

# ÍNDICE

<b>Prólogo</b> , por Raúl Montón «Punisher»	11
<b>Introducción</b>	15
<b>1. Precedentes recreativos</b>	19
Alejandro Finisterre	23
De camino al vídeo	26
<b>2. Videogame y el paracaidista</b>	29
<b>3. Fernando Yago y los pioneros del videojuego español</b>	41
<b>4. Petaco y el comecocos español</b>	59
<b>5. La leyenda del fin del tiempo</b>	69
<b>6. ITISA, conexión francesa</b>	81
<b>7. El ataque de los clones</b>	93
<b>8. Tecfri, de emboscadas y submarinos</b>	103
1983-85: La gran emboscada	106
1986-87: «It's a Tecfri game»	117
<b>9. Los piratas de Duintronic</b>	125
<b>10. IDSA, tarde y mal</b>	133
<b>11. Dinamic e Inder forman equipo</b>	139
<b>12: El legado de Gaelco (I)</b>	157
1991: El faraón cojo	163
1992: Un año olímpico	172
1993: Curva rasante hacia el éxito	181

1994: El caimán nostálgico	187
1995: El juguete de Zeus	195
El rey ha muerto. ¡Viva el rey!	206
<b>13. TCH, la mediocridad por bandera</b>	209
<b>14. Luces, cámaras... ¡Picmatic!</b>	219
<b>15. Nix S.A., el retorno de Yago</b>	229
<b>16. El legado de Gaelco (II)</b>	239
<b>17. Ocaso y renacimiento del arcade español</b>	257
<b>Extended Play</b> (Epílogo)	271
<b>El concepto del juego arcade</b> , por Javier Valero	273
<b>La primera máquina recreativa</b> , por Jesús Relinque «Pedja»	275
<b>El descubrimiento</b> , por José Manuel Fernández «Spidey»	278
<b>Agradecimientos</b>	281