MULTI MEDIA CLUB

Voor Nederland:
Olmenlaan 26
1404 DG Bussum
tel. 035-692 52 20
fax 035-692 52 16
e-mail: info@roularta.be

Voor België:
Meiboomlaan 33
Roeselare
tel. 070/23 30 03
fax 070/23 34 89
e-mail: info@roularta.be

MEDELING! MEDELING! MEDELING! MEDELING!

AAN: ALLE LEZERS VAN HET CD-I KATERN
BETREFT: LAATSTE KEER

HAARLEM, MEI 1999

TROUWE CD-I LEZER,

VOOR U LIGGEN HELAAS DE LAATSTE ACHT PAGINA'S VAN HET CD-I KATERN IN OOG & OOR MAGAZINE.
HET IS NIET ANDERS; DE KOEK IS NAMELIJK OP.

WE HEBBEN ZO LANG MOGELIJK GEPROBEERD TE SCHRIJVEN OVER FILMS, SPELLETJES EN ANDERE UITGAVEN OP CD-I,
MAAR ZOALS BEKEND KOMEN ER ERG WEINIG TOT GEEN NIEUWE DINGEN UIT.
EN MET DE ZOVEELSTE DOORLOOP VAN WEER EEN OUD SPEL WILLEN WE U OOK NIET MEER LASTIG VALLEN.
DAAROM HEBBEN WE MOETEN BESLUITEN TE STOPPEN MET HET CD-I KATERN.

NATUURLIJK BLIJVEN WE U IN OOG & OOR MAGAZINE ZELF OP DE HOOGTE HOUDEN VAN EVENTUELE ONTWIKKELINGEN DIE
MET CD-I TE MAKEN HEBBEN .

OOK DE AANBIEDINGEN VAN DE MULTI MEDIA CLUB BLIJVEN VIA OOG & OOR MAGAZINE OP UW DEURMAT TERECHTKOMEN.
BIJ DIT BEDRIJF KUNT U TEVENS TERECHT VOOR OUDE EN NIEUWERE TITELS OP CD-I EN VIDEO-CD.

DE GEGEVENS VAN DE MULTI MEDIA CLUB ZIJN:

VOOR NEDERLAND
OLMENLAAN 26
1404 DG BUSSUM
TEL: 035 - 692 52 20
FAX: 035 - 692 52 16
E-MAIL: INFO@ROULARTA.BE

VOOR BELGIË
MEIBOOMLAAN 33
ROESELARE
TEL: 070 - 23 30 03
FAX: 070 - 23 34 89
E-MAIL: INFO@ROULARTA.BE

MET VRIENDELIJKE GROET,

FOEKE COLLET (HOOFDREDACTEUR)
RENÉ CLAASSEN (UITGEVER)

MEDELING! MEDELING! MEDELING! MEDELING!

Philipscdi.com

BiosDisk

http://www.cineview.nl

The Delivery

Leuke commerciële speelfilm van Roel Reiné met Freddy Douglas en Hidde Maas. De moraal: zestig ton XTC afleveren kan onderweg een heleboel narigheid opleveren. En je weet nooit wat er uit de lucht komt vallen!

Entrapment

Prettige actiefilm met oudgediende Sean Connery als superdief met heerlijk accent. Hij wordt gevraagd voor een klus die vanzelfsprekend een valstrik blijkt te zijn, waarna alles uit de kast moet. Met heel mooi dievenmaatje Catherine Zeta-Jones.

Babe: Pig In The City

Het bekende verhaal van pratende dieren maar nog steeds leuk. Om de boerderij te redden moet Babe naar de grote stad. Daar worden veel vrienden gemaakt die enthousiast meehelpen de boel op stelten te zetten.

She's All That

Highschool-komedie naar aloud gegeven. Popi wordt door vrienden uitgedaagd een schuchter meisje te versieren en tot Prom Queen te kneden. En ja...hij wordt verliefd. Overigens goed voor lekker feel good-gevoel.

De Koning En Ik

Nederlands gesproken animatiefilm voor de hele familie. Ingrediënten: een vreemd land, een kindermeisje aan het hof, bedrog, liefde, verraad, trouw en nog meer liefde. Klassiek.

Studio 54

Film over de beroemdste club van New York - Club 54 - en vier van zijn 'bewoners': de eigenaar (Mike Meyers), de actrice, de diva en de barman. Met veel lekkere disco.

The Matrix

Science fiction met Keanu Reeves. In ieder geval goed voor heel veel knappe special effects. Meer info op http:///www.whatismatrix.com

Blast From The Past

Romantische komedie met Brendan Fraser en Alicia Silverstone. Gezin leeft uit angst voor een atoomoorlog dertig jaar in een schuilkelder. Zoon besluit een kijkje in de echte wereld te nemen. De naïeveling breekt onverwachte harten.

Just The Ticket

Romantische komedie met goed acteerwerk van Andy Garcia en Andie MacDowell. Ze vinden elkaar leuk maar de het feit dat Andy 'kaartjessjoemelaar' van beroep is blijkt lastig. Zou het toch goed komen?

The Mummy

Science fiction actiethriller. In het verre Oosten bevrijdt een archeoloog een wezen dat drieduizend gevangen heeft gezeten. De mummie gaat spectaculair over de rooie. Indiana Jones maar dan echt.

Philipscdi.com

Bride Of Chucky

Horrorsequel voor de fans over de moorddadige pop Chucky. Ditmaal heeft Chucky een vriendinnetje dat hetzelfde dubieuze karakter tentoonspreid. Messenwerk dus.

Asterix & Obelix

Het bekende stripduo live neergezet door Christian Clavier en Gérard Depardieu. De makers zijn de stripkenmerken trouw gebleven, maar het blijft een beetje wennen.

I Still Know What You Did Last Summer

Vervolg op de tienerthriller van afgelopen zomer. Een vakantiereisje loopt weer flink uit de hand als de moordenaar hetzelfde paradijs blijkt te hebben uitgezocht. Echte sequel.

Letters From A Killer

Patrick Swayze als verdachte van de moord op z'n vrouw. Er blijken nog vier vrouwen gek op hem en als hij wordt vrijgesproken beginnen ook die het loodje te leggen. Wie o wie zit hierachter?

The Red Violin

Canadese sage over een beroemde viool die al drie eeuwen lang in vijf landen het leven van mensen beïnvloed. Mooi drama met Samuel L. Jackson.

The Other Sister

Romantische komedie met boodschap. Gehandicapt meisje wordt door moeder 'gesmoord' en wil eigen leven gaan leiden. Dat ze verliefd wordt op een gehandicapte jongen maakt het niet eenvoudiger. Leuk en aangrijpend.

EXistenZ

Science fiction thriller van de makers van The Fly met Jennifer Jason Leigh en Willem Dafou. Het spel spelen is aanlokkelijk, maar je kunt niet zomaar stoppen!

Forces Of Nature

Romantische komedie. Bronwen Hughes gaat trouwen maar komt onderweg naar zijn bruid Sandra Bullock tegen. Je kunt het 'm nauwelijks kwalijk nemen dat de twijfels langzaamaan de kop opsteken. Problemen!

A Civil Action

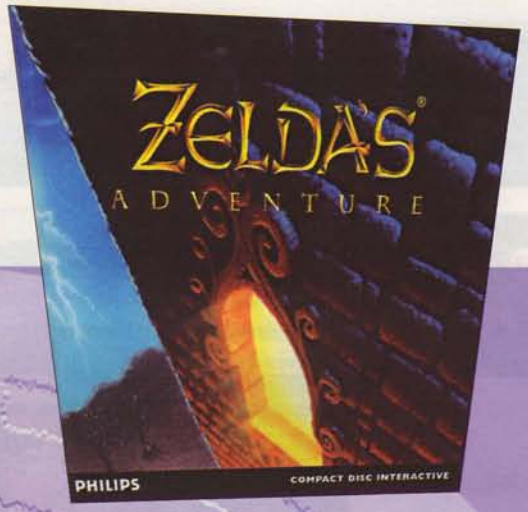
Op waarheid gebaseerd drama met John Travolta in weer een knappe rol als advocaat die koste wat het kost de onderste steen boven wil hebben. Indrukwekkend.

De BiosDisk wordt uitgegeven door Cine-View Publishing (tel: 035 - 625 43 43), meer info op http://www.cineview.nl

Philipscdi.com

Het vervolg van de avonturen van Zelda en Alice hadden jullie nog van ons tegoed. We gaan dus vrolijk verder waar we jullie de vorige maal hebben achtergelaten en ditmaal zorgen we dat de dames veilig thuis komen.

RENÉ JANSSEN



Regio 5

De belangrijkste locaties:

L28: Als Zelda de eerste vier tombes heeft voltooid, zullen twee zeemannen haar bij de haven opwachten met een vlot. Zelda moet hen twintig robijnen geven, plus het windflesje. Als Zelda op het vlot stapt, wordt ze automatisch naar de vijfde tombe gebracht. Als ze de eerste vier tombes nog niet heeft voltooid, zullen de zeemannen en het vlot er niet zijn.
M25: Twee Dolomites gooien stenen. Zelda kan de grot in het noorden betreden.
M25a: Binnen: als Zelda de blauwe globe raakt met een projectielwapen, verschijnt er een brug waarmee ze een verborgen levenshart kan bereiken aan de overkant van de stroom. Hiermee neemt haar levensenergie toe met één hart.

Andere locaties die (nog) niet van belang zijn in dit level:

K28: Eén Sea Eagle.
L27: Een in het blauw geklede zeeman met een krat loopt op een andere zeeman af, vervolgens loopt hij weg aan de rechterkant van dit scherm. Zelda kan het gebouw aan haar rechterhand betreden.
L27a: Binnen: Toobar met het ooglapje staat aan de bar en spreekt met Zelda als deze hem aanraakt. Een dief zit aan de noordelijke muur en zal 25 robijnen van Zelda stelen als ze hem aanraakt.
M26: Twee Sea Zolas gooien gespijkerde ballen.
M27: Een in het blauw geklede zeeman met een krat onder z'n arm staat op het strand naar de zee te kijken. Uiteindelijk zal hij links van het scherm af lopen.
N25: Twee Sea Zolas gooien gespijkerde ballen.
O22: Twee Sea Eagles. Zelda kan de noordelijke grot betreden.
O23: Een Dolomite gooit stenen.
O24: Twee Sea Eagles.
Q25: Twee Sea Zolas gooien gespijkerde ballen.
O28: Het hoofd en de nek van een zeemonster duiken op uit zee en vallen Zelda's vlot aan.
P20: Zelda kan het geblindeerde huis betreden.
P20a: Binnen: een gepensioneerde kapitein en een buitenlandse vrouw zullen ieder met Zelda spreken als deze ze aanraakt.
P21: Twee Sea Eagles.
P22: Twee Sea Zolas gooien gespijkerde ballen.
Q20: Twee Mardlegs.
Q28: Als Zelda's vlot aanlegt, kan ze het strand van Sea Island oplopen. Dit vlot zal haar ook terugbrengen naar het vasteland.
R20: Eén Alligaroo. Zelda kan het moeras in het noorden betreden als ze de groene laarsjes heeft.
R29: Toegang tot tombe 5: de Tombe van het Water. Zelda kan de grot betreden.
S20: Eén reuzeninktvis. Zelda kan het moeras in het noorden betreden als ze de groene laarsjes heeft.
T20: Een strandjutter verkoopt een kaars voor honderd robijnen en een levensdrankje voor tweehonderd. Zelda kan het moeras in het noorden betreden als ze de groene laarsjes heeft.
U19: Zelda kan het moeras betreden als ze de groene laarsjes heeft.
V20: Eén Marleg.
V19: Drie Sea Zolas gooien gespijkerde ballen.

Tombe 5: Shrine of Water

S5-1: niets.
S5-2: Gevaarlijke speren komen van boven op Zelda af.
S5-3: Speren van boven. Twee Zols.
S5-4: Een bord ligt tussen de stalactieten.
S5-5: Zelda kan het bord over het gat in de touwbrug leggen en zo aan de overkant komen.

Philipscdi.com

S5-6: Drie Zols.
S5-7: niets.
S5-8: Zelda moet de zuidelijke Kelpi doden met de turkooizen ring om de spiezen in de oostelijke doorgang te verwijderen.
S5-9: Speren van boven. Twee Zols.
S5-10: Eén Oktorok.
S5-11: Eén Oktorok.
S5-12: niets.
S5-13: Zelda moet de noordelijke Kelpi doden met de turkooizen ring om de spiezen te verwijderen van de passage naar het oosten.
S5-14: Speren van boven. Het kompas voor de vijfde tombe ligt in de zuidoostelijke hoek. Zelda kan door de middelste passage in de noordelijke muur gaan.
S5-15: Twee reuzeninktvissen.
S5-16: AgWanda spreekt met Zelda en verdwijnt weer voordat Zelda met haar kan vechten. Zelda moet haar vlot gebruiken zodra AgWanda is verdwenen. Als Zelda op het vlot stapt, wordt ze automatisch stroomafwaarts naar het oosten gebracht.
S5-17: Het vlot stopt bij een kleine haven, waar Zelda aan land kan gaan. Een reuzeninktvis ligt op de loer in de zuidoostelijke hoek.
S5-18: niets.
S5-19: Zelda moet haar vlot weer gebruiken. Twee schildpadden duiken op en zakken weer onder water.
S5-20: Zelda's vlot blijft afdrijven. Twee schildpadden. Zelda's vlot vaart door.
S5-21: De oostelijke Kelpi staat op wacht.
S5-22: Drie roggen. Zelda's vlot gaat verder.
S5-23: Eén reuzeninktvis. Zelda's vlot gaat verder.
S5-24: Zelda's vlot komt aan land bij de zuidoostelijke hoek.
S5-25: De tombebewaker AgWanda valt Zelda aan met waterwapens. De deuren gaan open als AgWanda verslagen is.
S5-26: Zelda kan nu het vijfde celestial sign pakken.

Regio 6

De belangrijkste locaties:

Y14: Zelda kan het pijl en boog-wapen pakken dat hier ligt.
AA15: De mijnwerker geeft Zelda een groot brok steenkool. De mijn kan alleen worden betreden via locatie AA17.
AC18: Een zeemeermin herstelt Zelda's volledige gezondheid wanneer ze het water aanraakt.

Andere locaties die (nog) niet van belang zijn in dit level:

X14: Drie Mongchips.
X15: Twee Mongchips.
X16: Drie Mongchips (eentje zit vast in de boom).
Y15: Twee Lowders.
Y16: Twee Mongchips.
Y17: Drie Molluskas vuren parels af op Zelda.
Z13: Twee Anti-Ganon soldaten zitten hier verstopt.
Z15: Twee Mongchips.
Z17: Sir Basil waarschuwt Zelda voor de vijfde tombe.
AA16: Toegang tot de mijn.
AB17: Toegang tot tombe 6: de tombe van de macht. Als Zelda de eerste vijf tombes nog niet heeft voltooid, blokkeert een blauwe lichtstraal de toegang.
AC17: Drie Lowders.

Tombe 6: Shrine of Power:

S6-1: Stalhouder 1 zal met Zelda spreken als hij wordt aangeraakt. Hij verkoopt een rood lint voor vijftig robijnen (het lint is nodig om later mee te kunnen doen aan het steekspel) en twee andere ornamenten voor twintig en tien robijnen.
S6-2: Als Zelda het blok aan de linkerkant naar rechts duwt, verschijnt een kaart van de tombe.
S6-3: Een Carny Barker en een waterdrager spreken met Zelda als ze worden aangeraakt. Als Zelda de waterdrager blijft aanraken, zal deze haar uiteindelijk het kompas voor de zesde tombe geven. De zakkenroller steelt 25 robijnen van Zelda als deze hem aanraakt of hij haar. Na een tijdje zal de zakkenroller de locatie vanzelf verlaten.
S6-4: Een zakkenroller staat tegen een stalletje en loopt heen en weer. Ook hij steelt 25 robijnen van Zelda als ze elkaar aanraken.
S6-5: Een dorstig kind naast een bron vraagt Zelda om hulp. Als Zelda het kind helpt, geeft deze haar een gouden ketting.
S6-6: Een trainster staat bij een balie, waar drie berenkoppen van noord naar zuid bewegen als doelwitten. Zelda kan op ze schieten als ze de pijl en boog in haar bezit heeft. Voor ieder succesvol schot ontvangt ze robijnen.
S6-7: Een blauwe globe ligt aan het eind van een korte gang. Zelda moet deze van een afstand raken met een projectielwapen. Als Zelda de globe niet raakt, kan ze niet door de oostelijke deur in de volgende locatie.
S6-8: Twee blauwe globes liggen in de zuidwestelijke en noordoostelijke hoeken van deze locatie. Door de zuidwestelijke globe te raken, verschijnen er spiezen in de noordelijke doorgang. Raak de noordoostelijke globe en er verschijnt een donderstokwapen.
S6-9: Stalhouder 2 verkoopt Zelda een kaartje voor het steekspel voor twintig robijnen. Door dit kaartje te kopen, verdwijnen ook meteen de spiezen bij de oostelijke doorgang.
S6-10: niets.
S6-11: Een Carny Barker dringt er bij Zelda op aan dat ze moet vechten tegen de Rode Ridder.
S6-12: Als Zelda het rode lint heeft, verschijnt de Roder Ridder om met haar te vechten. Zelda moet de jousting stick gebruiken die in de zevende regio te vinden is. Als ze de Rode Ridder doodt, verdwijnen de spiezen bij de oostelijke doorgang.
S6-13: Twee Iron Knuckles.

Philipscdi.com

S6-14: Spiezen blokkeren de noordelijke doorgang. In de noordoostelijke hoek bevindt zich een blauwe globe. Als Zelda de globe raakt met haar toverstaf, verdwijnen de spiezen bij de doorgang. Er verschijnen nu echter wel spiezen rond de globe. Zelda moet de globe van een afstand raken met een projectielwapen.
S6-15: Twee Iron Knuckles.
S6-16: Zelda moet zich een weg banen door de blokken door de laagste naar rechts te duwen, de volgende naar links en die daarna naar rechts. Nu kan ze de uitgang in het noorden gebruiken.
S6-17: Drie Iron Knuckles.
S6-18: Stalhouder 3 verkoopt Zelda een kaartje voor het Field of Swords, voor twintig robijnen. Door het kaartje te kopen, verdwijnen de spiezen in de noordelijke doorgang.
S6-19: De zakkenroller in de noordwestelijke hoek zal na een tijdje weglopen. Als Zelda en de zakkenroller elkaar aanraken, steelt hij 25 robijnen van haar.
S6-20: Zelda moet haar slagzwaard gebruiken tegen de Groene Ridder.
S6-21: niets.
S6-22: Als Zelda de drie ridders niet allemaal heeft gedood, blokkeren spiezen de noordelijke doorgang.
S6-23: niets.
S6-24: niets.
S6-25: Twee Iron Knuckles.
S6-26: Door de twee Iron Knuckles te doden, worden de spiezen verwijderd bij de westelijke doorgang.
S6-27: niets.
S6-28: Zelda is opgesloten in Ursala's hol. Door deze tombebewaakster te doden, worden de deuren in het westen en oosten geopend.
S6-29: Zelda kan nu het zesde celestial sign pakken.

Regio 7

De belangrijkste locaties:

E-10: De brug brengt Zelda over het water naar enkele verborgen levensharten.
F10: Een verborgen levenshart ligt onder de boom in het zuidwesten van deze locatie. Hiermee wordt Zelda's leven met één hart verlengd. Zelda moet hier naar het westen gaan om de brug te bereiken.
G9: Een Goblin verbergt zich in zijn hok. Na een tijdje komt hij vanzelf naar buiten, of hij komt tevoorschijn als Zelda zijn woning ingaat.
H9: Een Goblin geeft Zelda een jousting stick.

Andere locaties die (nog) niet van belang zijn in dit level:

A7: Vier Skora's spugen vuurballen.
A8: Twee Skora's spugen vuurballen.
B7: Toegang tot tombe 7: de Tombe van het Vuur. Als Zelda de eerste zes tombes nog niet heeft voltooid, blokkeren vlammen de toegang.
B8: Twee Squibbers.
C7: Eén Skora spuugt vuurballen.
C8: Twee Skora's en een Bounder spugen naar Zelda.
D7: Drie Skora's spugen vuurballen naar Zelda.
D8: Twee Leevers.
E7: Ryco verkoopt een levensdrankje voor tweehonderd robijnen.
E8: Vier Leevers.
F7: Drie Deelers.
F9: Drie Peahats vuren bonen af op Zelda.
H10: Twee Squibbers zitten vast op een boomstam.
I10: Twee Squibbers.

Tombe 7: Shrine of Fire:

S7-1: niets.
S7-2: niets.
S7-3: Een Blacksmith gooit speren.
S7-4: Als Zelda de met speren gooiende Blacksmith doodt, laat deze het kompas voor de zevende tombe vallen.
S7-5: Vier Crockarocks schieten stenen naar Zelda. De deur in de noordwestelijke hoek is een valse. Als Zelda de vier Crockarocks doodt, laten ze de kaart voor de zevende tombe vallen.
S7-6: Zelda moet de vuurballen ontwijken die uit de lava komen.
S7-8: niets.
S7-9: Vier Fireflies. Het gat in de oostelijke muur is de enige uitgang.
S7-10: Eén Romraven.
S7-11: Door de drie Fireflies te doden, worden de vlammen in de zuidelijke doorgang verwijderd.
S7-12: Warbane komt eventjes tevoorschijn, spreekt en verdwijnt weer. Hij laat een hamerwapen achter.
S7-13: niets.
S7-14: niets.
S7-15: Vier Romravens.
S7-16: Eén Kannis.
S7-17: Eén Kannis.
S7-18: Door de enkele Kannis te doden, worden de vlammen in de noordelijke doorgang verwijderd.
S7-19: niets.
S7-20: Twee Bolla's rollen vuurballen naar Zelda. Door ze te doden, worden de vlammen in de noordwestelijke doorgang verwijderd.
S7-21: Warbane laat zich weer eventjes zien, spreekt met Zelda en verdwijnt weer. Zelda kan zich niet bewegen en dus ook niet met hem vechten.
S7-22: Maxus vuurt brandende pijlen af op Zelda en moet vernietigd worden met behulp van de gouden ketting uit S6-5. Spiezen duiken op uit de vloer en bij de westelijke doorgang. De spiezen in de doorgang verdwijnen als Maxus gedood is.
S7-23: Zelda zit vast in Warbane's hol. Zodra deze tombebewaker is gedood, gaan de deuren open.
S7-24: Zelda kan nu het laatste celestial sign pakken.

Zo, dat was het dan. Het was een flinke tocht, maar hopelijk wel de moeite waard. En nu nooit meer zeuren dat jullie het niet meer weten!

Philipscdi.com

Alice in Wonderland

61 Zing opnieuw "Maai, maai, maai", maar nu voor de witte koningin op het vlot. Zij zingt op haar beurt "Roei, roei, roei". Je keert automatisch terug naar de koopjesruimte, waar je daarnet het schaap hebt ontmoet. Het schaap is even weggelopen. Omdat je het schaap nodig hebt om de kamer met het vlot te bereiken, ga je eerst maar een poosje in de buurt wandelen. Loop bijvoorbeeld maar even naar de walrus en keer dan terug naar de kamer met koopjes. Het schaap is intussen teruggekeerd. Zing opnieuw "Maai, maai, maai" en loop het vlot gewoon voorbij.

62 Ruzie met mijnheer Dumpie. Los het raadseltje op.

Zeg mij, ja of nee, verjaar jij vandaag?
Antwoord: nee

Raap de das op die je ter ere van je "onverjaardag" krijgt.

63 Loop naar rechts, klim de ladder op naar de walrus en ga verder naar links. De witte koningin verspert je de weg. Zij laat geen snaaisters bij haar snuisterijen, zeker niet nu iemand haar broche heeft genomen. Geef de koningin de broche. Alvorens te verdwijnen, zegt zij dat de rode ridder iedereen opsluit totdat hij de verdwijning van de boterbloem heeft opgelost. Open de deur en vlei de rups teneinde te weten te komen hoe je koningin wordt. De rups antwoordt dat je eerst een naam moet zien te krijgen.

64 Ga verder, loop de trap op en vlieg met de hoge hoed naar de rode koningin in de ballon. Plaag de koningin en los het volgende raadsel op:

Tel krentenogen op bij broodjes.
Twee honingvleugels en niet minder.
Dan wat boter nog, en de uitkomst is de brood met boter...

Antwoord: vlinder

De rode koningin geeft je de raad een brood met botervlinder te geven aan de idioot met die rare hoedjes.

65 Ruzie met de maartse haas in de mandenruimte. De haas zegt dat je in de klokkentoren een das nodig hebt. Probeer niet voorbij de rode ridder te lopen. Anders beland je in de cel. Vraag waarom de rode ridder jou wil arresteren en los het raadsel op.

Al rond haar steel en gouden hoofd
van bijen zacht gezoem.
Haar voornaam smeer je wel op brood.
ze is mijn ...

Antwoord: boterbloem

De rode ridder loopt weg.

66 Gebruik de das om het touw in de klokkentoren te bereiken. Klim omhoog. Zodra de wauwelwok je ziet, zegt hij: "Zulke bellen moet een slaghout stevig lellen". Geef het slaghout. Eet een gele mirakelzwam om te groeien, spring op het platform en pak het naamplaatje.

67 Klim naar beneden, loop voorbij de maartse haas en open de deur onderaan de trap. Je komt in de muziektent terecht. Eet een paarse mirakelzwam om kleiner te worden. De hofzanger weigert voor je te zingen omdat je niet eens een naam hebt. Geef het naamplaatje. De hofzanger zingt "Koningin Alice". Keer terug naar het schaap en ga verder door "Maai, maai, maai" te zingen.

68 Loop voorbij de witte koningin en ga door de deur naast de bakstenen. De gekke hoedenmaker laat je niet passeren. Bied je hulp aan. De hoedenmaker vraagt een botervlinder, liefst met brood. Geef de botervlinder. De hoedenmaker verdwijnt en jij kunt verder.

69 Klim de ladder op naar de slagerij, lees de nota's en ga naar links. De hertogin wil je niet doorlaten. Kalmeer haar en los het raadsel op.

Zij is een paard dat de dag verguist.
Stoort je droom met schrik en herrie.
Angstaanjagend, onbesuisd.
Zij noemt zichzelf...

Antwoord: nachtmerrie

Philipscdi.com

Alvorens zij verdwijnt, geeft de hertogin de volgende tip: "Als een koningin de sleutel wil, moet zij niet bang zijn een ridder uit te schelden".

(Alternatief: In plaats van de ladder op te gaan, kun je ook naar links gaan. Dan zal je de leeuw ontmoeten die niemand doorlaat vooraleer hij zijn verdiende toetjes krijgt. Geef hem de kruidkoek en je kunt verder.)

70 Open de bruine deur en zing "Koningin Alice" voor Madame Cigot. Plots sta je voor de gedekte tafel. Scheld de witte ridder uit. Raap de rode sleutel op. Verlaat de banketzaal.

71 Open de witte deur naar de troonzaal, spreek eventueel met de witte koning en ga door de groene deur. Vlei de man om te weten te komen hoe je koning wordt. Je krijgt als antwoord dat je eerst langs de haaibaaisnaai moet sluipen en dan voor een kroon moet zorgen. Ga door de groene deur. Stap voorbij de haaibaaisnaai - je kunt niet verhinderen dat hij je zakken rolt - en klim langs het touw naar boven. De lachjeskat wil dat je het nare liedje over zout zingt. Zing "Zout de kat maar op". Op zijn beurt zingt de kat "Rinkeltink, draai de sleutel".

72 Klim weer naar beneden en zing "Rinkeltink, draai de sleutel" voor de haaibaaisnaai. De kleine zakkenroller verdwijnt. Ga naar de bank om de voorwerpen terug te halen die de haaibaaisnaai net van je heeft gestolen. Keer vervolgens via het schaap en de troonzaal terug naar het konijnenhol.

73 Het witte konijn verspert je de weg. Hij is zenuwachtig omdat de deur van de grote balzaal op slot is en de koningin ieder moment kan arriveren. Geef de waaier. In ruil daarvoor krijg je de kroon.

74 Vlieg met de hoge hoed naar de spiegel. Gebruik de rode sleutel om door de spiegel te stappen. Je komt in de balzaal terecht. Gefeliciteerd!

De ruilrubriek voor onze abonnees

Uitgespeeld

Te koop
cd-i 210 met videocartridge, afstandsbediening, gamepad, pistool, plus een standaard om cd in te doen. Tevens 14 cd-i-spellen, 8 films en Encyclopedie.
Prijs ƒ 1.275,-.
Rene van Thienen, 053-3517817 (na 14.00 of woe/vrij)

Te koop
cd-i-speler 220 inclusief videocartridge. Met 21 speelfilms: o.a. Dr. No, From Russia With Love, Dances With Wolves, Hunt For Red October, Star Trek I-II-IV-VI, Ghost, Alive, Rain Man, Top Gun, The Naked Gun 1, 2.5, Clear And Present Danger. En 21 interactieve/games: o.a. De Franse Keuken, Othello, Link, Burn:Cycle, Thunder in Paradise, Medische Encyclopedie, Interactieve Encyclopedie, Myst, Lingo, An Evening With Bon Jovi. Vraagprijs ƒ 500,-.
Werner van Dijk, 033-2534650 of 06-54644828

De Balie

Ook via O&O Magazine is nog een aantal cd-i's en video-cd's te bestellen. Vul onderstaande bon in, doe hem in een gefrankeerde envelop en stuur hem onder vermelding van BALIE naar O&O Magazine, Postbus 3389, 2001 DJ in Haarlem.

Ik bestel

- ☐ De Amsterdamse Effectenbeurs Interactief (cd-i) en betaal ƒ 49,95 / Bfr. 999 excl. verzendkosten.
- ☐ Fish TV (video-cd) en betaal ƒ 24,95 / Bfr. 499 excl. verzendkosten.
- ☐ NOB - The Art of Performing (cd-i) en betaal ƒ 14,95 / Bfr. 299 excl. verzendkosten.
- ☐ 100 jaar Olympische Spelen (video-cd) en betaal ƒ 29,95 / Bfr. 599 excl. verzendkosten.
- ☐ De EK Voetbal Historie (video-cd) en betaal ƒ 19,95 / Bfr. 399 excl. verzendkosten.
- ☐ De Tasjesdief (video-cd) en betaal ƒ 34,95 / Bfr. 699 excl. verzendkosten.
- ☐ Raad eens hoeveel ik van je hou (video-cd) en betaal ƒ 29,95 / Bfr. 599 excl. verzendkosten.
- ☐ Tetsuo Gaiden (cd-i) en betaal ƒ 24,95 / Bfr. 499 excl. verzendkosten.
- ☐ Christmas Country (cd-i) en betaal ƒ 24,95 / Bfr. 499 excl. verzendkosten.
- ☐ The Ultimate American Football Collection (3cd-box) en betaal ƒ 29,95/Bfr.599 excl. ƒ 10,-/Bfr.199 verzendkosten.
- ☐ House (3 video-cd's) en betaal ƒ 29,95/Bfr.599 excl. ƒ 10,-/Bfr.199 verzendkosten.

Zolang de voorraad strekt.

Naam: (M/V)

Adres:

Postcode: Woonplaats:

Tel: Datum:

Wijze van betalen

Nederland
- ☐ Ik betaal met een eenmalige machtiging
banknummer/gironummer: .....
- ☐ Ik ontvang een acceptgiro thuis.

België
U ontvangt een overschrijvingsformulier thuis.

Voor 1 of 2 cd's betaal je ƒ 5,-/Bfr.99 verzendkosten en voor 3 of meer cd's ƒ 10,-/Bfr.199

Philipscdi.com