

Punkteübersicht

Moorhuhn Jump'n Run "Schatzjäger"

© 2005 Andreas Nölting www.moorhuhnfrend.de

Stand 19.11.2005



Affe

Stellt sich Dir schon in der **Demoversion** in den Weg. Durch einen Sprung auf den Kopf, Fausthiebe oder einem Schuß (falls Munition vorhanden) kannst Du diesen Gegner erledigen.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 80 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 120 Punkte



Krokodil

Hühner sind Leckerbissen für dieses hungrige Tier. Deshalb schon in der **Demoversion** vorsichtig bei der Begegnung. Hier hilft ein Sprung auf den Kopf, Fausthiebe oder ein Schuß.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 100 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 150 Punkte



Wolkenpflanze

Schon in der **Demoversion** wirst Du von der Pflanze benebelt. Du verlierst jedoch keine Energie oder Leben. Nur mit der Schnelligkeit ist es für kurze Zeit vorbei. Du kannst die Wolkenpflanze nicht entfernen und daher gibt es auch keine Punkte.



Drohne

Sie schwirrt durch die Luft und versucht Dir, ab der **Demoversion**, durch Schüsse Energie zu rauben. Mit einem Schuß, Fausthieb oder einem Sprung auf den Kopf fällt sie auseinander.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 100 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 150 Punkte



Fleischfressende Pflanze

Besser Ihr kommt dieser Pflanze schon in **Demoversion** nicht zu nah, da das Huhn sonst im Rachen dieser gierigen Pflanze verschwindet. Mit einem Schuß oder einem Sprung könnt Ihr sie jedoch ohne Probleme erledigen. Mit den Fausthieben ist es schon etwas schwieriger und bedarf einige Übung.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 90 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 135 Punkte



Spuckpflanze

Dieses spuckende Etwas lässt den Schatzjäger ab der **Demoversion** schrumpfen. Erschießt sie, hüpft auf ihren Kopf oder setzt die Fäuste gegen sie ein.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 80 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 120 Punkte



Alien

Aus dem All in den Dschungel. Mit seiner Laserpistole raubt es Dir erst in der **Vollversion** Energie. Du kannst diesen Gegner mit Schüssen oder einem Sprung auf den Kopf aus dem Weg räumen. Fausthiebe helfen bei dieser Spezies nicht.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 100 Punkte oder teilweise 150 Punkte

Wenn ich weiß wann es 150 Punkte gibt wird es ein erneutes Update geben



Wächter

In der **Vollversion** versuchen Dir die steinigen Wächter das Leben schwer zu machen und stellen sich Dir unbeirrt in den Weg. Gegen einen Schuß, einem Sprung auf den Kopf oder Fausthiebe haben sie aber keine Chance.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 80 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 120 Punkte



Schamane

Als Waffe setzt er in der **Vollversion** gerne Messer und Gabel ein was dem Huhn garnicht gut tut. Schießen, springen oder schlagen hilft Dir gegen diese Gefahr.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 90 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 135 Punkte



Fledermaus

Taucht erst in der **Vollversion** auf und raubt Dir durch Bisse Energie. Springe auf den Vampir, erschieße ihn oder versuche dieses Tire mit Fausthieben zu erledigen.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 80 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 120 Punkte



Skelett

Dieses klapprige etwas hat in der **Vollversion** nur das Schwert als Waffe. Hier hilft Dir aber ein Sprung auf den Kopf oder Fausthiebe. Ein Schuß läßt das Skelett jedoch kalt.

Sprung auf den Kopf = 90 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 135 Punkte



Waldgeist

Durch einen bösen Zauber, den der Waldgeist in der **Vollversion** hin und wieder versprüht, wirst Du kurzzeitig gelähmt und auch noch Energie geraubt. Ein Sprung genügt und der Zauber ist vorbei. Schießen oder Schlagen können dem Geist allerdings nichts anhaben.

Sprung auf den Kopf = 100 Punkte oder teilweise 150 Punkte

Wenn ich weiß, wie es die 150 Punkte gibt werde ich es im nächsten Update niederschreiben.



Spinne

Die acht Beine der Spinne haben es in der **Vollversion** in sich. Dagegen ist das Huhn fast wehrlos. Mit einem Schuß einigen Hieben oder einem Sprung auf den Kopf solltest Du dich gegen diesen Krabbler zur Wehr setzen.

Sprung auf den Kopf oder erschießen = 80 Punkte
mit Fausthieben erledigen = 120 Punkte

Alle Gegner in einem Level ausgeschaltet bringt Dir 2000 Extrapunkte

Diamanten

Versteckt in Kisten oder frei in der Luft schwebend bringen sie unterschiedlich Punkte.



blau = 80 Punkte
rot = 100 Punkte
hellblau = 150 Punkte
lila = 200 Punkte

Münzen

Solltest Du mal kein Podest sehen auf das Du springen mußt, achte auf die Münzen. Sie zeigen Dir manchmal den richtigen Weg.

je Münze = 20 Punkte

alle Münzen in einem Level eingesammelt = 2000 Extrapunkte





Goldene Kelche und Statuen

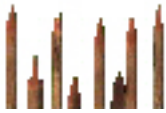
Sammel alle Statuen und Kelche ein und Dich erwartet am Ende eine Überraschung.
je Statue und Kelch = 100 Punkte

Fallen die Dir Energie rauben oder ein Leben kostet



Klappfalle

Diese Falle ist nicht einfach zu erkennen. Einzig die Spitzen der Fallen siehst Du im Boden stecken. Wenn Du dieser Falle zu nah kommst klappt sie auf. Raubt erstmal nur Energie.



Holzpflocke

Auch hier siehst Du nur die Spitzen, die im Boden oder in den oberen Wänden stecken. Wenn Du direkt drauffällst kostet es Dich ein Leben ansonsten wird Dir nur Energie entzogen.



Dornenbüsche

Sehen harmlos aus sind aber über und über mit Dornen gespickt. Kommst Du ihr zu nahe verlierst Du Energie.



Feuerstatue

Bis zu einer gewissen Entfernung kannst Du dich diesem Gesellen nähern. Zu nah dran wird das Huhn gegrillt und Energie wird Dir entzogen.



Pfeilfalle

Sieht ganz Harmlos aus schießt aber aus der Lücke im Gebiss für den Schatzjäger gefährliche Geschosse ab. Energie geht bei jedem Treffer verloren.



Steinblöcke

Kommen in gewissen Abständen aus den Wänden und zerquetschen das Huhn auf grausame Weise. Dadurch hast Du ein Leben weniger.



Feuerfalle

Aus fast unsichtbaren Löcher im Boden schießen auf einmal Feuerfontänen und grillen das Huhn wenn es draufsteht. Das Feuer raubt Dir dann Energie



Marode Plateaus

Manche Plateaus sind nicht so stabil wie sie aussehen. Kurz bevor sie einstürzen wackeln die Plateaus jedoch kräftig und Du hast genug Zeit einen gewagten Sprung anzusetzen. Solltest Du den Sprung nicht rechtzeitig schaffen geht ein Leben verloren.

Sonstige Gegenstände



Rotes Kreuz

Dieses Kreuz bringt Dir verlorenen Energie zurück.




Herz

Sammel das Herz ein und Du bekommst ein Extraleben.



Schutzschild

Für kurze Zeit bis Du mit diesem Schutz immun und verlierst keine Energie. Angezeigt wird Dir Dein Schutzschild unten links durch folgendes Symbol. 



Blitz

Durch diesen Blitz rennt und klettert das Huhn kurzfristig schneller.



Gewicht

Wenn Du das Gewicht erwischst wirst Du kurzfristig sehr träge



Verstecke

In Kisten oder Vasen verstecken sich Diamanten oder andere Gegenstände. Springe drauf oder schlage dagegen und die Verstecke öffnen sich. Es sind immer 5 Diamanten in den Verstecken, welchen Wert sie haben ist jedoch dem Zufall überlassen und so erklären sich die unterschiedlichen Highscores.



Levelende

Hast Du dieses Symbol erreicht ist das Level geschafft und Du kannst das nächste Level beginnen.



Zwischenspeicher

Beim Erreichen und Aktivieren der Steinblöcke mit dem Ausrufezeichen hast Du eine Zwischenstation im Level erreicht. Solltest Du ein Leben verlieren brauchst Du das Level nicht wieder von vorne beginnen. Es ist also sinnvoll diese Stellen nicht zu vernachlässigen.

Hast Du am Ende des ersten Spiels alle goldenen Kelche und Statuen eingesammelt, erreichst Du in den folgenden Spielen Ebenen, die vorher unerreichbar waren.

Noch eine Anmerkung:

Solltest Du das Level neu starten gehen Dir die vorher (in den anderen Level) eingesammelten Patronen verloren und somit auch die Punkte, die Du dafür in der Endabrechnung bekommen hättest.

Es bringt also nichts, das Level solange neu zu starten bis Du es auf einmal durchspielen kannst.

Nur im ersten Level hat es noch keine Auswirkung auf die Punkte.

Level-Endabrechnung



STATISTIK	
MÜNZEN:	1460
DIAMANTEN:	4840
GEGNER UND FALLEN:	2120
INVENTAR:	20000
BONUS:	4000
GOLDENE ARTEFAKTE:	4/4
GESAMT:	391790
WEITER	

Münzen, Diamanten Gegner und Fallen:

Die Punkte ergeben sich aus den gesammelten Gegenständen und den erlegten Gegnern.

Inventar:

Zum Inventar zählen die gesammelten Patronen und die vorhandenen Leben pro Patrone 100 Punkte und pro Leben 1000 Punkte.

Bonus:

Der Bonus ergibt sich wenn Du alle Gegner (2000 Punkte) erlegt und alle Münzen (2000 Punkte) gesammelt hast.

Goldene Artefakte:

Zeigt an wieviel Artefakte du in diesem Level gesammelt hast und wieviel es gibt

Gesamt:

Alle bisher im Spiel gesammelten Punkte

Diese Übersicht wurde von Andreas Nölting erstellt und Du kannst sie dir als zip Datei downloaden

Die Weitergabe dieser Übersicht ist erlaubt, solange keine Änderungen vorgenommen werden.

www.moorhuhnfreund.de

Für die Bereitstellung zum Download bedanke ich mich bei:

www.moorhuhn-community.de

www.moorhuhn.covers.de

Highscoe in Evi's Highscoreliste eintragen

Download der kostenlosen Demoversion

Vollversion bestellen

Vollversion downloaden

Hast Du Probleme mit dem Doppelsprung? Dafür gibt es schon einen vorläufigen Patch.

Du kannst diesen Patch **HIER** downloaden

Verbindung zum Internet muß bestehen

Das Spiel ist © Phenomedia publishing GmbH 2005