

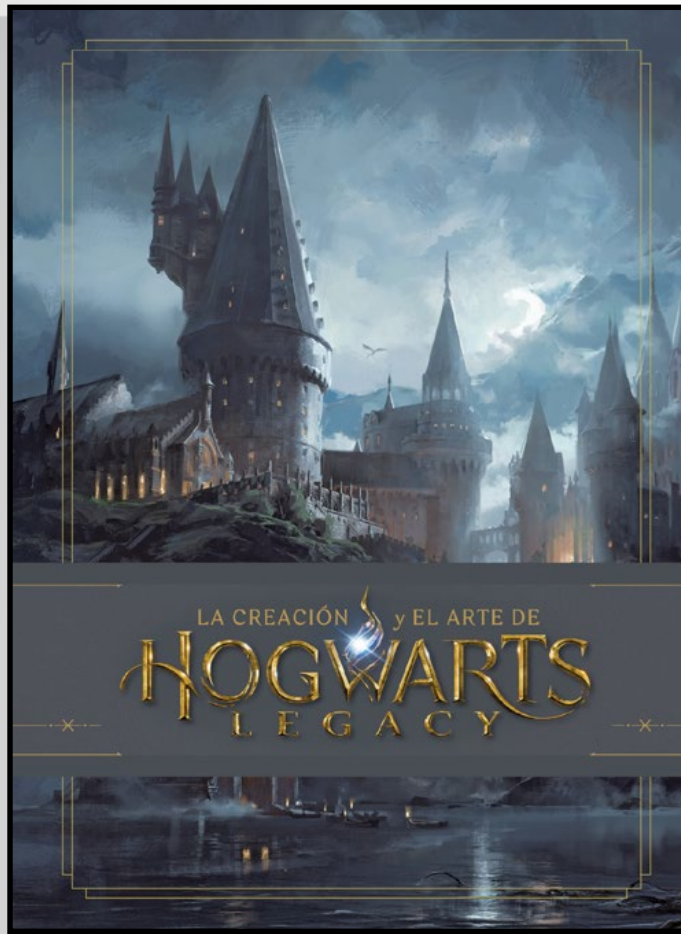
LA CREACIÓN Y EL ARTE DE HOGWARTS LEGACY

JODY REVENSON / MICHAEL OWEN

VIVE LA HISTORIA NO ESCRITA

Aprende los secretos que se esconden tras la creación del épico videojuego del mundo mágico: Hogwarts Legacy. Viaja por el proceso de desarrollo del videojuego de rol inmersivo de mundo abierto ambientado en el mundo mágico de los libros y las películas de Harry Potter.

Ve más allá del juego a través de entrevistas exclusivas al equipo de Avalanche, bocetos asombrosos, modelos 3D e ilustraciones mientras te sumerges en la creación de esta aproximación única a nuestro querido mundo mágico.



VIDEOJUEGOS / LIBRO ILUSTRADO

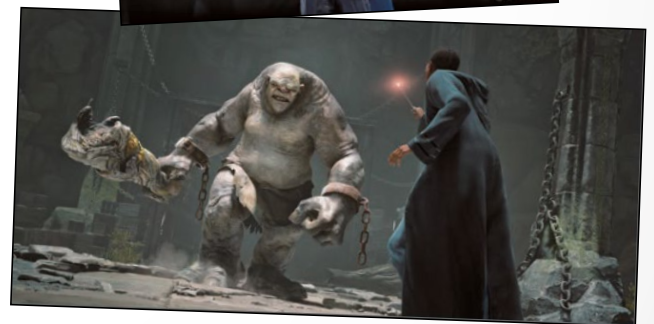
Volumen único, cartóné,
23,5 x 32,4 cm., 252 págs., color
PVP: 49,95 €

978-84-679-5872-0

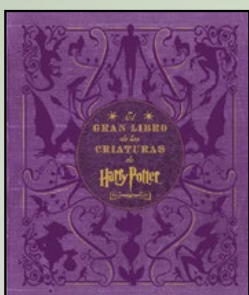


9 788467 958720

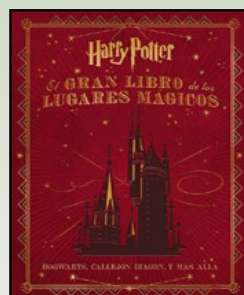
**EL LIBRO ILUSTRADO OFICIAL
DEL ESPERADO NUEVO
VIDEOJUEGO BASADO EN
EL MUNDO MÁGICO
DE HARRY POTTER**



> OTRAS OBRAS DE HARRY POTTER:



EL GRAN LIBRO DE LAS
CRIATURAS DE HARRY POTTER



EL GRAN LIBRO DE LOS LUGARES
MÁGICOS DE HARRY POTTER



EL GRAN LIBRO DE LOS
PERSONAJES DE HARRY POTTER



EL GRAN LIBRO DE LOS
ARTEFACTOS DE HARRY POTTER



¿Alguna vez te habías imaginado que a lo mejor, solo a lo mejor, podríamos estar viviendo pared con pared con una sociedad mágica paralela que no podemos ver? J.K. Rowling sí, y en junio de 2011, cuando se publicó en Reino Unido su primer libro, *Harry Potter y la piedra filosofal*, el mundo descubrió que en ese reino las escobas no solo se usaban para hacer, sino para volar, y que los estudiantes aprendían a lanzar hechizos y encantamientos, a elaborar pociones y a cuidar de las criaturas mágicas en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.

Desde que se publicó el primer libro, el mundo mágico de Harry Potter se ha representado en películas y en parques de atracciones, así como en videojuegos en los que la acción se situaba en las eras conocidas: cuando Harry Potter va a Hogwarts (en los años 90 del siglo xx) y las aventuras de Newt Scamander en las películas de *Animales fantásticos* (en los años 20 del siglo xx). Los fans del mundo mágico han soñado con estudiar en Hogwarts desde que los libros nos presentaron la historia del niño que sobrevivió.

En noviembre de 2017, Warner Bros. Interactive Entertainment fundó Portkey Games, dedicado a crear juegos para móviles y videojuegos del mundo mágico inspirados en las historias originales de Rowling. Como estos juegos llevaban a los jugadores a vivir aventuras en el mundo mágico que, según la historia, transporta a los magos y a las brujas de un lugar a otro (porque significa trasladador). Aunque el contenido de *Hogwarts Legacy*

no lo ha escrito J.K. Rowling, el equipo creativo de Avalanche Software se le ha confiado el privilegio y la responsabilidad, como parte de la sección Portkey Games, de cartografiar el nuevo territorio anclado en el trasfondo del mundo mágico inspirándose en los textos originales de la autora.

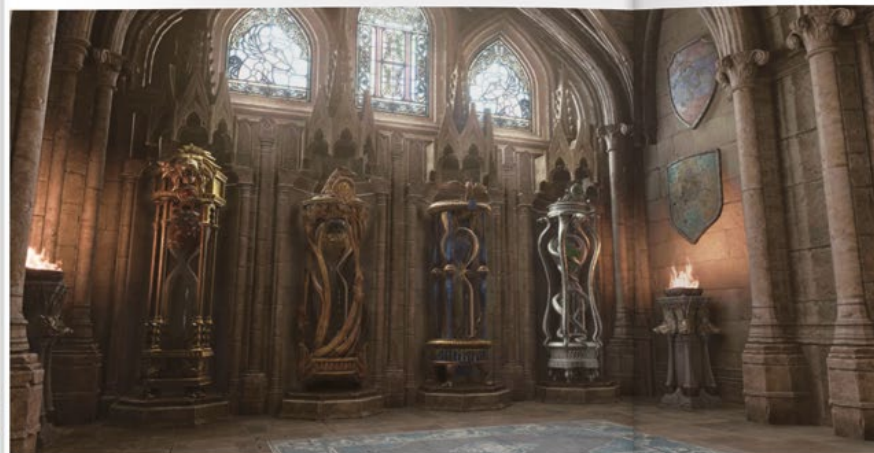
El equipo de desarrollo del juego aceptó lo que ya se sabía del mundo mágico y se propuso el reto de expandirlo no solo para regresar a Hogwarts, sino también para meternos de lleno en una nueva era nunca vista: finales del siglo xix. «Nos preguntamos qué podríamos sacar de esa rica biblioteca de personajes, criaturas y temas —dice Adrian Ropp, jefe de guionistas del juego—, e imaginamos qué influencia podrían ejercer esos detalles en la escuela más de un siglo antes de que llegara Harry Potter. ¿Quién era el director? ¿A qué detalles se enfrentaban los estudiantes? ¿Quién había influenciado en su sociedad antes de Tom Riddle, antes de Newt Scamander?»

Como ellos mismos eran fans de Harry Potter, el equipo debió sobre lo que quería hacer el jugador si tuviera la oportunidad de estudiar en Hogwarts. Por supuesto, quería convertirse en un mago o en una bruja de gran poder y tener la oportunidad de hacer amigos, una experiencia muy central en la saga de Harry Potter.

No sorprende saber que las mayores decisiones creativas durante la creación de *Hogwarts Legacy* fueron qué se incluiría en el juego y qué se descartaría. «El mundo mágico abarca un periodo larguísimo de tiempo durante varios libros y películas», explica Marcos Fisher, el director creativo, «y por eso hay muchísimo material a lo largo de ese periodo que teníamos la posibilidad de encajar en una única experiencia de juego. No fue por no intentarlos. Si no hubieran existido momentos en los que tuvimos que usar las palabras «o sea», pero no para la mitad de ideas que se proponían, el desarrollo del juego podría haber tardado tantos años como tiene *Hogwarts*.

«Solo hablando de la magia», continúa Fisher, «entre todos los libros, las películas y referencias había demasiados conjuros, encantos y maldiciones que ni siquiera nuestros seguidores más fanáticos tenían idea de que existían hasta que empezamos a profundizar. Aunque al equipo le emocionaban todos, nos vimos obligados a disciplinarnos e limitarnos a un grupo que pensamos que podía servir mejor para la experiencia de juego en el mundo mágico. Se necesitó la misma filosofía para aplicar a cualquier elemento que el equipo sentía que se debía incluir para seguir siendo fieles a la propiedad. Por ejemplo, sabemos que no lo estamos haciendo bien con los fans si no incorporamos monturas y vuelos con escoba. Sabíamos muy bien que incluir estos objetos nos suponía un esfuerzo considerable, por decirlo de alguna manera, pero también sabemos que a los fans que quieren volar en hipogrifo por encima del lago, igual que hizo Harry, no podíamos negárselo incluirlo en el desarrollo.

Página B-3: Ding, de Mike McCortby
Página anterior: Estatua del arquitecto Director del juego, del estudio de ambientación
Above: Exterior de Hogwarts, de Johannes H. Block



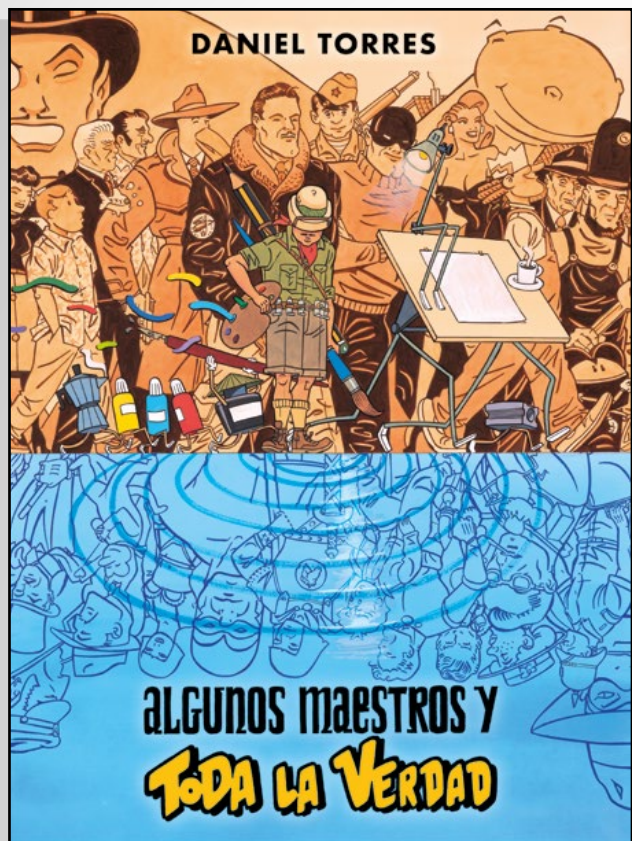
SON TUS ELECCIONES

Como le dice Albus Dumbledore a Harry en la película *Harry Potter y la cámara oculta*, no son nuestras habilidades las que muestran cómo somos, sino nuestras elecciones. No sorprende saber que las mayores decisiones creativas durante la creación de *Hogwarts Legacy* fueron qué se incluiría en el juego y qué se descartaría. «El mundo mágico abarca un periodo larguísimo de tiempo durante varios libros y películas», explica Marcos Fisher, el director creativo, «y por eso hay muchísimo material a lo largo de ese periodo que teníamos la posibilidad de encajar en una única experiencia de juego. No fue por no intentarlos. Si no hubieran existido momentos en los que tuvimos que usar las palabras «o sea», pero no para la mitad de ideas que se proponían, el desarrollo del juego podría haber tardado tantos años como tiene *Hogwarts*.

«Solo hablando de la magia», continúa Fisher, «entre todos los libros, las películas y referencias había demasiados conjuros, encantos y maldiciones que ni siquiera nuestros seguidores más fanáticos tenían idea de que existían hasta que empezamos a profundizar. Aunque al equipo le emocionaban todos, nos vimos obligados a disciplinarnos e limitarnos a un grupo que pensamos que podía servir mejor para la experiencia de juego en el mundo mágico. Se necesitó la misma filosofía para aplicar a cualquier elemento que el equipo sentía que se debía incluir para seguir siendo fieles a la propiedad. Por ejemplo, sabemos que no lo estamos haciendo bien con los fans si no incorporamos monturas y vuelos con escoba. Sabíamos muy bien que incluir estos objetos nos suponía un esfuerzo considerable, por decirlo de alguna manera, pero también sabemos que a los fans que quieren volar en hipogrifo por encima del lago, igual que hizo Harry, no podíamos negárselo incluirlo en el desarrollo.



Página anterior: ARMAZ: Candelabro de punto de luz en el Gran Comedor Director del juego, del estudio de ambientación
Página anterior: ARMAZ A LA IZQUIERDA: Estatua de la Oveja Negra para la Oveja Negra zona magos, de Vanessa Palmer
Página anterior: ARMAZ A LA DERECHA: Estatua de escudo representativa para la Oveja Negra zona magos, de Neeson Hennessy
IZQUIERDA: Estatua de juego de tablero y de un balón con inventario para la Oveja Negra zona magos, de Vanessa Palmer



ALGUNOS MAESTROS Y TODA LA VERDAD

DANIEL TORRES

UN PRECIOSO LIBRO DE ARTE QUE CELEBRA LOS 40 AÑOS DE TRAYECTORIA DE DANIEL TORRES

Daniel Torres es sin duda uno de los dibujantes de cómic más importantes de nuestro país. Maestro de la línea clara y experimentador incansable, durante sus más de 40 años de trayectoria nos ha obsequiado con obras maestras como *Roco Vargas*, *La casa: historia de una conquista* o *Picasso en la guerra civil*.

En *Algunos maestros y toda la verdad* el autor hace un repaso a su carrera en una serie de ilustraciones narrativas que son a la vez una carta de amor al noveno arte. Un libro único con el que nos sumamos a los homenajes que el **Salón del Cómic de Valencia** y el **41º Cómic Barcelona** preparan al autor.

LIBRO DE ARTE

Volumen único, cartóné,
24,5 x 33 cm., 32 págs., color
PVP: 45,00 €

978-84-679-6040-2



9 788467 960402

**Edición numerada
y limitada a 999
ejemplares**

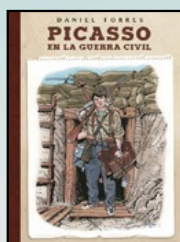
**Incluye
lámina firmada
por el autor**



> DEL MISMO AUTOR:



EL FUTURO QUE NO FUE

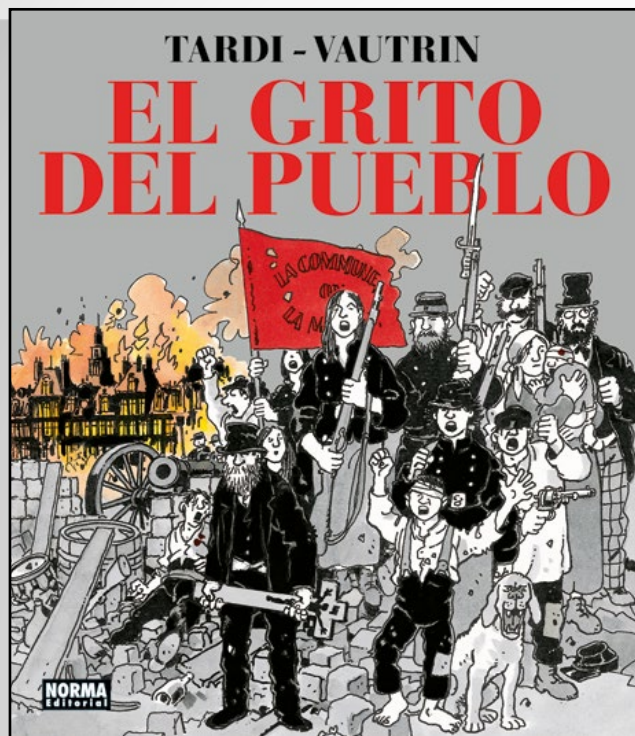


PICASSO EN LA GUERRA CIVIL



LA CASA. CRÓNICA DE UNA CONQUISTA





EL GRITO DEL PUEBLO. ED. INTEGRAL

TARDI / VAUTRIN

NUEVA EDICIÓN DE UNA DE LAS OBRAS FUNDAMENTALES DE TARDI

18 de marzo de 1871. El pueblo parisino se echa a la calle para instaurar, con la ayuda del ejército, el primer gobierno obrero del mundo. Ha nacido la Comuna, que tendrá los días contados, asediada a cañonazo limpio por el gobierno de Versalles. Entre las ruinas de una ciudad sitiada, al calor de las bombas y del clima revolucionario, el capitán Tarpagnan y el policía Basicoussé saldrán una deuda pendiente.

El gran historietista **Tardi** (*Nestor Burma, La guerra de las trincheras*) pone en imágenes la célebre novela de Jean Vautrin en torno a los sucesos de la Comuna de París. Nueva edición integral en gran formato de un clásico actual del cómic histórico.

HISTÓRICO

Edición integral, cartóné,
26,6 x 31,2 cm., 212 págs., BN
PVP: 35,00 €

978-84-679-6039-6

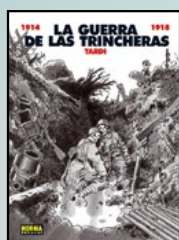


Festival Internacional del Cómic de Angoulême 2002

- Premio al mejor dibujo
- Premio del público



> DEL MISMO AUTOR:



LA GUERRA DE LAS TRINCHERAS

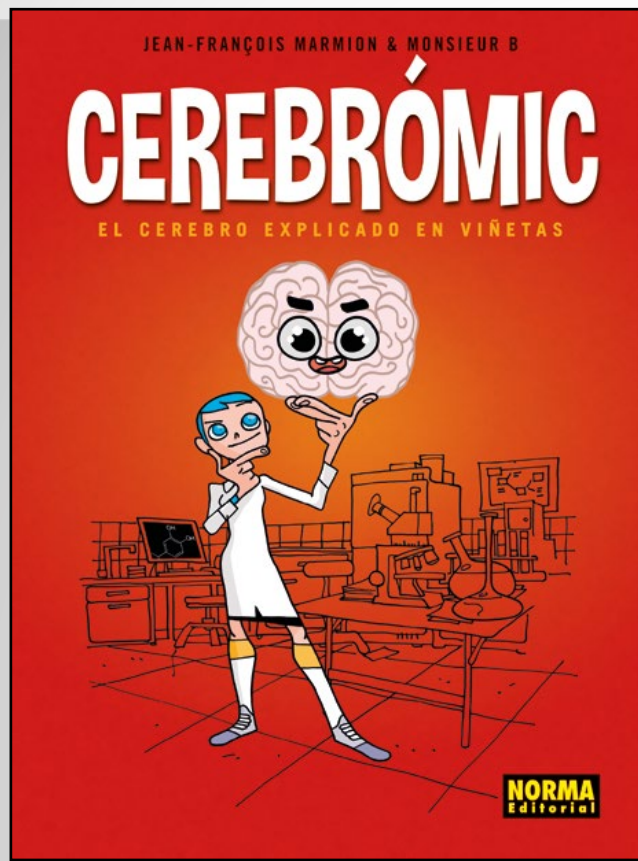


NESTOR BURMA



LA VERDADERA HISTORIA DEL SOLDADO DESCONOCIDO





CEREBRÓMIC. EL CEREBRO EXPLICADO EN VIÑETAS

MARMION / MONSIEUR B.

UN DIVERTIDÍSIMO LIBRO DIVULGATIVO SOBRE EL ÓRGANO QUE RIGE NUESTRAS VIDAS

El cerebro humano está considerado la estructura más compleja del universo. Algo tan impresionante como abrumador si no eres un experto en la materia. ¿Cómo conocerlo? ¡Pidiéndole que se presente!

El cerebro, una superestrella algo fanfarrona, nos descubre el alcance de sus talentos en un programa de televisión presentado por la intrépida periodista Julia Mojito. Entenderemos cómo este órgano esponjoso y sanguinolento filtra nuestras percepciones, asegura nuestra supervivencia sin que nos demos cuenta y construye las historias que nos contamos sobre el mundo y sobre nosotros mismos.

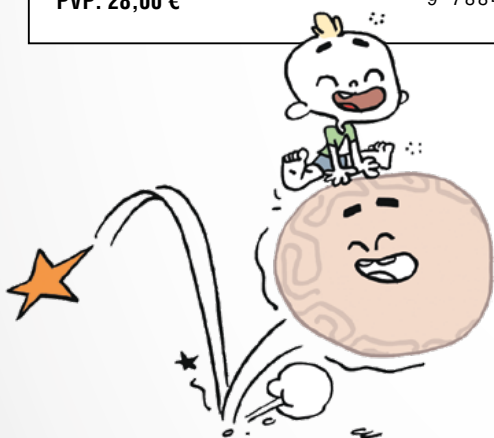
DIVULGATIVO

Volumen único, cartonné,
19 x 26 cm., 168 págs., color
PVP: 28,00 €

978-84-679-6041-9



9 788467 960419

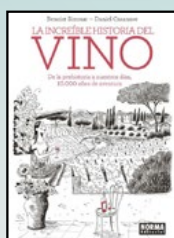


**DEL AUTOR DEL
SUPERVENTAS EL TRIUNFO
DE LA ESTUPIDEZ**

> OTROS LIBROS DIVULGATIVOS DE NUESTRO CATÁLOGO:



LA INCREÍBLE
HISTORIA DE LA
MEDICINA

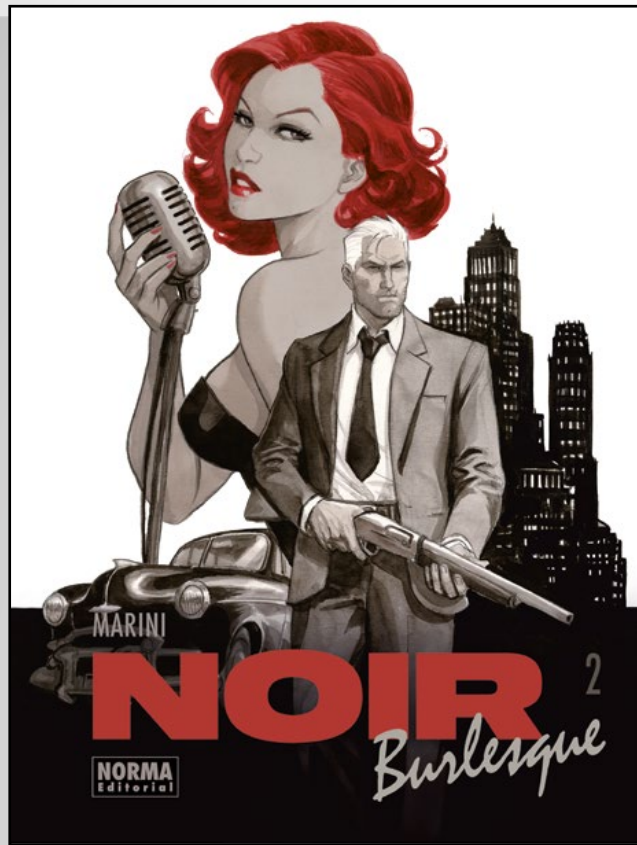


LA INCREÍBLE
HISTORIA DEL VINO



SEX STORY





NOIR BURLESQUE 2

ENRICO MARINI

LLEGA LA CONCLUSIÓN DEL MAGISTRAL NOIR DE ENRICO MARINI

Terry Cole es un atracador con principios que asume una deuda que no le corresponde. Mientras lucha por cancelar esa cuenta, se reencontrará con una mujer a la que había decidido olvidar hace mucho tiempo. Juntos participarán en una intriga policial de alto voltaje donde se mezclan delincuentes de poca monta, femmes fatales, policías íntegros, matones a sueldo y mafiosos sin escrúpulos sobre el telón de fondo de los Estados Unidos a finales de la década de 1940.

El historietista suizo **Enrico Marini** (*Rapaces*, *La estrella del desierto*, *El Escorpión*) nos ofrece la conclusión de esta elegantísima *crook story* – subgénero protagonizado por criminales– espléndidamente escrita y soberbiamente dibujada.

GÉNERO NEGRO

Segundo volumen de dos, cartonné,
22 x 29 cm., 128 págs., bitono
PVP: 25,00 €

978-84-679-6043-3



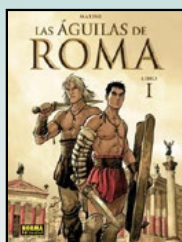
> DEL MISMO AUTOR:



RAPACES.
EDICIÓN INTEGRAL



LA ESTRELLA
DEL DESIERTO.
INTEGRAL 1



LAS ÁGUILAS DE ROMA.
LIBRO 1

MÁQUINAS DE GUERRA. DREAM TEAM

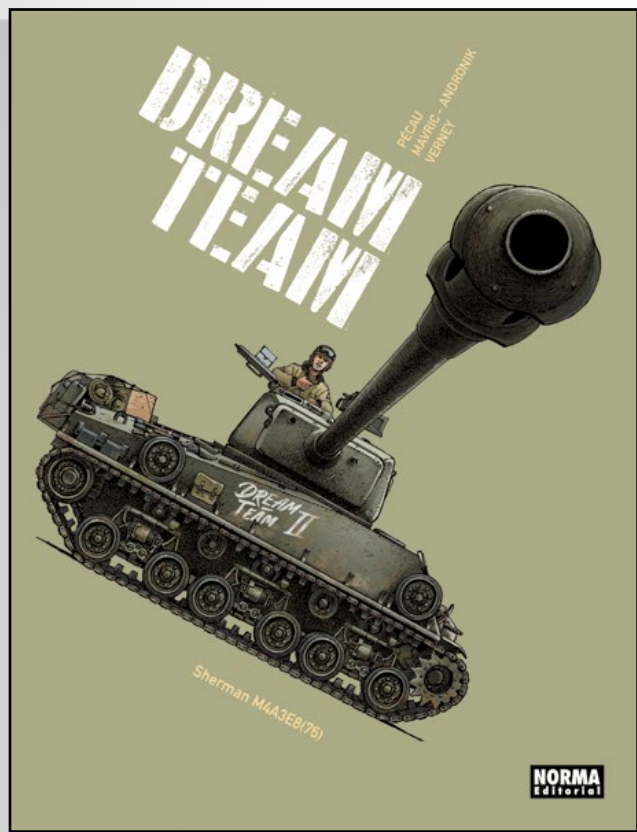
PÉCAU / MAVRIC / ANDRONIK

LA HISTORIA DE UN TANQUE QUE JUGÓ UN PAPEL DECISIVO EN LA II GM

Durante la II Guerra Mundial, la gran estrella de los blindados estadounidenses fue, sin duda, el tanque M4 Sherman. Rápido y apto para cualquier terreno, el Sherman fue el encargado de plantar cara en Europa a los legendarios Panzer alemanes.

Entre 1944 y 1945, y desde la base británica de la división Spearhead hasta los espesos bosques de Renania, seguiremos las huellas de uno de aquellos acorazados, bautizado «Dream Team», y de sus cinco tripulantes. Asistiremos al desembarco de Normandía, a los violentos combates en la campaña francesa y a los primeros pasos en el camino para la conquista de Berlín.

Dream Team cuenta la odisea bélica de una de las máquinas de guerra más versátiles y temibles de la II Guerra Mundial.



BÉLICO

Volumen de lectura independiente, cartonné, 23,5 x 31 cm., 80 págs., color. PVP: 22,00 €

978-84-679-6046-4



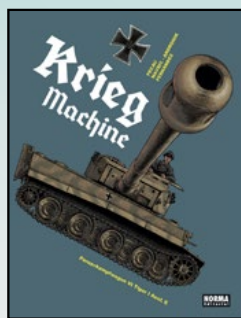
9 788467 960464



> EN LA MISMA COLECCIÓN:



ESTA MÁQUINA MATA FASCISTAS



KRIEG MACHINE



LOS PITUFOS

40. LOS PITUFOS Y LA TORMENTA BLANCA

ALAIN JOST / THIERRY CULLIFORD / ALAIN MAURY

¡BRRR, HACE UN FRÍO PITUFANTE!

Como cada año, los pitufos se preparan a conciencia para la llegada del invierno a la aldea pitufa... ¡pero ninguno de ellos esperaba semejante ventisca! El pitufo bromista, el pitufo manitas y el pitufo filósofo salen para probar un nuevo trineo, cuando la fuerte nevada les sorprende y les obliga a refugiarse en la cabaña de un malhumorado ermitaño. ¿Qué misterios les aguardarán en casa de este peculiar personaje?

Nueva entrega de las aventuras de los duendecillos azules, creados por **Peyo** en 1958, que han maravillado a generaciones de lectores de todas las edades.

AVENTURAS / INFANTIL

Serie abierta, cartóné,
21 x 29 cm., 48 págs., color.
PVP: 17,00 €

978-84-679-6028-0



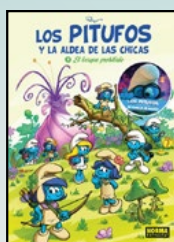
9 788467 960280



> OTROS TÍTULOS DE LOS PITUFOS:



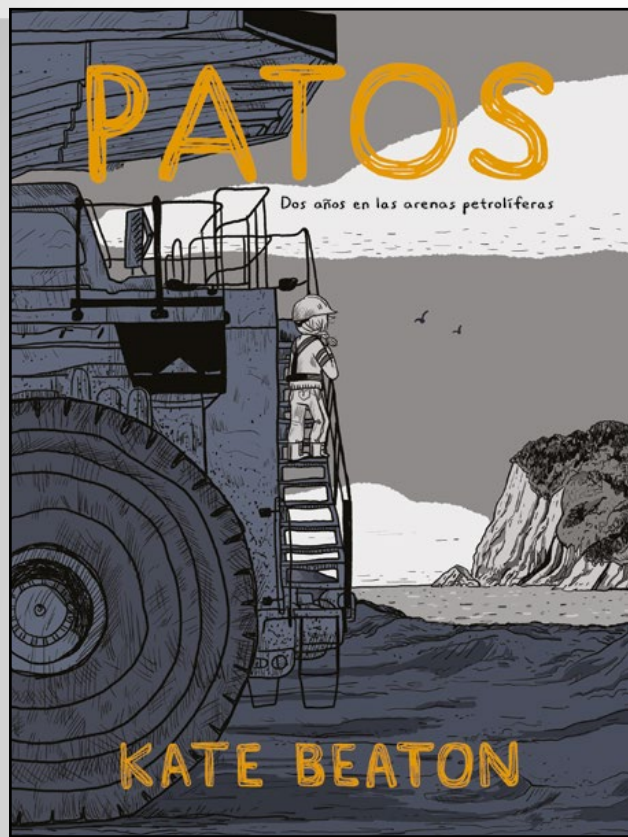
LOS PITUFOS 39. LOS PITUFOS Y EL VUELO DE LAS CIGÜEÑAS



LOS PITUFOS Y LA ALDEA DE LAS CHICAS 1. EL BOSQUE PROHIBIDO



LOS PITUFOS. LAS TIRAS CÓMICAS. EDICIÓN INTEGRAL



PATOS: DOS AÑOS EN LAS ARENAS PETROLÍFERAS

KATE BEATON

UNA OBRA AUTOBIOGRÁFICA LLENA DE ESCLARECEDORAS EXPERIENCIAS SOBRE EL MUNDO LABORAL, EL ABUSO SEXUAL, LA ECOLOGÍA Y EL CRECIMIENTO PERSONAL

Antes de **Kate Beaton**, la autora de *Hark! A Vagrant*, había a Kate Beaton de los Beaton de Cabo Bretón, específicamente de Mabou, una comunidad costera muy unida en la que abundan las langostas, las playas, los violines y las canciones tradicionales gaélicas. Con el único objetivo de pagar el préstamo estudiantil, Katie viaja al oeste para aprovechar la fiebre del oro negro de Alberta, algo que ya es una tradición para los habitantes de la costa este necesitados de empleos con buenos salarios que no pueden encontrar en su querido hogar. Katie descubrirá la dura realidad de la vida en las arenas petrolíferas, donde los traumas suceden a diario, pero raramente se discuten.

La habilidad natural de **Beaton** para dibujar se muestra con toda su fuerza cuando ilustra maquinaria colosal y vehículos gigantescos que contrastan con el sublime paisaje salvaje de Alberta y las auroras y los bosques boreales. *Patos: Dos años en las arenas petrolíferas*, su primera novela gráfica, es la historia jamás contada de un país que se enorgullece de su ética igualitaria y su belleza natural mientras explota la riqueza de su territorio y de la humanidad de sus ciudadanos.

NOVELA GRÁFICA / BIOGRAFÍA

Volumen único, cartonné con sobrecubierta, 17 x 22,6 cm, 436 págs., bitono.

PVP: 39,50 €

978-84-679-6048-8



INCLUIDA EN LA LISTA DE LAS 20 OBRAS FAVORITAS DE **BARACK OBAMA** EN 2022

INCLUIDA EN LAS LISTAS DE MEJORES OBRAS DE 2022 DE:

- *The New Yorker*
- *Time*
- *Forbes*
- *The Guardian*
- *Publishers Weekly*
- *Chicago Tribune*
- *Washington Post*



«En *Patos*, **Beaton** no nos cuenta cómo el capitalismo extrae, explota, mercantiliza y aliena.

Tampoco nos lo muestra. Refleja la vida en un campo de extracción en arenas petrolíferas con gran detalle y nos permite llegar a conclusiones por nosotros mismos, de la misma forma que lo hizo ella cuando se trasladó allí para trabajar a los **veintiún años**. El efecto es abrumador. A pesar del alto precio que tuvo que pagar a nivel personal, **Beaton** ha tejido con sus experiencias un vasto y complejo tapiz en el que ha captado la **humanidad** de la gente que hace este 'trabajo sucio' del que somos cómplices, y que brilla gracias a su **compasión**.»

—ALISON BECHDEL, (*Fun Home*)



«Un libro excepcionalmente hermoso sobre la soledad, el trabajo y la supervivencia. Kate Beaton es una guía reflexiva a través de un complejo territorio de clase y género, y sus páginas manan pena y compasión.»

—CARMEN MARIA MACHADO,
(*En la casa de los sueños*)

«*Patos* es una obra inolvidable y cautivadora. Beaton despierta nuestra imaginación invitándonos a visitar paisajes y experiencias cruciales en nuestros tiempos, que sin embargo siguen mayormente inadvertidos. Ingeniosa, considerada y valiente, es una obra trascendental.»

—MADELEINE THIEN,
(*No digáis que no tenemos nada*)

«*Patos* es tanto una obra de madurez como una hábil y sutil opinión sobre clase, misoginia y los costes humanos de la extracción de recursos. Desde los campos petrolíferos hasta los pasillos de las viviendas de obreros, los cómics de Beaton rebosan secretos revelados, detalles íntimos y un sentido del humor socarrón y arrollador. Un libro generoso y esclarecedor: sospecho que permanecerá en mi mente durante mucho tiempo.»

—ANNA WIENER, (*Valle inquietante*)

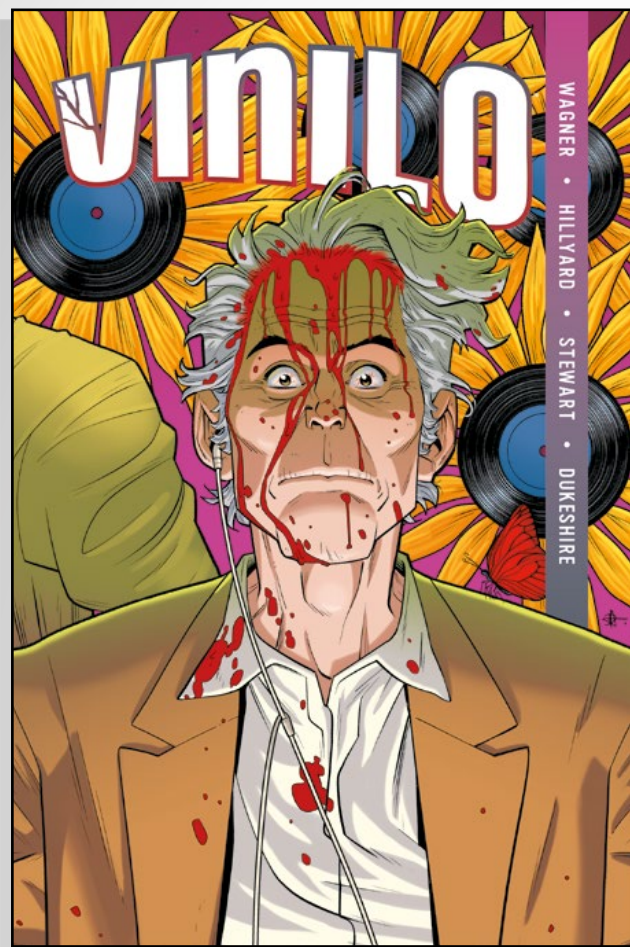
«*Patos* presenta un inmersivo y desgarrador viaje a una industria en la que la llamada del dinero rápido no permite ver oscuras realidades de brutalidad fortuita, profunda soledad y aislamiento desesperanzador. Los incómodos ecos de la historia de Beaton resuenan incluso después de pasar la última página. Demoledor.»

—JESSICA BRUDER, (*Nomadland*)

«Una obra maestra, un corazón partido, una linterna en la oscuridad.»

—PATRICIA LOCKWOOD,
(*Poco se habla de esto*)





VINILO

DOUG WAGNER / DANIEL HILLYARD / DAVE STEWART

LOS AUTORES DE *PLÁSTICO* REGRESAN CON UNA NUEVA HISTORIA DE VIOLENCIA

Walter está decidido a rescatar a su mejor amigo de las zarpas de un culto criminal de granjeras adoradoras de girasoles. Pero lo extraño de la situación es que Walter es un asesino en serie, y su mejor amigo el agente del FBI que le dio caza. Walter se meterá de cabeza en un laberinto subterráneo repleto de secretos y monstruos para cumplir su objetivo... ¿Pero serán esos monstruos más horripilantes y letales que los que él lleva consigo?

Doug Wagner y **Daniel Hillyard**, los creadores de *Plástico*, regresan junto al ganador del Premio Eisner **Dave Stewart** para ofrecernos una inquietante aventura de psicópatas, amor verdadero y mucha, mucha sangre.

TERROR / HUMOR / GÉNERO NEGRO

Volumen único, cartonné,
17 x 26 cm, 160 págs. color
PVP: 22,00 €

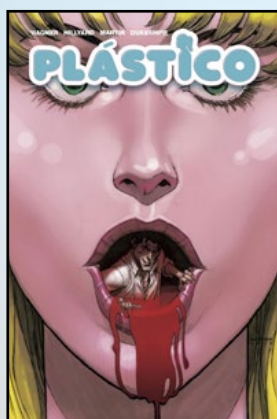
978-84-679-6051-8



9 788467 960518

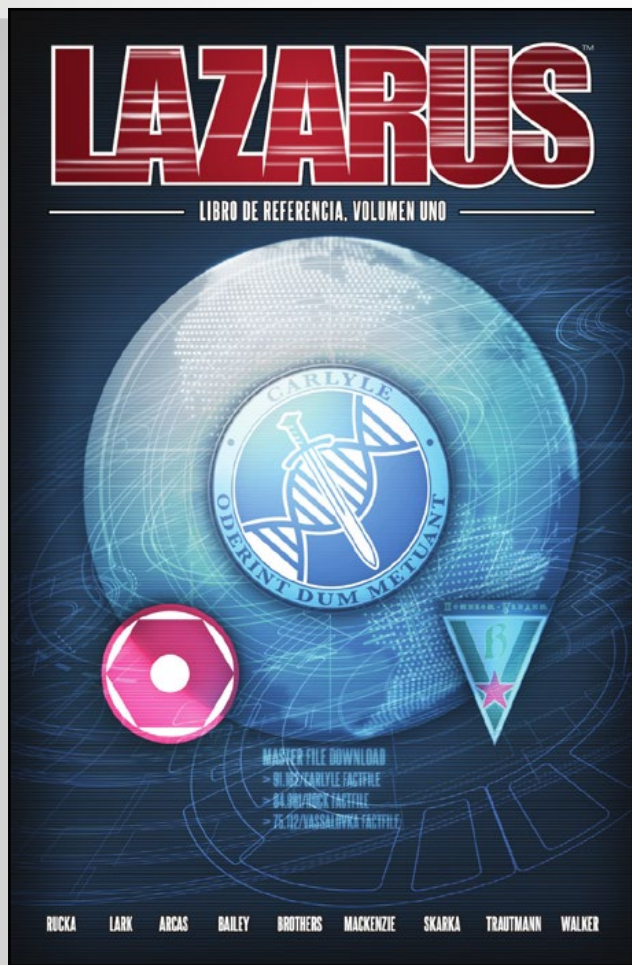


> DE LOS AUTORES DE:



PLÁSTICO





LAZARUS: EL LIBRO DE REFERENCIA 1

GREG RUCKA / MICHAEL LARK / OTROS AUTORES

TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS SABER DE LAS FAMILIAS CARLYLE, HOCK Y VASSALOVKA DEL MUNDO DE LAZARUS

Lazarus: El libro de referencia presenta todos los secretos de tres de las Familias más destacadas: su tecnología, su economía, su cultura, sus entresijos criminales, sus estructuras de gobierno, sus unidades militares y mucho más. **FAMILIA CARLYLE:** Gobernantes de gran parte de América del Norte y maestros de la tecnología más avanzada, que puede prolongar la vida humana más allá de lo imaginable. **FAMILIA HOCK:** Una pesadilla autoritaria y farmacéutica, con fanáticos adictos a las drogas que les suministra su Amado Líder, el Dr. Jakob Hock, el más acérrimo enemigo de Carlyle. **FAMILIA VASSALOVKA:** El brutal régimen que controla Rusia y hogar del Zmey, el Lazarus más temido y brutal de entre todos los conocidos.

Greg Rucka (*Black Magick*, *Wonder Woman*) y sus colaboradores **Neal Bailey**, **David Brothers**, **Robert Mackenzie**, **Gareth Michael Skarka**, **Eric Trautmann** y **David J. Walker** profundizan en los entresijos del peligroso mundo de Lazarus.

CIENCIA FICCIÓN / BÉLICO

1 volumen publicado en EE. UU.,
rústica, 17 x 26 cm. 152 págs. color.
PVP: 19,00 €

978-84-679-5736-5



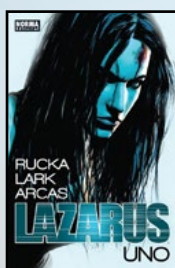
9 788467 957365



[ARRIBA] El centro de control de telemetría biométrica del Lazarus Carlyle. Desde allí, se hace un seguimiento de todos los parámetros de su estado físico durante sus misiones.



> VOLÚMENES ANTERIORES:



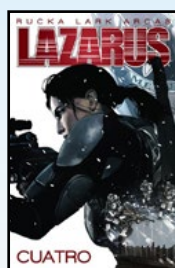
LAZARUS 1



LAZARUS 2



LAZARUS 3



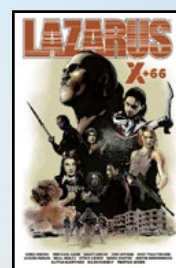
LAZARUS 4



LAZARUS 5



LAZARUS 6



LAZARUS X+66



STRANGER THINGS 6. KAMCHATKA

MICHAEL MORECI / TODOR HRISTOV / DAN JACKSON

LA UNIÓN SOVIÉTICA LO NECESITA

Un destacado científico soviético es secuestrado para trabajar en un proyecto de alto secreto: la nueva arma del Kremlin... ¡un Demogorgon!

Pero sus captores no cuentan con la resistencia de los hijos del científico. Mientras su padre es obligado a mantener con vida al monstruo, los dos jóvenes adolescentes se embarcarán en un angustioso y peligroso viaje para rescatarlo. Contarán para ello con la ayuda de un inesperado aliado, un viejo, pero letal, agente retirado del KGB.

Una terrorífica historia, guionizada por **Michael Moreci** (*The Plot, Barbaric*) e ilustrada por **Todor Hristov** (*Stranger Things: Especial Halloween*), que combina las terroríficas criaturas de El Otro Lado con una trama de espionaje al más puro estilo de la Guerra Fría.

CIENCIA FICCIÓN / TERROR / JUVENIL
6 volúmenes publicados en EE. UU.,
cartoné, 17 x 26 cm, 96 págs. color
PVP: 18,50 €

978-84-679-6050-1



9 788467 960501



> VOLÚMENES ANTERIORES:



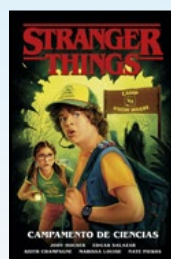
STRANGER THINGS 1



STRANGER THINGS 2



STRANGER THINGS 3



STRANGER THINGS 4



STRANGER THINGS 5



EL SEXTO REVÓLVER 4

CULLEN BUNN / BRIAN HURTT / BRIAN CHURILLA /
TYLER CROOK / BILL CRABTREE

LA SAGA DE LOS 6 LETALES REVÓLVERES MÁGICOS CONTINÚA

Las fuerzas de la oscuridad han perseguido a Becky Montcrief desde que tocó el Sexto Revólver por primera vez. Ahora, Becky y sus aliados planean plantar cara a sus enemigos. Su objetivo: ¡destruir los revólveres malditos de una vez por todas! Pero la Bruja Gris tiene sus propios planes y prepara un contraataque brutal.

Adicionalmente, descubre una historia inédita de los Seis. Bill Sumter "El sangriento", Ben Kinney "El sucio", Will Arce y Silas "Sierra Amarga" Hedgepeth eran los más violentos de los seguidores del malvado General Oliander Hume. Los secretos de estos malhechores son revelados cuando estos cuatro jinetes se separan tras la muerte del General. Pero cada uno de ellos posee uno de los Seis, y sufre sus terribles consecuencias.

WESTERN / TERROR/
AVENTURAS / FANTASÍA
Volumen 4 de 6, cartóné,
17 x 26 cm., 376 págs., color
PVP: 39,95 €

978-84-679-6049-5



9 788467 960495

«El trabajo de Cullen y Brian prácticamente sale de la página como un disparo y te clava su historia como un balazo entre ceja y ceja. ¡Léelo, maldición! ¡Léelo!»

—Greg Rucka,
(Lazarus, Black Magick, La vieja guardia)

NOMINACIONES PREMIOS EISNER 2012

- Mejor serie nueva
- Mejor guionista: Cullen Bunn
- Mejor dibujante: Brian Hurtt

NOMINACIONES PREMIOS HARVEY 2011

- Mejor guionista: Cullen Bunn
- Mejor colorista: Bill Crabtree

«El sexto revólver es absolutamente único, hermoso y una lectura genial.»

—Rick Remender,
(Ciencia oscura, Clase letal)

«Una divertidísima aventura sobrenatural, llena de giros y sorpresas, que no pude parar de leer. Este salvaje oeste no es el de tus padres.»

—Cliff Bleszinski,
CEO de Boss Key Productions

>VOLÚMENES ANTERIORES:



EL SEXTO REVÓLVER 1



EL SEXTO REVÓLVER 2



EL SEXTO REVÓLVER 3



CRUSH OF LIFETIME 1

JEONG HALIM / KIM YEONWOO

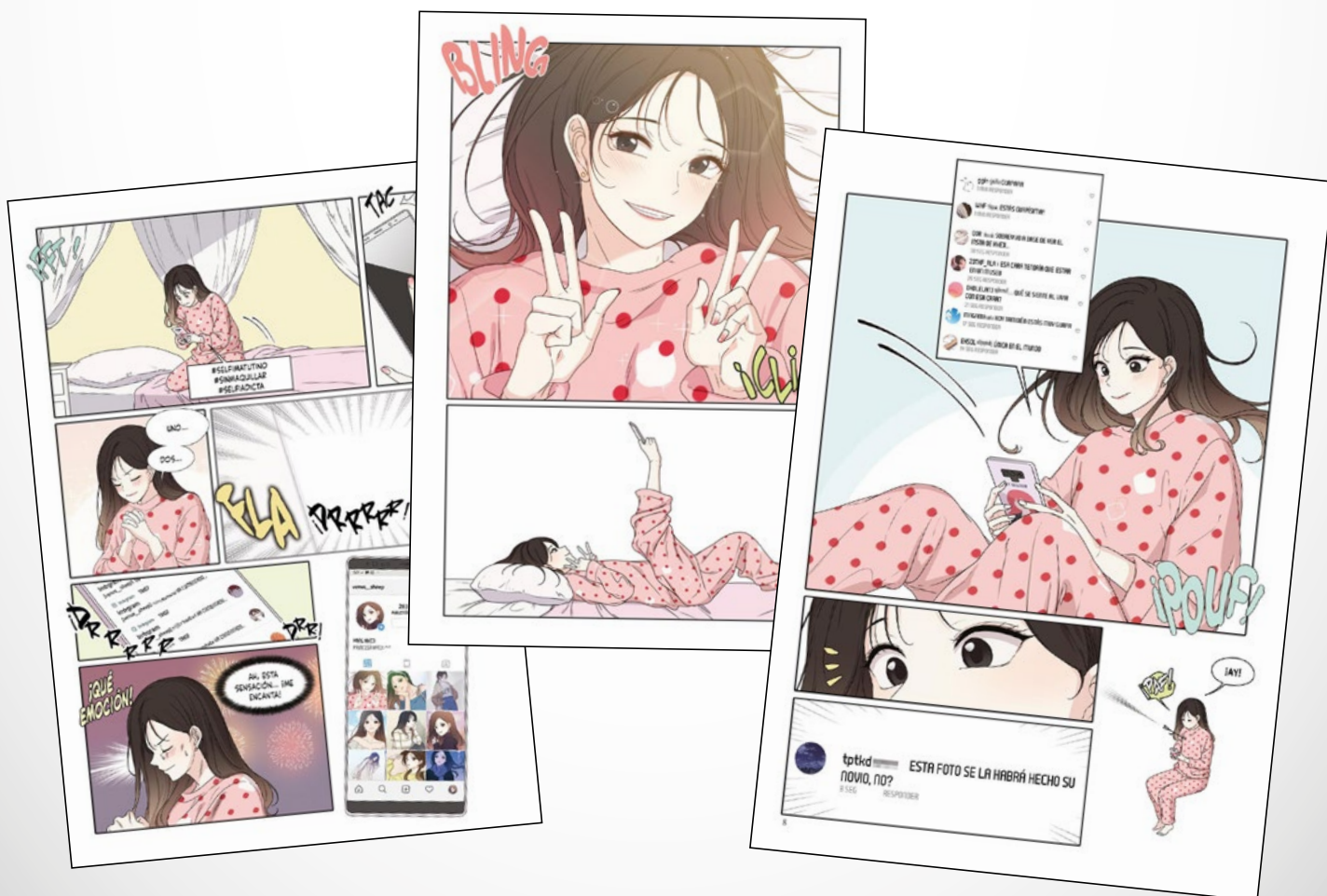
LLEGA UN NUEVO CÓMIC ROMÁNTICO A NUESTRO CATÁLOGO

Yang Hye-Ji, apodada la Diosa de Instagram, tiene más de 100 000 seguidores en su perfil. Sin embargo, nunca ha tenido novio, así que cuando empieza secundaria espera llenar este vacío pero se encuentra en pareja con Jo Ki-sung, un vecino algo distante que no parece interesado en su popularidad.

ROMANCE / COSTUMBRISTA

5 vols. publicados en Francia,
rústica con solapas,
14,8 x 21 cm., 232 págs. color
PVP: 14,95 €

978-84-679-5816-4





CHAINSAW MAN - BUDDY STORIES

TATSUKI FUJIMOTO / SAKAKU HISHIKAWA

HISTORIAS INÉDITAS DE CHAINSAW MAN EN NOVELA

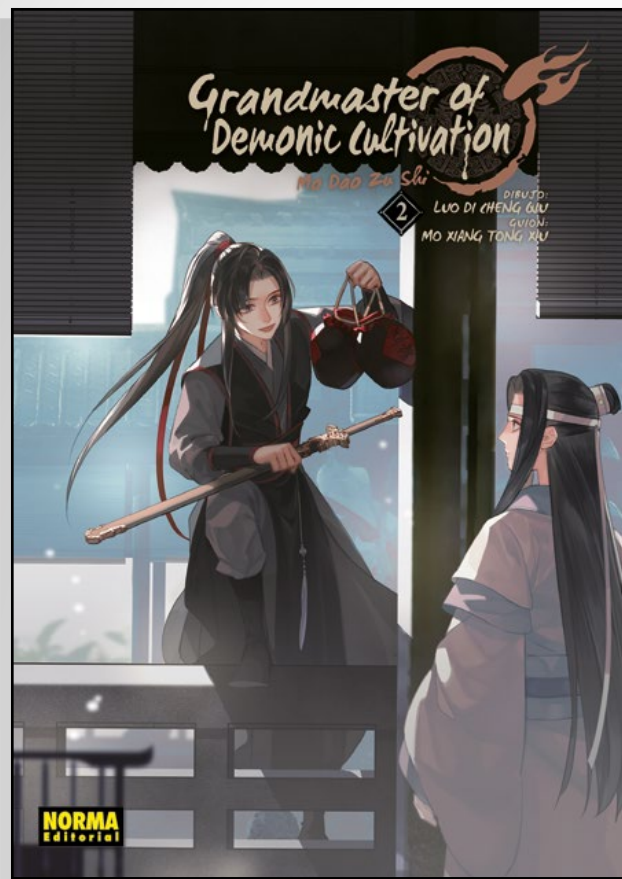
La primera novela de *Chainsaw Man* nos sorprende con algunas historias inéditas que no encontrarás en los mangas. En la primera veremos el misterioso caso del que se tuvieron que encargar la detective Power y su ayudante Denji. En las siguientes descubriremos algunas tramas ocultas que nos explicarán la relación entre Kishibe y Quanji y las desventuras de la primera misión de Himeno y Aki. La novela cierra con una historia extra que describe el viaje soñado de Denji a Enoshima.

NOVELA

Volumen único, rústica con solapas,
14,8 x 21 cm., 144 págs. BN + 4 color
PVP: 19,00 €

978-84-679-5975-8





GRANDMASTER OF DEMONIC CULTIVATION (MO DAO ZU SHI) 2

MO XIANG TONG XIU / LUO DI CHENG QIU

SEGUNDO VOLUMEN DE ESTE FENÓMENO DANMEI

En el monte Brahma, Wei Wuxian improvisa una flauta y se pone a tocar. Algo llama poderosamente la atención de Lan Wangji. ¿Qué ha notado? ¿Y por qué se lleva a Wei Wuxian a la residencia de su clan en Gusu?

Lan Wangji está tan irreconocible que parece otro: esconde alcohol en su habitación, tolera las chifladuras de Wei Wuxian... ¡e incluso le deja pasar la noche encima de él! Cuesta creer que sea el mismo Lan Zhan que solía guardar las distancias con todo el mundo.

FANTASÍA / SOBRENATURAL

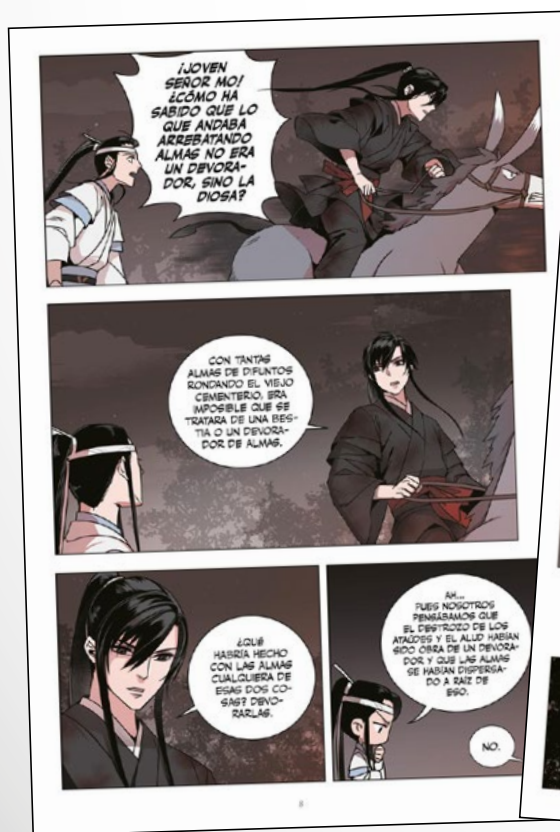
5 vols. publicados en China,
rústica con solapas,
14,8 x 21 cm., 216 págs. color
PVP: 15,95 €

978-84-679-6007-5



9 788467 960075

¡MARCAPÁGINAS EXCLUSIVOS EN UNA PARTE LIMITADA DE LA TIRADA!





NEON GENESIS EVANGELION EDICIÓN COLECCIONISTA 5

YOSHIYUKI SADAMOTO / KHARA

LLEGA EL QUINTO NIÑO

Con Asuka incapacitada para subir al EVA, es imperativo encontrar a un nuevo piloto para proteger los secretos de NERV. Kaworu Nagisa entra en escena, pilotando con maestría, integrándose en el equipo y sin esfuerzo aparente, entablando amistad con Shinji, que cada vez está más confuso con la cantidad de secretos que no cesa de descubrir...

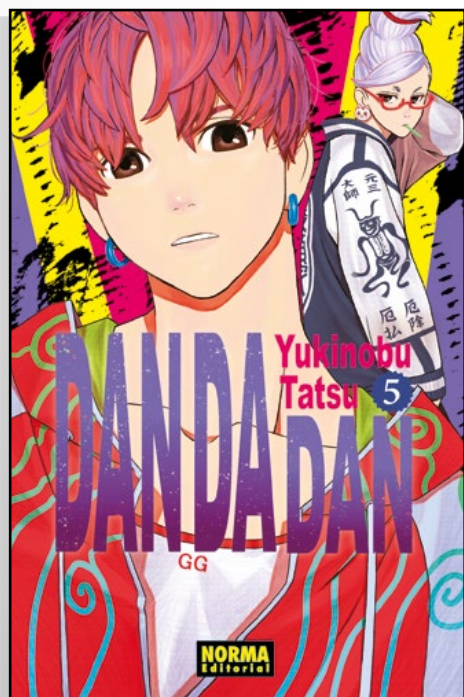
ACCIÓN/CIENCIA FICCIÓN

(5 de 7), rústica con sobrecubierta,
14,8 x 21 cm., 340 págs. B/N + 8 color
PVP: 14,95 €

978-84-679-5189-9



9 788467 951899



DAN DA DAN 5

YUKINOBU TATSU

VISITA A LOS BAÑOS TERMALES

Para investigar los extraños sucesos que afectan a la familia, Okarun y Jiji encuentran una habitación oculta repleta de amuletos, pero los propietarios de la vivienda, la familia Kitō, que venera a la serpiente gigante, los descubre... ¿y acaban convirtiéndose en su ofrenda?! ¿Qué son en realidad el hombre maldito y la serpiente gigante que aparecen en esta casa?!

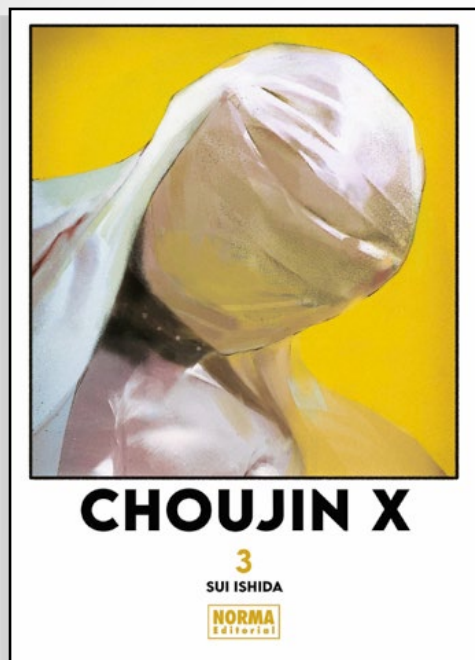
ACCIÓN / CIENCIA FICCIÓN

8 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5 x 17,5 cm., 208 págs. B/N + 2 col.
PVP: 8,00 €

978-84-679-5942-0



9 788467 959420



CHOUJIN X 3

SUI ISHIDA

“TOMARÉ LA DECISIÓN CORRECTA”

Ely Otta, que se ha convertido en choujin, se incorpora al mismo instituto que Tokio, el choujin bestia. Perdida de camino a la escuela, conoce a Azuma Higashi. Aunque él sigue apoyando de cerca a su mejor amigo Tokio, todavía inseguro sobre si llevar o no una vida de choujin, Azuma empieza a darse cuenta de que en el fondo de su corazón también ha nacido una gran incertidumbre.

THRILLER / SOBRENATURAL

5 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
13 x 18,2 cm., 224 págs. B/N + 4 color
PVP: 9,00 €

978-84-679-6053-2



LA HIJA DEL EMPERADOR 2

RINO, YUNSUL

INTRIGAS PALACIEGAS SE VAN REVELANDO

La princesa Ria sigue creciendo y ya tiene diez meses. Poco a poco se va convirtiendo en una bebé encantadora que enamora a todos los que la conocen y se gana el cariño de aquellos que pasan por palacio, esto hará que bajen la guardia y que revelen sus verdaderas intenciones con el emperador. Intentos de asesinato, venganzas, traiciones y más intrigas palaciegas en este volumen.

FANTASÍA / ROMANCE

10 vols. publicados en Corea del Sur,
rústica con solapas,
14,8 x 21 cm., 248 págs. color
PVP: 14,95 €

978-84-679-5836-2





DEMON SLAVE 3

TAKAHIRO / YOHEI TANEMURA

SIGUEN LOS COMBATES AMISTOSOS ENTRE EL SEXTO Y EL SÉPTIMO ESCUADRÓN

Yachiho ha conseguido poner contra las cuerdas a Himari, su hermana. ¿Podrá la vicecapitana del séptimo escuadrón mostrar el resultado de su entrenamiento junto a Yûki? Después será el turno de Shushu contra Sahara... Un combate de altura y poder desbocado...

CIENCIA FICCIÓN / ACCIÓN

10 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5 x 17,5 cm., 192 págs. BN + 2 color
PVP: 9,00 €

978-84-679-5807-2



9 788467 958072



AO ASHI 4

YÛGO KOBAYASHI

COMIENZA EL PRIMER ENTRENAMIENTO DEL JUVENIL

Tras superar las pruebas de acceso, Ashito Aoi ha entrado en la cantera juvenil de una potencia del fútbol japonés: el Tokyo City Esperion. Afronta el entrenamiento con nueva determinación, ¡pero resulta que solo va a jugar con los recién llegados! ¿Será capaz de aprovechar la oportunidad que se le presenta?!

DEPORTIVO

28 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
13 x 18,2 cm., 208 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-5827-0



9 788467 958270



POKÉMON SOL Y LUNA 4

HIDENORI KUSAKA / SATOSHI YAMAMOTO

SE DESVELA EL ORIGEN Y OBJETIVO DE LOS FUNDADORES DEL PARAÍSO ÆTHER

Sol está a punto de obtener sus ansiados cien millones, pero la crisis de Alola continúa agravándose. ¡Ahora que los planes de la Fundación Æther se desvelan, toda la acción converge sobre Poni!

¡En el altar aparecerán dos Pokémon legendarios, y nuestros amigos sufrirán un revés inesperado!

VIDEOJUEGOS / AVENTURAS
(4 de 6), rústica con solapas,
12,7 x 18 cm., 176 págs. BN
PVP: 9,00 €

978-84-679-5948-2



9 788467 959482



SPLATOON 13

SANKICHI HINODEYA

EL FIN DE LA AVENTURA DE JAIRO TRAE CONSIGO EL INICIO DE UN NUEVO ARCO

Una vez finalizada la aventura de Jairo, ¡empieza el festival final entre el orden y el caos! ¡Se acerca un combate por todo lo alto!

VIDEOJUEGOS / HUMOR
16 vols. publicados en Japón,
rústica con solapas,
13 x 18,2 cm., 160 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-5003-8



9 788467 950038



LA BLANCANIEVES PELIRROJA 14

SORATA AKIDUKI

SHIRAYUKI Y ZEN SE REENCUENTRAN

Obi se une a Shirayuki y Ryû, que se han trasladado a Lillas por razones de trabajo. Shirayuki se pone manos a la obra enseguida, pero tiene grandes dificultades para elaborar las medicinas. Mientras tanto, Obi invita a Shirayuki a hablar mientras observan el amanecer...

ROMANCE / AVENTURA

25 vols. publicados en Japón, rústica con sobrecubierta, 11,5 x 17,5 cm., 188 págs. BN
PVP: 9,00 €

978-84-679-4995-7



9 788467 949957



SERAPH OF THE END 21

TAKAYA KAGAMI / YAMATO YAMAMOTO / DAISUKE FURUYA

YÛICHIRO ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA DE DEJARSE POSEER POR EL DEMONIO...

Guren encuentra a Yûichirô después de que el muchacho haya sido capturado por la secta Hyakuya, pero no parece estar dispuesto a liberarlo de sus ataduras. Mientras tanto, Mikaela debe hacer frente a la inesperada aparición de Mahiru para rescatar a su amigo y obligarlo a huir a pesar de la confianza que Yûichirô sigue depositando en Guren. No son estas las únicas amenazas a las que se enfrentan, puesto que Noya no tarda en hacer gala de su poder ante los chicos.

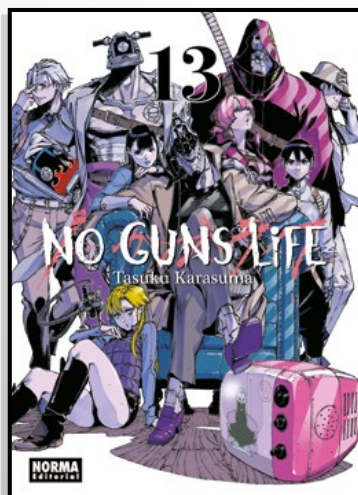
ACCIÓN / FANTASÍA

26 vols. publicados en Japón, rústica con sobrecubierta, 11,5 x 17,5 cm., 184 págs. BN + desplegable a color
PVP: 9,00 €

978-84-6795949-9



9 788467 959499



NO GUNS LIFE 13

TASUKU KARASUMA

ÚLTIMO VOLUMEN DE ESTE THRILLER CYBERPUNK

Las ondas del Harmonie expansivo llegan hasta la ciudad, donde los potenciados caen irremediablemente bajo el control de Honest. No obstante, el arriesgado ardid de Suiso Arahabaki ha conseguido proteger a su antiguo compañero de armas de estos efectos: todo está en manos de la unidad GSU número 13. Su duelo contra Honest no solo determinará el futuro de la ciudad, sino también una posible resolución para el último trabajo que se le ha encomendado a Jûzô Inui.

CIENCIA FICCIÓN / THRILLER

(13 de 13), rústica con sobrecubierta, 13 x 18,2 cm., 224 págs. B/N + 2 color
PVP: 9,00 €

978-84-679-6078-5



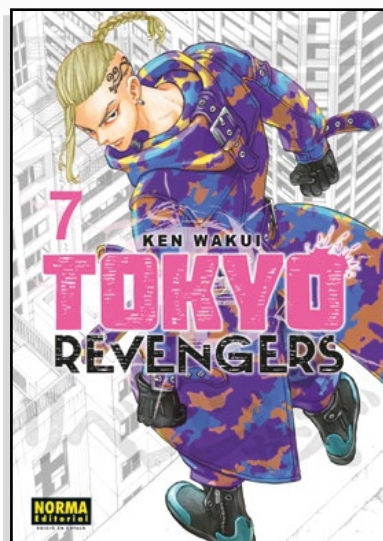
9 788467 960785



JUJUTSU KAISEN 4

GEGE AKUTAMI

Rústica amb sobrecoberta,
11,5 x 17 cm, 200 pàg. B/N
ISBN: 978-84-679-5758-7
PVP: 8,00 €



TOKYO REVENGERS 7

KEN WAKUI

Rústica amb sobrecoberta reversible,
14,8 x 21 cm, 368 pàg. B/N + 10 color
ISBN: 978-84-679-5180-6
PVP: 16,00 €



CHAINSAW MAN 5

TATSUKI FUJIMOTO

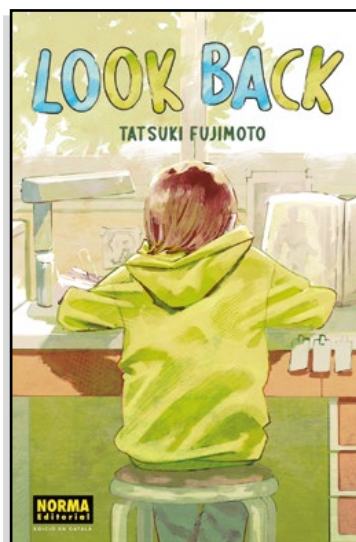
Rústica amb sobrecoberta,
11,5 x 17,5 cm, 192 pàg. B/N
ISBN: 978-84-679-5748-8
PVP: 9,00 €



GUARDIANS DE LA NIT 4

KOYOHARU GOTOUGE

Rústica amb sobrecoberta,
11,5 x 17,5 cm, 188 pàg. B/N
ISBN: 978-84-679-5850-8
PVP: 8,00 €



LOOK BACK

TATSUKI FUJIMOTO

Rústica amb sobrecoberta,
11,5 x 17,5 cm, 144 pàg. B/N
ISBN: 978-84-679-5970-3
PVP: 8,00 €



LOOK BACK KANZENBAN

TATSUKI FUJIMOTO

Cartoné,
14,8 x 21 cm, 144 pàg. B/N
ISBN: 978-84-679-5971-0
PVP: 14,00 €