

**BM**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BM		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 25, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>BM</b>	<b>1</b>
1.1	Einleitung . . . . .	1
1.2	Installation . . . . .	2
1.3	Rechtliches . . . . .	2
1.4	Registrierung . . . . .	3
1.5	Spielziel . . . . .	3
1.6	Start . . . . .	4
1.7	Spielfenster . . . . .	4
1.8	Stadt-Fenster . . . . .	5
1.9	Bank-Fenster . . . . .	6
1.10	Personal einstellen . . . . .	7
1.11	Investar kaufen . . . . .	7
1.12	Statistik-Fenster . . . . .	8
1.13	Landschaft-Fenster . . . . .	8
1.14	Menüs . . . . .	8
1.15	Ende des Spielzuges . . . . .	9
1.16	Ereignisse . . . . .	9
1.17	Verwaltung . . . . .	9
1.18	Monatsbericht . . . . .	10
1.19	Aktienauswertung . . . . .	10
1.20	Ackerbau . . . . .	10
1.21	Aktienbonus . . . . .	11
1.22	Einwanderer . . . . .	11
1.23	Spielende . . . . .	11
1.24	History . . . . .	12
1.25	Bugs . . . . .	15
1.26	Autor . . . . .	16
1.27	Thanx . . . . .	16
1.28	Update . . . . .	16

---

# Chapter 1

## BM

### 1.1 Einleitung

Bürgermeister V2.76

© 1996 - 1997 by Steffen Nitz

Installation

Rechtliches

Registrierung

Spielziel

Start

Spielfenster

Stadt-Fenster

Bank-Fenster

Personal einstellen

Investar kaufen

Statistik-Fenster

Landschafts-Fenster

Menüs

Ende des Spielzuges

Ereignisse

Verwaltung

Monatsbericht

---

Aktienauswertung

Aktienbonus

Ackerbau

Einwanderer

Spielende

History

Bugs

Autor

Thanx

Updates

## 1.2 Installation

Installation

1. Kopieren Sie die Schublade "Bürgermeister" in ein beliebiges Verzeichnis z.B. SYS:Spiele/
2. Starten Sie das Script "InstallFonts" durch Doppelklick auf das Icon, wodurch die Fonts, die von Bürgermeister benötigt werden in das Verzeichnis "Fonts" kopiert werden.
3. Die registrierten User kopieren bitte das erhaltene Keyfile in das Hauptverzeichnis von Bürgermeister.

## 1.3 Rechtliches

Rechtliches

Bürgermeister ist SHAREWARE!

Das Programm darf als Komplettpaket frei weitergegeben werden.

Bürgermeister darf ohne meine ausdrückliche Genehmigung weder in ein CD-ROM Archiv (mit Ausnahme der AMINET-CD), noch in eine Diskettenserie aufgenommen werden.

ICH LEHNE HIERMIT AUSDRÜCKLICH JEGLICHE RECHTLICHE ODER FINANZIELLE VERANTWORTUNG FÜR DIESE ODER ANDERE KONSEQUENZEN AUS DEM GEBRAUCH VON Bürgermeister AB. DAS BEINHÄLTET, BESCHRÄNKT SICH ABER NICHT AUF SCHÄDEN

AN IHREM GERÄT, IHREN DATEN, ANDEREN MASCHINEN, DIE MIT IHREM AMIGA VERBUNDEN SIND, PERSONENSCHÄDEN, FINANZIELLE SCHÄDEN, ODER IRGENDWELCHE ANDEREN NEBENWIRKUNGEN.

Bürgermeister WIRD IHNEN VON MIR SO ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, WIE SIE ES VORGEFUNDEN HABEN, DAS HEISST ICH GARANTIERE NICHT, DASS Bürgermeister FÜR IRGEND EINEN BESONDEREN ZWECK GEEIGNET IST, ODER DASS ES NEUERE PROGRAMMVERSIONEN, FEHLERKORREKTUREN, ODER HILFE BEI DER FEHLERSUCHE GEBEN WIRD.

## 1.4 Registrierung

### Registrierung

Gefällt Ihnen das Spiel, so sollten Sie die Shareware-Gebühr in Höhe von 10,- DM entrichten.

Überweisen Sie den Betrag auf nachfolgend angegebenes Konto und schicken Sie das Registrierungsformular per EMail an

MOPPY@Highvolt.gun.de

Bankverbindung: Steffen Nitz  
Konto-Nr.: 47018263  
BLZ : 130 510 42  
Kreissparkasse Rügen

Bitte tragen Sie auf Ihrer Überweisung unbedingt Ihre EMail-Adresse ein, um eine schnelle Bearbeitung zu garantieren. Sie erhalten nach Eingang der Gebühr und dem Reg.-Formular umgehend das Keyfile per EMail zugestellt.

Sollten Sie nicht über die Möglichkeit der elektronischen Kommunikation verfügen, dann senden Sie bitte den Betrag in bar und einen ausreichend frankieren Rückumschlag mit einer Diskette an meine  
Adresse  
.

Geben Sie bitte Ihre vollständige Adresse, falls vorhanden Ihre EMail-Adresse, sowie als Betreff "Bürgermeister" an.

Sie erhalten unmittelbar nach Eingang der Shareware-Gebühr Ihr persönliches Keyfile, welches die Spiel-Einschränkung aufhebt.

! DIE WEITERGABE DES KEYFILES IST UNTERSAGT !

## 1.5 Spielziel

Spielziel

Das Ziel des Spieles ist:

---

1. Innerhalb von 10, 25 oder 50 Jahren so viele Punkte wie möglich zu erreichen.

ODER

2. Die Hauptstadt zu werden.

## 1.6 Start

Start

Nachdem Sie Bürgermeister durch Doppelklick auf das Icon gestartet haben, öffnet sich ein Fenster in dem Sie folgende Dinge festlegen können:

- \* Ihr Spielziel (10, 25 oder 50 Jahre bzw. Hauptstadt werden)
- \* Anzahl der Spieler (1-4)
- \* Spielstufe (Leicht, Normal, Schwer und Unmöglich)
- \* Die Namen der Spieler
- \* Die Namen der Städte
- \* Die Fortsetzung eines alten Spieles

In der unregistrierten Version ist nur ein Spiel über den Zeitraum von 10 und 25 Jahren möglich, was jedoch ausreichen dürfte um das Spiel zu testen. Die anderen Spielziele sind gesperrt um Sie dazu zu bewegen sich registrieren zu lassen.

## 1.7 Spielfenster

Spielfenster

Das Spiel arbeitet mit verschiedenen Fenstern. Als erstes das Stadt-Fenster in dem der Kauf und Verkauf von Immobilien getätigt werden, Investar für Polizei und Feuerwehr erworben oder dessen Personal eingestellt werden kann.

Das zweite ist das Bank-Fenster, in dem Kredite aufgenommen und abgezahlt und Aktien erworben bzw. verkauft werden können.

Polizei und Feuerwehrmänner einstellen oder dessen Investar kaufen. Als fünftes gibt es das Statistik-Fenster, in welchem man einen Überblick über seine Finanzen und die Entwicklung der Einwohnerzahlen erhält und als leztest das Landschaftsfenster wo Sie die Größe ihrer Stadt als Karte betrachten können.

Stadt-Fenster

Bank-Fenster

---

Personal einstellen

Investar kaufen

Statistik-Fenster

Landschafts-Fenster

## 1.8 Stadt-Fenster

Stadt-Fenster

Im oberen Teil des Fensters erfahren Sie welcher Spieler gerade am Zug ist, das Spieldatum, Kapital, Anzahl der Einwohner, Nahrungsvorrat und Ihre momentane Punkteanzahl.

Darunter sehen Sie ihren Besitz und den aktuellen Kauf/Verkaufspreis.

Immobilie	Funktion
Kleines Haus	Wohnhaus für je 5 Einwohner
Haus	Wohnhaus für je 10 Einwohner
Hochhaus	Wohnhaus für je 20 Einwohner
Schulen	Bildungsmöglichkeit
Center	Freizeitbeschäftigung und Arbeitsplätze
Parks	Freizeitbeschäftigung und Umweltschutz
Industrie	Arbeitsplätze (wird für eine Stadt benötigt)
Polizei	Unterkunft für sieben Polizisten
Feuerwehr	Unterkunft für acht Feuerwehrmänner
Ackerland	Für den Anbau von Nahrungsmitteln
Nahrung	Vorräte an Nahrungsmitteln

Aber VORSICHT, damit Sie die nächste Stadtgröße erreichen können, brauchen Sie eine ausgewogene Anzahl von Gebäuden und eine ausreichende Bevölkerung, die es natürlich selbst herauszufinden gilt. :)

z.B. braucht eine Kleinstadt schonmal Industriegebiete, Parkanlagen usw.

Bedienung über Maus:

Mit den Gadgets "+", "-" können Sie die jeweilige Immobilien in den vorher eingestellten Schritten kaufen oder verkaufen. Die Schritte legen Sie mit dem Cyclegadget auf der rechten Seite fest.

Das Gadget "?" bringt Sie in das Spielfenster MassenkauF bzw. -verkauf. Oben sehen Sie den aktuellen Einkaufs- bzw. Verkaufspreis darunter Ihr Kapital und Besitz.

Wenn Sie den Schieberegler nach links bewegen verkaufen Sie und bewegen Sie ihn nach rechts, kaufen Sie eine entsprechende Anzahl der jeweiligen Immobilie. So ist es möglich Mengen zu kaufen bzw. zu verkaufen, die nicht über das Gadget im Hauptfenster erreicht werden.

Mit dem Button Weiter bestätigen Sie die Eingabe und Abbruch bricht Ihre Eingaben ab.

Zurückgekehrt auf das Stadt-Fenster haben Sie nun folgende Möglichkeiten:

- \*  
Weiter  
--> beendet Ihren Spielzug
- \*  
Statistik  
--> Statistik-Fenster
- \*  
Bank  
--> Bank-Fenster

Bedienung über Tastatur:

Stadt-Fenster:

Taste:	Funktion:
Cursortasten hoch/runter	Auswahl einer Immobilie
Cursortasten links/rechts	Immobilien kaufen bzw. verkaufen
ENTER	Zum MassenkauF bzw. -verkauf
S	Zum Statistik-Fenster
B	Zum Bank-Fenster
W	Spielzug beenden
	MassenkauF/-verkauf:

Taste:	Funktion:
Cursortasten links/rechts	Immobilie kaufen bzw. verkaufen
ENTER oder W	Eingabe bestätigen
ESC oder A	Eingabe abrechnen

## 1.9 Bank-Fenster

### Bank-Fenster

Vom Stadt-Fenster gelangen Sie in die Bank, wo Sie einen Kredit aufnehmen bzw. abzahlen und Ihr Geld in Aktien anlegen können

Kredit aufnehmen/abzahlen

Wenn Sie einen Kredit aufnehmen oder abzahlen möchten, klicken Sie auf das Gadget Kredit, womit sich das Fenster "Kredit aufnehmen/abzahlen" öffnet.

Oben sehen Sie Ihr Kapital und den aufgenommenen Kredit und mit dem Schieberegler können Sie den Kredit entweder aufnehmen oder abzahlen.

Mit den Gadgets Weiter und Abbruch bestätigen Sie die Eingabe oder brechen Ihre Eingabe ab.

Aktien kaufen/verkaufen

Wenn Sie eines der Gadgets "?" betätigen, öffnet sich ein Fenster in dem Sie die jeweilige Aktie kaufen bzw. verkaufen können. Das Fenster gleicht vom Aufbau dem des Massenkauf bzw. -verkauf.

Über die Gadgets, die mit den Aktiennamen versehen sind, können Sie eine Preis-Statistik aufrufen die die letzten Werte enthält und mit dem Gadget "Depotstand" erhalten Sie ein Statistik die Ihnen zeigt, wieviel Gewinn oder Verlust Sie durch Ihre erworbenen Aktien gemacht haben.

Mit dem Gadget "Zurück" kehren Sie wieder in das  
Stadt-Fenster  
zurück.

Bedienung mit der Tastatur

Taste:	Funktion:
Cursortaste hoch/runter	Eine Aktie auswählen
ENTER	Zum Fenster Aktie kaufen/verkaufen
HELP	Statistik der Aktie
K	Kredit aufnehmen/abzahlen
D	Statistik Ihres Depots
Z oder ESC	Bank verlassen

## 1.10 Personal einstellen

Personal einstellen

Vom Stadtfenster aus kommen Sie in die Personalabteilung, wo Personal für Polizei und Feuerwehr eingestellt werden kann. Die Leute sind ab einer bestimmten Einwohnerzahl nötig, um ihre Stadt vor hoher Kriminalität und Bränden zu schützen.

Personal einstellen oder entlassen können Sie mit den Schiebereglern, über den Reglern sehen Sie ihr eingestelltes Personal, Deckung der Stadt und die im Monat anfallenden Kosten.

## 1.11 Investar kaufen

Investar kaufen

Polizei und Feuerwehr-Personal benötigen natürlich die richtige Ausrüstung um ihre Arbeit gut erledigen zu können.

Die Ausrüstung kaufen Sie mit den Schiebereglern, darüber wird der Preis für 1%, die Deckung und die Gesamtkosten für das Material angezeigt.

---

## 1.12 Statistik-Fenster

Statistik-Fenster

Auf der ersten Seite bekommen Sie die Entwicklung Ihrer Finanzen angezeigt, wo hingegen auf der zweiten Seite der Verlauf Ihrer Einwohnerzahlen zu sehen ist.

## 1.13 Landschaft-Fenster

Landschaft-Fenster

Im Landschaftsfenster sehen Sie die Größe ihrer Stadt als Karte dargestellt, um so größer die Karte ist, umso näher sind Sie ihrem Ziel.

Die Landschaften wurden in 16 Farben gezeichnet, also achten Sie bitte darauf, dass der Bildschirmmodus auf dem Bürgermeister läuft auch 16 Farben unterstützt, damit die Grafiken voll zur Geltung kommen.

## 1.14 Menüs

Menüs

Im Stadt-Fenster ist es möglich mehrere Menüs anzuwählen, welche es erlauben verschiedene Einstellungen am Programm vorzunehmen.

Spiel

- |               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| * Neues Spiel | Neues Spiel beginnen            |
| * Sichern     | Momentanen Spielstand speichern |
| * Info        | Informationen über das Spiel    |
| * Verbergen   | Spiel ikonifizieren             |
| * Beenden     | Programm verlassen              |

Highscore

- |                 |  |
|-----------------|--|
| * Anzeigen      | Anzeigen des Highscores  |
| * Aktienpreise  | Anzeigen der bisherigen Aktien Höchsts/Tiefswerte von momentanen Spiel und von allen Spielen   |
| * Mischen       | Eigenen Highscore mit dem eines Freundes mischen   |
| * Laden         | Laden eines anderen Highscores   |
| * Speichern als | Highscore Sichern<br>(Dieser Punkt muß ausgeführt werden, wenn Sie den Highscore mit Hilfe der Funktion Mischen, Laden oder Löschen verändert haben, damit der neue Highscore gesichert wird!) |
| * Löschen       | Highscore Löschen  |

Umgebung

- |                  |  |
|------------------|--|
| * Hintergrund an | Fensterhintergrund ein bzw. ausschalten          |
| * Ton an         | Mausklick und Tastaturklick ein bzw. ausschalten |

* Stadtbilder	Stadtbilder ein bzw. ausschalten
* Landschaften	Hier können die Landschaftsgrafiken ein und ausgeschaltet werden
* Eigender Mausfeil	BM-Mausfeil ein oder ausschalten
* Eigender Screen	Eigenen Screen einschalten
* Palette ändern	Einstellung der Farbpalette
* Laden	Laden anderer Einstellungen
* Sichern	Speichern der Einstellungen

## 1.15 Ende des Spielzuges

### Ende des Spielzuges

Nach dem im Stadt-Fenster alle Einagben getätigt wurden und das Gadget "Weiter" betätigt wurde, ist der Spielzug beendet. Es erscheinen nun verschiedene Auswertungen:

Ereignisse

Verwaltung

Monatsbericht

Aktienauswertung

Ackerbau

Aktienbonus

Einwanderer

## 1.16 Ereignisse

### Ereignisse

Ab und zu treten gute aber auch schlechte Ereignisse nach Beendigung einer Runde auf, wie z.b eine Steuerrückzahlung oder ein Flächenbrand. Ereignisse können Sie Personlich aber auch Mitspieler treffen.

## 1.17 Verwaltung

### Verwaltung

Nachdem Sie Ihren Spielzug beendet haben, öffnet sich das Verwaltungsfenster, indem die Höhe der Miete und die Nahrungsmittelvergabe festlegen können.

Die Höhe der Miete ist frei wählbar ab 25. Die Vergabe der Nahrungsmittel erfolgt in Schritten.

---

Bedienung mit der Maus

Mit dem oberen Cycle-Gadget können Sie die Menge der Nahrungsmittel, die Sie den Einwohnern geben wollen festlegen. Mit dem Schieberegler darunter legen Sie die Höhe der Miete fest, die Sie von Ihren Einwohnern haben möchten.

Mit den Gadget "WEITER" bestätigen Sie die Eingabe.

Bedienung über Tastatur:

N	Nahrungsmittelvergabe festlegen
Cursortasten links/rechts	Miete festlegen
W oder Enter	bestätigt die Eingabe

## 1.18 Monatsbericht

Monatsbericht

Nach dem Verwaltungs-Fenster erscheint als erstes ein Fenster mit dem Zustand Ihrer Einwohner. Das heißt, Sie sehen ob Ihre Einwohner glücklich sind oder auswandern wollen. Sollte es Auswanderer geben, wird Ihnen der Grund für die Auswanderung angezeigt.

Nachdem Sie mit der Maus auf "WEITER" oder die Entertaste gedrückt haben, erscheint ein weiteres Fenster. Dort sehen Sie die Gegenüberstellung Ihrer Einnahmen und Ihrer Ausgaben.

Die Einnahmen setzen sich aus der Miete und dem Nahrungsmittelverkauf zusammen. Die Ausgaben ergeben sich aus den Steuerabgaben, Reparaturkosten, laufenden Zinszahlungen

Beenden können Sie die Anzeige mit dem Druck auf das Gadget "Weiter" oder der Entertaste.

## 1.19 Aktienauswertung

Aktienauswertung

Wenn Sie in der Bank die Option Auswertung eingeschaltet haben, wird ihnen am Monatsende die Aktienauswertung angezeigt.

Hier sehen Sie die neuen und alten Kurse und um wieviel die Aktien gestiegen b.z. gesunken sind.

## 1.20 Ackerbau

Ackerbau (NUR MÄRZ & AUGUST)

In dem erscheinenden Fenster können Sie nun festlegen wieviel Ackerland Sie bebauen wollen. Sie bekommen sofort die dafür nötigen Kosten angezeigt, die auch umgehend von Ihren Finanzen abgezogen werden.

---

Bedienung mit der Maus:

Mit dem Schieberegler stellen Sie stufenlos die Menge in Prozent ein und mit dem Druck auf das Gadget "WEITER" bestätigen Sie Ihre Eingabe.

Bedienung über Tastatur:

Mit den Cursortasten links/ rechts stellen Sie die Menge in Prozent ein und mit der Entertaste bestätigen Sie Ihre Eingabe.

## 1.21 Aktienbonus

Aktienbonus

Einmal im Jahr erhalten Sie eine Übersicht über ausgeschüttete Boni für bestimmte Aktien. Sollten Sie Aktien erworben haben, sehen Sie im unteren Bereich des Fensters, ob auch Ihre Aktien einen Bonus erzielt haben. Dieser wird Ihren Finanzen gutgeschrieben.

## 1.22 Einwanderer

Einwanderer

Nach der Einnahmen/Ausgaben-Gegenüberstellung bzw. dem Ackerbau erscheint nun ein Fenster, in welchem Sie sehen können ob es Einwanderer gibt. Sie können nun festlegen, wieviele der Einwanderer Sie wirklich aufnehmen wollen. Das geschieht über einen Schieberegler oder drei Auswahlknöpfen.

Bedienung über Maus

Betätigen Sie den Schieberegler oder einen der drei Auswahlknöpfe (Keinen, Hälfte und Jeden) um festzulegen wieviele Einwanderer Sie aufnehmen wollen. Mit der Betätigung des Gadgets "Weiter" bestätigen Sie Ihre Eingabe.

Bedienung über Tastatur:

Mit den Cursortasten links/rechts oder den Tasten "K" (Keine Einw.), "H" (Hälfte der Einw.) und "J" (Jeden Einw.) legen Sie fest wieviele Einwanderer Sie aufnehmen wollen und mit der Entertaste bestätigen Sie Ihre Eingabe.

Danach kehren Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

## 1.23 Spielende

Spielende

Das Spiel ist beendet wenn Sie Ihr Spielziel (10, 25 oder 50 Jahre) erreicht haben, bzw. Hauptstadt geworden sind.

---

Es wird ein Fenster geöffnet in dem Ihr Name, die erspielten Punkte und die erreichte Stadtgröße angezeigt werden. Sollte Ihre Punktzahl ausreichen, werden Sie in den Highscore aufgenommen.

## 1.24 History

History

Ich würde mich über VORSCHLÄGE oder ANREGUNGEN für Bürgermeister sehr freuen damit es auch weitere Versionen geben wird.

VERSION 1.0

\* 1. veröffentlichte Version

VERSION 1.1

- \* Wenn ein unbekannter Fehler auftritt, wird nach dem Schließen des Requesters ein Neues geöffnet, indem die Fehlerursache angezeigt wird.
- \* Die Daten werden nicht mehr im Verzeichnis "S:" abgelegt, sondern im "PROGDIR:"
- \* Die FileRequester wurden mit Pattern belegt, damit das Finden der Dateien einfacher wird und das Anwählen einer falschen weitgehend ausgeschlossen ist.
- \* Der Highscore und die Spielstanddateien haben eine neue Codierung wodurch sie über die Hälfte kürzer geworden sind. Sie sind daher nicht mehr kompatibel mit der Version 1.0
- \* In der Version 1.0 trat auf der WB ein kleiner unbedeutender Fehler auf. Wenn der Font (Fontprefs andere Texte) nicht die Größe 9 besaß, waren alle Gadgets und der Fensterhintergrund verschoben.
- \* Die Liste im Highscore wurde auf 15 Plätze reduziert, damit das Fenster gekürzt wird, da es schon eine Länge von 254 Pixeln besaß. Das Fenster konnte dadurch bei WBFonts größer 11 nicht mehr geöffnet werden.

VERSION 1.2

- \* Bei der Auswertung wurden falsche Werte übergeben, die dazu führen konnten, daß der Spielstand nicht mehr weiter genutzt werden konnte.
- \* Es ist jetzt möglich als Hintergrund jeden beliebigen Pattern zu wählen (wie z.B. aus "SYS:Prefs/Patterns/") und nicht nur die vorgefertigten.

VERSION 1.3

\* Interne Veränderungen

VERSION 1.4

\* Hinzufügen des Spielziels "die Hauptstadt zu werden"

VERSION 1.5

\* Interne Veränderungen

---

## VERSION 2.0

- \* Komplette neu geschrieben
- \* Erhöhung Spielzieljahre auf 10, 25 und 50
- \* Hinzufügen der Immobilien Industrie und Polizei
- \* Möglichkeit Nahrungsmittel Kaufen und zu Verkaufen
- \* Bank um Kredite aufzunehmen und Geld in Aktien zu investieren
- \* Preisveränderungen
- \* Kapital und Einwohner-Statistik
- \* Massenkauf-verkauf Funktion
- \* Darstellung der Stadtgröße als Bild
- \* Mietpreisveränderung und festlegen der Miete durch einen Schieberegler
- \* Benötigte Einwohnerzahlen um eine Stadtgröße zu erreichen wurde erhöht
- \* Bildschirmmodus frei wählbar
- \* Einführung einer Sharewaregebühr
- \* Durch die Veränderungen ist keine Daten der vorherigen Versionen kompatibel

## VERSION 2.1

- \* Fehler beim Highscore speichern/laden behoben

## VERSION 2.2

- \* Interne Veränderungen
- \* Spiel etwas vereinfacht

## VERSION 2.3

- \* Hinzufügen von Ereignissen
- \* Fehler in Statistikausgabe behoben
- \* Interne Veränderungen

## VERSION 2.4

- \* Feuerwehr hinzugefügt
- \* Personaleinstellung für Polizei und Feuerwehr
- \* Personalkosten für Polizei und Feuerwehr
- \* Investar kaufen für Polizei und Feuerwehr
- \* anzeigen der Aktien Höchst/Tiefst Werte für das momentane Spiel und allen Spielen
- \* Viele interne Veränderungen z.b. beim Spielstand speichern/laden womit die Spielstände NICHT mehr kompatibel sind !!
- \* Debugger teilweise abgeschaltet, wodurch der Code etwas beschleunigt und ca. 55Kb Speicher eingespart wird.
- \* Spielziel 25 Jahre auch für unregistrierte Benutzer freigegeben

## VERSION 2.5

- \* Eingenen Mausfeil implentiert
  - \* Menüpunkt Umgebung Sichern wieder reingenommen (war ein versehen)
  - \* Fehler beim Pathübergabe des Filerequesters behoben
-

## VERSION 2.6

- \* Einführung von Spielstufen (Leicht, Normal, Schwer und Unmöglich)
- \* Eigene Palette eingebaut
- \* Ereignis hinzugefügt
- \* Ackeranbau-Fenster verbreitert
- \* Interne Veränderungen

## VERSION 2.61

- \* Abfrage-Fehler im Spielstart-Fenster behoben

## VERSION 2.62

- \* Weiteren Abfrage-Fehler beim Spielstart behoben
- \* Anzeigen des Benutzers im Screentitel beim Spielstart
- \* kleine interne Veränderungen

## VERSION 2.63

- \* Stadtgrafiken erneuert (von Detlef Winkler)
- \* Probleme beim Personaleinstellung behoben
- \* Maximaldeckung vom Personal auf 150% erhöht
- \* Mindestbesetzung fuer Polizei/Feuerwehrgebäuden eingeführt
- \* Fehler beim schließen vom Ereignisfenster behoben
- \* Interne Veränderungen

## VERSION 2.7

- \* Einbinden von Landschaftgrafiken und einem Startbild (erstellt von Detlef Winkler)
- \* Die benötigte Immobilien um eine Stadtgröße zu erreichen, wurde nochmal überarbeitet !!
- \* Die Palette kann jetzt auch auf der WB verändert und von jeder IFF/ILBM-Datei nachgeladen werden.
- \* Kleinen Bug beim schliessen des Screens behoben
- \* Interne Veraederungen

## VERSION 2.71

- \* Im Einwanderer-Fenster die Gadgets Keine, Haefte, Jeden hinzugefügt.
- \* Jetzt brauchen Sie kein Polizei/Feuerwehrhaus mehr zu kaufen, wenn 0 Polizisten/Feuerwehrmaenner keine Unterkunft haben.
- \* Anzeige-Fehler im Personalfenster bei der Deckung in Prozent behoben. (Deckung 99%, 00% dann 100%)

## VERSION 2.72

- \* Wenn man minus auf dem Konto hatte konnte mann noch Immobilien kaufen. - Fehler behoben
- \* einige Rechtschreibfehler behoben

## VERSION 2.73

- \* Kauf/Verkauf-Schritte um 10000 und Maximum erweitert
  - \* kleine Interne Veränderung bei den Ereignissen
-

## VERSION 2.74

- \* Fehler bei der Jahreszählung behoben
- \* Überlauf des STACK-Buffers, der zum Absturz führen konnte, wurde weitgehend verhindert

## VERSION 2.75

- \* Fehler bei abfrage des Cycles bei der Highscoreliste behoben
- \* Aenderung bei dem Ereignis "Terrorristen-Anschlag"
- \* Preis und interne Werte von Parks veraendert
- \* Gadtools-Fehler im Personal und Inventar Fenster behoben

## VERSION 2.76

- \* Fehler nach dem Speichern des Spielstandes behoben (Fehlermeldung "GTList is not attached to a window")

## 1.25 Bugs

### Bugs

Wenn Fehler auftreten, die als unbekannt bezeichnet werden, bitte Ich Sie, den genauen Vorgang zu schildern und Ihre Konfiguration mit der genauen Fehlerbeschreibung per PM zu schicken. Ich werde dann versuchen den Fehler zu finden und zu korrigieren.

Das Spiel wurde geschrieben auf: A1200  
Blizzard 1230-IV 50 MHz (MMU + FPU)  
OS3.1  
2MB CHIP & 12MB FAST  
HD 850 MByte

Getestet wurde es auf folgenden Konfigurationen:

- \* A1200T / Blizzard 1260/50  
OS3.0  
2MB Chip & 32MB Fast  
PicassoII GFX-Board (CybergraphX - WB-Mode)  
VLab-Motion Board  
HD 1 GByte SCSI  
540 MByte AT-IDE  
MO 230 MByte SCSI
  - \* A1200 / Blizzard 1230-IV 50 MHz (MMU + FPU)  
OS3.1  
2MB CHIP & 12MB FAST  
HD 850 MByte
  - \* A1200  
OS3.1  
2MB Chip  
HD 850 MByte
  - \* A500 / 28 MHz
-

OS3.1  
1MB CHIP & 6MB FAST  
HD 210 MByte

\* A500  
OS3.1  
1 MB CHIP & 5,5 MB FAST  
HD 250 MByte

## 1.26 Autor

Autor

Ich bin unter folgender Adresse zu erreichen:

Snailmail : Steffen Nitz  
          Straße der DSF 35  
          18528 Bergen / Rügen  
          Deutschland

Für Freunde elektronischer Kommunikation:

EMail : MOPPY@Highvolt.gun.de (Rainer Nitz)

## 1.27 Thanx

THANX

Mein Dank gilt: \* Detlef Winkler, für das erstellen der Stadt  
                  und Landschaftsgrafiken  
          \* Jan Soppart, Co-Autor des Guides und Beta-Tester

## 1.28 Update

Updates

Die neusten Versionen von Bürgermeister, gibt es in der Support-Mailbox NordBox2 (Login mit dem Usernamen/Passwort "BM") von 22.00 bis 06.00 Uhr.

NordBox2: 03834/841371

Fuer diejenigen die nicht über die Möglichkeit elektronischer Kommunikation besitzen, einfach einen Brief mit Diskette und ausreichenden Rückporto an den

Autor  
schicken.

Mailing Liste

Der Sysop meiner Support-Box kam auf die Idee einer Maillingliste.

---

Also, die BM-ML ist ab sofort über `bm@line.org` zu erreichen. Einschreibung mit "ADD BM" an `listserv@line.org`, austragen mit "DEL BM" an `listserv@line.org`.

#### Vorschläge / Bugreports

Ich würde mich über Vorschläge oder Anregungen für Bürgermeister sehr freuen, damit es auch weitere Versionen geben wird. Also was immer euch einfällt, her damit! :) Die Vorschläge und Bugreports einfach per EMail oder Brief an den Autor schicken.

---