

# Agent XXL Das Geheimnis der Quadrate

## Gestatten, mein Name ist Bunt, Gunter Bunt.

Mal sehen, was ich in meinem Zimmer alles an nützlichen Dingen finde. Da wäre eine Bowlingkugel im Bett, die Fernbedienung des Fernsehapparats auf dem Nachttisch, auf dem Schreibtisch ein Glas Honig, ein leerer Briefumschlag und ein gekautes Kaugummi. Die Schneeschaukel hinter dem Schrank nehme ich auch mit.

Habt ihr schon den Dartpfeil, der an der Tür hängt, am Batmobil ausprobiert? Super was?!

Und weil's so schön war, gleich noch mal! Au weia, diesmal hat ja mein Vermieter, dieses Ekel, den Pfeil abgekriegt. Der hat wohl das "Betreten verboten" Schild nicht gesehen.

Er gibt mir nur meine geliebte Zeitung "Top + Sekret" zurück, wenn ich ihm seine Briefmarkensammlung zurückgebe. Da hilft nichts, ich muß wohl oder übel aufräumen. Aber wohin mit dem ganzen Kram? Den Schrank kann ich von vorne nicht mehr öffnen, sonst fällt alles heraus. Ich hab' da eine Idee! Ich befestige die Bowlingkugel mit dem Kaugummi an der Zugschnur vom Schrank. So bleibt die Klappe offen. Jetzt kann ich mit dem Schneeschieber den ganzen Kram in den Schrank schippen. Oh Mann, ist das eine Menge Kram! Da geht ja gar nicht alles auf einmal rein.

Aha, ganz unten liegt das Briefmarkenalbum, und nun bekomme ich endlich meine Zeitung wieder.

Da ist sogar ein Preisausschreiben in der Zeitung drin, hm ... kann man da tolle Preise gewinnen. Da mache ich am besten gleich mit. Ich stecke das Preisausschreiben in den leeren Umschlag, klebe die seltene Sondermarke darauf und stecke den Brief in den Briefkasten, der vor dem Fenster hängt. Vielleicht gewinne ich einen der tollen Preise!

Tatsächlich, mein Vermieter bringt ein Päckchen. Was da wohl drin ist? Das ist ja toll, eine Power-Agentenuhr, nur für Agenten mit XXL-Status, ein Starkstromkuli, einen XXL-Ausweis und sogar ein Missionsbefehl.

Den Missionsbefehl lese ich mir sofort durch, das ist ja spannend. "Auf der Suche nach vier verschwundenen Kristallquadraten", das ist genau richtig für mich, da mach ich mich gleich ans Werk.

## Türkei

Am Flughafen stecke ich meinen Ausweis in den Computer und fliege in die Türkei. Am Strand benutze ich gleich meine neue Power-Agentenuhr. Mal sehen, was passiert, wenn ich den Ultraschall aktiviere. Hoppla, da kommt ja ein Fisch aus dem Wasser geflogen. Vielleicht kann ich auf diese Weise noch mehr Fische fangen? Der Fischer jagt dem zweiten Fisch nach, und ich kann sein Netz und den Fisch aus der Kiste nehmen.

In der Taverne nehme ich die Rumflasche vom Tresen. Von Erzin erfahre ich, woher das eine der gesuchten Kristallquadrate ist. In der Taverne kann ich im Moment doch nichts erreichen, leider habe ich keine Münze für den Musikautomaten.

Mal sehen, ob ich an der Elfenbeinküste mehr Glück bei der Suche nach den Quadraten habe?

## Elfenbeinküste

Von dem Missionar erhalte ich einige Informationen. Wenn ich ihn doch nur beim Spielen austricksen könnte, damit ich die Münze bekomme! Ich probiere es mal mit meiner Power-Agentenuhr, bei der ich den Magnet aktiviere. Nach dem nächsten Spiel gehört die Münze mir, wetten daß?

## Zurück in der Türkei

Ich fliege zurück in die Türkei, gehe in die Taverne und werfe die Münze in die Spielbox.

Mal horchen, welche Musik da fetzt. Oh, da kommt ja die wunderhübsche Enya und führt einen tollen Bauchtanz vor; und was sehen meine Augen, sie hat einen der gesuchten Kristallquadrate im Bauchnabel. Vielleicht kann ich sie mit dem Fisch erschrecken. Bingo ich bin im Besitz des ersten Kristallquadrates.

Gerne würde ich mir Enyas Zimmer ansehen, doch die beiden Opas kapieren nicht, daß ich da durch will. Ob ich die Musikbox mit dem Starkstromkuli in Schwung bringen kann? Das hören sogar die beiden Schwerhörigen, machen ein Tänzchen, und mir die Treppe frei.

In Enyas Zimmer nehme ich das Katzenklo, das Parfüm und die Glühlampe am Spiegel. Von meiner Power-Agentenuhr schraube ich die Schwarzlichtbirne heraus und in die leere Birnenfassung am Spiegel wieder hinein. Den Lichtschalter vorne an der Tür schalte ich aus. Wenn die Spiegelbeleuchtung eingeschaltet ist, erkenne ich an der Decke einen Briefumschlag. Aber wie soll ich da bloß hinaufkommen? Vom Bett nehme ich das Kissen und die Bettdecke. Aber hallo, da sind ja zwei Sprungfedern. Mit deren Hilfe könnte man doch bestimmt bis an die Decke hüpfen!

Ich nehme die Federn, befestige sie an den Füßen (benutze mit Briefumschlag) und hole mir den Brief herunter. Der Zeitungsartikel, der im Briefumschlag war, macht mich auf Marl Bobbey in Jamaika aufmerksam. Den könnte ich als nächstes besuchen. Aber halt, erst noch prüfen, ob meine Uhr bei Ultraschall etwas bewirkt. Und ob, jetzt habe ich tatsächlich den ganzen Spiegel ruiniert. Wenn er schon mal kaputt ist, kann ich mir auch gleich eine Spiegelscherbe einstecken, man soll ja nichts verkommen lassen.

Die Schwarzlichtbirne nehme ich auch wieder mit und auf geht's nach Jamaika.

## **Jamaika**

Die Bootsplanke, die hier so rumliegt, kann ich sicher noch gut gebrauchen.

Ich frage den Voodoo-Priester nach Marl Bobbeys Haus, doch der will mir erst den Weg zeigen, wenn ich einen Hahn auftreibe, der seinen Champion Rocky beim Hahnenkampf besiegt. Doch wo kriege ich nun einen Hahn her? Vielleicht finde ich den Weg zu Marl Bobbeys Haus auch alleine. Ich probiere es einfach mal.

Fehlanzeige es bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als einen Hahn zu finden. Vielleicht läßt sich der Papagei als Hahn verkleiden? Der läßt sich sicher mit der Rumflasche vom Baum locken. So, jetzt noch mit Honig einschmieren und dann die Federn des Kissens, das ich zuvor mit der Spiegelscherbe aufgeschnitten habe, an den Papagei kleben.

Prima, mein "Hahn" hat gewonnen! Die Rumflasche nehme ich wieder mit. Jetzt beschreibt mir der Voodoopriester den Weg.

Auf Marl Bobbeys Schrottplatz liegt so mancher nützliche Krempel herum, den ich natürlich gleich einsammle, das alte Fahrrad, der Schweißbrenner und die Zündkerze.

Marl Bobbey ist leidenschaftlicher Sammler von Klangkörpern. Dafür würde er sogar sein Kristallquadrat, das er um den Hals trägt, eintauschen. Vielleicht kann er als neuen Klangkörper das alte Katzenklo gebrauchen? Jawohl, er kann, und so bin ich stolzer Besitzer des zweiten Kristallquadrats.

## **Zurück zur Elfenbeinküste**

Mit der Zündkerze könnte ich versuchen, den Laster beim Missionar an der Elfenbeinküste zu reparieren. Zuerst setze ich die alte Planke in die Motorhaube, damit diese offenbleibt, und schraube die Zündkerze in den Motor. Die Planke nehme ich wieder raus und teste, ob der Laster jetzt fährt. Wow, und wie der abgeht, fast hab ich ihn nicht mehr unter Kontrolle. Doch das Resultat läßt sich sehen, der Missionar kann mich nicht mehr daran hindern, daß ich mir das Messer und den Spielbecher nehme.

Der Schweißbrenner hat leider keinen Zündstoff. Vielleicht funktioniert er auch mit Parfüm.

Mit dem Schweißbrenner kann ich das Kristallquadrat aus dem Kirchenfenster heraustrennen.

Jetzt hab ich schon drei Kristallquadrate. Ich komme der Lösung immer näher. Mensch, bin ich ein toller Superagent!

Als nächstes fliege ich nach Griechenland.

## **Griechenland**

Tja, nun habe ich ein echtes Problem. Wie bekomme ich die Scheibe auf? Vielleicht funktioniert die Fernbedienung aus dem Inventar bei der Alarmanlage. Super, ich bin auch gar nicht aufzuhalten!

Aber daß ich so schnell in Fesseln liegen würde, hätte ich nicht gedacht.

Sobald mich niemand beobachtet, befreie ich mich aus dieser mißlichen Lage, das steht fest! Mit dem Messer schneide ich meine Fesseln durch. Den Käfig schiebe ich leise vor, damit er auf Natascha fällt (benutze Käfig). Unten öffne ich die Vitrine und nehme das letzte der gesuchten Kristallquadrate. Irgendwie muß ich die Alarmanlage ausschalten. Aber ich schaffe es einfach nicht, den richtigen Code einzugeben. Also nehme ich die Axt neben der Alarmanlage und zertrümmere sie damit, improvisieren ist schließlich meine Stärke!

Jetzt kann ich mir die Aztekenstatue genauer ansehen. Die vier Kristallquadrate ordne ich so an, wie in Enyas Brief beschrieben: im Norden das Wasser der Ozeane = blau

im Süden die Flammen des Feuers = rot

im Osten saftiges grün der Wiesen = grün

im Westen köstlicher Trank der Götter = gelb

Die Statue zeigt mir nun den Weg nach Mexiko, ich nehme sie vorsorgehalber mit.

## **Mexiko**

In Mexiko versperrt mir ein Wächter den Weg. Ich habe einfach nicht genug Überzeugungskraft, um ihm klarzumachen, daß ich ins Innere des Tempelhofs muß. Vielleicht überzeugt ihn meine Power-Agentenuhr, bei der ich den Magnet aktiviert habe!

Aber halt, so habe ich mir das nicht vorgestellt! Gott sei Dank bekomme ich jetzt Verstärkung.

Vielleicht kann Natascha den Wächter mit ihren weiblichen Reizen verführen?

Während sie den Wächter zu sich lockt, hänge ich meine Power-Agentenuhr, bei der ich zuvor den Magnet aktiviert habe, an die Steinsäule. Prima, das lief ja wie geschmiert, der Wächter hängt am Felsen fest.

Damit sich Stahlbacke nicht mehr loslösen kann, bekommt er das rostige Fahrrad zwischen seine Beißerchen und dieses schweiße ich nun an der Steinsäule fest. Jetzt kann ich mir mein wertvollstes Stück wieder nehmen, natürlich die Super-Power-Agentenuhr, was denn sonst?

Im Innenhof des Tempels stelle ich die Aztekenstatue auf das Podest. In der Mauer, auf der eine Maske abgebildet ist, tut sich eine Öffnung auf. Diese sieht aus wie ein veraltetes 3,75-Zoll-Diskettenlaufwerk, da passen bestimmt die Kristallquadrate rein. Oh, wie schön die Statue jetzt leuchtet! Die muß ich doch gleich mal näher untersuchen (benutzen).

Wow, war das ein Trip!

Wo bin ich denn hier gelandet? Ob Natascha sich hier auskennt?

Jetzt kommt ja noch jemand, der steht genau auf der Falltür.

Mal schauen, was passiert, wenn ich den kleinen roten Knopf drücke, der vor dem Computer ist.

Gute Reise Jack Blöd!

Ich benutze meine Power-Agentenuhr beim Computer. Ist ja irre, damit kann ich im Computerspiel voll mitmischen: Schnell den Schneemann mit Salz bestreuen und den Besen nehmen.

Nach vorne klicken und den Besen am Schalter benutzen. Die Klappe öffnet sich. Den Seifenblasen-Blaster nehmen, nach rechts schwenken und den Schamanen mit der Seifenblase vollblasen.

Huch, schon wieder zurück im wirklichen Agentenleben. Der Schamane am Computer ist ja genau so geplatzt, wie der Schamane im Computerspiel, sonderbar.

Ich nehme die Id-Karte und stecke sie in das Panel beim Aufzug. Nun geht es abwärts.

Ich stecke den XXL-Ausweis und die Id-Karte in den Eingabeschlitz. Jetzt kann ich einen Riegel umlegen und den Showmaster befreien. Doch was macht der, der zerstört ja alles. Nichts wie weg!

Bin ich glücklich, in den Armen einer tollen Frau, und außerdem, ganz nebenbei habe ich alle Showmaster vor Verblödung und vor den Marsmenschen gerettet, das hoffe ich jedenfalls.

Ende