



Asylum

ASYLUM steht für *adventure syndrom leading to ultimate madness*. Und das trifft die Sache so ziemlich. Schließlich ist es zehn Jahre her, seit wir uns das erste Mal an dieses Spiel gewagt haben. Nach einer längeren Pause, in der wir einiges an Adventure-Erfahrungen gesammelt haben, machten wir uns wieder an dieses Rätsel.

Es beginnt in Raum **A** (siehe Abbildung 2 auf Seite 3). Hier finden wir eine Kreditkarte (*credit card*) die wir einstecken.

Wenn wir an Raum **C** vorbeigehen, hören wir jemanden rufen: „Let me out! I know how you can escape!“ Nun gut, wir öffnen also die Tür mit der Kreditkarte (*unlock door with credit card, open door*) und treffen in dem Raum einen Verrückten. Er erzählt uns, daß wir, um aus William Denmans Asylum zu entkommen, den Arztzugang finden müssen, welchen wir allerdings nur benutzen können, wenn wir einen Arztkittel (z. B. den eines Psychiaters) tragen. Er wünscht uns noch viel Glück und verschwindet daraufhin.

Mit der Kreditkarte können wir uns aus den Räumen im rechten Teil des Labyrinths das Vogelkostüm **D**, den Bohnensack **E**, das Stethoskop **G** und die Silberkarte **H** besorgen.

Das Stethoskop geben wir der Hypochonderin **5** (sie irrt irgendwo um die eingezeichnete Stelle herum), die Probleme mit ihrem Herzen zu haben scheint. Während sie sich untersucht, greifen wir sie an (*attack inmate*) und erhalten so die Drogen.

Wir besorgen uns die Axt **2** und erschlagen damit den Elektriker **1** (*chop electrician with axe*). Wir erhalten das Schild und die Sicherung. (Anm.: Der Anweisung auf dem Schild sollte man nicht folgen, da man sonst das Zeitliche segnet.)

Im linken unteren Teil der Abbildung 2 hören wir, nachdem wir eine Tür geschlossen haben, jemanden fluchen. Unsere Aktion scheint ihm zu widerstreben, so daß wir alle Türen verschließen (*close*

door, lock door with silver card). Dann hört man einen Gegenstand fallen. Wir öffnen eine der Türen wieder und durchsuchen die Gänge. Irgendwo findet man eine Schachtel mit Streichhölzern (neun Stück) und eine Kerze.

Wenn man das Sechseck betreten hat, hört man im Labyrinth einen Gegenstand fallen: es ist die Goldkarte **4**.

Die Physikerin

Die Physikerin im *Physicist's Lab* braucht einen Kupferdraht (*copper wire*), einen Magneten (*magnet*) und eine Batterie (*battery*).

Batterie

Im Fuse Room **F** manipulieren wir etwas die Sicherungen (*mix fuses*). Aus dem *Electro-Shock Therapy Room* **L** kann nun gefahrlos die Batterie mitgenommen werden; da wir die Sicherungen manipuliert haben, brennt nach kurzer Zeit eine der Sicherungen durch (ansonsten hätten wir eine Schocktherapie¹ erhalten und wären im Anfangsraum wieder aufgewacht). Im Dunkeln kann man sich mit Hilfe der Kerze und der Streichhölzer zurechtfinden (*light candle with math*; später dann *blow candle*), mit dem Plan ist dies aber nicht unbedingt erforderlich. Schließlich schalten wir im Sicherungsraum durch das Einsetzen der Sicherung von dem Elektriker das Licht wieder ein.

Kupferdraht

Dazu besorgen wir uns den Raketentrucksack **B**. Mit ihm geht es in den langen Gang auf der rechten Labyrinthseite. An das einen Ende legen wir den Bohnensack und vom anderen Ende aus aktivieren wir

¹ Während des Spiels darf man sich nicht mehr als drei Mal eine Elektroschocktherapie unterziehen, beim vierten Mal ist das Spiel aus.

den Raketengurt: `wear belt, press button on belt`². Man knallt gegen die Wand, wird von dem Bohnensack gepuffert, der Raketenrucksack explodiert, und es bleibt nur noch der Kupferdraht übrig.

Münzen

Wir betreten die *Plastic Surgery* [M] mit den Drogen, die der Chirurg (*surgeon*) für die Anästhesie braucht. Sogleich werden wir in Alfred Hitchcock verwandelt. In Raum [K] erhalten wir durch unser neues Aussehen von dem Filmproduzenten dessen Kamera. Daraufhin taucht im Sechseck ein unbewaffneter Wächter auf, der gerne eine kleine Rolle in einem Film hätte (die Frage, ob wir einen Film machen würden, bejaen). Wir geben sie ihm (`yes`) und verpassen ihm ein Kostüm (`give bird costume to guard`). Daraufhin verschwindet die Wache und überläßt uns seine Uniform.

Die Uniform ziehen wir an (`wear uniform`) und begeben uns in den Telefonraum [I]. Mit der Axt (`chop phone with axe`) erhalten wir die Münzen aus dem Apparat (trägt man die Uniform nicht, so wird man wegen Vandalismus einer Schocktherapie unterzogen).

<i>Gegenstand</i>	<i>Neue Identität</i>
Drogen	Alfred Hitchcock
Münzen	James T. Kirk Andy Taylor Master Mystic

Abbildung 1: **Plastic Surgery**. Diese Gegenstände veranlassen den Gesichts-Chirurgen einem eine neue Identität zu geben. Die Verwandlung in Alfred Hitchcock erfolgt automatisch, sobald man die Drogen bei sich hat.



² Diesen Hinweis bekommt man, wenn man, nachdem man den Raketenrucksack genommen hat `help` eingibt.

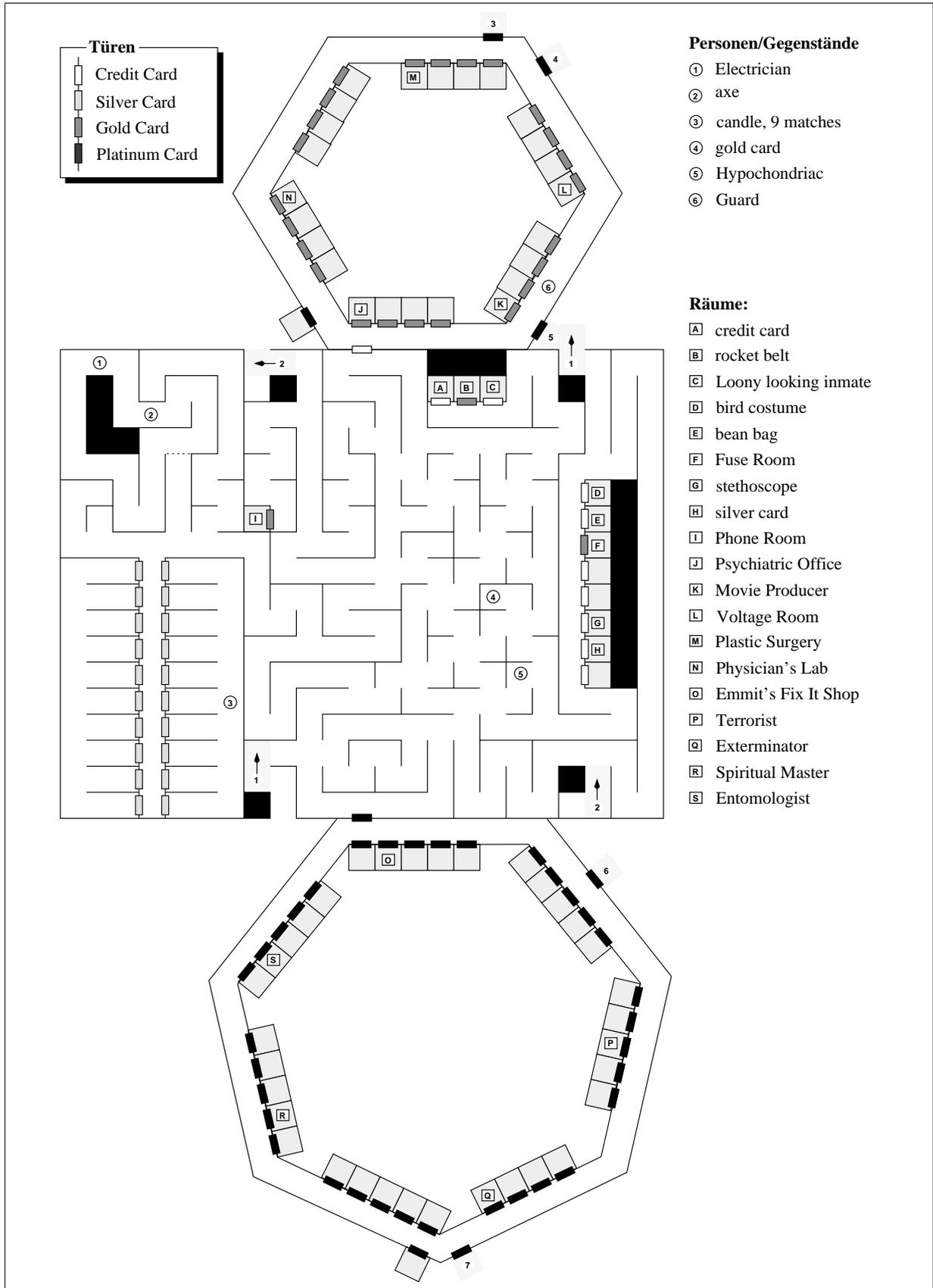


Abbildung 2: **Erster Teil des Labyrinths.** Die schattierten Doppelfelder mit einem Pfeil stellen bei gleicher Ziffernkennzeichnung dieselben Flächen dar (Blickrichtung entsprechend dem Pfeil).

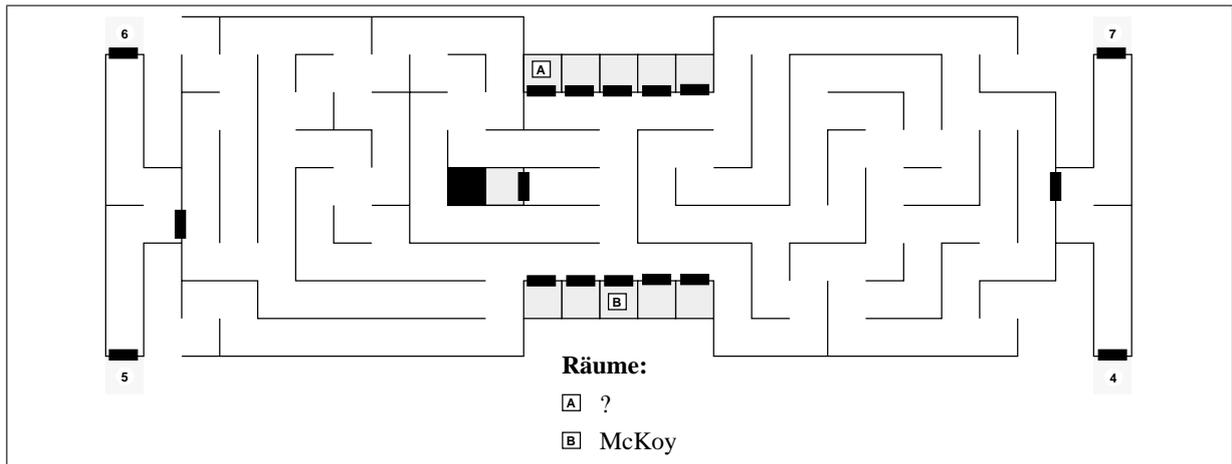


Abbildung 3: **Zweiter Teil des Labyrinths.** Die schattierten Doppelfelder mit einem Pfeil stellen bei gleicher Ziffernkennzeichnung dieselben Flächen dar (Blickrichtung entsprechend dem Pfeil).

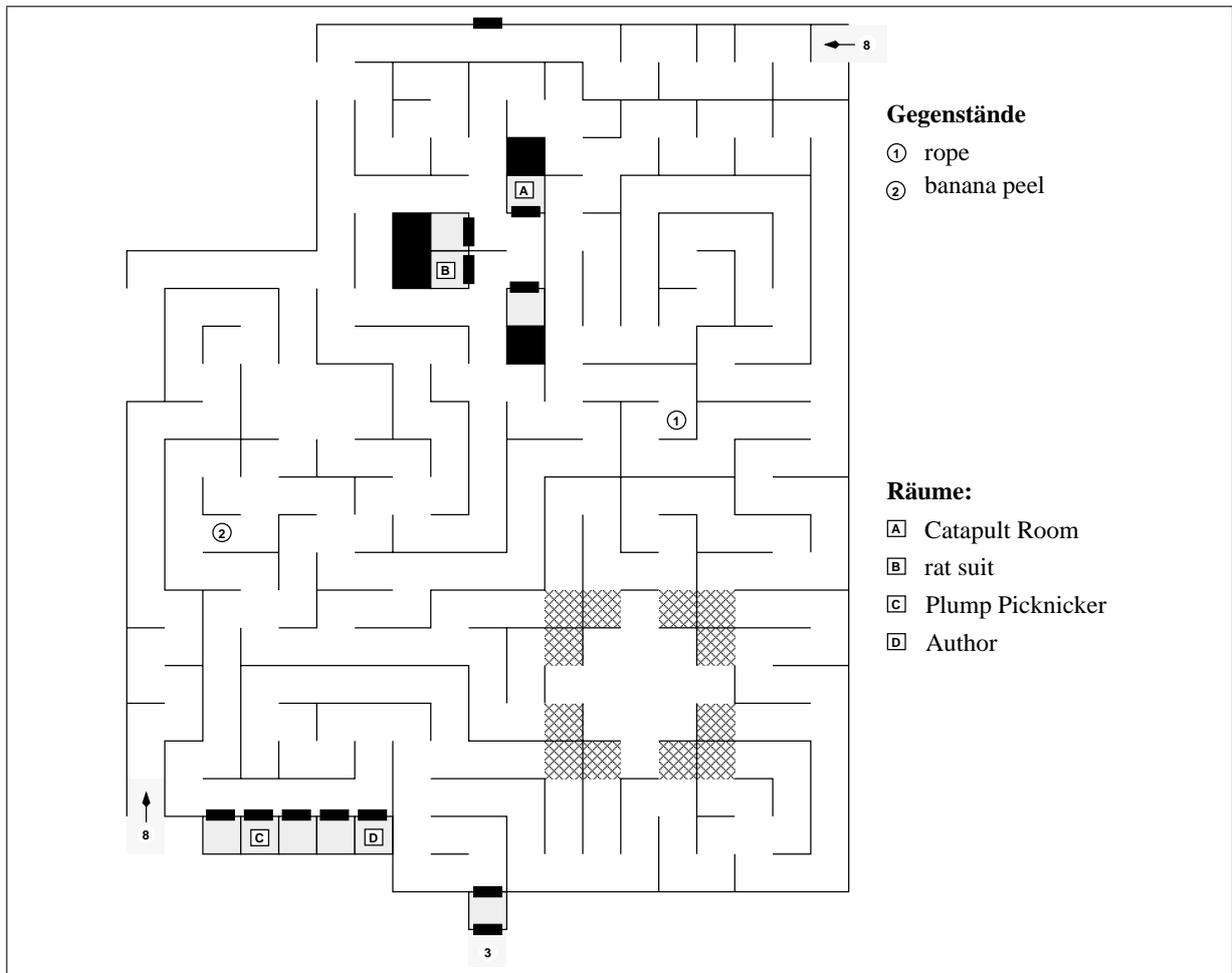


Abbildung 4: **Dritter Teil des Labyrinths.** Die schattierten Doppelfelder mit einem Pfeil stellen bei gleicher Ziffernkennzeichnung dieselben Flächen dar (Blickrichtung entsprechend dem Pfeil).