Nr. 19 Statistik der Power Play, Ausgabe 10/1989.

Übersicht

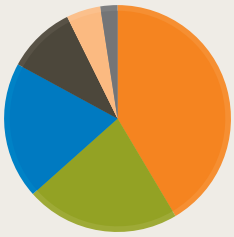
Slogan: Das große Computer- und Video-Spiele-Magazin von Happy Computer

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:	64	80	88	72	64	72	64	64	64	64	64	64
# Tests: (# Seiten)	35 (16)	38 (16)	42 (22)	51 (21)	47 (21)	47 (20)	36 (17)	35 (14)	55 (22)	37 (17)	36 (16)	41 (20)
# Kleinanzeigen: (# Seiten)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
# Hilfetipps: (# Seiten)	27 (10)	36 (10)	32 (10)	18 (11)	23 (12)	23 (13)	36 (14)	28 (9)	27 (12)	24 (14)	39 (14)	12 (9)
zeitlicher Verlauf	11/88	12/88	1/89	2/89	3/89	4/89	5/89	6/89	7/89	8/89	9/89	10/89

Anm.: Angebrochene Seiten wurden als ganze Seiten gezählt.

Aufschlüsselung

Tests nach Plattform



Amiga:	17
Atari ST:	9
C64:	8
MS-DOS:	4
PC Engine:	2
Sega Master S.:	1

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

Kleinanzeigen nach Plattform

(In dieser Ausgabe noch keine Kleinanzeigen.)

Tests im Detail

Verteilung der Testanzahl nach Plattform über die Zeit

C64	7	12	12	14	7	10	6	7	5	8	7	8
Atari ST	10	11	8	16	9	7	6	6	14	10	8	9
Amiga	10	7	7	11	14	12	15	6	19	8	8	17
MS-DOS	3	3	2	4	9	8	4	8	6	6	5	4
Sega Master System	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	1
Nintendo Entertainment System			4	1	1	2		2	1	1	2	
Schneider CPC 6128	2	1	3	1	4	4	1	2	4		1	
Apple II						1						
PC Engine		1	2						2	2	2	2
Sega Mega Drive								1	1			
Apple Macintosh											1	
zeitlicher Verlauf	11/88	12/88	1/89	2/89	3/89	4/89	5/89	6/89	7/89	8/89	9/89	10/89

Sonstiges

Bemerkenswerte Dinge dieser Ausgabe

Neues vom „Sentinel"-Schöpfer Geoff Crammond: „Stunt Car Racer".

„Xenon II" wird von - wichtig! - Michael Hengst getestet. Auf der Seite daneben ist die vollformatige Werbung dazu mit einer grottenschlechten Übersetzung: „Die Gesamtgröße hat mit sechs zu räumenden Schichten (Anm.: „levels") ..." Aber die Krönung: „Originalkommentar von Heinrich Lenhardt: [...]" Und was bitteschön ist „... die volle Bildschirm-Paraleaxe..." (sic!)

In einem Leserbrief wird „Shareware" bzw. das Prinzip „der erste Level ist umsonst" angepriesen - so wurde z.B. „Doom" vermarktet.

Hintergrundbericht über die Arcade-Produktion bei Atari.

Statistik: www.oliver-kilb.de
Bildquelle: Power Play

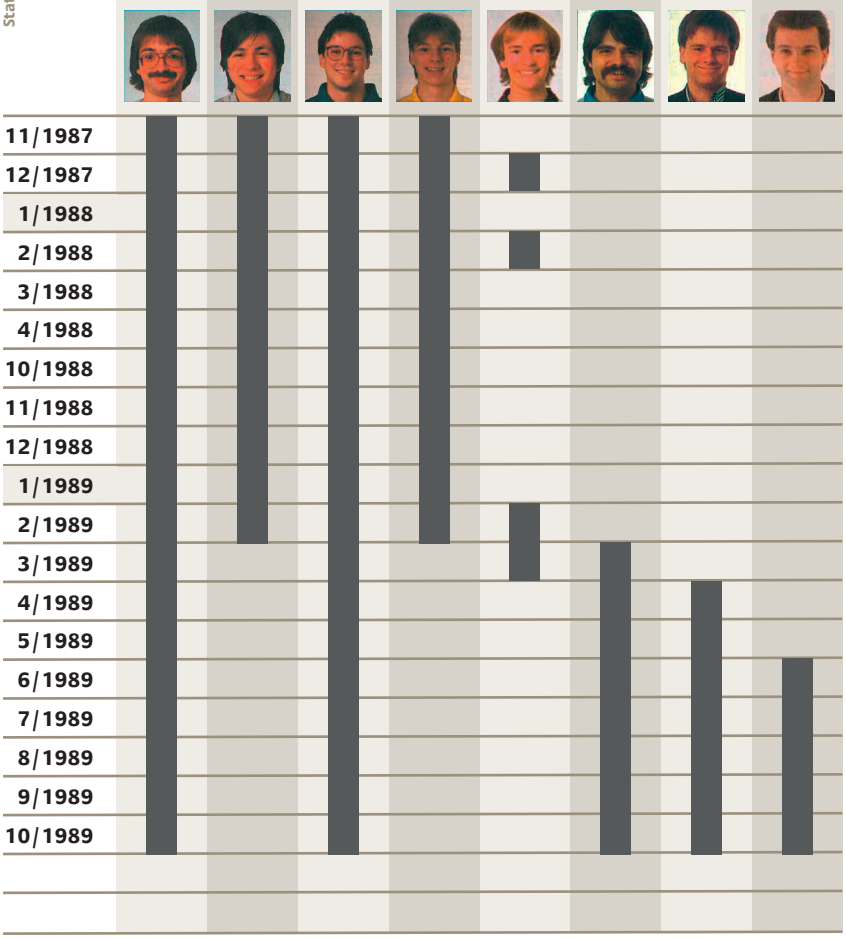
Statistik: www.oliver-kilb.de

Basisdaten

	Preis (DM)	# Seiten	# Tests	# Test-Seiten	# Kleinanzeigen	# Anzeigen- Seiten	# Hilfe-Tipps	# Hilfe-Tipps Seiten
11/1987	6,50	116	51	34	0	0	52	9
12/1987	6,50	116	56	41	0	0	37	10
1/1988	6,50	116	76	40	0	0	29	9
2/1988	6,50	108	68	41	0	0	19	9
3/1988	6,50	108	82	40	0	0	16	12
4/1988	6,50	108	59	34	0	0	56	16
10/1988	6,50	64	43	18	0	0	31	8
11/1988	6,50	64	35	16	0	0	27	10
12/1988	6,50	80	38	23	0	0	36	10
1/1989	6,50	88	42	22	0	0	32	10
2/1989	6,50	72	51	21	0	0	18	11
3/1989	6,50	64	47	19	0	0	23	12
4/1989	6,50	72	47	20	0	0	23	13
5/1989	6,50	64	36	17	0	0	36	14
6/1989	6,50	64	35	14	0	0	28	9
7/1989	6,50	64	55	22	0	0	27	12
8/1989	6,50	64	37	17	0	0	24	14
9/1989	6,50	64	36	16	0	0	39	14
10/1989	6,50	64	41	20	0	0	12	9

Anzahl Tests pro System

	Amiga	Apple II	Apple Macintosh	Atari ST	Atari VCS 2600	Atari XE/XL	C64	MS-DOS	MSX	Nintendo Entertainment System	PC Engine	Schneider CPC 6128	Sega Master System	Sega Mega Drive	(Sinclair) Spectrum
11/1987	5			7	2	1	23	4		4		1	4		
12/1987	5			8	2	2	21	3		5		6	4		
1/1988	11	1		9	2	3	28	4		5		6	7		
2/1988	17			11	2		18	4		7		5	4		
3/1988	16	2		18	3		29			5		5	4		
4/1988	13	1		15	2		20	4		1			3		
10/1988	10			11			15	3				2	2		
11/1988	10			10			7	3				2	3		
12/1988	7			11			12	3			1	1	3		
1/1989	7			8			12	2		4	2	3	4		
2/1989	11			16			14	4	1	1		1	3		
3/1989	14			9			7	9		1		4	3		
4/1989	12	1		7			10	8		2		4	3		
5/1989	15			6			6	4				1	4		
6/1989	6			6			7	8		2		2	2	1	1
7/1989	19			14			5	6		1	2	4	3	1	
8/1989	8			10			8	6		1	2		2		
9/1989	8		1	8			7	5		2	2	1	2		
10/1989	17			9			8	4			2		1		

Statistik: www.oliver-kilb.de
Bildquelle: Power Play

Redakteure der Power Play