


# [1985-2009]

## ILUSTRACIONES

En los años 80, miles de jóvenes vivieron impensables aventuras y arriesgados retos provocados por el cine y el recién llegado “videojuego”. El cine se nutrió de un elenco increíble de grandes autores de cartelera que, aún hoy, se venden como reliquias de arte en tiendas especializadas.

Pero en el videojuego español de los 80, un solo autor despunta de forma indiscutible, tanto por lo prolijo de su producción como por la impactante naturaleza de sus ilustraciones.



**Alfonso Azpiri acaparó la producción y el estilo marcado de la mayoría de carátulas de aquella época.**

**Hablar de portadistas de carátulas y publicidad en este género era hablar de Alfonso Azpiri. Cambió el panorama de cómo ver un videojuego, y fue la firma incuestionable de toda la producción de videojuegos de la llamada década dorada del software español.**

**En aquella época los videojuegos españoles competían en igualdad de condiciones con el producto internacional, pero en cuanto a reclamo de los productos en las estanterías, la edición española contaba con un atractivo y un carisma, reflejo de sus carátulas, que en la mayoría de los casos superaba con creces a sus competidores extranjeros.**





Su estilo está compuesto por un colorido desbordante, perspectivas imposibles y un dinamismo impropio de una ilustración al uso. Cuando un jugador se encaprichaba de un juego, transportaba en su mente la imagen de carátula hasta conseguir el anhelado objeto, momento a partir del cual quedaba anexionada a la experiencia de juego. En algunos casos incluso los gráficos del juego estaban inspirados en el grafismo de la carátula, como es el caso de MOT.



Sin temor a equivocarse, se podría hacer una cronología exhaustiva del desarrollo de videojuegos en España a través de sus carátulas. Fue el pionero y mantuvo el liderato en ilustrar los mundos imaginarios de la incipiente industria del ocio interactivo español.

Aún hoy, las carátulas que adornan nuestros juegos están influenciadas, de una manera directa o indirecta, por su trabajo. Guardar una edición de gran parte de su obra en este libro es, sin duda, un deleite y una deuda indiscutible con su carrera.

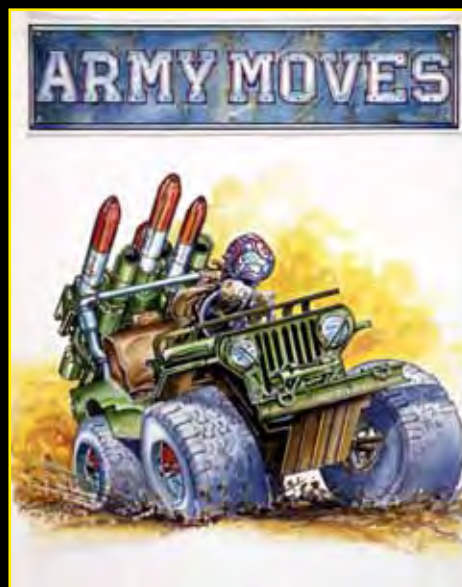


## VIDEOJUEGOS DESTACADOS.....



### Abu simbel, profanation

Dinamic 1985, Spectrum, Amstrad CPC, MSX y PC.



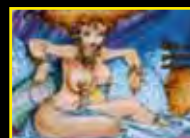
### Army Moves.

Dinamic 1986 Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX y Amiga.



### La Colmena

Opera Soft 1992. Amiga y PC.



## VIDEOJUEGOS DESTACADOS.....



### Lorna

Topo Soft 1990.

Spectrum, Amstrad CPC, MSH, Atari ST, Amiga y PC.



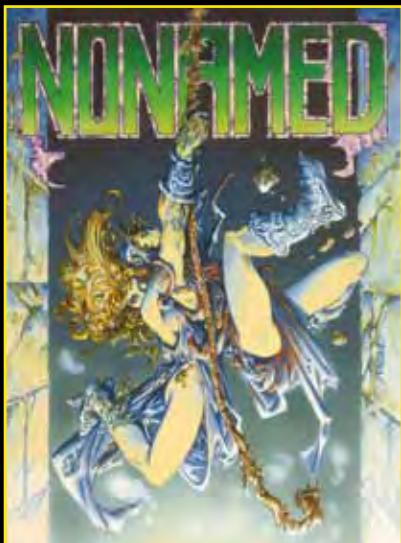
### Mot Opera

Soft 1989. Spectrum, Amstrad CPC,

Commodore 64, MSH, Atari ST, Amiga y PC.



## VIDEOJUEGOS DESTACADOS.....



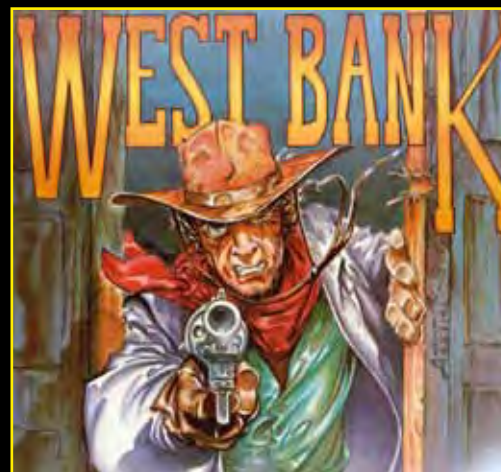
### Nonamed

Dinamic 1986. Spectrum, Amstrad CPC y MSX.



### Sirwood

Opera soft 1990. Spectrum, Amstrad CPC, MSX y PC.



### West Bank

Dinamic 1985. Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX.



### Viaje al centro de la tierra

Topo soft 1989. Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Atari ST, Amiga y PC.



## BIBLIOGRAFÍA .....



Azpiri nació en Madrid en 1947. Aunque estudió la carrera de piano, su afición por el dibujo le hizo dejar la música para dedicarse a la historieta. En 1972 colabora por primera vez en la revista *Trinca* con las series *Dos fugitivos en Malasia* y *Alpha Cosmos*. Posteriormente trabajó un largo período de tiempo colaborando para Italia en revistas eróticas.

Unos años más tarde ve la luz su primer personaje, Zephid, basado en fantasía heroica. Su siguiente personaje, Lorna, con inquietantes historias de ciencia ficción con trasfondo erótico, se ha publicado en todo el mundo, en revistas tan prestigiosas como *Heavy Metal* y *Penthouse*.

*Pesadillas* y *Otros sueños* son dos obras de ciencia ficción también publicadas en el extranjero. Dada su afición a este género, colabora en la película *El caballero del dragón*, de Fernando Colomo, diseñando trajes espaciales y naves.

El 10 de abril de 1988 es portada del suplemento del diario El País, con un nuevo personaje infantil llamado Mot, que durante cuatro años se publica periódicamente en el suplemento hasta completar un total de seis libros. A causa del éxito que obtiene este personaje, L'Studio-Canal Plus Internacional se interesa por el proyecto para una serie de dibujos animados, que se llega a emitir por primera vez en las televisiones internacionales en 1995.

Aparte de sus publicaciones en revistas, su inquietud le ha llevado por otros caminos, como los nuevos campos de la informática, y realiza 200 carátulas para juegos y programas de ordenador, entre ellos para dos de sus más famosos personajes: Lorna y Mot.

Sus dibujos, tanto de historietista como de ilustrador, se han publicado y se publican en países como Francia, Italia, Suecia, Bélgica, Alemania, Brasil, España y Estados Unidos.

## DATOS TÉCNICOS .....

**FORMATO:** 220 x 295mm  
**PAGINAS:** 128. Color  
**P.U.P.:** 14,95 euros