

# LA GUERRA DEL PROFESOR BERTENEV



ALFONSO ZAPICO



## DOLMEN EDITORIAL

NOVEDADES FEBRERO 2020

**DOLMEN**  
EDITORIAL

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



## The PHANTOM<sup>®</sup> El Hombre Enmascarado

LEE FALK  
and  
RAY  
MOORE

Daily strips



1936-1938

DOLMEN  
EDITORIAL



LA HERMANDAD DE LOS SINGH

## THE PHANTOM El hombre enmascarado Volúmen 1 (1936 - 1938)

Guión: Lee Falk  
Dibujo: Ray Moore

La leyenda empieza aquí.

En 1936, el mundo es todavía enigmático y exótico. **Piratas** modernos en oriente y occidente toman el relevo de los antiguos piratas de otros tiempos. Ninguno más peligroso que los que componen la sociedad secreta conocida como la Hermandad de los Singh. Una joven aventurera y exploradora, **Diana Palmer**, descubre un fabuloso yacimiento de ámbar gris, y esas riquezas la ponen en el punto de mira de hampones sin escrúpulos que no vacilarán en secuestrarla o torturarla por apoderarse del yacimiento submarino. Ni siquiera Diana imagina que tiene de su parte a un misterioso hombre enmascarado cuyo nombre inspira terror en los bajos fondos del todo el mundo... ¡El Fantasma!

Cómic. Tapa dura. 27x19. B/N. 176 páginas. 29,90€  
ISBN: 978-84-17956-54-7

También disponible:

THE PHANTOM - El hombre enmascarado



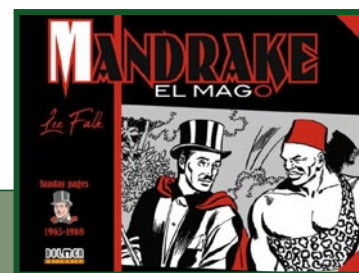
(1962 - 1965)



(1965 - 1969)

Más del mismo autor:

Mandrake: el mago



(1965 - 1968)



(1968 - 1972)





THE PRESTON  
9



THE PRESTON  
10



Estamos ante ediciones de gran calidad, con mejoras en la traducción respecto a ediciones anteriores y con un tratamiento de restauración en las imágenes increíble

El mundo del cómic

En la faceta cómic, podemos situar a El Hombre Enmascarado como el primer proto superhéroe.

Anika entre libros



# Manual

Yōko Shimomura · Brenda Romero · Jordan Mechner · The Game Kitchen



DE LA MISMA COLECCIÓN



MANUAL Nº 1



MANUAL Nº 2



MANUAL Nº 3



MANUAL Nº 4

# MONOGRÁFICO

## REVISTA MANUAL Nº 5

Varios autores

En la Revista Manual nº 5 volvemos a la carga con más entrevistas. En portada aparece Yoko Shimomura, compositora de Street Fighter y Final Fantasy entre otros juegos, y en el interior hace lo propio la diseñadora Brenda Romero (Wizardry), Jordan Mechner (Prince of Persia) y los componentes de The Game Kitchen (Blasphemous). Acompañan a estas entrevistas cuatro reportajes y doce artículos sobre materias como el uso de los escenarios y el espacio en los videojuegos, las cajas de botín, la irrupción del género sandbox o la integración de los videojuegos entre las personas con discapacidad.



Revista. Rústica. 20x27 Color. 192 páginas. 11,95€  
ISBN: 978-84-17956-51-6



# LA GUERRA DEL PROFESOR BERTENEV



ALFONSO ZAPICO



# CÓMIC

## LA GUERRA DEL PROFESOR BERTENEV

**Autor: Alfonso Zapico**

**Obra ganadora del Premio Autor Revelación del 28º Salón del Cómic de Barcelona.**

Con ocasión del 25º aniversario, Dolmen reedita una de sus mejores obras publicadas, una historia situada en la guerra de Crimen donde se forjó una amistad entre dos personajes de distintos bandos que nos mostrarán las alegrías y las miserias de la vida humana.

Moscú, 1853, en una Rusia que vive días inciertos bajo la tiranía de su zar, un prestigioso profesor de nombre Bertenev es enviado forzosamente al frente de Crimea por prácticas subversivas contra el poder establecido. Durante una carga inglesa en la que su batallón está siendo aniquilado, Bertenev se bate en retirada cual desertor para acabar siendo capturado por el Capitán Townsend. Conducido a un campo de prisioneros donde casi es asesinado por desertor por sus compatriotas, será allí donde el Capitán Townsend lo cogerá a su servicio y establecerán un particular vínculo, fruto del cual el uno irá aprendiendo del otro y verán los claroscuros de la sociedad en que viven.



**Alfonso Zapico** (Blimea, Asturias, 1981). Historietista e ilustrador freelance cuya primera obra fue publicada para el mercado francobelga: *La guerra del profesor Bertenev* (Dolmen, 2009). A partir de ahí continuó publicando directamente en España: *Café Budapest* (Astiberri, 2008) repasando los orígenes del conflicto palestino-israelí, *Dublinés* (Astiberri, 2011) en la que estudiaba la vida de James Joyce y con la que ganó el Premio Nacional del Cómic 2012, *El otro mar* (Astiberri, 2013), *La balada del norte 1-3* (Astiberri, 2015-2019) y *Los puentes de Moscú* (Astiberri, 2018)

**Cómic. Tapa dura. 21x29. Color. 112 páginas. 24,90€**

**ISBN: 978-84-17956-55-4**



# CÓMIC



*“Zapico logra lo que tantos otros nunca consiguen, que el destino de unos personajillos simpáticos nos importe y que, cuando la tragedia histórica les visita, esta nos golpee también con toda su contundencia”.*

## Toni Boix, Zona Negativa

*“Una excelente historia que nos enseñará y nos entretendrá”*

## Gorka Sáez, La Casa de El

*“Zapico consigue lo imposible, que el lector se sienta identificado por un personaje frágil, barbudo, miope y torpe, logrando introducirnos en la atmósfera del cómic. Una obra que nos traslada hasta una época en la que las guerras y las relaciones entre enemigos eran más románticas”*

**Jesús Jiménez, RTVE**



# MANDRAKE<sup>®</sup>

## EL MAGO

LEE FALK  
&  
PHIL DAVIS

Sunday pages



1953-1956

DOLMEN  
EDITORIAL



## MANDRAKE EL MAGO

Volúmen 4 (1953 - 1956)

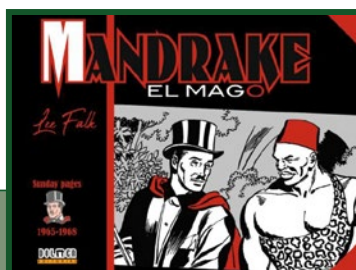
Guión: Lee Falk  
Dibujo: Phil Davis

Tras enfrentarse a gigantescos visitantes extraterrestres y monstruos antediluvianos, Mandrake, el fiel Lothar y la princesa Narda se embarcan en el “**Viento del océano**”, un lujoso crucero con el que harán un envidiable viaje de placer alrededor del mundo... pero extrañas criaturas, **nazis** reciclados a piratas, islas magnéticas y extraños naufragos pondrán a prueba el elegante despegue del mago... y la capacidad imaginativa de sus **poderes**.

Cómic. Tapa dura. 28x21. B/N. 168 páginas. 29,90€  
ISBN: 978-84-17956-52-3

También disponible:

Mandrake: el mago



(1965 - 1968)



(1968 - 1972)

Más del mismo autor:

THE PHANTOM - El hombre enmascarado



(1962 - 1965)



(1965 - 1969)





MANDRAKE  
18



MANDRAKE  
17

*“El dibujo de Fred Fredericks, es claro y diáfano, y narra estupendamente las historias.*

Vía-News

*“Mandrake queda pues como título característico e imprescindible de los tiempos en que los cómics podían diversificarse y explorar conceptos y estirar a placer sus argumentos, cuando a nadie se le ocurría poner trabas a la fantasía, pues por propia definición ésta es incontenible.”*

Bibliopolis



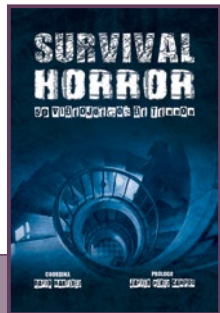
# MSX

## Primera Generación



ROM CARTRIDGE RC739

### Libros relacionados:



Survival Horror  
50 videojuegos de terror



La historia de ATARI

# ENSAYO

## MSX Primera Generación

José Manuel Fernández 'Spidey'

A pesar de que la industria del videojuego nació en los Estados Unidos, se puede decir que fueron los japoneses los que más empeño pusieron a la hora de llevar el ocio electrónico hacia un nuevo nivel. Con mimo, tesón y mucha pasión, se hicieron notar a nivel mundial primero con Space Invaders; y no son pocas las obras provenientes del país del sol naciente que hoy forman parte de la cultura de masas franquicias, a la usanza de Metal Gear Solid o Final Fantasy.

Pero mucho antes de que el videojuego se percibiera como un entretenimiento totalmente asentado en la sociedad, existió un estándar de ordenadores en el que muchos de los grandes productores de Japón se forjaron, contribuyendo a engordar un catálogo cuya relevancia es extrema a poco que se analice su influencia. Fue en el sistema **MSX** donde empresas como Konami, Hudson Soft, Compile o Casio comenzaron a abrirse camino durante la primera mitad de la década de los 80 por el inhóspito mercado doméstico, generando toda una serie de cartuchos cuyo factor lúdico se muestra aún hoy día bastante lejos de caducar.

En *MSX: Primera Generación* no se pretende hacer un ensayo exhaustivo sobre el estándar. **José Manuel Fernández "Spidey"** (La historia de Atari: Video Computer System, Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits, Continue Play?, Enciclopedia PlayStation, Obsequium, revista Retro Gamer) evita cualquier atisbo de la seriedad innata de la computadora para centrarse en su vertiente lúdica más pura: los videojuegos. Por supuesto que se cuenta la historia y origen del MSX: se habla de Kazuhiko "Kay" Nishi, de Bill Gates, la vida y milagros de Sony Corporation, los primeros pasos de Konami, de Compile, de Hudson Soft... y, como traca final, se repasan al detalle TODOS y cada uno de los videojuegos lanzados en formato cartucho ROM en Japón para la primera generación de este sistema. En conjunto, un homenaje al catálogo de una computadora que colmó de felicidad a los que, siendo niños, acogimos con entusiasmo la ventana hacia otros mundos que era —y sigue siendo— el **MSX**.

Ensayo. Tapa dura. 17x24. Color. 376 páginas. 24,95€

ISBN: 978-84-17956-50-9





Llegaban los 80, y así lucían Bill Gates y Kazuhiko Nishi, dos de los grandes valedores del MSX.

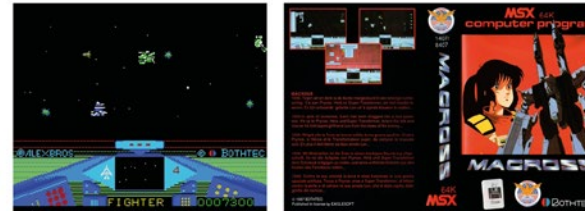
La historia del MSX comienza donde menos se puede esperar, en una editorial. Concretamente en ASCII Corporation, una casa editora japonesa que llevaba operando desde 1977, sustentándose en gran medida gracias al éxito de una revista que respondía al mismo nombre que sus productores: ASCII Magazine. Se trataba de un magazine mensual cuya temática se centraba en la informática, con especial interés en los micro-ordenadores que, por aquel entonces, se estaban convirtiendo en algo familiar en las oficinas y en los hogares nipones. Y aunque el público objetivo era principalmente el profesional que utilizaba su PC para labores de gestión, en ocasiones escondían tras sus páginas artículos relativos a videojuegos.

ASCII Magazine fue una publicación pionera en Japón.



## Macross (1985) Bothtec

Si la idea era evocar al mítico anime, las naves espaciales y los mechas de Bothtec se alejaban diametralmente de ello. Como shoot'em up de scroll horizontal no iba más allá de lo correcto, pero es que Macross aburría hasta la médula. Su extrema lentitud, lo poco útil de las transformaciones de nuestro VF-1 Valkyrie, el sonido... soporífero.



## Magical Kid Wiz (1986) Sony

Uno de los cartuchos más entrañables de todo el catálogo de Sony. Además, es largo, está maravillosamente diseñado y resulta tan emocionante como la historia de cuento de hadas que narra. Al niño mago no se le hacía grande ningún desafío, a pesar de los temibles dragones, el malvado genio o los intrincados castillos con sus puertas trampa.



## Magical Tree (1984) Konami

Magical Tree, que por desgracia no salió de Japón, es uno de los cartuchos de Konami menos conocidos y, encima, de los mejor diseñados. La odisea del joven indio, que tenía que subir un gigantesco árbol para llegar a la casa de su familia, tenía un diseño de jugabilidad absolutamente magistral. Un arcade que, sin duda, merece mucho más reconocimiento.



## Magnum - Kiki Ippatsu (1988) Toshiba Emi

Que no os confunda su nombre, puesto que estábamos ante la conversión de la recreativa de Seibu Kaihatsu Empire City: 1931. Ambientado en los años de la ley seca, este cartucho se aferraba a un estilo poco extendido en la norma, el de los juegos de puntería. Así, una flecha nos indicaba por dónde iba a estar el mafioso en cuestión... ¡y bang!



## Mah-Jong Crazy (1984) Hudson

Estaba claro que este tipo de lanzamientos funcionaba, en consecuencia, era extraño ver que alguna de las grandes compañías japonesas productoras de videojuegos se quedasen sin publicar su particular título de mahjong. En este caso, y tal como le ocurre al siguiente juego de esta lista, estábamos ante un cartucho tan funcional como discreto.



*Generación MSX: Los ordenadores MSX contaron con tres generaciones de microordenadores de 8 bits (MSX1, MSX2 y MSX 2+) y con uno de 16 bits (MSX TurboR).*



HOWARD CHAYKIN

# HEY KIDS! COMICS!

ME  
VA EL  
HENTAI

SI  
TÚ VAS  
DE COSPLAY,  
YO DE  
MIRÓN.

NAH...  
¡ESPERARÉ  
AL TOMO!

El mejor cómic de 2018...  
Una biografía conmovedora  
y brutal tanto de la industria  
como de un artista que vivió  
los momentos más guays.

— MARK MILLAR

Un cómic que debes leer  
cuanto antes.

— BILL SIENKIEWICZ



# CÓMIC

## Hey Kids! Comics!

Autor: Howard Chaykin

En 1961, Stan Lee y Jack Kirby crearon los Cuatro Fantásticos para Marvel y el cómic cambió para siempre...

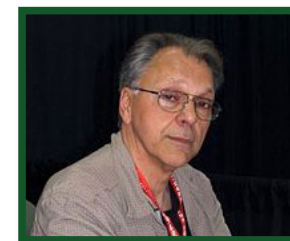
No, perdón, no es eso, volvamos a empezar...

En 1961, Bob Rose y Sid Mitchell crearon el Cuartero Cósmico para Verve y el cómic cambió para siempre. Fue el paso definitivo, tras la creación de Powerhouse en 1938, para que los superhéroes acabaran convirtiéndose en el género por excelencia.

**HEY, KIDS! COMICS!** cuenta casi un siglo de turbulencias y triunfos, desesperación y drama en el mundo del cómic.

Guionistas y dibujantes, timadores y payasos, crearon las bases del mayor negocio actual de entretenimiento, o al menos inventaron lo que lo hizo posible.

Hay partes que sucedieron tal y como se cuenta aquí, por lo que se han cambiado los nombres para proteger a inocentes y culpables... aunque, al final, todo el mundo fuera culpable de **ALGO**.



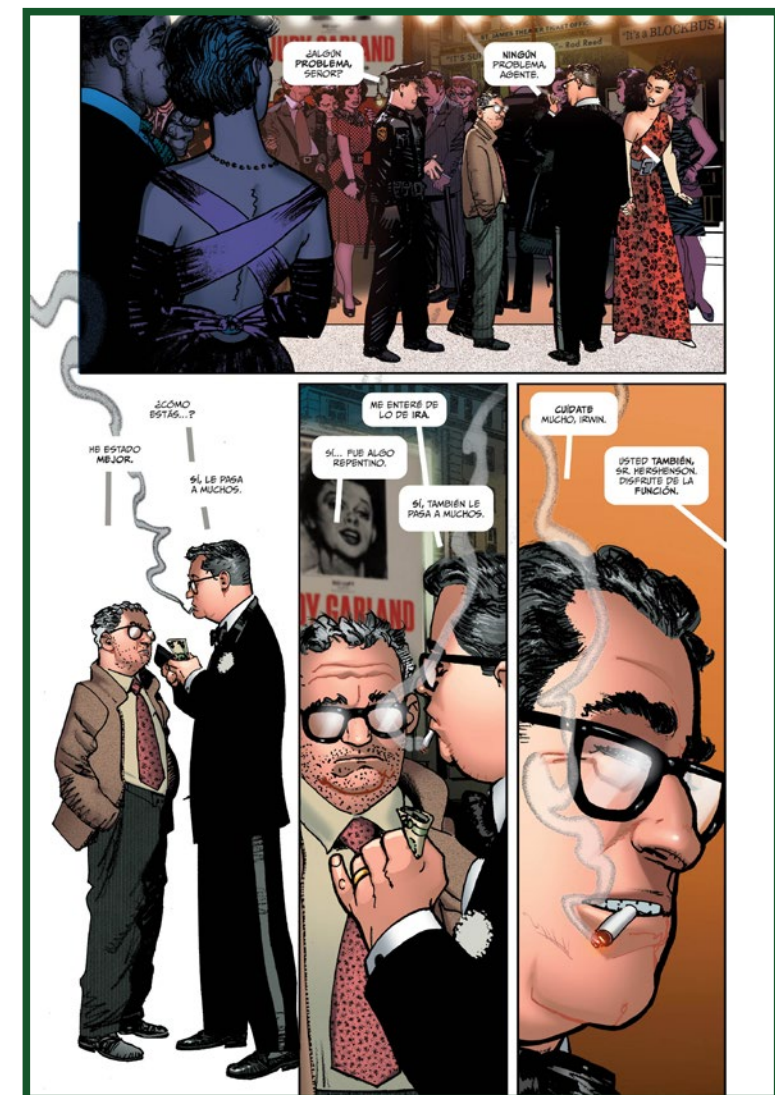
**Howard Chaykin** es uno de los autores más influyentes de su generación, polémico y siempre con ganas de arriesgarse, que se pasó al mundo de la televisión, antes de lo que lo hicieron muchos otros con obras de una calidad indiscutible. Dentro del mundo del cómic, y al margen de su trabajo para Marvel y DC, destaca especialmente por su trabajo en obras como *Black Kiss*, *American Flagg*, *The Shadow* o *BlackHawk*.

Cómic. Tapa dura. 21x29. Color. 160 páginas. 24,90€

ISBN: 978-84-17956-53-0



# CÓMIC



*“Chaykin nos ha dejado una joya que habla de miseria, de cobardía, de depredadores y víctimas. De sobrevivientes y de los extraños caminos del arte y el mercado. El lector está ante el mejor cómic americano mainstream en mucho tiempo. Nadie vuela, nada explota pero casi todos son explotados. La vida misma. ¡Chicos, esto es cómic!”*

Ángel de la Calle



# DOLMEN



# REVISTA

## DOLMEN #297

Rústica. 68 páginas. Color. 2,99€

Continúa en este número el artículo que repasa en profundidad todo lo acontecido durante el año 2019, una retrospectiva amplia sobre lo mejor y peor del año. Además, un análisis a interesante serie The Terrifics, una entrevista al popular dibujante de Masacre **Salva Espín** y la reproducción de todo cuanto comentó Art Thibert analizando las cloacas del mundo del cómic norteamericano. Y como siempre, las habituales secciones de la revista: columnas de opinión, listado de novedades, noticias, reseñas y mucho, mucho más.

### CATÁLOGO DE 2020



Enero



Febrero

### CATÁLOGO DE 2019



Enero



Febrero



Marzo



Abril



Mayo



Junio



Julio



Agosto



Septiembre



Octubre



Noviembre



Diciembre