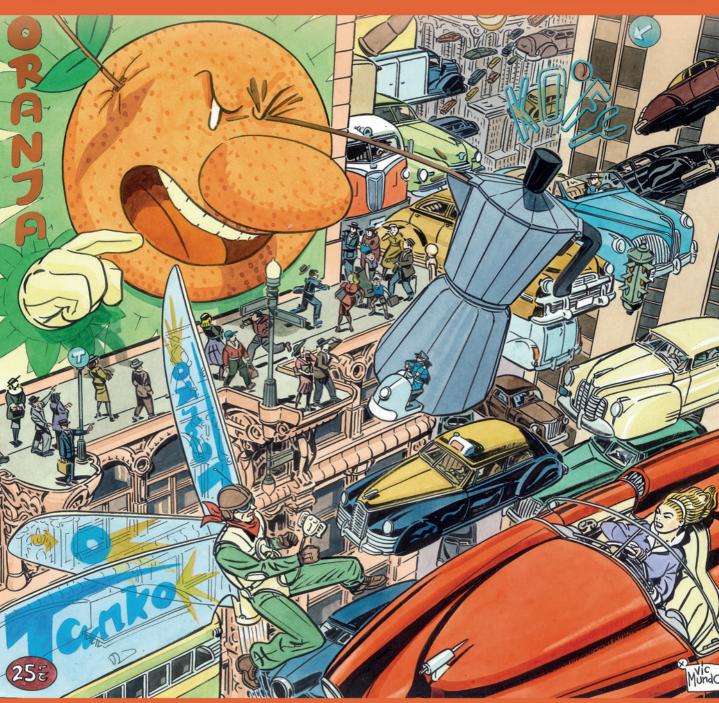
DESCUBRE NORMA

NOVEDADES MARZO 2021 • A LA VENTA EL 5 Y 26 DE MARZO



CONTRAPASO. LOS HIJOS DE LOS OTROS • EL FUTURO QUE NO FUE • DRÁCULA • GIGANTA KRIEG MACHINE • LOS DEMENTES • ESTE DEL DESTE 10 • MIDDLEWEST 2 • ARCHIE Y SABRINA 2 • NINJA. MEJORA TU JUEGO • EL HOMBRE Y EL GATO 1 • HELLSING. EDICIÓN COLECCIONISTA 1 • POR EL CHICO QUE VEÍA EN SUEÑOS 1 • SOY UNA MATAGIGANTES • Y MÁS...

DESCUBRE NORMA

<u>ÍNDICE</u>

NOVEDADES	MARZO	2021
------------------	--------------	------

CONTRAPASO. LOS HIJOS DE LOS OTROS	3
LARGO WINCH. LAS VELAS ESCARLATAS	8
LAS GRANDES BATALLAS NAVALES. LA HOUGUE	8
EL FUTURO QUE NO FUE	9
DRÁCULA	14
GIGANTA. HISTORIA DE AQUELLA QUE RECORRIÓ EL MUNDO EN BUSCA DE LIBERTAD	15
KRIEG MACHINE	20
LOS DEMENTES	21
MÁS ALLÁ DEL JARDÍN 4	26
ARCHIE Y SABRINA 2	26
ESTE DEL OESTE 10	27
MIDDLEWEST 2	27
NINJA: MEJORA TU JUEGO. MI GUÍA DEFINITIVA PARA EL GAMING	28
HELLSING. EDICIÓN COLECCIONISTA 1.	30
EL HOMBRE Y EL GATO 1	31
POR EL CHICO QUE VEÍA EN SUEÑOS 1	32
SOY UNA MATAGIGANTES	33
OTROS TÍTULOS MANGA	34

Imagen de cubierta: EL FUTURO QUE NO FUE, por Daniel Torres Edición no venal. Prohibida su venta.

© 2021 NORMA Editorial S.A.

NORMA Editorial, S.A. Pg. St. Joan 7, Pral. 08010 Barcelona.

Tel.: 93 303 68 20 - Fax: 93 303 68 31.

E-mail: norma@normaeditorial.com. Impreso en la UE.

Diseño y maquetación: Joan Moreno

www.NormaEditorial.com www.NormaEditorial.com/noticias

Facebook: NormaEditorial Twitter: @NormaEditorial Instagram: norma_editorial





CONTRAPASO LOS HIJOS DE LOS OTROS

TERESA VALERO



THRILLER

Volumen de lectura independiente Cartoné • 23,5 x 31,2 cm. 152 págs. Color PVP: **25.00** € • ISBN: 978-84-679-4458-7

A LA VENTA

26 DE MARZO



CASO ABIERTO EN LA ESPAÑA DE LOS 50

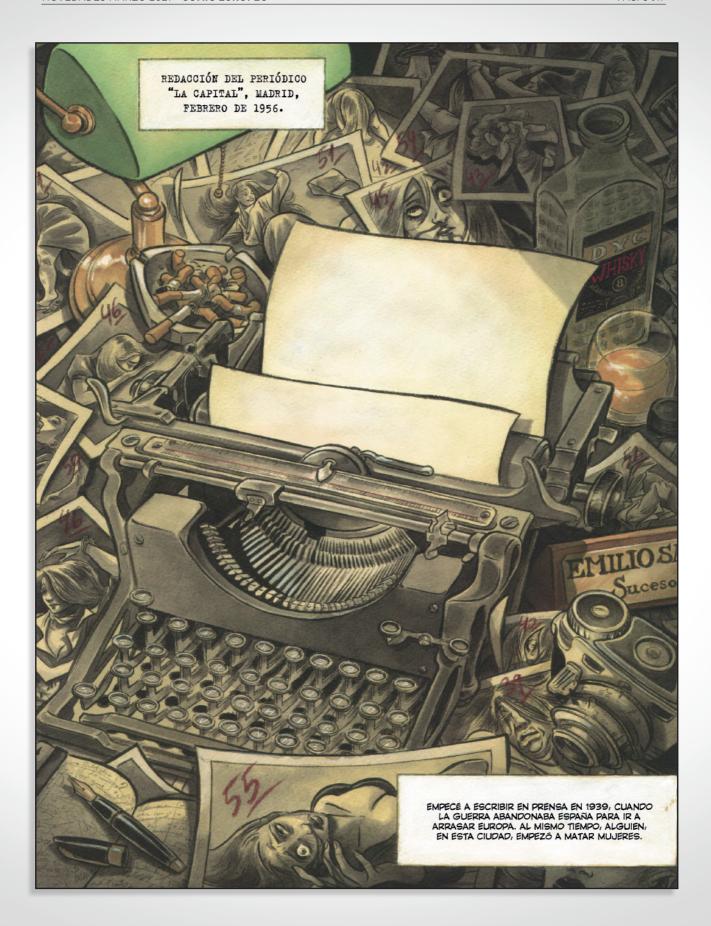
PREVIEW EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES

Cuenta el periodista **Enrique de Sena** que, durante el franquismo, la prensa presentó España como un paraíso apacible. Los gacetilleros informaban sobre crímenes sangrientos con discreción y a cuentagotas, y tenían prohibido escribir la palabra suicidio en letras de molde (este tipo de muerte se atribuía «a causas que por el momento no están determinadas»). El periodismo era un oficio manso, sujeto al miedo y a las consignas que dictaba la Dirección General de Prensa. **Teresa Valero** (*Brujeando*) recrea en *Contrapaso* la atmósfera española de los años 50 a través de los ojos de una pareja de reporteros muy especial.

Contrapaso es una de las grandes apuestas de Norma para esta temporada. Cuenta **Teresa Valero** que la idea surgió cuando escuchaba una entrevista a **Juan Rada**, uno de los directores del mítico semanario de sucesos *El Caso* (1952-1997). A Valero le impresionó aquel testimonio de lucha contra la censura y decidió que sería una idea estupenda elaborar una serie de historietas que mostraran la historia de España «mediante sus crímenes y a través de los ojos de unos periodistas comprometidos con la verdad». La pareja protagonista no podía ser más dispar. A un lado, el veterano Emilio Sanz, cuyos ideales falangistas han sufrido la erosión del paso del tiempo y que lleva décadas obsesionado con el caso de un asesino en serie. Al otro lado, el joven Léon Lenoir, hijo de republicanos, que abandona Francia y la redacción de *L'Express* para volver a Madrid a retomar su vida allí donde la dejó de adoles-

centes. Juntos coinciden en las oficinas del rotativo madrileño *La Capital*, en el frío invierno de febrero de 1956. En aquel momento, la temperatura de la ciudad subió varios grados gracias a los choques entre estudiantes afines y contrarios al régimen, y a la aparición de un cadáver en la rivera del Manzanares. La investigación de Sanz y Lenoir pondrá en tela de juicio la verdad oficial, y los conducirá a las cloacas del franquismo, incluidos centros psiquiátricos y poblados chabolistas, acercándolos a una verdad amarga que se remonta a 1939.

















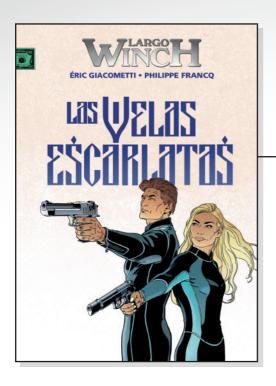






ESCRIBÍA, ¿VERDAD?

NO ME ANALICE, DOCTOR. NO SOY UNO DE SUS



THRILLER Serie abierta Cartoné • 21 2 x 29 2 cm 48 págs

Cartoné • 21,2 x 29,2 cm. 48 págs. Color PVP: **15,00** € • ISBN: 978-84-679-4463-1

LARGO WINCH | LAS VELAS ESCARLATAS

ÉRIC GIACOMETTI / PHILIPPE FRANCQ

NUEVA ENTREGA DEL *Thriller* Europeo de Referencia

Tras reemplazar a **Jean Van Hamme**, el guionista **Éric Giacometti** mantiene firme el timón de *Largo Winch* en *Las velas escarlatas*, 22.ª entrega de la colección. Este volumen cierra magistralmente un ciclo que comprende los álbumes *Encrucijada*, 20 segundos y *La estrella del alba*. Hombre de muchos recursos, Largo Winch se ha metido hasta el cuello en un embrollo del que tal vez no logre salir. Alguien le ha robado los títulos de propiedad del Grupo W. Para recuperarlos,

tendrá que bajar al metro de

Moscú v emprender un viaje

para el que solo tiene billete

26 DE MARZO



LAS GRANDES BATALLAS NAVALES

LA HOUGUE

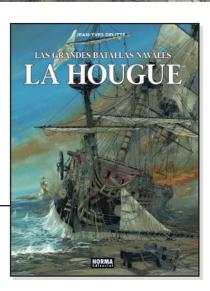
de ida.

JEAN - YVES DELITTE



UNA DE LAS MAYORES DERROTAS DE LA MARINA REAL FRANCESA

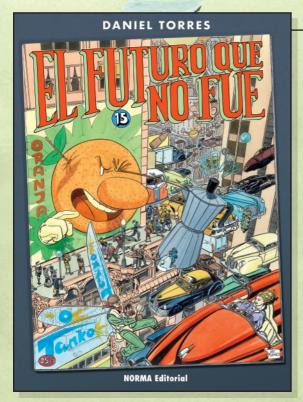
Este mes sumamos un nuevo título a nuestra colección *Grandes batallas nava-les*, dirigida por el especialista **Jean-Yves Delitte** (que, en esta entrega, hace los honores como escritor y dibujante). Se trata de *La Hougue*, un álbum espléndido dedicado al célebre combate que tuvo lugar en el contexto de la Guerra de los Nueve Años en las inmediaciones del Canal de la Mancha, en mayo de 1692, y que enfrentó a la flota anglo-holandesa contra una escuadra francesa al mando del almirante **Tourville**, que pretendía restaurar a **Jacobo II** en el trono inglés. Un álbum riguroso y vibrante.





BÉLICOVol. de lectura independiente Cuatrimestral

Cartoné • 24 x 32 cm. 56 págs. Color PVP: **18,00** € ISBN: 978-84-679-4464-8



EL FUTURO QUE NO FUE

DANIEL TORRES



CIENCIA FICCIÓN

Volumen único

Cartoné • 22 x 29,5 cm. 72 págs. Color PVP: **19,95** € ISBN: 978-84-679-4129-6 A LA VENTA

26 DE MARZO

«SU ESTILO Y ALCANCE TIENEN UNA CATEGORÍA VERDADERAMENTE INTERNACIONAL».

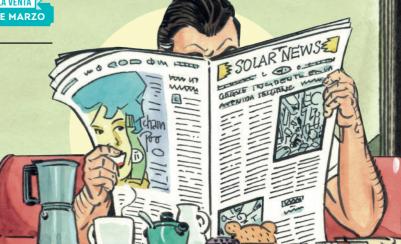
— Will Eisner

REGRESO AL RETROFUTURO

Este mes estamos de enhorabuena porque el gran historietista valenciano **Daniel Torres** vuelve al Retrofuturo, ese mundo fabuloso que refleja el porvenir tal como se preveía en los años 40 y 50 (y que no llegó a materializarse en ningún lugar salvo en las páginas amarillentas de las revistas *pulp*). Después de *Júpiter*, última aventura hasta la fecha de Roco Vargas, llega *El futuro que no fue*, un álbum muy especial que puede leerse de manera independiente y que es, a la vez, un enredo de serie negra, un relato de ciencia ficción, un tebeo modélico y una obra redonda.

El futuro que no fue transcurre en la ciudad de Montebahía, donde seremos testigos de uno de los casos del detective privado Archi Cúper, personaje que había aparecido previamente como secundario en El misterio del susurro y que rinde aquí un doble homenaje: al actor Robert Mitchum y al historietista Milton Caniff. Un buen día, Cúper recibe la visita de una cliente acaudalada que quiere contratarlo para encontrar a un empleado desleal. Pero, a medida que avanza en la investigación, descubrirá que en realidad quieren utilizarlo como peón en una oscura maniobra de las poderosas MercAgencias (corporación publicitaria que mantiene atenazado el planeta con el poder insidioso de la propaganda). A partir de entonces, tratará de darle la vuelta a la tortilla y desbaratar la operación del conglomerado empresarial en una historia donde nadie es lo que parece, y mucho menos el propio Cúper. El futuro que no fue responde al interés de Daniel Torres por explorar y ampliar los límites del Retrofuturo en que reside Roco Vargas. Además, le permite combinar sus dos géneros favoritos: la serie negra y la ciencia ficción. El resultado es un espléndido tour de force narrativo, pleno de intriga, belleza, ritmo e imaginación, Sin duda, uno de los mejores títulos de la serie y una de las grandes obras de 2021.

PREVIEW EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES











Acababa de salir de un caso que me tuvo tres días persi-guiendo, por toda la ciudad, a una rica heredera adolescente fugada con su rob.



Y que me hizo perder peso y ganar años. i BRUTO, LE VOY A
DECIR A MI ABUELO
QUE USTED HA INTENTADO ABUSAR DE
MI! YO LE DIRÉ QUE USTED LO HA CONSEGUIDO. CAPOSTAMOS ALGO POR VER A QUIÉN CREE ?

Asi que ya debería haber adivinsi que ya deperia naper adivi-nado, cuando después de afeilar-me llamé a la prensa, que en algún maldito Olimpo alguien había decidido: «Pongamos de nuevo en marcha al viejo Archi, no se nos vaya a ovidam se nos vaya a oxidar ».

































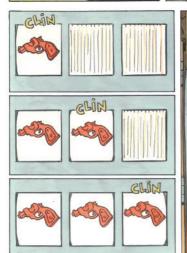






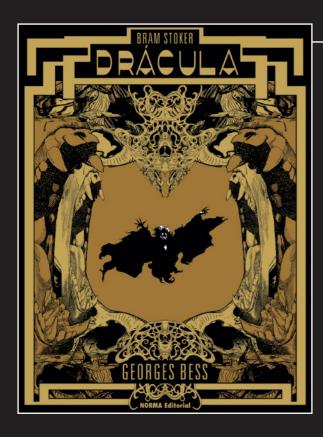












DRÁCULA

BRAM STOKER / GEORGES BESS



ADAPTACIÓN LITERARIA / TERROR

Volumen único

Cartoné • 24 x 32 cm. 208 págs. BN PVP: **35,00** € • ISBN: 978-84-679-4459-4

SANGRE, PAVOR Y LÁGRIMAS

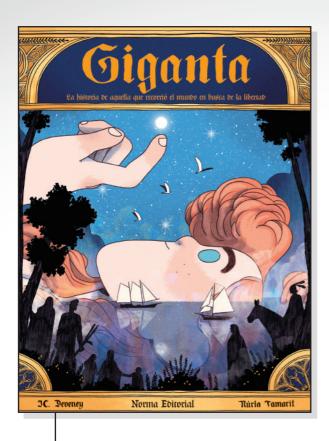
Criatura de la noche por excelencia, Drácula ha alimentado las pesadillas de generaciones de lectores desde que **Bram Stoker** lo concibió en 1897. Su popularidad no ha dejado de crecer gracias en buena medida a un arte que se estaba gestando en el momento de su nacimiento: el cine. Las adaptaciones cinematográficas se cuentan por decenas, con el conde de los Carpatos encarnado en el rostro de **Bela Lugosi, Gary Oldman** o **Christopher Lee**. Los cómics —otro arte de fines del XIX— también han contribuido a expandir su leyenda. En esa expansión han participado creadores de la talla de **Gene Colan, Ana Juan** o **Mike Mignola** (responsable gráfico de la espléndida *Drácula de Bram Stoker*). La penúltima incorporación a esta larga lista de servidores del terrible vampiro es el historietista tunecino **Georges Bess** (*Los gemelos mágicos*), que firma Bram Stoker Drácula, espléndida versión en blanco y negro, y en una edición de auténtico lujo, de la novela original.



Olivier Delcroix
— Le Figaro

Discípulo aventajado de Jean Giraud, Bess ha alcanzado a estas alturas la categoría de maestro por derecho propio. Hábil, meticuloso y sutil, vuelca todo su talento de dibujante en la realización de Bram Stoker Drácula. Ya había abordado el subgénero del vampirismo con El vampiro de Benarés, pero en su última obra se enfrenta a las raíces del mito. Su versión es fiel al texto de Stoker, trasladándonos al ocaso del siglo XIX. En estas páginas, el conde no es una criatura romántica, sino un ser maléfico que actúa como los emperadores o las plagas, extendiendo su poder. Su plan consiste en establecerse en la ciudad más pujante del momento: Londres. Una vez allí, tratará de expandir sus dominios al resto del mundo. Frente al monstruo, un grupo variopinto encabezado por Jonathan Harker, Abraham Van Helsing y la memorable Mina Murray. Bess sugiere el horror recurriendo al contraste entre las líneas finas y las grandes masas de negro. También recurre a unas imaginativas y espectaculares composiciones de página. Con estos recursos, el drama cobra vida y, como en el original, los muertos vuelven a viajar deprisa.





GIGANTA

HISTORIA DE AQUELLA QUE RECORRIÓ EL MUNDO EN BUSCA DE LIBERTAD

JC DEVENEY / NÚRIA TAMARIT



AVENTURAS

Volumen único Cartoné • 22 x 29 cm. 200 págs. Color PVP: **32,00** € • ISBN: 978-84-679-4460-0





PASOS DE GIGANTE

PREVIEW EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES

Gigante es una de las grandes apuestas de Norma para esta primavera. Y es grande en tres dimensiones. Por el tamaño de su protagonista, la entrañable Celeste, que actualiza la imagen clásica asociada a la figura del gigante en el folklore y en la literatura. También es grande por la envergadura de la obra, que alcanza las 200 páginas a todo color. Y, last but not least, es grande por la talla de su equipo creativo, formado por el guionista francés Jean-Christophe Deveney y por la artista valenciana Núria Tamarit, que nos regalan una fábula moderna ideal para niños y niñas de todas las edades.

Como los cuentos de antaño, Gigante empieza con un abandono y una adopción. Un buen día, un bebé colosal aparece en lo más espeso del bosque. Su llanto llama la atención de un leñador, cabecilla de un núcleo familiar formada por su mujer y sus seis hijos varones. De común acuerdo deciden adoptar a "la pequeña" bautizándola con el nombre de Celeste, ocultándola del resto del mundo y criándola como si fuera la hija menor (aunque su estatura la eleve varios metros por encima de sus seis hermanos). Sin embargo, Celeste es consciente de las peculiaridades que la distinguen de sus hermanos. Y no nos referimos solo a su estatura, sino, sobre todo, a su doble condición de mujer y de huérfana. Pronto, su curiosidad desbordará el pequeño universo forestal que rodea la casa empujándola a un viaje repleto de aventuras y de encuentros asombrosos. En el trayecto, Celeste irá templando su carácter gracias a las enseñanzas que extraiga de su trato con toda clase de personas v comunidades. Su odisea personal la pondrá en contacto

con campesinos, comediantes, caballeros, soldados, príncipes, brujas, fanáticos religiosos y miembros de sociedades utópicas. El resultado es una hermosísima novela gráfica, un cuento filosófico lúcido y enternecedor que una Núria Tamarit en estado de gracia plasma en imágenes de una belleza descomunal (como no podía ser de otra forma en un tebeo donde todo es grande).









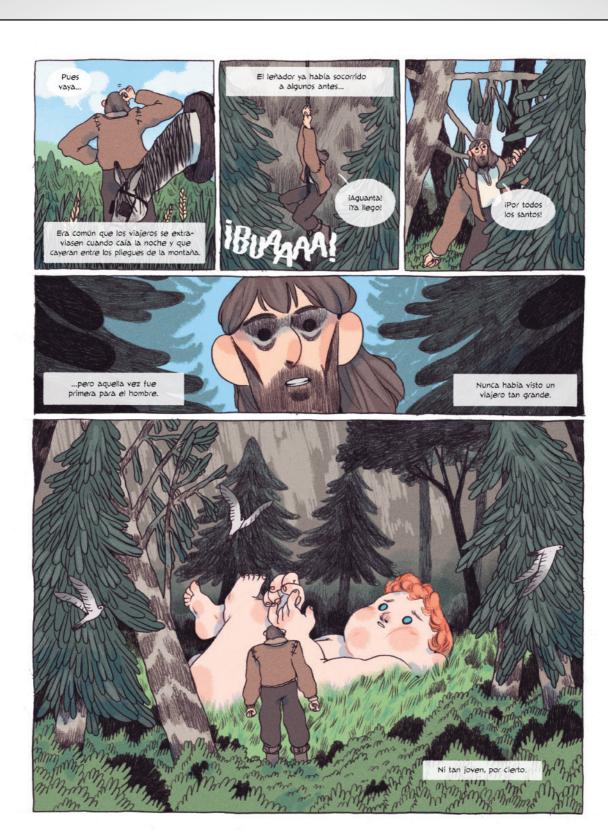


















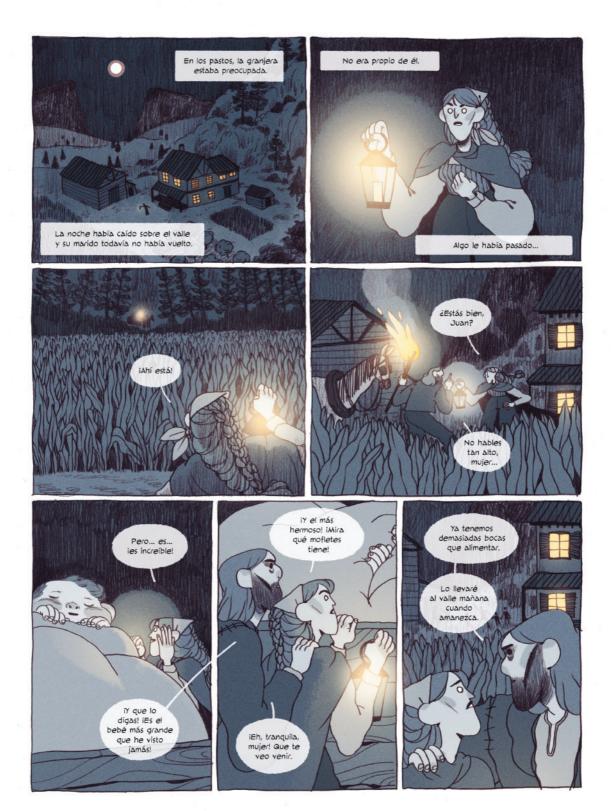


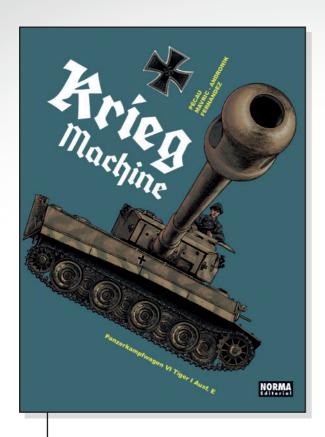












KRIEG MACHINE

PÉCAU / MAVRIC / ANDDRONIK



BÉLICO

Volumen de lectura independiente Cartoné • 23,5 x 31 cm. 80 págs. Color PVP: **19,95** € • ISBN: 978-84-679-4461-7



EL PESO PESADO DE LA II GUERRA MUNDIAL

En la II Guerra Mundial, el tanque Tiger fue el campeón alemán de los pesos pesados en la categoría de carros blindados. Era un arma compleja, frágil y cara, que venía con un manual de instrucciones ilustrado para no desmoralizar a los reclutas jóvenes. Para dar vida a este acorazado terrestre hacía falta un equipo muy especial, el que forman el guionista **Jean-Pierre Pécau** (*Wonderball*) y el dibujante **Mavric-Andronik**, que vuelven a unir sus talentos tras la recordada *Esta máquina mata fascistas*. Su nueva obra se titula *Krieg Machine*. Este *one shot* de 80 páginas cuenta el nacimiento, la evolución y la extinción del Tiger a través de los ojos de dos jóvenes tanquistas que forjan una amistad a prueba de bombas, pero no de traiciones. Cerrando el álbum con broche de oro, un completísimo dosier que incluye textos explicativos, fragmentos del manual para reclutas, croquis técnicos, notas sobre puntería y balística, y un sinfín de curiosidades para adentrarse sin temor en la panza de estos monstruos de acero.



LA HISTORIA DE LA MÁQUINA QUE AMENAZÓ CON CAMBIAR EL CURSO DE LA II GUERRA MUNDIAL





LOS DEMENTES

CULLEN BUNN / JACK T. COLE



TERROR

Volumen único

Cartoné • 17 x 26 cm. 160 págs. Color PVP: 20,00 € • ISBN: 978-84-679-4382-5

PRÓXIMAMENTE UNA PELÍCULA ORIGINAL DE **NETFLIX**

ALGUIEN VOLÓ SOBRE EL NIDO DEL CUCO

El Doctor Seuss decía a propósito de la Tierra que «no tienes que estar loco para trabajar aquí, pero ayuda». Esa expresión cobrará un sentido retorcido en Los dementes, la serie limitada de seis episodios escrita por **Cullen Bunn** (guionista de *Harrow County*) y dibujada por **Jack T. Cole**. Su protagonista es Ashli Granger, una joven enfermera que encuentra su primer empleo en Santa Cascia, un sanatorio psiquiátrico fundado en 1816 que alberga toda clase de enfermos. Lamentablemente Ashli ha elegido un mal día para empezar a trabajar. A la institución le sobran pacientes y le falta personal. Y justo ese día se suceden los incidentes desde primera hora de la mañana. Algunos sucesos son normales, otros entran en el orden de lo paranormal: torsos parlantes,



hojillas de afeitar que aparecen en lugares insospechados, pacientes con el rostro retorcido y oculto. La atmósfera acusa la tensión reinante hasta que estalla un motín que ahoga en sangre a los cuidadores. Para salir con vida, Ashli tendrá que hundirse en los abismos de la demencia.

Bunn describe Los dementes como una historia con varias capas. «Superficialmente, es la historia de una enfermera que encuentra su primer trabajo... en un manicomio embrujado. Pero eso apenas araña la superficie del relato, porque a partir de ese punto, la historia se adentra en un territorio realmente extraño. Descubriremos que el hospital donde trabaja la joven Ashli tiene una historia sórdida. Y esa historia ha impreso su huella en los pacientes y en el personal. Esa historia ha dejado una cicatriz en la realidad misma. Y la llegada de Ashli al hospital se considera, por alguna razón, un acontecimiento sagrado». Los dementes es, en resumen, una poderosa historia de horror sobrenatural sobre la que planea la sombra de una adaptación cinematográfica a cargo Netflix y del director David F. Sandberg (Shazam!).

PREVIEW EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES























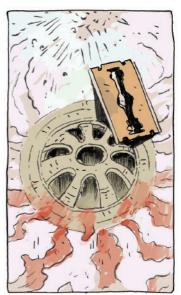




























JUVENIL / AVENTURAS / TERROR 6 volúmenes publicados en EE. UU. Cartoné • 17 x 26 cm.
112 págs. Color • PVP: 16,00 € ISBN: 978-84-679-4102-9

MÁS ALLÁ DEL JARDÍN 4

J. CAMPBELL / D. BURGOS / C. MCGEE / K. SJURSEN-LIEN / G. MAGERMCGEE

A LA CAZA DE LA RANA HÉROE

A LA VENTA

26 DE MARZO

Este mes presentamos el cuarto volumen de Más allá del jardín, que traduce en páginas de historieta la extraordinaria serie de animación creada por **Pat McHale** para Cartoon Network. Este tomo contiene los episodios 9 a 12 de la serie original americana. escritos por Danielle Burgos y Kiernan Sjursen-Lien, y dibujados por Jim Campbell y Cara McGee. Las 112 páginas de este volumen retoman la gran historia iniciada en el volumen anterior: «A la caza de la Rana Héroe», una auténtica odisea en imágenes contada desde dos puntos de vista diferentes, pero complementarios, el de Wirt y el de Greg. En su camino hacia los dominios de la Rana Héroe se las verán con toda clase de obstáculos: gigantes aquejados de insomnio, bandoleros apostados en lo profundo del bosque, piratas batracios y mil locuras más. Como broche de oro, este tomo contiene la historia «Minina va a la escuela», una fábula divertida y cruel firmada por George Mager.

ARCHIE Y SABRINA 2

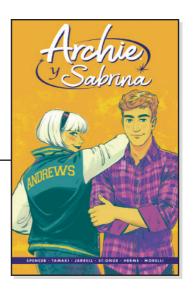
NICK SPENCER / MARIKO TAMAKI / SANDY JARRELL / JENN ST-ONGE / MATT HERMS

EL LARGO Y CÁLIDO VERANO DE RIVERDALE

A LA VENTA

26 DE MARZO

Pese a las maquinaciones de Betty y Veronica, Archie ha conseguido mantener oculto y a salvo su noviazgo con... ¡¡¡Sabrina Spellman!!! Pero ¿cómo y cuándo empezó ese romance? Encontrarás la respuesta a esas dos preguntas en el segundo volumen de *Archie y Sabrina*, escrito por **Nick Spencer** (*The Fix*) y la multipremiada guionista **Mariko Tamaki** (*Hora de Aventuras*), que se asocian con los dibujantes **Sandy Jarrell** y **Jenn St-Onge** para dar vida al clásico por antonomasia de la «dramedia» adolescente. Este tomo recopila los números 705 a 709 de *Archie*, que desvelan los sucesos ocurridos en el largo y cálido verano en que Sabrina conoció al soltero de oro de Riverdale. Sabrina acaba de mudarse a Riverdale con sus tías y trata de sobrevivir como puede al tedio veraniego del somnoliento pueblecito. Por su parte, Archie está de vacaciones, atascado en sus chapuzas y anclado en sus viejas rutinas. Hasta que, una noche después de un concierto, conoce a una chica muy especial. Tan especial que casi parece mágica.





ROMANCE / JUVENIL2 vols. publicados en EE. UU.
Cartoné • 17 x 26 cm.
140 págs. Color • PVP: **19,00** € ISBN.: 978-84-679-4402-0





CIENCIA FICCIÓN / AVENTURAS Volumen 10 de 10

Rústica • 17 x 26 cm. 128 págs. Color • PVP: 17.00 € ISBN: 978-84-679-4399-3

ESTE DEL OESTE 10

JONATHAN HICKMAN / NICK DRAGOTTA / FRANK MARTIN

CARPETAZO AL FUTURO

El guionista Jonathan Hickman (Los asesinatos del lunes negro) y el dibujante Nick Dragotta ponen punto final a Este del Oeste con un desenlace apocalíptico y demoledor. En el décimo y último volumen de esta magnífica serie, el ejército de la primera ministra Xiaolian Mao y las fuerzas confederadas al mando de Archibald Chamberlain se ven las caras en el campo de batalla. El pronóstico es incierto, pero la masacre (ya sea en un bando o en otro) parece garantizada. Entretanto, Muerte viaja al valle de los dioses para encontrar a su hijo Babilonia y enfrentarse a Guerra, Victoria y Hambre en un duelo definitivo y mortal. El Armagedón ha llegado a la superficie del planeta Tierra. El viejo mundo agoniza y está por ver si, de sus cenizas, nacerá un mundo nuevo en que los seres humanos sepan al fin vivir en paz. La moneda está en el aire. ¿De qué lado caerá? Descúbrelo en el volumen final de este western post-apocalíptico que da carpetazo al futuro.



MIDDLEWEST 2 26 DE MARZO

SKOTTIE YOUNG / JORGE CORONA / JEAN-FRANCOIS BEAULIEU

CORAZÓN DE HURACÁN



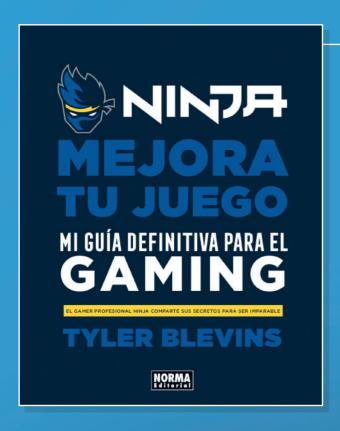
El guionista Skottie Young (I hate Fairyland) y el dibujante Jorge Corona retoman la odisea de Abel y su fiel Zorro allí donde la interrumpieron en el primer volumen de esta serie demoledora. Abel vive en un universo de fantasía que, sin embargo, tiene muchos puntos en común con el nuestro. Su padre es un hombre iracundo, con tendencia al maltrato. También es dueño de un poder extraordinario, ya que es capaz de convertirse en un tornado de grandes dimensiones. Accidentalmente, su hijo hereda ese don destructor. Huyendo de las consecuencias, emprende un viaje sin retorno al corazón del Medio Oeste para descubrir las raíces de su poder y tratar de desarticularlo. La travesía empieza con la búsqueda de su madre perdida. Continúa como una huida en la que Abel trata de despistar a su padre, que le sigue de cerca los pasos. Y acaba como un viaje iniciático, una auténtica odisea en la que Abel irá descubriendo los secretos de su genealogía, hará nuevas amistades y vivirá aventuras que desearía haber evitado.





AVENTURAS / FANTASÍA

Volumen 2 de 3 152 págs. Color • PVP: 18,00 € ISBN.: 978-84-679-4414-3



— NINJA — MEJORA TU JUEGO MI GUÍA DEFINITIVA PARA EL GAMING

TYLER BLEVINS



VIDEOJUEGOS Volumen único Rústica con solapas • 19 x 23 cm. 160 págs. Color PVP: 17.95 € • ISBN: 978-84-679-4403-7



LA GUÍA DEFINITIVA PARA EL *Gaming*

Ninja: mejora tu juego es la perfecta guía gamer. No es un tratado al uso escrito por un programador desconocido, sino un libro claro y ameno firmado por Tyler Blevins, alias «Ninja», auténtico rey del videojuego. Ninja: mejora tu juego no se presenta como literatura, sino que nace con la pretensión de convertirse en una obra de consulta, especie de enciclopedia o compendio de consejos y trucos que el autor ha ido reuniendo durante años. A lo largo de sus 160 páginas encontraréis recomendaciones básicas que podréis adaptar a todo tipo de juegos. Aunque hay ejemplos prácticos de partidas de Fornite o Apex Legends, el libro no aborda juegos concretos porque, en palabras de Ninja, «los juegos concretos vienen y van, y tendrás que irte adaptando, pero, si prestas atención a las lecciones que hay en este libro, descubrirás que nunca empiezas de cero. Y quién sabe: quizá algún día incluso puedas llegar a derrotarme».



26 DE MARZO



MEJORAR LAS Habilidades Mecánicas

Les habilidades mecánicas son tu pan de cada dis y las que mejor se trasladan entre juegos de dispanos. Taner buena puntería es tener buena puntería, y moverse bien es moverse bien, independientemente del shooter al que estás jugando. Al mismo tiempo, la buena puntería no está del todo relacionada con el ratón (sunque la puntería con el ratón es un componente importante de la mecánica, al jugal que el acondicionamiento físico en el baloncesto ayuda con el dríbbling). Es una combinación entre los conocimientos que tengas sobre el juego y tu habilidad con el tratón y cómo relacionas ambos el ratón y cómo relacionas ambos el ratón y cómo relacionas ambos

DOMINAR LA PUNTERÍA Colocar el punto de Mira

En los FPS (juegos de disparos en primera persona), las armas a distancia pueden ser de dos tipos: de hitscan o de proyectiles. Tras esos nombres subyacen complicadas

 PÁGINA ANTERIOR: Jugando a Fortnite con Mario Hezonja, de los New York Knicks. consideraciones mateméticas, pero lo importante es que sepas que las hitoran no tienen tiempo de recorrido ni caida del proyectil, mientras que las armas de proyectiles suelen tener tiempo de recorrido y sus proyectiles suelen desplazarse formando un arco en lugar de una linea recta.

Las armas hitscan no son muy realistas, pero los diseñadores de videojuegos suelen usarlas porque son más cómodas y los jugadores pueden ver fácilmente la relación de causa y efecto: la bala impacta donde tengas puesto el punto de mira.

Por otra parte, les armas de proyectiles, tal y como sugiere el nombre, tienen tiempo de recorrido y se desplaza flormando un arco. Son mucho más realistas y aparecen en juegos como Player/Linknown's Battlegrounds, que tienen la pratenta inde parecerse más a la realidad. Son juegos donde, por otra parte, la punteria requiere mucho más habilidad, y oque no puedes limitate a apuntar y disparar.

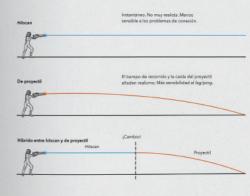
APRENDE EL TIPO DE PUNTERÍA Que necesitas

Aunque la puntería puede llegar a resultar algo tan sencillo como «apuntar y disparar», en resilidad es bastante más complicado. Existen diferentes tipos de puntería, por lo que tendrás que saber cuál es más apropiado de pendiendo de las circumstancias. Los dos más comunes son la puntería firck y la puntería tracking, pero también vamos a hablat del prachoming.

CONOCE EL TIPO DE ARMAS QUE HAY EN TU JUEGO

Hoy en día, la mayoría de los juegos usan una combinación de armas hitosan y de proyectil. En fortutile, por ejemplo, todas son hitosam emoso los fusilas de fanacottrador, qua son de proyectil. En Agez Legendr, a comisión, todas (por el abrar) son de proyectil menos el fusil de asalho Havoc. Esto significa que tienes que conocer el fugil de o de armas que usas y jugar con eso en mente. Si es hitocan,

limitate a apuntar y disparar. Si es de proyectil, tendrás que apuntar un poco por encima de donde quireis nimpacta. Cuanto mas lejos esté el objetivo, más arriba tendrás que apuntar para dafe. De ligual manere, como el tiampo de recorrido no es indantáneo, úl tu ananigo está en novemimento, tendrás que disparar hacía el lugar al que crees que se va a movec.



42



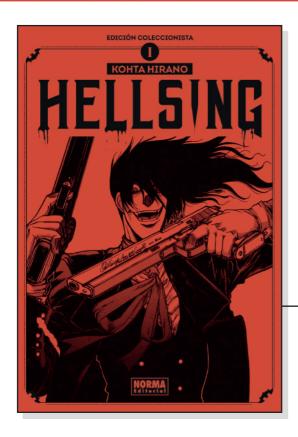
PENSAR CON Eficacia

En el primer capítulo, te animé a dar un paso satás y elegir con cabeza tu harátwa. Mi intención en este es peditre que tengas cabeza a la horra de practicar, que no es lo mismo que jugar a secas. Tenes que convertir las particlas en algo diferente. Vamos a repasar todas las técnicas que flerente. Vamos a repasar todas las técnicas que flerens para censegúr y descobrir cómo aprovechafas al másmo. Para ello, vamos a tener que penars con elicacias. Me gustaría que car y análices de maneira racional cómo podrás a hacerlo mejor. Lo ciento as que el trabajo necesario para mejorar no siempre es diventido o, al menos, no tanto como conectarse para jugar unas partidas con tas amigos, per los campeones se forjan creando y sabiendo aprovechar las ventajas poco a poco, por lo que si quieres ser el mejor, tendrás que aprender a hacerlo. Puede que muchas de las cosas que voy a comentar a continución suenen triviales, porto cuando se toman en consideración en conjunto, son las que marcan la diferencia antes ser un buen jugadory uno increbible. Emporecemos.

LOS CUATRO PILARES DE LA **MEJORÍA**



61



A LA VENTA

26 DE MARZO

HELLSING EDICIÓN COLECCIONISTA 1

KOHTA HIRANO



TERROR (1 de 5)

Cartoné • 14,8 x 21 cm. 392 págs.

BN • PVP: 16,00 € • ISBN: 978-84-679-3345-1

¡NUEVA EDICIÓN PARA LA HISTORIA DEL VAMPIRO ALUCARD!

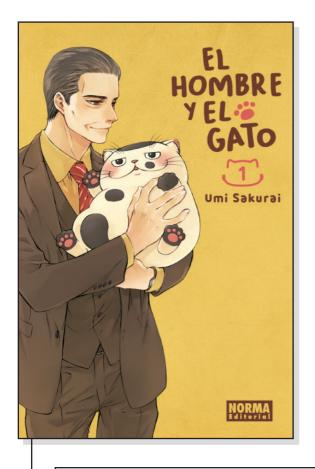
La orden real de los caballeros protestantes Hellsing Ileva más de un siglo luchando entre las sombras para preservar al Reino Unido y a la religión protestante de las hordas de criaturas sobrenaturales que amenazan su estabilidad. Bajo el mando de Integra Wingates Hellsing la organización goza de una etapa de estabilidad gracias a su arma secreta: el vampiro Alucard, un chupasangres sarcástico y violento pero muy poderoso que pese a su espíritu libre y desacato a las normas obedece sin rechistar (demasiado) las órdenes de Lady Integra debido un pacto que sellaron cuando ella era joven.

Pero no trabaja solo: Walter, el inefable, flemático y letal mayordomo de los Hellsing también es un adversario a tener en cuenta, y ahora cuentan con sangre nueva, una soldado recién convertida en vampiro gracias a la sangre de Alucard que les ayudará a enfrentarse a la siniestra organización Millenium, que ha sobrevivido a la caída del Tercer Reich... y ha puesto en marcha una

terrible operación que amenaza con sumir el mundo en el caos más absoluto.

Nueva y espectacular edición coleccionista de este clásico moderno de **Kohta Hirano**, que recopila en 5 tomos dobles este manga trepidante lleno de acción, humor y un puntito *sexy*. Una oportunidad de oro de descubrir a un artista diferente, cuyo estilo propio es un soplo de aire fresco en el mundo del manga.





EL HOMBRE Y EL GATO 1

UMI SAKURAI



SLICE OF LIFE / HUMOR

5 volúmenes publicados en Japón Rústica con sobrecubierta • 14,8 x 21 cm. 144 págs. BN + 4 color PVP: 9,50 € • ISBN: 978-84-679-4425-9 ISBN ED. LIMITADA: 978-84-679-4449-5

A LA VENTA
5 DE MARZO



Valiéndose de ilustraciones cálidas y, para qué engañarnos, de

¡NO TE PIERDAS LA TIERNA HISTORIA DE UN HOMBRE Y UN GATO!

La trama de este manga se sitúa en una tienda de mascotas en la que un gato rechonchete y adulto pasa las horas sin que nadie lo compre. Día tras día ve cómo se llevan a sus compañeros mininos, pequeños y estilizados, sin que nadie se fije en él. Cuando ya había abandonado toda esperanza, de repente un hombre se detiene ante su vitrina... ¡y quiere llevárselo! ¡Llega una emotiva historia que narra los cálidos días que unieron a un hombre solitario y a un gato que deseaba ser guerido!

Esta tierna historia gatuna se publicó en Japón a mediados de 2018, jy ahora aterriza a España para conquistarnos! Seguiremos el día a día de Fuyuki Kanda, un apuesto y solitario señor que decide adoptar (o convertirse en siervo, según se mire) a Fukumaru, un gatito con una belleza diferente a la de aquellos apocholados mininos que invaden nuestras redes sociales. ¿Quién no se ha encontrado nunca ante la tesitura de adoptar a una mascota? Fuyuki aprenderá cuáles son las necesidades de su nuevo integrante felino: comprarle un arenero, latitas, juguetes que acabarán siendo adornos, je incluso una camita en la que no piensa dormir nunca! Total, teniendo una caja, ¿quién quiere una cama? Además de las intrépidas aventuras e inseguridades de Fukumaru, descubriremos también el triste pasado de su amo y qué le ha llevado a vivir una vida tan solitaria.

un felino tan entrañable como Fukumaru, **Umi Sakurai** ha creado un manga tierno a la par que divertido que cautivará a los amantes de los gatos, y al resto de lectores, que no se diga.

IPOSTAL EXCLUSIVA
DE REGALO EN LA
ED. LIMITADA!



POR EL CHICO QUE VEÍA EN SUEÑOS 1

KEI SANBE



THRII I FR

7 vols. publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta • 13 x 18,2 cm. 192 págs. BN + 2 color PVP: 9,00 €

SBN: 978-84-679-3872-2

ISBN ED. ESPECIAL: 978-84-679-4450-1 (Sin derecho a devolución)

DOS EDICIONES A ESCOGER

El primer volumen de *Por el chico que vi en sueños* estará disponible en dos ediciones: la regular y otra edición limitada que incluye una postal exclusiva, ¡una oportunidad única para empezar este apasionante *thriller* del mejor modo posible!

¡UNA HISTORIA DE SUSPENSE A MANOS DEL AUTOR DE *DESAPARECIDO!*

Senri Nakajô parece un adolescente normal y corriente, algo taciturno. Vive con sus abuelos, echándoles una mano en la casa y en su verdulería, pero lo que pocos conocen es una faceta autodestructiva que lo empuja a relacionarse con algunos elementos poco recomendables de la sociedad. Escarbando en su pasado, parece evidente que el origen es el traumático asesinato de su familia cuando tenía 5 años y su paso por un hogar de acogida mientras recibía ayuda psicológica, pero hay mucho más que las truculentas portadas de los diarios de la época.

Es cierto que Senri recobró el sentido en su casa, junto al cadáver de sus padres y bañado en su sangre, sin recordar qué había sucedido. No sabe qué les pasó, pero lo que le atormenta es no saber qué le ocurrió a Kazuto, su hermano gemelo. No había ni rastro del niño, ninguna pista que indicara si había sufrido el mismo destino que sus padres o había sido secuestrado por el asesino. Pero lo que Senri nunca le ha contado a nadie es que tiene un vago recuerdo del asesino, y la convicción de que Kazuto sigue vivo... y confía encontrarlo usando la conexión especial que les unía como gemelos. Y parece que por fin ha dado con el rastro del asesino...

Kei Sanbe ya nos puso en vilo con su obra anterior, *Desaparecido*, que podéis encontrar completa en nuestro catálogo. En este nuevo trabajo demuestra de nuevo su genio como maestro del suspense y la intriga con una historia trepidante, donde el protagonista deberá desentrañar un oscuro misterio y cazar a un asesino... sin perder la vida en el intento.





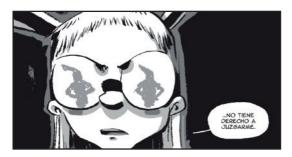
— SOY UNA — MATAGIGANTES

JOE KELLY / KEN NIIMURA



DRAMA / SLICE OF LIFE Volumen único

Cartoné con lámina exclusiva • 17 x 26 cm. 308 págs. BN PVP: **23,95** € • ISBN: 978-84-679-4413-6



¡JOE KELLY Y KEN NIIMURA REGRESAN CON ESTA NUEVA EDICIÓN DE *SOY UNA MATAGIGANTES!*

Por allá en el 2009, en Norma Editorial publicamos el famoso cómic de la mano de **Joe Kelly** (*X-Men, Action Comics...*) y **Ken Niimura** (*Japonés en viñetas, Henshin*), que nos cautivó con la historia de una niña cuya imaginación desbordante no era más que un mecanismo para evadirse de la cruda realidad. El gran éxito que cosechó esta obra la llevó a la gran pantalla y, ahora, casi doce años después, *Soy una matagigantes* regresa con una nueva y titánica versión.

Esta historia nos sitúa en la piel de Barbara Thorson, una niña de diez años considerada por los compañeros de clase como un bicho raro. Ella no se preocupa por qué tipo de ropa está de moda o por los cotilleos de Hollywood, lo que a ella le gusta son los libros y los juegos de rol. Sin embargo, Barbara es especial: ella es una matagigantes. Al ser la única portadora del martillo de guerra mágico, Coveleski, solo ella será capaz de pararle los pies a los gigantes que están al acecho y que causarán la destrucción de la humanidad...

En la versión mejorada de esta obra se incluyen nuevas ilustraciones, una nueva revisión y una recopilación del guion original del primer y del último capítulo. Soy una matagigantes es una obra maestra que entremezcla la forma del cómic americano con la esencia del manga japonés. Se aleja a todas luces del género heroico que tanto se estila en Estados Unidos, aportándonos una historia cargada de emociones y fantasía en la que los autores nos adentran, poco a poco, en el oscuro trasfondo de una chica que se evade de la realidad mediante la imaginación. ¡Una obra maestra del cómic digna de estar en nuestras estanterías! EXCLUSIVA DE REGALO A LA VENTA **5 DE MARZO**

CHAINSAW MAN 4

TATSUKI FUJMOTO



ACCIÓN / SOBRENATURAL 9 vols. publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 192 págs. BN PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-4417-4

GUARDIANES DE LA Noche 19

KOYOHARU GOTOUGE



ACCIÓN / SOBRENATURAL (19 de 23)

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 192 págs. BN PVP: **8,00** € ISBN: 978-84-679-4418-1

CARDCAPTOR SAKURA 5

CLAMP



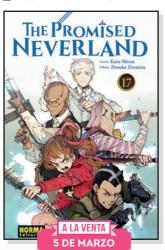
AVENTURAS / FANTASÍA

(5 de 9)

Rústica con sobrecubierta 13 x 18,2 cm. 232 págs. BN +2 color PVP: **9,95** € ISBN: 978-84-679-3997-2

THE PROMISED NEVERLAND 17

KAJU SHIRAI / POSUKA DEMIZU



AVENTURAS / THRILLER (17 de 20)

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 188 págs. BN PVP: **8,00** € ISBN: 978-84-679-4361-0

LAS QUINTILLIZAS 6

NEGI HARUBA



COMEDIA / ROMANCE

(6 de 14)

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 192 págs. BN PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-4178-4

THE SEVEN DEADLY SINS 38

NAKABA SUZUKI



AVENTURAS / FANTASÍA (38 de 41)

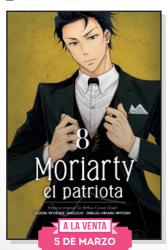
Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 180 págs. BN PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-4431-0





MORIARTY EL PATRIOTA 8

RYOSUKE TAKEUCHI / HIKARU MIYOSHI

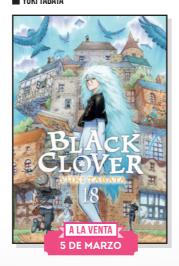


AVENTURAS / MISTERIO 13 volúmenes publicados en Japón

Rústica con solapas 11,5 x 17,5 cm. 200 págs. BN + 4 color PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-4397-9

BLACK CLOVER 18

YÛKI TABATA



MAGIA / AVENTURAS 27 volúmenes publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 196 págs. BN PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-4363-4

JAGAAN 5

MUNEYUKI KANESHIRO / KENSUKE NISHIDA



THRILLER / SOBRENATURAL 11 volúmenes publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta 13 x 18,2 cm. 224 págs. BN PVP: **9,00** €

ISBN: 978-84-679-4251-4

SERAPH OF THE END 17

T. KAGAMI / Y. YAMAMOTO / D. FURUYA



ACCIÓN / FANTASÍA 22 vols. publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 176 págs. BN + desplegable a color PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-3802-9

PAREDES QUE NOS SEPARAN 7

HARU TSUKISHIMA



ROMANCE

(7 de 7)

Rústica con sobrecubierta 11.5 x 17.5 cm. 176 págs. BN PVP: **9.00** € ISBN: 978-84-679-3905-7

AJIN 15

GAMON SAKURAI



THRILLER / CIENCIA FICCIÓN 16 vols. publicados en Japón Rústica con sobrecubierta 13 x 18,2 cm. 192 págs. BN + 2 color PVP: **9,00** €

ISBN: 978-84-679-4421-1

NUESTRAS PRECIOSAS CONVERSACIONES 5

ROBICO



SLICE OF LIFE / ROMANCE

(5 de 7)

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 160 págs. BN PVP: 9.00 € ISBN: 978-84-679-4428-0

LA SINGULARIDAD DE PTOLOMEO 6

M. OSAKI / G. SNARK / S. HASE



CIENCIA FICCIÓN

(6 de 8)

Rústica con sobrecubierta 13 x 18,2 cm. 192 págs. BN PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-3699-5

KAGENO TAMBIÉN **OUIERE DISFRUTAR DE SU JUVENTUD 7**

YUKA KITAGAWA



ROMANCE / HUMOR

(7 de 11)

Rústica con sobrecubierta 11,5 x 17,5 cm. 168 págs. BN PVP: 9.00 € ISBN: 978-84-679-3895-1

DEAD DEAD DEMONS DEDEDEDE DESTRUCTION 8

INIO ASANO



SLICE OF LIFE / CIENCIA FICCIÓN 10 vols. publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta 12,7 x 18 cm. 160 págs. BN + 4 color PVP: **9,00** €

ISBN: 978-84-679-4424-2

CAPITÁN HARLOCK Dimension voyage 9

L. MATSUMOTO / K. SHIMABOSHI



SPACE OPERA (9 de 10)

Rústica con sobrecubierta 13 x 18,2 cm. 176 págs. BN PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-4423-5

BUNGOU STRAY DOGS 14

KAFKA ASAGIRI / SANGO HARUKAWA



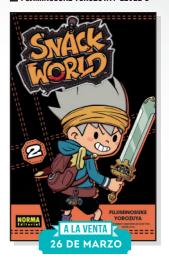
ACCIÓN / SOBRENATURAL

20 vols. publicados en Japón

Rústica con sobrecubierta 13 x 18,2 cm. 176 págs. BN + 4 color PVP: **9,00** € ISBN: 978-84-679-3659-9

THE SNACK WORLD 2

FUJIMINOSUKE YOROZUYA / LEVEL-5



AVENTURAS / FANTASÍA

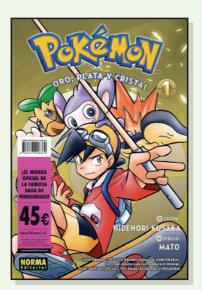
(2 de 3)

Rústica con solapas 11,5 x 17,5 cm. 188 págs. BN PVP: **9,00** €

ISBN: 978-84-679-4232-3

PACK DE INICIACIÓN POKÉMON 3

HIDENORI KUSAKA / SATOSHI YAMAMOTO

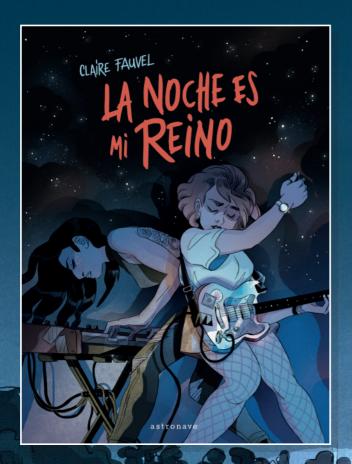


26 DE MARZO



Incluye POKÉMON 5, POKÉMON 6, POKÉMON 7 y POKÉMON 8

PVP: **45,00** € ISBN: 978-84-679-2633-0



AMISTAD, MUSICA ROCK Y AMOR

CLAIRE FAUVEL

DE LA MANO DE LA DIBUJANTE DE LA GUERRA DE CATHERINE

«La noche es mi reino es una sorpresa muy agradable, porque cuenta una historia importante pero a la vez pequeña, porque sabe entender la sociedad en la que tiene lugar desde aspectos muy distintos y sabe mostrarnos fases casi opuestas en la vida de su protagonista y demostrar un gran amor por la música, la música grande, la que todos conocemos, y la más pequeña, la de quienes sueñan con hacerse un nombre en este mundo.»

— Cómic para todos

«La obra triunfa en su retrato de la juventud, ese periodo de la vida en el que el futuro es incierto y todo es posible, mostrando unos personajes desbordantes de vida, llenos de ganas de comerse el mundo y beberse la vida a sorbos.»

— Rocío Orraca, librería *Noveno Arte*



astronave



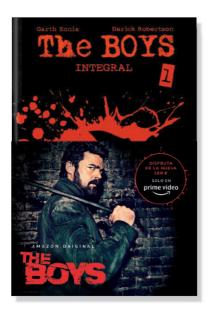


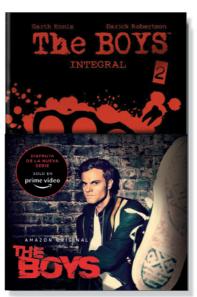














NORMA Editorial



www.NormaEditorial.com/noticias

Síguenos en

Librería de cómics digitales: www.cimoc.com

NORMA Editorial, S. A.
Passeig de Sant Joan, 7. 08010 Barcelona
Tel. 93 303 68 20 • Fax: 93 303 68 31
norma@normaeditorial.com

Facebook: NormaEditorial • NormaEdEUR • NormaEdUSA • NormaEdManga
Twitter: @NormaEditorial • @NormaEdEUR • @NormaEdUSA • @NormaEdManga

 $\textbf{Instagram:} \quad \mathsf{Norma_Editorial} \bullet \mathsf{NormaEdEUR} \bullet \mathsf{NormaEdUSA} \bullet \mathsf{NormaEdManga}$