

Thom Roep *Bermudillo* Piet Wijn

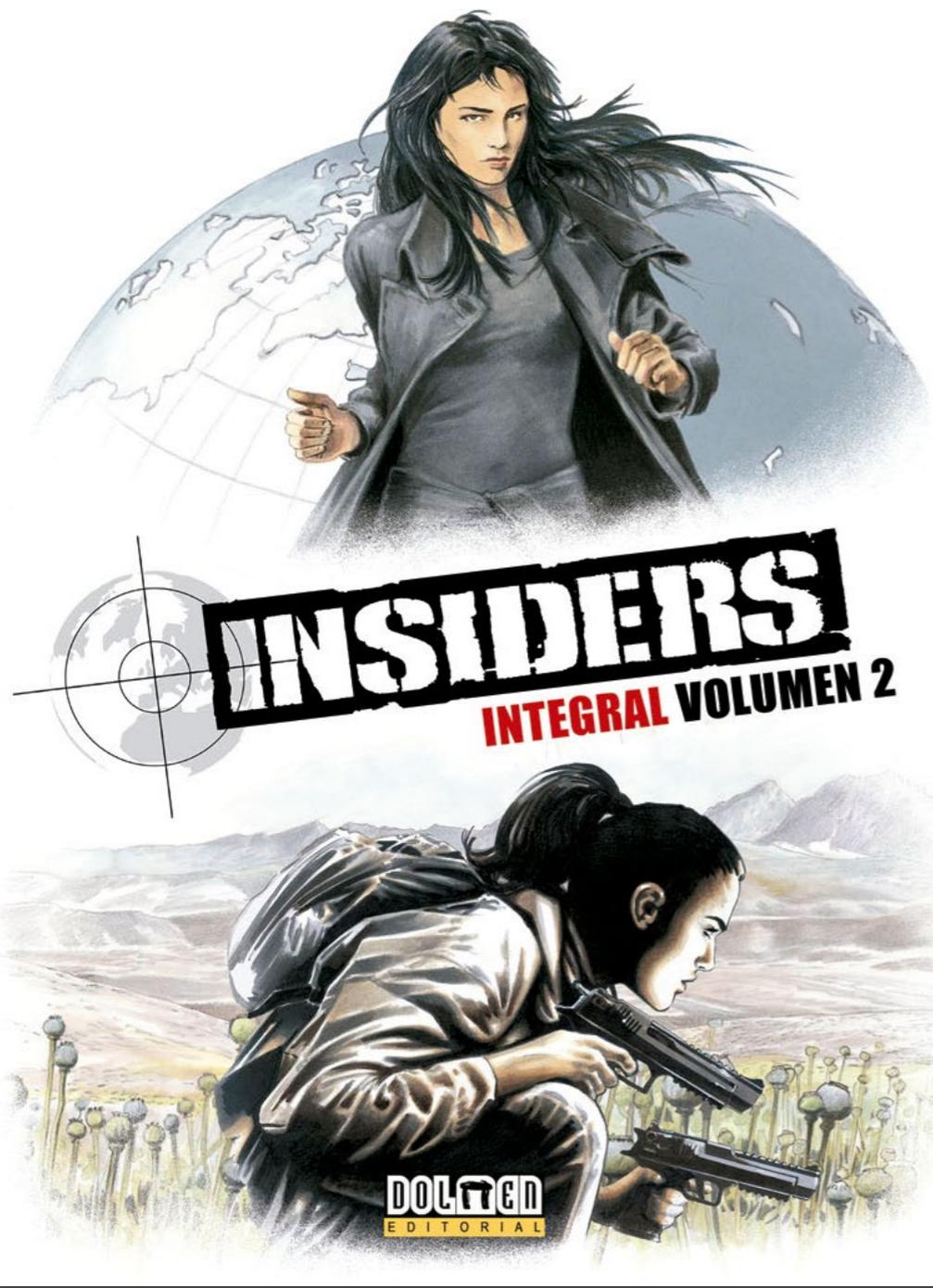
**DOLMEN
EDITORIAL**

NOVEDADES AGOSTO 2016

DOLMEN
EDITORIAL

DOLMEN
EDITORIAL

www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com

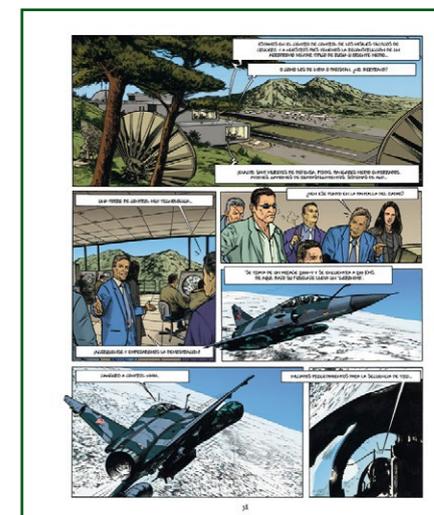
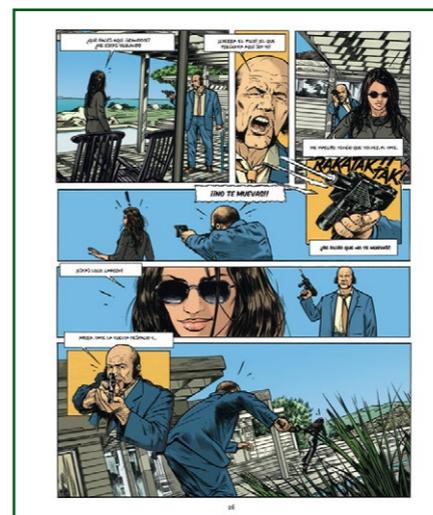
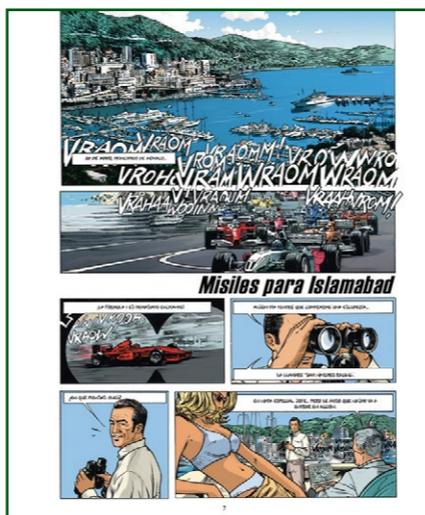


INSIDERS vol.2
(Colección Al Límite)

Guion: Jean-Claude Bartoll · Dibujo: Renaud Garreta

Najah es el arma secreta de la Casa Blanca, una agente infiltrada, una "Insider". Su misión: localizar y destruir las distintas cabezas de la hidra mafiosa. Ella es un as en la manga dentro de una gigantesca partida de póquer a escala planetaria. En este tomo, la acción no para, saltando de las soleadas costas monégascas a las peligrosas callejuelas paquistaníes, donde el peligro de un atentado está siempre presente, de los centros de espionaje franceses y norteamericanos a las heladas cumbres afganas donde la única ley imperante es el despotismo de los señores de la guerra regionales.

Páginas interiores



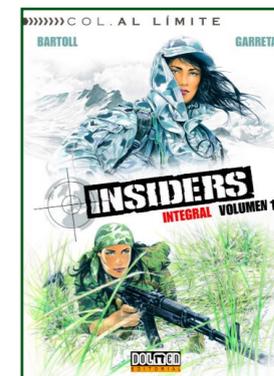
Insiders vol. 2

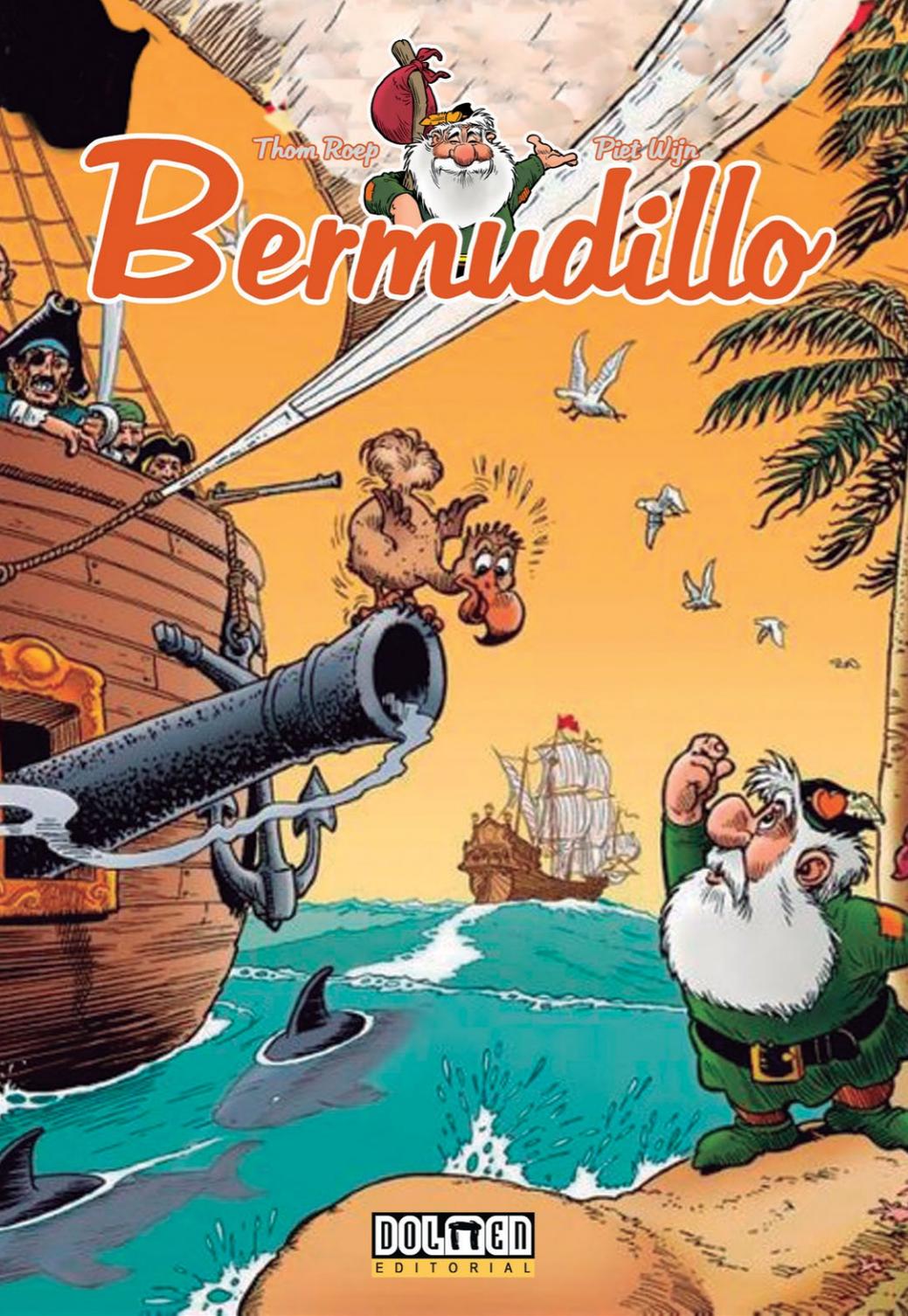
Guión: Jean-Claude Bartoll. Dibujo: Renaud Garreta
Cartoné con reserva UV. 104 págs. Color.- 24.90€
ISBN: 978-84-16436-69-9



www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com

Otros títulos de la colección





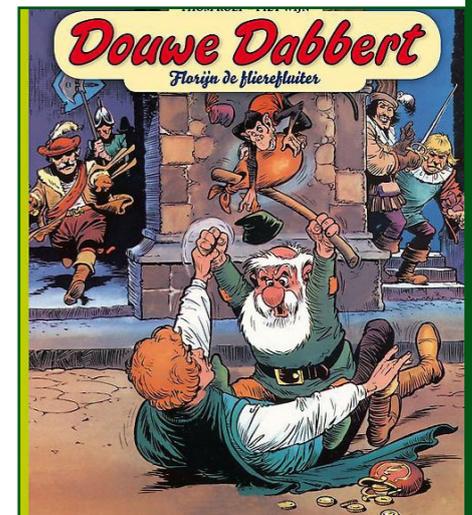
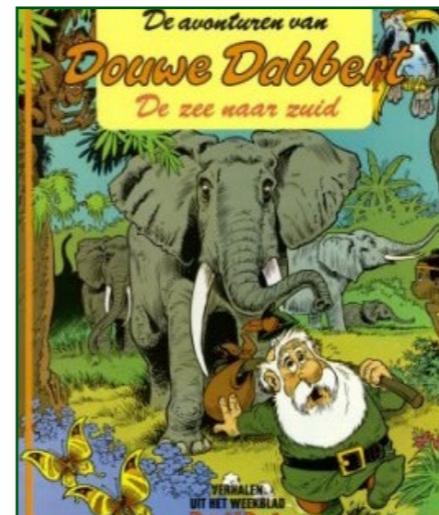
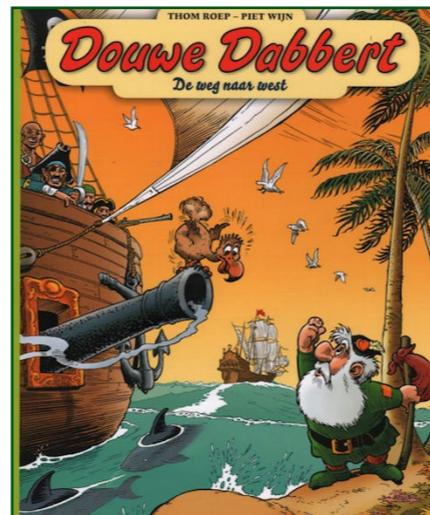
CÓMIC

BERMUDILLO vol. 3 (Colección Fuera Borda)

Guión: Thom Roep · Dibujo: Piet Wijn

Creación del extraordinario dibujante Piet Wijn y del guionista Thom Roep, Bermudillo es un clásico de la historieta holandesa que ahora aparece por fin en castellano en una cuidada edición integral. El presente volumen contiene las tres primeras hazañas del simpático hombrecillo: La princesa mimada, El reino secreto de los animales y El falso médico. Recorriendo mundos de fábula en compañía de su inseparable hatillo mágico, Bermudillo nos demuestra que la verdadera magia, no obstante, está en la amistad, el coraje, el optimismo y otros valores que él sabe hacer despertar en sus compañeros de aventuras. ¡Una obra maestra del cómic fantástico que ningún amante de este género debe perderse!

Títulos que incluye



Bermudillo vol. 3 (Colección Fuera Borda)

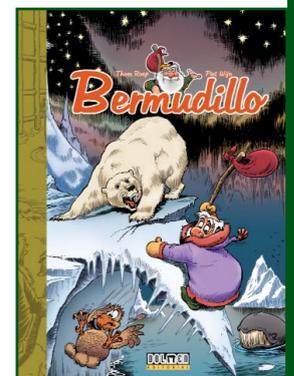
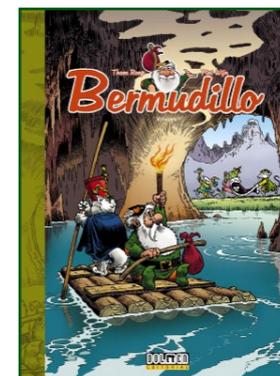
Guión: Thom Roep · Dibujo: Piet Wijn
Cómic. Cartoné 21x28. Color. 152 páginas. 29.95 €.
ISBN: 978-84-16436-74-3



www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com



Otros títulos de la colección



EL LOCO DE
LA CABINA

DOCTOR WHO

THE
GOLDEN
YEARS



LIBRO NO OFICIAL

Doctor Who. El loco de la cabina. The golden years

Autor: Doc Pastor

Guía/curiosidades. Rústica. 13x20. 280 págs. 14,90€

ISBN: 978-84-16436-70-5



www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com

DOLMEN
EDITORIAL

ENSAYO

DOCTOR WHO. EL LOCO DE LA CABINA THE GOLDEN YEARS Doc Pastor

Doctor Who comenzó en los años sesenta y sigue viva. Eso es por algo. Su capacidad de regenerarse, de cambiar y seguir siendo la misma es lo que la hace especial.

Un protagonista que es eterno, un hombre que viaja por el tiempo y el espacio descubriendo los lugares más bellos y también los más oscuros del universo. Nada escapa a su fantástica TARDIS y a la imaginación de sus guionistas. Eso y sus actores, villanos, sus fantásticas aventuras, su destornillador sónico y todo lo que sucedió desde 1963 hasta ahora ha hecho de ella un hito de la televisión.

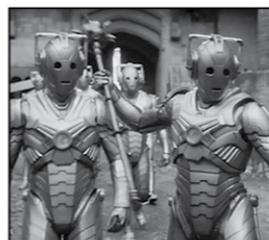
William Hartnell solo fue el primer Doctor, después vinieron muchos hasta la entrada de Tom Baker que por años fue el más conocido. En 2005 la serie volvió a vivir, pero hay mucho por contar antes de ese momento. Adéntrate en una historia que empezó en los sesenta y parece no tener fin.

SOBRE EL AUTOR:

Escritor, divulgador y periodista especializado en Cultura Pop. Autor de los libros *Los sesenta no pasan de moda*, sobre series televisivas de esa fascinante década publicado por Dolmen Editorial, *#PeriodismoZen*, obra en la que da una visión crítica pero positivista de este oficio, y *Doctor Who: el loco de la cabina*, ensayo de la veterana producción de la BBC, *007: James Bond, de espía a icono*, estudio sobre el agente secreto más famoso de todos los tiempos y *Vestidos para el éxito: 35+1 series llenas de estilo*, volumen en el que se habla de la relación entre las ficciones televisivas y su vestuario.

algunos casos tengan emociones, sufran locura o que recuerden quiénes eran antes de pasar por la reconstrucción cibernética (o actualización). Otro rasgo compartido es la ausencia de nombres, aunque en ambos casos es algo que en ocasiones no ha sido así, dando personalidad a estas mentes casi colectivas (o sin el caso).

A pesar de la gran cantidad de villanos con los que se enfrenta el Doctor estos son de los más inquietantes por lo inhumano de los mismos y como ejemplo de lo terrible que puede ser la tecnología si dejamos que nos domine, algo que por otra parte comienza a no ser tan de ciencia ficción como en los años sesenta.



155

Del programa educativo a los seriales de aventuras, monstruos y villanos

Uno de los mayores problemas era ¿quién es este caballero que viaja por las estrellas? Una pregunta que no tenía una respuesta sencilla. Había que decidir tanto su personalidad como su nombre, que sigue siendo un misterio hoy en día, de dónde y cuándo venía, algo con lo que se sigue especulando ya que realmente apenas sabemos nada de él. Se llegó hasta ese nombre tan característico de una forma muy sencilla, planteándose quién es ese hombre y de dónde viene (recordemos que en inglés «quién es -who-»).

Si, algunas pautas estaban claras y las hemos comentado en el apartado anterior. Debía ser un anciano, casi mil años, sin tener control del todo sobre la nave en la que viaja (*) y además tener contenido de carácter educativo. La idea era que los episodios alternaran diversos pasos por la historia para que así los más pequeños pudieran aprender a la vez que se divertían. Esto fue cierto, al menos la primera intención era así, pero con el paso del tiempo la aventura y la space opera fue tomando cada vez mayor importancia pasando a ser casi el único motivo por el que el Doctor seguía siendo emitido.

156

DOCTOR WHO AND THE CURSE OF FATAL DEATH

¿Si os dijeran que en realidad el noveno Doctor lo interpretó Rowan Atkinson, al décimo Richard E. Grant y al undécimo Jim Broadbent? Esto pasó, de verdad que sí. Además de ver a Hugh Grant y Joanna Lumley como duodécimo y decimotercero, junto al siempre agradecido de ver Jonathan Pryce como el Amo. En concreto sucedió en 1999 en el paródico *The Curse of Fatal Death*, dentro del maratón de caridad *Red Nose Day*, en el que se homenajeaba a la vez que ridiculizaba de esa forma que solo son capaces de hacer los ingleses, dejando



157



Naughty Dog: Una aventura hacia el éxito

Autor: Javier Gutiérrez González

Ensayo. Cartoné 16x24. Color. 120 páginas. 19.95 €.

ISBN: 978-84-16436-22-4



www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com

LIBRO NO OFICIAL

ENSAYO

NAUGHTY DOG: Una aventura hacia el éxito

Javier Gutiérrez

¿Sabías que Naughty Dog empezó sus andadas haciendo un clon del Punch Out de Nintendo a mediados de los 80?

Conoce a fondo la historia de una de las desarrolladoras del panorama actual más reconocidas tanto por la industria como por el público. Un viaje que comienza mucho antes de que Crash Bandicoot reinventara los plataformas, de cómo empezó su longeva y valiosa relación junto a Sony y nos lleva hasta la conclusión de una de las franquicias de aventuras más querida por los jugadores: Uncharted 4.

Descubre cómo se forjó el equipo que nos trajo The Last of Us y qué es lo que hace que cada pieza de su historia venga con la garantía bajo el brazo de éxito asegurado

SOBRE EL AUTOR:

Javier Gutiérrez (Málaga, 1981) nació con un MSX debajo del brazo y hasta hoy su pasión por los videojuegos no ha menguado. Apasionado de los juegos indie y colaborador en múltiples podcast como Blade o Vandal Radio, actualmente dedica su tiempo a Vandal, King y el proyecto de YouTube 'Extra Life'

CAPÍTULO 5 (1999-2004) JAK & DAXTER: HÉROES DE ACCIÓN

Jason aseguraba que desde el centro de Sony lo tenían claro: "Nos encanta lo que hacéis, nos gusta vuestro próximo prototipo, pero la cosa está así. No tenemos control sobre Crash. Hemos invertido un montón de dinero en marketing y producción de un producto que se ha convertido en un éxito. No podemos volver a invertir bajo el riesgo de que la licencia acabe en manos de las plataformas de la competencia. Queremos trabajar con vosotros, pero queremos tener el control".

Lo que por entonces era el prototipo de Jak & Daxter ya era una realidad a principios de 1999, pero Sony tenía dos cosas: que Naughty Dog era un equipo de producción de confianza y que sea lo que fuera que sacasen tenía que convertirse en una licencia oficial de PlayStation.

Para Andy y Jason esto no era necesariamente un problema. La experiencia después de cuatro juegos sin apenas descensos a caballo entre Sony y Universal les había dejado las cosas claras sobre quién sabía hacia dónde se dirigía la industria de los videojuegos. Era imposible no estarles agradecidos a Universal por el soporte que les habían dado, ya que fueron su trampolín para hacer su primer juego de alto presupuesto con la condición, además, de tener total libertad creativa. Pero esta condición con el paso de los años demostró ser más

Demuestran la última consola de Sega



LA REINVENCIÓN Y CASI DESAPARICIÓN DE NAUGHTY DOG



FC. Ser el único programador del equipo le llevó a aprender de un montón de disciplinas relacionadas con juegos. Durante el tiempo que estuvo trabajando para una empresa británica en Francia acabó destinado en Londres para llevar su propio equipo, pero la idea de mudarse a Londres no le entusiasma demasiado.

Por aquel entonces coincidió que estaba jugando a Jak & Daxter y alucinó bastante con el título, la sensación de mundo abierto con todos esos elementos imprimiéndose en pantalla al mismo tiempo y con ese acabado lo tenía entusiasmado, sin que empezara a informarse sobre la empresa que lo desarrollaba.

Cuanto más material veía de Naughty Dog a través de la web de la empresa y de cómo trabajaban, más le apetecía unirse al equipo, sin importancia dónde estuviera situado; solo tenía claro que no se quería ir a Londres. Entonces envió su curriculum a Naughty Dog, le llamaron unos días después y se unió al equipo en 2002.

Evan había demostrado durante algunos años lo valioso que resultaba, pero cuando se juntó con Christophe fue obvio la química y la compensación que existía entre ellos.

Wells cuenta que, poco después de llegar, Andy le asignó trabajar con un amigo de programación bastante complejo dentro de Crash 3,

le explicó que para entenderlo necesitaba varios días. Evan volvió una hora después con modificaciones sobre el script y preguntas muy específicas sobre el mismo. En ese momento fue cuando Andy supo seguro que tenían a alguien realmente bueno en el equipo.

NAUGHTY DOG

parte del equipo que ha realizado Uncharted 4 entró como personal nuevo durante la ampliación de personal que se hizo durante el desarrollo del primer título, así que de alguna manera han envejecido a la par que el personaje y se han encontrado en situaciones similares a Nathan, exceptuando (suponemos) los troteos y la escalada por fachadas imposibles.

El equipo se encuentra muy identificado con los personajes, y esto también ha sido tratado de forma muy natural a nivel visual. El empuje gráfico de cada generación de consolas nuevas ha permitido que veamos personajes y escenarios con mayor carga poligonal, mejor iluminación y mejor animación, como mejor podido ver en los saltos entre Crash, Jak y Nathan, pero en esta nueva generación el salto no se ha centrado tanto en la carga poligonal como en las texturas e iluminación que puede soportar la nueva máquina. Ese detalle extra en las texturas de los personajes, como que ahora podamos ver el brillo de los poros de la piel en las cortas distancias, han envejecido casi su querido a los protagonistas, al ser visibles una cantidad de imperfecciones como arrugas, cicatrices y otros detalles que antes solo se podían intuir.

En la parte de animación Nolan North, Rachael McGonagle

Los modelos son nuevos al igual de diseño



Evan Wells



MARTÍNEZ

El Facha

1977 · 1978



DOLMEN
EDITORIAL

Martínez el Facha 1977-1978

Autor: Kim
Cómic. Cartoné 21x28 . B/N. 160 páginas. 24.95 €.
ISBN: 978-84-16436-71-2



www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com

DOLMEN
EDITORIAL

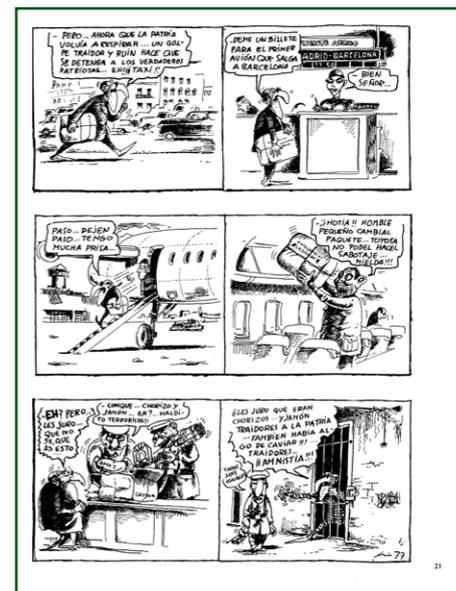
CÓMIC

MARTÍNEZ EL FACHA 1977-1978

Kim

Uno de los personajes más clásico de la revista El Jueves recuperado para la ocasión con una edición cronológica. El personaje, un franquista de buena fe rodeado de amigos de derechas, apareció ya en el primer número de la revista y duró hasta 2015 cuando decidió partir rumbo para Venezuela para hacer de negocio asesorando a Maduro.

Páginas interiores





DOLMEN #253

Llega agosto, y en Dolmen seguimos adelante con nuestra regularidad mensual, con un número donde entrevistamos a Salva Espín, analizamos el Metropoli 2016 y repasamos en profundidad Marvel Now! Además, un artículo hablando de las superheroinas Marvel y las habituales secciones de Noticias, reseñas, columnas de opinión, listado de novedades, etc.

Revista. 64 páginas. Color. 2,99 €

ISSN: 977-16-97634-00-7-00253

DOLMEN
EDITORIAL

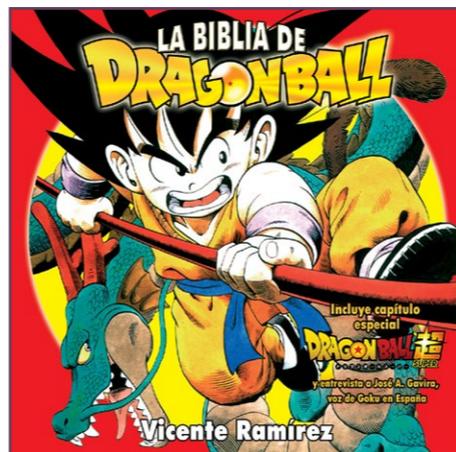
www.dolmeneditorial.com
dolmen@dolmeneditorial.com

Y ADEMÁS

LA BIBLIA DE DRAGON BALL

Vicente Ramírez

REEDICIÓN - INCLUYE CAPÍTULO ESPECIAL DRAGON BALL SUPER



Sumérgete en las interioridades del manganime más famoso de todos los tiempos y conoce su trayectoria desde su creación a principios de la década de los ochenta.

Por primera vez en España, un libro ofrece un detallado recorrido histórico y técnico en torno a este fenómeno de masas.

El más importante trabajo de investigación y documentación en castellano dedicado a Dragon Ball de la mano del reconocido especialista Vicente Ramírez que revela todo sobre tu serie favorita y su creador, Akira Toriyama.

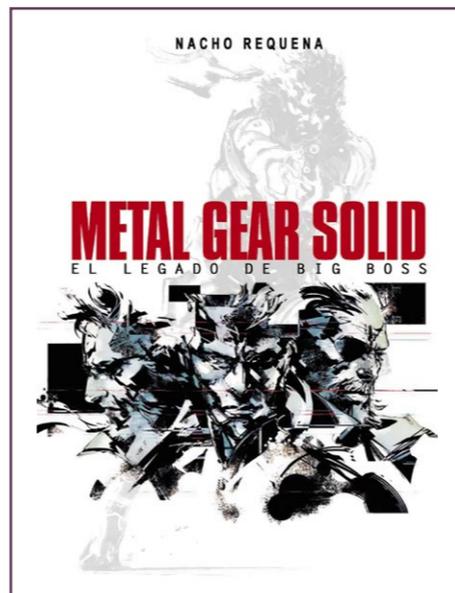
Ensayo. Rústica 21x21. B/N. 204 páginas. 14,95 €.
ISBN: 978-84-96121-76-8



METAL GEAR SOLID

Nacho Requena

TERCERA EDICIÓN



Con veintisiete años a sus espaldas y más de treinta y seis millones de copias vendidas en todo el mundo, la saga 'Metal Gear' es una de las más consolidadas e importantes en el mundo de los videojuegos. Gracias a su planteamiento jugable e hilvanado argumento ha obtenido el reconocimiento unánime de los jugadores y la crítica especializada, y le ha servido para colarse en ese pequeño Olimpo reservado sólo a los mejores videojuegos de la Historia. 'Metal Gear Solid: El legado de Big Boss' es un completo y detallado manuscrito sobre la construcción de los guiones y personajes de Hideo Kojima, con las curiosidades en el proceso de desarrollo y las referencias cinematográficas que tiene cada entrega. Nacho Requena Molina, es Licenciado en Periodismo por la Universidad de Sevilla.

Ensayo. Cartoné 14x21. Color. 256 páginas. 19,95 €.
ISBN: 978-84-15932-36-9

