



↑
WARNUNG!

AUF KEINEN FALL
DEINEN RICHTIGEN
NAMEN BENUTZEN!

WIE DIE MEISTEN MENSCHEN WUSSTE QUINN BEINAHE NICHTS ÜBER VERBRECHEN ... WAS IHN AN DEN GESCHICHTEN, DIE ER SCHRIEB, INTERESSIERTE, WAR NICHT IHRE BEZIEHUNG ZUR WELT, SONDERN ZU ANDEREN GESCHICHTEN.

AUS »CITY OF GLASS« VON PAUL AUSTER

ANMERKUNG ZU DEN ILLUSTRATIONEN

Aufmerksamen Lesern wird nicht entgehen, dass gelegentlich Gegenstände, die im Text in einer bestimmten Farbe geschildert werden, in den Illustrationen in einer anderen Farbe abgebildet sind. Ein blutroter Buchstabe könnte schwarz aussehen. Blaue Teile einer Flagge könnten orangefarben sein. Eine goldene Harfe erscheint vielleicht grün. Das liegt daran, dass wir für die Illustrationen nur drei verschiedene Druckfarben verwenden: schwarz, orange und grün. Also ist in diesem Buch alles – egal, wie es im wirklichen Leben auch aussehen mag – entweder schwarz, orange oder grün. Oder weiß! An diesen Stellen verwenden wir überhaupt keine Druckfarbe. Wahrscheinlich hättest du gar keine Anmerkung gebraucht, in der dir so was erklärt wird. Aber sicher ist sicher, weißt du?

M. B.



Für Liza B.

M. B.

Für meinen Bruder Jon, der bei dem Film *Gremlins* mit mir zusammen aus dem Kino gerannt ist.

M. L.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen. • Dieses Buch ist auch als E-Book erhältlich.

1. Auflage 2020 • Text copyright © 2019 by Mac Barnett • Illustrations copyright © 2019 by Mike Lowery • All rights reserved. • Published by Orchard Books, an imprint of Scholastic Inc., Publishers since 1920. ORCHARD BOOKS and design are registered trademarks of Watts Publishing Group, Ltd., used under license. SCHOLASTIC and associated logos are trademarks and/or registered trademarks of Scholastic Inc. • Game Boy is a registered trademark of Nintendo Co. Ltd. • Published by Arrangement with THE GRIZZLY PEAK OUTFIT, INC. and Mike Lowery. • Originaltitel: »Mac B. Kid Spy. The Impossible Crime« • deutschsprachige Ausgabe © 2020 cbj Kinder- und Jugendbuchverlag • in der Verlagsgruppe Random House GmbH, Neumarkter Str. 28, 81673 München • Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten • Dieses Werk wurde vermittelt durch die Literarische Agentur Thomas Schlück GmbH, 30161 Hannover. • Umschlaggestaltung: init | kommunikationsdesign, Bad Oeynhausen • Umschlag- und Innenillustration: Mike Lowery • KH Herstellung: UK • Satz: Mediengestaltung Vornehm GmbH, München • Druck: Grafisches Centrum Cuno, Calbe • ISBN 978-3-570-17650-4 • Printed in Germany • www.cbj-verlag.de



Verlagsgruppe Random House
FSC® N001967



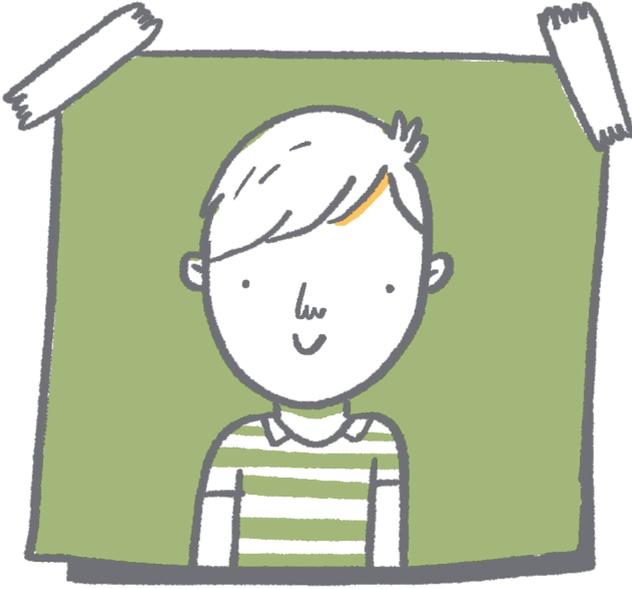
MAC BARNETT

AGENT MAC

BÖSEWICHT
IN SICHT



Mit Illustrationen von Mike Lowery
Aus dem Amerikanischen von Catrin Frischer



ICH ALS
~~JUNGE~~
AGENT

ANMERKUNG DES AUTORS



MEIN NAME IST MAC BARNETT.
ICH BIN AUTOR. ABER BEVOR
ICH AUTOR WURDE, WAR ICH
EIN JUNGE. UND ALS ICH EIN
JUNGE WAR, WAR ICH EIN
AGENT.

DER JOB EINES AUTORS IST,
GESCHICHTEN ZU ERFINDEN.
ABER DIE GESCHICHTE, DIE
DU JETZT LESEN WIRST, IST
WAHR.

DAS IST MIR TATSÄCHLICH
PASSIERT.

Kapitel 1: Spy Master

1

Kapitel 2: Das große Spiel

15

Kapitel 3: Geheimagentenleben

25

Kapitel 4: Der Palast der Königin

27

Kapitel 5: Das Corgi-Zimmer

33

Kapitel 6: Böses Blut

41

Kapitel 7: Der junge Blood

53

Kapitel 8: Ein verschlossener Raum

57

Kapitel 9: Übernachtungsparty

65

Kapitel 10: Erste Wache

69

Kapitel 11: Eine wichtige Lektion

79

Kapitel 12: Raub! Diebstahl!

81

Kapitel 13: Ein unmögliches Verbrechen

83

Kapitel 14: Verfolgungsjagd

93

Kapitel 15: Ahhh!

101

Kapitel 16: Ahhhhhh!

103

Kapitel 17: Ahhhhhhhhhhh!

105

Kapitel 18: Witze und Rätsel

109

Kapitel 19: Pling!

115

Kapitel 20: Ablenkung

121

Kapitel 21: Mac knackt das Rätsel!

129

Kapitel 22: Whodunit – wer war's?

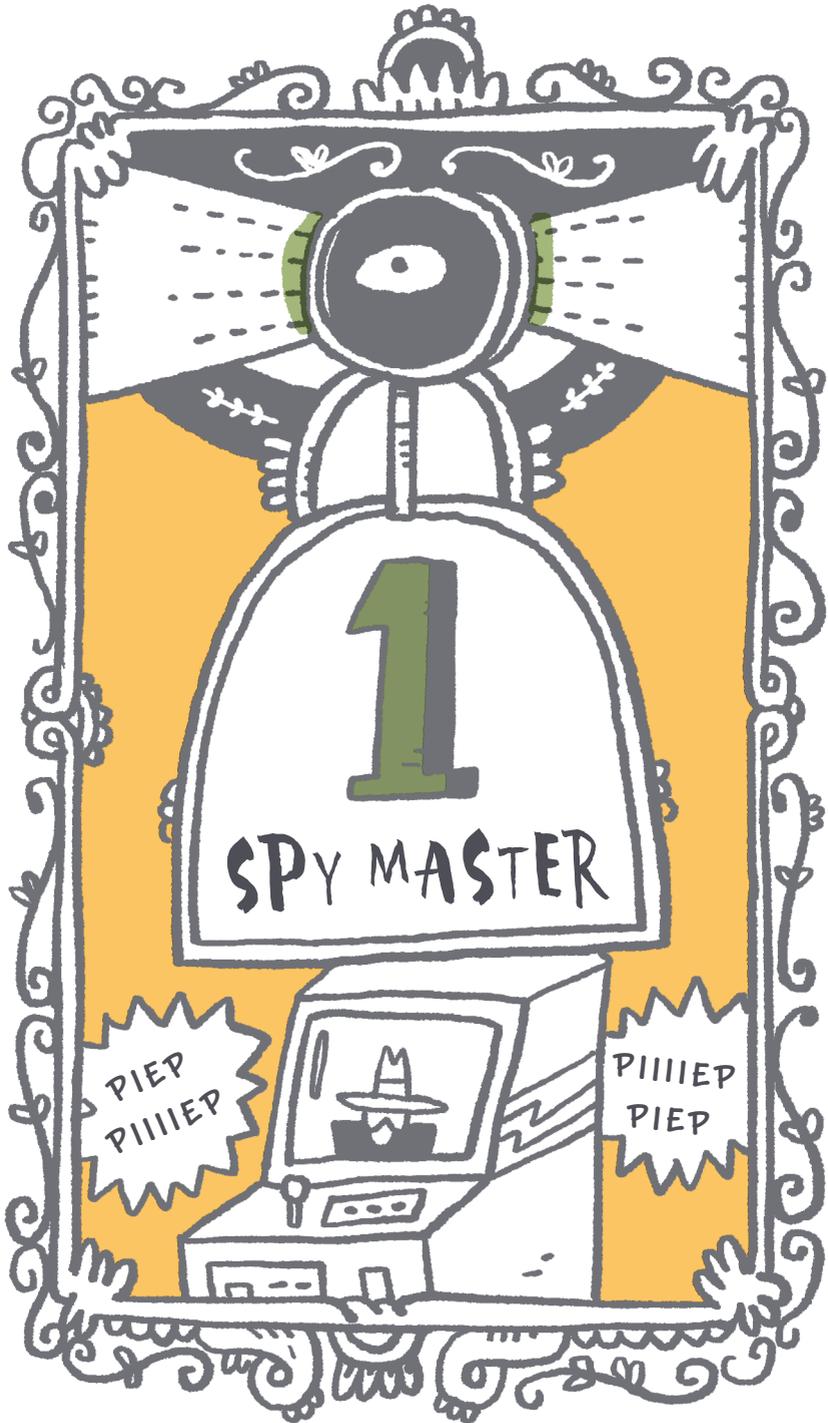
131

Kapitel 23: Beseitigt

141

Kapitel 24: Hübsch verpackt

145



SPY MASTER

1

PIEP
PIIIIEP

PIIIIEP
PIEP



Im Jahr 1989, an einem Samstag, war ich an einem Ort, an dem ich im Jahr 1989 viele Samstage verbracht habe: im *Golden Tee Golfland*.

Das *Golden Tee Golfland* gibt es wirklich. Es liegt an einer echten Straße. Sie heißt Castro Valley Boulevard und liegt in Castro Valley, einer Stadt, die es auch wirklich gibt. Das kannst du nachgucken.

Das *Golden Tee Golfland* ist ein echter Minigolfplatz voll von all dem falschen Zeug, das man auf echten Minigolfplätzen so findet: Mini-Windmühlen, Pagoden aus Gips und drei echte Plastik-Drachen, deren lange Häuse aus einem Vulkan rausragen.



Castro Valley liegt in Kalifornien, wo die Sonne warm von einem weiten blauen Himmel scheint. Es ist fast immer schönes Wetter, und das ist toll, wenn man auf Minigolf steht.

Als ich ein Junge war, fand ich Minigolf okay.

Aber Videospiele habe ich geliebt.

Im *Golden Tee Golfland* gab es auch eine Spielhalle.

Vor der Spielhalle war es ein schöner Frühlingstag.

Drinnen war es dunkel und roch nach altem Teppich. Über einem Tresen in der Ecke hing ein pinkes Neonschild, auf dem IMBISS stand. Da konnte man für einen Dollar ein Stück Pizza kaufen. (Die Pizza schmeckte nicht.) Airhockeypucks aus Plastik klackten gegen Tische. Harte Gummibälle schossen durch Flipperautomaten und plumpsten in Löcher. Maschinen plingten. Kinder kreischten.



Maschinen plongten. Kinder kreischten noch lauter. Es gab einige Spielautomaten, die, wenn man gewann, Gutscheine ausspuckten. Man konnte diese gegen Plastikpreise eintauschen: Scherzartikel-Spinnen, Flummis. Das Zeug war billig. Diese Spiele waren für Loser. Ich dagegen spielte Videospiele, bei denen man für 25 Cent drei Leben bekam, und das Einzige, was es zu gewinnen gab, war ein Platz auf der Highscore-Liste. Hier spielte man nicht um Flummis. Hier spielte man darum, der Beste zu sein.

Die Spielautomaten standen in ordentlichen Reihen da, wie Säulen einer Tempelruine. Ihre Bildschirme leuchteten. Die Worte MÜNZE EINWERFEN blitzten in der Dunkelheit auf. Ich stand an dem Automaten ganz in der Ecke, hinter BESTIEN, hinter EXCALIBUR und hinter TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES und GEISTERJÄGER.

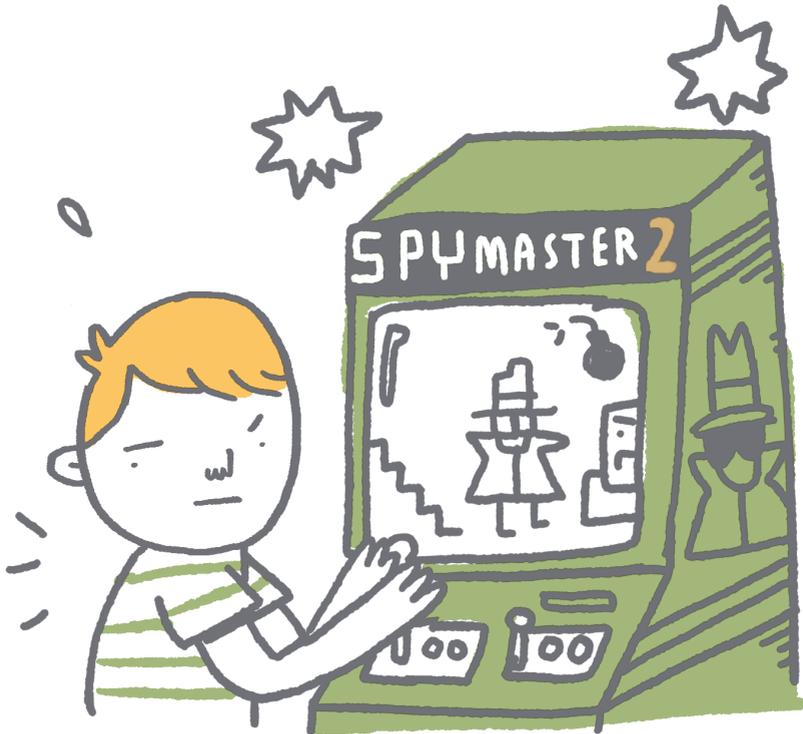


Das waren alles gute Spiele. Aber ich spielte SPY MASTER 2 – ARCADE EDITION.

SPY MASTER 2 – ARCADE EDITION war die einzige Fortsetzung von SPY MASTER – und es gab sie nur in der Spielhalle. Die Grafik war besser. Die Missionen waren verrückter. Aber hauptsächlich war das Spiel bekannt dafür, echt, echt schwer zu sein. Wahnsinnig schwer. Nicht zu gewinnen.

Und da war ich nun, und ich trat gegen den letzten Boss an – mit drei Leben und einem Power-up.

Ich hörte, wie hinter mir jemand sagte: »Hey, dieser Typ wird gleich SPY MASTER 2 schaffen!«



Sprung. Schlag. Sprung. Sprung. Schlag. Drei Stunden lang beugte ich mich schon über die Hebel, schwitzte und hämmerte gleichzeitig auf Knöpfe ein. Als meine Mutter mich an diesem Morgen vorm *Golden Tee Golf* abgesetzt hatte, hatte sie mir einen Fünf-Dollar-Schein in die Hand gedrückt. Vier Dollar hatte ich in Fünfundzwanzig-Cent-Münzen gewechselt und den übrigen Dollar für ein Stück Pizza ausgegeben. Der fettige Teller stand noch immer oben auf dem Spielautomaten.



Hinter mir hatte sich eine Menschenmenge gebildet.

»Er hat immer noch drei Leben«, sagte ein Junge.

»Und ein Power-up«, sagte ein anderer.

»Ich habe noch nie jemanden gesehen, der dieses Spiel geknackt hat«, sagte ein Mann um die vierzig in einem Muskelshirt, der immer in der Spielhalle war.

Ich versuchte den Trubel auszublenden. Der Endboss von

SPY MASTER 2 war der Spy Master höchstpersönlich, ein riesiger KGB-Agent im schwarzen Anzug, der einen Aktenkoffer aus Metall dabei hatte. Der Showdown fand auf der Tragfläche eines russischen Flugzeugs statt.



Ich hämmerte auf den Springen-Knopf und wich den Angriffen des Spy Masters aus.

»Hey, wie heißt du, Mann?«, fragte jemand.

»Mac.« Ich ließ den Bildschirm nicht aus den Augen.

»Matt?«

Das passierte mir häufig.

»Mac«, sagte ich. »M-A-C.«

»Hey, das sind nur drei Buchstaben! Du kannst deinen ganzen Namen auf der Highscore-Liste verewigen!«

Das stimmte. Das war in den 80er-Jahren das Beste an einem Namen mit drei Buchstaben. Und wenn ich das Spiel gewann, würde ich die Nummer 1 auf der Highscore-Liste sein. Jeder, der ins *Golden Tee Golf*land kam, würde wissen, dass ich der Beste war.

Der Spy Master warf eine Stange Dynamit. Ich sprang darüber weg und boxte ihn in den Bauch.

Die Menge feuerte mich an.

»Er wird gewinnen!«, brüllte der Mann im Muskelshirt.

»Wahnsinn!«, sagte ein Junge.

»Nee, er kratzt ab.«
Die Stimme kannte ich.

Das war Derek Lafoy.

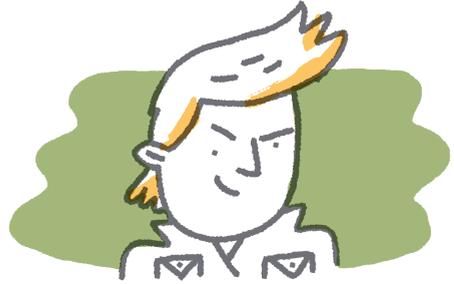
Derek Lafoy ging auf meine Schule. Er sagte immer Mac Sparnett zu mir. Er schmiss meine Turnschuhe aufs Dach der Schule. Er hatte eine Schlange als Haustier, die er in einem rot schimmernden Glaskasten in der Ecke seines Zimmers hielt. Von der Schlange hatten mir Kinder erzählt, die sie mit eigenen Augen gesehen hatten. Ich war noch nie bei Derek zu Hause gewesen. Er lud mich nie zu seiner Geburtstagsfeier ein. (Wenn er das getan hätte, wäre ich hingegangen.)

»Derek«, sagte ich. »Was machst du denn hier?«

»Ich feiere meinen Geburtstag«, sagte er.

»Oh«, sagte ich.

Ich riskierte einen Blick und erkannte viele aus meiner Klasse in der Menge: Tiffany, Brandon, Hendrick, beide Ashleys.



Das könnte mein großer Augenblick werden. Ich musste gewinnen.

Der Spy Master schleuderte Giftpfeile.

Sprung. Sprung. Sprung.

»MAC! MAC! MAC!«, rief die Menge im Chor.

»MATT! MATT! MATT!«, riefen ein paar Kinder in der Menge.

»KRATZ AB! KRATZ AB! KRATZ AB!«, rief Derek Lafoy.

Jetzt leuchtete der Koffer des Spy Masters.

»Warum leuchtet der?«, fragte Mr Muskelshirt.

»Oh, oh!«, sagte ein Junge.

Jetzt hörte man nur noch Derek Lafoys »KRATZ AB! KRATZ AB!«.

Zwölf grelle Lichtstrahlen schossen aus dem Koffer des Spy Masters und der Bildschirm wurde weiß.

»Och, Mann! Er hat eine Atombombe gezündet!«

So was hatte ich noch nie gesehen.

Meine drei Leben waren ausgelöscht.

Der Spy Master setzte eine Sonnenbrille auf und lachte.

