



Die erste Fortsetzung

Der Erfolg der virtuellen Moorhuhnjagd kam schnell und ein wenig überraschend. Nachdem kaum noch ein Büro-Rechner ohne das Spiel auskam, wurden schnell Forderungen nach einer Fortsetzung laut. Wer sind wir denn, diesem Wunsch nicht nachzukommen? Das Ergebnis: Moorhuhn 2.

Für eine Fortsetzung reicht es natürlich nicht, ein Spielprinzip zu nehmen und ein paar schicke neue Grafiken einzufügen. Die Überlegung war also, wie man das Spielprinzip unverändert übernehmen und trotzdem etwas Neues schaffen kann. Es soll ja schließlich wieder genug Spannung aufkommen.

Das Punktesystem – Was gibt's Neues?



Bei der Punktevergabe ist zunächst alles gleich geblieben. Die Hühner geben, je nachdem, wie weit sie weg sind, 5, 10 oder 25 Punkte. Flugobjekte, bei denen es sich nicht um Moorhühner handelt, bescheren Ihnen weiterhin einen Punkteabzug: Das Flugzeug kostet Sie 25 Punkte, der Zeppelin sogar 35. Das Mutterhuhn ist auch wieder dabei und beschert dem Spieler wieder 25 Punkte. Doch neben diesen bekannten Zielen gibt es in Moorhuhn 2 so viel mehr zu entdecken...

Die Vogelscheuche



Hier beginnen die Neuerungen. Ließ sich im ersten Teil nur der Zylinder vom Kopf der Vogelscheuche schießen, kann hier die ganze Vogelscheuche zerlegt werden. Und natürlich gibt es für jeden Teil der Scheuche Punkte:

- Zylinder: 50 Punkte
- Kürbiskopf: 30 Punkte
- Rumpf: 25 Punkte
- Linker Arm: 5 Punkte
- Rechter Arm: 10 Punkte
- Linkes Bein: 15 Punkte
- Rechtes Bein: 20 Punkte

Sobald die Vogelscheuche weg ist, werden gleich mehrere Schwärme von Moorhühnern aufgescheucht, so dass Sie viele Ziele haben und eine dicke Punkteausbeute möglich ist.

Trick Nummer eins:

Zylinder und Kürbiskopf ergeben zusammen 80 Punkte, richtig? Falsch! Wenn Sie die beiden Ziele nicht getrennt voneinander abschießen, sondern direkt auf den Kürbis zielen - geht der Kopf, geht auch der Hut -, bekommen Sie satte 130 Punkte dafür auf Ihr Konto.

Trick Nummer zwei:

Schießen Sie die Vogelscheuche in folgender Reihenfolge ab, bekommen Sie als Bonus einen Schwarm Luftballons, die alleine schon aufgrund ihrer Zahl ein leichtes Ziel abgeben:

- 1) Linker Arm
- 2) Rechter Arm
- 3) Linkes Bein
- 4) Rechtes Bein
- 5) Rumpf
- 6) Kürbiskopf

Die Steine



Im Spiel liegen haufenweise Steine rum, denen Sie verstärkt Ihre Aufmerksamkeit schenken sollten. Insgesamt sind es acht Steine, von denen jeder einzelne zwei Punkte einbringt. Ihr Taschenrechner wird Ihnen bestätigen, dass durch den Abschuss aller Steine 16 Punkte sicher sind. Warum um diese läppischen Punkte kümmern, wenn in der gleichen Zeit wertvolle 25er Hühner erlegt werden können? Durch das Entfernen aller Steine wird ein Ereignis ausgelöst, das für weitere Specials im Spiel unerlässlich ist. Zu diesen Specials kommen wir aber noch. Als direkte Reaktion steigt wieder ein riesiger Schwarm Luftballons gen Himmel, der ein besonders leichtes Ziel abgibt und so für ein paar leichte Bonuspunkte gut ist. Außerdem erhalten Sie als Belohnung neue Munition, mit der Sie dank größerer Durchschlagkraft das Boot und den Hochstand abschießen können. Warum und wann Sie das tun sollten erfahren Sie ein bisschen später.

Wo die Steine liegen, wird in jedem Spiel aufs Neue per Zufallsgenerator entschieden. Dabei kann es halt auch einmal passieren, dass ein Stein so ungünstig platziert liegt, dass Sie ihn nicht abschießen können. Das kann man leider nur mit den Worten kommentieren: Pech gehabt! Mehr Glück im nächsten Spiel!

Von Bäumen und Blättern



Von Bäumen fallende Blätter können abgeschossen werden. Pro Blatt bringt Ihnen das einen Punkt. Warum die Mühe machen? Vielleicht werden Sie es sich mittlerweile schon denken: Das Ergebnis kommt später!

Sollten Sie mal ein paar Blätter zum Abschießen brauchen und es will gerade partout keines abfallen, müssen Sie halt selber aktiv werden. Schütteln Sie durch gezielte Schüsse auf den Stamm einfach ein paar Blätter vom Baum.

Sie können sich auch gerne einmal als Förster probieren und ein wenig die Bäume abholzen, die Sie am linken und rechten Rand des Spielfeldes finden. Mit jeweils einem gezielten Schuss können Sie die Äste von einem der Bäume schießen. Wenn Sie dabei folgende Reihenfolge einhalten, können Sie noch eine fette Belohnung davontragen:

- 1) Gehen Sie zunächst zum Baum am linken Spielfeldrand und schießen die beiden Äste ab.
- 2) Machen Sie das Gleiche mit dem rechten Baum.
- 3) Schauen Sie mal auf Ihre Munitionsanzeige. Wie Sie sehen, haben Sie nun nicht mehr acht, sondern zehn Patronen in Ihrem Magazin. Nutzen Sie diese zehn Schuss und zielen in Höhe der Gabelung, an der bis vor ein paar Sekunden noch zwei Äste hingen, auf den Baumstamm.
- 4) Nun haben Sie den Baum endgültig erledigt. Der obere Teil des Baumstamms fällt hinab, mitsamt aller Blätter und einem Moorhuhn mit Krücken und Gipsbein (der Lump hat sich da oben vermutlich versteckt).
- 5) Das Gleiche können Sie nun auch noch mit dem linken Baum machen.

Was Ihnen das bringt außer einer netten artistischen Einlage? Sie werden es schon noch erfahren.

Der Hochstand

Als Platz für Jäger konzipiert, hat eines dieser unverschämten Viecher den Hochstand zu einem Moorhuhn-Versteck umfunktioniert. Durch einen gezielten Schuss lässt sich auch dieses Huhn erlegen. Und 25 Punkte gibt es dafür auch noch.

Der aufmerksame Leser wird sich nun erinnern, dass man doch noch mehr mit dem Hochstand anstellen kann. Allerdings nur, wenn man bereits alle Steine abgeräumt hat. Nach dem Huhn ist die Leiter dran. Zwei gezielte Schüsse reichen, um die Leiter zum Kippen zu bringen. Halten Sie danach ordentlich auf den Rest des Hochstandes, bis die ganze Angelegenheit in sich zusammenfällt. Huhn und Hochstand bescheren Ihnen gemütliche 75 Punkte.

Das Boot

Wie bereits erwähnt, können Sie mit der Spezialmunition nicht nur den Hochstand beinahe fachgerecht abbauen, sondern auch das Boot auf dem See dem Untergang preisgeben. Drei gezielte Schüsse reichen aus, schon macht das Boot die Titanic und ist verschwunden.



Lassen wir doch die Kirche im Dorf...

..., aber nichts in diesem Sprichwort weist darauf hin, dass die Kirche ganz bleiben muss. Ein Schuss auf den linken Kirchturm bringt Ihnen 15 Punkte. Ob Sie getroffen haben, wird Ihnen, neben dem Punktezuwachs, durch das Erklingen der getroffenen Glocke signalisiert.

Das letzte Haus links

Dem sollten Sie mal ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Ein paar Treffer und die Frontscheibe des Gebäudes war einmal. Das ist zwar nicht besonders nett, aber 25 Punkte sind 25 Punkte.

Geschickte Jäger können aus den 25 Punkten allerdings auch ganz leicht 75 Punkte machen. Schießen Sie zu Beginn des Spiels auf die Uhr im rechten Kirchturm. Das hat zwei Auswirkungen:

- 1) Sie bekommen 10 zusätzliche Sekunden geschenkt!
- 2) Ihnen werden 25 Punkte abgezogen. Aus diesem Grund sollten Sie das auch direkt zu Beginn erledigen, denn von einem leeren Punktekonto kann man nichts abziehen!

Wenn Sie nun in schneller Folge wiederholt auf das Haus am linken Dorfrand schießen, bekommen Sie zunächst die üblichen 25 Punkte, dann 20, 15, 10 und 5 Punkte. Taschenrechner raus: 75 Punkte! Bitte sehr, gern geschehen!

Die rote Rose

Folgen Sie dem lästigen Quaken, und Sie finden einen kleinen, grünen Frosch auf einem Stein. Direkt da drunter erblüht eine rote Rose, deren Abschuss Ihnen 10 Punkte einbringt. Alle Geduldigen können allerdings noch mehr Punkte erzielen. Warten Sie die letzten fünf Sekunden ab. In dieser Zeit bringt Ihnen die Rose ganze 50 Punkte.



Der Frosch

Sie können den Frosch einfach erledigen, aber schlappe fünf Punkte sind ja schon ein bisschen mickrig. Es bedarf aber keiner großen Anstrengung, um aus fünf Punkten ganz leicht 150 Punkte zu machen.

Um den Frosch lohnend zu erledigen, müssen Sie sich allerdings beeilen. Ist die Zeit unter der Marke von 1:20 angekommen, ist's aus mit den vielen Punkten. Um alles zu schaffen, was Sie zu erledigen haben, müssen Sie sich zu Beginn des Spiels die 10 Sekunden Bonuszeit durch den rechten Kirchturm sichern. Haben Sie dies erledigt, müssen Sie die beiden Bäume komplett abholzen. Wie das geht, können in dem Abschnitt „Von Bäumen und Blättern“ nachlesen. Nun flugs zurück zum Frosch, schießen und 150 Punkte kassieren.

Das Blatt, das nicht am Baum hing

Ganz rechts, am äußersten Spielfeldrand, liegt auf einem Grashügel, einsam und verlassen, ein kleines Blatt. Schauen Sie mal genau hin, denn diese 50 Punkte wollen Sie sich doch wohl nicht durch die Lappen gehen lassen, oder?

Das versteckte Huhn



Neben dem großen Baum in der Mitte des Spielfeldes steht noch ein alter Baumstumpf in der Gegend rum. Stutzen Sie mal die beiden Bäume rechts und links. Haben Sie das fachgerecht ausgeführt, gehen Sie zu besagtem Baumstumpf und behalten ihn ein wenig im Auge. Es dauert nicht lange und ein Moorhuhn, das sich feigerweise dort versteckt hat, zeigt sich Ihnen. Zu 20 Punkten sagt man doch nicht einfach „Nein“!

Die Spinne

Dieser ekelige kleine Zeitgenosse hängt vom Ast des großen Baumes und schreit nahezu danach, von Ihnen erledigt zu werden. Der erste Schuss beschert Ihnen 50 Punkte. Ein weiterer Schuss lässt Sie

zwar leer ausgehen, aber Geduld zahlt sich schließlich aus: Der dritte Treffer sichert Ihnen 100 Punkte. Eine Horde wild gewordener Luftballons gibt's als Bonus noch dazu.

Mit der Spezialmunition können Sie nun dafür sorgen, dass die Spinne endgültig das Zeitliche segnet. Ein Treffer, und der Achtbeiner verabschiedet sich mit einem netten Präsent: 200 Punkte! Wenn Sie sich näher mit der Spinne beschäftigen wollen, können daraus auch noch mehr Punkte werden. Feuern Sie einfach noch weitere 22mal mit der Standard-Munition auf die Spinne, und Sie werden für Ihre Geduld zum Spider-Hero gekürt, was Ihnen immerhin einen Bonus von 150 Punkten beschert. Doch was ist das: Das Viech lebt ja immer noch da. Sammeln Sie nun schnell die Spezialmunition. Damit ist die Spinne endgültig Geschichte und Ihr Punktekonto um 400 Punkte dicker. Um die maximale Punktezahl aus der Spinne zu holen, brauchen Sie eine Menge Zeit. Ob es sich im Endeffekt lohnt, müssen Sie für sich selber herausfinden. Aber 850 Punkte für eine Spinne sind schon nicht zu verachten, so lange Sie zwischendurch auch immer mal wieder ein Huhn erlegen.

Das Memmenhuhn

Dieser verfluchte Feigling kommt gelegentlich hinter dem großen Baum hervor, aber nie lange genug, um ihn abzuschließen. Aber natürlich gibt es auch hierfür wieder einen Trick:

- 1) Schießen Sie auf zehn Blätter. Um an die Blätter zu kommen, müssen Sie einfach nur auf einen der Baumstämme links oder recht im Spielfeld schießen.
- 2) Schießen Sie fünf mal auf die Spinne.
- 3) Schießen Sie auf das Blatt, das ganz rechts im Spielfeld auf dem Hügel liegt.

Nun können Sie das Memmenhuhn in Ruhe erledigen, sobald es sich wieder zeigt. Die Schritte eins und zwei müssen nicht unbedingt in dieser Reihenfolge erledigt werden.

Die schnellen Treffer

Zielen Sie schnell und gut, dann sind Ihnen zusätzliche Punkte sicher. Je mehr Treffer Sie direkt hintereinander landen, desto größer ist natürlich auch der Bonus:

- Drei Treffer: TRIPLE HIT = 5 Punkte
- Vier Treffer: UNBELIEVABLE = 10 Punkte
- Fünf Treffer: MOORHUHN MASTER = 15 Punkte
- Sechs Treffer: I'M NOT WORTHY = 20 Punkte

Gültige Treffer für diesen Bonus sind die Hühner, die Ballons, die Spinne, der Frosch und die Steine.

Die Ballons

Sie werden es mittlerweile gemerkt haben: Hier steigen andauernd Luftballons auf. Aber was kann man noch so alles damit machen?

Zunächst sei einmal gesagt, dass Ihnen die Ballons, je nach Farbe, unterschiedlich viele Punkte bescheren:

Rot: Ein Punkt

Braun: Zwei Punkte

Grün: Drei Punkte

Blau: Vier Punkte

Wieder mal ne recht magere Beute, zugegeben, aber sie sind leicht zu treffen, und die Mühe sollten Sie sich machen. 25 Treffer reichen, und Sie werden zum BALLON HERO gekürt, was Ihnen immerhin 100 Punkte und das Erscheinen von drei bis vier Mutterhähnern bringt. Außerdem sollten Sie sich die Ballons gut angucken, denn ab und zu ist ein roter dabei, der mit einer „2“ bedruckt ist. Für einen solchen Ballon gibt es 100 Punkte.

Der Jendrik Mode

Wer zum Teufel ist nun wieder Jendrik? Hinter diesem Namen verbirgt sich der Chef-Programmierer von Moorhuhn 2. Als kleines Geschenk für Sie (und sich selbst) hat er sich mit diesem kleinen Trick im Spiel verewigt.

Um in den Jendrik Mode zu gelangen, müssen Sie zunächst auf genau 88 Punkte kommen, was Ihnen durch eine geschickte Kombination aus Hähnern und Blättern nicht allzu schwer fallen sollte. Wenn Sie nun auf die Rose schießen, werden Sie Ihren Augen kaum trauen: Der Himmel wird fast komplett von

Moorhühnern verdunkelt. Am besten ließe sich das mit einem alten Spruch von Schießbuden-Besitzern beschreiben: Jeder Schuss ein Treffer!

So schön das auch zum Abreagieren ist, für die Highscore Jagd ist dieser Modus leider vollkommen ungeeignet: Die Punkte, die Sie im Jendrik Mode erspielen, werden für den Highscore nicht zugelassen. Eine gute Platzierung müssen Sie schon durch Taktik und Treffsicherheit erspielen.