



**Thomas Jannot,
Chefredakteur**

7 Gründe, warum 2002 ein gutes Jahr wird

Den Euro brauchen wir nicht mehr zu fürchten, weil er endlich da ist. Machen wir wieder das Beste daraus.

Extremisten geht es an den Kragen, weil der Westen dazugelernt hat. Kokettieren wir nicht mit falschem Mitleid.

Nebulöse Geschäftspraktiker werden für unverlangte Fax- und Mail-Werbung verklagt, weil die EU per Gesetz durchgreift. Honorieren wir die seriösen Angebote.

Virtuelle Geldverbrenner machen Pleite, weil endlich wieder kaufmännische Regeln gelten. Unterstützen wir die ökonomischen E-Services.

Vorgetäuschte Auflagenerfolge überschätzter Vorzeigeverlage fliegen auf, weil die IVW-Prüfer Ernst machen. Machen wir weiter ehrliche Hefte.

Steuererhöhungen werden auf die nächste Legislaturperiode verschoben, weil die Regierung um ihre Wiederwahl fürchten muss. Genießen wir unser sauer verdientes Geld.

Unternehmer brauchen sich nicht mehr für einstellige Wachstumsraten zu schämen, weil es der IT-Branche nicht viel besser gehen muss als allen anderen. Reihen wir uns ein in den realen Lauf der Dinge.

Ein gesundes, erfolgreiches und friedliches Neues Jahr 2002 wünscht Ihnen das Team von PC DIREKT.

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Thomas Jannot', written in a cursive style.

P.S. Laut Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) wurden im ersten Halbjahr 2001 mit 16,77 Millionen verkauften Spielen 13,7 Prozent mehr verkauft als im gleichen Zeitraum des Vorjahres. Der Umsatz stieg um 1,7 Prozent auf umgerechnet 333,10 Millionen Euro, was auf einen gesunkenen Durchschnittspreis pro Spiel zurückzuführen ist, der unter anderem per Verzicht auf teure Kopierschutzmechanismen ermöglicht wurde. Unserer Meinung nach der richtige Schritt in die Zukunft, weil das beste Konzept gegen Raubkopien (So viel vorweg zum Titelthema ;-).