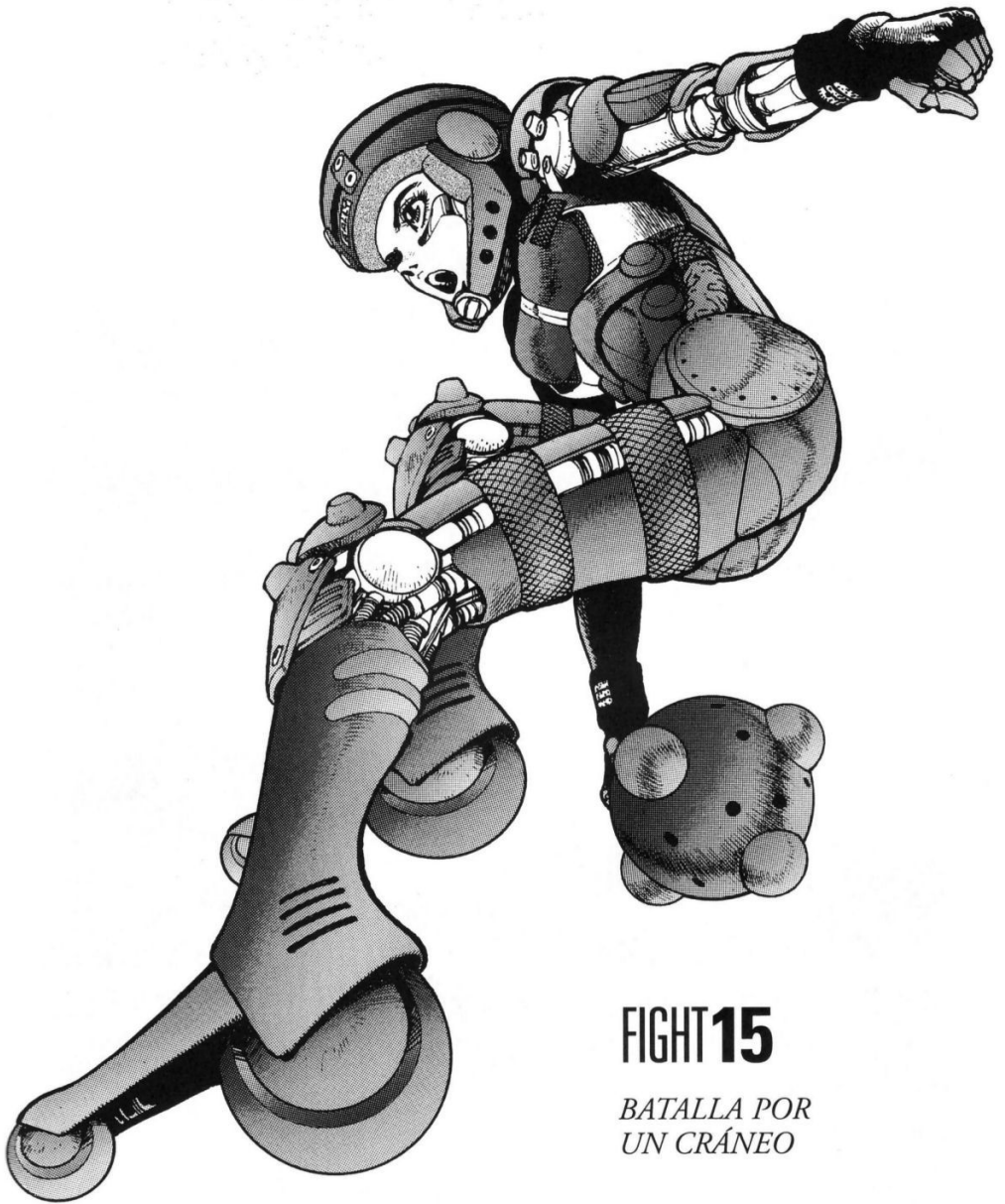
!!KALASHNIKOV
HA SIDO DERRO-
TADO!! !!SASUAGUN
SE ASEGURA ASI
LA PERMANENCIA
EN EL TRONO DE
CAMPEON!!



Já, já... SI
USO A ESTE
HOMBRE, PUE-
DO HACER-
LO...

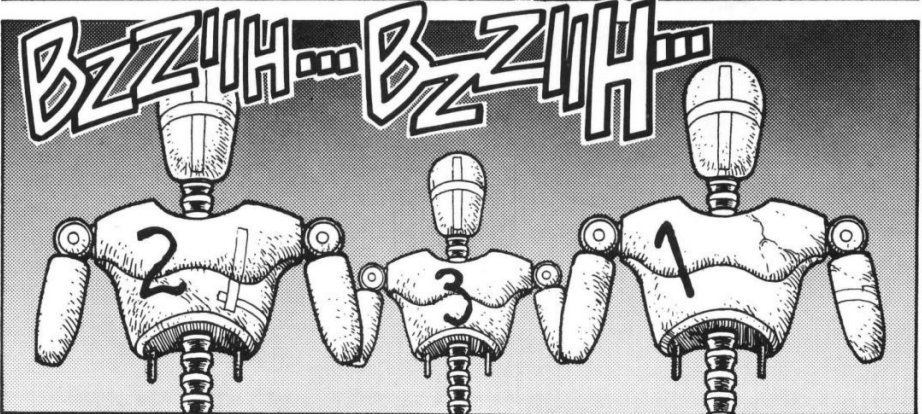
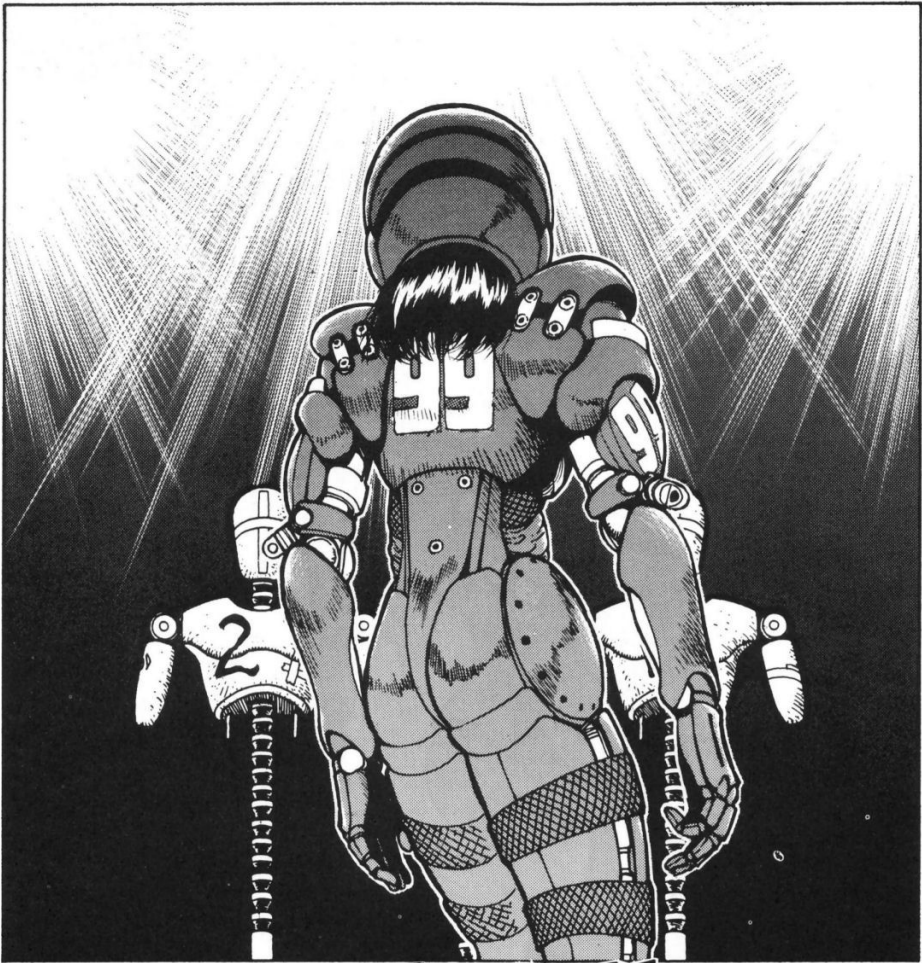
!!ME ENCAR-
GARE DE HACER
ANICOS EL ORAU-
LLO DE GALLY PA-
RA QUE VUELVA
A MI LADO...!!

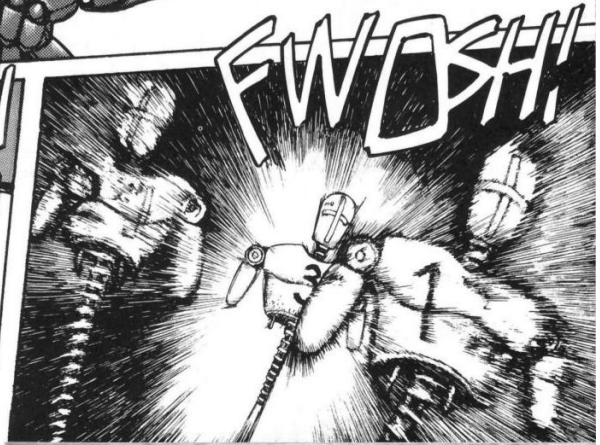


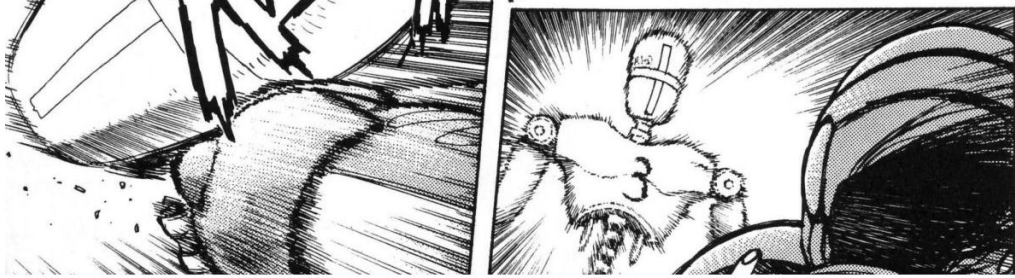
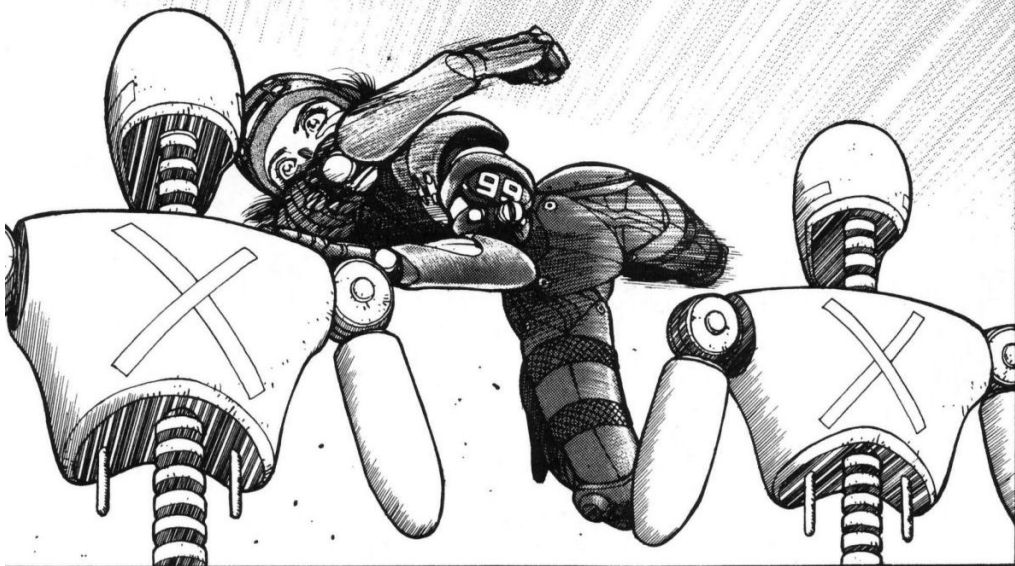


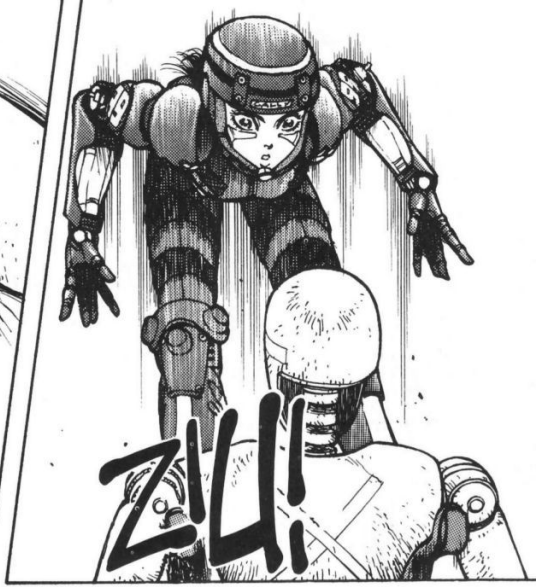
FIGHT 15

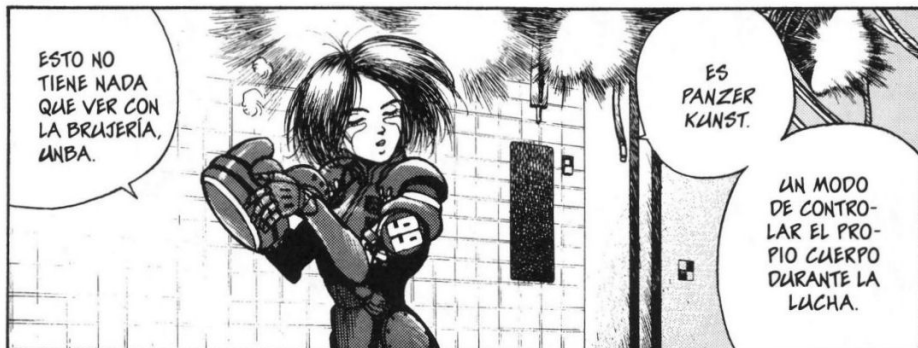
*BATALLA POR
UN CRÁNEO*







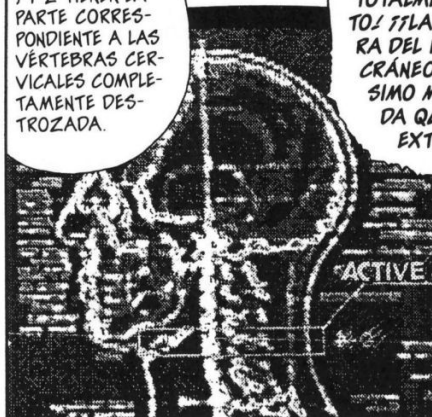




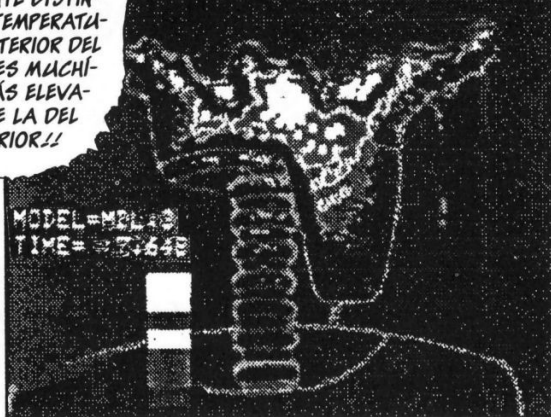
*LIMITADOR: DISPOSITIVO QUE SIRVE PARA IMPEDIR QUE LA POTENCIA DEL CUERPO DE MOTORBALLER SUPERE LAS ESPECIFICACIONES IMPUESTAS POR LA LIGA.

LOS MUÑECOS 1 Y 2 TIENEN LA PARTE CORRESPONDIENTE A LAS VÉRTEBRAS CERVICALES COMPLETAMENTE DESTROZADA.

¡PERO EL CASO DEL MUÑECO 3 ES TOTALMENTE DISTINTO! ¡LA TEMPERATURA DEL INTERIOR DEL CRÁNEO ES MUCHÍSIMO MÁS ELEVADA QUE LA DEL EXTERIOR!!



MODEL=MBL43
TIME=03:44B



HE UTILIZADO LAS TÉCNICAS HAKEN WENDE, H.B. TRABANT Y HERZ HERHAJEN...

EL HERZ HERHAJEN CONSISTE EN GOLPEAR CON UNA FRECUENCIA DE MÁS DE 100 HERCIOS EN EL PUÑO... CON ÉL... SE PUEDE CONCENTRAR ENERGÍA VIBRATORIA EN EL CEREBRO Y DESTRUIRLO POR MUCHAS CORAZAS QUE PROTEJAN EL CRÁNEO DEL CONTRINCANTE...



ES... SES INCREÍBLE, GALLY! EY DONDE APRENDISTE ESAS TÉCNICAS?

NO LO SÉ... MI MEMORIA ESTÁ BORRADA.

PERO CUANDO ESTOY CONCENTRADA EN LA LUCHA DEL CIRCUITO, A VECES...

...TODOS MIS RECUERDOS AFLORAN DURANTE UN INSTANTE A MI MENTE... Y LUEGO VUELVO A PERDERLOS.





SI ME PARO
A PENSAR, EL
NOMBRE DE
"GALLY" NO ES
MI AUTÉNTICO
NOMBRE...



Y ME ES PO-
SIBLE CAMBIAR
DE CUERPO... SOY
YO, PERO NO SOY
YO... MI CUERPO
NO ES MÁS QUE
UNA HERRA-
MIENTA.



"ME PRE-
GUNTO..."

¿QUÉ
ES MI AU-
TÉNTICO
YO?



"¿QUIÉN
SOY EN
REALIDAD?
¿QUIÉN OB-
SERVA EL
EXTERIOR
CON ESTOS
OJOS?"

"¿QUIÉN ES ESA
PERSONA FRÁGIL,
ARROGANTE... CO-
BARDE, BRUTAL...
QUE YACE EN MI
INTERIOR?"

"QUIERO
AVERIGUARLO...
LA AUTÉNTICA
PRUEBA DE QUE
YO SOY YO... Y
MI ÚNICA
PISTA..."

?...ES EL
PANZER
KUNST!

EL ÚNICO MODO
DE RECUPERAR MIS
TÉCNICAS OLVIDADAS
ES LUCHANDO...
¡LUCHANDO...!



ZAK!





??...PERO ES POSIBLE QUE TU PANZER KUNST PUEDA VENCER AL MASCHINE KLATSCH DEL GRAN CAMPEÓN!!



GINNASIO SUBTERRANEO EXCLUSIVO PARA
JALADORES DE LA SEGUNDA DIVISION.

BRRROOOOM!

NO MANEJE
EL TRICICLO
CON
ATTACKYOUALL.

WARNING
ON SURE DUE-ON
CONTRACT. GOBT
W/TH PERFORMANCE.

¡OOOH!
¡TAQUL
ESTAN!

TE PRESENTO AL
SR. THOMPSON, PRE-
SIDENTE DE LA COM-
PAÑIA REGENERADORA
DE TIERRAS ABANDONA-
DAS TRENCH BLOOM Y
PATROCINADOR DE
NUESTRA ESCUA-
DERIA.

¡BUENOS
DÍAS,
LLAMAR-
ME TO-
MMY.

¡CAGARRA,
VOSTO DE
CERCA ASES
MAE NOSTR
P/ LO QUE
MUEGAS.

EL CONTRATO CON EL
PATROCINADOR ESTÁ
FIRMADO Y HEMOS
CUMPLIDO TODAS LAS
CONDICIONES PARA EL
ASENSO A LA SE-
GUNDA DIVISION...
¿HA OCURRIDO
ALGO, EDO?

BUENO...
DE HECHO,
NO ES QUE
SEA NADA
GRAVE PE-
RO...

¿ES AL-
GO QUE
SÓLO IN-
CAMBE A
GALLY?



VAYA-
MOS POR
PARTES.

LOS JUGADO-
RES QUE ENTRAN
A FORMAR PARTE
OFICIALMENTE DE
UNA DIVISIÓN ES-
TÁN LIMITADOS A
CIEN, Y CADA UNO
DE ELLOS CUENTA
CON UN NÚME-
RO DEL 0 AL
99.



ES DECIR, QUE
NORMALMENTE EL
MOTORBALLER QUE
ENTRA NUEVO DEBE
ADOPTAR EL NÚMERO
QUE QUEDA VACAN-
TE POR EL RETIRO O
MUERTE DE OTRO
JUGADOR.



AHORA MIS-
MO, EXISTEN
AUNOS DIEZ
NÚMEROS LI-
BRES EN LA
SEGUNDA
DIVISIÓN,
PERO...

¿YO SÓ-
LO QUIERO
EL NÚME-
RO 99!

¿ENTENDI-
DO, PERO EL
NÚMERO 99
YA ESTÁ CO-
CIDO EN LA
SEGUNDA
DIVISIÓN
!



YA VEO...
ES QUE HAS
ELEGIDO EL
NÚMERO 99
POR ALGÚN
MOTIVO ES-
PECIAL?

PUES
NO...

SIM-
PLEMEN-
TE ME
GUS-
TA.

PERO
YO NO SOY
DE LAS QUE
CAMBIAN DE
OPINIÓN UNA
VEZ HAN DE-
CIDIDO AL-
GO.

¿TENED-
LO CLA-
RO!



UFF...
MENDADO
LÍO... FRE-
CAPACITA,
HAZ EL
FAVOR!

HE INTENTADO
NEGOCIAR CON EL
MOTORBALLER NÚ-
MERO 99, PERO LO
ÚNICO QUE CON-
SEGUÍ ES QUE
MONTARA EN
CÓLERA.

SI NO
PIENSAS
CAMBIAR
DE OPI-
NIÓN...

FRESH!



FENTON-
CES, COMO ES
COSTUMBRE,
DEBERÁS EN-
FRENTARTE A
ÉL EN UNA LU-
CHA INDIVI-
DUAL...

...QUE DECI-
DIRÁ QUIÉN DE
LOS DOS SE LLE-
VA EL NÚMERO
99! ETE PA-
RECE BIEN?





¡ES
AJAKATY,
EL NÚME-
RO 99...!

NÚMERO
23 EN EL
RÁNKING
DE PUN-
TOS.

FWOOH!



¡ASÍ QUE
TÚ ERES LA
DESARACIADA
QUE PRETENDE
UTILIZAR MI
NÚMERO?

¡QUE SEPAS
QUE TE VA A
SER IMPOSIBLE,
CARDO BORRI-
QUERO!



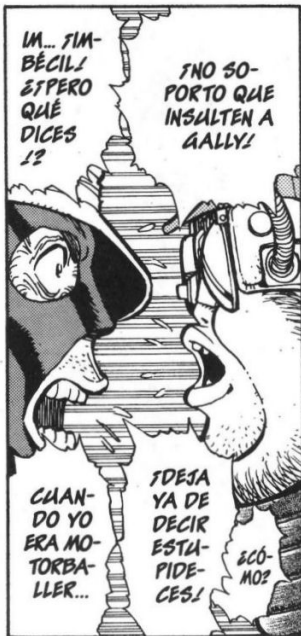
¡NO TE DEJES PROVOCAR, GALLY!

¡TES DEMASIADO ARRIESGADO Y EN ESTE DUELO NO HAY NI UN CÉNTIMO EN JUEGO!! ¡NO VALE LA PENA!



¡TIENES QUE LACHAR, GALLY!

¡¡ENSEÑALE A ESE PARDILLO EL PODER COMBINADO DE TU PANZER KUNST Y DE MI WETT ZEUG!!



¡M... ¡IMBÉCIL! ¡ESPERO QUÉ DICES !!?

¡NO SOPORTO QUE INSULTEN A GALLY!

CUANDO YO ERA MOTORBALLER...

¡DEJA YA DE DECIR ESTAPIDECE!

¡ÉCO-MO?



¡OHAY MI BRAZO.

¡¡LA MEDICINA!

ES DECIR...

QUE SI HAGO QUE ESTE TIPEJO MUERDA EL POLVO PODRÉ ASCENDER A LA SEGUNDA DIVISION CON MI NÚMERO 99, ¿VERDAD, SEÑOR THOM? ¿SON?

TE ESTÁ BIEN ENTENDIENDO.

ESO ES.

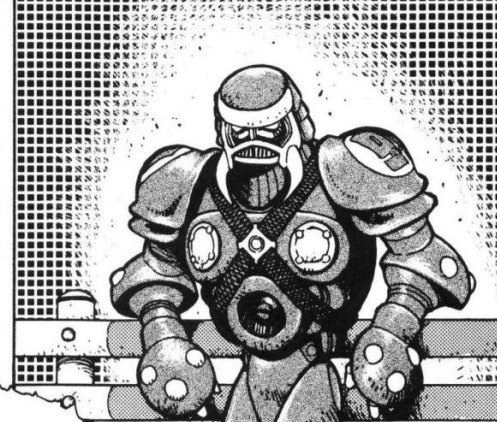
¡LLÁMAME TOMMY.



EVAS A LACHAR?



POR SUPUESTO.



¡HAREMOS PASAR ESTE COMBATE POR UN ENTRENAMIENTO, POR LO QUE QUEDA PROHIBIDO EL USO DE ARMAS!



UTILIZAREMOS ESTE CRÁNEO EN VEZ DE LA MOTORBALL.



VENCERÁ EL QUE CUELLE AL CRÁNEO DEL GANCHO SITUADO EN LA SEGUNDA CURVA.

¡LOS COMBATES DURAN SÓLO UNOS SEGUNDOS! ¡QUEDAN PROHIBIDAS LAS TRAMPAS Y ARTIMANAS Y GANARÁ EL MEJOR DE TRES!



¡GALLY ACABARÁ CON ESE PALURDO EN MENOS QUE CANTA UN GALLO, JE, JE!

¿ESO CREES...?



ESE TAL AJAKATY... ES DURO.

FRM!



SUS MEDIAS NO SON NADA BUENAS PORQUE, AL CONTRARIO QUE LOS AUTÉNTICOS CAMPEONES, SE CENTRA EN LA BATALLA INMEDIATA MÁS QUE EN LA CARRERA EN SÍ.

QUIZÁS ESTO SEA MÁS DURO PARA GALLY DE LO QUE CREEMOS.

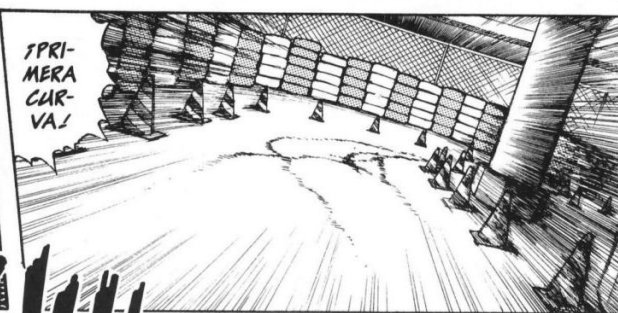


¡LISTOS!

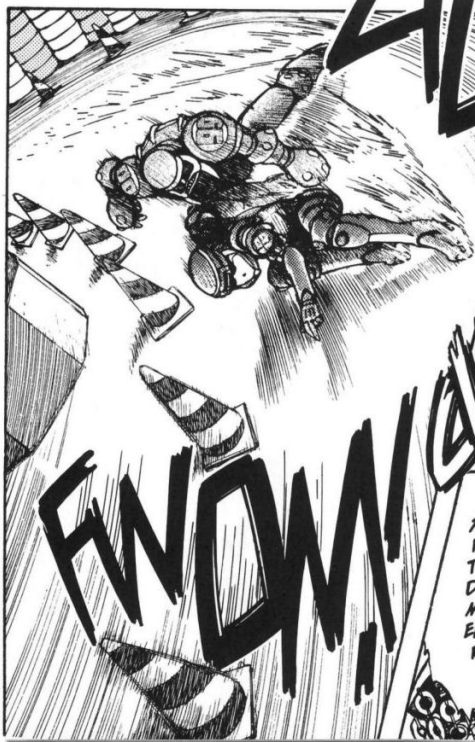




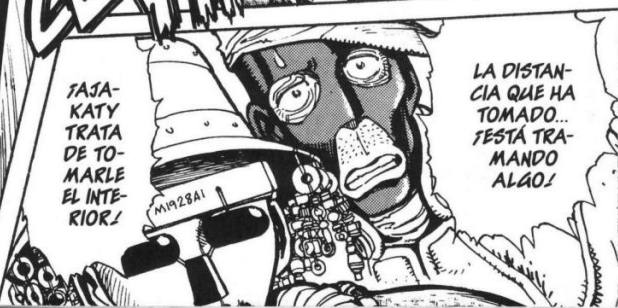
¡BIEN! COMO ERA PREVISIBLE, GALLY HA TOMADO EL LIDERATO GRACIAS A LA LIGEREZA DE SU CUERPO!



¡PRIMERA CURVA!



¡WOW!



¡TASA-KATY TRATA DE TOMARLE EL INTERIOR!

LA DISTANCIA QUE HA TOMADO... ¡ESTÁ TRAMANDO ALGO!



ÉSTE ES
EL NIVEL DE
LA SEGUNDA
DIVISIÓN...



TH
U
M!

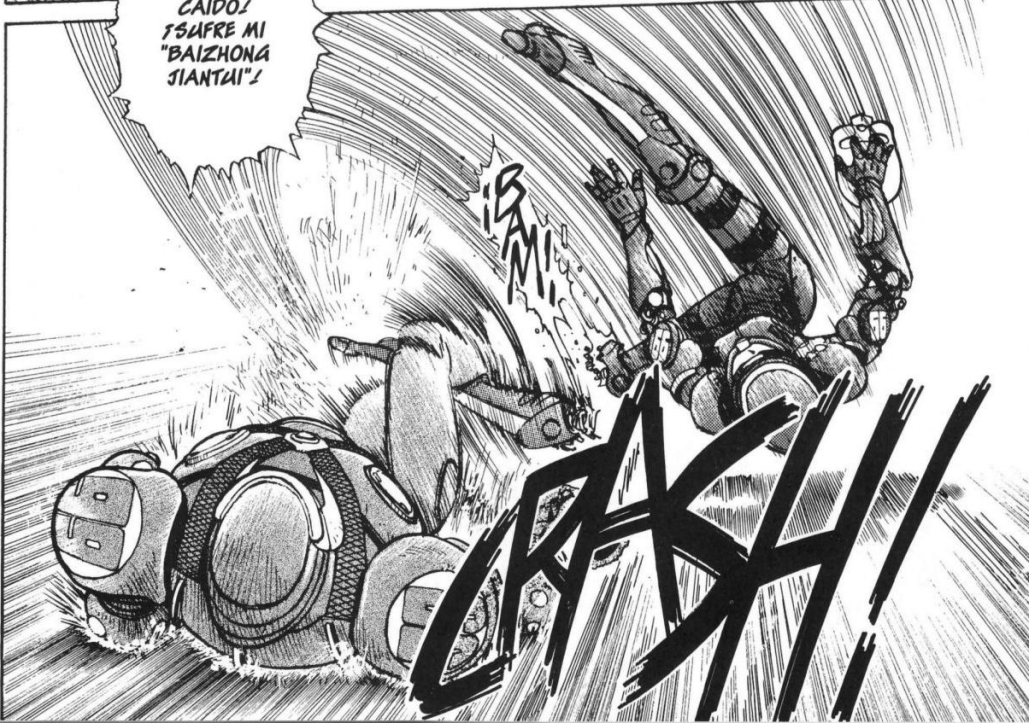
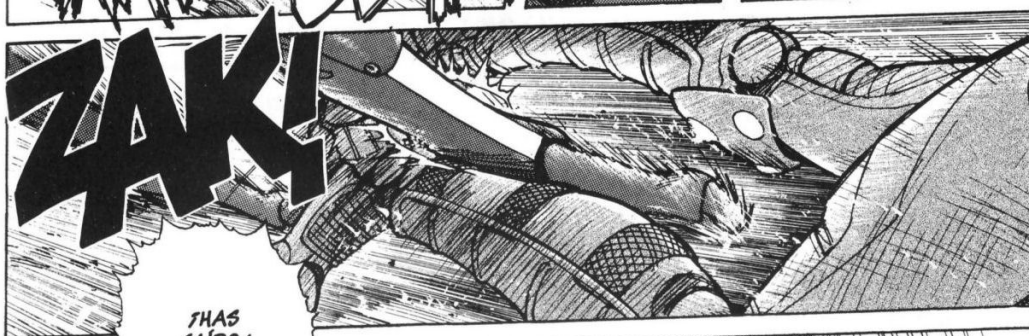


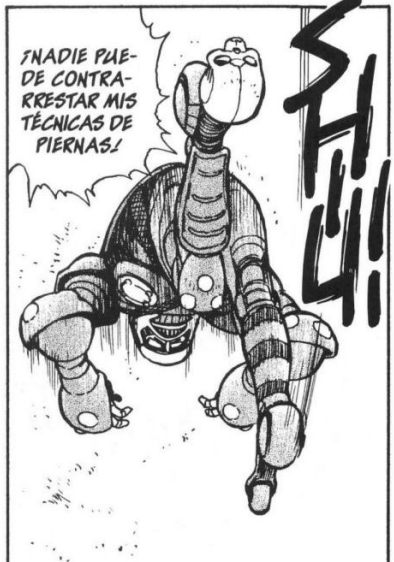
TH
O
H!

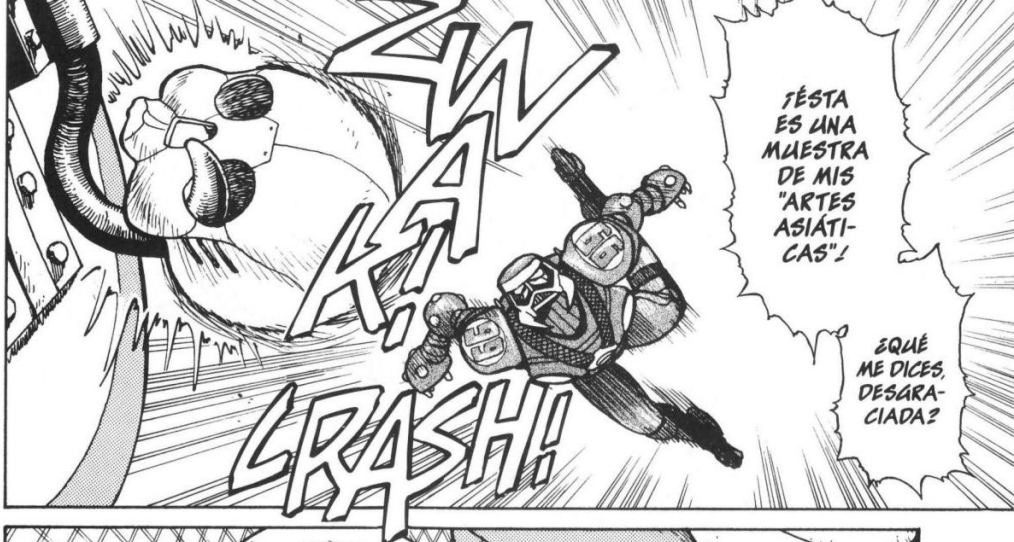


¡MUY
BIEN! ¡LE
HA TUM-
BADO!

¿¿QUÉ
COBARDES!!
¿¿CÓMO HA
PODIDO ATA-
CARLA CON
UNA PATA-
DA ALTA
EN PLENA
CURVA
!!



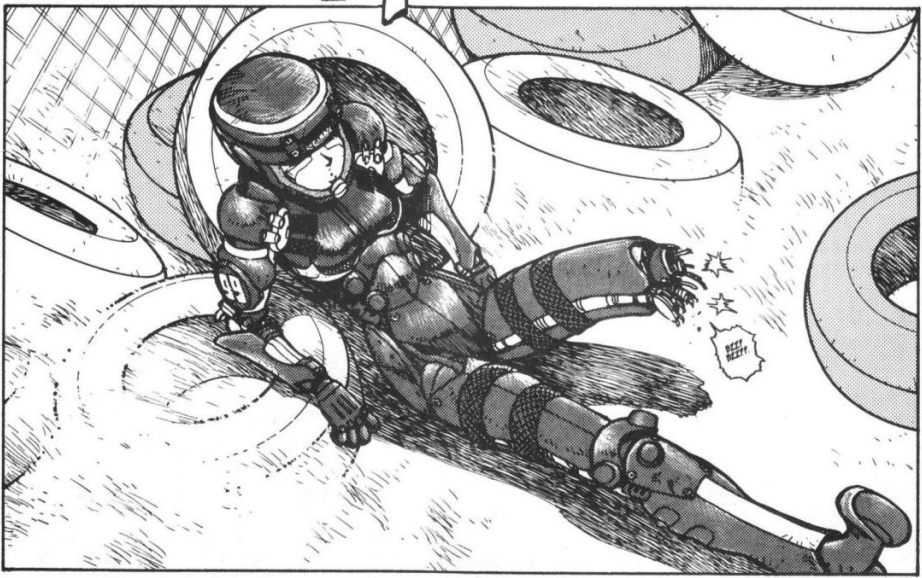




ÉSTA ES UNA MAESTRA DE MIS "ARTES ASIÁTICAS"!

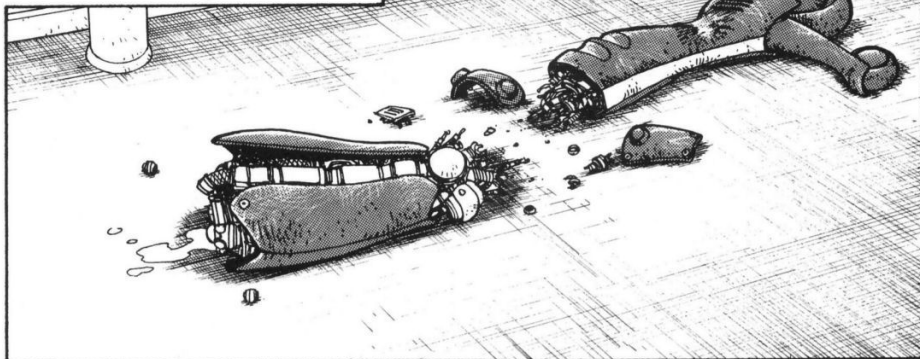
¿QUÉ ME DICES, DESARCIADA?

W
K
CRASH!



¿¿CON-QUE ÉSAS TENEMOS ...!!

LUCHA AL MEJOR DE
TRES POR EL NÚMERO 99.
PRIMERA CARRERA...
DERROTA DE GALLY.

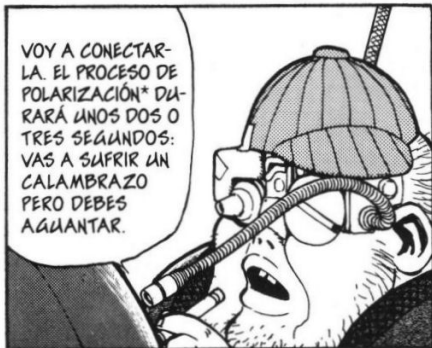


GALLY, SÓ-
LO TENEMOS
ESTA PIERNA
IZQUIERDA
EN LAS EXIS-
TENCIAS,
RECUÉR-
DALO!

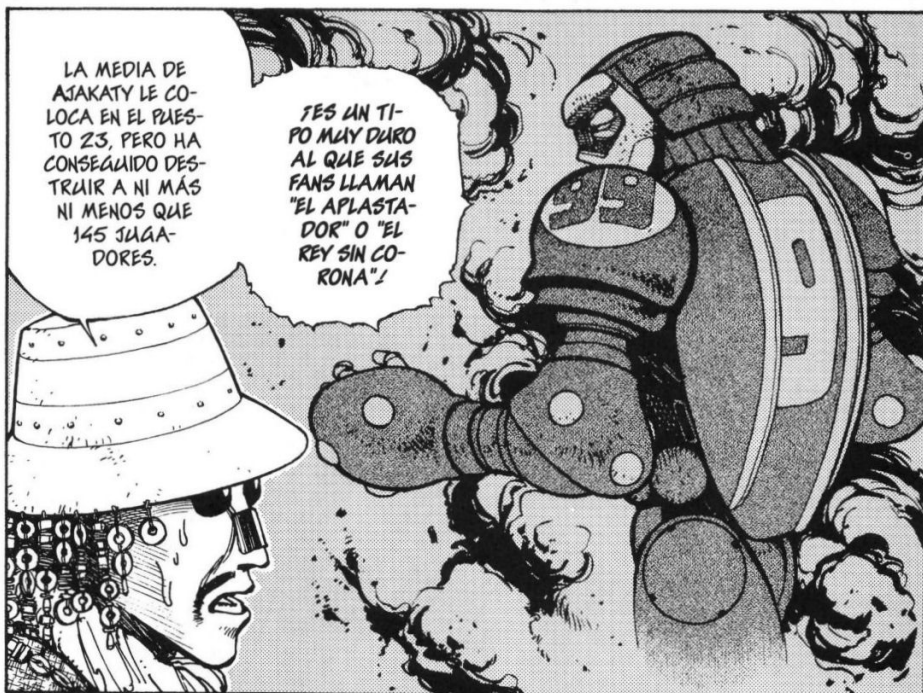


TRANQUILO,
SÓLO BAJÉ
UN POCO LA
GUARDIA.





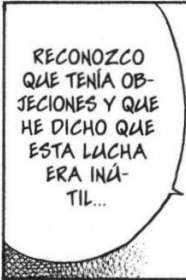
*POLARIZACIÓN: VOLTAJE Y CORRIENTE ELÉCTRICAS ESTÁTICAS OBTENIDAS MEDIANTE SEÑALES ELÉCTRICAS Y VOLTAICOS.





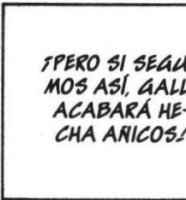
¿ASÍ QUE RECONOCES TU DERROTA?

EXACTO. ESTO ES UNA LUCHA PRIVADA EN TORNO AL NÚMERO 99. ME SABE MAL, PERO AL FIN Y AL CABO SI ABANDONAMOS AHORA NO REPERCUTIRÁ EN LA MEDIA GLOBAL DE GALLY.

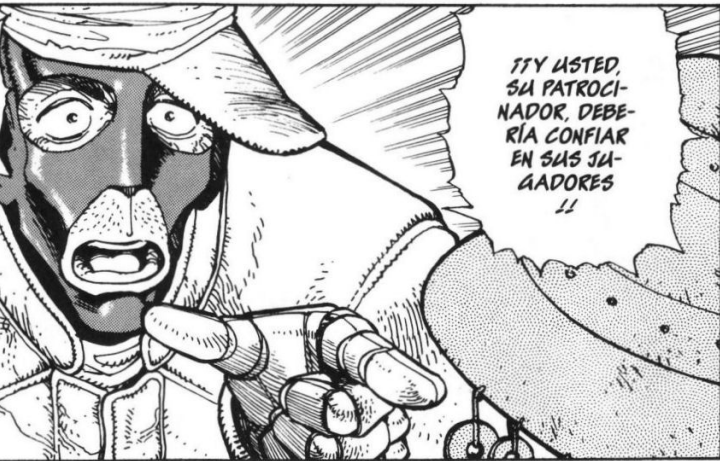


RECONOZCO QUE TENÍA OBJECIONES Y QUE HE DICHO QUE ESTA LUCHA ERA INÚTIL...

PERO UNA BATALLA YA EMPEZADA NO PUEDE DETENERSE ASÍ COMO ASÍ.

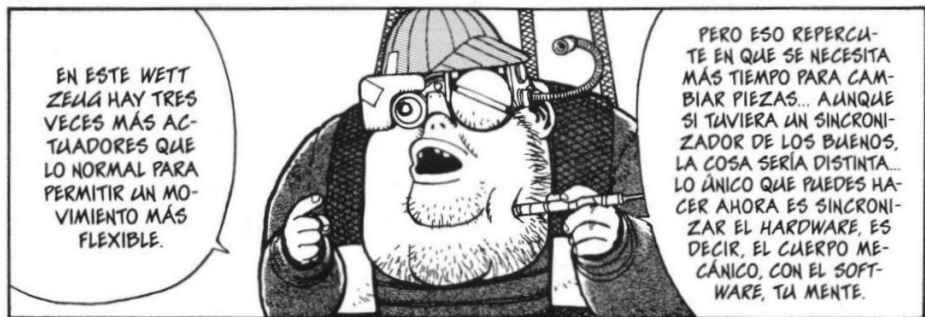
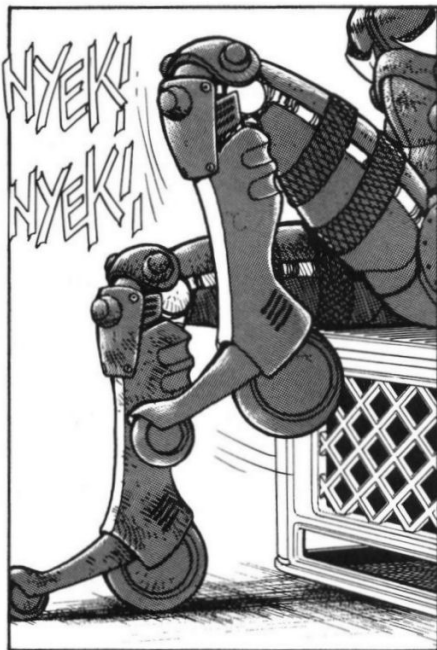


PERO SI SEGUIMOS ASÍ, GALLY ACABARÁ HECHA ARICOS!



¡YO SOY SU ENTRENADOR Y CREO EN ELLA! ¡PUEDE GANAR!!

¡Y USTED, SU PATROCINADOR, DEBERÍA CONFIAR EN SUS JUGADORES!!



*ALINEAR: ACCIÓN DE IGUALAR LA ALTURA Y EL EQUILIBRIO DE PATAS O RUEDAS.



¡SEGUNDA
CARRERA!



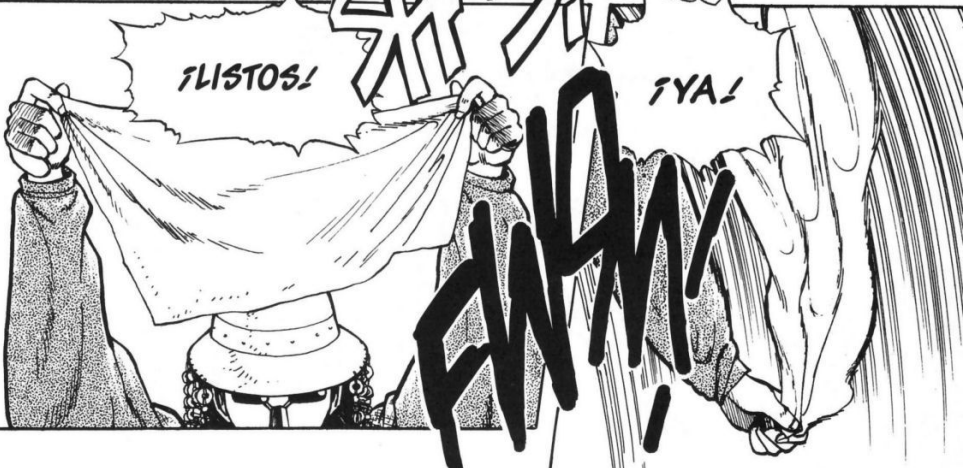


¡NO HABRÁ
TERCERA
CARRERA!!
¡PORQUE ME
ENCARGARÉ DE
CONVERTIRTE
EN CHATARRA
AHORA MIS-
MO!



¡LISTOS!

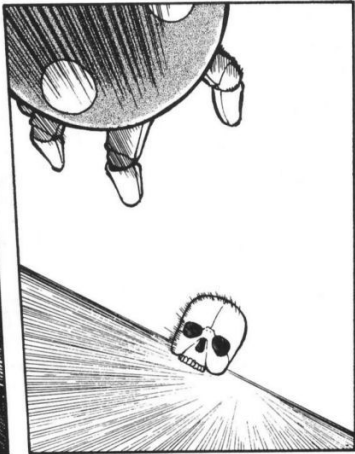
¡YA!



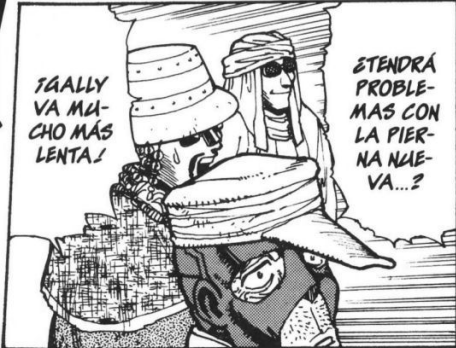


FRRM!

FWOM!



ZAKI!



¡GALLY
VA MU-
CHO MÁS
LENTA!

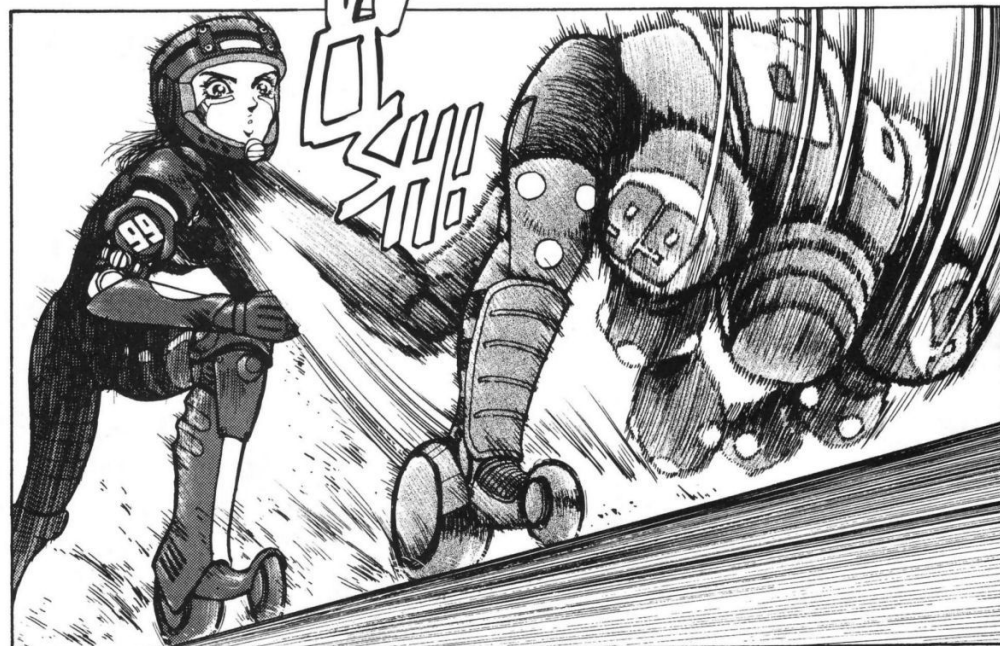
¿TENDRÁ
PROBLE-
MAS CON
LA PIER-
NA NUE-
VA...?



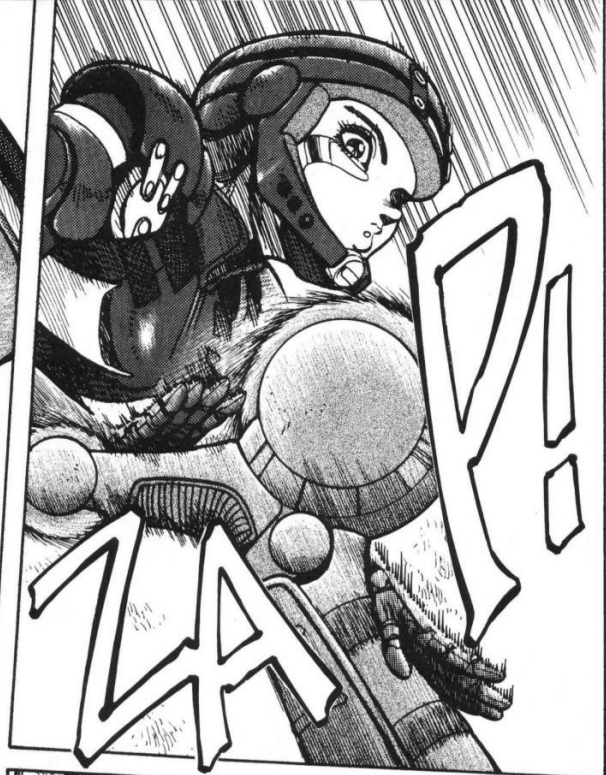
SE HA
PEGADO A
ÉL... FAKAKA-
TY LE HA GA-
NADO LA DE-
LANTERA* A
GALLY!

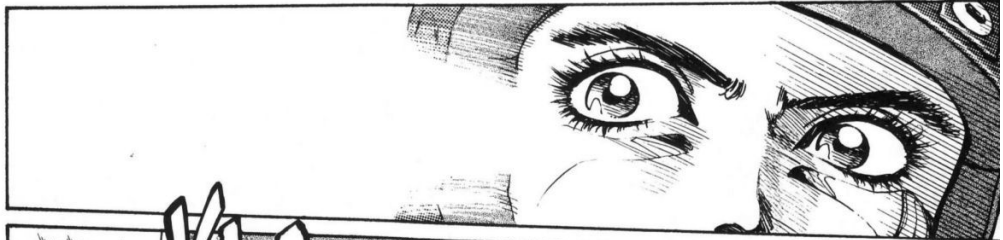
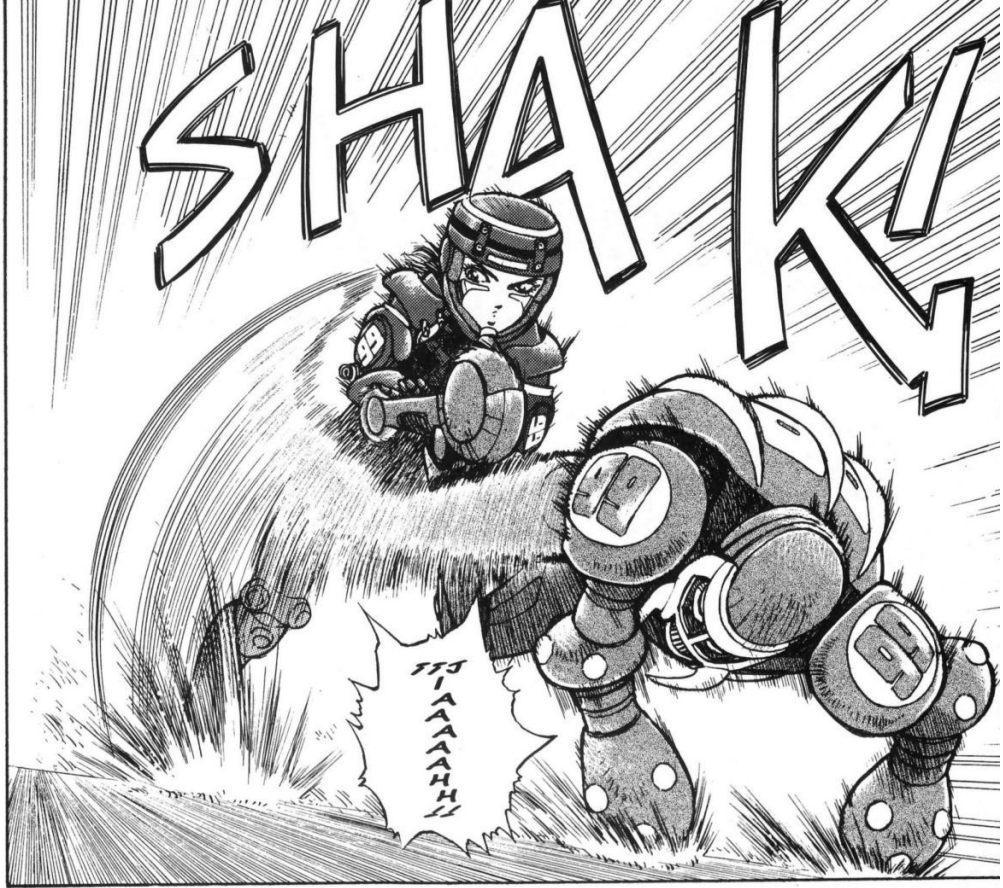
SHAS!

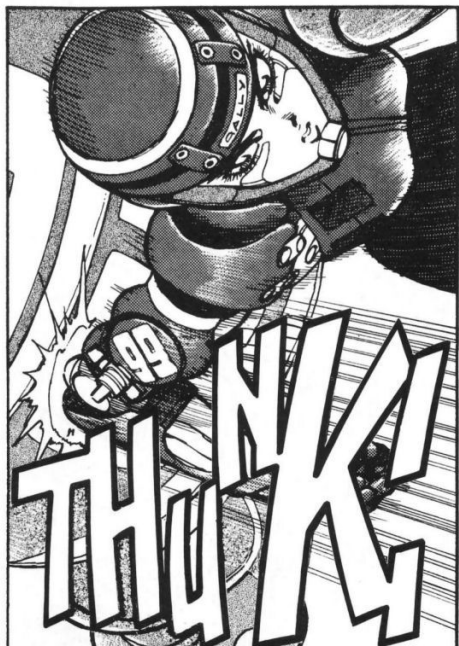
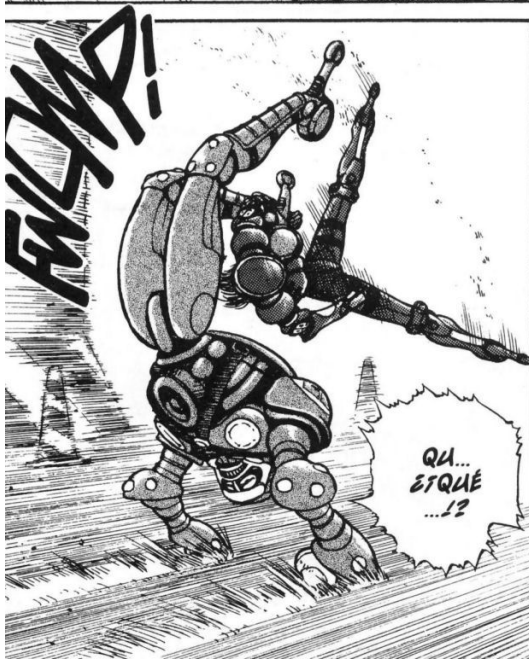
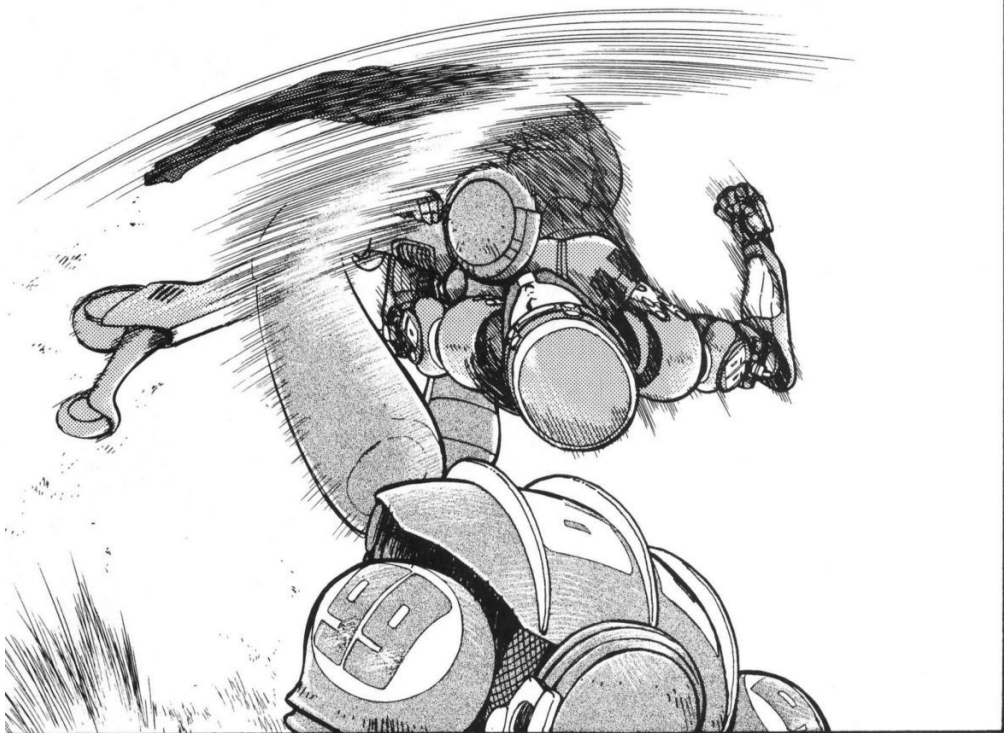
ZV
ZV
ZV

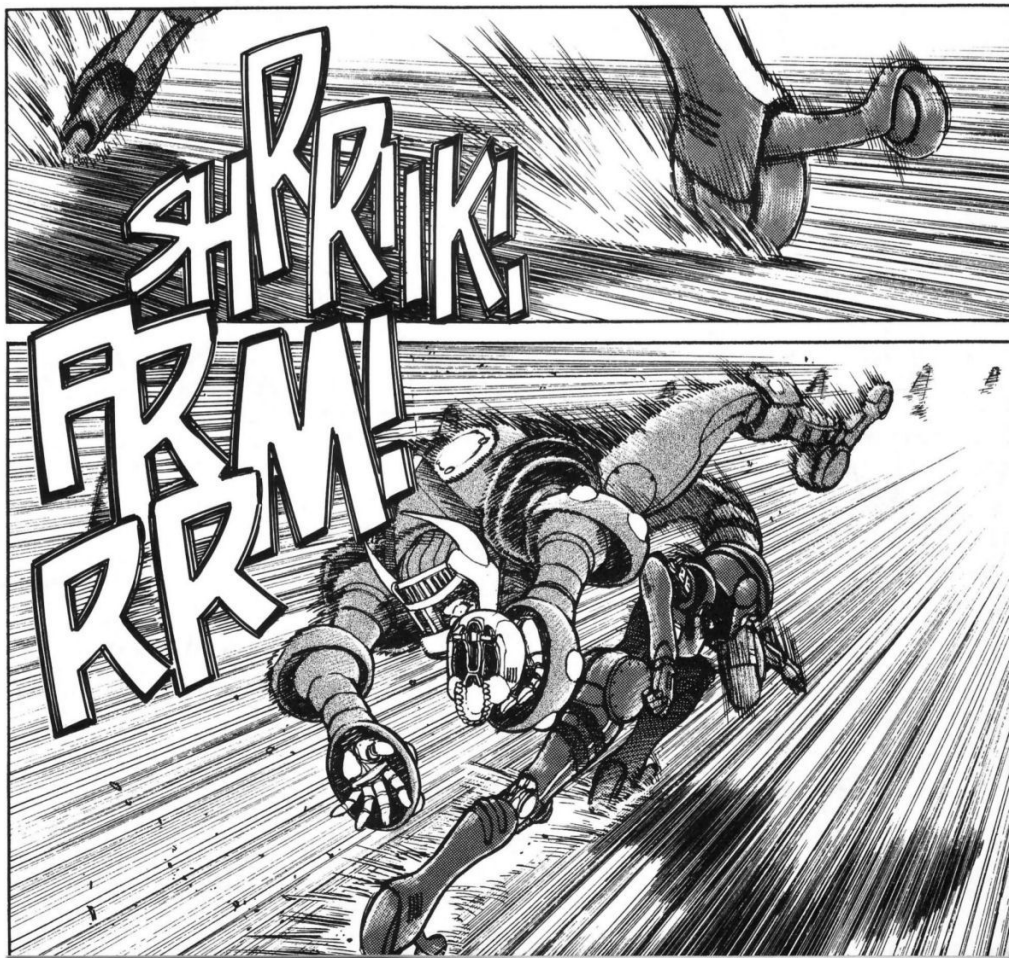
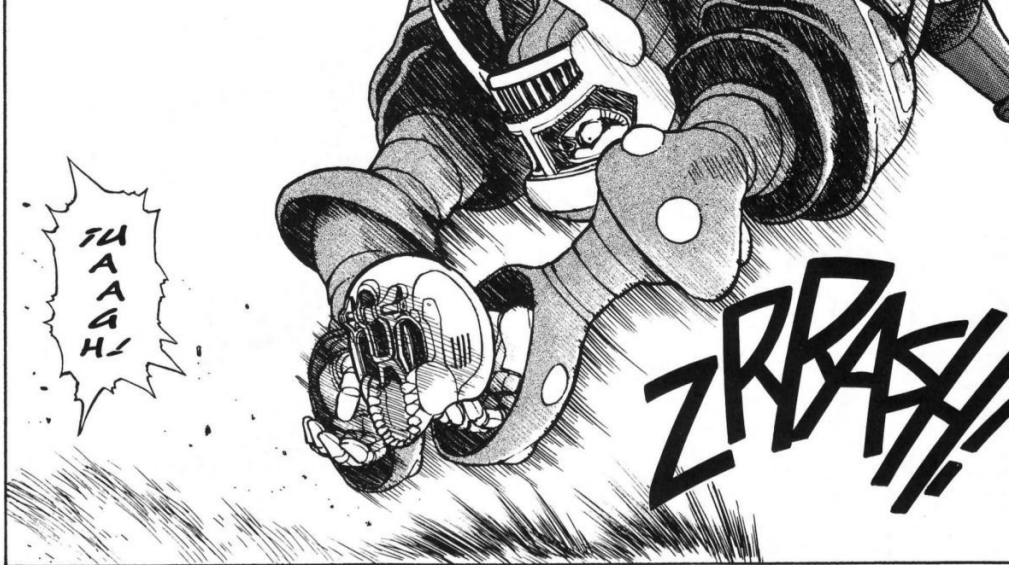


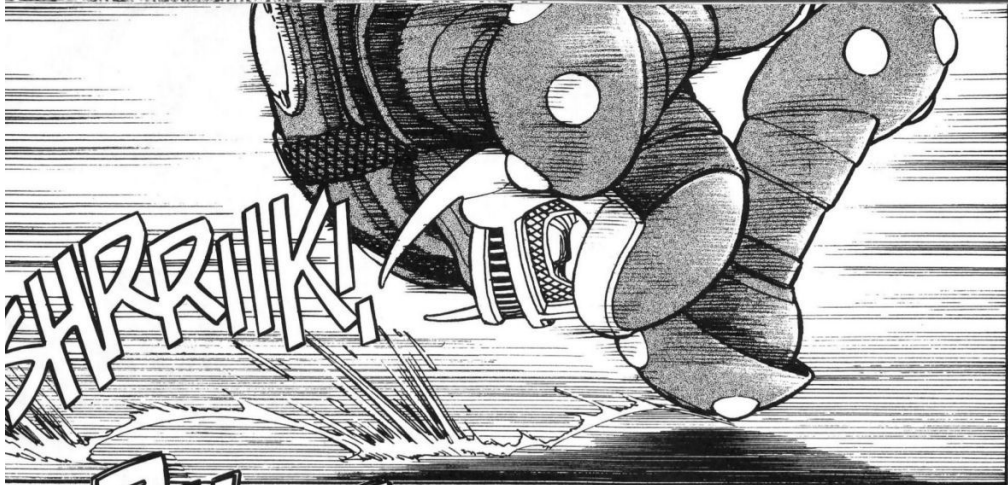
*GANAR LA DELANTERA: LA LUCHA QUE SE LLEVA A CABO EN EL DEPORTE DEL MOTORBALL ES DE UN TIPO DISTINTO AL DE CUALQUIER OTRO TIPO DE LUCHA, YA QUE LOS PARTICIPANTES DEBEN ENFRENTARSE ENTRE SÍ MIENTRAS AVANZAN A TODA VELOCIDAD EN UNA MISMA DIRECCIÓN. SI LA DIFERENCIA DE FUERZA Y POTENCIA DE DOS CONTRINCANTES ES POCO NOTABLE, ENTONCES EL LUCHADOR QUE SE SITUÉ DELANTE CONTARÁ CON CIERTA VENTAJA EN EL ATAQUE.











¡MADRE MÍA!
¡ACABA DE SUFRIR NI MÁS NI
MENOS QUE DOS
ATAQUES Y, EN UNA
POSTURA COMPLICADÍSIMA,
HA CONSEGUIDO
GOLPEARLE!!

¡¡OOOH!!
¡PERO TO-
DAVÍA SIGUE
LA BATALLA!
¡AJAKATY SI-
GUE EN PO-
SESIÓN DE
LA CALA-
VERA!



¡DESPI-
DETE DE
TU PIER-
NAAAA
!!

ZRRASH!!



¡CUALQUIER FAN-
ZHONG TUI! ES
IMPOSIBLE QUE PUE-
DA ESQUIVAR UN
GOLPE A LA ESPIN-
ILLA DESDE UNA
POSICIÓN TAN
BAJA!!

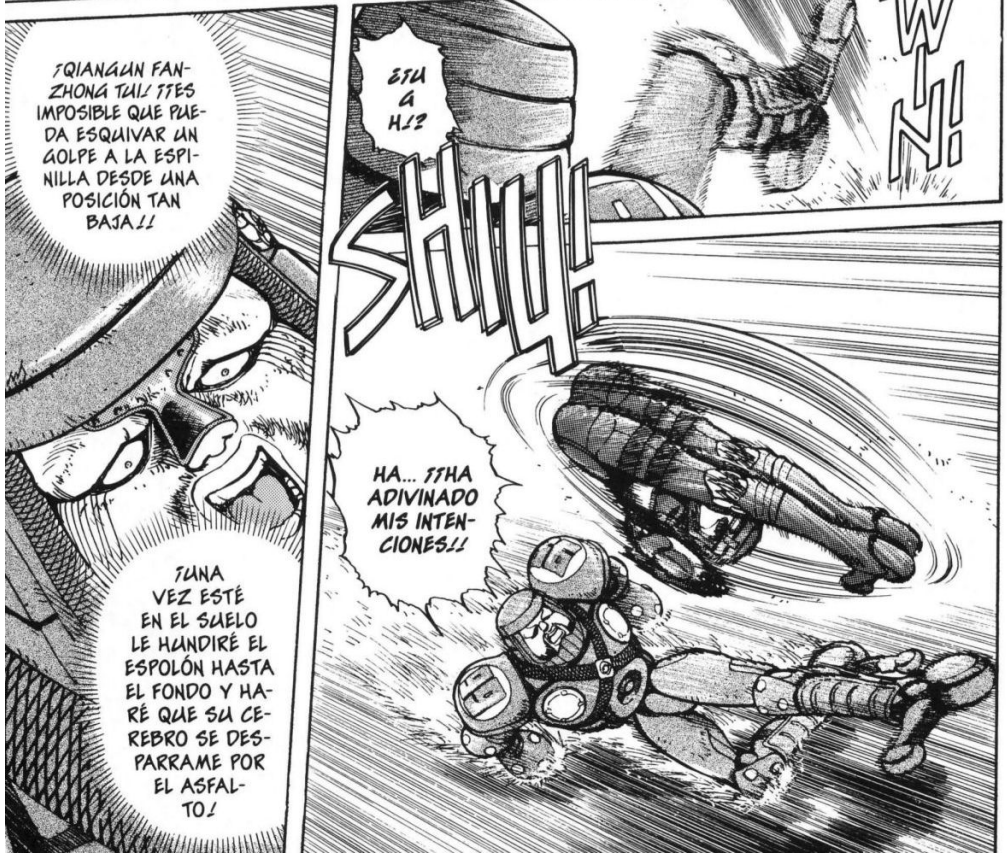
ESTÁ
A
H??

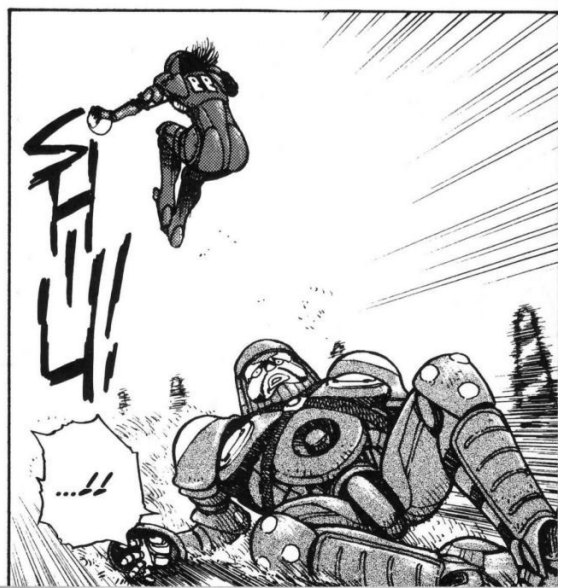
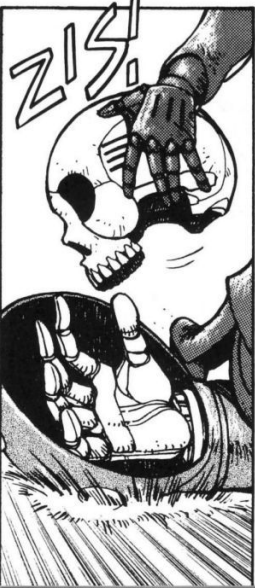
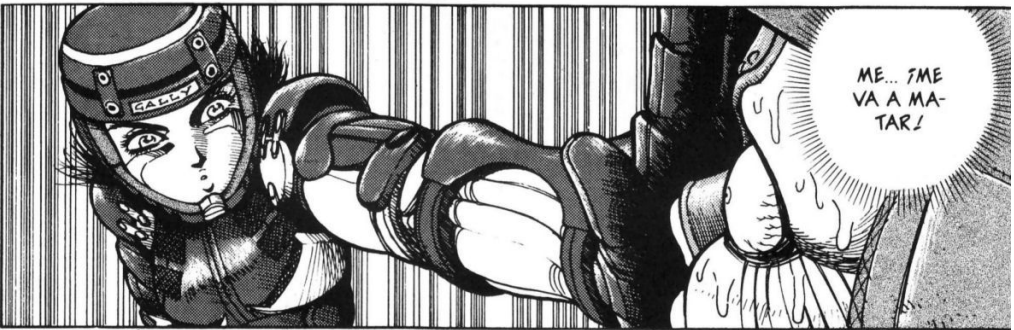
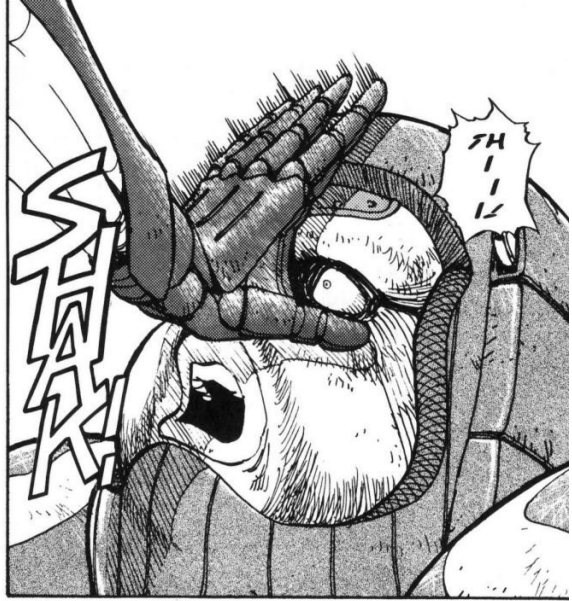
SHIII!!

Z
W
N!

HA... ¡¡HA
ADIVINADO
MIS INTEN-
CIONES!!

¡UNA
VEZ ESTÉ
EN EL SUELO
LE HUNDIRÉ EL
ESPOLÓN HASTA
EL FONDO Y HA-
RÉ QUE SU CE-
REBRO SE DES-
PARRAME POR
EL ASFAL-
TO!



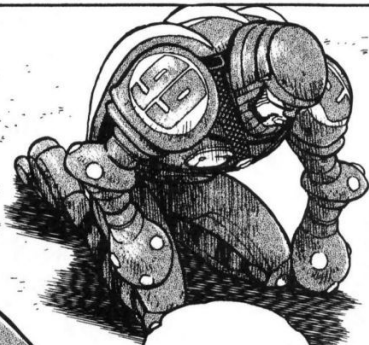


KLAT CH!

¡¡GALLY ES
LA VENCEDORA
DEL SEGUNDO
COMBATE!!



Z Z H!

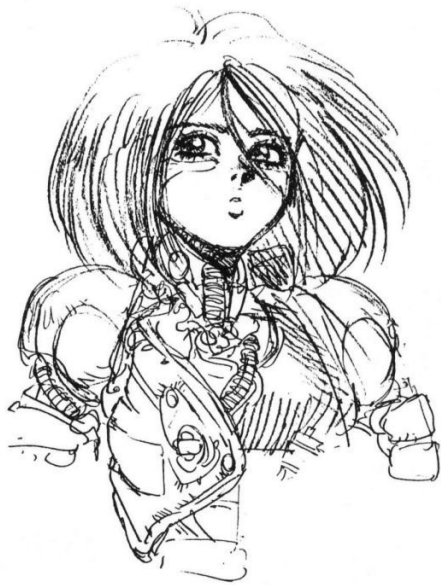


ME... ME HA
VENCIDO... MIS
TÉCNICAS NO
HAN PODIDO
CON ELLA...

TE
CEDERÉ
MI NÚME-
RO... TE LO
MERECE
MÁS QUE
YO.

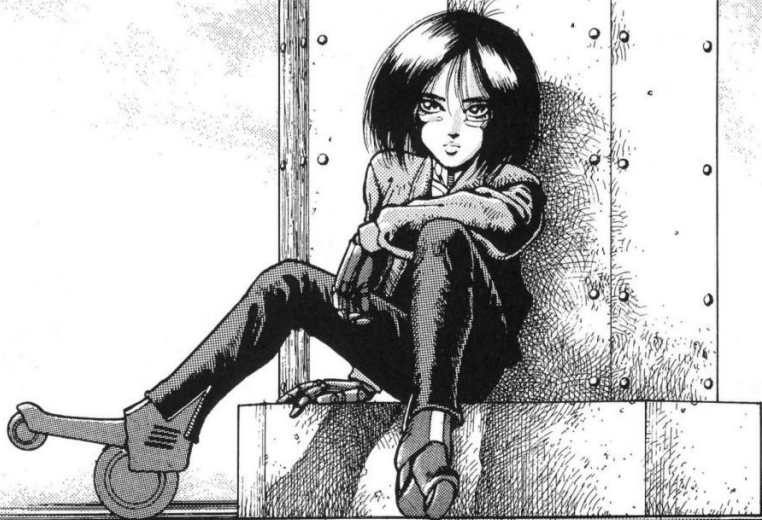


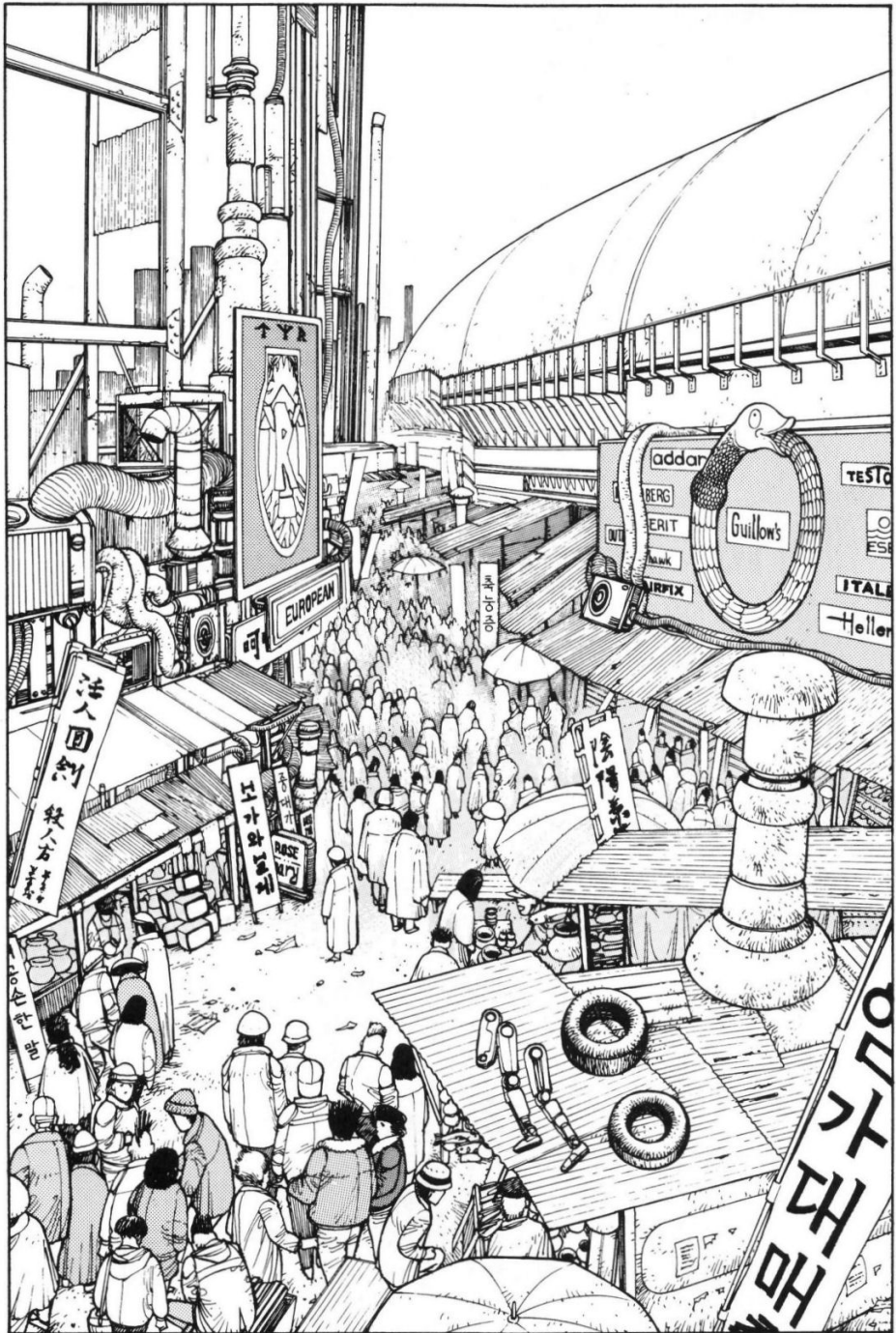


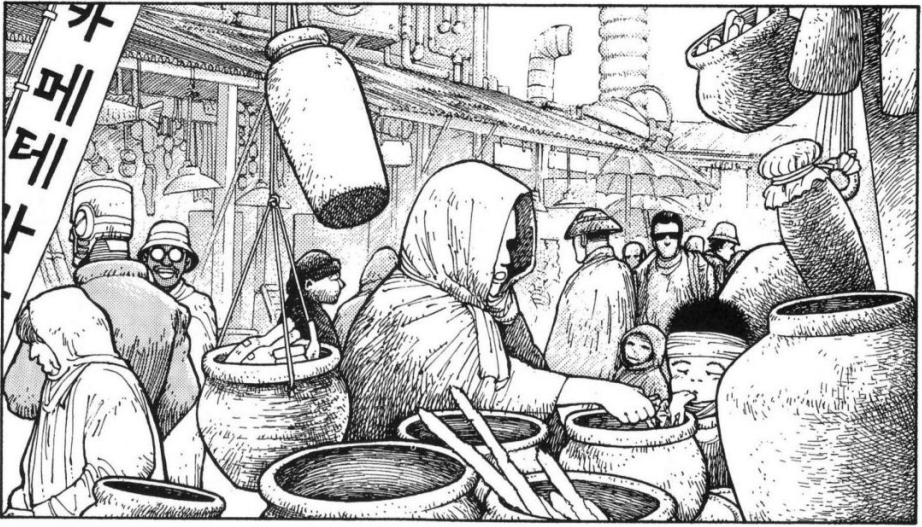


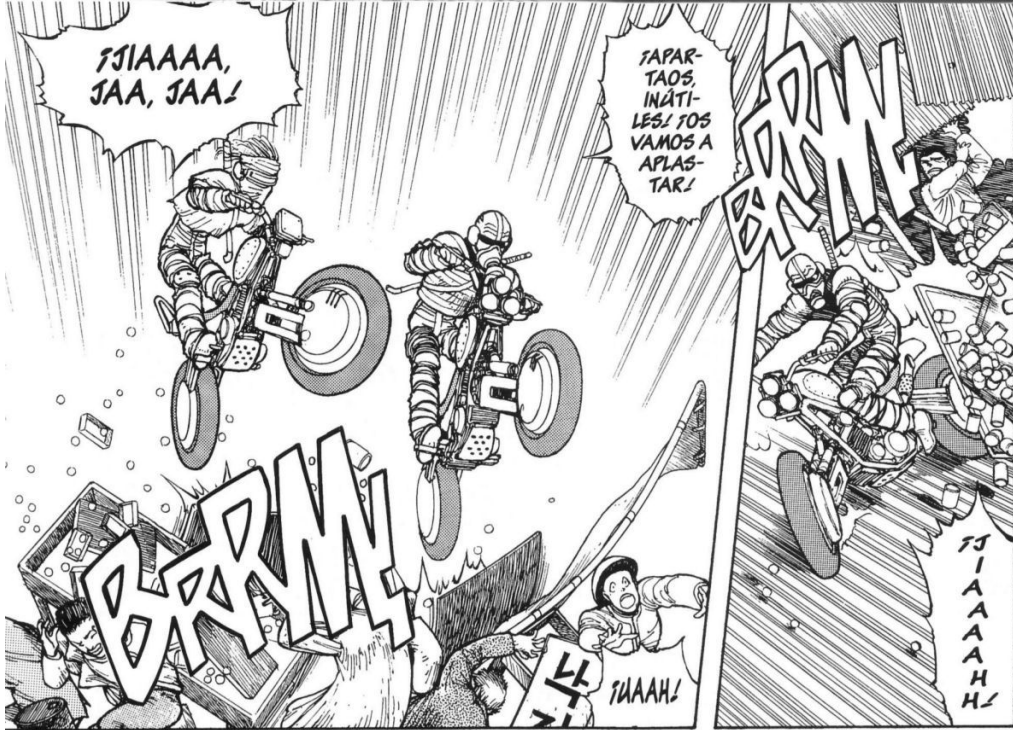
FIGHT 16

UN SOLO CORAZÓN









¡¡IAAAA,
JAA, JAA!

¡APAR-
TAOS,
INÁTI-
LES! ¡OS
VAMOS A
APLAS-
TAR!

BRRN!

BRRN!

¡TAAAH!

¡IAAAA
HH!



¡TAAH!
GLANK!
JAA! JAA! JAAA!
GLONKI!

EDO...
¿PUEDE
CONFESARTE
UNA COSA
...?

¿TAAH
!?

¿QUÉ ES-
CÁNDALO?

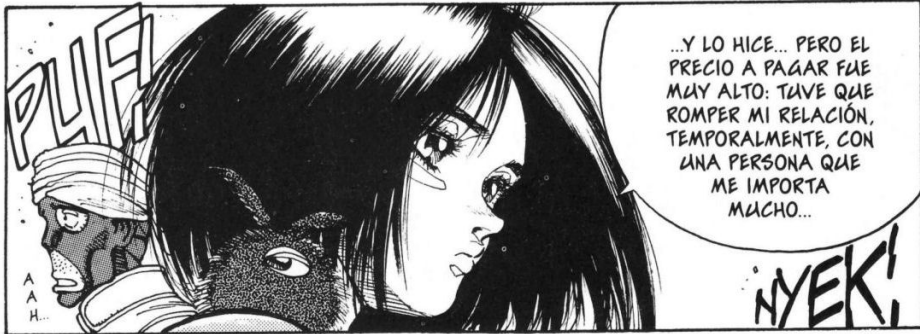
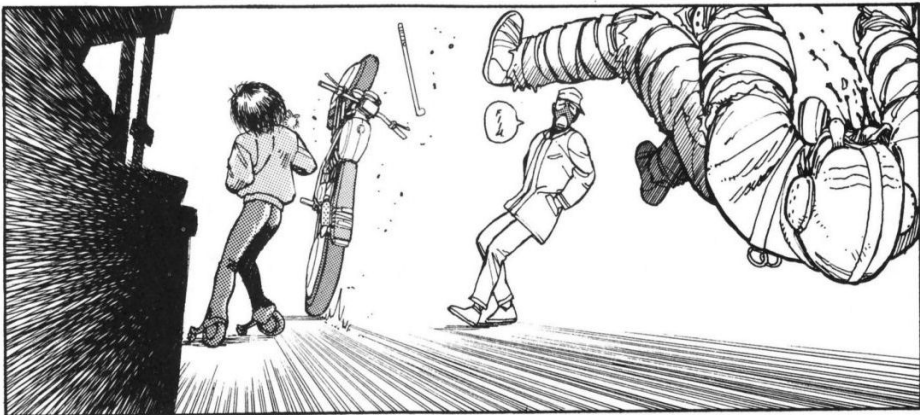


¡YUUUUU-
JUUUU!

GLANK!
GLONKI!

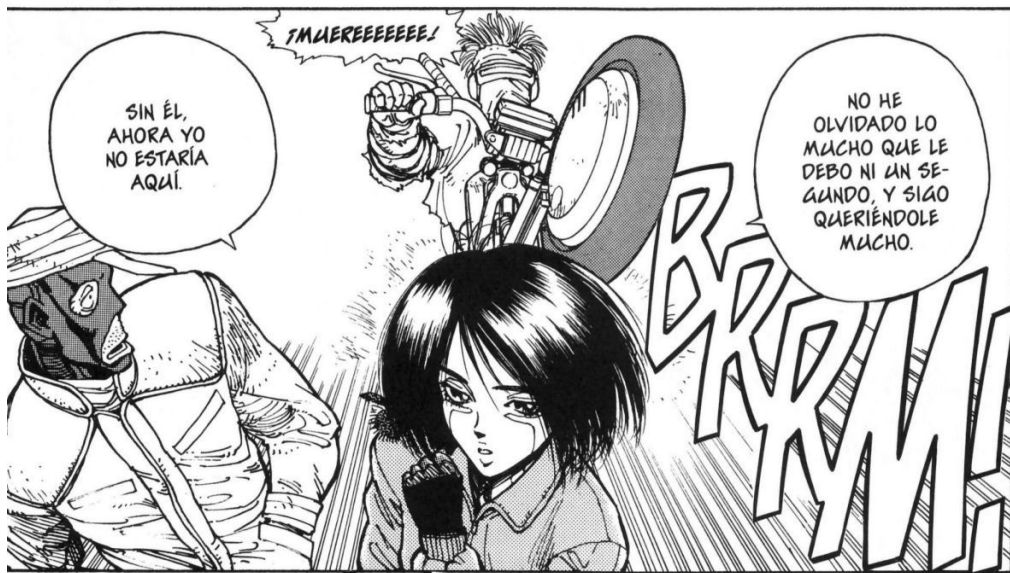


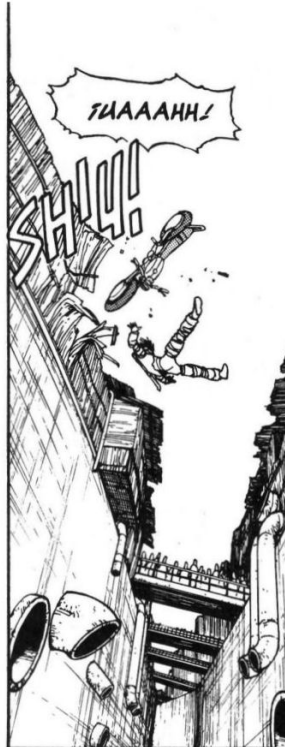
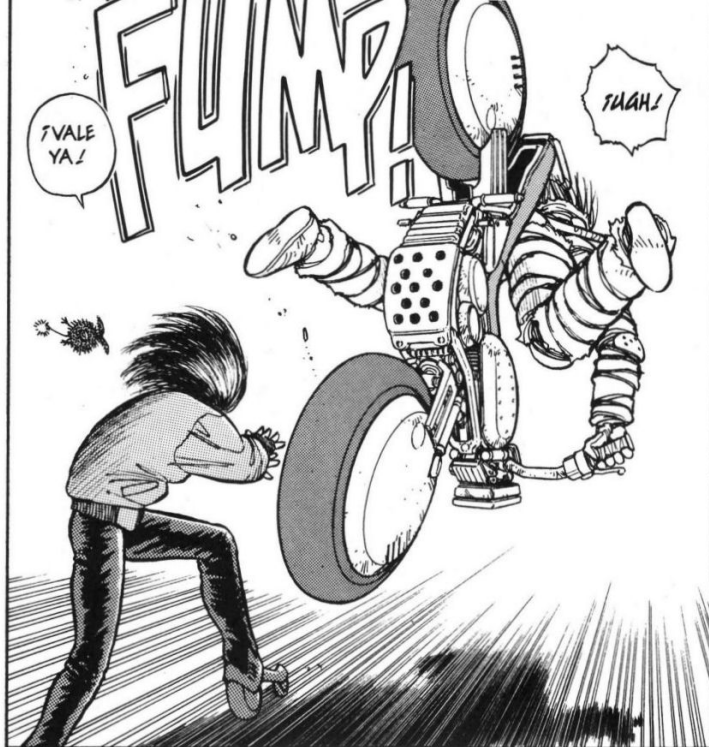
QUISE ENTRAR AL MOTORBALL POR VOLUNTAD PROPIA...



...Y LO HICE... PERO EL PRECIO A PAGAR FUE MUY ALTO: TUVE QUE ROMPER MI RELACION, TEMPORALMENTE, CON UNA PERSONA QUE ME IMPORTA MUCHO...

NYEK!









¡OH, PERO SI ES JASUGAN! ¿¿QUÉ PEQUEÑO ES EL MUNDO!!



HA PASADO MUCHO TIEMPO... ¿CÓMO ESTÁS, ESTÁS, ESTÁS?

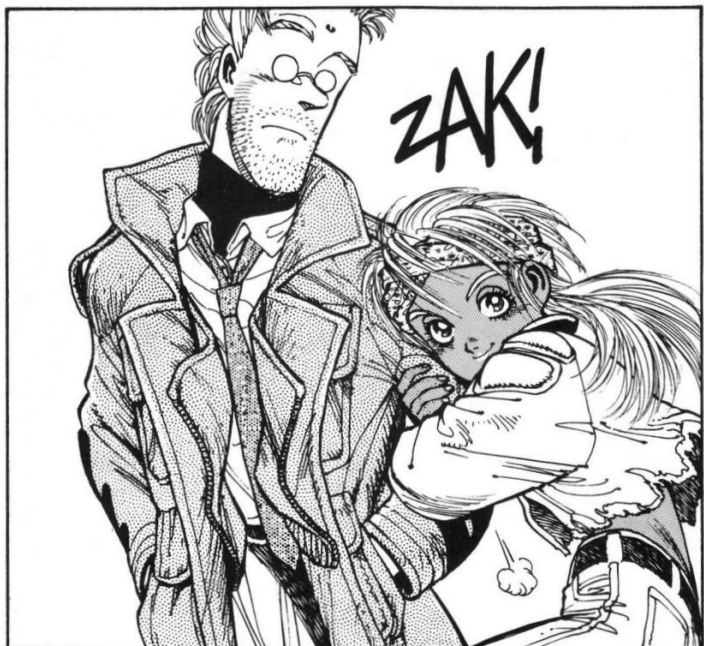
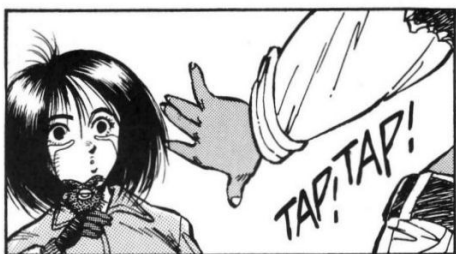


BUENO, VOY TIRANDO... AUNQUE POR CULPA DEL AGARROTAMIENTO TERMINAL NO ME ESCAPO DE TOMAR MEDICINAS...

ESTA CHICA ES NUEVA EN MI ESCUDERÍA, SE LLAMA GALLY.









UN BRINDIS POR MI ANTIGUO RIVAL...



JJA, JJA...
ECÓMO QUE "ANTIGUO" ...?



NO TE PREOCUPES... DENTRO DE MUY POCO GALLY IRÁ A SALUDARTE A TU CIRCUITO DE MI PARTE, ASÍ QUE DE MOMENTO NO TE RETIRES, EVALE?



JJA... LA ESTARÉ ESPERANDO.



ESA CHIQUILLA PIENSA RETAR AL GRAN CAMPEÓN ...?

JJA, JJA... ¿QUÉ ESTUPIDEZ!





CREO QUE LE FALTA UN TORNILLO.

LO QUE DEBERÍA HACER ES BUSCARSE A UN HOMBRE, SERÍA LO MÁS APROPIADO.

ÉSTO... MO... ¿?

JU, JU!



VAMOS, VAMOS, CAMBIEMOS DE TEMA.



GA-LLY.



¡¡FLACHA CONMIGO, CAMPEÓN!!

¡VAMOS A DECIDIR CUAL DE LOS DOS ES EL MEJOR...! ¡SI TU MASCHINE KLATSCH O MI PANZER KUNST!

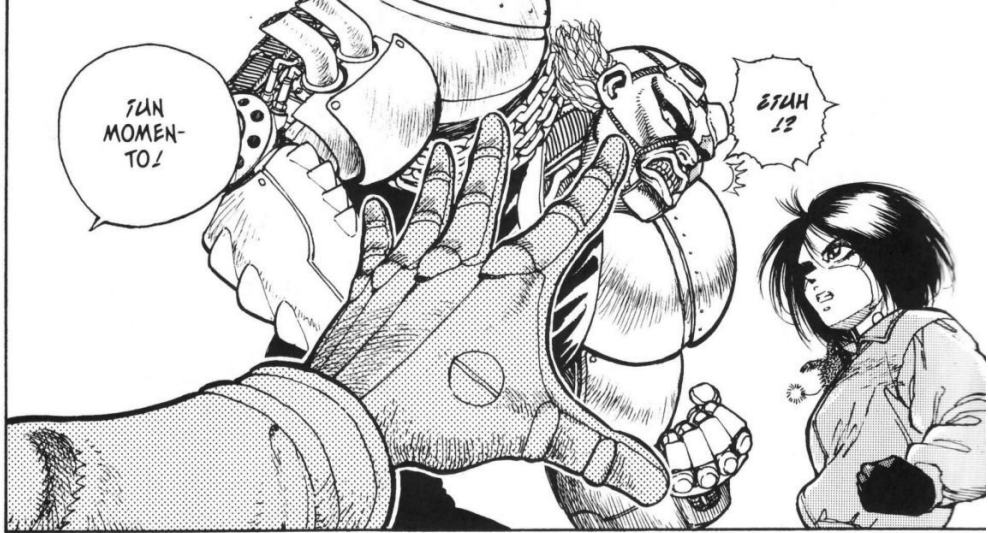


SHAAH

VAYA... ESTA CHICA ES UN NERVIÓ.

SIN EM-BARGO, NO ACEPTO RETOS QUE NO REPORTEN BENEFICIO ECONÓMICO, ASÍ QUE VUELVE OTRO DÍA.





¡UN MOMENTO!

¿QUÉ?



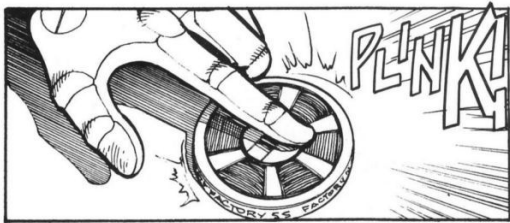
NO OS PRECIPITÉIS...



OOHH... ¡UN MILLÓN DE CHIPS!

¿QUÉ PIENSA HACER!?

¿ENOS LO VA A DAR?

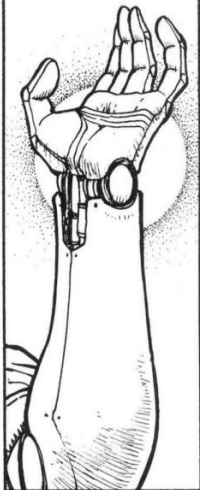


¿QUERÉIS JUGAROS ESTO CABALLEROSAMENTE?

ZKSH!

HAREMOS UN PULSO, Y SI LO PIERDO PODRÁS QUEDARTE EL DINERO Y LA CHICA... AUNQUE SI GANO YO DEBERÉIS MARCHAROS DE AQUÍ ENSEGUIDA.

¿QUÉ ME DICES, GRANDULLÓN?



JA, JA,
JA... ME
PARECE
JUSTO.

¡¡HAZLE
TRIZAS,
JEFE!!

BRAM!



"MM... EL CUERPO DE JA-
SAGUN NO ES UN WETT
KRELA DE MOTORBALL...
SINO UN MODELO DE CIU-
DADANO NORMAL Y CO-
RRIENTE PARA USO
PERSONAL!"



"ESE GAMBERRO
LE SUPERA AMPLIA-
MENTE EN POTENCIA Y
RESISTENCIA! ¿DE
VERAS PIENSA
GANAR!?"



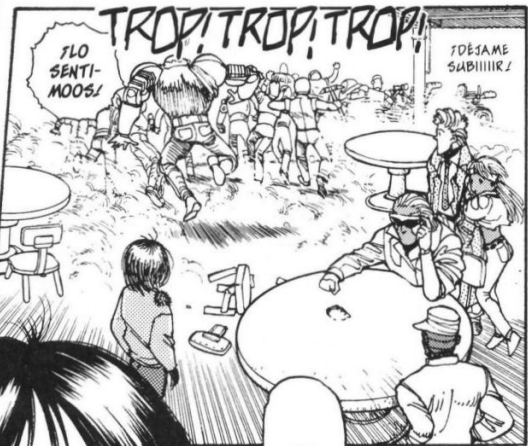
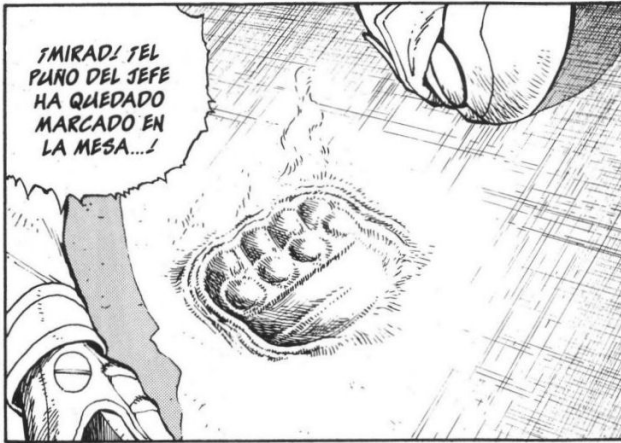
¿ESTÁIS
PREPARA-
DOS?

**ZAK!
ZAK!**



ZIS!





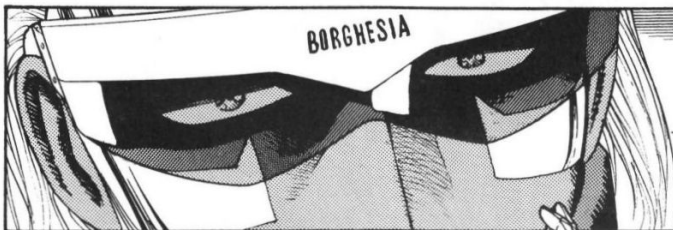
¿LO
HAS
VIS-
TO?

NO HACE FAL-
TA UTILIZAR NI
MASCHINE KLASCH
NI PANZER KUNST...
NI SIQUIERA INFLU-
YE EL CUERPO QUE
UTILICES.

¿LO QUE
DECIDE UNA
BATALLA ES
EL KI?

EL ARTE DE
LA GUERRA,
EN REALIDAD,
ES BIEN SEN-
CILLO...

A VECES HAY
QUE GOLPEAR,
OTRAS VECES HAY
QUE ESQUIVAR...
¿PERO LO MÁS IM-
PORTANTE ES SIEM-
PRE LA VELOCIDAD
Y LA POTENCIA
DE LA MEN-
TE...!



Y LA CA-
PACIDAD DE
CONCENTRA-
CIÓN QUE
GENERA...
¿EL KI?

¿QUIERES HA-
CER UN PULSO
CONMIGO PARA
LLEGAR A EN-
TENDERLO?

SI PIERDO EL PULSO
ACEPTARÉ TU RETO Y
PARTICIPARÉ EN UNA
CARRERA... PERO SI
GANO ABANDONA-
RÁS LA IDEA.





ENTON-
CES...

RAASH!



TA
HA!

TA
A
Y!

BORGHESIA

SKRAH!

PE...
ESPERO
QUÉ PRE-
TENDES
HACER
!?

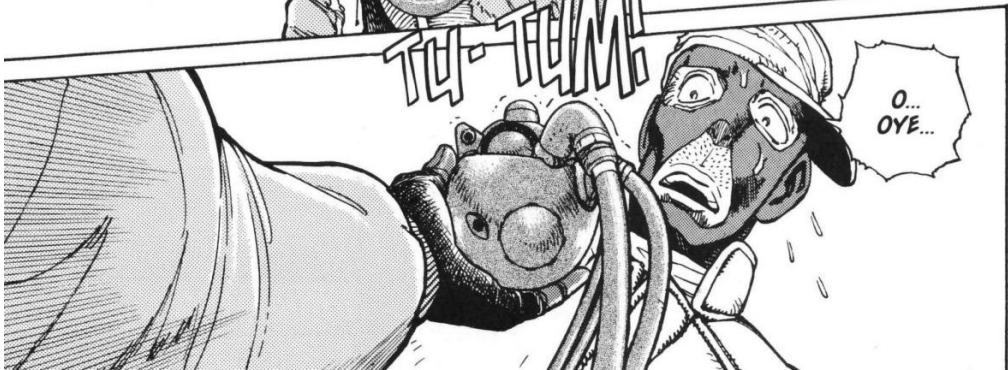


¿¿ME
JUEGO MI
PROPIO CO-
RAZÓN!!

TU-TUM!

TU-TUM!

TU-TUM!

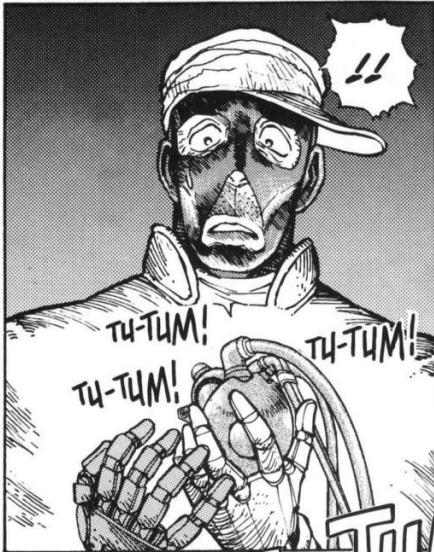


O...
OYE...

TU-TUM!



FEDO!
¡SI SALAO
DERROTADA
QUIERO QUE
APLASTES
ESTE CORA-
ZÓN Y LO
TIRES!



!!

TU-TUM!
TU-TUM!



BORGHES



DE... ¿DE
ACUERDO!
TACEP-
TO!



¡NO PUEDO
PERDER! ¿¿POR-
QUE PREFIERO
LA MUERTE
ANTES QUE
DEJARME DE-
RROTAR POR
IDO!!

TU-TUM!



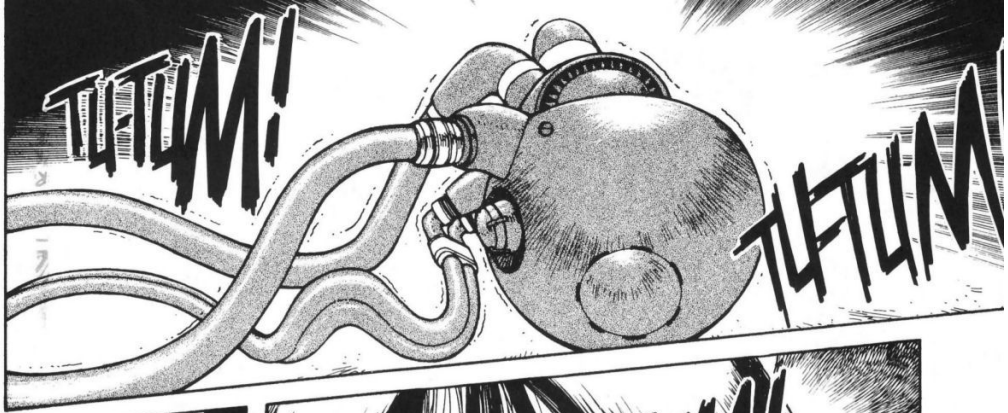
NOS
ESTÁ
MIRAN-
DO...

TU-TUM!



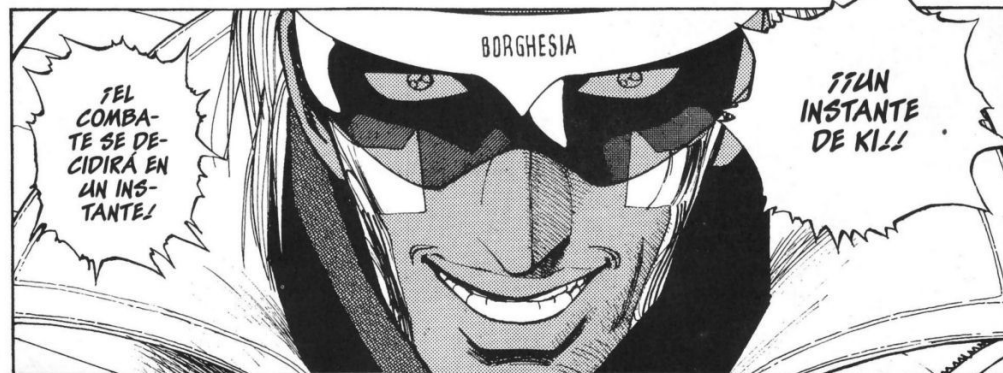
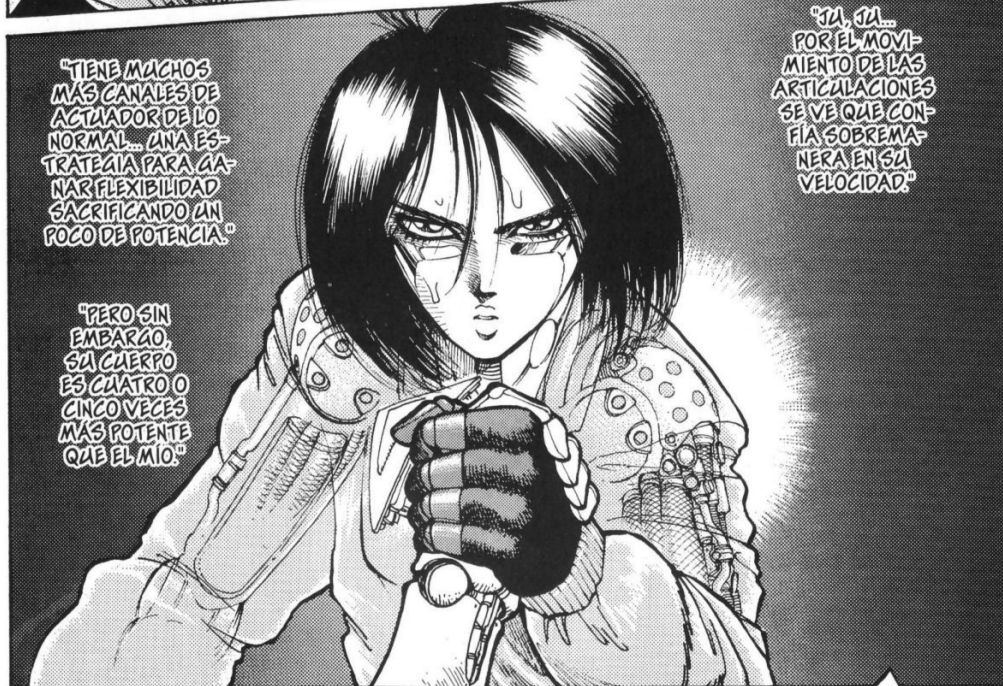
OH... OH,
NO... ESTO
HA LLEGA-
DO DEMA-
SIADO LE-
JOS...











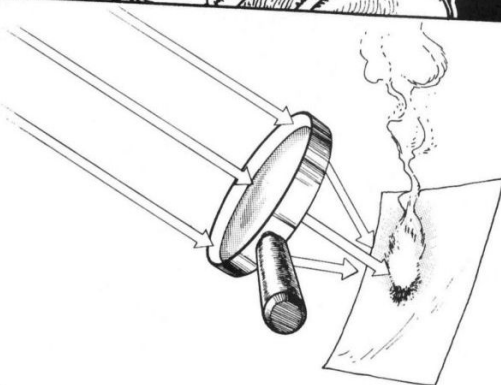
KI...

EL KI ES MÁS QUE LA SIMPLE COMPRESIÓN DE LA VELOCIDAD DE LOS MÚSCULOS Y LAS REACCIONES NERVIOSAS.

SE TRATA DE, EN UN INSTANTE, INTERPRETAR DE ANTEMANO LOS MOVIMIENTOS DEL CONTRARIO Y CONCENTRAR TODA LA POTENCIA MENTAL Y FÍSICA EN EL PUNTO MÁS EFECTIVO Y CERTERO...



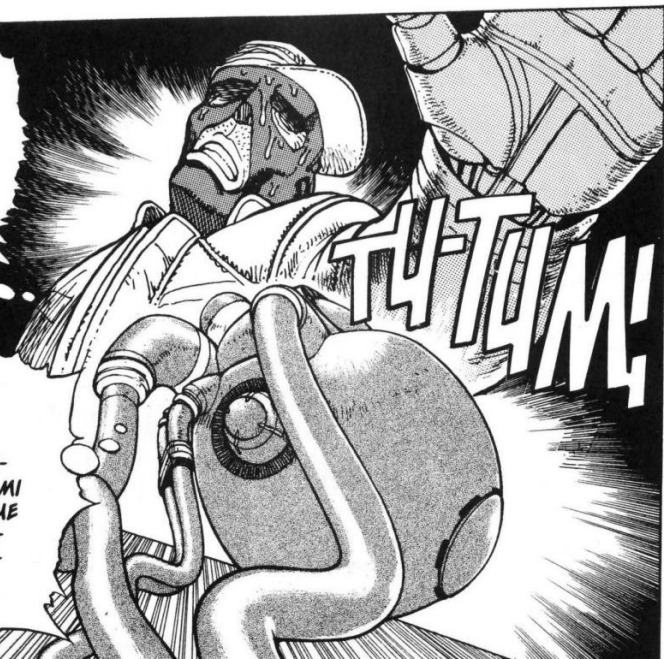
UN KI BIEN CONCENTRADO CONSIGUE GENERAR UNA FUERZA INIMAGINABLE... POR EJEMPLO, EL SIMPLE CALOR DEL SOL ES INCAPAZ DE HACER QUE UN PAPEL PRENDA."



"...PERO SI SE USA UNALENTE CÓNCAVA PARA CONCENTRAR ESOS RAYOS DE SOL EN UN SOLO PUNTO, EL PAPEL ARDE HASTA CONVERTIRSE EN CENIZAS! ¿EL CONCEPTO DE KI SE BASA EN EL MISMO PRINCIPIO!?"

¡MALDITA SEA! SI GALLY CAE DERROTADA ME VERÉ OBLIGADO A APLASTAR SU CORAZÓN... ¡Y NO QUIERO HACERLO! ¡PORQUE ELLA REPRESENTA MI ÚLTIMO SUEÑO!!

TENGO... ¡TENGO QUE CREEER EN GALLY! ¡TENGO QUE CREEER EN MI PROPIA VISIÓN, QUE ME INSTÓ A CONFIAR EN SUS CAPACIDADES!!





SEGÚN MI PROPIA EXPERIENCIA...

!!...EL PODER DE CONCENTRACION DE ALGUIEN QUE SE ENFRENTA CARA A CARA CON LA MUERTE SE ELEVA HASTA LIMITES INSOSPECHABLES!!

TU-TUM!

SI GALLY CONSIGUE CONTRARRESTAR AL KI DE JASUAGUN CON SU KI DESESPERADO AUNQUE SÓLO SEA UN INSTANTE... FELLA LE SUPERA EN POTENCIA Y PODRÍA INCLUSO GANAR!



!!ALLÁ VOY!!

SHIN!



EM...

SHAA!



EM... PE...

CLAC! CLAC!

!!?



YO...

ESTOY
EN CONTRA
DE UN DUELO
SIN SENTIDO
COMO ÉS-
TE!

¿CÓ-
MO?

FRISH!



¿SIDO
...!



DARGETHA



PE... ESPERO QUE
TONTERÍAS DICES?
¿AL FIN Y AL CA-
BO, TÁ HAS SIDO
QUIEN HA PRO-
VOCADO TODO
ESTE FRE-
GADO!!



¿ASUGUN!
CREO QUE MA-
TARLA NO TIENE
SENTIDO NI SERÍA
ALGO DE LO QUE
SENTIRSE OR-
GULLOSO.

QUI-
ZÁS
SI.



¿PERO CON LO
DISPUESTA QUE
SE HA MOSTRA-
DO A JUGAR, NO
PIENSO BATIR-
ME EN RETI-
RADA!

¿SHU-
MIRA!

JE, JE, JE,
ESÁSI QUE
AHORA AR-
BITRO YO EL
DUELO!?



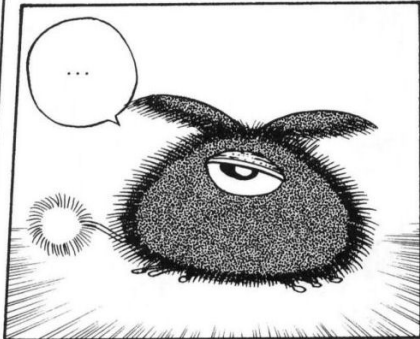
INTEN-
TARÉ NO
DANAR
TU WETT
ZELGA NI
HERIR-
TE.



ZIP



...



¿SI TE MUERES
ME QUEDARÉ
ESTE BICHITO!
¿VALE?



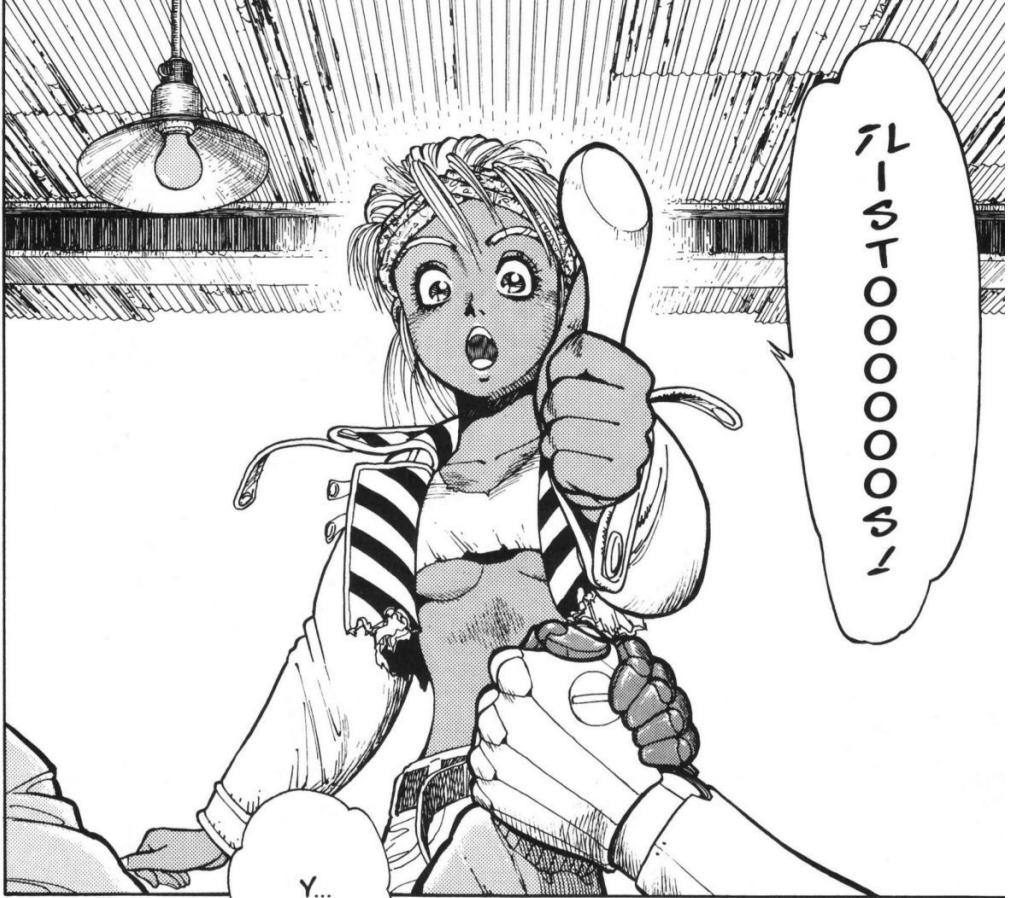
¿HAZ
LO QUE
QUIE-
RAS!



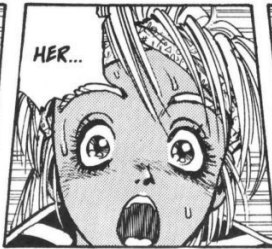
¿B
I
E
E
E
E
N!

¿MUY
BIEN!



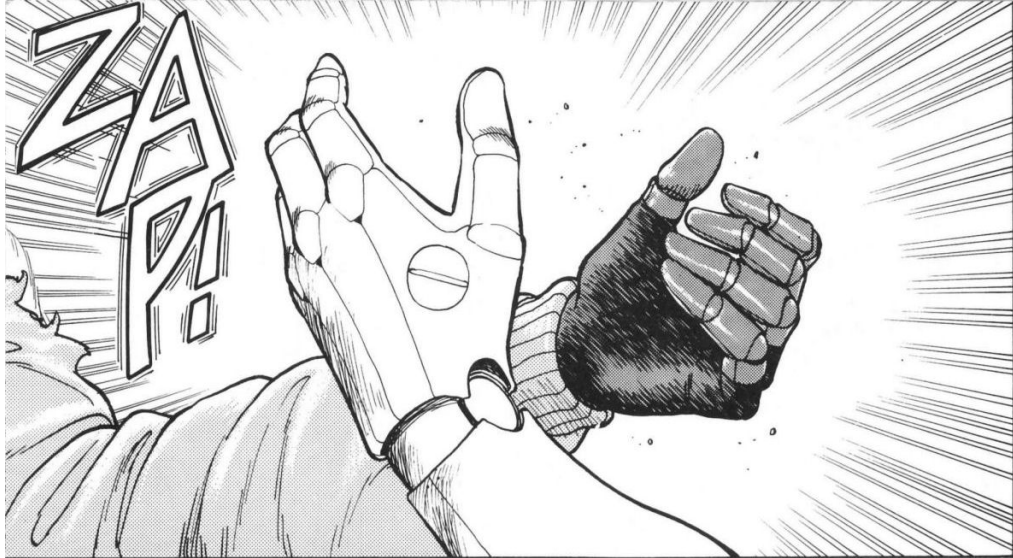












PERO...
¿SERIA UNA
LÁSTIMA QUE
MURIERAS
AHORA!



ARF

...

AGH

ARF



ME HAN
ENTRADO
GANAS DE
ZANJAR LO
NUESTRO
EN EL CIR-
CUITO.



TE LLAMA-
BAS GALLY,
EVERDAD...?

¡¡ACEPTO
TU RETO!!



SIN EMBARGO, LAS NORMAS DE LA SEGUNDA DIVISION NO PERMITEN DUELOS INDIVIDUALES.

ASÍ QUE... ¿FORMA UN EQUIPO ASPIRANTE DE CINCO JUGADORES O MÁS, REÚNE A LOS MOTORBALLERS QUE TÚ QUIERAS...!



UN EQUIPO ASPIRANTE... DE CINCO JUGADORES... O MÁS...



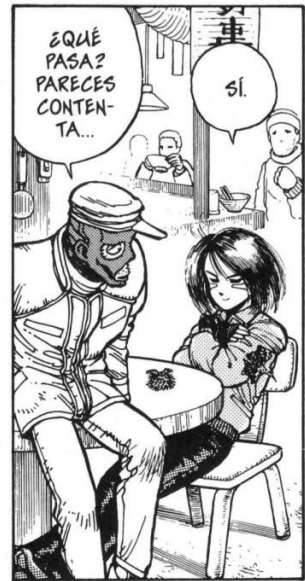
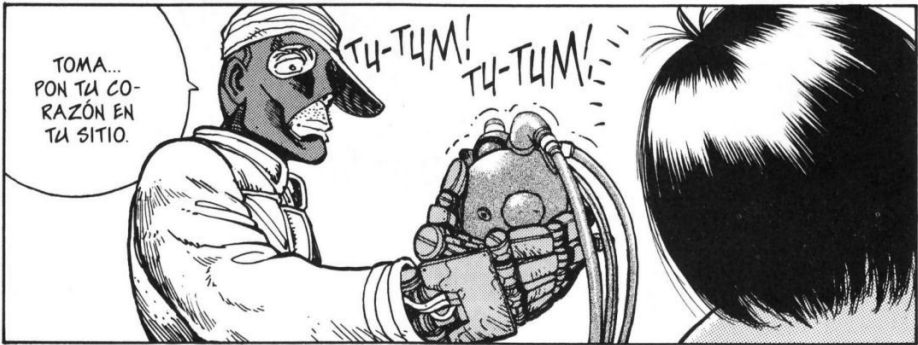
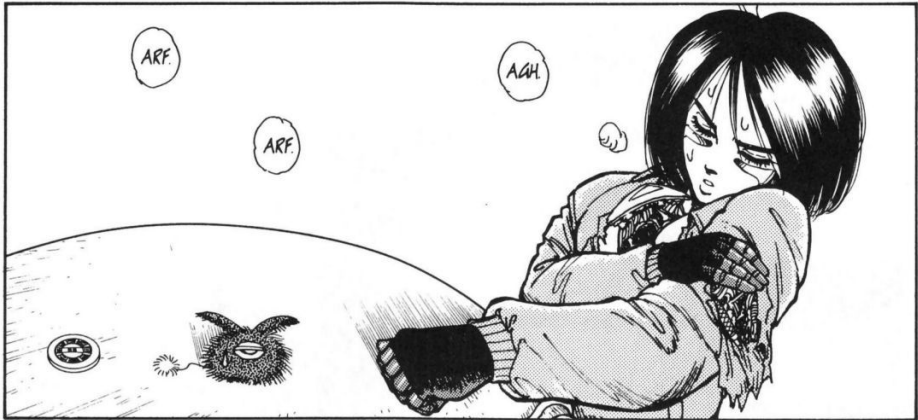
¡ESO ES! ¡CUANDO HAYAS FORMADO EL EQUIPO ESTARÉ ENCANTADO DE ACEPTAR TU RETO!!

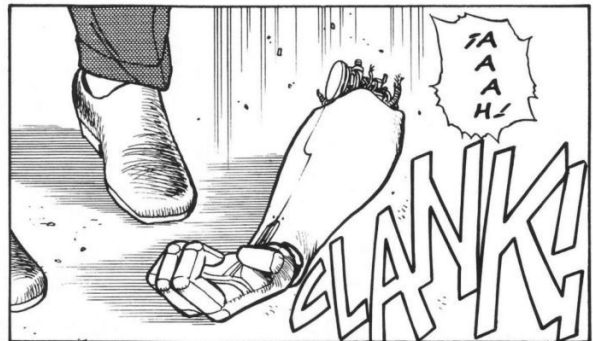
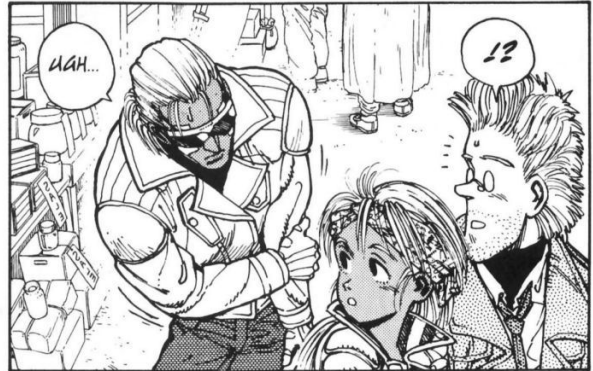
¡JA, JA, JA... ¡TE ESTARÉ ESPERANDO, GALLY!



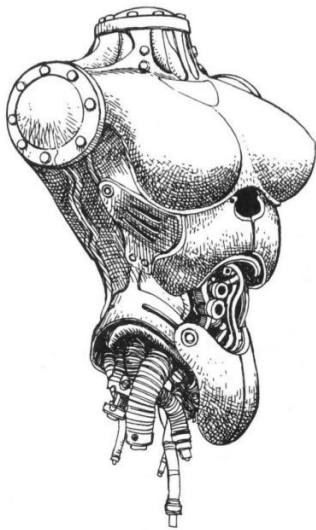
¿POR QUÉ LO HAS DEJADO A MEDIAS? ¡PERO SI YO QUERÍA AL ANIMALITO!

LUEGO TE COMPRO UNO IGUAL, EVA-LE?









GUNNM WORKS

Las páginas que componen la sección "**Gunnm Works**" se centran en la presentación de los diseños preliminares y de las notas con las ideas de **Yukito Kishiro** con relación a **Gunnm**.

La obra **Gunnm** no es únicamente un cómic que se puede leer en las páginas de una revista o de un tomo, sino que también se han desarrollado una novela, dos OVAs y dos videojuegos alrededor de la idea. Así, **Gunnm** ha acabado tomando la forma de una retahíla de diferentes obras

"multimedia". En dichas obras se cuenta con personajes exclusivos y con explicaciones desde puntos de vista que difieren ligeramente de la versión en cómic, aunque los temas y personajes principales en los que se basan cuentan con personalidades y presencias sólidas y consolidadas.

Bien podría afirmarse que todo ello ha sido gracias a la fuerza y la energía del creador **Yukito Kishiro**, si bien es verdad que el mundo y los personajes que él creó no nacieron en cuestión de una noche. Para crear todas estas obras, **Kishiro** tuvo que invertir ingentes cantidades de esfuerzo y trabajo. Los bocetos y diseños que se muestran en estas páginas no sirvieron solamente como bases para no olvidar la idea preliminar, sino que podría decirse que constituyeron el campo de batalla o el líquido amniótico a través del que se desarrollaron las distintas obras.

Así pues, las obras de las que ahora podemos disfrutar todos no fueron más que uno de los caminos tomados por **Yukito Kishiro**, que tuvo que elegir entre innumerables bifurcaciones y disyuntivas en todos y cada uno de los pasos del proceso de creación. Por ello, aprovechando la salida al mercado de esta "Edición Definitiva", queremos aprovechar la oportunidad de presentar, aunque sea de refilón, las raíces

de esta obra y las bases y disyuntivas del creador **Yukito Kishiro**. Creemos que de este modo proporcionamos una ayuda para poder disfrutar todavía más de **Gunnm**.

Es muy posible que, presentando a los lectores el "trabajo" que **Kishiro** desarrolló alrededor de **Gunnm**, el lector pueda degustar todavía más la obra, profundizando en el entendimiento de la visión del mundo que ésta presenta.

Éstos son, a grandes rasgos, los objetivos de "**Gunnm Works**". Entre estos documentos se pueden encontrar ideas desechadas y errores de argumento previos a la publicación, por lo que sin duda constituyen un valioso elemento. Esperamos que disfrutes de la sección. (Equipo editorial.)

- 7 A.K. Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial que los el punto de partida del posterior "Melchizedek".
- 7 A.K. Geo-desaster. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de las placas que conlleva alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continentes desfilan y terminan con la civilización y avanzan, aumentando y extinguiendo la humanidad.
- 40 A.K. Empezar el plan de recuperación humana gracias a Melchizedek. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
- 370 A.K. Melchizedek crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la luna.
- 365 A.K. Se crea el sistema de ascensor circular que une la superficie con las colonias sobolotas, denominado "La escalera de Jacob".
- 340 A.K. Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con Helio 3.
- 330 A.K. Se crea la primera colonia en Marte.
- 315 A.K. Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empezan las operaciones de terraformación en Venus.

- 300 A.K. Se crea una colonia en Galileo, satélite de Júpiter.
- 295 A.K. Se crea época se introduce la tecnología para crear cyborgs completos.
- 290 A.K. Surge la técnica Panzer Kunst en Marte.
- 280 A.K. La federación Joviana de Galileo empieza la construcción de Talleres.
- 270 A.K. Melchizedek altera la estructura del ascensor orbital y crea Jenu y Salsita.
- 220 A.K. Melchizedek empieza la construcción del sistema de transporte interplanetario. Paralelamente, empieza la creación de un sistema productor de alimentos en la órbita baja del Sol.
- Un poco antes, en Marte, nace Yáko.
- 205 A.K. El gobierno de Venus envía a un grupo de técnicos a Enclaido, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y les ataca, lo cual provoca el "Incidente de Enclaido". Este fue el inicio de las guerras de terraformación.
- 200 A.K. La nave interplanetar en construcción es destruida. Ello hace que Melchizedek se enoche. Salem corta sus vínculos con el mundo exterior. La construcción en Jenu del proyecto Ladder pone fin a

- las hostilidades.
- Poco antes de estos hechos, Yáko desaparece.
- 195 A.K. Entra en operación el sistema de Fabricas.
- 190 A.K. Debido a la fuerte oposición, el Panzer Kunst acaba siendo abandonado y olvidado.
- 180 A.K. Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fabricas.
- 170 A.K. La población que rodea las Fabricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicidos".
- 160 A.K. Las Fabricas introducen a los desechos y el Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicidos.
- 150 A.K. Empezar el establecimiento de circuitos de lucha subterránea.
- 130 A.K. Se inaugura el primer circuito de motorball en el distrito oeste.
- 50 A.K. Construcción de la "Hidropop" con las aflueras de la Ciudad de los Desperdicidos.

GUNNM CRONOLOGÍA

● Esta tabla cronológica fue creada por el mismo autor, **Yukiko Kishino**. En ella se encuentran todos los personajes, episodios y sus distintas condiciones aparecidas en el resto de la obra. Se trata de un valioso elemento para comprender el trasfondo de **Gunnm**, que en la versión cómica sólo aparece en forma de imágenes y diálogos. (Equipo editorial).

● Esta tabla cronológica fue confeccionada respecto a la historia narrada en la versión cómica de **Gunnm**.

● Esta tabla está basada en el nacimiento de **Koyumi**. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyumi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyumi).

- 10 A.K. Nova escapa de Salem.
- 10 A.K. Nacimiento de Yáko.
- 14 A.K. Nacimiento de Kaos.
- 7 A.K. Ico se escapa de Salem.
- 6 A.K. Estalla el "Escándalo Adam" en el mundo del motorball → "Athan Vector".
- Ico conoce a Carré → "Noche de paz".
- 3 A.K. Jaungun y Eddog sufren un terrible accidente. Nova interviene el cuerpo de Jaungun, que se corona campeón.
- El hermano de Yáko es asesinado a manos de un cazador-guerrero.
- 3 A.K. Nova proporciona a Matsuki el cuerpo de su hijo.
- Yáko conoce a Vector y se trasporta la mano de su hermano.
- Biggit suelta a mi TR-50 a la superficie como preparación para el Proyecto TUNED.
- 1 D.K. Ico descubre a Yáko entre una montaña de residuos y la llama Gally.
- Nace Koyumi.
- Gally se conecta en cazador-guerrero y derrota a Matsuki.

- 2 D.K. Gally se enamora de Yáko, pero éste acaba muriendo en su camino hacia Salem.
- Gally empieza a practicar el motorball. Lucha a muerte contra Jaungun. A la vez, se ofrece una recompensa por Zapan.
- 3 D.K. Se inaugura el bar "New Kansas". Ido adopta a Shumira y Gally empieza a vivir sola.
- Lucha a muerte de Gally contra Dado Sónico → "Dado Sónico".
- Nova proporciona a Doo, una de las personalidades de Kaos, un cuerpo-armadura. Den visita a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.
- 4 D.K. Kaos va a la frontera junto a Jammin.
- Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker.
- Muere Ido.
- Shumira se une a un grupo de voluntarios.
- Gally es reclutada por TUNED.
- 5 D.K. Termina la construcción del laboratorio secreto de Nova, la Cúpula Granítica.
- 6 D.K. Nova devuelve la vida a Ido.
- Doo organiza el movimiento Barjact.

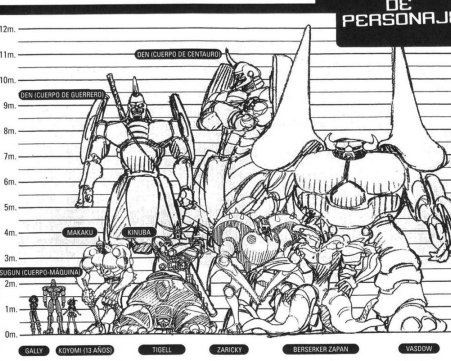
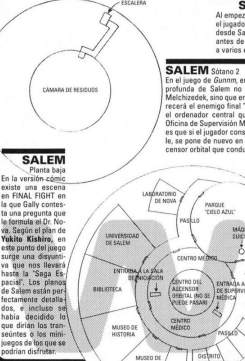
- Al mismo tiempo, empieza Ruido Kaos.
- Empezar la construcción en la frontera sur de Ciudad Baahaku (Oficina Industrial de Baahaku).
- Ido descubre el secreto de los salmoneos y acaba borrando la memoria después de sufrir una gran angustia.
- 10 D.K. Escapa el declamador número 80. El se encarga del asunto → "La perra".
- Baahaku se convierte en periodista militar de Barjact.
- 11 D.K. El coronel Bazul se rinde ante Barjact.
- 12 D.K. Foggy se especializa en cibernetica y llega a la Ciudad de los Desperdicidos.
- Ido empieza a vivir en la Granja 21, ocupada por Barjact, en calidad de médico paramédico.
- 14 D.K. Gally conoce a Foggy. Aniquilación de Bolling Metal.
- Ruon entra a trabajar como operador.
- Koyumi entra en Barjact.
- Reencuentro de Gally con Ido.

Puesta en marcha del proyecto TUNED de múltiple producción. Termina la rebelión de Barjact. Reestructuración de la Oficina de Supervivencia.

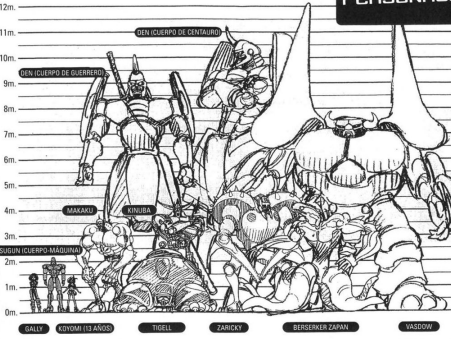
Gally es raptada por Nova en Salem.

Melchizedek enloquece y se suicida. Gally entrega su vida para salvar a Salem de la destrucción y convierte al ascensor orbital en un árbol monomacético.

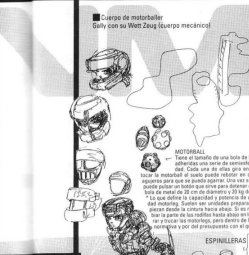
Kaos se une con Vector para controlar una rebelión en la Ciudad de los Desperdicidos. Empezar la construcción de la Torre de Salem.
- 16 D.K. Koyumi participa el rescate de fotografías. Comienza la Guerra de Baahaku, que se convierte en un best-seller.
- Se reconstruye el bar Kansas 4.
- 18 D.K. Termina la construcción de la Torre de Salem.
- Revive Gally, que se crea nueva. Reencuentro con Foggy.
- Publicación del recopilatorio de fotografías *La Torre Celeste*.



COMPARACIÓN DE PERSONAJES

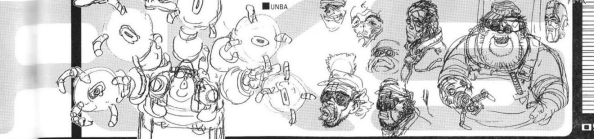
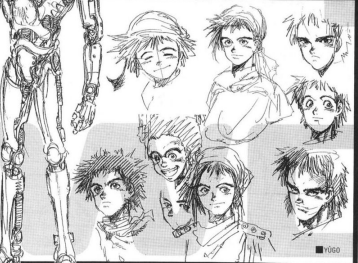
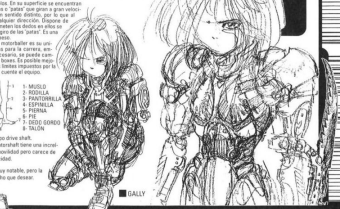
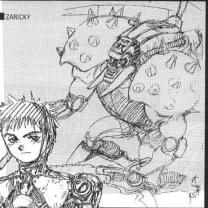


04
04
04
04

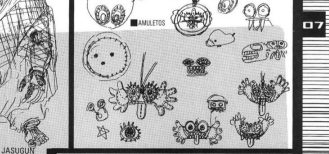
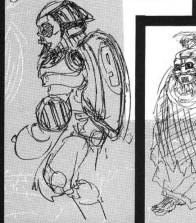
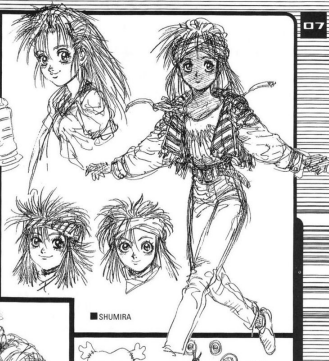
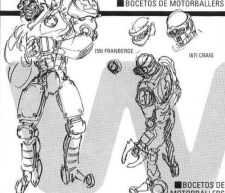
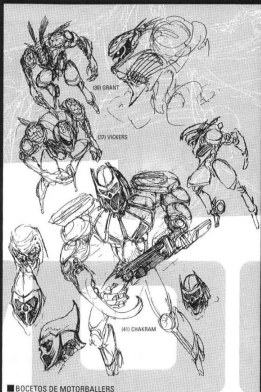
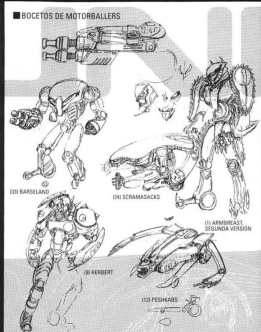
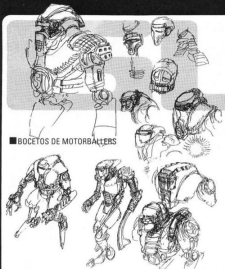


BOCETOS DE GUNNM

En estas páginas presentaremos los diseños preliminares y bocetos realizados entre las sagas de Yūgo y del Motorball del cómic de Gunnm. Lejos de ser meros bocetos de Kishiro que podrían servir para no olvidar las características de los personajes, representan una verdadera fuente de ideas, objetos, estructuras y dibujos que complementan a los bocetos básicos.



05
05
05
05

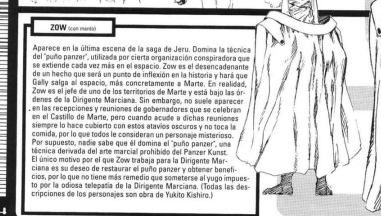




ZOW

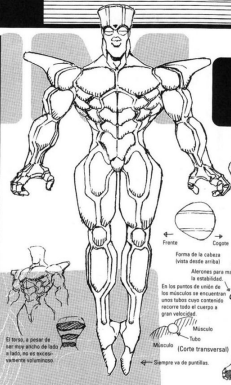
Lea: "Puede aterrizar y volar".

Peso estimado: 450 kg. Zow era un hombre que pidió por propia voluntad al Dr. Herndon, subdirector directo de la Dirigente Marciana, que le convirtiera en superhombre, inyectándole en el cuerpo un nuevo tipo de células Serenker que él había inventado. Su característica más destacable es que puede disponer de un tercer y hasta de un cuarto brazo. Domina todas las técnicas de plasma y de Panzer Kunst, además de la técnica especial para derrotar a Garuede: Ataque volador del dragón.



ZOW

Aparece en la última escena de la saga de Jero. Domina la técnica del "bulo patzer", utilizada por cierta organización complotista que se enciende cada vez más en el espacio. Zow es el desencadenante de un hecho que será un punto de inflexión en la historia y hará que Gally salga al espacio, más concretamente a Marte. En realidad, Zow es el jefe de uno de los territorios de Marte y está bajo las órdenes de la Dirigente Marciana. Sin embargo, no suele aparecer en las recepciones y reuniones de gobernadores que se celebran en el Castillo de Marte, pero cuando acude a dichas reuniones siempre le hace compañía con estos ataques sacros y no toma la comida, por lo que todos le consideran un personaje misterioso. Por supuesto, nadie sabe que él domina el "bulo patzer", una técnica derivada del arte marcial prohibido del Panzer Kunst. El único motivo por el que Zow trabaja para la Dirigente Marciana es su deseo de restaurar el pueblo patzer y obtener beneficios, por lo que no tiene más remedio que someterse al yugo impuesto por la cósica tiranía de la Dirigente Marciana. (Todas las descripciones de los personajes son obra de Yukito Kishiro).



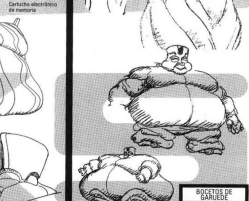
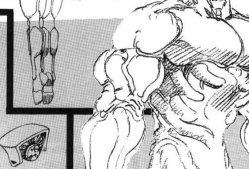
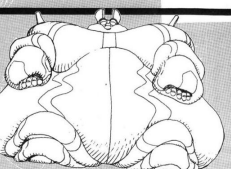
ADVERSARIOS

En el concepto del juego diseñado por Yukito Kishiro aparecen una gran variedad de personajes. Entre ellos cabe destacar a los adversarios más característicos, que poseen una gran fuerza pero que a la vez son necesarios. Tanto Garuede como Zow son auténticos rivales poderosísimos, pero también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del argumento.

GARUEDE

Hecho de metal y plástico.

Su cuerpo, de color blanco con algunos detalles azules, está compuesto por un polímero de fusión de alta calidad, un material de tipo nanocerámico. Su peso es igualado al de los humanos. Gracias a la fuerza electro-motriz generada por el polímero de fusión, Garuede es capaz de recibir un potente campo electromagnético permanente alrededor de su cuerpo, contra el que nada puede hacer ningún arma energética. Puede tener varias instalaciones electromagnéticas portátiles capaces de destruir cualquier dispositivo electrónico que se encuentre a diez kilómetros a la redonda. Los demás ORDER tienen idéntico diseño.



GARUEDE

Aparece en la saga de Jero. Su rasgo es un ORDER que perdió la parte de su cuerpo que almacena la memoria y que ha pasado los últimos diecisiete años en Jero. Los ORDER eran un tipo de entroides creados para combatir a una organización terrorista de practicantes del Panzer Kunst que sembraba el terror en Jero. Gally conoció a Garuede, que había perdido la memoria, y hace buenas migas con él, tanto que llega a encontrar la memoria perdida y se le devuelve. A causa de ello, naturalmente, Gally deberá enfrentarse a Garuede.

CORRIENTE DE IMPACTO GIRATORIO

Desde la postura inicial, se hace rotar al cuerpo y se golpea al enemigo.



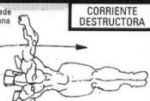
La parte inferior del cuerpo no gira.



Siguiendo el mismo movimiento, se golpea con el otro puño.



El pivote se encuentra en el ombligo. Caen mientras gira.



CORRIENTE DESTRUCTORA

No se puede adivinar la dirección de brazos y piernas.



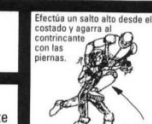
Garuede rota sobre sí mismo y avanza en línea recta. Aparte de con brazos y piernas, puede atacar también con el pecho.



La energía contenida por el giro se traslada a las piernas y se golpea con una patada al enemigo.



Y finalmente, se asienta una patada giratoria para rematar.



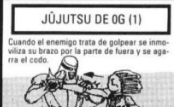
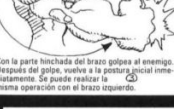
JÚJUTSU DE OG (2)

Empieza con un golpe al vientre.



CORRIENTE IMPACTANTE

Desde la postura básica.



Alza el Gally y empieza a rotar el brazo izquierdo a gran velocidad mientras el brazo derecho se empieza a hincar por la acumulación de energía.



Mueve las piernas, imponente.



Gira cada vez más rápido, como si no tuviera articulación.



El brazo izquierdo gira a toda velocidad.



Una vez adquirida la máxima potencia, la suelta toda de golpe e impacta en Gally.



CORRIENTE EXPLOSIVA

POSTURA MONDÓ



Postura Mondó de Garuede. Consiste en abrir ambos brazos y ante el enemigo, adoptando una postura de gran vulnerabilidad que es, sin embargo, idónea para el ataque.

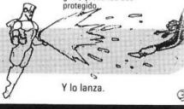


CAÑÓN DE SUPERFLUIDO

Si el golpean absorbe el puño de Gally en su cuerpo y lo endurece inmediatamente, inutilizándolo.



Transmite un movimiento giratorio al puño de Gally, que hace que el cuerpo de Gally empiece a girar, quedando desprotegido.



Y lo lanza.



En condiciones reales, el hueso del brazo acabaría fracturándose, pero como es un juego sigue intacto.



TÉCNICAS UTILIZADAS POR GARUEDE

La postura Mondó. El mondó, o "camino de la agonía", es un arte marcial artificial creada para combatir contra las técnicas del Panzer Kunst, después de haber analizado a fondo todas las características de dicha arte de la guerra.

Cañón de superfluido (Contraataque). Se pueden contrarrestar también técnicas basadas en patadas. Asimismo, también se puede utilizar esta técnica para contrarrestar y devolver golpes dirigidos al vientre, la cabeza, la espalda y las piernas.

Superfluo (Bloqueo). Los polímeros fluidos de la parte del cuerpo atacada se encargan de dividir y succionar la energía del movimiento de cualquier ataque que sufra el cuerpo. En el caso de un ataque con arma blanca, los polímeros succionan la hoja en el cuerpo y la integran en el mismo.

Corriente aniquiladora (Golpe). Se reúne en forma de espiral la presión del polímero en los brazos, que se hinchan, y luego se golpea con ellos. No funciona la inutilización de Jermalmen (Zermalmen) del Panzer Kunst.

Corriente destructora (Ataque a larga distancia). Como Garuede es capaz de trasladar el centro de gravedad de su cuerpo sin cambiar la postura gracias a los polímeros de gran calidad, puede utilizar la rotación MHD para usar una técnica corporal muy extraña a simple vista. Por ejemplo, cuando cae al suelo es capaz de levantarse como si rebotara, con un movimiento fluido que hace innecesario el uso de brazos y piernas.

Corriente impactante (Ataque común a media distancia). Este ataque, que a primera vista parece de lentos movimientos y de gestos exagerados, es en realidad la postura más efectiva para contrarrestar las técnicas del Panzer Kunst, basadas en su mayoría en técnicas para contrarrestar puñetazos directos o en técnicas para ganar la espalda del enemigo y esquivar sus ataques. Si intenta usar el Zermalmen, Gally se verá rechazada violentamente por los fluidos y sufrirá el doble de daños.

Corriente explosiva (Ataque de agarre y lanzamiento a corta distancia). Técnica consistente en agarrar la cabeza del enemigo y concentrar la energía del movimiento de los polímeros fluidos de todo el cuerpo para lanzarla luego contra él. En ese momento, la cabeza del enemigo explotará en mil pedacitos que se dispersarán por la pantalla. Esta técnica está basada en la que se vio en el capítulo FIGHT 51 del cómic (aunque se ha simplificado para adecuarse al videojuego), cuando Garuede, acelerado, secciona el torso de Yöko.

Corriente de impacto giratorio (combinación). Después de los dos primeros puñetazos, el tercero sirve para fintar con una patada baja. El poder de destrucción de las patadas bajas es más potente cuando la potencia de la energía de rechazo alcanza su punto máximo. En el mondó apenas hay patadas altas.

Muestras de las técnicas del jujutsu de OG que utiliza Sentinel, guerrero senlita:
Jujutsu de OG (1)
Jujutsu de OG (2)



El QRG

lo hacemos

todos

6° Aniversario



<http://lamansion-crg.net>

Visita mi blog

En mi blog encontrarás los mejores mangas, con la mejor calidad, edición y traducción de todo internet.



<https://descargamangaspormega.blogspot.com/>

También te invito a visitar mis otros blogs y seguirme en mis redes sociales para estar informado cada vez que publique nuevo contenido ó actualice algún manga/anime.



[Anime]

<https://descargar-animes-por-mega-gratis.blogspot.com>



[Hentai]

<https://hentaiparaiso.blogspot.com/>



<https://www.facebook.com/JoseAlvares97>



https://twitter.com/@Jose_AlvarezYT



<https://www.instagram.com/josealvarezyt>



<https://www.paypal.me/JoseAlvarez98>

PD: Soy Venezolano, cada dolar equivale a días de trabajo aquí, así que me estarías ayudando mucho...

Blog de respaldo

Si eliminan mis blogs principales, búsqüenme en mis redes sociales o aquí:

<https://animanganimes.blogspot.com>