

EXTREM

GET

DER
HIGHLIGHT-KATALOG

97 98

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EXTREM

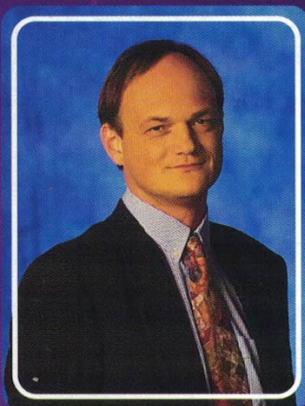
VORWORT

Liebe Handels-Partnerin,
lieber Handels-Partner,

alle Jahre wieder ... nähern wir uns dem Weihnachtsgeschäft – der umsatzträchtigsten Zeit des Jahres – mit Riesenschritten. Und alle Jahre wieder ... steht damit auch für die gesamte Branche die arbeitsintensivste Zeit des Jahres vor der Tür.

Mit diesem Highlight-Katalog möchten wir Ihnen den Einstieg ins Weihnachtsgeschäft so angenehm und übersichtlich wie möglich gestalten. Wir haben uns deshalb ausschließlich auf die Produkte/Produktreihen konzentriert, die zu den absoluten Highlights gehören und sich binnen kurzem als Mega-Seller etablieren werden. Dies sind Titel wie das Aufbau-Strategiespiel „Anno 1602“, das Echtzeit-Strategiespektakel „Dark Reign“, das über-

irdischste Adventure aller Zeiten, „Floyd – Es gibt noch Helden“, die unter dem abverkaufsstarken PRO 7-Label erscheinende „Mystery-Serie“, der TFX EF 2000 – Nachfolger „F 22 ADF“ oder die neuen, in der renommierten Soft Price-Range zu erwartenden Spiele-Klassiker. Darüber hinaus erhalten Sie zusätzlich wichtige Informationen über unsere Marketing-Pläne und unsere umfangreichen und für Sie sehr wertvollen Handels- und Endverbraucher-Serviceleistungen.



In diesem Sinne wünsche ich Ihnen ein umsatzstarkes Weihnachtsgeschäft und verbleibe

mit den besten Grüßen

Ihr

Detlef Bußmann

Bereichsleiter Vertrieb/Marketing

INHALT

MARKETINGAKTIVITÄTEN	4
ANNO 1602	8
DARK REIGN	10
FLOYD	12
F 22 ADF	14
HERRSCHER DER MEERE	16
I-WAR	18
MYSTERY-EDITION	
OBSIDIAN, DER VERGESSENE GOTT •	20
PAX IMPERIA	22
PERRY RHODAN	24
RISING LANDS	26
STARCRAFT	28
TITANIC	30
SOFT PRICE-RANGE	32
ZUSAMMENGEFASST	34

BOMICO

Unterhaltungssoft- und
-hardware Vertriebs GmbH
Robert-Bosch-Straße 18
63303 Dreieich-Sprendlingen

Tel.: 0 61 03 / 334-100

Fax: 0 61 03 / 334-220

Internet: <http://www.bomico.com>

Exklusiv-Vertrieb in Österreich:

DYNAMIC SYSTEMS

Software-Vertrieb
Andreas Tobler KG
Werksgasse 71 A-8786 Rottenmann
Tel: (0043) 0 36 14 / 5005-0
Tel: (0043) 0 36 14 / 5005-14
office@dynamic.at

HIGHLIGHT-KATALOG

BOMICO UNTERSTÜTZT DIE HIGHLIGHTS MIT ALLEN MITTELEN UND MAßNAHMEN MODERNEN MARKETINGS. SECHS- BIS SIEBENSTELLIGE BUDGETS WERDEN FÜR JEDES DER 14 HIGHLIGHTS IN DIESEM KATALOG EINGESETZT.

KLASSISCHE WERBUNG

Starker Werbedruck schafft und erhält die Aufmerksamkeit:

- **TV:** TV-Spots z. B. für ANNO 1602, Floyd, Starcraft
- **Radio:** Funkspots zur Markteinführung z. B. für Dark Reign
- **Kino:** Bundesweite Kinospots für I-War
- **Plakat:** Floyd in ausgewählten Großstädten
- **Print:** Anzeigen in Spielmagazinen und in der Computerfachpresse für alle Titel über mehrere Monate

Bereits gestartet: Anzeigen für Dark Reign, Floyd, ANNO 1602, Pax Imperia



PUBLIC RELATIONS

Spielmagazine:

Permanente Pressearbeit für eine optimale Berichterstattung in PC Games, PC Player, PC Action, Power Play, Gamestar, PC Joker... mit:
News, Previews, Reviews, Work in Progress, mehrseitigen Specials (für Floyd, Dark Reign u. Starcraft bereits erschienen), Competitions, Events, Demos auf Cover-CD's

Handelsmagazine:

Die neuesten Informationen lesen die Handelspartner in u. a. „MCV“, „Entertainment Markt“, „Medienmarkt“, „Insider“. Für ausgewählte Produkte können Info-Pakete über Responsekarten angefordert werden

Publikumsmedien:

Breitenwirkung über großen Presseverteiler mit weit über 700 Kontaktadressen (Print, Funk, Internet, TV) im deutschsprachigen Raum; darüber hinaus Wettbewerbe und Verlosungsaktionen

DIREKTMARKETING

Mailings sprechen die Adressen der umfangreichen Bomico-Database gezielt an:
Beim Release eines Adventures wie Floyd werden beispielsweise alle Käufer ähnlicher Adventures von Bomico angeschrieben, bei F 22 alle Käufer der Vorgängertitel TFX und EF 2000, bei Dark Reign alle Strategiespieler etc.

EXTREM

POINT OF SALE

Aufmerksamkeitsstarke Abverkaufsunterstützung mit umfangreichen Dekopaketen für Verkaufsraum und Schaufenster, zur Vorankündigung, für Sonderflächen und Zweitplatzierungen

Deko mit allem Drum und Dran



Leerverpackungen



Grosse Dummy-Box



Fenster-Aufkleber



Videos

Streuartikel



Infomaterial



Boden- und
Theken-Aufsteller



Demo CD/
Playable CD



A2 Poster

EVENT MARKETING

PR Events (z. B. für ANNO 1602), Release-Parties, Händler-Events, Präsentation auf Messen und Veranstaltungen

PROMOTIONS

Themenbezogene POS-Aktionen
Street-Promotions, z. B. "Floyd geht auf Städtetour!"

KOOPERATIONEN/ MERCHANDISING

Kooperationen mit:

- Markenartiklern
- Hardware-Herstellern (z. B. Logitech mit F 22 und Fujitsu mit ANNO 1602)
- Radio- und TV-Sendern: (Mystery PRO 7-Edition)
- Verlagen (VPM mit Perry Rhodan)
- Filmgesellschaften (20th Century Fox mit Titanic)

Merchandising:

Merchandising-Artikel für Floyd, wie T-Shirts, Caps, Tassen, Badetücher...

MARKTFORSCHUNG

Mit der eigenen Marktforschungsabteilung entwickelt BOMICO marktgerechte Produktkonzepte und zielgruppengerechte Marketingkonzepte z. B.:

- Konsumentenforschung: Studiotests, Telefonbefragungen, Befragungen auf Messen
- Befragungen von Endkunden bei Handelsevents
- Einladungsmaillings für Handelsevents
- Händlerbefragungen
- Produkttests sowie Verpackungstests
- Marketing Controlling und Werbeerfolgskontrolle

CUSTOMER SERVICE

Die Mitarbeiter der Customer-Service-Abteilung lösen alle Probleme der Endverbraucher und geben auch pro-aktiv Hilfestellung:

Beantwortung von Anfragen bzw. Anforderungen:

- per Post mit Zusendung von Patches, Demo-CD's, Updates, Umtausch defekter CD's usw.
- per Fax: 0 61 03 - 334 60
- über die Mailbox: 0 61 03 - 334 22
- per e-mail hotline@bomico.com
- über die Telefon-Hotline: 0 61 03 - 334 444

Montag bis Freitag von 15 - 19 Uhr

Bereits jetzt werden monatlich zwischen 4.000 und 5.000 Anrufe beantwortet

Serviceerweiterung ab September 1997:

Steigerung der Hotline-Kapazität um 50% auf 12 Mitarbeiter, die folgende Themen bearbeiten:

- Technischer Support/Installationsprobleme
- Lösungshilfen, Cheats

- in Österreich: Dynamic Systems Service-Line

Dienstag und Donnerstag von 15 - 19 Uhr

Tel: (0043) 0 36 14 / 500 555

- über die BOMICO Homepage: <http://www.bomico.de>

Jederzeit neueste Informationen zu Produkten und laufenden Aktionen.

Gewinnspiele, Demos, Installationshilfen, HotLinks zu Herstellern und Presse; Patches zum Downloaden uvm.

Bereits heute pro Monat über 100.000 Seitenabrufe der Endverbraucher mit steigender Tendenz!!

Neu auf der Homepage ist z. B. dieses:

- Messageboards
- Endverbraucher-Newsletter
- Online Chat
- Online Hotline



EXTREM

HANDELSPARTNER-SERVICE

- **24 Stunden Lieferservice**
Bei Auftragseingang bis 17 Uhr garantiert BOMICO Lieferung binnen 24 Stunden
- **Lagerservice**
Auf Wunsch bietet BOMICO Sonderverpackungen, Preisauszeichnungen, eingeschweißte oder bestickerte Ware, Einsatz von Mehrwegtransportbehältnissen uvm.
- **Leistungsgerechte Konditionsmodelle**
Individuelle Konditionsregelungen entsprechend den zahlreichen unterschiedlichen Serviceleistungen
- **Regelmäßige persönliche Betreuung**
Key Account-Manager sowie Innen- und Außendienstmitarbeiter beraten und betreuen jeden Ihrer Ansprechpartner ganz individuell
- **Eigene Händler-Homepage**
Derzeit Informationen über Produkte, Releasetermine, Aktionen, Messen und Download von Spiele-Demos sowie Bildmaterial. Demnächst auch Direktbestellung online!
- **Regalpflege**
100 Merchandiser besuchen bundesweit die Outlets
- **Neuheiten-Fax**
Mindestens 1 Mal wöchentlich Faxinformation über neue Releasetermine oder Sonderpreisaktionen
- **Info-Mailings**
Zu allen Top-Produkten oder herausragenden Aktionen erhalten die Handelspartner Neuigkeiten per Post

Unsere Abteilung Handelsmarketing bietet und organisiert für Sie:

- POS-Aktionen, Events und Promotions
- Marktforschungs-Untersuchungen bei diesen Aktionen, deren Ergebnisse wir Ihnen zur Verfügung stellen
- Schulung des Verkaufspersonals
- Individuelle Händlerabende für Ihre Kunden
- Auftritte auf Handelsmessen
- Deko-Konzepte und Plazierungs-Ideen
- Infopakete für Handelspartner

Sie erreichen Herrn Ziegenbein, Abteilung Handelsmarketing unter:

Tel: 0 61 03 - 334 117

Fax: 0 61 03 - 334 270

UN
M
B
C
I
N
M

DER HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

Die Meere des 17. Jahrhunderts wurden von imposanten Segelschiffen durchpflügt. In ANNO 1602 übernimmt der Spieler die Kontrolle über eines von ihnen. Mit versierten Seeleuten und einem gewissen Vorrat Baumaterial an Bord begibt man sich auf die Suche nach einer Insel zum besiedeln. Schon bei der Wahl der Insel muß sorgfältig geplant werden, denn jede der Inseln besitzt unterschiedliche Eigenschaften.

Als erstes müssen ein Hauptquartier und Unterkünfte für die Pioniere errichtet werden. Dies ist der Grundstein für die Siedlung. Dann sollten erste Produktionsketten aufgebaut werden, die den Fortbestand der Einwohner sichern. ANNO 1602 wartet mit einigen spannenden Überraschungen auf. Handelsbeziehungen mit den anderen Inseln, das Verhältnis zu den Eingeborenen und die allgegenwärtige Gefahr eines Piratenangriffs sind nur einige Möglichkeiten, mit denen sich der Spieler auseinandersetzen wird.

DIE FEATURES

- Computer paßt sich der Spielstärke des Spielers an
- 3D-gerenderte Zwischensequenzen
- Sound im Direct 3D-Verfahren
- Echtzeit-Kampfmodus
- Atmosphärische Animationen auf der Hauptkarte übernehmen teilweise die Funktion von Statistiken
- Alle Gebäude in 3D-Ansicht von vier Seiten
- Detailliebe: über 30 verschiedene Berufsgruppen, ca. 70 verschiedene Häusertypen, diverse Klimazonen
- Mehrspielermodus (bis 4 Spieler über Modem und Netzwerk)
- Selbsterklärende, anwenderfreundliche Bedieneroberfläche
- Tutorial für einfachen Einstieg
- Autoscrolling auf der Hauptkarte

BACKGROUND

Die Weiterentwicklung eines Spiele-Genres.

Das Aufbau-Strategiespiel „ANNO 1602 - Erschaffung einer neuen Welt“ eröffnet ein neues Spiele-Genre. Es bietet weitaus mehr als eine herkömmliche Handels- oder Wirtschaftssimulation. ANNO 1602 ermöglicht dem Spieler, eine realistische und lebendige Welt ganz nach seinen eigenen Vorstellungen zu erschaffen: eine Inselwelt zu entdecken, diese zu besiedeln, auszubauen und mit anderen Inseln Handel zu betreiben sowie seine Welt gegen mögliche Feinde zu verteidigen. Das alles hat es in dieser Komplexität noch nicht gegeben.

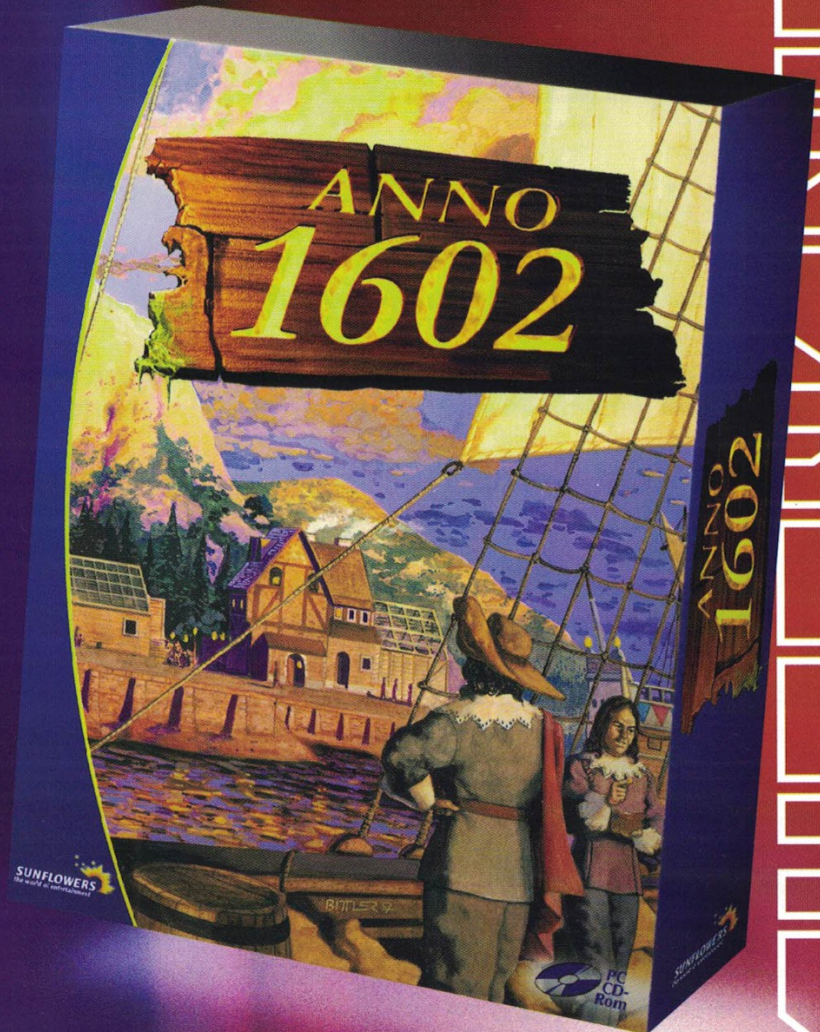
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte

GENRE: AUFBAU-STRATEGIESPIEL

WANN ? NOVEMBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Sunflowers, die mit Die Fugger 2 und Holiday Island zwei der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des letzten Jahres auf den Markt brachten, schafft nun mit ANNO 1602 ein vollkommen neues Genre, das Aufbau-Strategie-Spiel
- Dahinter steht ein gigantisches Marketingbudget mit 3 Mio Mark für elektronische Medien und Print, mit dem Sie bei Ihrem Abverkauf rechnen sollten

ANNO 1602
DER HIGHLIGHTS

DIE STORY

Verbrecher des 27. Jahrhunderts befördert die Jovian Detention Administration (JDA) ganz offiziell auf den fernen Planeten Io. Doch in Wirklichkeit erschließt die kriminelle JDA mit den Gangstern das Universum. Bald herrscht „Das Imperium“ über 1000 Welten.

Den unbeugsamen Freiheitskämpfern von „Freedom Guard“ schließen sich immer mehr Gefangene und Unterdrückte an. Ein finaler Kampf zeichnet sich ab. Aber nicht die Stärke der Armeen entscheidet, sondern die Sympathie eines Wissenschaftlers. Sein Wissen ist das Tor zur ultimativen Macht: einer Waffe, deren Besitz jeden Krieg entscheidet.

DIE FEATURES

- Die neue Terrain-Funktion berücksichtigt den Einfluß von Gelände und Wetter auf das Kampfgeschehen: Berge schützen beim Annähern, Schneematsch behindert den Marsch...
- Waypoint: Jeder Einheit kann die exakte Marschroute befohlen werden
- Formationen: Die Formationsroutine läßt Truppen nach strategischer Planung vorrücken
- Intelligenz: Auf die künstliche Intelligenz kann mit über 20 Parametern ebenso Einfluß genommen werden, wie sogar auf das Verhalten der Truppen unter Beschuß
- Internetfähiger Multiplayer: Umfangreicher Multiplayermodus gestattet Allianzen, zeitlich begrenzte Bündnisse, Scheinallianzen oder erbitterte Fehden
- Tarnung: Scheinstellungen aus Tarnmaterial gaukeln dem Gegner beispielsweise eine gewaltige Basis vor
- Editor: Leichte Bedienung und übersichtliche Parameter gestatten die Generierung komplexer Multiplayer-Karten und einzelner Missionen

BACKGROUND

Star-Designer Ron Millar setzte als Consultant Designer mit der Entwicklung von Dark Reign neue Maßstäbe. Unter seiner Mitwirkung entstanden bereits Klassiker wie Warcraft II und Diablo. Die ausgewogene Mischung von Missionen und Schwierigkeitsgrad überzeugt alle Strategiespieler.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus.

GENRE:

ECHTZEITSTRATEGIE

WANN ?

OKTOBER '97

EXTREM

N



SALES FACTS

- Die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele
- Dark Reign vereinigt und kombiniert alle bewährten Elemente mit zahlreichen Innovationen
- Mit einer gelungenen Marketingstrategie, die seit März dieses Jahres verwirklicht wird, erobert Dark Reign seinen Platz an vorderster Front, auch im Verkaufsregal

11

DER HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

Er ist rundum ziemlich grün, knuddelig und super-sympathisch. Seinem hypnotischen Blick kann man ganz einfach nicht widerstehen. Floyd, außerirdischer Zeichner irdischer Kornfeldkreise und Schrecken aller mittelhessischen Bauern. Nach ungemütlicher Begegnung mit Asteroiden, Crash mit Voyager II und Krach mit üblen Intriganten verbannt der strenge Herrscher Omnibrain unseren unschuldigen Floyd auf den Umerziehungsplaneten Cygnus Alpha.

So nimmt denn ein witziges Abenteuer der dritten Art seinen Lauf, in dem Floyd unter anderem eine Rebellin lieben und einen seltsamen Kampfroboter kennen lernt. Ein neuer Held beherrscht die Adventurewelt: Floyd mausert sich zum Retter des Universums. Da ist die Floyde groß!

DIE FEATURES

- Jede Menge knackige Rätsel voller Logik
- Voll gerenderte und liebevoll nachbearbeitete SVGA-Grafik
- Über 100 verschiedene, individuell modellierte Charaktere
- Unvergleichlicher Sound, entstanden unter Mitarbeit des Hollywood-Musikers David R. Punchon
- Über 80 unterschiedliche Locations
- Filmnaher Perspektivenwechsel mit Kinoanmutung auch in den interaktiven Abschnitten
- Starker Titelsong von der Band Pop Will Eat Itself

BACKGROUND

Floyd ist der jüngste Sproß von Adventure Soft, den britischen Entwicklern von Simon the Sorcerer I und II. Jetzt bricht Floyd nach zwei Jahren intensiver Entwicklungsarbeit die Spielerherzen jeglichen Geschlechts und Alters. Einen besonderen Beitrag zu Floyds Erfolg leistet die erstklassige deutsche Lokalisierung (mit hessisch' Gebabbel, gell), gesprochen mit den deutschen Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

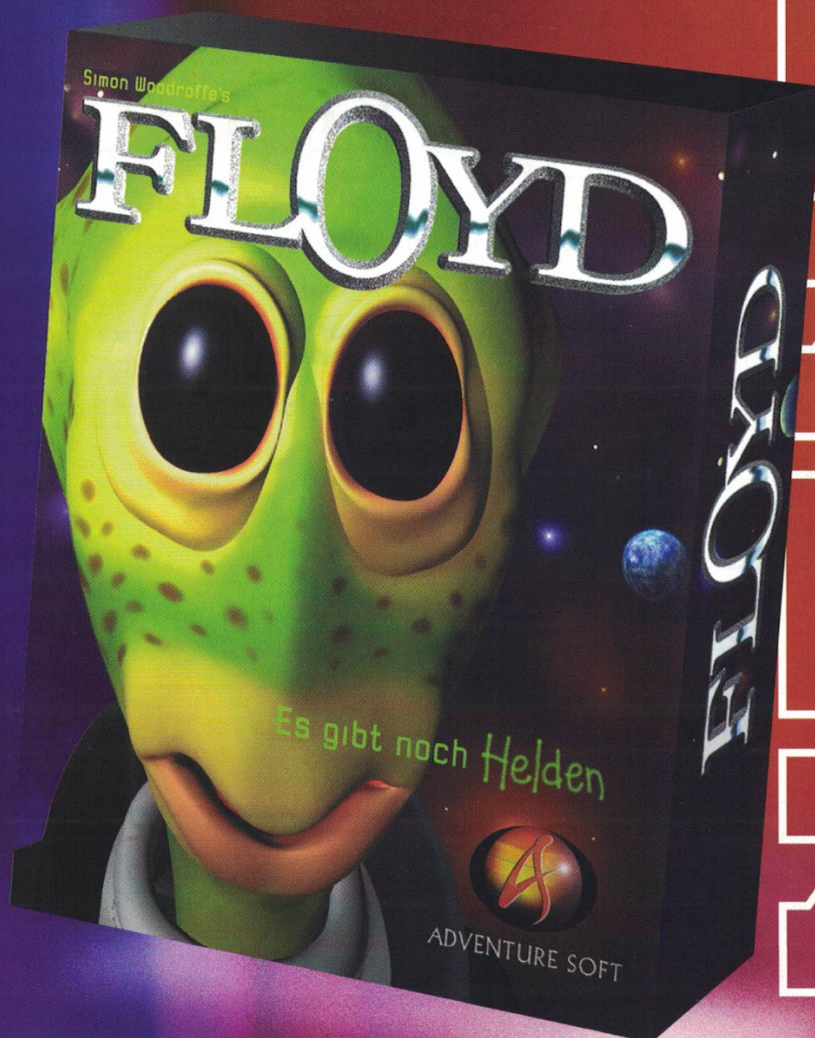
GENRE:

ADVENTURE

WANN ?

OKTOBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Top Qualität aus dem Hause Adventure Soft
- Vorgänger Simon II wurde im deutschsprachigen Raum über 95.000 (!) mal verkauft.
- Ausgefeiltes Merchandising-Konzept
- Marketing Power (TV, Radio, Print, PR, POS, Promotions)
- 3D Grafik, Synchron-Stimmen weltbekannter Hollywood-Schauspieler und ein Hauptdarsteller mit Kultpotential.

DIE STORY

Der F22 Air Dominance Fighter als höchstentwickelter und tödlichster Kampffjet der Vereinigten Staaten steht startbereit. Kampfgebiet ist der Luftraum des Mittleren Ostens mit über 4,5 Millionen Quadratkilometern: einsame Wüsten, gewaltige Gebirge und beeindruckende Städte. Geflogen wird für die USA, Ägypten oder die Saudis.

Mit dem F22 Air Dominance Fighter erfüllt sich der Traum eines echten militärischen Flugsimulators für zuhause. Top Guns können via Netzwerk/Internet im Szenario „King of The Skies“ gegen einzelne Piloten oder Teams antreten.

DIE FEATURES

- Unglaublich realistische Simulation, basiert auf der echten F22-Technologie
- 60 Flugzeuge und 36 verschiedene Waffen
- Kontrolle über bis zu drei Wingmen
- AWACS-Simulation: Kommandeure können alle im Einsatz befindlichen F22 überwachen und direkt fliegen
- Trainingsmodus für Einsteiger, Actionmodus für Ungeduldige und Karrieremodus für Profis
- Riesiger Flugbereich mit 4,5 Mio. Quadratkilometer über acht Länder
- Sprachausgabe mit über 10.000 Wörtern
- Unterstützt 3D-Beschleunigerkarten
- Multiplayeroption für Modem, Netzwerk und Internet mit Zugriff auf das „King of the Skies“-Szenario für Fliegerasse von DID

BACKGROUND

Der F22 Air Dominance Fighter ist direkter Nachfolger des bisherigen Kings unter den Flugsimulatoren: dem EF 2000 von Digital Image Design.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

GENRE:

FLUGSIMULATION

WANN ?

NOVEMBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Nachfolger vom Flugsimulator-King EF 2000
- Eine der realistischsten Flugsimulationen überhaupt, die ebenfalls Ihre Umsätze zu neuen Höhenflügen veranlassen wird

EXTREM

DER HIGHLIGHT-KATALOG
15

DIE STORY

Abenteuerlust, Freiheitsdurst und Geldgier treiben die Seefahrer des 17. Jahrhunderts zu neuen Ufern. Als künftiger Herrscher der Meere entscheidet der Kommandant über zahlreiche Flotten, ob er friedlichen Handel betreiben, als kriegerischer Eroberer auftreten oder sich auf Kaperfahrten ohne große Umwege direkt bereichern will. Herrscher der Meere gibt dem Spieler Entscheidungsfreiheit über sein Schicksal, das mit Geschick zu meistern ist.

Erst einmal auf See, lauern überall Gefahren. Ob Stürme oder Fluten, auch Piraten suchen nach wehrlosen Opfern. Zugleich ergeben sich immer wieder neue Chancen, sei es im Handel mit 15 verschiedenen Waren, sei es durch Eroberung und Besiedlung feindlicher Häfen oder schlicht durch Seeraub.

DIE FEATURES

- Originalgetreue mittelalterliche Karten inklusive Meeresströmungen
- Realistische Wetterverhältnisse
- Über 50 Häfen zum Erobern
- Über 60 Minuten Sprachausgabe mit der Beschreibung historischer Ereignisse
- Variable Spielziele mit fünf Schwierigkeitsgraden
- Warenproduktion und Handel mit 15 unterschiedlichen Waren
- Fünf verschiedene Schiffstypen
- Einfluß des technischen Fortschritts in den Spielablauf
- Pro Land lassen sich bis zu 20 Flotten mit je 10 Schiffen zusammenstellen
- Flotten können selbständig agieren
- Meuterer können sich zu aggressiven Piraten mausern
- Kämpfe laufen in Echtzeit ab
- Jeder Spieler vertritt eine Nation: England, Frankreich, Spanien, Portugal
- Jede Nation kann auch als Computerspieler agieren
- Viele atmosphärische Details: Bau von Produktionsstätten, Festungen und Werften, Proviant an Bord, einstellbare Hafengebühren, Warenzölle, Abschluß von Friedens- und Handelsverträgen...

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

486 DX/66 Mhz., 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, handelsübliche Soundkarte.

GENRE:

STRATEGIE/SIMULATION

WANN ?

OKTOBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Handel, Seeschlachten und Landeroberei in einem Spiel, das im Verkauf spielend Gewinn ohne Risiko erschließt

EXTREM

DER HIGHLIGHT-KATALOG
17

DIE STORY

Die Menschheit hat den Schritt zu den Sternen bewältigt. In den unendlichen Weiten gedeihen Kolonien. Die NAVY schützt das Sternenreich gegen äußere Feinde. Doch die Gefahr kommt von innen. Kriminelle Verschwörer – die Indies – wollen das blühende Reich vernichten. Der I-War-Spieler führt als Captain einen gigantischen, schwer bewaffneten NAVY-Zerstörer mit seinen Kampf-Raumschiffen ins Gefecht gegen die Indies. Strategische Entscheidungssicherheit und Fähigkeiten als Fighter-Pilot sind gefordert. Und vielleicht ändert ein einzelner Captain die Geschichte der Menschheit.

DIE FEATURES

- Strategische Kontrolle über einen kompletten Sternenzerstörer im Wechsel mit taktischen Fighter-Kampfeinsätzen
- Echte 3D-Engine generiert realistisch fast beliebig große Raumschiffe und nach realen astronomischen Daten erstellte Planetenmodelle
- Neue 32-bit-Technologie für nahtlose Übergänge zwischen Echtzeit- und vorberechneter Grafik
- Die intelligente Storyline entwickelt sich jeweils unterschiedlich nach den Entscheidungen und Kampferfolgen des Spielers
- Zahlreiche Missionen mit verschiedenen Aufgaben und Laufzeiten von 25 und 35 Minuten
- Das Mission-Briefing erläutert die anstehenden Aufgaben mit der „In-Game“-Grafik
- Computerassistent erleichtert den Spieleinstieg
- Dank modernster künstlicher Intelligenz erkennt I-War als Computer-Gegner Stärken und Schwächen des Spielers und nutzt diese für Gegenangriffe

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

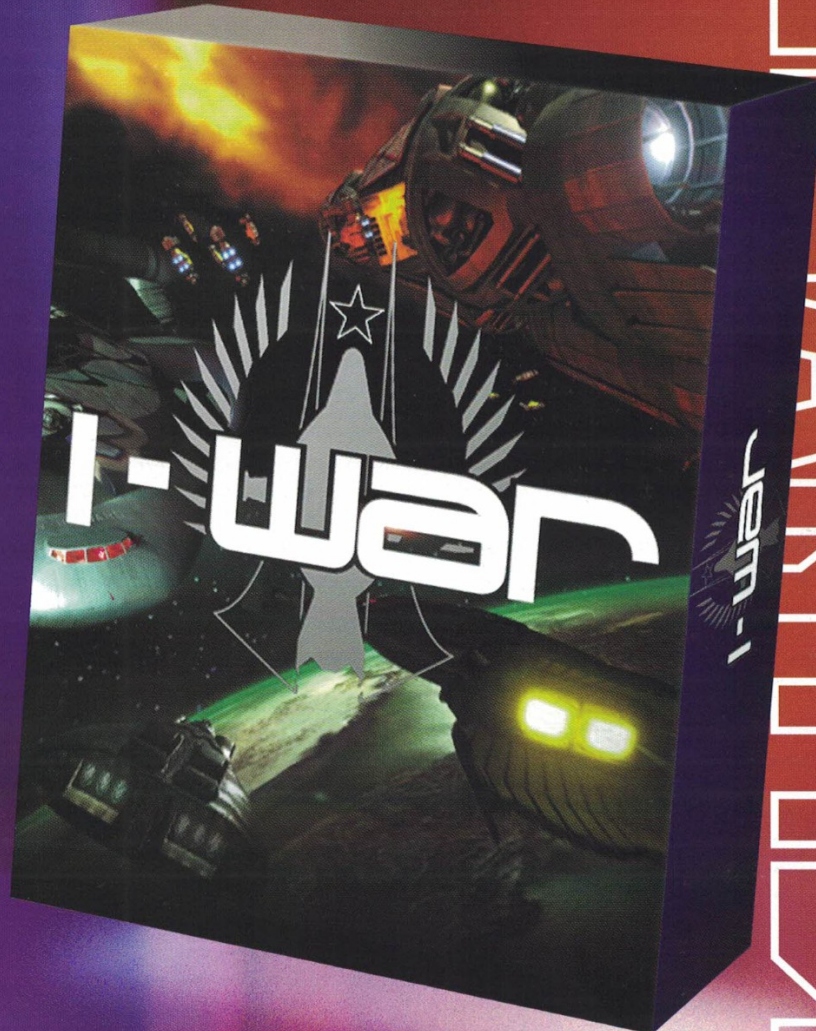
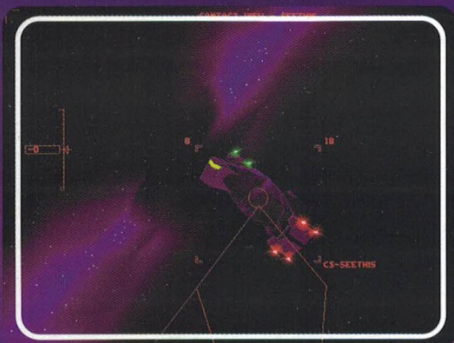
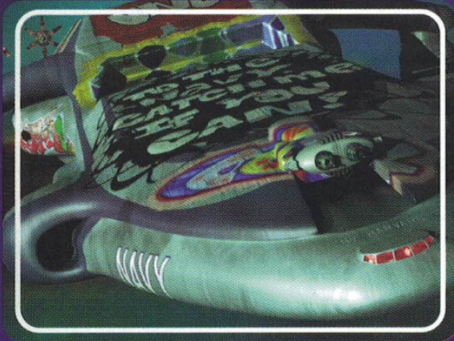
GENRE:

SPACE-SIMULATION

WANN ?

OKTOBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- I-War verknüpft strategische Kontrolle mit taktischen Fighter-Einsätzen
- Überzeugende 3D-Grafik vermittelt das Gefühl, wirklich im Weltall zu fliegen und Ihnen visuell überzeugende Argumente für den Abverkauf

19

DER HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

Was der Menschheit bisher verborgen blieb: Die „Greys“ vom Sirius landeten vor undenklichen Zeiten auf der Erde, bauten eine Stadt und entwickelten sich zu zwei verfeindeten Parteien. Deren Krieg bestimmt hintergründig die gesamte Geschichte der Menschheit.

Ob Arche Noah, der Heilige Gral, die Pyramiden auf dem Mars oder der Film „Independence Day“, – alles wird insgeheim von den „Greys“ gesteuert. Auf der Suche nach Wahrheit und den Ursprüngen der Menschheit reist der Spieler durch vier Welten, die durch Legenden sowie historische Ereignisse verbunden sind.

DIE FEATURES

- Mystery-Adventure, das dem Spieler die andere Wahrheit der Menschheitsgeschichte lehrt
- Atmosphärischer Soundtrack, der die geheimnisvolle Stimmung untermalt
- Grafik, die reale Schauplätze und Phantasie vermischt
- Fesselnde Rätsel, die durch vier surreale Welten führen
- Der Spieler begegnet Einstein, Newton, Leonardo da Vinci und vielen anderen großen Gestalten der Weltgeschichte

BACKGROUND

Mystery ist das Trend-Thema schlechthin. Alle großen privaten Fernsehsender bieten seit einigen Monaten Mystery-Serien mit großem Erfolg an. Akte X und Outer Limits auf Pro 7 zählen zu den am meisten gesehenen TV-Serien mit den teuersten Werbeinseln. Die Bücher und Videos zur Serie sind Bestseller. Noch in diesem Herbst starten zahlreiche „Mystery“-Kinofilme wie z. B. Event Horizon, Alien 3, Das 5te Element, Men in Black.

DIE STORY

Das Jahr 2066: Endlich ist der neue Satellit zur Reinigung der Erdatmosphäre im Orbit. Die am Projekt beteiligten Wissenschaftler Lilah und ihr Mann Max genießen den verdienten Urlaub auf dem Campingplatz. Doch plötzlich verschwindet Max. Auf seiner Spur stößt Lilah auf einen riesigen, schnell wachsenden Obsidian. Das Tor zu insgesamt fünf surrealen Welten, die mit eigenen Gesetzmäßigkeiten physikalische Erfahrungen auf den Kopf stellen.

Obsidian verwöhnt die Sinne mit phantastischer Grafik und mystischen Klängen. Die atmosphärische Gestaltung umfaßt gefilmte Realszenen und faszinierende gerenderte Bilder. Spannende Rätsel, die nicht nur mit Logik zu lösen sind, sondern auch mit Intuition, führen durch übersinnliche Welten. Wer durch den Obsidian tritt, findet schwerlich den Weg in die Realität zurück.

DIE FEATURES

- Mystery-Adventure mit einer phantastischen Story, die den Spieler in eine andere Welt entführt
- Vollkommene, mystische Atmosphäre
- Faszinierende 3D-gerenderte Grafiken
- Geheimnisvolle Rätsel erfordern Logik und Intuition
- Hochauflösende Animationen

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

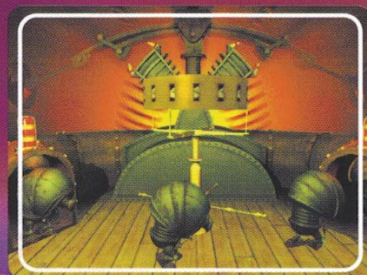
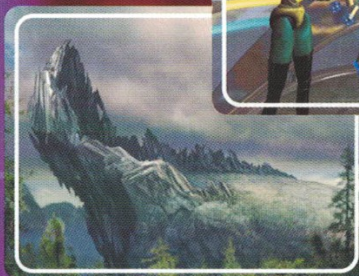
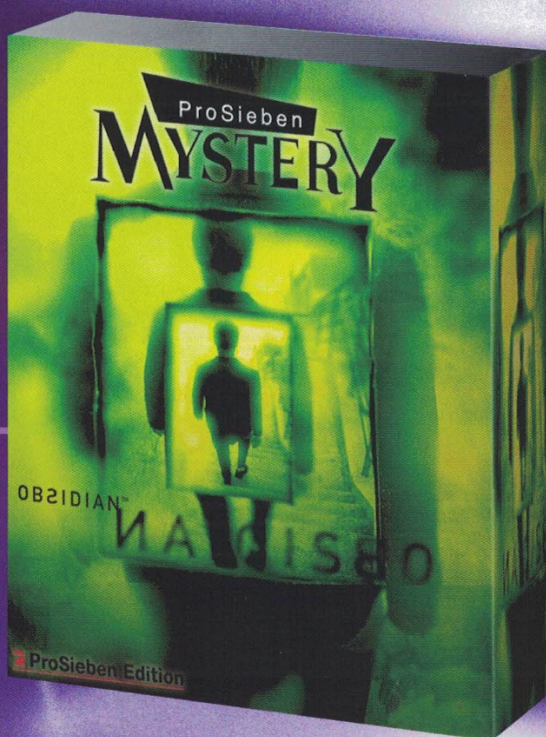
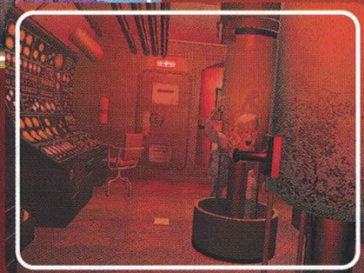
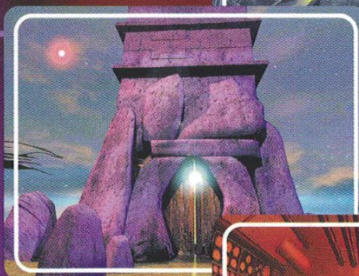
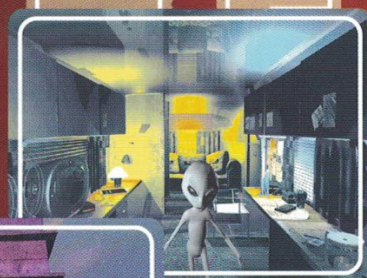
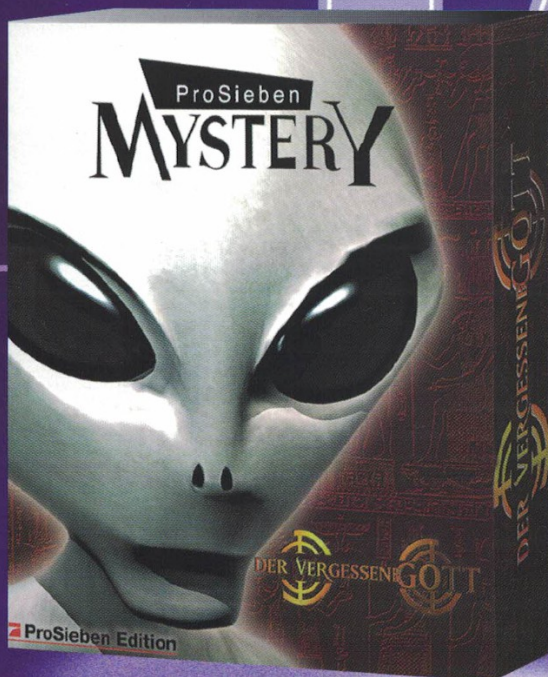
Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

GENRE: MYSTERY-ADVENTURES

WANN ?

OKTOBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Abtauchen in fremde Welten und dadurch Mystery intensiv, interaktiv erleben
- Etablierung einer Pro 7 Mystery-Edition die durch weitere Produkte ergänzt wird
- Pro 7 als Kooperationspartner zeigt „Mystery-Kompetenz“ und sorgt dadurch für eine zusätzliche Kaufbereitschaft bei der Zielgruppe
- Einführung im Rahmen einer aggressiven PR- und Marketingkampagne, die alle Mystery-Fans anspricht

EXTREM

DIE STORY

Die Galaxis ist reif zur Eroberung. Hoch entwickelte Zivilisationen stoßen ins Weltall vor. Jede einzelne hat nur ein Ziel: die Vorherrschaft im Universum. Eine Ära neuer Technologien, vorsichtiger Diplomatie und erbitterter Kämpfe bricht an.

Der Spieler begibt sich mitten in diese Zeit intergalaktischer Auseinandersetzung. Jede Rasse erhebt Anspruch auf das Universum. Um den Titel des höchsten Herrschers zu erlangen, muß sich der Spieler bei Besiedlung von Planeten, gnadenlosen Weltraumschlachten und der Entwicklung neuer Technologien behaupten.

DIE FEATURES

- Über 800 verschiedene Planeten und Galaxien mit individuellen Eigenschaften und Wirtschaftssystemen
- Schier unendliche Anzahl an Kanonen, Raketen, Raumschiffen, Transportmöglichkeiten und Handelseinrichtungen
- Bis zu 16 Spieler kämpfen gleichzeitig um die Vorherrschaft
- Ausgewogenes Verhältnis von diplomatischen Einflüssen und strategischer Kriegsführung in Echtzeit
- Ausgefeilte Handelsmöglichkeiten mit über 100 Technologien

BACKGROUND

Ursprünglich wurde Pax Imperia für den Macintosh entwickelt und erhielt 1993 vom US-Magazin „MacWorlds“ den Titel „Strategiespiel des Jahres“. THQ präsentiert nun die überarbeitete und aktualisierte PC-Fassung mit einer Fülle neuer Features.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, 486/DX4 mit 100Mhz., 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Soundblaster-kompatible Soundkarte, SVGA-kompatible Grafikkarte.

GENRE:

STRATEGIE

WANN ?

NOVEMBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Unglaubliche Spieltiefe und Komplexität
- 1993 für Mac als Strategiespiel des Jahres ausgezeichnet – jetzt nochmals verbessert für den PC
- Strategie, Handel und Weltraumschlachten in einem Produkt, das ganz selbstverständlich auch den Händler begeistert

EXTREM
Z
O
F
A
X

23
DER
HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

2326 sind weite Teile unserer Galaxis von Menschen besiedelt. Nur die Eastside ist bislang unerforscht. Das Solare Imperium beauftragt den Spieler mit der Kolonisierung.

Der Spieler springt mit seinem Kugelraumer von Terrania-City zur Eastside. Jeder Planet wird vor der Besiedlung gründlich gescannt. Die entstehende Industrie muß die physikalischen Gegebenheiten optimal nutzen. Fremde Rassen bekämpfen die Kolonisatoren oder kooperieren. Es ist ein weiter Weg, bis die Eastside mit Menschen bevölkert ist.

DIE FEATURES

- 3D-Grafik stellt alle Planetenoberflächen dar
- Zwischen 30 und 120 Sonnensysteme können für die Erforschung ausgewählt werden
- Jeder Planet hat unterschiedliche Lebensbedingungen und Produktionsmöglichkeiten
- Etwa 70 verschiedene Gebäude, darunter Schiffswerften und Raumhäfen
- Konstruktion und individuelle Ausrüstung eigener Raumschiffe (z. B. Walzenraumer, Diskus- und Topsider-Schiffe)
- Bis zu fünf weitere Spieler im Netzwerk
- Frei einstellbarer Schwierigkeitsgrad – fast alle Spielelemente sind automatisierbar
- Animiert dargestellte Weltraumkämpfe

BACKGROUND

Mit Perry Rhodan erobert die Kultfigur der deutschen Science Fiction die PC-Bildschirme. Seit Jahrzehnten begeistert Perry Rhodan Woche für Woche zigtausende Leser, die jetzt erstmals aktiv in das Universum ihres Helden eingreifen können.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 60, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

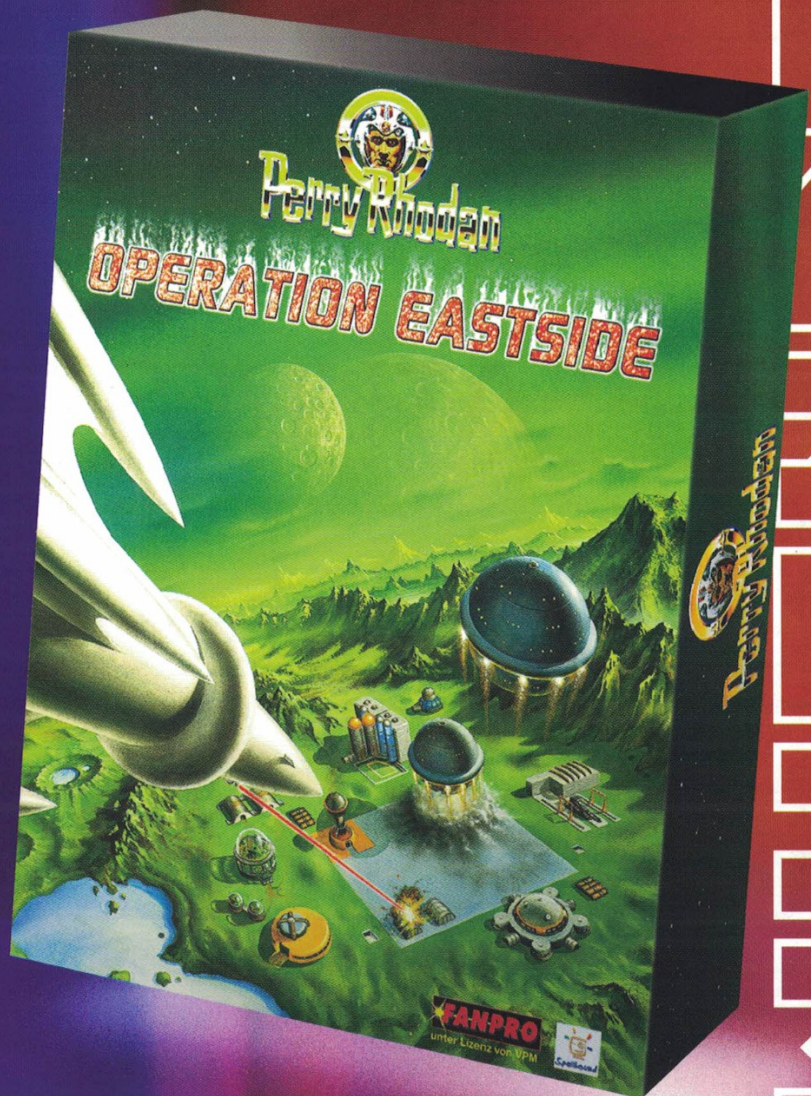
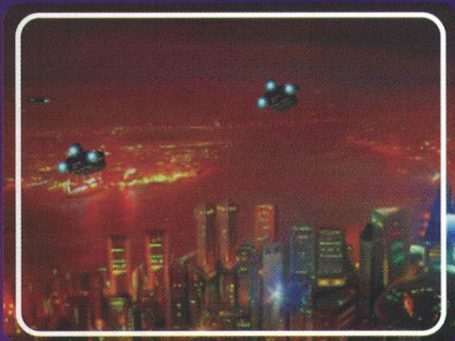
GENRE:

STRATEGIE

WANN ?

NOVEMBER '97

EXTREM



SALES FACTS

- Der berühmte Science Fiction-Held in seinem ersten Computerspiel
- Eine große Fangemeinde kann Perry Rhodan endlich in bewegten Bildern erleben
- Die Publikationen des VPM-Verlages bieten ein passendes Umfeld für konzentrierte Marketing-Kampagnen, die Perry Rhodan Operation Eastside bereits seit Jahrzehnten vorverkauft haben

25
DER
HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

Eine gewaltige Katastrophe wirft die Welt ins Mittelalter zurück. Der Spieler muß eine moderne Zivilisation neu aufbauen. Dabei steht das größtmögliche Glück der Bevölkerung im Vordergrund. Mörder, Nomaden und Kreaturen aus dem Schattenreich kämpfen erbittert gegen den Fortschritt.

Rising Lands geht über herkömmliche Strategiespiele hinaus. Jeder Bürger kann seinen Beruf wechseln und eigene Funktionen in der Gesellschaft ausüben. Ebenfalls läßt sich das Ziel in Rising Lands frei wählen. Zieht man als Feldherr in die Schlacht oder konzentriert man sich auf den Aufbau einer funktionierenden Gesellschaft? Oder als Händler gleich aufs funktionierende Geschäft mit Rising Lands von Bomico?

DIE FEATURES

- Eindrucksvolle Vermittlung der Story durch zahlreiche Cut-Scenes und Animationen
- Der Spieler gibt die Entwicklungsziele vor: Landwirtschaft, Militär, Industrie, Religion...
- 20 verschiedene Missionen
- Kriege und Allianzen mit anderen Clans sind möglich und manchmal sogar ratsam
- Rohstoffe lassen sich recyceln
- 20 verschiedene Gebäude und Fortbewegungsmittel
- Über 180 Sektoren-Karten
- Ein Bürger kann zehn verschiedene Charaktere verkörpern (z. B. Bauer, Dieb, Priester...)
- Multiplayer-Funktion

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 75, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

GENRE:

FANTASY ECHTZEIT-STRATEGIE

WANN ?

OKTOBER '97

EXTREM

ALLGEMEINER KATALOG



SALES FACTS

- Ein Strategiespiel, bei dem Entwicklung und Aufbau im Vordergrund stehen
- Handeln, besiedeln, Ressourcen managen und Allianzen bilden

EXTREM

DER

27
HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

Drei Rassen kämpfen am Rande des Universums ums Überleben: Terraner, Zerg und Protoss. Der Spieler kontrolliert im Verlauf der Einzelspieler-Kampagne nacheinander jede Rasse. Die Wahl heißt Freiheit oder Herrschaft. Wird das Ziel nicht erreicht, droht die Vernichtung der Rasse.

Gekämpft wird von den terranischen Kolonien über Raumstationen bis zu den Dschungeln auf dem Heimatplaneten der Protoss. Aufgrund der Eigenarten der unterschiedlichen Rassen gleicht kein Spiel dem anderen.

DIE FEATURES

- Jede Rasse verfügt über spezielle Technologien und eigene Fähigkeiten
- 30 Missionen im Weltraum, auf Planetenoberflächen und in Gebäuden
- Sorgfältiges, ausbalanciertes Leveldesign
- Viermal so großes Spielgebiet wie in Warcraft II
- Waypoint-System und Training von Truppen
- Szenario- und Karten-Editor erlauben das Gestalten ganzer Kampagnen
- Wechselnde Wetter- und Terrain-Verhältnisse
- Künstliche Intelligenz, die nicht einem vorgeplanten Script folgt, sondern eigene Entscheidungen trifft
- Verbesserte Benutzeroberfläche gegenüber Warcraft II
- Ausgereiftes Multiplayer-System und Online-Gaming auf dem Battle.net

BACKGROUND

Bei Spielen vom Developer Blizzard ist der Erfolg vorgezeichnet. Warcraft II avancierte inzwischen zum weltweit meistverkauften Echtzeitstrategiespiel. Diablo erfreut sich ungebrochener Beliebtheit bei den Fans. Nun setzt Starcraft die Serie der Erfolge im Weltall fort.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 95, Pentium 60, 8 MB RAM (16 MB für Multiplayer), Double-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

GENRE:

ECHTZEIT-STRATEGIE

WANN ?

NOVEMBER '97

EXTREM

FAST AN E T



SALES FACTS

- Hot stuff für Strategiespielfans aus dem Hause Blizzard (Warcraft I + II, Diablo)
- Vierfach umfangreicher als der Echtzeitstrategie-Klassiker Warcraft II
- Ein gewaltiges Marketingbudget, größer als das von Warcraft II und Diablo zusammen

EXTREM

29
DER
HIGHLIGHT-KATALOG

DIE STORY

Titanic versetzt den Spieler in die Rolle eines Londoner Geheimagenten aus dem Jahr 1942. Per Zeitreise geht er zurück ins Jahr 1912 an Bord des Luxusliners, der zum Mythos wurde. Der Spieler ergründet die unterschiedlichsten Charaktere unter den Passagieren. Aber nichts kann die Katastrophe verhindern. Im zweiten Spielteil hat der Agent 2 Stunden (Echt-)Zeit zum Beenden seiner Mission.

Unabhängig vom Spiel kann man eine Tour durch die Titanic unternehmen. Während der Besichtigung bewegt sich der Spieler frei durch das riesige Schiff und erhält ausführliche Hintergrundinformationen.

DIE FEATURES

- Das einzigartige, interaktive Erlebnis des Mythos Titanic
- 2 Spiele in einem: spannendes Grafik-Adventure mit vielen Rätseln und Besichtigungstour zur Erforschung des Schiffes
- Fesselnde Story mit historischem Hintergrund
- Originalgetreue Rekonstruktion der Titanic mit viel Liebe zum Detail
- Beeindruckende 3D-Grafik mit scrollenden Bildübergängen, die ein fast vollkommen freies Bewegen ermöglicht
- Intelligente Charaktere, die sich an das Verhalten des Spielers erinnern und entsprechend reagieren

BACKGROUND

Titanic ist der interaktive Höhepunkt des wachsenden Interesses an dem Luxusliner. Hollywood agiert bereits trendgerecht: Der Spielfilm von James Cameron mit einer Laufzeit von drei Stunden und einem Budget von über 200 Millionen Dollar kommt am 8 Januar 98 in die Kinos. Der Grund für den Handel, jetzt den Titanic-Trend zu nutzen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows 3.1 / 95, 486/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA-kompatible Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

GENRE:

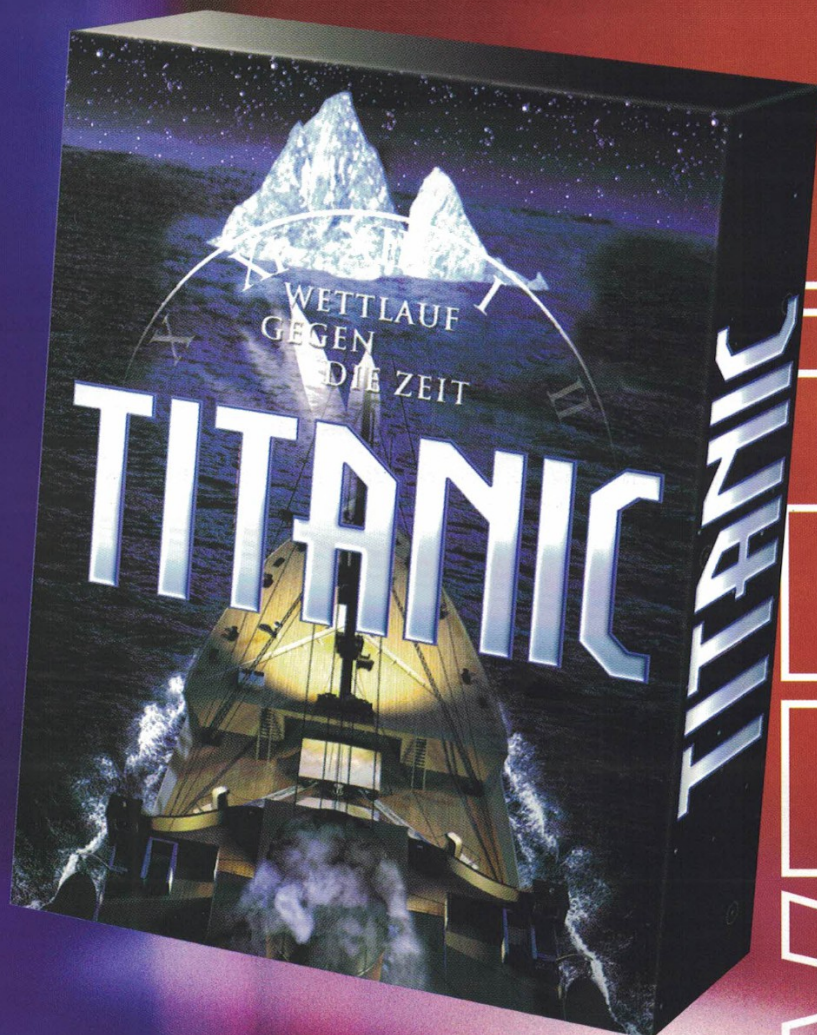
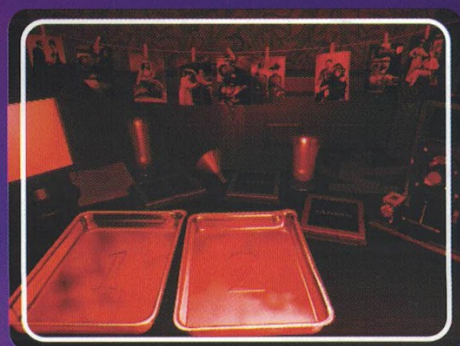
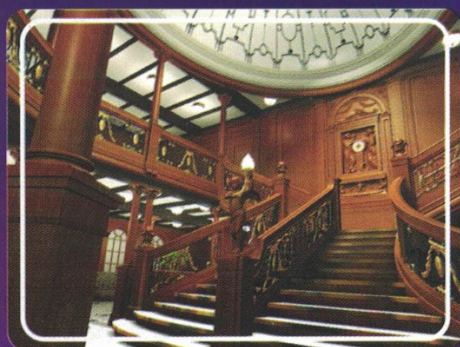
GRAFIK-ADVENTURE

WANN ?

NOVEMBER '97

EXTREM

BO
LL
AR



SALES FACTS

- Der Mythos Titanic wird jetzt am PC zum interaktiven Erlebnis
- Gesteigertes Interesse bei Presse und Endverbraucher durch den Big-Budget-Film von James Cameron
- Umfangreiche Marketing-Kampagne für die CD-ROM in Zusammenarbeit mit den Filmkooperationspartnern und dem Filmverleih 20th Century Fox

EXTREM

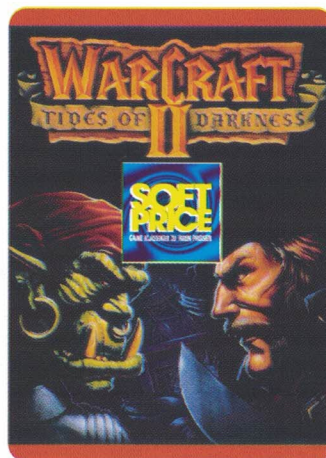
DER HIGHLIGHT-KATALOG
31



Zork Nemesis

Ein multimediales Adventure-Spektakel!

Der neueste und erfolgreichste Teil der berühmten Zork-Saga verbindet eine atmosphärische, geheimnisvolle Handlung mit einer völlig neuartigen 3D-Technik zu einem unglaublich realen virtuellen Erlebnis.



Warcraft II

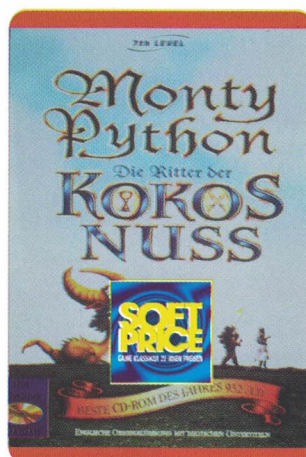
Der Klassiker der Echtzeit-Strategie.

Das Strategie-Action-Game in Echtzeit und SVGA-Grafik stürmte die Media Control Charts.

Die Fugger II

Eine der erfolgreichsten Handlungssimulationen des letzten Jahres!

Der Nachfolger des legendären „Die Fugger“, war über mehrere Monate in den Top Ten der Media Control Charts vertreten und setzte neue Maßstäbe in seinem Genre.



Monty Python's – Ritter der Kokosnuss

Erfolgreicher Schwachsinn hat einen Namen: Monty Python!

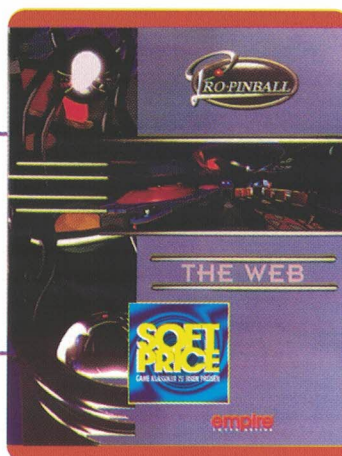
Schwärzester britischer Humor in einer der (un)wichtigsten Missionen in der Geschichte der westlichen Zivilisation: die unglaubliche Suche nach dem heiligen Gral: Das preisgekrönte Spiel zum Film!



Trivial Pursuit

Das legendäre Gesellschaftsspiel bietet auf CD-ROM ein völlig neues Spielerlebnis!

Mehr als 1.000 Fragen aus allen Wissensgebieten illustriert durch reale Filmsequenzen. Für bis zu 6 Spieler und mit Schnellspiel-Option. Für jeden „Trivial Pursuit“-Fan ein Muß!



Pro Pinball – The Web

Besser als jede Spielhalle!

Die erste 3D-Flipper-simulation mit Ansicht des kompletten Tisches in 100% realitätsgetreuer Geschwindigkeit!

EXTREM



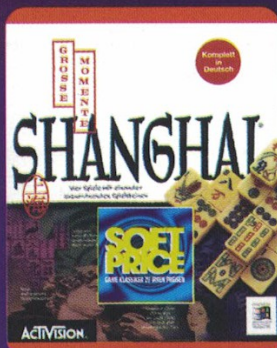
Super EF 2000

Die WIN 95-Version der legendären Kampf-Flugsimulation TFX: EF 2000 avancierte zum neuen Referenzspiel in diesem Genre!

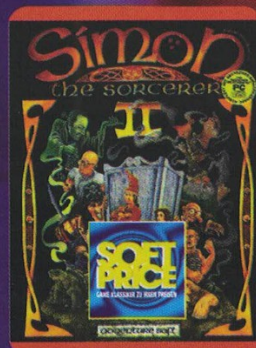
Die realistischsten Flugeigenschaften, die es je gab, erzeugen die Atmosphäre eines echten Luftkampfes.



Auf Grund des großen Erfolges weiterhin im Programm:



Shanghai Große Momente:
Der Brettspielklassiker für
den PC!



Neu als Compilation:
„Simon The Sorcerer I & II“.
Die schrägen Abenteuer des
beliebten Zauberlehrlings
jetzt im Doppelpack.



Monty Python's
Reine Zeitverschwendung:
Der kultige Vorgänger von
„Ritter der Kokosnuss“.

SALES FACTS

- Die stärkste Soft Price-Range, die Bomico je hatte:
Alle Titel waren Top-Seller der letzten 18 Monate!
- Ausgefeilte Marketingkampagne, die neben den
Spielefreaks auch andere Zielgruppen erreicht und
dadurch insgesamt mehr Abverkäufe generiert!

33
DER HIGHLIGHT-KATALOG

DIE HIGHLIGHTS AUF EINEN BLICK

Titel	Label	System	Version	Genre	EAN-Code	Art.-Nr.	Eck-EK	VÖ
Dark Reign	Activision	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Echtzeit-Strat.	5030917000546	103333	76,50 DM	Okt. 97
Floyd	Adv. Soft	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Adventure	5026924000440	103099	64,99 DM	Okt. 97
Rising Lands	Microids	PC CD	Komplett Dt.	Echtzeit Strat.	3342183356442	103131	64,99 DM	Okt. 97
Herrscher der Meere	Attic	PC CD	Komplett Dt.	Strategie/Sim.	4023035100084	103154	64,99 DM	Okt. 97
PRO 7 Mystery-Edition: Obsidian	Rocket Science	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Adventure	4014658400071	103032	53,33 DM	Okt. 97
PRO 7 Mystery-Edition: Der vergessene Gott	Inscape	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Adventure	4014658400048	103130	53,33 DM	Okt. 97
I-War	Infogrames	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Space Sim.	5013156710957	103163	64,99 DM	Okt. 97
Pax Imperia	THQ	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Strategie	752919890035	103031	64,99 DM	Nov. 97
Perry Rhodan	FanPro	PC CD	Komplett Dt.	Strategie	4018522117300	103146	64,99 DM	Nov. 97
ANNO 1602	Sunflowers	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Aufbau-Strat.	4018008300264	103049	64,99 DM	Nov. 97
Titanic	GTE	PC WIN CD	Komplett Dt.	Adventure	4014658400132	103119	62,36 DM	Nov. 97
F22 ADF	Ocean	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Flug.-Sim.	5013156710940	103160	68,99 DM	Nov. 97
Starcraft	Blizzard	PC WIN CD	Komplett Dt.	Echtzeit-Strat.	3348542032682	103173	76,50 DM	Nov. 97

SOFT PRICE:

Die Fugger 2	Sunflowers	PC CD	Komplett Dt.	Handels.-Sim.	4018008300233	103132	18,20 DM	Sept. 97
Pro Pinball- The Web	Entertainment International	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Flipper-Sim.	5017783550962	103152	18,20 DM	Sept. 97
Monty Python's Ritter der Kokosnuß	7th Level	PC WIN CD	Komplett Dt.	Adventure	4014658400125	103075	18,20 DM	Sept. 97
Monty Python's Reine Zeitverschw.	7th Level	PC WIN CD	Komplett Dt.	Adventure	4014658400019	101479	18,20 DM	Sept. 97
Simon 1&2	Adv. Soft	PC WIN CD	Komplett Dt.	Adventure	4014658400156	103158	18,20 DM	Sept. 97
Shanghai Gr. Momente	Activision	PC WIN CD	Komplett Dt.	Denkspiel	5030917000348	101444	18,20 DM	Sept. 97
Super EF 2000	Ocean	PC WIN 95 CD	Komplett Dt.	Flug-Sim.	5013156710933	103076	24,27 DM	Sept. 97
Warcraft II	Blizzard	PC WIN CD	Komplett Dt.	Echtzeit-Strat.	3348542031883	103073	24,27 DM	Sept. 97
Zork Nemesis	Activision	PC WIN CD	Komplett Dt.	Adventure	5030917000249	103153	24,27 DM	Sept. 97
Trivial Pursuit	Hasbro	PC WIN CD	Komplett Dt.	Denkspiel	4014658400149	103155	30,35 DM	Sept. 97

* Im Zuge der technischen Weiterentwicklung und der Anpassung an die Bedürfnisse unserer Kunden können sich Abbildungen, Eigenschaften und Inhalte von Produkten ohne Verpflichtung oder vorherige Mitteilung ändern. Wir sind nicht verpflichtet, bereits gelieferte Produkte entsprechend zu verändern. Ebenso behalten wir uns die Herausnahme von Artikeln aus unserem Lieferprogramm vor.

Kein Teil dieses Kataloges darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung der BOMICO Unterhaltungssoft- und -hardware GmbH in irgendeiner Form durch Nachdruck, Fotokopie, Mikrofilm oder irgendein anderes Verfahren reproduziert oder in eine maschinenlesbare Sprache übersetzt oder in elektronische Systeme gespeichert und dort verarbeitet werden. Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Im übrigen gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der BOMICO Unterhaltungssoft- und -hardware GmbH.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.de>