

Moorhuhn 2 – Die große Punkteübersicht

Aufrüstung im Moorhuhnland

Anders als beim ersten Teil der Moorhuhnjagd bekommst Du in Teil 2 bedeutend mehr Objekte, Bonusobjekte und Gimmicks vor die Flinte. Da den Überblick zu behalten, ist ganz schön schwer, zumal jedes Objekt in Kombination mit anderen, wieder ganz andere Punktzahlen an den Tag bringt. Wir haben mal versucht die wichtigsten Dinge herauszufinden. Wir bedanken uns auch an die vielen Fans, welche uns bei der Erstellung der Tipps und Tricks geholfen haben.



Die Moorhühner

Die Hühner: 5 Punkte-25 Punkte. Je weiter weg die Hühner sind um so mehr Punkte gibt es. 3 Hühner in kurzer Zeit geben einen "TRIPLE KILL" (5 Punkte). 4 Hühner in kurzer Zeit geben einen "UNBELIEVABLE" (10 Punkte) und 5 Hühner in kurzer Zeit machen dich zum "MOORHUHNMASTER" (15 Punkte). Wenn du noch mehr Hühner erwischst kommt "I'M NOT WORTHY", verbunden mit 20

Punkten.



Das Mutterhuhn

Auch in Teil 2 ist wieder die Moorhuhn Mutter dabei, welche auf Ihre Schützlinge aufpasst. Hörst Du das bekannte Gackern aus dem ersten Teil, erscheint die Mutter und wartet auf den Abschuss. Sei schnell, denn Sie ist nur kurz da. Für erfolgreiches Erlegen gibt es 25 Punkte.



Das Huhn im Baumstumpf

Diese Exemplar bekommt man nur selten zu sehen. Eigentlich gar nicht. Wenn es da nicht eine Strategie gäbe. Wenn Du die Bäume links und rechts vom Bildschirm 'gekürzt' hast, begeben dich nun zu diesem besagten Baumstumpf. Es dauert nicht lange, und das Huhn zeigt sich. Der Abschuss bringt 20 Punkte.



Das Memmenhuhn

Ab und an erscheint ein Hühnchen, welches kurzzeitig hinter einem Baum hervor schaut. Es ist äußerst scheu und will sich nicht erwischen lassen. Wenn Du es erlegen willst, musst Du zunächst einen der beiden Bäume treffen, damit die Blätter fallen. Schieße anschließend zehn Blätter ab und lass danach die Spinne fünf mal kreiseln. Zuletzt das Spezialblatt auf dem Grasbüschel rechts in der Ecke ins Visier

nehmen. Dann schaut das Huhn hinter dem Baum hervor und kann abgeschossen werden. 250 Punkte winken dem Jäger.



Der kleine grüne Frosch

Der kleine grüne Frosch sitzt eigentlich nur da und bläht seine Backen auf, was das Zeug hält. Wenn Du ihn abschießt bekommst du 5 Punkte. Extratipp: Der Frosch bringt 150 Punkte und viele Ballons, wenn man zuerst beide Bäume kürzt und ihn trifft, bevor die Uhr auf 1:20 steht. Nutze dazu den Zeitbonus.

Auch der Frosch bringt in Kombination mit den Steinen einen kleinen Zeitbonus. Um ihn zu bekommen muss man den Frosch und genau 4 Steine treffen. Wenn man dieses Ereignis vor 0:59 auslöst, schaltet die Zeit bei 0:59 sofort auf 1:04 hoch. Wenn man dieses Ereignis nach 0:59 auslöst, schaltet es direkt nach Abschuss des 4. Steins um 5 Sekunden hoch.



Die kleine rote Rose

Gleich neben dem grünen Frosch blüht eine kleine rote Rose. Diese bringt dir 10 Punkte. Wenn du nicht der große Blumen Fanatiker bist, schieß sie ab und punkte... Manchmal ist dort gleich ein Stein versteckt, den du auch abschießen kannst. Tipp 1: Wenn du die Rose in den letzten 5 Sekunden abschießt, bekommst du 50 Punkte. Tipp 2: Die Rose bringt 10 Punkte und 5 Sekunden Zeitgutschrift, wenn man sie innerhalb der ersten 5 Sekunden des Spiels trifft.



Die Vogelscheuche

Wenn du die Vogelscheuche zerlegt, kannst du jede Menge Punkte abfassen. Strategien gibt es hier viele. Der Hut bringt (50 Punkte), der Kopf (30 Punkte), der Bauch (25 Punkte), der linke Fuß (15 Punkte), der rechte Fuß (20 Punkte), der linke Arm (5 Punkte) und der rechte Arm (10 Punkte). Vorsicht: Wenn die Scheuche weg ist, erscheinen Hühner in sehr großer Anzahl.

Wenn Du die Vogelscheuche wie folgt zerlegst, kommt ein Schwarm Ballons: linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Bauch, Kopf. Schießt man zuerst auf den Kopf, erscheinen zwar 30 Punkte, aber es werden tatsächlich 130 Punkte gut geschrieben.



Die Laubblätter

Im dichten Jagdgetümmel fallen ab und an ein paar Blätter von den Bäumen. In Teil 1 konnte man diese zwar abschießen, aber es gab keine Punkte dafür. Anders in Teil 2, denn hier gibt es für jeden Treffer einen Punkt. Weiterhin sind die Blätter Voraussetzung für das Memmenhuhn. Um dieses abschießen zu können, musst du vorher u.a. zehn dieser Blätter treffen.



Die Kirche im linken Teil des Dorfes

Im linken Teil des kleinen schottischen Dorfes siehst du eine kleine Kirche stehen. Wenn Du auf diese schießt, ertönt ein Glockenton und dir werden 15 Punkte gut geschrieben. Schieße auf die rechte Kirche, das gibt zwar Punkteabzug aber auch einen Zeitbonus von 10 Sekunden. Man sollte dies gleich am Anfang des Spiels tun...



Die Steine

Alle Steine die leicht golden und mit blauem Glanz versehen sind, bringen dir beim Abschuss 2 Punkte. Wenn du alle acht Steine erwischst, bekommst du eine bessere Munition (Spezialmunition) und kannst dann auch das Boot und den Forststand abschießen, was dir ebenfalls nochmals satte Punkte bringt. Nach dem Abschuss aller Steine erscheinen Luftballons, welche du ebenfalls abschießen kannst.



Das Boot im Teich

Das Boot kann man nur mit Spezialmunition abschießen. Wenn Du diese hast, schieße drei mal auf das Boot, welches dann sofort zu sinken beginnt. Für den Untergang kassierst Du 50 Punkte.



Der Forststand

Das Hühnchen, auf dem Hochstand bringt dir 25 Punkte. Dieses kann man ohne Spezialmunition abschießen. Weiterhin kann man den Hochstand zerlegen, vorausgesetzt man hat die Spezialmunition. Schieße erst zweimal auf die Leiter am rechten Rand des Hochstandes. Dies bringt dir 25 Punkte. Dann dreimal auf den Forststand, welcher dir nochmals 25 Punkte bringt. Ist dies erledigt, klappt der Hochstand wie ein Kartenhaus zusammen.



Die Spinne am Baum

Der erste Schuss auf die Spinne bringt Dir 50 Punkte. Ein weiterer Schuss bringt nix. Erst beim dritten Schuss bekommst du weitere 100 Punkte und es steigen jede Menge Luftballons auf, die dir erneut Punkte bringen. Schießt du mit Spezialmunition auf die Spinne verschwindet sie ganz (200 Punkte). Wenn du die Spinne allerdings 25 mal um den Ast segeln lässt, gibt es 200 Punkte +100 "SPIDER HERO" Bonus. Schießt du nach dem "SPIDER HERO" mit Spezialmunition auf die Spinne bekommst du satte 400 Punkte.



Die Ballons

Die Traube von Ballons erscheint bei sieben Ereignissen:

1. Wenn die Spinne dreimal hintereinander getroffen wurde
2. Wenn Du alle Steine weggeschossen wurden
3. Wenn Du die Vogelscheuche richtig zerlegt wurde
4. Wenn die 150 Punkte für den Frosch erzielt wurden
5. Wenn Du "SPIDER HERO" geworden bist
6. Wenn beim linken Haus alle Bonuspunkte geholt wurden
7. Beim Abschuss des "Mammenhuhns".



Je nach Farbe bringen dir die Abschüsse der Ballon zwischen 1 und 4 Punkten. Ballons mit der Aufschrift '2' bringen 100 Punkte. Um "Baloon Hero" zu werden, musst du 25 Ballons abballern. Tipp: Schieß erst die obersten Ballons ab, dann verlangsamt sich das Aufsteigen der anderen. Je mehr Ballons du erwischst, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass '2'er Ballons aufsteigen, die jeweils 100 Punkte wert sind.



Das ganz linke Haus

Das ganz linke Haus im kleinen schottischen Dorf hat ziemlich locker sitzende Fensterscheiben. Dies solltest du ausnutzen. Schieße solange auf das Haus bis du ein Fenster klirren hörst. Dir werden danach 25 Punkte gut geschrieben, obwohl das zerschließen von Fensterscheiben doch eher ein Böse Jungenstreich ist oder? Extratipp: Wenn Du erst den rechten Kirchturm (-25 Punkte + 10 Sekunden Zeitbonus) beschießt und dann in schneller Folge auf und neben das Haus ballerst, erhältst du nachfolgend weiterhin 20, 15, 10, 5 und 0 Punkte. Macht zusammen 75 Punkte und für jeden dieser fünf Treffer steigt ein Ballon auf, wo auch manchmal ein 2er dabei ist.



Der Grasbüschel

Ganz rechts auf dem Bildschirm ragt ein kleiner Haufen Gestrüpp aus dem Moor. Wenn du dort auf den obersten Punkt schießt, bekommst du 50 Punkte. Wer weiß warum, vielleicht sitzt dort oben ein nicht sichtbarer Moorhuhngeist drauf, der aus dem Teil eins in Teil zwei herübergeflogen ist.



Der Baum links und rechts

Auch die beiden Bäume links und rechts am Bildschirmrand haben ihre Bedeutung. Man kann diese ohne Spezialmunition kürzen. Wenn Du die Äste links und rechts bei beiden Bäumen wegschießt, kannst du danach mit zehn Schuss unterhalb der stehen gebliebenen Stümpfe (Gablung) den Baum kürzen. Diese Vorgehensweise ist Voraussetzung für weitere Gimmicks im Spiel. Zum Weiteren hat es den Vorteil, dass du jetzt statt 8 statt 10 Mumpeln in Deiner Flinte hast. Wenn Du nur den Baumstamm beschießt, fallen Blätter, welche z.B. für da Memmenhuhn von Bedeutung sind.



Das Flugzeug

Wie auch schon im ersten Teil rattert eine alte englische Fokker über die Spielfläche. Sie hat zwar keinen Whiskeybanner mehr, aber dafür macht sie jetzt Loopings und schöne Faxen beim Absturz. Wenn du die Animation nicht unbedingt sehen willst, dann schieß nicht drauf, denn es gibt Punktabzug. 25 Punkte wenn sie im Hochmoor absegelt.



Der Zeppelin

Der Zeppelin ist auch ein alter Bekannter. Wie schon im ersten und im Online Teil zieht er gemächlich seine Runden am Horizont. Lass ihn fliegen, denn er bringt dir 35 Punkte Abzug, wenn du ihm die Luft ausgehen lässt. Wenn Du den Zeppelin zwei mal abschießt, bist du zwar "ZEPPELIN KILLER", aber mehr als 70 Minuspunkte bringt es nach aktuellen Erkenntnissen nicht. Wenn Du allerdings mal einen 'Phenomeia Zeppelin' sehen willst, solltest du die beiden 'Computer Channel Zeppeline' abknallen.



Der Jendrik Mode

Dieser spezielle Modus wurde von den Programmieren als 'Osterei' ins Spiel eingebaut. Ein Nutzer unseres Forums hat dieses, versteckte Geheimnis in Moorhuhn 2 am 4. September 2000 entdeckt. Du bekommst zwar den Bildschirm voll mit Hühnern, aber einen Highscore Eintrag wirst du vergebens suchen. Um in den Modus zu gelangen, gehe bis 0:59 z.B. wie folgt vor:

1. Das linke Haus einmal beschießen
2. Das Huhn auf dem Hochstand erlegen
3. ein 25-Punkte Huhn abschießen
4. zwei 5-Punkte Hühner oder ein 10-Punkte Huhn
5. 3 Blätter von einem der Bäume

Jetzt solltest du 88 Punkte haben. Wenn du nun auf die Rose schießt, wird der "JENDRIK MODE" aktiviert. Wichtig ist nicht die genannte Reihenfolge, sondern das Erlangen von 88 Punkten in besagter Zeit verbunden mit anschließendem Eliminieren der Rose.