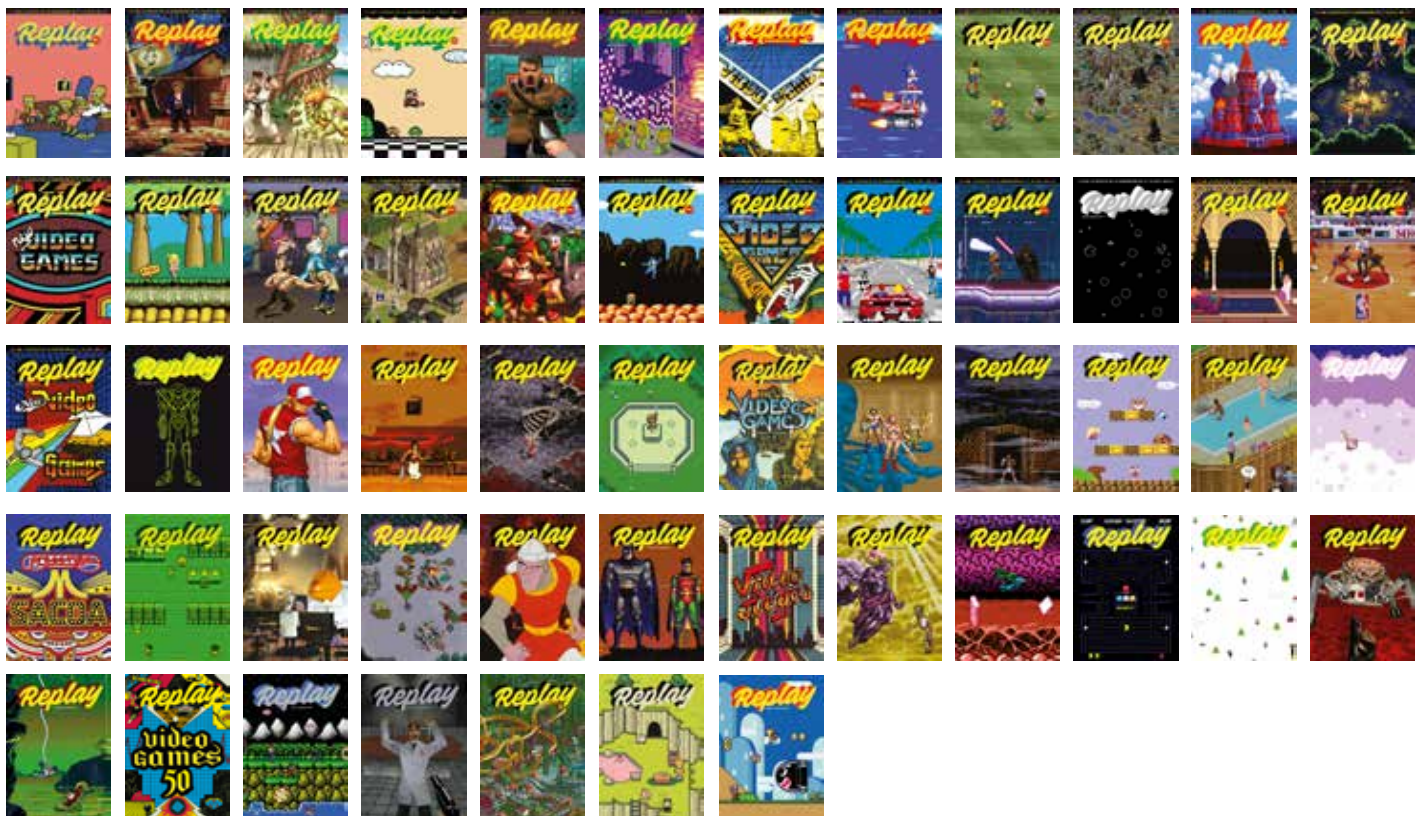


Revista **Replay** es mucho más que una publicación sobre videojuegos retro; es un archivo vivo de la historia de los videojuegos en Latinoamérica. En un mundo donde la tecnología avanza rápidamente, **Replay** nos conecta con las raíces de una cultura que marcó toda una generación y que continúa influyendo en la industria actual.

Como la única revista impresa de retrogaming en la región, *Replay* cumple un papel fundamental en la preservación y difusión de la memoria audiovisual y cultural de los videojuegos clásicos. A través

de sus páginas, los lectores acceden a análisis profundos, entrevistas a protagonistas históricos, y un recorrido por la evolución de una industria que ha evolucionado y se ha reinventado constantemente.

Además, la revista fomenta una comunidad de entusiastas que comparten una misma pasión, promoviendo el valor del juego como manifestación cultural, artística y tecnológica. En resumen, *Replay* no solo mantiene viva una historia valiosa, sino que también inspira nuevas generaciones a valorar y preservar su legado.



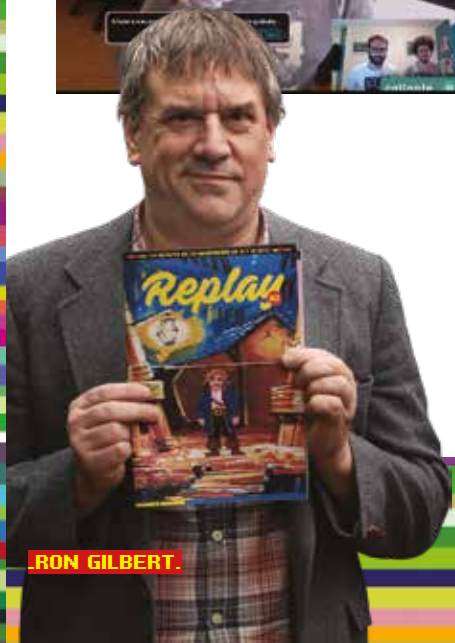
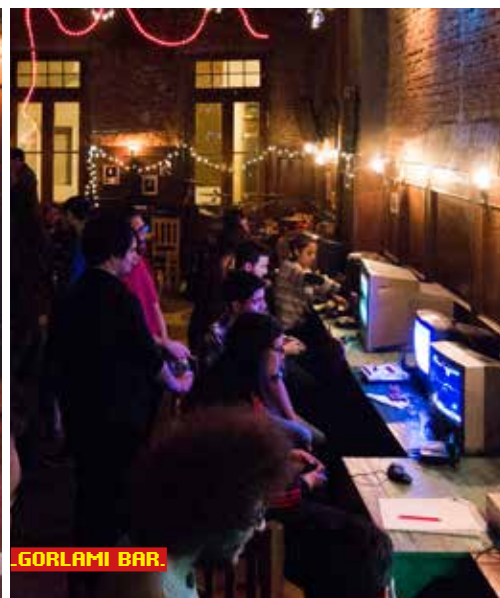
»HI-SCORES

Uno de nuestros objetivos es poder contar la historia de los videojuegos en la Argentina. Fue así que dimos con los creadores de TRUCOTRON, el primer arcade desarrollado y fabricado íntegramente en nuestro país. Luego de ese descubrimiento, tuvimos el honor de hablar con Juan Kurhelec, fundador de Playland y el encargado de traer los primeras pinballs y tragamonedas del país ¡allá por el año 1939!

También tuvimos la suerte de poder entrevistar a leyendas del medio internacional como Ron Gilbert (creador de *Monkey Island*) y a John

Romero (uno de los padres del *Doom*), entre otros.

A través de nuestros 55 números y a lo largo de ya casi 10 años de seguir editando la revista, han pasado decenas de desarrolladores, músicos, programadores y diseñadores que trabajan en videojuegos hoy y que nos ayudan a entender el estado actual de la industria local. Y a lo largo de varios eventos, como organizadores y como invitados, hemos podido acercar a los curiosos algunas de estas historias y participar del debate sobre el rol de los videojuegos en nuestra tradición cultural.



Replay



EDUSOFT.

HISTORIA
DE LAS HOME
COMPUTERS
ARGENTINAS.



PROGRAMA EDUCATIVO
PARA COLEGIOS SECUNDARIOS
AREA COMPUTACION

TOMO 1

LOS CREADORES
DE LA SINCORP SBX.



BLACKHEART
ARCADE NACIONAL.



BARCADES
EN ARGENTINA.



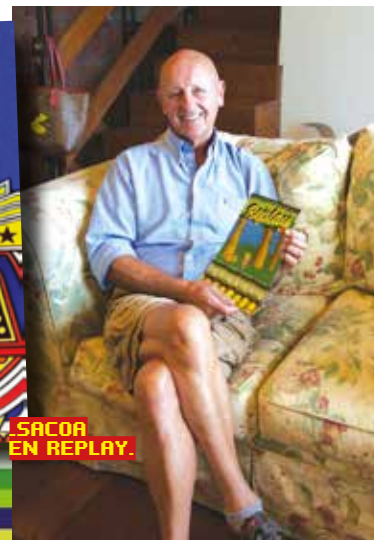
VILLA CRESPO
SOFTWARE.



ARGENTINA
EN VIDEOJUEGOS.



SACOA
EN REPLAY.





revistareplay.com.ar

NUESTRAS REDES

facebook.com/revistareplay

x.com/revista_replay

instagram.com/revistareplay

CONTACTO:

REVISTAREPLAY@GMAIL.COM