

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger

Am Anfang war... gährende Leere

Zu Beginn des Spiels sind überhaupt keine Moorhühner auf dem Spielfeld zu sehen. Erst wenn Du fünf Schüsse abgegeben hast, erscheinen die Hühner in der Szene. Doch keine Sorge! Du verlierst durch diese Verzögerung keine kostbare Zeit, denn die Moorhühner tauchen nach dem fünften Schuss relativ schnell auf und darüber hinaus in ausreichender Anzahl, sodass Du in der Spielzeit genügend Moorhühner abschießen kannst. Nutze diese Zeit z.B. um Spezialmunition zu ergattern.



Die Moorhühner

Wie immer sind Sie das Maß aller Dinge. Wie immer geben die vordersten (großen) Hühner 5 Punkte, die mittleren 10 Punkte und die ganz kleinen am Horizont 25 Punkte. Es gibt aber auch eine Möglichkeit die Hühner ohne Abschuss ins Jenseits zu befördern. Lass sie einfach an einer Herzattacke sterben. Ballere einfach vor den Kopf eines Moorhuhns. Das Huhn wendet daraufhin und fliegt in die entgegengesetzte Richtung. Wiederhole diesen Vorgang noch weitere vier Mal und das Huhn wird durch den großen Stress an Herzversagen sterben und zu Boden gehen. Für diese Aktionen wirst du reichlich belohnt denn für jedes so erlegte Moorhuhn bekommst Du die doppelte Punktzahl. Wenn Du allerdings die Moorhühner im Spiel in Ruhe lässt, aber auch wenn du alle Hühner nur an Herzinfarkt sterben lässt, bist Du MOORHUHNFREUND und erhältst für den Tierschutz am Ende 250 Punkte gutgeschrieben.



Hase und Igel

Von Zeit zu Zeit taucht bei den Felsen im Vordergrund ein Duo aus Hase und ein Igel auf. Während der gesamten Spielzeit taucht das Pärchen genau dreimal auf. Zuerst auf der linken Seite des Spielfeldes, dann auf der rechten Seite und schließlich noch einmal auf der linken Seite. Egal ob Du den Hasen oder den Igel triffst, Du bekommst immer 25 Punkte. Wenn Hase und Igel im Duett auftauchen, erlege dann zuerst den Hasen dann den Igel und es winken 200 Punkte. Wenn Du den Hasen und den Igel in den ersten beiden Runden allerdings in Frieden lässt, erscheinen die beiden in der dritten Runde fast gleichzeitig auf der linken Seite. Dies geschieht in der Zeit von 0:35 bis 0:25. Dabei kommt zunächst der Igel zum Vorschein und knapp eine Sekunde später der Hase. Anschließend bleiben beide für genau drei Sekunden sichtbar. Wenn Du nun bei 0:31 als Erstes auf den Hasen schießt und gleich danach auf den Igel, erscheint die Einblendung RACE OVER und Deinem Konto werden 100 Punkte gutgeschrieben. Von diesem Moment an schalten die Sekunden der Uhr nur noch jede zweite Sekunde um. (Zeitverdopplung)



Die Schildkröte

Achtung beim Wegschießen der Steine! Es könnte unter Umständen kein Stein, sondern eine Schildkröte sein. Diese sieht den Steinen verdammt ähnlich. Falls Du die Schildkröte doch einmal mit einem Stein verwechseln solltest und auf sie schießt, kommt Dir dies teuer zu stehen. Ein Treffer mit der ersten und zweiten Munition kostet 25 Punkte Abzug. Der Panzer der Schildkröte hat allerdings eine andere Oberflächenstruktur als der Stein und lässt sich daher bei genauerem Hinsehen gut davon unterscheiden. Die Schildkröte lässt sich übrigens nur mit der '1A Ammo' erlegen. Wenn Du diese in Deinem Besitz hast, warte bis die Schildkröte Ihren Kopf aus dem Panzer schiebt und ziele dann genau auf den Kopf. Du erhältst für den Abschuss 50 Punkte und erfährst den Namen der Schildkröte. Es erscheint eine Einblendung MARZIPAN.



Der Specht am Baumstumpf

Ein Schuss auf den Kameraden bringt Dir 25 Punkte, egal ob mit Normal- oder Spezialmunition. Wenn Du den Specht in den letzten 5 Sekunden des Spiels erlegst, bekommst Du 50 Punkte gutgeschrieben. Von Beginn des Spiels an pockt der Specht ein bis drei Mal an den Baumstamm. Merke die Anzahl der Pocks und schieße dann in der Nähe des Schnabels die gleiche Anzahl an Schüssen auf den Baumstamm. Deine Schüsse müssen schnell hintereinander folgen, damit der Computer Deine Antwort als richtig werten kann. Vergeht zwischen den Schüssen mehr als eine Sekunde, gilt die Runde als verloren. Das gesamte Spiel geht über zehn Runden. In diesen zehn Runden gibt der Specht folgende Anzahl an Pocks ab.

Mit steigender Rundenzahl wird es also immer schwieriger denn es können je nach Zufall sehr viele Pocks werden, die Du Dir merken musst. Voraussetzung ist absolute Ruhe, damit man die Pocks auch richtig hören und mitzählen können. In der vierten Runde kann es passieren, dass Du während des Feuerns auf den Baumstamm nachladen musst. Merke Dir immer, wie viel Munition noch in Deinem Magazin ist um schnell nachladen zu können wenn es leer ist. Natürlich wirst Du auch für jede erfolgreich absolvierte Runde mit Punkten belohnt. Berechnet wird Dein Punktergebnis pro Runde wie folgt: 10 Punkte + zweimal die Anzahl der Pocks. Wenn Du also beispielsweise eine Runde hattest bei der der Specht elfmal an den Baum gepockt hat, bekommst Du $10 + 2 \times 11 = 32$ Punkte.

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger

Anzahl Pocks pro Runde	
1.Runde	1 bis 3 Pocks
2.Runde	1 bis 5 Pocks
3.Runde	1 bis 7 Pocks
4.Runde	1 bis 9 Pocks
5.Runde	1 bis 11 Pocks
6.Runde	1 bis 13 Pocks
7.Runde	1 bis 15 Pocks
8.Runde	1 bis 17 Pocks
9.Runde	1 bis 19 Pocks
10.Runde	1 bis 21 Pocks



Die Munition im Spiel

Anders als bei den anderen Moorhuhnspielen gibt es in Moorhuhn 3 nun drei verschiedene Arten von Munition, welche man sich erst verdienen muss. Und: Man bekommt beim Nachladen Punkteabzug! Für Normalmunition gibt's 5 Punkte Abzug. Die Spezialmunition bekommst Du wie gehabt. Alle Steine (5 an der Zahl) wegballern und beim Nachladen dieser gibt's 7 Punkte Abzug.

Die neue, dritte Munition gibt's nur einmal! Setze sie also gezielt ein! Wenn Du 10 Fische und danach einen TRIPLE KILL (3 Hühner in kurzer Folge) schießt, kommst Du in den Genuss der neuen Munition. Neu ist übrigens auch die Tatsache, dass man nach der ersten verschossenen Patrone nachladen kann. Versuche am Ende des Spiels viel Munition im Gewehr zu haben und schieße in der Zeit zwischen 0:10 und 0:05 ein volles Magazin auf die Zeitanzeige. Pro Patrone wird Dir eine Sekunde Zeitbonus gutgeschrieben. Wenn Du mit der 1A Ammo auf die Zeitanzeige ballerst, wird diese zerstört (ein Einschussloch ist zu sehen), du kannst dir Ruhe die Landschaft ansehen und beim nächsten Schuss geht alles normal weiter...



Die springenden Fische

Diese Kameraden zu treffen ist ganz schön schwierig. Wenn man sie getroffen hat, gibt's pro Fisch 5 Punkte. Die Fische sind Voraussetzung für die dritte Munition (siehe Punkt Munition). Nach fünf Fischen erscheint die Einblendung 'FISH KILLER'.



Die Lesshühner

Vorsicht vor diesen Kameraden. Es gibt genau 10 Stück von dieser Art. Wenn Du das erste Lesshuhn erlegst, bekommst Du -5 Punkte, beim zweiten -10, beim dritten -25 (Einblendung VORSICHT erscheint), beim vierten bis zehnten Lesshuhn jeweils -50 Punkte. Beim sechsten Lesshuhn erscheint die Einblendung VORSICHT BITTE, beim achten WARNUNG, beim neunten ACHTUNG GEFAHR und beim zehnten DIE LESSHÜHNER WURDEN AUSGEROTTET. Dein Score fällt auf einen negativen Millionenbetrag. Finger weg von diesem Geflügel!



Die Steine

Genau 5 Stück existieren im Spiel. Du bekommst zwei Punkte für jeden Stein, den du wegschießt, nach 5 Steinen bekommst Du dann die Spezialmunition.

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



Die Pflanzensamen (Pollen)

Diese haben es in sich und scheinen im Spiel eine bedeutende Rolle zu spielen. Ein Schuss auf einen Samen bringt 1 Punkt, es erscheinen unterschiedliche Schlüsselwörter als Einblendung. Bei bestimmten Pollen wird ein Wort geschrieben, analog den Schneeflocken bei der Winter-Edition. Die Bedeutung der einzelnen Wörter herauszubekommen, wird viel Zeit beanspruchen. Die Schlüsselwörter sind, nicht wie in der Winter-Edition zeitabhängig, diesmal positionsabhängig. Anhand unserer Koordinatenkarte kannst Du die entsprechenden Positionen und die Bedeutung der Schlüsselwörter erkennen.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
A				SLOWMO				HEAVY METAL						STRANGE NEW WORLD								MORETIME									TRY TO HIT ME
B																															
C				HURRY UP				MOORHUHN COUNT						HEBEL								FIVE MORE									*ohne Namen*
D																															
E																															
F				JAM SESSION				*zufällig*						EVERYTHING COUNTS								LESSMUN									MOREMUN
	Einblendung				Bedeutung												Koordinaten														

ohne Namen	Die Pollen in diesem Sektor bewirken, dass der Pollenflug zunimmt.	+ C26-C31, D26-D31
MOORTIME	Du bekommst 10 Sekunden Zeitbonus	+ A21-A25, B21-B25
FIVE MOORE	Jedes Huhn gibt 5 Punkte mehr	+ C21-C25, D21-D25
LESSMUN	Dir werden zwei Patronen aus dem Gewehr genommen	- E21-F25, F21-F25
MOORMUN	Du bekommst 2 Patronen mehr	+ E26-E31, F26-F31
TRY TO HIT ME	Die Hühner lassen sich nicht mehr so leicht abschießen	+ A26-A31, B26-B31
MOORHUHN COUNT	Die Anzahl der bis dahin abgeschossenen Hühner wird mit 2 multipliziert	+ C7-C14, D7-D14
HEAVY METAL	Die Hühner lassen sich bei normaler Munition mit 4 Schuss, bei mittlerer Munition mit 2 Schuss und bei 1 A Ammo mit 1 Schuss erlegen, dafür winkt aber die doppelte Punktzahl	+ A11-A12, B11-B12
STRANGE NEW WORLD	Das Scrollen im Spiel wird umgekehrt (fies)	- A15-A20, B15-B20
HEBEL	100 Punkte Abzug	- C15-C20, D15-D20
SLOWMO	Das Szenario wird kurzzeitig langsamer, ein 'R' erscheint am oberen Rand	+ A1-A6, B1-B6
HURRY UP	Es gibt 5 Sekunden Zeitabzug	- C1-C6, D1-D6
JAM SESSION	Du kannst kurzzeitig auf nichts mehr schießen	- E1-E6, F1-F6
EVERYTHING COUNTS	Hühner, die vom anderen Jäger getroffen werden, zählen auch.	+ E15-E20, F15-F20
GIMMEAMMO	Du bekommst sofort 12 Schuss Munition	+ E10-11, F10-F11
CATCH THE SEED	Du bekommst 50 Punkte Bonus	+ nach 10 Pollen
CAUGHT THE SEED	Du bekommst 50 Punkte Bonus	+ nach 20 Pollen
DISCOUNT	beim Nachladen gibt es drei Punkte weniger Abzug	+ E7-E14, F7-F14
CARPE DIEM	Wenn Du danach 3 Heißluftballons abballerst, bekommst Du für jeden 5 Sekunden Zeitbonus	+ E7-E14, F7-F14
BIG BONUS	1 Punkt mehr beim Abschuss der Polle	+ E7-E14, F7-F14
MINUS/PLUS	Plus und Minuspunkte werden kurzzeitig vertauscht (kann von Vorteil sein)	+/- E7-E14, F7-F14
10 RULEZ	Auf alles gibt es 10 Punkte / -10 Punkte	- E7-E14, F7-F14
ANTIGRAV	Abgeschossene Objekte fallen nach oben	- E7-E14, F7-F14
TURBO MODE	Das Szenario wird kurzzeitig schneller	- E7-E14, F7-F14
CRAZY	Die Tastenbelegung der Maus werden getauscht, es gibt 5 Punkte mehr pro Huhn	- E7-E14, F7-F14
TIME IS MONEY	Du bekommst für jede Sekunde 1 Punkt gutgeschrieben	+ E7-E14, F7-F14
LEAF BONUS	Auf jedes Blatt gib es 10 Punkte	+ E7-E14, F7-F14
ROSWELL	Hühner zittern und springen nach oben weg	- E7-E14, F7-F14
COUNTDOWN	Das erste Huhn bringt 25 Punkte weitere in der Folge 24, 23 ... 0	- E7-E14, F7-F14
JUST KIDDING	Die Zeit springt wieder an den Anfang zurück, es kommen wenig Hühner	+ E7-E14, F7-F14
TIME OUT	Die Zeit springt auf 0:08 und dann wieder auf die letzte zeit zurück	+ E7-E14, F7-F14
NERVOUS	Das Fadenkreuz wackelt nervös	- E7-E14, F7-F14
LOSER	Das Spiel wird sofort beendet	- E7-E14, F7-F14
TICK TACK	Die Zeitanzeige verschwindet vom Bildschirm, die Zeit läuft aber trotzdem weiter	- E7-E14, F7-F14
VIRTUAL 5	Punktzahl wird mit 5 multipliziert, aber nur normal gerechnet	- E7-E14, F7-F14
INVISIBLE	Das Fadenkreuz verschwindet kurzzeitig	- E7-E14, F7-F14
MISSED IT	Die Einschüsse sind seitenverkehrt	- E7-E14, F7-F14
FRANK LOVES U	Du bekommst 100 Punkte gutgeschrieben	+ E7-E14, F7-F14
BIG PENALTY	Einen Punkt Abzug für die Polle	+ E7-E14, F7-F14
TIME AND MOOR	Du bekommst 10 Sekunden Zeitbonus	+ E7-E14, F7-F14
SUMMER	es passiert gar nichts	E7-E14, F7-F14
SUNDAY	es passiert gar nichts	E7-E14, F7-F14
FAMOUS	es passiert gar nichts	E7-E14, F7-F14
FUNNY	es passiert gar nichts	E7-E14, F7-F14
EXTENDET	es passiert gar nichts	E7-E14, F7-F14

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



Der abgestorbene Baum

Wenn Du auf die Rinde des Baums (in der Mitte) schießt, splittert das Holz ab. Genau drei Schichten kannst Du wegballern. Darunter verbergen sich drei in den Baum geritzte Karos, auf einem ist ein Kreuz. Das Ganze sieht stark nach einer Schatzkarte aus. Mit Hilfe dieser Angaben, kannst Du den Schatz ausfindig machen. Wenn Du die beiden Äste links und rechts vom Baumstumpf mit Spezialmunition wegballerst, erhältst Du Platz für Patronen mehr in Deinem Magazin.



Der Leuchtturm

Auch auf den Leuchtturm kannst Du feuern. Nach dem dritten Schuss mit Normalmunition bekommst Du 50 Punkte und es erscheint eine große Zahl an Hühnern. Du musst dabei auf den oberen Teil des Turms zielen, beim Abfeuern muss ein Klirren der Scheiben zu hören sein. Der Leuchtturmwarter repariert den Schaden allerdings recht schnell. Dann bekommst Du jedoch keine Punkte mehr für das Zerdeppern der Scheiben.



Der Heißluftballon

Wie in allen anderen Spielen bringt auch dieses Luftfahrtschiff Minuspunkte. Pro abgeschossenem Ballon werden dir 25 Punkte abgezogen. Wenn Du allerdings bei den Blättern CARPE DIEM schießt und danach 3 Ballons vom Himmel holst, bekommst Du für jeden abgeschossenen Ballon 5 Sekunden Zeitbonus, die Einblendung BALLOON HUNTER erscheint. Wenn Du den Ballon dreimal in dem Moment abschießt wo der Ballonfahrer Gas in den Ballon lässt (erkennbar an einer Flamme im Ballon), dann bekommst Du 125 Punkte und auch noch einen Zeitbonus von 10 Sekunden.



Das Jägerhaus auf der Klippe

Wenn Du auf die Hütte auf der Klippe schießt, werden Dir 25 Punkte abgezogen. Es ist nicht auszuschließen, dass sich auch hier ein Rätsel verbirgt. Es wird gemunkelt, dass in dieser Hütte der zweite Jäger im Spiel sitzt, der Dir mit dem roten Fadenkreuz das Jagen schwer macht. Dieser versucht nämlich die Lesshühner im Spiel (siehe Punkt 'Die Lesshühner') abzuknallen, was wiederum großen Punkteabzug für Dich bringt. Wenn Du das Haus in der letzten Sekunde unter Beschuss nimmst, bekommst Du 10 Sekunden Zeitbonus. Wenn Du nach dem Punkteabzug noch ein paar mal auf die Hütte ballerst, weckst Du die Insassen, das Licht geht an und für das Ausschießen des Lichts winken Dir 50 Pluspunkte.



Der Fischkutter

Diesen zu versenken ist mächtig schwer. Besorge Dir die 1A Ammo und ballere danach auf den Kutter. Es erscheint die Einblendung 'FISH 'N SHIPS KILLER', Deinem Konto werden 200 Punkte gutgeschrieben. Es gibt aber noch einen anderen Weg: Schieße 8 Fische und hole dir danach die Spezialmunition. Der Kutter sollte nun losgefahren sein. Gib 10 Schüsse auf den Kutter ab und Dir werden ebenfalls 200 Punkte gutgeschrieben. Wenn Du 5 Schuss 1A Ammo auf den Seelenverkäufer abfeuerst, erscheint FISHERME'S END und auch hier werden 200 Punkte gut geschrieben.



Das Ruderboot

Dieses Boot diente wohl einem Pärchen, was vergnüglich am Strand Picknick machen wollte. Auf Grund des einsetzenden Beschusses, haben die beiden wohl schnell das Weite gesucht. Wenn Du ein paar Schuss mit normaler Munition auf das Boot abfeuerst, beginnt dieses sich zu bewegen. Mit Spezialmunition kannst Du es dann versenken. 50 Punkte winken dem erfolgreichen Schiffeversenker. Wenn sich Du das Ruderboot unter dem Felsen befindet, und Du den Felsen mit 1A Ammo zerlegst fällt ein Teil des Felsens auf das Boot, zerteilt es in der Mitte und Dir werden dafür 100 Punkte gutgeschrieben.

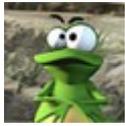


Die Picknickdecke

Diese gehört wohl zu dem oben genannten Pärchen. Wenn Du das Mittagessen der beiden mit der Flinte wegputzt, bekommst du 10 Punkte gutgeschrieben. Tust Du dies in den ersten fünf Sekunden so bekommst Du statt der 10 Punkte 50 Punkte gutgeschrieben. Wenn Du das Mittagessen allerdings erst in den letzten 5 Sekunden abräumst, winken 5 Sekunden Zeitbonus. In Kombination mit Hase und Igel sind das satte 10 Sekunden Zeitbonus.

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



Der Moorfrosch

Dieser Geselle will sich partout nicht erlegen lassen. Er erinnert stark an den Vogel und das Vogelhäuschen in der Winter-Edition. Am 18.10.2001 gelang es Moorhuhnfan 'Luciee' erstmals, diesen Kameraden zu erlegen. Um dies zu tun, gehe wie folgt vor: Schieße zuerst 5 Steine für die Spezialmunition und erlege danach das Geisterhuhn, rechts im Wald.

Danach erlege den Hai, 15 Fische und erzeuge einen TRIPLE KILL (3 Hühner schnell erlegen). Nun bist Du im Besitz der 1A Ammo und kannst die Schildkröte wegballern. Schieße danach auf den Specht und auf 7 Blätter, wobei das dritte Blatt die Nummer 23. Dadurch wird GONE ausgelöst und alle Hühner verschwinden vom Bildschirm. Schieße nun bei 0:31 erst Hase dann Igel und nun kannst Du problemlos den Frosch erlegen. Wichtig bei der Geschichte ist die Tatsache, dass von Anfang bis Ende genau 10 Lesshühner abgeschossen werden müssen.



Das Huhn im Wald

In der rechten Spielhälfte lugt ein Geisterhuhn, bekannt aus der Winter-Edition, aus dem Wald. Drei Schuss mit Normalmunition auf das possierliche Tierchen bringt Dir 30 Punkte.



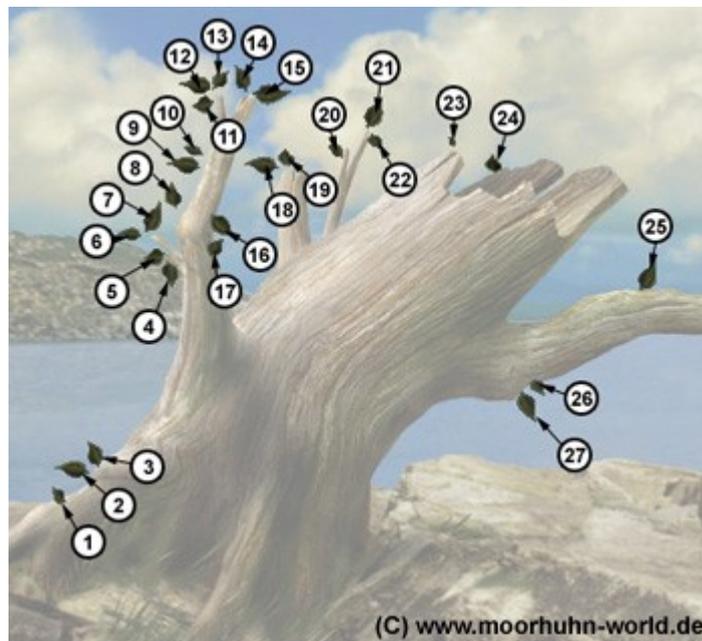
Der Hai im Wasser

Der Hai bringt 25 Punkte. Wenn Du ihn abschießt lassen sich die Fische, die nun vor Freude statt vor Angst zu springen scheinen, besser erledigen. Dies wiederum ist Voraussetzung für das schnelle Erlangen der 1A Ammo. Es wird vermutet, dass sich in Kombination mit anderen Dingen ein Gimmick hinter dem scharfzahnigen Kameraden verbirgt.



Die Blätter am Baumstumpf

Für jedes abgeschossenen Blatt am Baumstumpf erhältst Du 1 Punkt. Aber Vorsicht: Hinter manchen Blättern verbergen sich wieder Schlüsselwörter analog denen der Pollen. Diese können Dir das Leben ganz schön schwer machen. Mit Spezialmunition kannst Du die Stümpfe, an denen die Blätter hängen übrigens auch wegballern. Die Bedeutung der Blattwörter findest du auf der Übersichtskarte der Blätter.



Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger

1	GIMME AMMO	4 Schuss mehr im Magazin
2	TIME OUT	Zeit springt auf 0:09 und zählt ab 0:00 wieder bei 10 Sekunden der Zeit vor TIME OUT weiter
3	-100	100 Minuspunkte
4	DISCOUNT	beim Nachladen gibt es drei Punkte weniger Abzug
5	1. Muni: GENESIS 2. Muni: INVISBLE	1: Massen an Fischen springen aus dem Wasser 2: Das Fadenkreuz verschwindet kurzzeitig
6	PLUS/MINUS	Plus und Minuspunkte werden getauscht mit Ausnahme der Lesshühner und der Schildkröte
7	1. Muni: 10 RULEZ 2. Muni: TICK TACK	1: Es gibt kurzzeitig für Hühner und auch Blätter je 10 Punkte 2: Die Zeitanzeige verschwindet vom Bildschirm, die Zeit läuft aber trotzdem weiter
8	FRANK LOVES U	100 Bonuspunkte
9	ANTIGRAV	Hühner fliegen nach oben weg
10	BIG BONUS	1 Punkt mehr beim Abschuss der Polle
	TRYTOHITME	Die Hühner lassen sich nicht mehr so leicht abschießen
	HEAVY METAL	Hühner lassen sich schwerer treffen, es gibt aber pro Huhn doppelte Punktzahl
	MOORHUHN COUNT	Die Anzahl aller bisher abgeschossenen Hühner wird mit zwei multipliziert
	HEBEL	Du bekommst 100 Punkte abgezogen
	EVERYTHING COUNTS	Hühner, die vom anderen Jäger getroffen werden, zählen auch.
11	FIVE MOOR	Jedes Huhn gibt 5 Punkte mehr
	MORETIME	Du bekommst 10 Sekunden Zeitbonus
	LESSMUN	Du bekommst zwei Patronen aus dem Magazin genommen
	-100	100 Minuspunkte
	SLOWMO	Das Spiel wird kurzzeitig langsamer
	HURRY UP	Du bekommst Zeitabzug von genau 5 Sekunden
12	TURBO MODE	Das Spiel wird kurzzeitig schneller
13	1. Muni: CRAZY 2. Muni: NERVOUS	1: Die Tasten Deiner Maus werden umgekehrt 2: Das Fadenkreuz wackelt nervös
14	TIME AND MORE	Du bekommst 10 Sekunden Zeitbonus
	MIX	es passiert gar nichts
	FUNNY	es passiert gar nichts
15	FAMOUS	es passiert gar nichts
	EXTENDED	es passiert gar nichts
	SUNDAY	es passiert gar nichts
16	TIME IS MONEY	Für jede abgelaufene Sekunde gibt's einen Punkt
17	LEAF BONUS	Alle Blätter bringen 10 Punkte.
18	ANTICLOCK	Die Uhr zählt für 10 Sekunden verkehrt herum. (20 Sekunden Zeitbonus!)
19	ROSWELL	Hühner fangen an zu zittern und fliegen nach oben weg.
20	FREEZE	Der Bildschirm wird kurzzeitig eingefroren
21	---	Alle Blätter fallen vom Baum
22	SUMMER	es passiert gar nichts
23	1. Muni: COUNTDOWN 2. Muni: GONE	1: Nachfolgende Hühner bringen 25, 24, ...0 Punkte, dann -1, -2, ... 2: Alle Hühner verschwinden von der Oberfläche
24	VIRTUAL 5	Für alles wird die fünffache Punktzahl angezeigt, allerdings nur einfach zum Score addiert
25	MISED IT	Man kann kurzzeitig auf Blätter schießen und bekommt Fische angerechnet.
26	CARPE DIEM	Wenn Du danach 3 Heißluftballons abballerst, bekommst Du für jeden 5 Sekunden Zeitbonus
27	BIG PENALTY	Es gibt für diese Polle einen Punkt Abzug

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



Die Tanne im rechten Wald

Im rechten Waldstück steht eine Tanne, die man fällen kann. Für die holzfällerische Arbeit winken Dir 25 Punkte. Wenn Du allerdings FISHKILLER geworden bist, hole Dir Spezialmunition und nun werden Dir fürs Baumfällen 50 Punkte, mit 1A Ammo sogar satte 100 Punkte gutgeschrieben. Sobald Du aber aus der rechten Spielhälfte wieder verschwindest, verschwindet auch der Baum. Du kannst ihn dann nicht mehr abschießen. Nutze also die Chance gleich beim ersten mal!



Die Höhlenmalerei

Im äußerst rechten Teil des Spielfeldes befindet sich ein Felsgebilde. Darunter verbirgt sich eine Höhlenmalerei der Moorhuhn-Vorfahren. Diese legst Du frei, indem Du am äußerst rechten Felsen das Moos von den Steinen schießt. Für diese Aktion werden Dir 50 Punkte gutgeschrieben.



Das Gewitter über dem Haus

Über dem Jägerhaus auf der Klippe kreist während des gesamten Spiels eine Gewitterfront. Wenn Du im Besitz der 1A Ammo bist kannst Du in die Gewitterwolken schießen und alle Moorhühner in der unmittelbaren Umgebung werden vom Blitz getroffen und gegrillt. Schieß also erst in die Wolkenfront, wenn genügend Hühner auf dem Bildschirm zu sehen sind.



Das rote Fadenkreuz

Im Spiel gibt es einen zweiten Jäger, der dir das Leben schwer macht. Diesen erkennst Du an dem zweiten, roten Fadenkreuz. Dieser erscheint wenn man erstens die Picknickdecke abgeschossen nach 15 Sekunden, zweitens wenn das Haus auf der Klippe abgeschossen wurde nach 10 Sekunden, drittens der Leuchtturm abgeschossen wurde nach 30 Sekunden und viertens das Ruderboot abgeschossen wurde nach 12 Sekunden.



MOORTRIS - Das Spiel im Spiel

Analog dem 'Snake' Spiel bei Moorhuhn 2 gibt es auch in Moorhuhn 3 ein kleines verstecktes Spiel im Spiel. Wenn Du im Titelscreen jeweils einmal auf die Buchstaben M-O-O-R-H-U-H-N klickst, schaltest Du MOORTRIS, ein kleines Moorhuhn Tetris Spiel frei. Anders als bei anderen Tetris Spielen musst Du die Elemente von links nach rechts anlegen. Hast du eine rechte Zeile komplett, verschwindet diese und das Spiel wird schneller. Natürlich gibt's auch hier wieder eine eigenen Highscore.



Der versteckte Schatz

Die Moorhühner haben den Gewinn aus den vorangegangenen Spielen in Gold eingelöst und in einer von drei Höhlen im Moorhuhnland versteckt. Von Spiel zu Spiel wechselt der Standort des Schatzes. In welcher Höhle sich der Schatz befindet, steht auf der Schatzkarte, welche Du beim alten Baumstumpf freilegen kannst. Für das Zerstören des Schatzes winken satte 200 Punkte, die Einblendung TREASURE BONUS erscheint. Für den Lösungsweg geht unser Dank an Cyrus, BlondeAngel, Coffin und Highlander.



1. Das Kreuz befindet sich links auf der Schatzkarte

Befindest sich das Kreuz auf der Schatzkarte links, so befindet sich der Schatz in der Höhle des mittleren großen Felsens, rechts neben dem Fischkutter. Zerlege diesen Felsen mit 1A Ammo wie folgt: Erster Schuss ganz oben links, zweiter Schuss rechts daneben, dritter Schuss unter den ersten, den vierten Schuss rechts neben den zweiten, den fünften unter den dritten und den letzten, sechsten Schuss rechts neben den 5. Nun erscheint ein kleiner Goldklumpen, den Du nun wegschießen kannst. Der Vorteil bei diesem Felsen: Nach dem Untergang des Bootes, verschwindet der zweite, lästige Jäger für immer.



2. Das Kreuz befindet sich in der Mitte der Schatzkarte

Befindest sich das Kreuz auf der Schatzkarte mittig, so befindet sich der Schatz in der Höhle des einzeln stehenden Felsens rechts neben der Picknickdecke. Gehe beim Zerschließen wie folgt vor: Den ersten Schuss links oben platzieren, den zweiten Schuss unmittelbar darunter, den dritten Schuss unter den zweiten Schuss, den vierten Schuss neben den dritten Schuss, den fünften Schuss neben den ersten Schuss, den sechsten Schuss unter den dritten Schuss und den letzten Schuss neben den sechsten Schuss. Nun erscheint der Schatz.

Moorhuhn 3 – Die große Punkteübersicht

Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



3. Das Kreuz befindet sich rechts auf der Schatzkarte

Befindest dich das Kreuz auf der Schatzkarte rechts, so befindet sich der Schatz in der Höhle des Felsens auf dem das Jägerhaus steht. Diese zu finden ist aber nicht so einfach. Die Höhle befindet sich unter dem Stein leicht links über dem einzeln stehenden Fels, der aus dem Wald ragt. Beim Zerschießen gehe wie folgt vor: Fange ziemlich oben links an, dann gleich daneben rechts, den nächsten Schuss direkt darunter

und dann noch etwas links.