



Dopo anni di successi alla Mattel, Tom Kalinske fu nominato amministratore delegato della compagnia a soli trent'anni. Le politiche interne, alla fine, lo avrebbero spinto ad andarsene anzitempo.

Fotografia per gentile concessione di Tom Kalinske.

Tra un impiego e l'altro, Tom Kalinske e la sua famiglia trascorsero una vacanza alle Hawaii interrotta preventivamente da un ospite inatteso...

Fotografia per gentile concessione di Tom Kalinske.



Hayao Nakayama, presidente di Sega Enterprises, rintracciò Kalinske alle Hawaii e lo accompagnò in Giappone per mostrargli la sua compagnia. Colpito, Kalinske acconsentì a diventare l'amministratore delegato di Sega of America per sfidare lo strapotere di Nintendo che, a quei tempi, controllava il 95 per cento del mercato dei videogiochi.

Fotografia per gentile concessione di Tom Kalinske.



Il gigantesco espositore di Nintendo, soprannominato “Morte Nera”, al Consumer Electronics Show del 1989.

Fotografia per gentile concessione della Consumer Electronics Association.



Per spodestare Nintendo, Tom Kalinske fece affidamento soprattutto sul suo braccio destro, Shinobu Toyoda (al centro), e sul genio del marketing Al Nilsen (sinistra).

Foto per gentile concessione di Shinobu Toyoda.

Al Nilsen si prepara all'innovativo giro dei centri commerciali di Sega, un viaggio attraverso metà della nazione all'insegna della guerra tra Genesis e Super Nintendo... compiuto mesi prima che il secondo arrivasse sugli scaffali.

Fotografia per gentile concessione di Ellen Beth Van Buskirk.



Shinobu Toyoda in posa con Joe Montana (al centro), protagonista di uno dei primi successi di Sega, e con David Rosen (a sinistra), che fondò Sega nel 1967.

Fotografia per gentile concessione di Shinobu Toyoda.



Poco dopo l'arrivo di Tom Kalinske, tutta l'America divenne pazza per Sonic. Il carattere forte del porcospino blu aveva contagiato uomini, donne e bambini di tutte le età (famiglia Kalinske compresa, naturalmente).

Fotografia per gentile concessione di Tom Kalinske.



Prima di regnare sul mondo dei videogiochi, Nintendo of America era soltanto una piccola compagnia che produceva cabinati arcade, gestita dal brillante e visionario Minoru Arakawa.

Fotografia per gentile concessione di Howard Phillips.



Howard Lincoln, avvocato di Seattle, aveva aiutato Arakawa a muovere i primi passi ed era diventato il vicepresidente di Nintendo of America.

Fotografia per gentile concessione di Howard Phillips.

All'inizio degli anni novanta, Arakawa e Lincoln avevano condotto Nintendo al successo grazie a cabinati popolarissimi come Donkey Kong, Punch-Out e Mario Bros.

Fotografia per gentile concessione di Howard Phillips.





Nel 1984 Nintendo of America aveva deciso di lanciare una console a 8-bit, chiamata Advanced Video System o AVS, ma a causa della crisi del mercato videoludico del 1983 nessun rivenditore voleva avere più a che fare con Nintendo. Secondo loro, la moda dei videogiochi era finita.

Foto per gentile concessione di Howard Phillips.



Nintendo lanciò il Nintendo Entertainment System (NES) a New York soltanto un anno dopo. Per scrollarsi di dosso le stimate della crisi del 1983, Nintendo sfruttò R.O.B. (Robotic Operating Buddy) per dare l'idea che il NES fosse qualcosa di più che una semplice console.

Foto per gentile concessione di John Sakaley.

Nel 1988, Nintendo Power era diventata la prima rivista a raggiungere il milione di abbonati. Incarnava l'impegno di Nintendo nell'offrire ai suoi utenti un'esperienza senza precedenti.

Foto per gentile concessione di John Sakaley.





Howard Phillips, “game master” di Nintendo, che “giocava ai videogiochi per vivere”, nel 1990 era diventato più popolare di Madonna, Pee Wee Herman e l’Incredibile Hulk.

Foto per gentile concessione di Howard Phillips.



Phillips era diventato una celebrità, ma neppure lui poteva competere con Michael Jackson, protagonista di uno dei primi successi a 16-bit per Genesis: Moonwalker. In questa foto, il leggendario Re del Pop è in posa con il Re del Marketing di Sega.

Foto per gentile concessione di Al Nilsen.



Dopo che lo staff di Kalinske aveva azzannato il mercato, il vicepresidente esecutivo di Nintendo, Peter Main, coordinò con fierezza il lancio del Super Nintendo (SNES) nel 1991

Foto per gentile concessione di Peter Main.



Per ammortizzare l'impatto dello SNES a 16-bit di Nintendo e proseguire sul sentiero evolutivo di Sega, Kalinske si affidò alle brillanti relazioni pubbliche di Ellen Beth Van Buskirk.

Foto per gentile concessione di Ellen Beth Van Buskirk.



Kalinske voleva che Sega diventasse qualcosa di più di una semplice compagnia di videogiochi, e nel 1992 fondò il Sega Youth Education Health Foundation.

Foto per gentile concessione di Cheryl Quiroz



Jeff Goodby (a sinistra), Rich Silverstein (a destra) e la loro innovativa agenzia pubblicitaria crearono la campagna "Welcome to Next Level" di Sega, producendo una serie di famosissimi spot televisivi (che si concludevano tutti col famoso "grido Sega").

Foto per gentile concessione di Jeff Goodby.



Il duro lavoro di Diane Fornasier (a sinistra) con il Game Gear e il successo del Genesis aiutarono Sega a raggiungere davvero il "livello successivo".

Foto per gentile concessione di Dianne Fornasier.



Bill White di Nintendo “cambiò fazione” nel 1993 e si unì a Sega, simbolizzando il mutare della marea.

Foto per gentile concessione di Bill White.



Nonostante avesse perso presa sul mercato, Nintendo rimase fedele ai suoi principi e continuò a sviluppare giochi per tutta la famiglia. In questa foto il direttore delle autorizzazioni diritti di Nintendo, Tony Harman, annuncia con fierezza l'uscita di Major League Baseball insieme a Ken Griffey Junior.

Foto per gentile concessione di Tony Harman.



Mentre Nintendo contrattaccava a colpi di ottimi titoli, Kalinske si concentrava sugli hardware di nuova generazione, cercando di stringere un accordo con Olaf Olafsson, il capo di Sony Electronic Publishing.



Foto per gentile concessione di Johann Pall Valdimarsson.

Al gioco del baseball di Nintendo seguì il successo travolgente di Donkey Kong Country. Avendo venduto più di sette milioni di copie in soli sei mesi, Lincoln e Arakawa si godettero il momento in cui l'ago della bilancia pendeva di nuovo dalla loro parte.

Foto per gentile concessione di Howard Lincoln.



Tom Kalinske, Shinobu Toyoda e il vicepresidente esecutivo Paul Rioux in costume per il lancio di Sonic & Knuckles. Nonostante i loro sorrisi, i loro costumi rappresentano il nuovo rapporto tra Sega of America e Sega of Japan.

Foto per gentile concessione
Shinobu Toyoda.



Sega subì il colpo di grazia all'Entertainment Electronics Expo del 1995, quando Steve Race di Sony salì sul palco per il discorso più importante (e breve) della sua carriera.

Foto per gentile concessione
di Steve Race.

Dopo il trionfale successo del Nintendo 64, Howard Lincoln e Minoru Arakawa gareggiarono per beneficenza fuori dagli uffici della compagnia a Redmond, nello stato di Washington.

Foto per gentile concessione di Howard Lincoln.

