



**DOLMEN  
EDITORIAL**

NOVEDADES JULIO 2017

# BLOCK CITY

CONSTRUYE MUNDOS INCREÍBLES EN

# MINECRAFT®

KIRSTEN KEARNEY Y YAZUR STROVOZ

PROLÓGO POR JULIAN GOUGH



[www.dolmeneditorial.com](http://www.dolmeneditorial.com)  
[dolmen@dolmeneditorial.com](mailto:dolmen@dolmeneditorial.com)

# JOHNNY HAZARD



Daily strips



1947-1948

**DOLMEN**  
EDITORIAL

EN BUSCA DEL VALLE PERDIDO

# CÓMIC

## JOHNNY HAZARD 1947-1948

(Colección Sin Fronteras)

Frank Robbins

Galante y aventurero, Johnny Hazard se presta a conducir a una bella dama a las junglas del país sudamericano de Alicante: un asesino ha sido enviado para eliminar al hermano de la bella y tienen que avisarlo antes de que lo alcance. Pero el asesino no es otro sino Orquídea... y viaja en el mismo avión que Johnny pilota para ambos. La caza del hombre está servida... ¡y ese hombre acaba siendo Johnny Hazard!

Peripecias, persecuciones, retruécanos, besos y disparos, y la búsqueda del tesoro de Genghis Khan para quienes tengan la suerte o la desgracia de salir con vida.

### Johnny Hazard 1947-1948

Autor: Frank Robbins

Cómic. Cartoné. 28x21,5. B/N. 152 páginas. 29,90 €.

ISBN: 978-84-16961-39-9



9 788416 961399

### Páginas interiores

### Otros títulos de la colección



**DOLMEN**  
EDITORIAL

www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

•1983 - 1985•

RAOUL CAUVIN WILLY LAMBIL

## CASACAS AZULES

AZULES Y ENCAJE  
LOS PRIMOS DE ENFRENTÉ  
BABY BLUE



### CASACAS AZULES #8: 1983-1985

(Colección Fuera Borda)

Dibujo: Willy Lambil · Guión: Raoul Cauvin

Lambil y Cauvin nos ofrecen nuevas y divertidas aventuras en este volumen que no defraudará a los seguidores de los Casacas Azules. En *Azules y encaje*, la llegada de un grupo de enfermeras desencadena una serie de enredos que trastocarán por completo la vida de los soldados. Más tarde, en *Los primos de enfrente*, el sargento Chesterfield tendrá que vérselas con sus primos... enrollados en el ejército sudista. Finalmente, en *Baby Blue*, el descubrimiento de un bebé abandonado en el desierto es el punto de partida de una serie de episodios que nos mostrarán una faceta poco habitual de nuestros héroes. Este menú se verá aderezado con los habituales extras, que nos ayudarán a conocer mejor los hechos reales que inspiraron esta serie.

#### Casacas Azules #8: 1983-1985

Dibujo: Willy Lambil · Guión: Raoul Cauvin  
Cómic. Cartoné 21x28. Color. 168 páginas. 29,95 €.  
ISBN: 978-84-16961-38-2



9 788416 961382

[www.dolmeneditorial.com](http://www.dolmeneditorial.com)  
[dolmen@dolmeneditorial.com](mailto:dolmen@dolmeneditorial.com)



#### Otros títulos de la colección



## BLOCK CITY: CONSTRUYE MUNDOS INCREÍBLES EN MINECRAFT

Kirsten Kearney y Yazur Strovovz

# BLOCK CITY

CONSTRUYE MUNDOS INCREÍBLES EN

# MINECRAFT

KIRSTEN KEARNEY Y YAZUR STROVOZ  
PROLÓGO POR JULIAN GOUGH



Block City: Construye mundos increíbles en Minecraft

Autor: Kirsten Kearney y Yazur Strovovz  
Ensayo. Rústica 17x23. Color. 256 páginas. 19,90 €.  
ISBN: 978-84-16961-17-7



www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com



### Las creaciones mas solemnes de Minecraft®

Expertos constructores presentan treinta y seis increíbles proyectos de Minecraft, que engloban desde metrópolis contemporáneas hasta antiguas civilizaciones. Ofrece un campo de juego abierto en el que los jugadores diseñan y construyen ambientes que otros puedan explorar. Encontrarás consejos sobre planteamiento y diseño, así como tutoriales paso a paso para estructuras de distintos niveles de dificultad, incluyendo edificios, calles, etc. El juego está ayudando a dar forma a una generación de jóvenes arquitectos, diseñadores y artistas.

¡Tanto si eres un experimentado mega constructor o si estás pensando en construir una pequeña cabaña, prepárate para la inspiración!

### SOBRE LOS AUTORES:

**KIRSTEN KEARNEY** es una periodista especializada en juegos, que empezó su carrera en la BBC. Es la autora de un eBook para Gameleon sobre el periodismo freelance y fue directora de sección en el Guinness World Records: Gamer's Edition durante dos años. Kirsten dirige la [www.ready-up.net](http://www.ready-up.net), nominada cuatro años seguidos para un Games Media Award. Ha dado entrevistas para Minecraft® y dirige un servidor infantil de Minecraft.

**YAZUR STROVOZ** (Joey Girard) es fundador del servidor público Esterlon. Yazur y su equipo son los creadores de Huntington City y Lapis Point, dos de las ciudades más realistas y detalladas en Minecraft.





¡HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ!  
**P I X A R**  
 A TRAVÉS DE SUS PELÍCULAS



¡Hasta el infinito y más allá!  
 La historia de Pixar a través de sus películas

Autor: Doc Pastor  
 Cultura Pop. Cartoné. 17x24. Color. 248 páginas. 19,95 €. ISBN: 978-84-16961-35-1



www.dolmeneditorial.com  
 dolmen@dolmeneditorial.com

# CULTURA POP

## ¡HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ! LA HISTORIA DE PIXAR A TRAVÉS DE SUS PELÍCULAS

### Doc Pastor

Pixar es sinónimo de buen cine, de animación de calidad, de historias con fondo, de personajes carismáticos y de horas y horas de entretenimiento.

Su historia comenzó hace muchos años y es el momento de recordarla, de saber quiénes han estado detrás de todo, de ver sus influencias, de adentrarse en su universo, ¿y hay mejor forma de hacerlo que buceando en sus filmes?

¡Hasta el infinito y más allá! Pixar a través de sus películas es un viaje lleno de respeto y amor hacia la empresa que cambió para siempre la forma de hacer y ver el cine de animación.

### SOBRE EL AUTOR:

**Doc Pastor**, escritor, divulgador y periodista especializado en Cultura Pop. Autor de los libros *Los sesenta no pasan de moda*, *#PeriodismoZen:30 epígrafes para comunicadores inquietos*, *Doctor Who: el loco de la cabina, 007: James Bond, de espía a icono*, *Star Trek: el viaje de una generación*, *Vestidos para el éxito: 35 + 1 series llenas de estilo*, *Doctor Who, el loco de la cabina: The Golden Years*, ¡¡BATMAN!!! *La inolvidable serie de los 60*, *Celuloide y seda: iconos del estilo en el cine*, ¡Hasta el infinito y más allá! Pixar a través de sus películas y *Frost, perrito de aventuras*.



EL CINE DE  
**ACCIÓN**  
QUE YA NO  
SE HACE

**50**  
PELÍCULAS QUE  
MARCARON  
UNA ÉPOCA

ALVARO RUIZ DE GAUNA

El cine de acción que ya no se hace.  
50 películas que marcaron una época

Autor: Álvaro Ruiz de Gauna  
Ensayo. Rústica 17x24. B/N. 360 páginas. 17,90 €.  
ISBN: 978-84-16961-36-8



www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com



# ENSAYO

## EL CINE DE ACCIÓN QUE YA NO SE HACE 50 PELÍCULAS QUE MARCARON UNA ÉPOCA

Álvaro Ruiz de Gauna

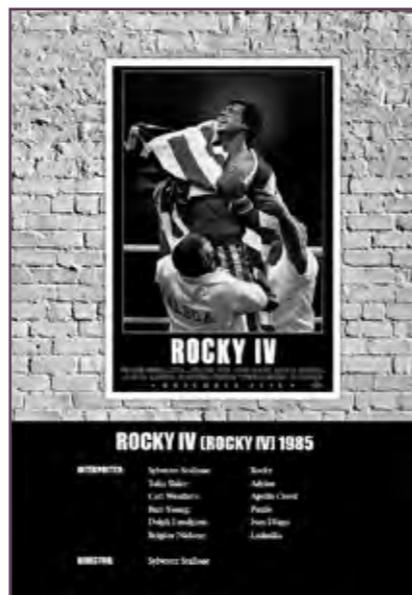
Rambo, Terminator, John McClane, Riggs y Murtaugh,... Todos los conocemos. Hemos crecido con ellos y con sus películas, capaces de marcar a toda una generación.

A través de una lectura amena y directa, con temas como la elección del reparto, cuestiones técnicas, recepción de crítica y público, escenas y secuencias destacables, curiosidades y diversas vicisitudes ocurridas durante el rodaje, *"El cine de acción que ya no se hace. 50 Películas que marcaron una época"* ofrece una selección de los cincuenta filmes sobre el género que más han influido en el cine comercial de finales del siglo XX.

Un viaje en el tiempo para todos aquellos que disfrutaron con grandes y trepidantes aventuras, cuando la imaginación de Hollywood era más rica y sorprendente.

### SOBRE EL AUTOR:

Álvaro Ruiz de Gauna nació en Vitoria-Gasteiz (Álava), en 1976. Desde muy temprana edad mostró interés por el séptimo arte, sentando las bases de su pasión con programas míticos como Primera Sesión o Sábado Cine. Ya en la adolescencia se curtió en todo lo relativo al cine de acción y aventuras tras las repetidas visitas al videoclub, evolucionando más adelante a todo tipo de géneros. Gran coleccionista de películas, productos de *merchandising* y literatura cinematográfica, ha encontrado en la creación de este libro una vía de agradecimiento al género que le abrió las puertas a una afición que tantas alegrías le ha dado.



JAVIER COSNAVA

# DONALD TRUMP ¿ÁNGEL O DEMONIO?



Donald Trump, ¿ángel o demonio?

Autor: Javier Cosnava

Ensayo. Rústica 15x23. B/N. 160 páginas. 14,90 €

ISBN: 978-84-16961-37-5



9 788416 961375

www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

plan B

# ENSAYO

## DONALD TRUMP, ¿ÁNGEL O DEMONIO?

Javier Cosnava

¿Es realmente Donald Trump un demonio? ¿Es tan malo como nos lo pintan? ¿O acaso ha habido otros "Trump" en la historia de la política y de la humanidad?

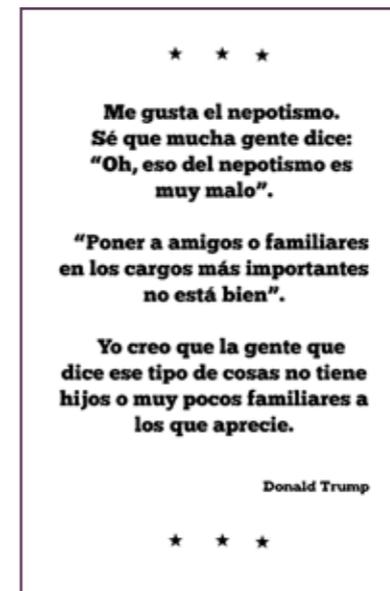
En este ensayo novelado asistirás a un viaje del propio Donald Trump y el autor de esta obra a través del tiempo y de la historia. De una forma amena, divertida y en ocasiones hilarante, descubrirás qué se oculta realmente tras la figura más controvertida del momento.

Visita, junto al presidente de los EEUU y junto a Cosnava, Hispania, la antigua Roma, la Grecia clásica, la Florencia de Maquiavelo, la China de la Gran Muralla y muchos otros lugares y momentos decisivos de la historia. De labios del propio Trump iremos descubriendo que la historia es y siempre será cíclica, que lo que ahora estamos viviendo ha sucedido ya.

Y lo que es peor: volverá a suceder a menos que aprendamos de una vez y hagamos algo para remediarlo.

### SOBRE EL AUTOR:

Javier Cosnava (Hospitalet de Llobregat, 1971) es un escritor y guionista residente en Oviedo. Se formó como historiador en la Universidad de Barcelona. Ha publicado 11 obras en España y Francia, ha colaborado en diversas antologías de relatos, y ha ganado más de treinta premios literarios, algunos de prestigio como el Ciudad de Palma 2012, el Serra i Moret de la Generalitat de Cataluña o el Premio Haxtur del Festival de Principado de Asturias.



# SOBREVIVIR EN LA ISLA

Manual práctico para conseguir agua, alimento, refugio y fuego

DAVID MARTÍNEZ



Sobrevivir en la Isla:  
Manual práctico para conseguir agua, alimento, refugio y fuego

Autor: David Martínez  
Ensayo. Rústica 17x24. Color. 144 páginas. 15 €.  
ISBN: 978-84-16961-85-6



9 788416 961856

www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

plan B

# ENSAYO

## SOBREVIVIR EN LA ISLA

David Martínez

El libro que te llevarías a una isla desierta.

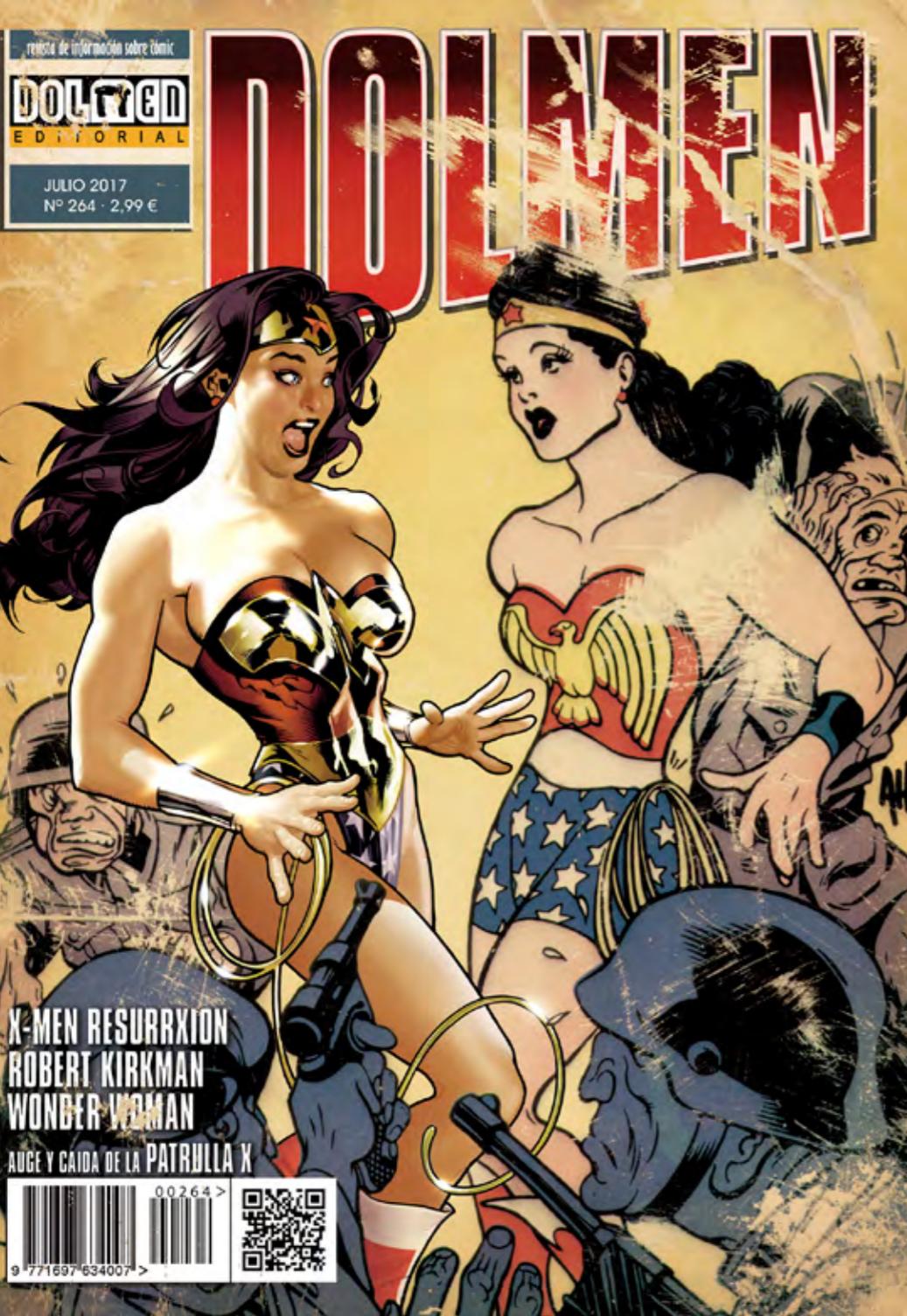
“En ocasiones hablamos de la realidad como si solo hubiera una realidad y en ocasiones hay muchas realidades diferentes o... ¿quizá no? pero... ¿Qué es la realidad? La realidad se define como los hechos acontecidos y no como la interpretación de esos hechos, por eso muchas veces mal interpretamos la realidad y decimos de ella lo que no es. Cuando hablamos de supervivencia hay que tener muy presente qué está pasando y sacar una lectura correcta de ello, ya que te juegas la vida si equivocas la interpretación. Conocí, animé, compartí parte de mi historia de superación personal y acompañé a 14 hombres a un experimento de supervivencia extrema, en una isla deshabitada del Pacífico, con lo más básico para sobrevivir. Hacía calor, mucho calor, mucha humedad en el ambiente, sin comida, solo la que fueran capaces de encontrar en la isla y allí tenían que estar 28 días, si es que eran capaces de aguantar en esas condiciones. Esos son hechos. Lo demás, solo son interpretaciones.”

Pedro García Aguado, Campeón Olímpico y del Mundo de Waterpolo. Master en PNL. Presentador de TV.

### SOBRE EL AUTOR:

David Martínez es un periodista especializado en videojuegos, submarinista, segundo dan de kendo, y uno de los 14 participantes en el programa La Isla. Tras pasar 28 días en una isla desierta del Pacífico, ha perfeccionado sus técnicas de supervivencia. En este manual describe qué prácticas le salvaron la vida en una situación de necesidad extrema.





## DOLMEN #264

Este mes, artículos de X-Men Resurrexion, Wonder Woman, Robert Kirkman y la Patrulla X. Y como siempre, todas las noticias y reseñas del mes, las columnas de opinión y el listado de novedades.

Revista. 68 páginas. Color. 2,99 €  
ISSN: 977-16-97634-00-7-00264

**DOLMEN**  
EDITORIAL

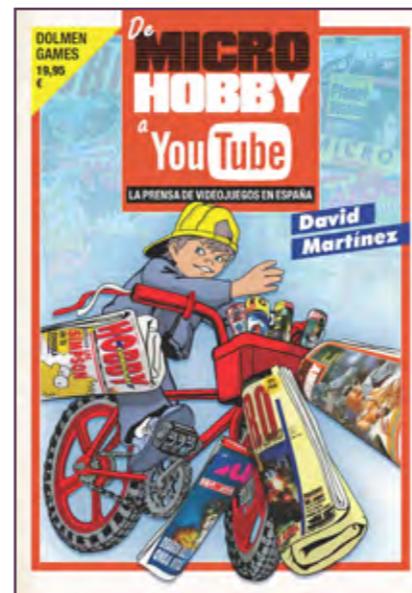
[www.dolmeneditorial.com](http://www.dolmeneditorial.com)  
[dolmen@dolmeneditorial.com](mailto:dolmen@dolmeneditorial.com)

# Y ADEMÁS

## DE MICROHOBBY A YOUTUBE: PRENSA DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

David Martínez

2ª EDICIÓN



Este libro cuenta la historia de la prensa española de videojuegos. Y no es una historia pequeña. Es un viaje lleno de anécdotas, de campeonatos internos de Pro Evolution Soccer, y de muchas noches de trabajo -y de juego- para cerrar cada número de la revista. Desde las fotos que se hacían a la pantalla de un ordenador, para Microhobby, hasta el auge de Youtube. Sin olvidarnos de aquella Micromanía gigante con la portada de Turbo Girl, el número uno de Hobby Consolas (en que se regalaban 1000 Game Boy), o la evolución de las principales webs y programas de radio. Todo contado por sus protagonistas, en entrevistas de David Martínez, redactor jefe de Hobby Consolas y veterano del sector desde hace 18 años.

Cartoné. 17x24. 176 págs. Color. 19.95€  
ISBN: 978-84-16436-65-1



9 788416 436651