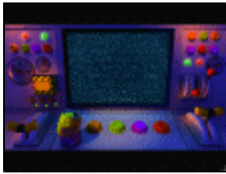


# [Moorhuhn-Invasion]

## » Die große Punkteübersicht «



### Die Hebel und Knöpfe im Hauptmenü

Nachdem das Intro abgespielt wurde, landest du im Hauptmenü. Dort findest du zig verschiedene Knöpfe und Hebel, die auch alle betätigt werden können. Ob es eine bestimmte Schaltkombination gibt, die etwas Bestimmtes auslöst, ist bisher nicht bekannt. Zu Anfang ist links neben dem Bildschirm ein gelber Kasten zu finden, der sich öffnet, sobald du im Hauptspiel einmal 800 Punkte oder mehr erreicht hast. Dahinter verbirgt sich ein großer, roter Knopf, der dich zum EasterEgg führt. Mehr dazu ganz unten.

Klicke auf den orangefarbenen Knopf neben der Slurb-Dose, um die Jagd zu beginnen. Ab jetzt hast du 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, so viele Punkte wie möglich abzusahnen.



### Die Moorhühner

Den eingefleischten Jägern ist bekannt, was diese Moorhühner für Punkte bringen. Wie immer, bekommt man für die großen, im Vordergrund fliegenden Hühner 5, für die Mittelgroßen 10 und für die ganz Kleinen 25 Punkte. Zusätzlich sind auch wieder rennende Hühner vorhanden, die je nach Größe 10 oder 25 Punkte bringen. Außerdem sollte man schnell reagieren, wenn Hühner zum Abflug starten. Schafft man es, diese noch beim Start abzuschießen, erhält man 10 Punkte. Andernfalls bekommt man die für die fliegenden Hühner geltenden 5 Punkte.



### Die normalen Alienhühner

Seit der Invasion schwirren auch verschiedene Alienhühner auf unserem Planeten herum. Bei den normalen Aliens sollte man aufpassen, dass diese keine einheimischen Hühner mit ihren Apparaten wegbeamen. Sollte dies geschehen, entgehen dem Jäger die Punkte, die er normalerweise für die Moorhühner bekommen würde. Weiterhin versuchen die Fremdlinge unsere Heimat zu besiedeln, indem sie ihre roten Fahnen in den Boden stecken. Verhinderst du das nicht, bedeutet das 5 Punkte Miese. Schieße sie also vor ihrer Tat immer ab, damit dir die 10 Punkte gehören.



### Die Alienhühner in den fliegenden UFOs

Diese Außerirdischen, die über den Bildschirm fliegen, können bei geschicktem Abschießen viele Punkte bedeuten. Schießt man erst das Huhn aus der Unterasse raus, bekommt man dafür 10 oder 15 Punkte (je nach Größe). Das herunterfallende UFO kann auch nochmal beschossen werden, was den Score nochmals um 5 Punkte erhöht. Würde man sofort das UFO abschießen, wenn sich das Huhn noch darin befindet, gäbe es nur 5 Punkte.



### Das UFO über dem Feld

Ab und zu erscheint über dem Feld ein senkrecht von oben nach unten gleitendes UFO, das versucht in das Feld einen Kornkreis zu zeichnen. Lässt du dem Alienhuhn die Gelegenheit sein Kunstwerk zu vervollständigen, werden satte 40 Punkte von deinem Konto abgezogen und die Aufschrift "Kornkreis-Alarm!" erscheint. Schieße es stattdessen ab, um 5 Punkte einzusacken.

Das Moorhuhn, das manchmal aus dem Feld herauschaut, bringt bei einem gezielten Schuss 25 Pluspunkte.



### Die UFOs über den Bäumen

Auch über den Bäumen im Spiel schweben manchmal UFOs, die versuchen diese wegzubeamen. Was sie mit den Bäumen anstellen wollen, ist zwar fraglich, aber das interessiert uns in dem Fall nicht. Lass' sie dir ruhig klauen, denn das bringt dir keinen Abzug. Im Gegenteil: Nachdem die Bäume verschwunden sind, tauchen hinter den zurückgebliebenen Baumstümpfen kleine Hühner auf, die dir 25 Punkte bescheren.



### Das UFO über dem Berg

Die Wesen aus dem Weltall finden den Gipfel im Hintergrund sehr interessant und versuchen dir diesen ebenfalls zu stehlen. Das wiederum solltest du aber unbedingt verhindern (25 Punkte, wenn du auf das Huhn im UFO schießt). Denn wenn das Raumschiff mitsamt Berg weg ist, bist du 50 Punkte los.



### Das Alienhuhn auf dem X

Zu gewissen Zeitpunkten taucht auf dem geheimnisvollen X auf dem Boden ein Alienhuhn auf, das sich nicht auf normale Weise erlegen lässt, da es deinen Schüssen ausweicht. Willst du es dennoch loswerden, musst du ein Stückchen weiter rechts neben seinen Füßen ins Gras schießen. Dann taucht eine riesige Laserkanone auf, die es vernichtet. Freue dich nun über 50 Punkte.



### Das Klohäuschen

Dieses kleine Gimmick, bekannt aus dem Vorgänger-Spiel Moorhuhn X, lässt sich genau so zerlegen, wie damals schon. Schieße auf das Herz in der Klotür (10 Punkte), damit dieses auseinanderfällt. Pass' auf, dass du nicht daneben schießt, denn sonst kostet dich jeder Schuss 1 Punkt. Ist das Klohäuschen zerstört, siehst du ein kleines, zeitungsliesendes Moorhuhn, für das du 50 Punkte bekommst.



### Das UFO vor dem Klohäuschen

Es dauert ein wenig, bis dieses Huhn im UFO neben dem Klohäuschen erscheint. Sobald es da ist, warte aber noch und schieße es nicht sofort ab (was sowieso erst mit dem fünften Schuss geht, da es vorher immer ausweicht), denn sonst erhältst du nur 5 Punkte. Nach einiger Zeit, steigt es aus dem UFO aus und legt ein Geschenk ab. Knallst du es ab, wenn es das Geschenk noch in der Hand hält, bekommst du dafür ebenfalls nur 5 Punkte. Allerdings kannst du mehr erreichen, wenn du wartest, bis das Geschenk abgelegt wurde und du dann erst das Huhn tötest (50 Punkte). Das Geschenk selbst bringt danach je nach Zufall 25 Plus- oder auch Minuspunkte. Ein genaues System, wann welcher Fall eintritt, wurde noch nicht herausgefunden.



### Das Zettelhuhn

Das Mutterhuhn, bekannt aus Moorhuhn X, zeigt dir auch in diesem Spiel wieder verschiedene Zettel, die jeweils unterschiedliche Bedeutungen haben. Hält es die Karte mit der blauen Patrone, bekommst du 10 Punkte (was du mit der Munition anstellen kannst, steht weiter unten). Die Karte mit Slurb (Limo-Dose) beschert dir 25, die mit dem UFO 15 Punkte. Der Zettel mit dem vierstelligen Zahlencode hat eine besondere Bedeutung. Merke dir die Zahlen gut, denn du brauchst sie später für die Superwaffe. Ein Schuss darauf bringt dir 10 Punkte. Die Karte mit dem !?-Zeichen bringt je nach Zufall 5 Plus- oder Minuspunkte. Bei der Karte, auf der ein + und - abgebildet ist, musst du genau drauf achten, wohin du zielst. Das + steht für 50 Pluspunkte und das - für 50 Minuspunkte.

Achtung: Zeigt das Mutterhuhn eine Karte, immer auf diese schießen, nicht auf das Huhn selbst! Das Huhn erst zum Schluss erlegen, denn das bringt nochmal 10 Punkte.

Sei allerdings vorsichtig bei dem "Game Over"-Zettel! Schießt du auf ihn, ist das Spiel sofort beendet und du wirst auf diese Weise wohl kaum einen guten Score erreichen können.



### Die Superwaffe

Hast du dir auch den Zahlencode vom Zettelhuhn gut gemerkt? Dann musst du zuerst auf den Tresor rechts neben dem linken Baum schießen (5 Punkte). Dadurch kommt eine Eingabekonsole zum Vorschein, die der Schlüssel zur Superwaffe ist. Klicke auf den "On"-Button, um die Konsole einzuschalten und gib' dann per Klick auf die Zahlentasten den Code vom Mutterhuhn ein. Bei korrekter Eingabe bekommst du nun endlich die Superwaffe, die über den roten Knopf neben dem Schlüssel ausgelöst wird (50 Punkte). Sie zerstört daraufhin alle Alienhühner, die in ihren UFOs vorbeifliegen.



### Das Moorhuhn mit dem Kleeblatt

Schon von Anfang an befinden sich zwei dieser Hühner in der Landschaft. Töte sie jedoch nicht sofort, sondern warte, bis sie ein Kleeblatt aufgehoben haben und sie es dir zeigen. Die Punkteverteilung sieht so aus:

- von 1:30 bis 1:00  
mit Kleeblatt: 10 Punkte  
ohne Kleeblatt: 20 Punkte
- von 0:59 bis 0:20  
mit Kleeblatt: 20 Punkte  
ohne Kleeblatt: 60 Punkte
- ab 0:19  
mit Kleeblatt: 30 Punkte  
ohne Kleeblatt: 90 Punkte



### Das herumstehende Moorhuhn

Auch von dieser Hühnerart befinden sich von Beginn des Spiels an zwei Stück in der Landschaft. Töte auch sie nicht sofort, sondern warte, bis sie eine Blume gepflückt haben. Die Punkteverteilung sieht so aus:

- von 1:30 bis 1:00  
mit Blume: 10 Punkte  
ohne Blume: 20 Punkte
- von 0:59 bis 0:20  
mit Blume: 20 Punkte  
ohne Blume: 60 Punkte
- ab 0:19  
mit Blume: 30 Punkte  
ohne Blume: 90 Punkte



### Das Alienhuhn neben den Blumen

Je nachdem, wieviele Blumen das Alienhuhn mit seiner Multifunktionsfernbedienung weggelassert hat, bekommst du für es unterschiedlich viel Punkte. Sind noch alle Blumen vorhanden, bekommst du 10 Punkte. Ist die erste Reihe weg, gehören dir 20 Punkte. Bei zwei verkohlten Reihen, sind dir 30 Punkte sicher. Und wartest du bis ganz zum Schluss, kurz bevor es alle drei Reihen verbrannt hat, landen 50 Punkte auf deinem Konto. Schafft es das Alienhuhn alle Blumen abzufackeln, wenn du es also nicht abknallst, erscheint die Meldung "Blumen-Desaster!" und dir werden 50 Punkte abgezogen.



### Das Alienhuhn neben dem Gemüsebeet

Wenn das Alienhuhn neben dem Gemüsebeet erscheint, dann schicke es nicht sofort in den Himmel, sondern warte, bis es eine Karotte aus dem Beet zieht. Auch jetzt noch nicht gleich abschießen. Warte stattdessen ab, bis in seiner Gedankenblase auch die Karotte zu sehen ist. Erst wenn du jetzt das Huhn abbalerst, bekommst du ganze 25 Punkte.



### Das Alienhuhn neben der Kuh

Die Kuh selbst solltest du keinesfalls abschießen, auch wenn es in den Fingern juckt. ;) Das Einzige, was sie dir nämlich hinterlässt, sind 10 Minuspunkte. Verhindere, dass das Alienhuhn, das ab und zu neben ihr auftaucht, das Rindvieh mit einem Muster bemalt. Andernfalls bist du bei Abschuss des Huhns zu dem Zeitpunkt 10 Punkte los. Steht es hingegen einfach so neben der Kuh und ist diese nicht bemalt, kannst du 20 Pluspunkte für das Huhn einsacken.



### Das Alienhuhn mit Schutzschild

Diese außergewöhnlichen Hühner schützen sich mit speziellen, blauen Schildern, die deine normale Munition abprallen lassen. Hier kommt die blaue Munition zum Einsatz, die du vom Mutterhuhn bekommen kannst. Diese stärkere Munition zerstört den Schutzschild, woraufhin du auch das Huhn selbst abknallen kannst. Je nach Größe dieses Huhns wird dein Konto um 20 oder 30 Punkte aufgestockt.



### Das Alienhuhn am Stromkasten

Wenn dieses verrückt aussehende Huhn einfach nur hin und her wippt, erhältst du nur 5 Punkte bei einem Treffer. Besser ist es, wenn du wartest, bis es aufgehört hat zu wackeln und du danach schnell auf den Stromkasten schießt (5 Punkte). Dieser Vorgang löst einen Kurzschluss aus, woraufhin das Huhn, das an den Stromkasten fässt, einen Stromschlag bekommt. Und nochmal bist du um 50 Punkte reicher.



### Die Alienhühner mit Laserschwertern

Um diese Hühner miteinander kämpfen zu lassen, schieße bei dem linken Huhn links neben den Hals und beim rechten Huhn rechts daneben. Lässt du allerdings nur ein Huhn das Laserschwert zücken, wird es das gegenüberstehende Huhn besiegen, wofür du aber rein gar nichts bekommst. Wenn beide bis zum Ende des Spiels miteinander kämpfen, werden dir automatisch jedes Mal, wenn das eine Huhn seinen Gegner erwischt, 15 Punkte gutgeschrieben. Kurz bevor die Zeit abgelaufen ist, solltest du allerdings beide Aliens abschießen, denn dann erhöht sich dein Score um insgesamt 100 Punkte (75 + 25 Punkte).



### Das Gerät neben dem linken Baum

Neben dem linken Baum befindet sich eine Klappe, auf die du schießen musst, damit ein Gerät mit einem roten Knopf aus dem Boden kommt. Ein Schuss auf den roten Knopf lässt in der Mitte des Spielfeldes eine Hebebühne zum Vorschein kommen. Der Zufall entscheidet, wann darauf ein zitterndes Moorhuhn liegt und wann nicht. Falls ja, dann hole dir die 50 Punkte. Diesen Vorgang kannst du mehrmals wiederholen. Was dir auf keinen Fall passieren sollte, ist, dass du auf das Gerät selbst ballerst, denn das bringt dir 5 Minuspunkte und dir entgehen außerdem die wertvollen Hühner auf der Hebebühne.



### Die Rakete vor dem Berg

Wenn du auf den rechten Hügel neben dem Berg schießt (dort wo bei genauem Hinsehen eine Klappe zu sehen ist), wird eine Rakete freigelegt. Dafür bekommst du 7 oder 13 Punkte (je nach Zufall). Auf Nachfrage bei den Entwicklern des Spiels lässt sich die Rakete leider nicht starten. Schade, wenn man bedenkt, was man damit hätte anrichten können.



### Die Hände aus dem Boden

Die Klapphände, die in unregelmäßigen Abständen aus dem Boden kommen, halten verschiedene Gegenstände, die dir unterschiedlich viele Punkte bringen. Für das Würstchen bekommst du 6, für die Dose Slurb 10, für das Eis 2 und für das "No Aliens"-Schild 15 Punkte. Von der Lupe solltest du die Finger lassen, es sei denn du möchtest 10 Minuspunkte.



### Die Satellitenschüssel

Diese Schüssel wird von einem Alienhuhn aktiviert (wenn du es zuvor nicht abgeschossen hast). Es dient den Aliens dazu, die UFOs zu rufen, die dir den Berg und die Bäume stehlen sollen. Um das zu verhindern, musst du warten, bis die Schüssel aufgehört hat zu piepen, um sie dann abzuschießen. 5 Punkte gehören somit dir.



### Der Bonuslevel

In diesem 45 Sekunden langen Bonuslevel kannst du deinen Score nochmal richtig aufmotzen. Die herumfliegenden UFOs können nach demselben Prinzip wie im Hauptlevel zerlegt werden und bringen auch dieselben Punkte. Die Besonderheit im Bonuslevel liegt darin, dass in der Mitte ein Alienhuhn mit seinem UFO abgestürzt ist (welches übrigens nicht abgeschossen werden kann) und ihm nun seine außerirdischen Helfer Ersatzteile zuwerfen. Die Schrauben dürfen jedoch nicht ihr Ziel erreichen, damit das UFO nicht repariert werden kann und die Invasion gestoppt wird. Für jede abgeschossene Schraube wächst dein Konto um 15 Punkte. Eine Schraube kann auch mehrmals beschossen und in der Luft balanciert werden. Die Helfer selbst können auch getötet werden (15 Punkte) und auch die Mechaniker links und rechts direkt neben dem Raumschiff kannst du von der Bildfläche verschwinden lassen (10 Punkte). Besonders aufpassen musst du auf das von oben herabkommende UFO (25 Punkte), das ebenfalls Schrauben abwirft. Achte auf die Anzeige links unten. Ist diese nicht mehr rot, ist die fliegende Untertasse repariert und die Nachricht "Morgen ist ja auch noch ein Tag..." erscheint. Das Spiel ist in dem Fall vorbei. Versuche also, die Aliens an der Reparatur zu hindern, indem du immer die Schrauben wegschießt. Hast du diese Tortur nach Ablauf der Zeit erfolgreich bestanden, wird die Meldung "Du bist der Auserwählte!" eingeblendet.





### Das EasterEgg "Moorhuhn 1984"

Kommen wir nach einem harten Kampf mit den Alienhühnern zum etwas ruhigeren EasterEgg im Spiel. Dieses erreichst du, wenn du im Hauptspiel einmal 800 Punkte oder mehr erreicht hast. Ist diese Voraussetzung erfüllt, hat sich der gelbe Kasten im Hauptmenü links neben dem Bildschirm geöffnet und ein großer, roter Knopf wurde freigelegt. Klicke diesen an und du stößt auf "Moorhuhn 1984", dem nostalgischen Moorhuhn-Spiel, wie es zu Zeiten der 80er ausgesehen hätte. Die Punkteverteilung ist ganz einfach: Für die fliegenden Hühner gibt es die gewohnten 5, 10 oder 25 Punkte. Die laufenden Hühner bescheren dir 10 Punkte und das Mutterhuhn am vorderen Rand des Bildschirms ist 25 Punkte wert.

---

Diese Punkteübersicht wurde erstellt von Oliver Beinroth.

Das Verbreiten dieses Dokuments ist erlaubt, solange keinerlei Änderungen daran vorgenommen werden.

**[www.ollis-page-online.de](http://www.ollis-page-online.de) | [www.moorhuhn-community.de](http://www.moorhuhn-community.de)**

© 2005 Phenomedia publishing GmbH