

# Moorhuhn WANTED – Die große Punkteübersicht

## Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger

### Level 1 - In der Prärie (XXL)

Auf Deinem Weg in das Herz des Städtchens 'Gun City' gelangst Du zunächst zu diesem Punkt in der Prärie. Hier lauern einige Freunde von Clint Moorhuhn, die dir den Weg zur Stadt erschweren sollen. Auch die örtliche Bank und das Gefängnis wurden hier errichtet. Einige Bonusobjekte öffnen Dir bereits hier den Weg zu vielen Punkten. Und damit Du ohne große Probleme zum nächsten Level gelangst, möchten wir Dir nachfolgend zeigen, welche Objekte wie viele Punkte bzw. Minuspunkte bringen.

Geschossen wird im Spiel mit der linken Maustaste, nachgeladen wird mit der rechten Maustaste oder der Space-Taste. Wenn Du noch Patronen in Deinem Magazin hast kostet Dich der Nachladevorgang 5 Punkte, bei leerem Magazin gibt's keinen Abzug.



#### Die fliegenden Moorhühner

Natürlich geht es auch hier darum so viele fliegende Moorhühner vom Himmel zu holen wie möglich. Je nach Entfernung bekommst Du für ein fliegendes Moorhuhn wieder unterschiedlich viele Punkte. Vor Deiner Flinte erlegte Hühner geben 10 Punkte, in der Mitte erlegte Hühner 15 Punkte und für am Horizont erlegte Hühner 25 Punkte.



#### Die laufenden Moorhühner

Die laufenden Hühner sind auch in diesem Level zahlreich vertreten und sollten von Dir aufs Korn genommen werden. Wie bei den fliegenden Hühnern gibt auch bei diesen unterschiedliche Punktzahlen je Entfernung. Für die großen Hühner gibt es 10, für die mittleren 15 und für die in weiter Entfernung laufenden Hühner 25 Punkte.



#### Die Moorhühner mit Revolver

Vorsicht! Diese Desperados erscheinen spontan hinter Steinen, Häuserwänden, auf Dächern oder hinter Kisten und wollen nur eins: Dich erledigen. Immer wenn Du diese zu Gesicht bekommst, erledige sie! Denn sollten sie Dich zuerst treffen bekommst Du 10 Minuspunkte und ein Leben weniger. Der Abschuss dieser Rüpel bringt 10 Punkte.



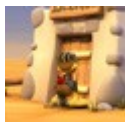
#### Das Zettelhuhn und seine Botschaft

Klopf, klopf... In unregelmäßigen Abständen kommt diese harmlose Gattung mit seinen Skizzen vorbei um Dir irgend etwas mitzuteilen. Was auch immer es sagen will - wenn Du es erledigst, bekommst Du 25 Punkte Abzug. Jeder Schuß auf ein Schildchen mit der Überschrift WANTED hingegen bringt Dir 15 Punkte, auf MISSING hingegen 25 Abzug.



#### Die Gefängnisinsassen und ihr Plan

Gefangene gewaltsam zu befreien ist kein Kavaliersdelikt, in diesem Spiel hingegen solltest Du das unbedingt tun um an viele Punkte zu kommen. Schieß dazu als erstes einfach auf das Schloss vom Gefängnis. Die Tür öffnet sich und Du bekommst für diese Aktion 10 Punkte gutgeschrieben. Nach kurzer Zeit rennt der erste Insasse geradewegs zur nahe gelegenen Bank um diese auszurauben. Wenn Du ihn auf seinem Weg dorthin erledigst, bekommst Du 5 Punkte. Wartest Du jedoch bis dieser die Tür zur Bank geöffnet hat, kannst Du satte 100 Punkte absahnen. Solltest Du ihn allerdings in die Bank lassen, wird er diese ausrauben, das Spiel ist für dich sofort vorbei! Da es mehrere Insassen mit dem gleichen Plan gibt, solltest Du die Gefangenen gleich zu Spielbeginn freilassen.



#### Der Marterpfahl

Bei manchen Indianerstämmen gab es grausame Bräuche. Beim Martern wurden die Opfer an einen so genannten Marterpfahl gebunden. Sie mussten verschiedene Qualen über sich ergehen lassen. Wenn jemand die Folter überstand, war er frei. Wie auch immer, wenn Du diesen Marterpfahl triffst, bekommst Du 5 Punkte und dieser dreht sich um 180 Grad.

# Moorhuhn WANTED – Die große Punkteübersicht

## Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



### Flaschen, Kisten und Fässer im Spiel

Im linken Teil des Spielfeldes stehen diverse Kisten, Flaschen und Fässer herum und bieten schießwütigen Pistoleros Schutz. Auch vor der Bank hat jemand eine Flasche Fusel abgestellt. Für den Abschuss vom Fass, den Kisten und den herumstehenden Flaschen winken Dir jeweils 5, leicht ergatterte Punkte.



### Der eingegrabene Knochen

Zwischen den Fässer und Kisten im linken Teil des Spielfeldes und dem Marterpfahl schaut ein Stück von einem verbuddelten Knochen aus dem Präriesand, den wohl ein Hund auf der Flucht eingegraben hat. Wenn Du den Pistoleros Ihr Mittagessen wegballerst bekommst Du 25 Punkte auf Dein Konto.



### Hank - Der kleine Maulwurf

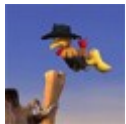
Quietsch... hier kommt Hank, der Maulwurf. Wenn Du ihn abballerst, bekommst Du 10 Minuspunkte und deine Chance auf den nächsten Level ist verwehrt. Der kleine Kerl buddelt nämlich hin und wieder ganz brauchbare Sachen aus, die Du ihm aus der Hand schießen kannst: Flasche (15 Punkte), Axt (15 Punkte), Knochen (15 Punkte), Geldscheine (20 Punkte), Schlüssel (25 Punkte) und Bleiklumpen (35 Punkte). In den letzten 15 Sekunden des Spiels zeigt er Dir den goldenen Schlüssel, der für das Erreichen des nächsten Level wichtig ist!

### So geht es in den nächsten Level

Du musst mindestens 1100 Punkte erreichen, auf den Marterpfahl geschossen haben und den kleinen goldenen Schlüssel vom Maulwurf ergattert haben.

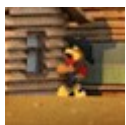
## Level 2 - Vor den Toren von Gun City (XXL)

Wenn Du den Prärielevel erfolgreich bestanden hast, warten auch in diesem Level wieder jede Menge Freunde von Clint Moorhuhn auf Dich um Dir den Weg ins Stadttinnere zu verwehren. Aber auch jede Menge friedliches Volk triffst Du hier an. Friedlich aber nur, wenn Du diese in Ruhe lässt. Gar nicht so einfach, denn Du kannst jeden Bonuspunkt gut gebrauchen. Wir zeigen Dir, welche Objekte wie viele Punkte bzw. Minuspunkte bringen und wie Du jede Menge Bonuspunkte einheimsen kannst.



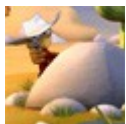
### Die fliegenden Moorhühner

Natürlich geht es auch hier darum so viele fliegende Moorhühner vom Himmel zu holen wie möglich. Je nach Entfernung bekommst Du für ein fliegendes Moorhuhn wieder unterschiedlich viele Punkte. Vor Deiner Flinte erlegte Hühner geben 10 Punkte, in der Mitte erlegte Hühner 15 Punkte und für am Horizont erlegte Hühner 25 Punkte.



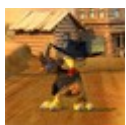
### Die laufenden Moorhühner

Anders als in den anderen Levels des Spiels erscheinen die laufenden Hühner hier nur im Hintergrund. Man sieht sie nur am Horizont oder beim Eingang zur Stadt Rennen. Für Dich bedeutet das viele Punkte denn jedes dieser laufenden Hühner bringt 25 Punkte. Du solltest also keins der rasenden Kameraden auslassen.



### Die Moorhühner mit Revolver

Diese Desperados haben nur eins im Sinn: Dir das Spielerleben auszuhauchen. Sie erscheinen spontan hinter Steinhäufen oder Steinsäulen. Immer wenn Du diese zu Gesicht bekommst, erledige sie! Denn sollten sie Dich zuerst treffen bekommst Du 10 Minuspunkte und ein Leben weniger. Der Abschuss dieser Rüpel bringt 10 Punkte.



### Die Desperado-Hühner

Diese Gattung Wild-West-Huhn, führt nichts Gutes im Schilde. Gemütlich kommt es die verstaubte Straße hoch und beobachtet misstrauig dein Treiben. Doch mit einem Schlag zieht es seinen Revolver, den es unter seinem Gewand versteckt hat und schießt auf Dich. Also, immer wenn es kommt: Schnell erlegen und 15 Punkte kassieren.

# Moorhuhn WANTED – Die große Punkteübersicht

## Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



### Das Zettelhuhn und seine Botschaft

Klopf, klopf... In unregelmäßigen Abständen kommt diese harmlose Gattung mit seinen Skizzen vorbei um Dir irgend etwas mitzuteilen. Was auch immer es sagen will - wenn Du es erlegst, bekommst Du 25 Punkte Abzug. Jeder Schuß auf ein Schildchen mit der Überschrift WANTED hingegen bringt Dir 15 Punkte, auf MISSING hingegen 25 Abzug.



### Die grünen Kakteen auf dem Spielfeld

In diesem Level gibt es zwei von diesen wunderschönen Wüstengewächsen. Und beide bringen Punkte. Schieß bei dem linken, großen Kaktus einfach die Arme ab und Du bekommst für jeden der drei Treffer 5 Punkte. Weiter rechts steht am Horizont ein kleinerer Kaktus. Das Abschießen von den Armen bringt zweimal 10 Punkte.



### Der Totenkopf

Auf dem Wegweiser zur Stadt 'Gun City' hat man einen Totenkopf von einem Bullen aufgespießt. Das verheißt nichts Gutes und soll wohl Besucher der Stadt abschrecken, diese zu betreten. Dich juckt das natürlich gar nicht und so kannst Du dieses Relikt von seinem Sockel ballern. Allerdings gibt es für diese Aktion gerade einmal 5 Punkte.



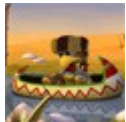
### Das Bärenfell im Indianerlager

Im linken Teil des Indianerlagers hat das angelnde Huhn ein Bärenfell zum Trocknen aufgehängt. Du kannst genau vier Löcher in das Fell ballern, was wiederum für jeden Treffer 5 Punkte bedeutet. Allerdings ist das Angelhuhn davon nicht gerade begeistert und wird seinem Zorn sofort Ausdruck verleihen.



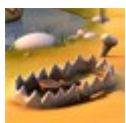
### Das Indianerzelt mit Feuerstelle

Du kannst die Feuerstelle vor dem Zelt durch einen Schuß in Brand stecken. Wenn Du schnell hintereinander auf die Feuerstelle ballerst, springt ein brennendes Teil nach oben welches bei einem Treffer (+5) zum Zelt fliegt und dieses abfackelt. 100 Bonuspunkte gibts für diese Aktion. Davon ist das Angelhuhn nicht begeistert und will Dir an die Wäsche.



### Das angelnde Indianerhuhn

Friedlich sitzt es in seinem Kanu und angelt allerlei Sachen aus dem Tümpel. Diese kannst Du abschießen: Geld(+25), alter Schuh(-5), Tasse(+5), alte Socke(-5) und Fisch(+5). Das Angelhuhn selbst bringt beim Erlegen -25 Punkte. Solltest Du es verärgert haben, wird es auf dich schießen. Erledige es, wenn es auf dich zielt! 15 oder 25 Punkte bringt diese Aktion. Trifft es Dich, bekommst Du satte 50 Minuspunkte und ein Leben weniger!



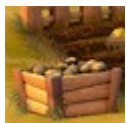
### Die Falle und der Knochen

Unterhalb des Angelhuhns liegt eine gespannte Falle. Ein Schuß auf diese lässt sie hochschnellen und zusammenklappen. 5 Punkte gibts dafür. Gleich neben der Falle ragt das Ende eines Knochens aus dem Präriesand, was Du wegballern kannst. Dies solltest Du tun denn immerhin gibts dafür satte 25 Punkte.



### Die Moorhuhnküken

Im rechten Teil des Spielfeldes finden wir einen friedlichen Farmer, zudem sich in gewissen Abständen auch einige Moorhuhnküken gesellen. Die niedlichen kleinen Geschöpfe sind eigentlich viel zu schade zum abballern. Bist Du allerdings ein eiskalter Jäger und erlegst diese trotzdem, bekommst Du für jedes Küken 5 Punkte auf Dein Konto.



### Die Kiste mit den Kartoffeln

Der beste Farmer hat auch im wilden Westen die dicksten Kartoffeln. Ein Schuß auf die Kiste bringt Dir 5 Punkte. Der herausfallende Erdapfel bringt bei einem Treffer weitere 5 Punkte. Wartest Du jedoch bis der Maulwurf neben der Kiste erscheint, frisst dieser die Kartoffel und Du bekommst 20 Punkte. Der Beschuß der Kiste gefällt dem Farmer ganz und gar nicht!

# Moorhuhn WANTED – Die große Punkteübersicht

## Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



### Der Farmer auf dem Feld

Wenn Du diesen friedlichen Farmer vom Kartoffelacker pustest, erhältst Du 50 Minuspunkte. Hast Du ihn allerdings verärgert, wird er den Doppelläufer der an den Steinen lehnt ziehen und auf Dich schießen. Wenn er auf dich zielt, erledige ihn! Du bekommst dafür zwischen 15 und 25 Punkte. Trifft er Dich, bekommst Du satte 50 Minuspunkte und ein Leben weniger!



### Das Goldgräberhuhn

Immer wenn ein Goldstück in der Schale ist, kannst Du dieses für 75 Punkte wegschießen. Das Huhn selbst gibt beim Erlegen -50 Punkte. Schießt Du ihm allerdings die Schale weg (+5), schießt es auf Dich. Sei schneller und erlege es. 15 bzw. 25 Punkte gehen dann auf dein Konto. Trifft es Dich, bekommst Du satte 50 Minuspunkte und ein Leben weniger!



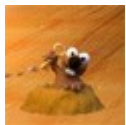
### Der Canyon mit den zwei Säulen

Im Hintergrund beim Goldgräber sehen wir einen Canyon, aus dem links und rechts zwei merkwürdigen Säulen geschaffen wurden. Beide kannst Du mit jeweils drei Schüssen verschönern. Jeder Schuß bringt 5 Punkte. Der weiße Stein auf dem Berg zwischen den Säulen bringt beim Abschuß 10 Punkte.



### Die Fenster der Stadt

Die Mitte des Spielfeldes bietet schon mal einen kleinen Einblick in den nächsten Level. Dann gehts nämlich in das Herz von 'Gun City'. Die Fenster von den zu sehenden Häusern kannst Du einschießen, meist bestehen Sie aus zwei Glasteilen. Pro Fenster gibts 5 Punkte. Alles zusammen immerhin 65 Punkte, die Du dir nicht entgehen lassen solltest.



### Hank - Der kleine Maulwurf

Quietsch... hier kommt Hank, der Maulwurf. Wenn Du ihn abballerst, bekommst Du 10 Minuspunkte und deine Chance auf den nächsten Level ist verwehrt. Der kleine Kerl buddelt nämlich hin und wieder ganz brauchbare Sachen aus, die Du ihm aus der Hand schießen kannst: Flasche (15 Punkte), Axt (15 Punkte), Knochen (15 Punkte), Geldscheine (20 Punkte), Schlüssel (25 Punkte) und Bleiklumpen (35 Punkte). In den letzten 15 Sekunden des Spiels zeigt er Dir den goldenen Schlüssel, der für das Erreichen des nächsten Level wichtig ist!

### So geht es in den nächsten Level

Du musst mindestens 1000 Punkte erreichen, die Säulen im Canyon 'verschönert' haben und den kleinen goldenen Schlüssel vom Maulwurf ergattert haben.

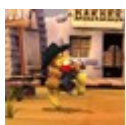
## Level 3 - Im Herzen von Gun City (XL, XXL)

Du befindest Dich im Zentrum von 'Gun City'. Hier lauern Clint Moorhuhns Kumpanen an jeder erdenklichen Ecke. Einmal nicht aufgepasst und schon tauchen Sie hinter Häusern oder auf Häuserdächern auf, um Dich zu erledigen. Sei also wachsam um so wenig Treffer wie möglich zu bekommen. Nach drei Treffern ist das Spiel für Dich dann aus. Nachfolgend möchten wir Dir zeigen, welche Objekte wie viele Punkte bzw. Minuspunkte in diesem Level bringen.



### Die fliegenden Moorhühner

Natürlich geht es auch hier darum so viele fliegende Moorhühner vom Himmel zu holen wie möglich. Je nach Entfernung bekommst Du für ein fliegendes Moorhuhn wieder unterschiedlich viele Punkte. Vor Deiner Flinte erlegte Hühner geben 10 Punkte, in der Mitte erlegte Hühner 15 Punkte und für am Horizont erlegte Hühner 25 Punkte.



### Die laufenden Moorhühner

Die laufenden Hühner sind auch in diesem Level zahlreich vertreten und sollten von Dir aufs Korn genommen werden. Wie bei den fliegenden Hühnern gibt auch bei diesen unterschiedliche Punktzahlen je Entfernung. Für die großen Hühner gibt es 10, für die mittleren 15 und für die in weiter Entfernung laufenden Hühner 25 Punkte.

# Moorhuhn WANTED – Die große Punkteübersicht

## Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger



### Die Moorhühner mit Revolver

Diese fiesen Zeitgenossen erscheinen spontan hinter Häuserwänden, auf Dächern oder hinter zerbrochenen Fensterscheiben und Türen. Immer wenn Du diese zu Gesicht bekommst, vergiss alles andere und erledige sie. Sollten sie Dich treffen bekommst Du 10 Minuspunkte und ein Leben weniger. Für jeden Abschuss bekommst Du 10 Punkte.



### Clint Moorhuhns Bruder

In unregelmäßigen Abständen erscheint, meist in der Nähe des Waffenladens (GUNS), ein Moorhuhn, welches sich nicht so einfach mit einem Treffer erlegen lässt. Bei jedem Schuß fängt es an zu tanzen und fällt erst nach dem 7. Schuss um. Dafür bekommst Du satte 75 Punkte, die Du dir nicht entgehen lassen solltest. Achtung! Diese Art Hühner schießt zurück!



### Das Zettelhuhn und seine Botschaft

Klopf, klopf... Auch in 'Gun City' kommt diese harmlose Gattung mit seinen Skizzen vorbei um Dir irgend etwas mitzuteilen. Was auch immer es sagen will - wenn Du es erledigst, bekommst Du 25 Punkte Abzug. Jeder Schuß auf ein Schildchen mit der Überschrift WANTED hingegen bringt Dir 15 Punkte, auf MISSING hingegen 25 Abzug.



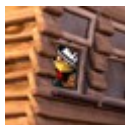
### Die Desperado-Hühner

Diese Gattung Wild-West-Huhn, bekannt aus dem Bonuslevel 'High-Huhn' führt nichts Gutes im Schilde. Gemütlich steht es auf der verstaubten Straße und beobachtet dein Treiben. Doch mit einem Schlag zieht es seinen Revolver, den es unter seinem Gewand versteckt hat und schießt auf Dich. Also, schnell erlegen und 15 Punkte kassieren.



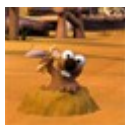
### Der grüne Kaktus mit Hut

Dieses Wüstengewächs ist ein wahrer Punktelieferant. Die beiden Arme bringen Dir bei einem Treffer zwar nur jeweils 5 Punkte, der Hut auf dem Kaktus hingegen bringt beim ersten und zweiten Schuss 15 Punkte, für Treffer drei bis fünf sogar 30 Punkte! Du musst ihn nur mit etwas Übung in der Luft halten!



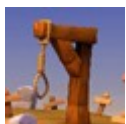
### Zerschossenen Fenster und Türen

Wie jede Stadt hat auch Gun City jede Menge Häuser mit vielen Fenstern und Türen. Und natürlich kann man diese zerschießen. Für jeden Treffer bekommst Du 5 Punkte. Doch Vorsicht! Hinter jedem zerbrochenem Fenster und hinter jeder angeschossenen Tür lauern Hühner mit Revolvern, die es auf Dein Leben abgesehen haben.



### Hank - Der kleine Maulwurf

Quietsch... hier kommt Hank, der Maulwurf. Wenn Du ihn abballerst, bekommst Du 10 Minuspunkte und deine Chance auf den nächsten Level ist verwehrt. Der kleine Kerl buddelt nämlich hin und wieder ganz brauchbare Sachen aus, die Du ihm aus der Hand schießen kannst: Flasche (15 Punkte), Axt (15 Punkte), Knochen (15 Punkte), Geldscheine (20 Punkte), Schlüssel (25 Punkte) und Bleiklumpen (35 Punkte). In den letzten 15 Sekunden des Spiels zeigt er Dir den goldenen Schlüssel, der für das Erreichen des nächsten Level wichtig ist!



### Der Galgen mit Schlinge

Diese Todesmaschine darf natürlich in keinem guten Western fehlen. Er ist bei diesem Spiel auch eine Art Schlüssel ins nächste Level. Du solltest die Schlinge und den Balken zerschießen um einen Teil für das Erreichen des nächsten Level zu erfüllen. Lediglich 2 mal 5 Punkte werden Dir für diese Aktion gutgeschrieben.

### So geht es in den nächsten Level

Du musst mindestens 700 Punkte erreichen, den Galgen zerlegt haben und den kleinen goldenen Schlüssel vom Maulwurf ergattert haben.

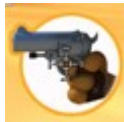


# Moorhuhn WANTED – Die große Punkteübersicht

## Tipps & Tricks für erfolgreiche Jäger

### Level 4 - High Huhn Bonuspage (XS,XL,XXL)

Der vierte Level der XXL Version ist schon in abgeschwächter Form als kostenlose XS Version bekannt. Es handelt sich bei beiden um das Duell 'High Huhn', indem Du einem Gegner (XS) bzw. maximal drei Gegnern (XL,XXL) in insgesamt 9 Runden ins Auge schaut. Ziel ist es, deine Gegner zu erledigen und dabei maximale Punkte zu sammeln. Das Prinzip ist recht einfach und soll Dir anhand der folgenden kleinen Punkteübersicht näher gebracht werden.



#### Auge in Auge mit Clint Moorhuhn!

Sobald das Spiel gestartet wurde, ziehe die linke Maustaste auf dieses Symbol und belasse den Mauszeiger innerhalb des Kreises, rechts unten auf deinem Bildschirm. Sobald das Klingeln einer Glocke ertönt ist es für 15 Sekunden 12 Uhr - High Huhn! Jetzt solltest Du Deine Gegner gut im Auge behalten denn wer zuerst zieht, hat verloren...



Sobald diese sich anschicken die Waffe zu ziehen, solltest Du sie schnell erledigen. Damit Du all die Bonusobjekte abschießen kannst, musst Du Dir Zeit verschaffen. Dies geht am besten, wenn Du zuerst den Pistolengürtel (+5 Punkte) oder den Hut (+2 Punkte) Deines Gegners wegballerst oder einfach auf seine Hände schießt. Dieser hat dann kurze Zeit mit sich selbst zu tun und Du kannst Dich den Objekten in der Umgebung widmen.

Versuche deine Gegner im Spiel so spät wie nur möglich zu erledigen denn für jede Sekunde die sie länger vor Dir stehen gibt es 5 Punkte zusätzlich. Ideal ist das Erlegen bei einer Zeit von 0:00 denn das wiederum gibt satte 80 Punkte.



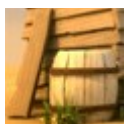
#### Die fliegenden Hühner am Horizont

Was wäre ein Moorhuhnspiel ohne das zu jagende Geflügel am Himmel? Dieses 'Dreierpack' erscheint recht häufig am Horizont und lässt sich problemlos vom Himmel holen. Pro abgeschossenes Huhn bekommst Du 5 Punkte. Du solltest bei Erscheinen des Geflügels also nicht zögern und schnell die 15 Punkte kassieren.



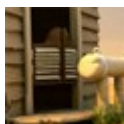
#### Der grüne Kaktus

Mein kleiner grüner Kaktus...steht hier mal nicht auf dem Balkon, sondern hinter der kleinen Hütte im linken Teil des Spiels und ist ein wahrer Punktelielieferant. Wenn Du erstmals auf die Arme des Wüstengewächses ballerst, bekommst Du pro Arm 10 Punkte. Ein erneutes Treffen der nun hängenden Arme gibt nochmals 10 Punkte.



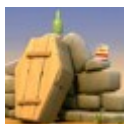
#### Das Brett und das Holzfass

Im Vordergrund an der kleinen Hütte lehnt ein altes Brett und daneben steht ein Holzfass, welches vor kurzem noch mit billigem Fusel gefüllt war. Beides wird wohl nicht mehr benötigt und kann so Opfer deines Revolvers werden. Immerhin gibt's für das Zerstören beider Objekte jeweils satte 10 Punkte Bonus.



#### Der Eingang zur Holzhütte

Türen waren im Wilden Westen noch nicht aus Plastik und auch noch nicht bruchsicher. Und so findest Du am Eingang der Holzhütte im linken Teil des Bildschirms eine hölzerne, doppelschwenkige, Tür im typischen Saloon-Style. Immer wenn die Tür ausgependelt hat, kannst Du darauf schießen. Du bekommst jedes mal 5 Punkte gutgeschrieben.



#### Holzsarg, Flasche und Dose

Auch im rechten Teil des Bildschirms befinden sich Bonusobjekte, mit denen Du jede Menge Punkte sammeln kannst. Der Holzsarg bringt genau wie die grüne Whiskyflasche 10 Punkte. Effektiver ist da schon die rote Bohnendose (1.=>10, 2.=>20, 3.=>30 Punkte). Diese kannst Du, einmal in die Luft geschossen, mehrmals beschießen und bis zu 150 Punkte ergattern.