

## Übersicht



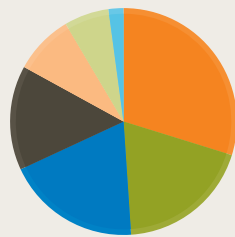
## Slogan: Das große Computer- und Video-Spiele-Magazin von Happy Computer

|                                |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |
|--------------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Preis (DM):                    | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       | 6,50       |
| # Seiten:                      | 116        | 116        | 116        | 108        | 108        | 108        | 64         | 64         | 80         | 88         | 72         | 64         |
| # Tests:<br>(# Seiten)         | 51<br>(34) | 56<br>(41) | 76<br>(40) | 68<br>(41) | 82<br>(40) | 59<br>(34) | 43<br>(18) | 35<br>(16) | 38<br>(23) | 42<br>(22) | 51<br>(21) | 47<br>(19) |
| # Kleinanzeigen:<br>(# Seiten) | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   | 0<br>(0)   |
| # Hilfetipps:<br>(# Seiten)    | 52<br>(9)  | 37<br>(10) | 29<br>(9)  | 19<br>(9)  | 16<br>(12) | 56<br>(16) | 31<br>(8)  | 27<br>(10) | 36<br>(10) | 32<br>(10) | 18<br>(11) | 23<br>(12) |
| zeitlicher Verlauf             | 11/87      | 12/87      | 1/88       | 2/88       | 3/88       | 4/88       | 10/88      | 11/88      | 12/88      | 1/89       | 2/89       | 3/89       |

Anm.: Angebrochene Seiten wurden als ganze Seiten gezählt.

## Aufschlüsselung

### Tests nach Plattform



|                 |    |
|-----------------|----|
| Amiga:          | 14 |
| Atari ST:       | 9  |
| MS-DOS:         | 9  |
| C64:            | 7  |
| Schneider CPC:  | 4  |
| Sega Master S.: | 3  |
| NES:            | 1  |

### Kleinanzeigen nach Plattform



(In dieser Ausgabe noch keine Kleinanzeigen.)

Anm.: Gezählt wurden nur die tatsächlich getesteten Plattformen, auch wenn weitere Portierungen angekündigt/ verfügbar waren.

## Tests im Detail

### Verteilung der Testanzahl nach Plattform über die Zeit

|                               |       |       |      |      |      |      |       |       |       |      |      |      |
|-------------------------------|-------|-------|------|------|------|------|-------|-------|-------|------|------|------|
| C64                           | 23    | 21    | 28   | 18   | 29   | 20   | 15    | 7     | 12    | 12   | 14   | 7    |
| Atari ST                      | 7     | 8     | 9    | 11   | 18   | 15   | 11    | 10    | 11    | 8    | 16   | 9    |
| Amiga                         | 5     | 5     | 11   | 17   | 16   | 13   | 10    | 10    | 7     | 7    | 11   | 14   |
| MS-DOS                        | 4     | 3     | 4    | 4    |      | 4    | 3     | 3     | 3     | 2    | 4    | 9    |
| Sega Master System            | 4     | 4     | 7    | 4    | 4    | 3    | 2     | 3     | 3     | 4    | 3    | 3    |
| Nintendo Entertainment System | 4     | 5     | 5    | 7    | 5    | 1    |       |       |       | 4    | 1    | 1    |
| Atari VCS 2600                | 2     | 2     | 2    | 2    | 3    | 2    |       |       |       |      |      |      |
| Atari XE/XL                   | 1     | 2     | 3    |      |      |      |       |       |       |      |      |      |
| Schneider CPC 6128            | 1     | 6     | 6    | 5    | 5    |      | 2     | 2     | 1     | 3    | 1    | 4    |
| Apple II                      |       |       | 1    |      | 2    | 1    |       |       |       |      |      |      |
| PC Engine                     |       |       |      |      |      |      |       |       | 1     | 2    |      |      |
| zeitlicher Verlauf            | 11/87 | 12/87 | 1/88 | 2/88 | 3/88 | 4/88 | 10/88 | 11/88 | 12/88 | 1/89 | 2/89 | 3/89 |

## Sonstiges

### Bemerkenswerte Dinge dieser Ausgabe

Zwei neue Redakteure: Michael Hengst (siehe frühere Ausgaben) und Martin Goldmann. Letzterer ist mir völlig unbekannt - mal sehen, wie lange er dabei war. (Vielleicht wäre abschließend ein „Redakteur-Zeitstrahl“ nicht schlecht?)

Automatentest von „Power Drift“.

Das sagenumwobene aber letztendlich nie erschienene „Konix“-Videospielsystem wurde im CES Bericht erwähnt.

Erster großer Bericht über das Sega Mega Drive.