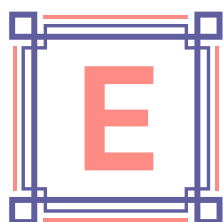


# RELATOS Y DATOS

Por Jorge Fernando Díaz Greene

 @jfdiazgreene



El 7 de diciembre de 1991, salió el primer ejemplar de la revista mexicana que marcó toda una era para los que somos videojugadores: *Club Nintendo*. Sus orígenes

se remontan en una tienda oficial de Nintendo, propiedad de Jorge Nogami, localizada en Av. Insurgentes 686, de la ahora Ciudad de México e inaugurada el 10 de julio de 1988.

Ahí, el 18 de marzo de 1989, salió el primer ejemplar del boletín gratuito catorcenal *El Mundo de Nintendo*. Los responsables de publicarlo eran dos publicistas llamados Gus Rodríguez y Pepe Sierra. Fundadores de su propia empresa publicitaria llamada Network Publicidad y que también habían trabajado con Jorge Nogami para la publicidad de una tienda oficial de Canon que inauguró antes. El boletín tuvo éxito gracias

al respaldo de cuatro videojugadores expertos y cuatro licenciatarias de Nintendo: Capcom, Acclaim, Vic Tokai y Kemco-Seika. El contenido del boletín consistía en dar a conocer las novedades, trucos y secretos de los videojuegos de Nintendo. Posteriormente, Gus Rodríguez se comunicó directamente con Nintendo para tratar de replicar lo logrado pero con la ayuda de los demás licenciatarios y la propia Nintendo. En un principio, los ejecutivos de Nintendo se molestaron al enterarse de la publicación de ese boletín sin su autorización. Sin embargo, al ver que era de excelente calidad, enviaron a Teruhide Kikuchi, director general de C. Itoh, empresa representante de Nintendo en México en ese entonces, para conocer a Gus Rodríguez y Pepe Sierra y ofrecerles la oportunidad de participar en la licitación de la publicación de la revista oficial de Nintendo en México y Latinoamérica.

En 1991 se hizo dicha licitación con dos proyectos: el de Network Publicidad y el de la editorial chilena Publicaciones Continentales, la cual, C. Itoh había contratado inicialmente para la publicación de la revista y que años más tarde sería adquirida por Televisa para crear Editorial Televisa. El primero, era parecido al boletín. El segundo, consistía



en un libro de actividades con los personajes de Nintendo. Ganó el segundo proyecto. Sin embargo, C. Itoh argumentó que le parecía mejor el primer proyecto que el propuesto por la editorial. Por lo que, al final, Publicaciones Continentales y Network Publicidad trabajaron en conjunto. Y así, surgió la revista publicándose mensualmente. Poco tiempo después, se hicieron las ediciones de Argentina, Chile, Colombia y Venezuela con contenidos similares y portadas distintas. En México dejó de publicarse de manera física en 2015. De 2015 a 2019 continuaría en formato digital a través de la App Store de Apple. La última publicación de manera física en Latinoamérica fue la de Chile en febrero del 2019. *Club Nintendo* dejó de publicarse por la crisis financiera de Grupo Televisa. Cerrando definitivamente su editorial.

A finales de 1991, se transmitía por el Canal 5 de Televisa el programa de concursos semanal *Intercontrol*, conducido por Graciela Mauri y Fabiola Liebana con una duración de 30 minutos por emisión los miércoles a las 20:00 horas. En él, competían cuatro participantes vestidos como



los personajes principales Mario y Luigi de los tres juegos de *Super Mario Bros.*, con overoles, gorras y playeras. Los overoles eran azul marino y los colores usados en las gorras y playeras eran rojo, verde, amarillo, azul, morado o rosa. Los participantes debían jugar uno de los dos concursos basados en los juegos de la NES *Tetris* o *Dr. Mario* y jugar en la NES el juego *Duck Hunt* o *World Class Track Meet*. Los dos participantes que acumularan más puntos, iban al concurso final basado en los juegos de *Super Mario Bros*. El ganador recibía el paquete *Power Set* de la NES o el control profesional para la NES *NES Advance* y el teclado *Miracle* que se podía conectar en la NES y en la SNES y enseñaba a tocar el piano a través de varios juegos. El segundo lugar recibía el NES Advance y tres juegos para la NES o el NES Advance, el paquete *Action Set* de la NES y un juego para la NES. Finalmente, el tercer y cuarto lugares recibían un juego portátil y un juego para la NES. Además de concursos, se daban trucos y anunciaban nuevos juegos para la NES y SNES. El programa se realizaba en Guadalajara, Jalisco, y tuvo pocas emisiones terminando en 1992.

En la próxima entrega, hablaré de mis seis primeras y últimas dos consolas portátiles de Nintendo y más sobre Nintendo. Hasta entonces. ➡

