

La industria ha obligado a Philips a reinventar el CD-i, a redescubrir una máquina con experiencia que quiere situarse a la vanguardia de la modernidad. En el siguiente reportaje vamos a averiguar en qué momento de forma se encuentra el CD-i y a profundizar en el enfoque que Philips quiere dar a una máquina nacida por y para el multimedia.

# Philips vuelve a inventar el CD-i

La batalla por el multimedia no ha empezado ahora.

Philips lleva en este camino desde que, a mitad de los 80, concibiera una máquina capaz de formular un standard de **juego, cine y ocio interactivo** con obligada presencia del disco compacto.

Del proyecto CD-i ya se hablaba en el 86, aunque no fue hasta noviembre del 88 cuando Sony y Philips se decidieron a presentarlo. Habéis leído bien, Sony estaba implicada en el esquema del CD-i. La necesidad de aprender, suponemos.

Por seguir con las fechas, en 1991 se puso a la venta el primer modelo de CD-i, el 205. Pero aquella primera intentona no obtuvo el éxito

esperado. El principal problema con que se encontró Philips fue **atraer a las grandes desarrolladores para que trabajaran en su formato**. Había mucha oferta y el CD-i no se antojaba muy atractivo, especialmente por ese espíritu "multimedia-sí-juegos-no" con el que había nacido.

Pero Philips no iba a rendirse tan fácilmente. La clave estaba en convencer a todos de que su soporte prometía y de que la dureza multimedia se iba a suavizar. **Era la hora de los juegos. Pero de los juegos interactivos.** Había que centrarse en algo tipo película, algo como *Burn Cycle*. Juegos que sacaran el partido adecuado al "periférico" estrella de la

máquina: **el cartucho de video digital**. Y así lo hicieron.

Casi al mismo tiempo Philips firma un acuerdo con **Paramount** (Junio de 1993) por el que la compañía americana se compromete a **editar sus films en formato compacto**. ¡Menudo salto! Naturalmente este compromiso hacía depender aún más el CD-i del cartucho de vídeo. Pero, ¿por qué no jugar con los grandes en su mismo terreno?

Este acuerdo con Paramount impulsó a los holandeses a asegurarse la participación de equipos de programación e incluso a **disponer de un departamento de desarrollo propio**.

Las cosas empezaban a rodar bien y el CD-i 450

-presentado en el último CES de Chicago-, **se ganó al personal**. Infogrames, Gremlin, Psygnosis, Virgin y hasta un total de **200 empresas** se comprometieron a programar o versionar en este soporte.

Las cosas están ahora mucho más favorables. Philips sigue haciendo hincapié en que **su CD-i no es sólo una máquina de juegos y cada vez hay más cine, videos musicales y programas culturales interactivos** que con lo que sacarle todo el partido al tema del multimedia.

La máquina, sin duda, ha conseguido superar todos sus complejos. Pero la competencia es muy dura y nadie lo tiene fácil en esta batalla que todos sabemos va a ser encarnizada.

# La "evolución" lógica de la máquina

Todos los modelos de Cd-i que os presentamos a continuación están en estos momentos a la venta. A pesar de que el 450 es quizá el más extendido -y publicitado-, el resto de consolas Philips continúan en las estanterías a la espera de que el público decida echarlos el guante.



## Philips CD-i 210/40

Fue el segundo en llegar, tomando el relevo al poco conocido 205, y salió a la venta durante 1991. Para la época ya ofrecía CD audio (3 y 5 pulgadas), CD foto y CD digital, además de un formato de imagen adaptable 3:4 y 16:9, múltiples interfaces que posteriormente se han perdido, euroconector y toma de antena para prescindir de moduladores, y capacidad para reproducir CD+ Graphics. Este reproductor se controla mediante un mando a distancia por infrarrojos, que se encarga de seleccionar cualquiera de las diversas opciones mostradas en pantalla. Pesa 7 kgs y sus dimensiones son de 420 x 90 x 289 mm. Este reproductor de carga frontal está a la venta por 69.900 pts.



## Philips CD-i 220 MARK II

El Mark II mejora su imagen, pero apenas cambia técnicamente con respecto a su antecesor. Reproduce los mismos formatos que el 210 y sólo se diferencia en que el mando a distancia recibe ahora el nombre de "Commander", aunque sus funciones respecto a la pantalla permanecen invariables. La parte externa sí nota la evolución. El display del anterior diseño se agranda para manejar más información, la máquina dispone de más fondo (400 mm por los 289 del mod. 210) y se adopta la línea Match Line que podéis ver en la mayoría de las TV y videos de la casa. El 220 Mark II también tiene carga frontal y se sube a las 79.900 pts.



## Philips CD-i 450

El standard actual de CD-i, el que Philips quiere vender, la imagen cuca, moderada, redondeada y funcional de la compañía, un aparato atractivo, pequeño y muy manejable que busca identificarse plenamente con la idea de consola moderna que el mercado quiere transmitir.

El modelo 450 es también el más barato de la gama, aunque en el camino por abaratar costes haya perdido algunas funciones como la toma de antena (que ahora no viene de serie) o el mando a distancia por infrarrojos (mejor uno por cable).

En el apartado técnico mantiene los mismos parámetros: carga juegos, cd audio, video digital y CD + G, y en el rediseño ha encontrado una nueva función: Tele CD-i, una conexión a la línea telefónica para realizar compras desde casa.

Las opciones en pantalla son manejadas en el Cd-i 450 por un programa denominado Player Shell, que proporciona un acceso cómodo y lógico a la ingente cantidad de información que aparece en pantalla.

Sus medidas exactas son 299 x 67 x 190 mm y su peso no llega a los 3 kilos. El precio de este reproductor de carga superior es de 62.900 pts., cartucho de video digital aparte, por supuesto.



## Philips CD-i 350

El sistema CD-i portátil de Philips, como quien dice, el descapotable y 16 válvulas de la generación CD-i.

Ideal para uso personal (pesa menos de un kilo), su tamaño no esconde un potencial técnico superior que plasma en una pantalla LCD de 6 pulgadas a una resolución de 756 x 556 pixels. Viene equipado además con un mando a distancia multifuncional, altavoces estéreo, salidas para todo tipo de monitores o receptores de televisión, puerto para ratón o trackerball, puerto estéreo para salida de Alta Fidelidad, entrada de cascos o extensión para modelo de audio/video digital (reproducción de discos en tiempo real).

Tiene la misma capacidad de proceso que sus compañeros (incluido el CD Bridge, compatible PC), pero en el precio no se les parece mucho: 340.000 pts. del ala.

# Al habla con Philips

Sofía de Altolaquirre, responsables de Marketing de Philips Media España, nos acerca el futuro del CD-i.

Hitech: ¿Cuál es el parque actual de Philips CD-i en España?

Sofía: El parque de máquinas instalados en hogares es de 10.000 CD-i.

Ht: ¿Cómo va a afectar al CD-i la llegada de las nuevas máquinas?

Sofía: En los estudios comparativos de consolas no suele aparecer nuestra máquina, ya que no es una videoconsola. En nuestra campaña estamos comunicando a nuestro público que el CD-i es sinónimo de multimedia. Está claro que las nuevas máquinas ayudarán a convencer al consumidor que el soporte CD de 5 pulgadas es realmente el estándar que se ha impuesto para la edición multimedia.

De todas maneras, sí que estaremos compitiendo en cierta forma con las nuevas máquinas, ya que tendremos juegos que conmocionarán el mundo de los videogamers. Philips no va a cambiar su política, ya que tenemos muy claro que no estamos ofreciendo una videoconsola, sino un sistema multimedia. Buscamos ofrecer calidad y no cantidad. Actualmente contamos con 200 títulos en catálogo. Y con la ampliación de video digital, el CD-i no ha de sentirse incómodo ante ningún tipo de videojuego, ya que técnicamente nuestra máquina supera a Saturn, Play Station o Jaguar.

Ht: ¿Cuántos CD-i quiere vender Philips durante este año?

Sofía: 40.000 reproductores.

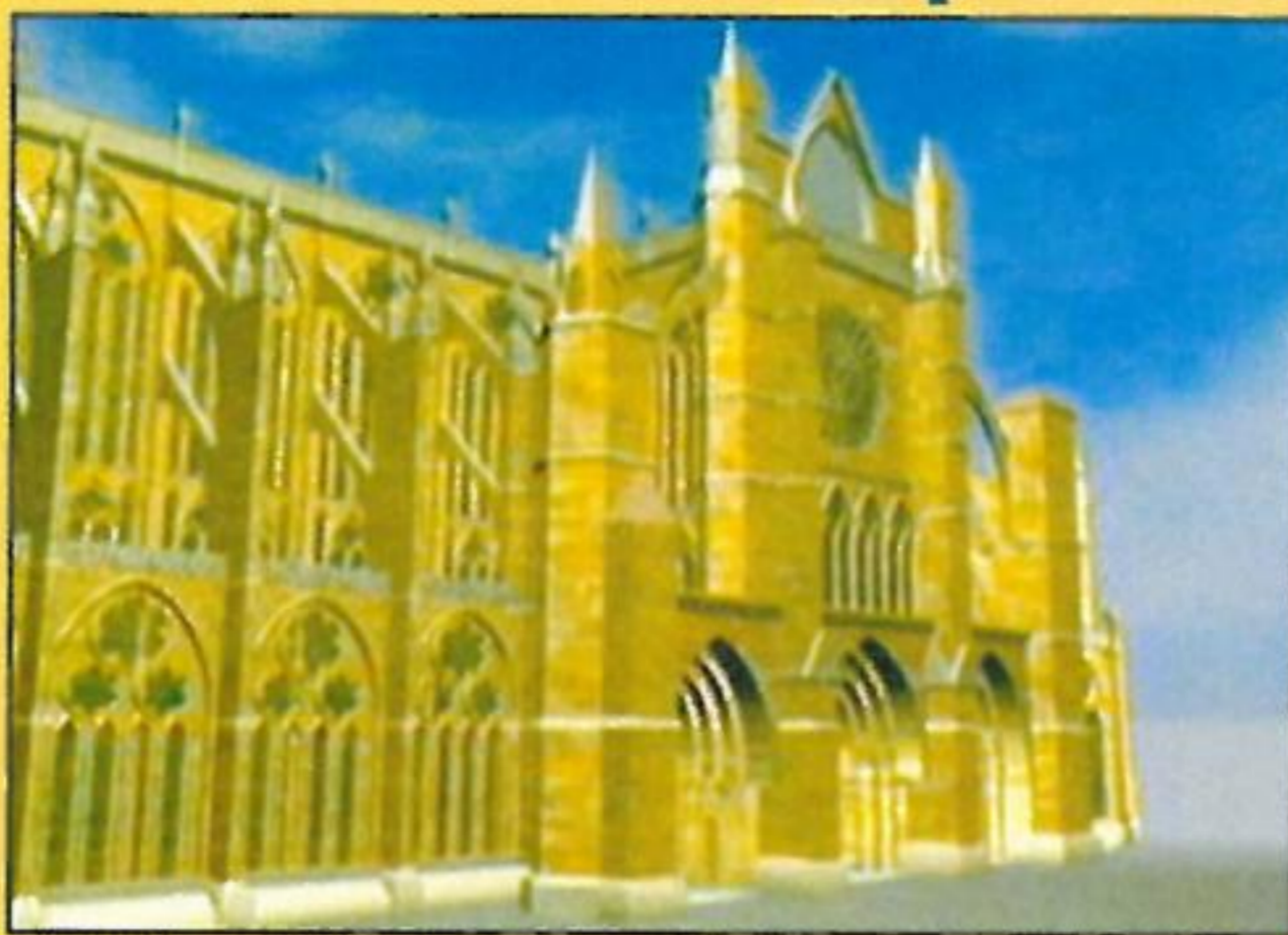
Ht: ¿A qué tipo de público va dirigido?

Sofía: Debido a la diversidad de nuestro catálogo, no podemos decir que vayamos a un grupo determinado de público (videogamers por ejemplo). Nuestro producto está dirigido a un público de 6 a 60 años, pero ya digo que esto se debe a la diversidad de temas que recoge nuestro catálogo (cultura, ocio, cine, niños, música, juegos).

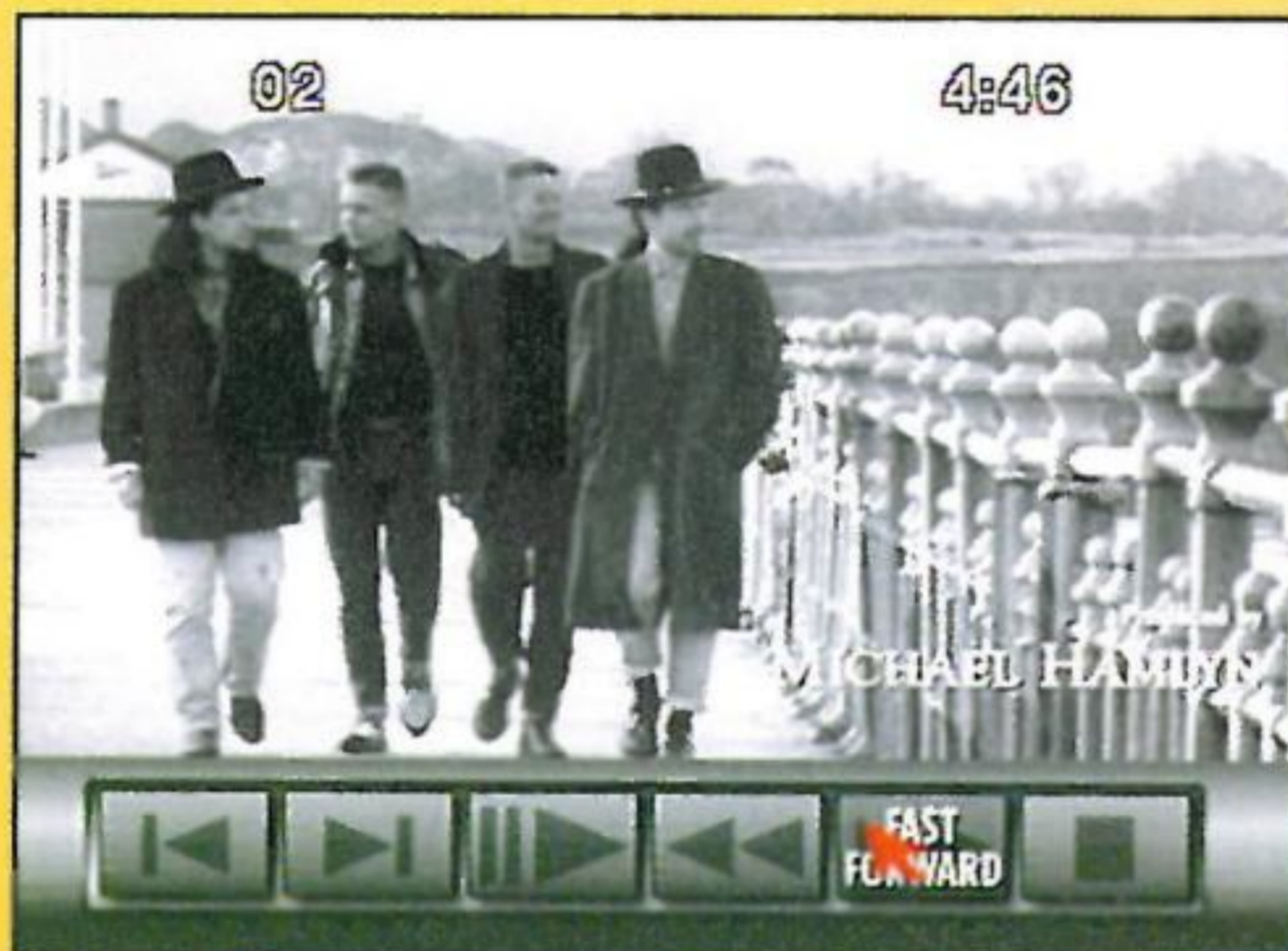
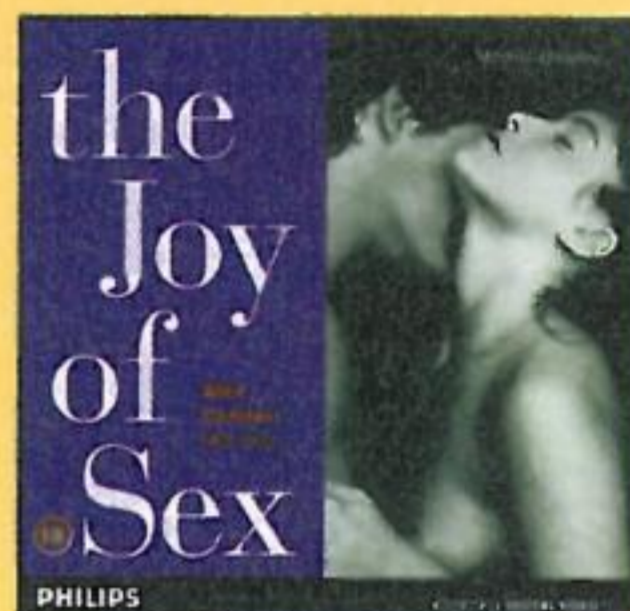
Ht: ¿Por qué relanza ahora Philips el CD-i?

Sofía: El poner de actualidad el CD-i es un planteamiento incorrecto. Hemos seguido una estrategia en la que, en España, la primera fase de la campaña de publicidad ha empezado en marzo. Coincidiendo en el tiempo con el lanzamiento de nuevas videoconsolas. Como sabréis el CD-i lleva unos años en el mercado y actualmente dispone de un parque mundial instalado de 1.000.000 de lectores.

# Philips invita a descubrir



Historia del Arte Español, un compacto sobre la historia del fútbol, un curso de fotografía, otro de masajes made in Playboy, un karaoke...son algunos de los títulos -la mayoría en español, pero no todos-, disponibles ya para Cd-i.



Los CD's musicales serán una de las claves: U2, Pink Floyd o Bon Jovi pondrán música e imágenes a tu disposición.

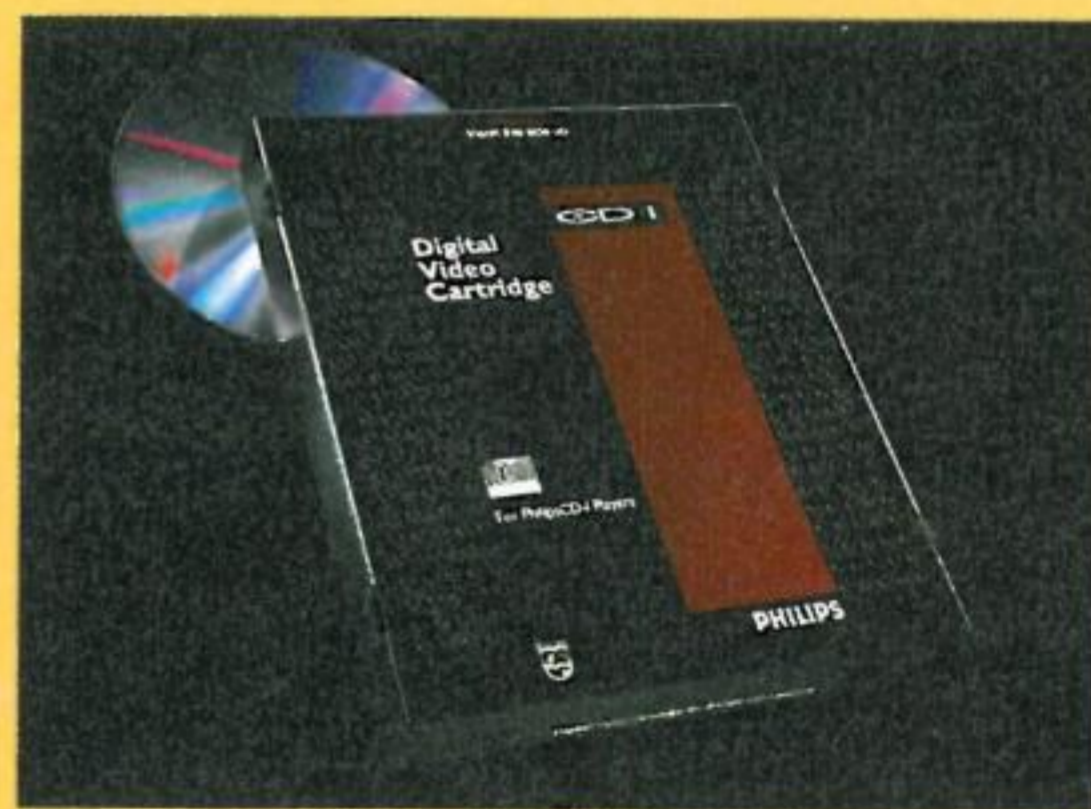
## La clave está en este cartucho

Poco, muy poco de todo lo que habéis leído hasta ahora puede aparecer en pantalla si vuestro CD-i no dispone de un cartucho al que Philips ha dado en llamar Video Digital Cartridge.

Por el módico precio de 35.900 pts, uno puede alcanzar el cielo de la interacción a partir de un cartucho de tamaño parecido a un juego de NES, que aumenta en 1,5 Mb la memoria Ram, impone una ley de 400 millones de instrucciones por segundo, introduce la norma MPEG (Motion Pictures Expert Group) y además coloca en pantalla hasta 16,7 millones de colores.

El VDC, que se instala fácilmente en el espacio que queda junto a la entrada de discos, es el responsable del video digital, del FMV en Chaos Control y de toda la interactividad que guardan los discos de ocio, idiomas o simplemente software.

¿Que cómo funciona? Veréis. Este adaptador



no es más que un descompresor de información que se encarga de leer los datos comprimidos en el CD (sonidos e imagen) para ponerlos en pantalla a una velocidad de 24 fotogramas por segundo (calidad video).

Para que os hagáis una idea, un segundo de vídeo ocupa 165 Mbits y este cartucho digital consigue convertirlo en 1,4 Mbits sin perder un ápice de calidad.

Sería muy largo explicaros cómo se realiza todo este proceso de reducción de datos, pero lo cierto es que funciona y que, por cierto, da gusto ver a Sharon Stone en Sliver. Sin él, imposible.

# la nueva era multimedia

Un curso para aprender a tocar la guitarra, el documental sobre El Camino de Santiago, Barrio Sésamo, una recopilación de jazz, una guía práctica para descubrir los placeres del sexo... ¿La programación de La 2? En absoluto. Esto es el multimedia, amigos. O mejor, estos son algunos de los títulos que utilizan el CD-i para educar, ilustrar y descubrir al personal que en una máquina de este calibre se puede hacer algo más que matar marcianitos.

El cine, el ocio interactivo, la música y un apartado especial para los más peques son los caballos de batalla sobre los que gira el espíritu CD-i multimedia.

En el campo del ocio/documentales y demás historias interactivas, tenemos Historia del Arte Español, un compacto sobre la historia del fútbol (las estrellas, las reglas y un juego de penaltis), un curso de fotografía, otro de masajes made in Playboy, un karaoke, aprenda a esquiar de

la mano de Alberto Tomba, todo un diccionario enciclopédico Larousse, Tiro al Plato, el Renacimiento en Florencia...

En cuestiones musicales, podemos disfrutar con los videos y sonidos de U2, Pink Floyd, Bon Jovi, Eric Clapton, David Bowie, Sade, Peter Gabriel, Queen, Bob Marley, James Brown, Pavarotti o el propio Mozart.

Y de cara a los chavales y aquello de la educación, CD-i tiene en la calle títulos como Escuela de Pintura, Barrio Sésamo números y letras, y un completo y divertido curso de inglés con Muzzy (el de la tele) en plan protagonista. Pronto llegarán Asterix (en español), Cryon Factory, Snoopy, Felix the Cat y una nueva aventura de Muzzy titulada Muzzy in Gondoland (todos en V.O.).

¿Cómo? Ya vemos algunas manos levantadas. ¿Que cuánto cuesta cada compacto? Pues el precio medio estará en torno a las 4.500 pesetas. Una cosa bien.



Existen unas 10 películas para CD-i. Títulos como Black Rain o Atracción Fatal (todos en dos CD y en versión original) se verán pronto acompañados por una colección de cine que Philips piensa editar a lo largo del año. Los nuevos films llegarán traducidos al español, y, ya que CD-i es estéreo, incorporarán una opción para V.O.



## Los accesorios y sus precios

Poco a poco, la máquina de Philips empieza a rodearse de periféricos válidos y en algún caso bastante interesantes. Al mando que incluye el pack Cd-i, muy original pero escasamente manejable, se le añade esta lista.

**Ratón:** De formas redondeadas y aspecto moderno, el ratón os resultará muy útil para abriros paso en el entramado multimedia que ofrece el CD-i. Los encontraréis por **6.400 pts.**

**Roller Controller:** Un periférico diseñado para que los peques cojan el aire a eso de manejar un puntero por la pantalla. Alegres colores y un gran tamaño que se suben a las **10.900 pts.**

**Trackerball:** Entre ratón y pad de control, o sea, bastante difícil de definir. Es algo así como un Roller para adultos, sobrio, con tres botones de control y otras **10.900 pts.**

**Joystick:** ¡Por fin un mando con el que se puede jugar de verdad!. Cuatro botones, un mando direccional estilo consola y tirando a mando de Super Nin-

tendo. El precio, **7.400 pts.**

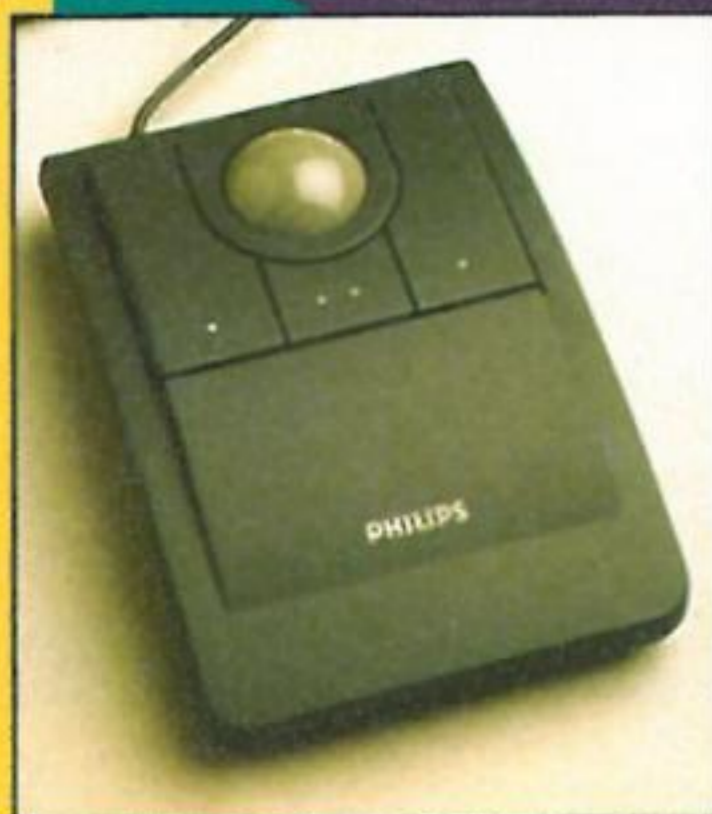
**Mando por cable:** Viene incluido en el Cd-i, pero se puede comprar por separado. No es nada del otro jueves (bastante mejor el joystick), pero a original (y precio) no le gana nadie. Sólo **3.400 pts.**

**Game Pad:** Como el joystick sólo que más depurado. Cuesta lo mismo, pero es que a lo mejor es para expertos. **7.400 pts.**

**Kit mando a distancia por infrarrojos:** Si tenéis un Cd-i 450, éste es vuestro periférico. Permite jugar a cualquier distancia y con absoluta fidelidad de control. **8.600 pts.** solamente.

**Modulador RF:** Vaya, que el CD-i sólo tiene salida audio-video. Pues o tenéis una tele con euroconector o no os queda más remedio que adquirir este adaptador de antena que se sube a las **5.200 pts.**

**Adaptador para dos mandos:** La consola se diseñó para un sólo jugador y, claro, ahora que lo propio es compartir para que a uno no le tachen de raro... Ya sabes, tienes que hacerte con uno de estos accesorios si quieres darle caña a tu compañero. Amigos con amigos o hermanos, que suelten **1.700 pts.** Esta vez es barato.





## Y, por supuesto, juegos

Uno de los primeros juegos que Philips puso a la venta en España fue **Escape from Cyber City**. Los más viejos del lugar (y su viejo modelo de CD-i) recordarán la capacidad interactiva de un compacto de inusuales dibujos animados que nos proponía ayudar a un chavalín a acabar con toda una invasión alienígena. El look manga, la definición gráfica y hasta la enrevesada jugabilidad de este Cyber City nos hicieron albergar esperanzas en una máquina joven y sin competencia.

**Pero el parón Philips** nos pilló por sorpresa. Vale que no todo el mundo conocía la máquina, que quizá no fue el mejor momento para lanzarla (y menos tan solapadamente), pero a los arriesgados nos cogió sin confesar.

Corrieron después como la pólvora rumores que hablaban de nuevos y buenos títulos.

Que una cosa es hacer multimedia y otra hacer juegos. Vale. A estas alturas no lo duda nadie. Pero que haya alguien tan loco como para permitirse el lujo de prescindir de los buenos juegos cuando se tiene una máquina tan potente, bueno, eso casi es pecado. O sea, que el CD-i también juega (empieza a hacerlo en serio) y que, aunque no se quiera tirar la casa por la ventana en este aspecto, sí que habrá títulos que empujen al buen aficionado a hacerse con una de estas máquinas.

A ver si este dossier os convence.

Toda una saga Nintendo, encabezada por Mario y Zelda, aseguraban salir en breve y grandes compañías acoquinaban acuerdos con el gigante holandés para asegurarse un trozo del pastel. Llegaron entonces **Hotel Mario**, **Link -The Faces of Evil-**, **Zelda**, **Mistic Midway**, **International Open Tennis** y otras versiones de hermanos mayores como **Space**

**Ace**, **Dragons Lair** (Don Bluth) o **Litil Divil** (Gremlin).

Se tendía a un estilo de juego muy peliculero en el que, salvo honrosas excepciones, mandaba la interacción (y no la habilidad).

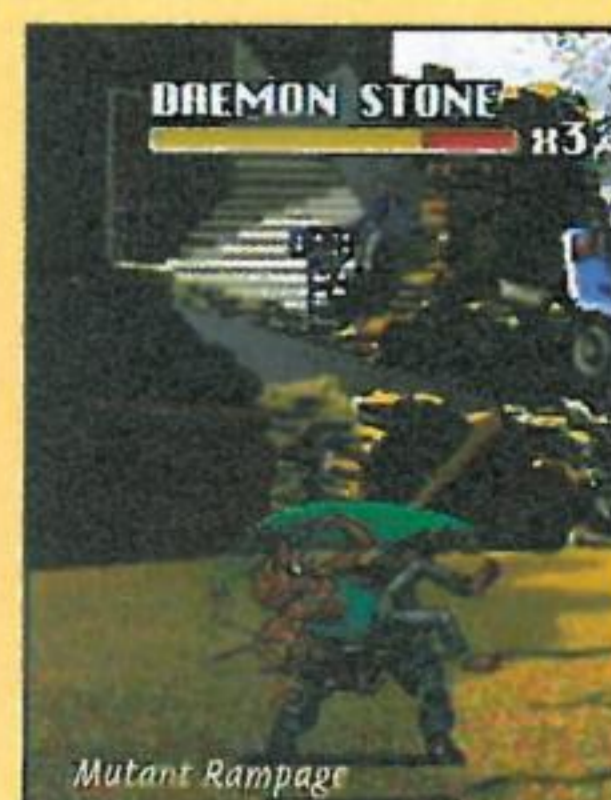
De la segunda tanda de juegos destacaba el poder gráfico por encima de la capacidad arcade. Títulos como **7th Guest** o **Voyeur**

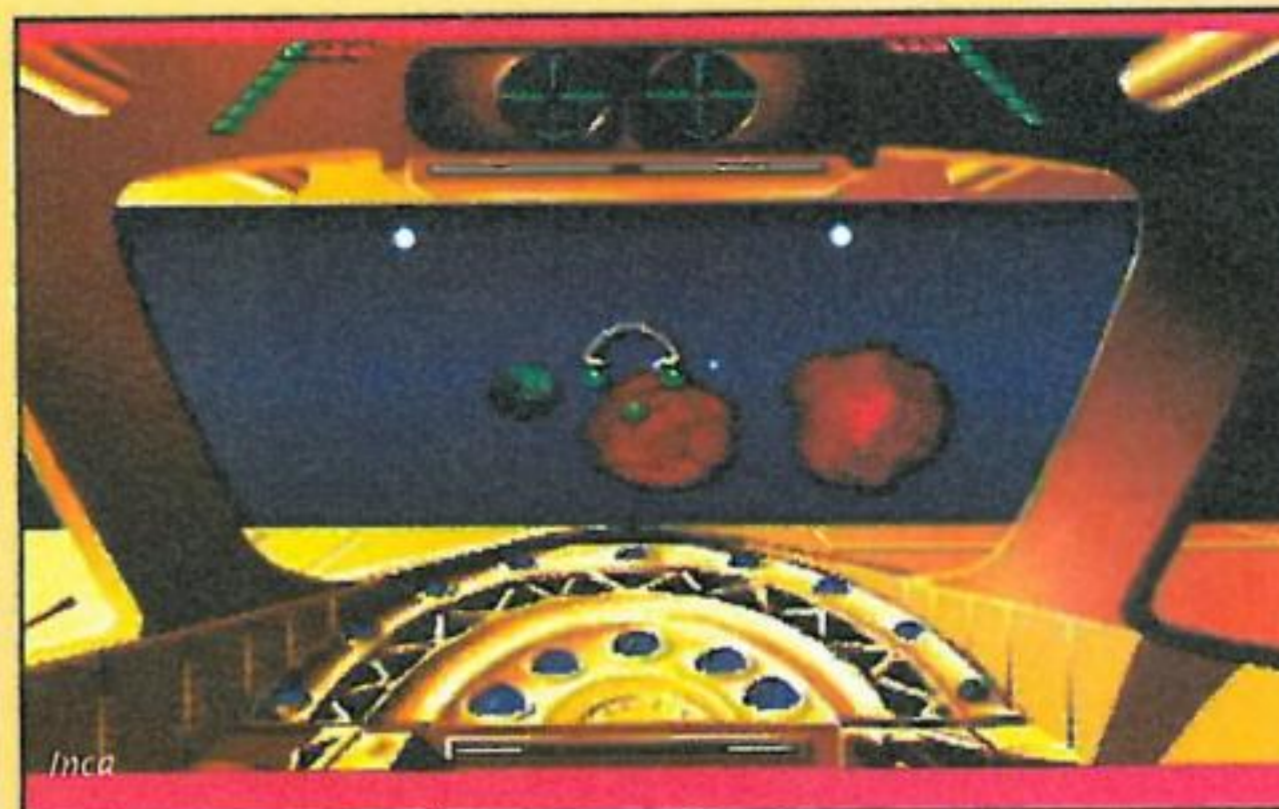
acumulaban vídeo y aventura a partes iguales, definiendo perfectamente el aire que se quería dar a los títulos de CD-i.

**El salto a la fama** llega con dos espectaculares lanzamientos que se realizan durante el 94 y principios de este año. Uno es **Burn: Cycle**, una experiencia interactiva tan violenta como total que desprende calidad por los cuatro costados. El otro es **Chaos Control**, otra movida de Infogrames de la que en este mismo número encontraréis nutrida información.

**El futuro** vuelve a llamar a la puerta del CD-i. Títulos punteros y otros ya conocidos en versión hispana amenazan con convertir a esta máquina multimedia en un soporte imprescindible para jugar.

Lo primero que verán nuestros ojos será la versión en castellano de dos compactos de





En Burn: Cycle, el video digital sumerge al jugador en una fabulosa historia de imágenes increíbles y sonidos hipnotizantes. Es como una película en la que tienes la posibilidad de alterar los acontecimientos. Típico en muchos juegos para CD-i.

los buenos: **Burn Cycle** y **Mad Dog McCree**.

**Dragons Lair II** y uno de lucha a la antigua usanza llamado **Mutant Rampage** serán los siguientes.

Salto al más allá y todos preparados para recibir con los brazos abiertos las versiones de, atentos: **Microcosm** (Psygnosis), **Creature Shock** (Virgin), **Rise of the Robots**

(Mirage) y **Flashback** (U.S. Gold en versión español).

De entre estos dos títulos hay dos que despiertan especialmente nuestra ilusión: **Microcosm** -en el que nos sumergiremos en el interior del cuerpo humano para acabar con unos virus de lo más puñetero-, y **Creature Shock**, cuya versión PC presentaba una pasada visual que nos dejó

sobradamente impresionados.

A todo esto deberíamos confirmaros fechas de lanzamiento, pero la gente de **Philips** no nos ha proporcionado nada concreto, tan sólo una lista de juegos que saldrán durante este año, pero no se sabe cuándo.

**Mad Dog McCree**: El juego de American Laser Games, ahora en español.

**Microcosm**: Acaba con los virus en el CD de Psygnosis.

**Thunder in Paradise**: Una peli en el caribe con Hulk Hogan de protagonista

**Creature Shock**: Los chicos de Argonaut se meten en CD-i.

**Rise of the Robots**: ¿Alguna mejora en el programa de Mirage? Es de esperar.

**Secret Mission**: Agentes secretos, movidas increíbles.

**Crime Patrol**: Otro de pistola digitalizada de ALG.

**Return to Cyber City**: Las segunda parte de uno de los clásicos para CD-i.

**The Apprentice**: Hecho por Vision Factory para los amigos de la plataforma.

**Lemmings**: Sin comentarios para la genialidad de Psygnosis

**Flashback**: Un título rompedor narrado en español

**Zelda's Adventure**: Nintendo, que vuelve a meter mano.

Todos estos títulos no suponen más que el principio. O, como le gustaría más a Philips que dijéramos, un punto y seguido. Pero, sea como fuere, el tema ha conseguido entusiasmarlos.



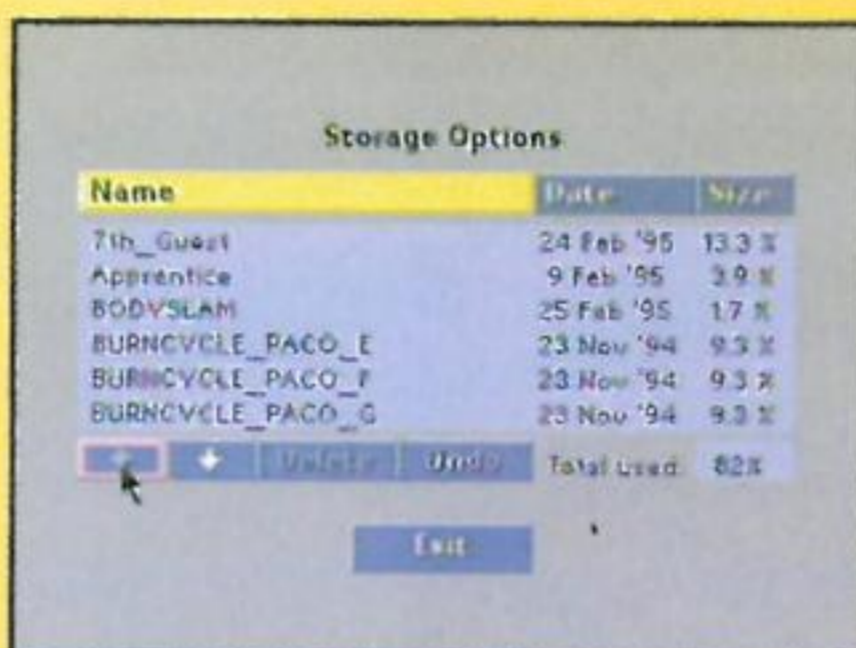
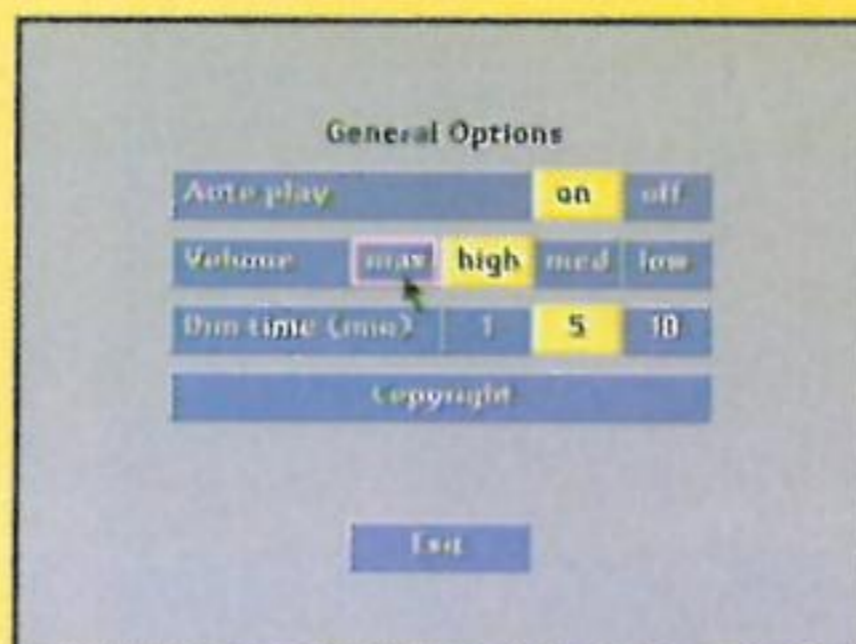
# En el interior de la máquina

No sólo porque la CPU de una máquina pueda procesar 32 bits, la consola pasa a engrosar la nómina de engendros de tal cubicaje. Hace falta que la arquitectura externa, -el bus de datos para ponernos pedantes-, pueda distribuir la misma cantidad de bits. Y en el caso del CD-i, de los 16 bits no pasa. Entonces, qué, ¿de 32 o de 16? Científicamente de 16. Pero podríamos dejarlo en 24 (una cifra por otra parte imposible), y tampoco pasaría nada. ¿Por qué?. Sigue leyendo.

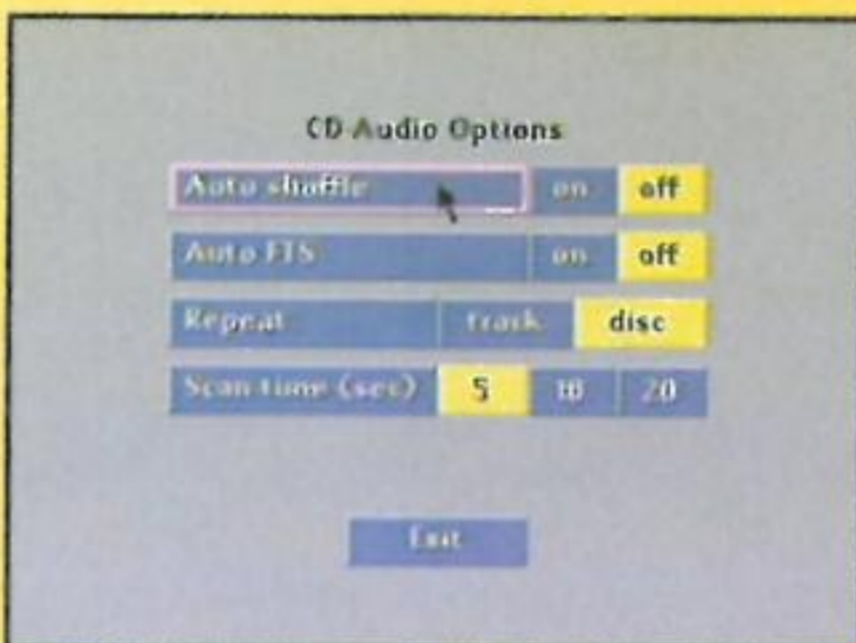
La CPU en cuestión forma parte de una vieja familia de procesadores, la de los **Motorola 68000** que tan buen resultado diera en el **Amiga** y a la que el **CD32**, el **Macintosh** y la **Jaguar** no hacen precisamente ascos. El **modelo 68070**, el que está incrustado en el Cd-i, es capaz de correr a una velocidad de 15.5 Mhz, lo que viene a representar una velocidad de proceso de 170K/sg. La **memoria Ram es de 1 mega** (el adaptador MPEG aporta 1,5 más) y está dividida en dos bloques de 512 K.

El CD-i posee un **codificador de vídeo (CALVIN)** y un **descodificador que además hace de controlador (VDSC)**. No existen, por otra parte, chips customizados para el manejo de polígonos. Cualquier incursión de este tipo de figuras debe hacerse a **través del software**, y esta maniobra puede acarrear lentitud en el proceso o menor definición de los sprites, siempre y cuando estemos hablando de polígonos generados y no pregrabados en el CD.

Los programadores tienen a su disposición **4 modos gráficos y otros tanto de audio**. En el modo gráfico más potente (DYUV), una animación sólo puede funcionar a 12.5 frames por segundo en una pantalla al 13% del total de la imagen. Un problemilla que se olvida fácilmente si contamos con un **Video Cartridge MPEG**.



El CD-i dispone una zona de la memoria para almacenar las modificaciones que hayamos realizado al juego. Un detalle siempre de agradecer.



## Glosario de datos técnicos

### Resolución en Video:

Número de Líneas: 525/625  
Resolución Vertical: 240/480 ó 280/560  
Resolución horizontal: 384/758

### Resolución en Audio:

Respuesta en frecuencias: 20 Hz- 20 KHZ  
Relación señal/ruido: 100 dB  
Margen dinámico: 94 dB  
Separación entre canales: 101 dB

### Otros Datos Técnicos:

Microprocesador CPU SCC 68070 (32 bits con 16 bits de data bus)  
VDSC- Decodificador de video y controlador  
1 Mb de DRAM  
Arquitectura de 16 bits  
Memoria Ram 2.5 Mb (con adaptador de video incluido)  
Y ya está.

## Una valoración muy personal

El CD-i resulta al final una máquina interesante. Vistoso diseño, colores agradables y capacidad de adaptarse a los tiempos son sus mayores virtudes a nivel externo. Philips ha variado la gama hasta la extenuidad e incluso se ha permitido el lujo de apañar un modelo portátil, el 350, ingenioso y a la vanguardia, aunque, eso sí, bastante subido de "tono". Nada que objetar pues por la parte visual.

Es quizá en el interior donde nos crecen los enanos. El CD-i 450 despliega una arquitectura 16 bits sobre un procesador de 32. A estas alturas, estas cifras no representan demasiado, sobre todo cara a disponer de juegos impresionantes o descubrir capacidades multimedia.

El cartucho de vídeo digital hace las veces de salvavidas, -espectacular, por cierto-, al pequeño atoladero de chips y CPU. Este periférico permite 74 minutos de vídeo por cada CD, FMV en los juegos, añade RAM a la memoria total y encima puede ser utilizado hasta por el software que no lo necesite. Perfecto. El problema es que el cartucho en cuestión vale 35.900 pts y eso, sumado al precio de la máquina, hace un total de 98.800. Y, ¡ay amigo!, rozar las 100.000 son palabras mayores.

Pero la suma continúa. Añádale usted a la cuenta final un nuevo pad de control: el mando que incluye el paquete no sólo no es manejable sino que resulta incómodo, lento de movimientos y bastante ineficaz (al menos para los juegos).

Sólo el precio del software modera un tanto las cifras y nos hace alegrar la cara. Menos de 5.000 pts nos parece una cantidad razonable dentro de lo que cabe. Y, a la larga, puede que máquina y una buena cantidad de CDs no salga tan caro como parece. Habrá que echar cuentas.

Total, que a un lado quedan precio y compra de accesorios, y al otro cine digital, juegos cada vez mejores, enciclopedias, vídeos musicales... paraíso multimedia en general.

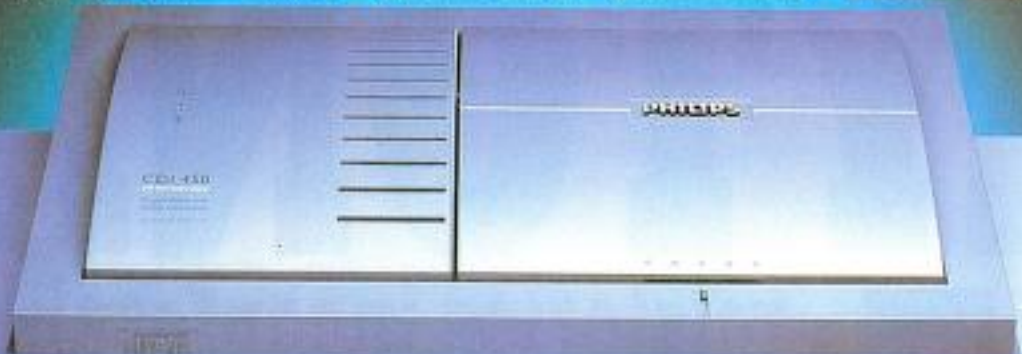
La elección no es fácil. Tal y como está enfocado el asunto deducimos que, por presupuesto e inquietudes culturales, el posible comprador probablemente ya ha hecho la mili. O es objetor de conciencia.

Si ese es el objetivo de Philips, andamos por buen camino. Si se quiere abarcar más, algo tiene que cambiar. ¿Quizá regalar el cartucho de vídeo digital con la máquina?

Juan Carlos García

# Gana este

con dos mandos, un adaptador de vídeo digital y todo este software



Para participar en el sorteo debes averiguar a qué productos de CD-i corresponden las 12 fotografías que ves debajo.



Para ponerle las cosas más fáciles las 12 posibles respuestas son:

1. Juego «Chaos Control» —
2. Juego «Burn Cycle» —
3. Juego «Cartoon Carnival» —
4. Juego «Dragon's Lair» —
5. Juego «International Tennis Open» —
6. Video de «U2» —
7. Video de «Queen» —
8. Viaje Multimedia por San Petersburgo —
9. Película «La Caza del Octubre Rojo» —
10. Película «Black Rain» —
11. Juego «The 7th Guest» —
12. Joystick «Roller Controller» —



## PHILIPS HiTech

### BASES CONCURSO CD-I

- 1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de HI-TECH, que envíen el cupón (si no quieren cortar la revista envíen una fotocopia), a: HOBBY PRESS S.A.; Revista HI-TECH; Apartado de Correos 402; 28700 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO CD-I
- 2.- De entre todas las cartas recibidas y correctas se elegirá UNA, que ganará un lector CD-i 450, dos mandos, un adaptador de vídeo digital, un aplicador, la película de vídeo digital «La Caza del Octubre Rojo (NO)»; los juegos «Chaos Control», «International Tennis Open» para 2 jugadores, «Burn Cycle» y «Cartoon Carnival»; así como el vídeo digital de los conciertos de «Queen» con doble CD y de «La Orquesta de Cámara de Los Ángeles». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de material de 28 de marzo al 8 de mayo de 1995.
- 4.- El ganador se elegirá el 11 de mayo 1995, y se publicará en el número de junio de HI-TECH.
- 5.- Caso de que el premio se extinga en el concurso, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre para notificar a la revista el extraño.
- 6.- El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.
- 7.- Cualquier disputa que se produzca no especificada en estas bases, será resuelta inequívocamente por los organizadores del concurso.

