

For your Eyes Only

Zusammenfassung

Story: Die Plüschis erwachen in einem Hotelzimmer zum Leben. Nachdem sie sich mit der für sie doch eher neuartigen Umgebung bekannt gemacht haben, betritt ein Mann in schwarzem Anzug den Raum. Die Plüschis verfallen in Starre und beobachten, wie er einen Umschlag versteckt. Als bald taucht eine sehr attraktive Dame den Raum und bringt anschliessend den Mann, einen Agenten des Secret Service um.

Sie durchsucht den Raum nach dem Umschlag findet ihn und telefoniert dann mit ihrem Boss. Die Plüschis erfahren beim Zuhören, dass mit dem genetischen Code in dem Umschlag eine Bio-Bombe (Sprich Bakterium) geschärft werden kann. Diese Formel braucht man auch um ein wirksames Antidot herzustellen. Die Frau bekommt eine Übergabezeit (in ein paar Stunden) und einen Ort (eine Lagerhalle an der Themse) angegeben. Sie geht noch etwas in die Stadt, was den Plüschis genügend Zeit verschafft, sich darüber klar zu werden, dass sie jetzt die Welt vor dieser Gefahr schützen müssen. Dazu können sie das gesamte Material des Agenten benutzen, das sie mit sich tragen können.

Zunächst einmal müssen die Plüschis aus dem Hotel hinaus. Dies stellt sich als viel schwieriger heraus, als zunächst angenommen. Ein Fassadenklettern verhindert nicht nur das schlechte Wetter, sondern auch verschlossene Fenster. Also muss man durch die Gänge irren und das ganze ist nicht ganz so einfach. Ausserdem kann man nicht durch den Hauptaussgang hinausspazieren, denn dort stehen grosse Trampler. Also steht auch ein Weg durch die Küche bevor – und die ist nicht gerade sauber. Der arme Knuddelfaktor!

Hinter der Küche kann man fast sogleich in die U-Bahn abtauchen. Auch ein U-Bahntrip hat so seine Tücken, wie sich herausstellen wird – Ein besoffener Penner, eine streunende Katze und wieder jede Menge Menschen, denen man tunlichst aus dem Weg gehen sollte.

An der Themse angekommen (ganz in der Nähe der Tower-Bridge) findet man bald das Lagerhaus, kann die Lage sichten, bevor die Dame eintrifft. Sie geht in die Mitte der Halle legt das Couvert auf einen leeren Tisch und wartet. Bald darauf (die Plüschis sollen ruhig versuchen, den Umschlag zu stehlen) wird die Frau erschossen. Der Schütze nimmt den Umschlag an sich und telefoniert dann wieder. Erneut können die Plüschis mithören. Er erhält den Auftrag den Umschlag umgehend zur Paddington-Station zu bringen und ihn beim Büro 64 B, unter der Tür durchzuschieben, was dieser auch sofort wieder tut.

Die Plüschis haben das Problem, dass sie nicht nach Paddington kommen werden, ausser sie haben eine zündende Idee: Ein Taxi. Diese funktioniert relativ gut – mal abgesehen davon, dass der Taxifahrer, seinen Auftrag nur zögerlich nachkommt. Man fährt einen kleinen Umweg durchs Rotlichtmilieu.

In der Paddington-Station angekommen, können die Plüschis sich schlussendlich Zutritt zum Büro 64 B verschaffen. Dort treffen sie den Oberbösewicht, welchen sie vom Telefon her schon kennen. Der Bösewicht, welche sich Mister P und Paddy nennen liess, stellt sich als Plüschis heraus! Ein grosser Paddington-Bär. Es kommt zu einem grossartigen Showdown zwischen ihm und den anderen Plüschis, welche er selbstverständlich zunächst noch versuchte auf seine Seite zu bekommen.

Absicht: Die Story ist ein an die klassischen 007 – Stories angelegter Plot. Schöne Frauen, harte Kerle und dazwischen ein paar Plüschis,... erinnert sich ausserdem noch jemand an das Spiel ‚Scotland Yard – Jagd nach Mister X‘?

Genre:	Satire	Stil:	Fun	Schwierigkeit:	tief	Zeitbedarf:	4h
---------------	--------	--------------	-----	-----------------------	------	--------------------	----

Szene 1: Ein luxuriöses Erwachen

Szene 2: Tödliches Vergnügen

Szene 3: Der London-Trip I: Flucht aus dem Hilton

Szene 4: Der London-Trip II: Die letzte U-Bahn

Szene 5: Das Lagerhaus an der Themse

Szene 6: Der London Trip III: Der Taxi-Trick

Szene 7: 16.50 Uhr ab Paddington