

## PC-Joker 10/1993 Online

2014-03-23 18:17:20 by LTC2

Einen schönen Sonntag zusammen,

Es gibt mal wieder ein paar Ausgaben, und den Anfang macht die 10/1993 vom PC-Joker :-)

**EDITORIAL**


**HIGH SOCIETY**

Seit gut einem halben Jahr gibt es ihn nun also, den „Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland“. Würde auch Zeit, daß die feindigsten Köpfe der Branche mal dieselben zusammenstecken, um Computerspiele in der breiten Öffentlichkeit zu dem zu machen, was sie genommen längst sind: gesellschaftsfähig!

Denn im Gegensatz zum bereits seit 1987 bestehenden „Verband der Softwareindustrie Deutschland“ hat sich die Vereinigung teutonischer Spieleschmieden und -vertriebe (die Mitgliederliste reicht von A wie Ascom über Blue Byte, Bomico, MicroProse, Leisuresoft, Profisoft und Software 2000 bis zu T wie Thalion) neben der Bekämpfung des Raubkopiererwesens, der Organisation gemeinsamer Entertainment-Messen wie der kommenden in Köln und einer Beschränkung des Spielverleihs auch die Imagepflege auf das Banner geschrieben. Zu derlei löblichen Zwecken treffen sich unter dem Vorsitz von Softgolds Jürgen Goldner bzw. seines Stellvertreters Norbert Wardenga von Software 2000 nun alle zwei Monate so prominente Leute wie MicroProse' Marketing-Manager Uwe Fürstenberg (Schriftführer) oder der Münchner Anwalt und Cracker-Schreck Freiherr von Gravenreuth (Schatzmeister) und diskutieren in stiller Abgeschlossenheit die Probleme der Spieleindustrie.

Aha, und zu welchen konkreten Ergebnissen ist die „ehrenwerte Gesellschaft“ bislang gelangt? Nun, vornehmlich zu dem, daß es einfacher ist, in zehn Minuten die gesamte Ultima-Serie zu lösen, als die Interessen verschiedener Hersteller und Programmierer unter einen Hut zu bringen. Tja, das hätte ich ihnen auch sagen können. Es mag sich also so manches Verbandsmitglied fragen, ob die Aufnahmegebühr von 1.000 Markern die Sache wert war und warum die Fachpresse mit dünnen Begründungen („Intime Unternehmensdetails...“) ausgesperrt bleibt. Trotz allem ist der jungen Vereinigung jede Menge Erfolg zu gönnen, schließlich produziert nur eine zufriedene Industrie befriedigende Soft – und mehr wollen wir letztlich ja gar nicht, stimmi's?

Das heißt, doch, ich will Euch jetzt nämlich schon noch viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe wünschen. Denn Ihr wißt ja: Mit dem Joker ist man immer in guter Gesellschaft!



**Euer Michael**

Einen schönen Sonntag zusammen,

Es gibt mal wieder ein paar Ausgaben, und den Anfang macht die 10/1993 vom PC-Joker :-)

# EDITORIAL

## HIGH SOCIETY

Seit gut einem halben Jahr gibt es ihn nun also, den „Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland“. Würde auch Zeit, daß die feindigsten Köpfe der Branche mal dieselben zusammenstecken, um Computerspiele in der breiten Öffentlichkeit zu dem zu machen, was sie genommen längst sind: gesellschaftsfähig!

Denn im Gegensatz zum bereits seit 1987 bestehenden „Verband der Softwareindustrie Deutschland“ hat sich die Vereinigung teutonischer Spieleschmieden und -vertriebe (die Mitgliederliste reicht von A wie Ascom über Blue Byte, Bomico, MicroProse, Leisuresoft, Profisoft und Software 2000 bis zu T wie Thalion) neben der Bekämpfung des Raubkopiererwesens, der Organisation gemeinsamer Entertainment-Messen wie der kommenden in Köln und einer Beschränkung des Spielverleihs auch die Imagepflege auf das Banner geschrieben. Zu derlei löblichen Zwecken treffen sich unter dem Vorsitz von Softgolds Jürgen Goldner bzw. seines Stellvertreters Norbert Wardenga von Software 2000 nun alle zwei Monate so prominente Leute wie MicroProse' Marketing-Manager Uwe Fürstenberg (Schriftführer) oder der Münchner Anwalt und Cracker-Schreck Freiherr von Gravenreuth (Schatzmeister) und diskutieren in stiller Abgeschlossenheit die Probleme der Spieleindustrie.

Aha, und zu welchen konkreten Ergebnissen ist die „ehrenwerte Gesellschaft“ bislang gelangt? Nun, vornehmlich zu dem, daß es einfacher ist, in zehn Minuten die gesamte Ultima-Serie zu lösen, als die Interessen verschiedener Hersteller und Programmierer unter einen Hut zu bringen. Tja, das hätte ich ihnen auch sagen können. Es mag sich also so manches Verbandsmitglied fragen, ob die Aufnahmegebühr von 1.000 Markern die Sache wert war und warum die Fachpresse mit dünnen Begründungen („Intime Unternehmensdetails...“) ausgesperrt bleibt. Trotz allem ist der jungen Vereinigung jede Menge Erfolg zu gönnen, schließlich produziert nur eine zufriedene Industrie befriedigende Soft – und mehr wollen wir letztlich ja gar nicht, stimmt's?

Das heißt, doch, ich will Euch jetzt nämlich schon noch viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe wünschen. Denn Ihr wißt ja: Mit dem Joker ist man immer in guter Gesellschaft!



Euer Michael



# EDITORIAL


## HIGH SOCIETY

*Seit gut einem halben Jahr gibt es ihn nun also, den „Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland“. Würde auch Zeit, daß die findigsten Köpfe der Branche mal dieselben zusammenstecken, um Computerspiele in der breiten Öffentlichkeit zu dem zu machen, was sie genaugenommen längst sind: gesellschaftsfähig!*

*Denn im Gegensatz zum bereits seit 1987 bestehenden „Verband der Softwareindustrie Deutschland“ hat sich die Vereinigung teutonischer Spieleschmieden und -vertriebe (die Mitgliederliste reicht von A wie Ascom über Blue Byte, Bomico, MicroProse, Leisuresoft, Profisoft und Software 2000 bis zu T wie Thalion) neben der Bekämpfung des Raubkopiererwesens, der Organisation gemeinsamer Entertainment-Messen wie der kommenden in Köln und einer Beschränkung des Spielverleihs auch die Imagepflege auf das Banner geschrieben. Zu derlei löblichen Zwecken treffen sich unter dem Vorsitz von Softgolds Jürgen Goldner bzw. seines Stellvertreters Norbert Wardenga von Software 2000 nun alle zwei Monate so prominente Leute wie MicroProse' Marketing-Manager Uwe Fürstenberg (Schriftführer) oder der Münchner Anwalt und Cracker-Schreck Freiherr von Gravenreuth (Schatzmeister) und diskutieren in stiller Abgeschlossenheit die Probleme der Spieleindustrie.*

*Aha, und zu welchen konkreten Ergebnissen ist die „ehrenwerte Gesellschaft“ bislang gelangt? Nun, vornehmlich zu dem, daß es einfacher ist, in zehn Minuten die gesamte Ultima-Serie zu lösen, als die Interessen verschiedener Hersteller und Programmierer unter einen Hut zu bringen. Tja, das hätte ich ihnen auch sagen können. Es mag sich also so manches Verbandsmitglied fragen, ob die Aufnahmegebühr von 1.000 Markern die Sache wert war und warum die Fachpresse mit dünnen Begründungen („Intime Unternehmensdetails...“) ausgesperrt bleibt. Trotz allem ist der jungen Vereinigung jede Menge Erfolg zu gönnen, schließlich produziert nur eine zufriedene Industrie befriedigende Soft – und mehr wollen wir letztlich ja gar nicht, stimmt's?*

*Das heißt, doch, ich will Euch jetzt nämlich schon noch viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe wünschen. Denn Ihr wißt ja: Mit dem Joker ist man immer in guter Gesellschaft!*



Euer Michael

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=News&file=article&sid=105>