



Aller guten Dinge sind drei

Das ist er also, der dritte Teil der Erfolgssaga um das schottische Federvieh. Das Spiel, das Sie ganz offensichtlich käuflich erworben haben. Bevor Sie weiterlesen: Haben Sie wirklich schon alles probiert? Haben Sie auf der Suche nach Geheimnissen die Nerven verloren? Oder sind Sie einfach nur zu faul zum Suchen? Wenn Sie eine dieser drei Fragen mit „Ja“ beantworten können, können Sie in den folgenden Abschnitten alle Geheimnisse nachschlagen, die in Moorhuhn 3 versteckt sind. Dann wollen wir mal

Die Munition

Bereits die Munition stellt in Moorhuhn 3 eine elementare Veränderung im Vergleich zu früheren Moorhuhn Spielen dar. Vorbei die Zeiten des wahl- und ziellosen Herumballerns, denn hier gibt's die Munition nicht mehr umsonst: Jedes Nachladen kostet Sie fünf Punkte. Dafür hält die Munition allerdings auch noch einen kleinen Trick für Sie bereit: Für jeden Schuss mit der Standard-Munition auf die Uhr bekommen Sie gegen Ende des Spiels (in der Zeit zwischen 0:10 und 0:05) eine Sekunde als Bonus geschenkt.

Die Spezialmunition bekommen Sie durch das Entfernen aller Steine. Mit dieser Munition sollten Sie allerdings noch umsichtiger umgehen, da das Nachladen sogar sieben Punkte kostet.

Neu ist außerdem, dass es in Moorhuhn 3 noch eine dritte Munitionsart gibt. Von der bekommen Sie allerdings nur ein Magazin voll, nachgeladen wird nicht. Mit dieser 1A AMMO können Sie im weiteren Verlauf noch Einiges anstellen und eine ganze Menge Punkte holen. Dass es eine solche „Wundermunition“ nicht einfach so gibt, sollte klar sein, aber unmöglich ist es natürlich auch nicht:

- Erlegen sie 10 Fische, die in der Nähe des Baumes fröhlich aus dem Wasser hüpfen.
- Erzielen Sie direkt danach einen TRIPLE KILL; dazu müssen Sie lediglich drei Hühner in kurzer Zeit abschießen

Schauen Sie mal auf die Munitionsanzeige. Sie sehen die Veränderung? War doch gar nicht so schwer. Gehen Sie nun sehr sorgsam damit um.

Hühner über Hühner

Sollte in Fortsetzungen nicht eigentlich von Allem ein bisschen mehr drin sein? Und was ist das: Im ganzen Spiel nicht ein einziges Huhn? Keine Panik, es wurde nicht vergessen, die Hühner einzubauen. Bevor die Hühner erscheinen, müssen Sie lediglich fünf Schüsse abgeben, und schon ist die Jagd eröffnet. Ob Sie die fünf Schüsse wahllos in die Luft feuern oder diese Schüsse nutzen, um andere Ziele anzuvisieren, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen.

Tauchen die Hühner erst einmal auf der Bildfläche auf, können Sie mit der gleichen Punktevergabe, die aus den bisherigen Moorhuhn Spielen bereits bekannt ist, abgeschossen werden:

- Hühner ganz vorne: 5 Punkte
- Hühner in mittlerer Distanz: 10 Punkte
- Hühner in der Ferne: 25 Punkte

Es gibt einen kleinen Trick, die Punkteausbeute pro Huhn zu verdoppeln: Wenn Sie einen Warnschuss direkt vor ein Huhn abfeuern, macht dieses verschreckt kehrt und fliegt zurück. Sobald Sie diesen Vorgang noch weitere viermal wiederholt haben, wird der Stress für das arme Tier zu viel und sein schwaches Hühnerherz versagt den weiteren Dienst.

Spieler, die der Meinung sind, dass die Tiere mal verschont bleiben sollten und das ganze Spiel über nicht ein Huhn erlegen, werden am Ende mit dem Titel MOORHUHNFREUND und einer Belohnung von 250 Punkten bedacht. Lustigerweise erhalten die eher sadistischen Jäger, die allen Hühnern einen Herzstillstand bescheren, den gleichen Titel und die gleiche Belohnung. Tierschutz ist schon eine komische Sache.

Die Jäger-Lobby ist allerdings auch noch da und belohnt alle besonders fleißigen Schützen. Wenn Sie es schaffen, bis drei Sekunden vor Schluss 50 oder mehr Hühner zu erlegen, werden Sie zum MOORHUNNKILLER ernannt, was Ihnen 100 zusätzliche Punkte beschert.

Nichts als Ärger mit der Verwandtschaft



Neben dem Moorhuhn wird der Luftraum vor der schottischen Küste von einem weiteren Gesellen bevölkert: Dem Lesshuhn!

Bei dem Lesshuhn handelt es sich um einen leicht trotteligen Verwandten des Moorhuhns. Eben die Tatsache, dass das Lesshuhn nicht gerade einer der hellsten Vögel ist, hat diese Gattung bis an die Grenze zur Ausrottung gebracht. Aus diesem Grund ist das Abschießen dieses Vogels auch streng verboten. Für Sie als ehrlichen Jäger bedeutet das: Finger weg!

Alle, die der Versuchung nicht widerstehen können, müssen sich auf eine empfindliche Punktstrafe einrichten. Da sich in dieser Gegend die letzten zehn Exemplare aufhalten, wird die Strafe immer härter, je mehr Lesshühner Sie erlegen:

Erlegte Tiere	Strafe	Meldung
1	- 5 Punkte	
2	- 10 Punkte	
3	- 25 Punkte	VORSICHT
4	- 50 Punkte	
5	- 50 Punkte	
6	- 50 Punkte	VORSICHT BITTE
7	- 50 Punkte	
8	- 50 Punkte	WARNUNG
9	- 50 Punkte	ACHTUNG! GEFAHR!
10	- 2.683.957 Punkte	DAS LESSHUHN WURDE AUSGEROTTET

Draußen im Walde ...



... da gibt's Einiges zu holen. Zunächst hat sich dort z.B. ein besonders feiges Exemplar der Gattung Moorhuhn versteckt und wandert umher. Wenn Sie genau hinsehen, können Sie allerdings ab und zu die Augen Ihres Opfers blinzeln sehen. Ein Schuss und der Vogel ist Geschichte. Und Ihr Punktekonto um 30 Zähler größer.

Sie können sich allerdings auch als Holzfäller betätigen. Eine der Tannen des Waldes sieht ein bisschen anders aus, als die anderen und stört so das schöne Erscheinungsbild des Waldes ganz ungemein. Da gibt's nur eins: Weg damit! Ein einfacher Schuss reicht aus, um Feuerholz daraus zu machen. Wie viele Punkte Sie dafür bekommen, ist von der verwendeten Munition abhängig:

- Erste Munition: 25 Punkte
- Zweite Munition: 50 Punkte
- Dritte Munition: 100 Punkte

Von kleinen und einem großen Fisch



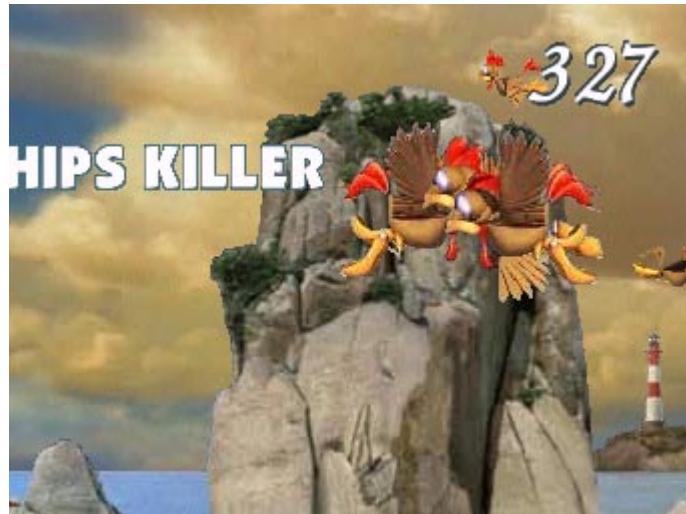
Neben den putzigen, kleinen Fischen gibt es auch noch einen Hai, dessen Rückenflosse das Wasser immer wieder durchschneidet. Allein seine Anwesenheit versetzt die kleinen Fische in helle Aufregung. Erlegen Sie den Hai, bekommen Sie dafür 25 Punkte.

Neben den Punkten hat eine erfolgreiche Hai-Jagd aber auch noch den Effekt, dass sich die Fische ein wenig beruhigen und von nun an nicht mehr ganz so wild hüpfen. In diesem Zustand sind sie natürlich wesentlich leichter zu treffen.

Die kleinen Fische bescheren Ihnen fünf Punkte pro Treffer. Fünf abgeschossene Fische machen Sie zum FISH KILLER, ein Titel der immerhin mit 50 Punkten dotiert ist.

Der Kutter

Auf dem Meer liegt ein Fischkutter vor Anker. Nach acht abgeschossenen Fischen macht sich der Kutter auf, um neue Fischgründe zu suchen. Das ist Ihre Gelegenheit. Schnappen Sie sich die zweite Munition und jagen ihm zehn Treffer in die Flanke. Der Kutter sinkt, Sie sind FISH'N SHIPS KILLER und auf Ihrem Punktekonto machen es sich 200 Punkte gemütlich.



Wenn Sie sich die dritte Munition schnappen um den Kutter zu versenken, erhalten Sie nach fünf Treffern die Nachricht vom FISHERMEN'S END, was Ihnen ebenfalls 200 Punkte einbringt. So oder so: Nur ein versenkter Kutter ist ein guter Kutter!

Der Leuchtturmwärter

Man mag es kaum glauben, aber in dieser abgelegenen Gegend wohnen Menschen. Woher sollten auch sonst das Ruderboot und das Picknick am Strand kommen? In dem kleinen Haus auf der Klippe wohnt der Leuchtturmwärter, der die Gegend überwacht und aufpasst, dass kein wildgewordener Jäger ein maßloses Unheil anrichtet. Wenn Sie also auf sein Eigentum schießen, macht Ihn das so wütend, dass er seine Flinte holt und selber Moorhühner erledigt. Umso weniger Hühner bleiben dann zum Punkten für Sie. Sie erkennen seine Anwesenheit an dem roten Fadenkreuz, dass auf die armen Hühner zielt und Ihnen kostbare Punkte raubt.



A) Der Leuchtturm

Sie können auf das blinkende Licht des Leuchtturms schießen. Bei drei Treffern bleibt das Licht für ein paar Sekunden stehen und Sie bekommen 50 Punkte. Wenn Sie dies während der ersten 20 Sekunden des Spiels machen, erscheint in der Nähe des Turmes außerdem ein Schwarm von zehn Hühnern, jedes Huhn bringt Ihnen 25 Punkte. Da die Hühner dicht gedrängt fliegen, sind sie besonders leicht zu treffen. Wild draufzuhalten ist allerdings nicht die klügste Lösung, da sich auch das ein oder andere Lesshuhn dazwischen mogeln kann.

Wenn Sie fünfmal hintereinander auf den unteren Teil des Leuchtturms schießen, erscheinen immerhin noch fünf Hühner, die Ihnen jeweils 25 Punkte bescheren. Auf diesen Teil zu schießen hat zwar den Vorteil, dass der Leuchtturmwärter seine Flinte im Schrank lässt, aber Lesshühner mischen sich auch in diesen Schwarm. Also: Erst gucken, dann schießen.

B) Das Ruderboot

Das Ruderboot ist für den Leuchtturmwärter von großer Wichtigkeit. Wie soll der arme Kerl auch sonst jeden Tag zu seinem Turm kommen? Schwimmen? Das er daher recht ungehalten reagiert, wenn Sie das Boot versenken, sollte einleuchten. Aber versuchen kann man's ja mal.

Fünf Schüsse auf das Boot lassen es aufs Meer hinaustreiben. Auf der Höhe des großen Felsens treibt es dann ruhig vor sich hin. Wenn Sie über die zweite Munition verfügen, können Sie das Boot mit drei Schüssen versenken, was Ihnen 50 Punkte und den Zorn des Wärters einbringt. Nach einer kurzen Weile taucht er auf und schießt Moorhühner ab.

Sie können den Wärter aber auch überlisten. Schnappen Sie sich die dritte Munition, sobald das Boot auf dem Meer treibt. Mit dieser Munition können Sie einen Felsschlag auslösen, der das Boot versenkt. Der Wärter kommt nie drauf, dass das Ihr Werk war.

C) Das Picknick

Würden Sie es zu schätzen wissen, wenn Ihnen ein dahergelaufener Wilder mit Schrotflinte Ihr Picknick vermiesen würde? Der Wärter jedenfalls wird ziemlich sauer und holt seine eigene Flinte. Aber vielleicht sind Ihnen 50 Punkte das ja wert. Die vollen 50 gibt's allerdings nur, wenn Sie das Picknick innerhalb der ersten fünf Sekunden abschießen, danach gibt's nur noch 10 Punkte. In den letzten fünf Sekunden sind es sogar nur noch 5 Punkte.

D) Das Haus

My home is my castle, dass ist bei dem Wärter nicht anders, und so verteidigt er sein Haus auf der Klippe. Dabei schreckt er auch nicht vor der Benutzung seiner Waffe zurück.

Wenn Sie auf das Haus schießen, bekommen Sie dafür auch direkt 25 Punkte abgezogen, aber die zehn Sekunden Bonuszeit sollten Sie dafür eigentlich ganz gut entschädigen. Der Punkteverlust kann außerdem durch die fünf Hühner, die hinter dem Haus aufgeschreckt werden, mehr als wieder ausgeglichen werden.

Wenn Sie insgesamt zehn mal auf das Haus schießen, knipst der Wärter das Licht an, um zu sehen, was für ein Schaden entstanden ist. Ein weiterer Treffer und das Licht ist wieder aus. Der Wärter ist zwar nun endgültig sauer, aber Ihr Punktekonto um 50 Zähler gewachsen.

Sie sollten sich der Tatsache bewusst sein, dass der Jäger immer wütender wird, je mehr von seinem Eigentum Sie zerstören. Sind seine Schüsse zunächst noch recht verhalten, schießt er immer schneller und gezielter!

Eine Kröte namens Marzipan

Na ja, keine Kröte im eigentlichen Sinn, sondern eine Schildkröte. Wenn Sie auf der Jagd nach der Spezialmunition die Steine wegräumen, sollten Sie sich gut anschauen, auf was Sie da schießen, denn unter die Steine mischt sich immer wieder die Schildkröte. Treffen Sie diese, werden Ihnen 25 Punkte abgezogen.

Natürlich lässt sich auch die Schildkröte erlegen. Sie benötigen dazu allerdings die 1A AMMO. Wenn Sie diese haben, müssen Sie warten, bis die Schildkröte ihren Kopf aus dem Panzer streckt. Nun reicht ein Treffer, und MARZIPAN ist erledigt. Bleibt nur noch das Rätsel, wer der armen Schildkröte diesen Namen gegeben hat ...

Denkbar antike Kunst



Auf der Felswand am rechten Spielfeldrand erkennen Sie einen Moosfleck. Das sieht nicht gut aus und muss weg, keine Frage. Haben Sie sich dieses hässlichen Flecks entledigt, erwartet Sie noch eine Überraschung: Darunter befindet sich eine Wandmalerei aus der Urzeit. Manche behaupten, es handele sich um den Beweis, dass das Moorhuhn von Außerirdischen abstamme, die vor Millionen von

Jahren die Erde besuchten, aber im Großen und Ganzen handelt es sich bei diesen Leuten um ziemlich verdrehte Spinner.

Der perfekte Sturm



Über dem Haus auf der Klippe brauen sich dunkle Gewitterwolken zusammen. Wenn Sie mit der dritten Munition einen Schuss mitten in die Wolke abfeuern, sorgt eine statische Entladung dafür, dass alle Moorhühner, die sich gerade in Sichtweite befinden, einen elektrischen Schlag bekommen. Für jedes dieser armen Hühner bekommen Sie 25 Punkte. Sollten also gerade viele Hühner in der Nähe sein, wenn Sie über die dritte Munition verfügen, kann ein Schuss gen Himmel einen wahren Punkteregen erzeugen.

Hase und Igel



Diese beiden Neulinge in der Welt des Moorhuhns tauchen immer wieder mal vor Ihrer Flinte auf. Bis zu dreimal lassen die Zwei sich blicken. Zunächst im linken Bereich des Spielfeldes, dann im rechten Teil. Wenn Sie die Beiden zunächst verschonen, tauchen Sie noch ein drittes Mal auf, dann wieder im linken Bereich. Für beide bekommen Sie 25 Punkte pro Abschuss, doch der geschickte Jäger weiß noch mehr Kapital aus den Beiden zu schlagen:

- 1) Verschonen Sie die Zwei bei den ersten beiden Gelegenheiten und warten Sie ab, bis sie zum dritten Mal erscheinen. Als erstes taucht wieder der Igel auf. Widerstehen Sie der Versuchung, direkt draufzuhalten, denn nur wenige Augenblicke später erscheint der Hase. Wenn Sie zuerst den Hasen und dann den Igel abschießen, erscheint die Meldung RAVE OVER. Das bedeutet für Sie: 100 Punkte Bonus. Das ist doch schon mal was. Zusätzlich läuft die Uhr jetzt in halber Geschwindigkeit ab, so dass Ihre restliche Zeit verdoppelt wird.
- 2) Wenn Sie den Hasen zweimal verschonen und stattdessen nur den Igel erlegen, fordert er Sie zu einem kleinen Wettkennen auf. Er erscheint dann abwechselnd auf der linken und der rechten Seite, wobei er immer schneller wird. Wenn Sie es schaffen, ihn siebenmal zu treffen, bringt Ihnen das 100 Bonuspunkte ein. Für jeden Treffer bekommen Sie außerdem 10 Punkte.

Pock, Pock, Pock



Auf dem alten Baum hockt noch ein weiterer Vogel, den Sie, zumindest aus den Moorhuhn-Spielen, bisher noch nicht kannten: Der Specht. Er hockt da und strapaziert des Spielers Nerven mit seinem unaufhörlichen Hämtern. Wenn's Ihnen zu viel wird, können Sie ihn einfach abschießen und 25 Punkte dafür kassieren. Doch Sie werden es bereits vermuten: Auch hier ist noch mehr drin.

Dieser Specht ist nicht ganz so wie andere Exemplare seiner Gattung. Während seine Artgenossen ihren Schnabel zum Bauen von Höhlen nutzen, lädt dieser kleine Kerl Sie mit seinem Hämtern zu einer kleinen Partie Sound-Memory ein. Und das funktioniert so:

Wenn Sie auf die Stelle des Baumes schießen, die von dem Specht bearbeitet wird, hören Sie das gleiche Geräusch, das der Specht mit seinem Schnabel produziert. Ihre Aufgabe besteht nun darin, dem Specht nachzueifern und genau so oft auf die Stelle zu schießen, wie er auf sie einhämmert. Für jeden richtigen Schuss bekommen Sie zwei Punkte, für die richtige Anzahl von Schüssen bekommen Sie noch einmal 10 Punkte. Gibt der Specht also z.B. fünf Schläge vor und Sie machen es ihm nach, bekommen Sie dafür 20 Punkte.

Dass das Ganze noch einen kleinen Haken hat, versteht sich: Die Schüsse dürfen nicht zu weit auseinander liegen. Wenn Sie zwischen zwei Schüssen eine Sekunde verstreichen lassen, ist die Runde vorbei. Das wird im Verlauf des Spiels natürlich immer schwieriger, da die Zahl der Schläge immer weiter zunimmt. In der vierten Runde sind bereits neun Schläge möglich, die sich mit einem Magazin von acht Patronen nur mit Nachladen bewältigen lassen.

Das Spiel geht insgesamt über zehn Runden, und in der zehnten Runde sind bis zu 21 Schläge möglich. Sollten Sie auf der Jagd nach dem ultimativen Highscore sein, ist dieses Spiel natürlich nicht zu empfehlen, da es sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Aber ein kleines Gedächtnistraining hat noch niemandem geschadet.

Ballonfahrer leben gefährlich

Von Zeit zu Zeit steigen Heißluftballons gen Himmel auf. Um die Piloten dieser Fluggeräte zu schützen, hat man eine Strafe von 25 Punkten Abzug auf den Abschuss der Ballons verhängt. Und doch lässt sich Kapital daraus schlagen.

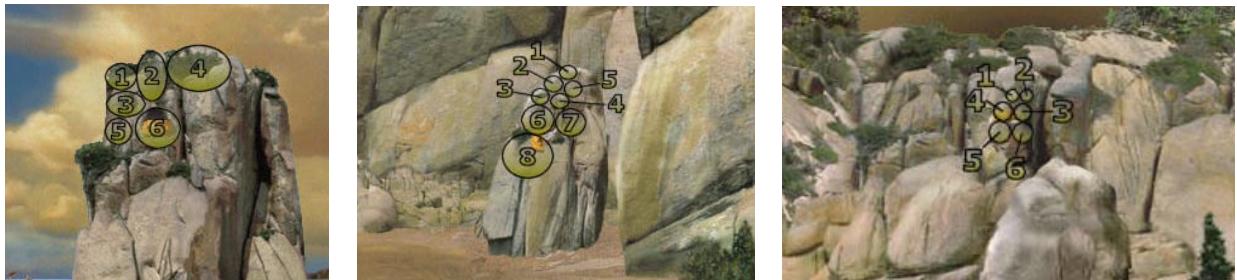
Wenn Sie drei Ballons jeweils in dem Moment abschießen, in dem der Pilot den Brenner anwirft um an Höhe zu gewinnen, bekommen Sie weiterhin pro Ballon 25 Punkte abgezogen. Als BALLOON HUNTER winken zur Belohnung allerdings 125 Punkte und ein Zeitbonus von 10 Sekunden.

Komm, wir finden einen Schatz

Unter der Rinde des Baumes hat jemand eine Schatzkarte versteckt, die Sie durch drei gezielte Schüsse freilegen können. Sie erkennen darauf die Umrisse von drei Felsen, die Sie auch im Spielfeld wiederfinden. Auf der Schatzkarte ist einer der Felsen mit einem Kreuz versehen. An diesem Felsen finden Sie den Schatz. Sie müssen ihn nur noch freilegen.



Das wiederum ist natürlich nicht ganz einfach. Zunächst einmal brauchen Sie dazu die dritte Munition. Sobald Sie die haben, können Sie die Höhle, in der sich der Schatz befindet, freischießen. Entfernen Sie durch gezielte Schüsse die Felsbrocken, die den Eingang der Höhle versperren. Dabei müssen Sie allerdings unbedingt die richtige Reihenfolge einhalten. Wie das bei jedem einzelnen Felsen geht, können Sie an den drei Bildern erkennen. Da Sie die dritte Munition nicht nachladen können, müssen Sie schon sehr genau schießen.

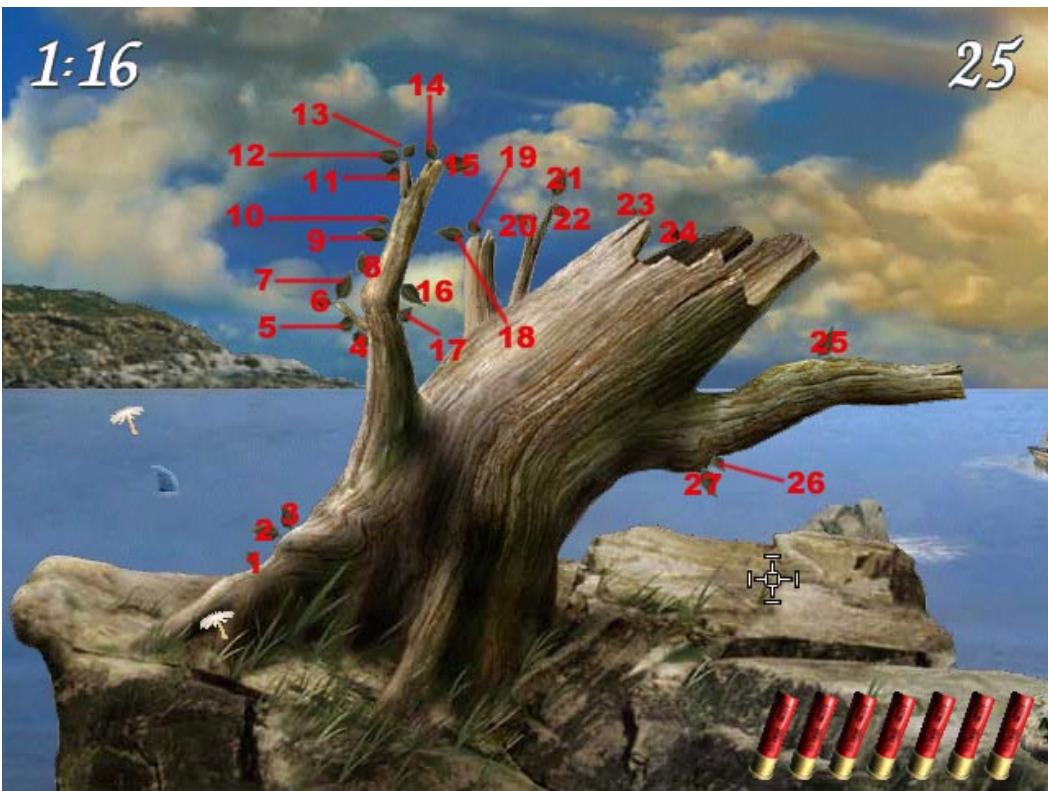


Ist der Eingang der Höhle frei, präsentiert sich Ihnen der goldene Brocken und kann leicht abgeschossen werden. Der TREASURE BONUS, den Sie bekommen, liegt für all die Mühe bei 200 Punkten.

Der Schatz selber kann auch mit der ersten Munition abgeschossen werden. Sollten Sie also nach dem Freilegen noch eine Patrone der dritten Munition übrig haben, können Sie mit dieser noch Besseres anstellen, als den Schatz abzuschießen. Die Gewitterwolke wäre doch z.B. ein lohnenswertes Ziel.

Fallende Blätter

Am Baum befinden sich noch ein paar Blätter, mit denen sich eine Vielzahl von Ereignissen freispieln lässt. Dazu müssen Sie jeweils sieben Blätter abschießen. Welches Ereignis ausgelöst wird, hängt von dem dritten Blatt ab, das Sie abschießen. In der Tabelle können Sie nachlesen, hinter welchem Blatt sich welches Ereignis verbirgt.

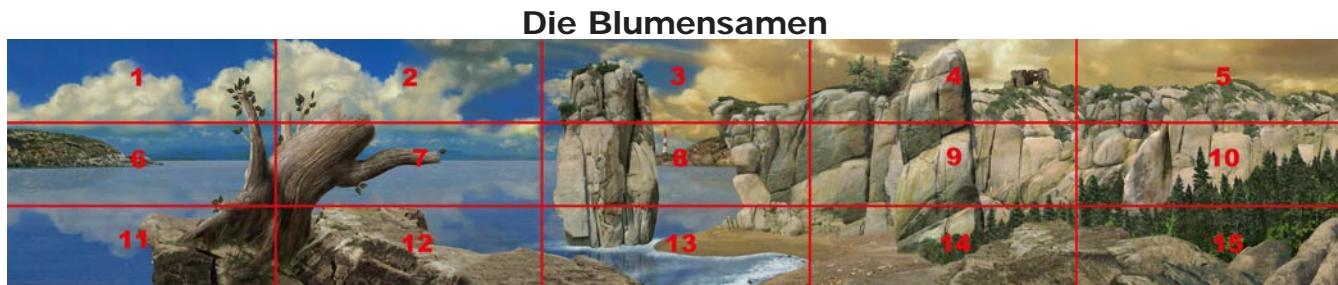


Nr.	Meldung	Auswirkung
1	GIMMEAMMO	In Ihrem Magazin befinden sich nun vier Patronen mehr. Die dritte Munition ist davon ausgenommen.
2	TIME OUT + JUST KIDDING	Zunächst wird Ihre verbliebene Zeit auf zehn Sekunden runtergesetzt. Ist die Zeit dann abgelaufen, springt die Uhr auf ihre vorherige Zeit, abzüglich der 10 Sekunden zurück.
3	-	Es werden 100 Punkte abgezogen.
4	DISCOUNT	Die Munition wird billiger: Einen Punkt für die erste, drei Punkte für die zweite Munition.
5	GENESIS	Die Zahl der Fische und Samen, die erscheinen, wird in der restlichen Zeit verdoppelt.
6	MINUS/PLUS	Alle Plus- und Minuspunkte werden vertauscht. Ausnahmen: Lesshuhn, Schildkröte und Nachladen.
7	10 RULEZ	Es gibt für JEDEN Abschuss 10 Punkte, egal, was getroffen wird.
8	FRANK LOVES U	100 Punkte Bonus. Einfach so!
9	ANTIGRAV	Für kurze Zeit fallen erlegte Hühner nicht vom, sondern steigen in den Himmel.
10	BIG BONUS	Ein Bonuspunkt!
11	Meldung eines Ereignisses	Es wird ein zufälliges Blatt-Extra ausgelöst. Diese Extra lässt sich danach nicht noch einmal auslösen.
12	TURBO MODE	Alles, was so durch die Gegend fliegt, verdoppelt für 30 Sekunden seine Geschwindigkeit.
13	CRAZY	Die Funktionen der Maustasten werden vertauscht.
14	TIME AND MOOR	10 Sekunden Bonus.
15	EXTENDED, FAMOUS, FUNNY MIX, SUNDAY	Es erscheint eine dieser Meldungen, aber wer einen Effekt erwartet, wartet vergeblich.
16	TIME IS MONEY	Für jede Sekunde, die von nun an verstreckt, bekommen Sie einen Punkt.
17	LEAF BONUS	Für jedes Blatt, das Sie abschießen, bekommen Sie 10 Punkte.
18	ANTI CLOCK	Für fünf Sekunden läuft die Uhr nicht ab, sondern zählt wieder hoch = 10 Sekunden Bonus!

19	ROSWELL	In den nächsten 30 Sekunden verschwindet immer das Huhn, das sich am nächsten an Ihrem Fadenkreuz befindet.
20	FREEZE	Für 10 Sekunden bleiben alle Hühner erstarrt in der Luft hängen und sind so recht leicht zu treffen.
21	-	Alle Blätter verschwinden.
22	SUMMER	Bis auf die Meldung ist dieses Blatt absolut ereignislos.
23	COUNTDOWN	Für die Hühner gibt es immer weniger Punkte: 1. Huhn: 25 Punkte 2. Huhn: 24 Punkte 3. Huhn: 23 Punkte usw. Bei Null ist noch nicht Schluss, denn danach geht es im negativen Bereich noch weiter. Das kann teuer werden!
24	VIRTUAL 5	Es werden immer die fünffachen Punkte einer Aktion angezeigt. Gemeinerweise wird aber nur die übliche Punktzahl gutgeschrieben.
25	MISSED IT	Für eine Kurze Weile trifft man nicht das anvisierte Ziel, sondern irgend ein beliebiges Objekt.
26	CARPE DIEM	Die nächsten drei Heißluftballons, die Sie abschießen, bringen Ihnen fünf Sekunden Zeitbonus.
27	BIG PENALTY	Höchststrafe: Es wird Ihnen ein Punkt abgezogen.

Einige Blätter halten ein anderes Ereignis bereit, wenn man sie mit der zweiten Munition abschießt:

Blatt	Meldung	Ereignis
5	INVISIBLE	Für 10 Sekunden verschwindet Ihr Fadenkreuz. Da kann nur noch Pi mal Daumen gezielt werden.
7	TICK TACK	Für den Rest des Spiels ist die Uhr verschwunden, die Zeit läuft allerdings natürlich weiter.
13	NERVOUS	Für kurze Zeit zittert Ihr Fadenkreuz wie verrückt, was das Zielen recht schwer macht.
23	GONE	Schluss mit der Jagd: Alle Hühner verschwinden!



Auch die Blumensamen bescheren Ihnen unterschiedliche Extras. Was für ein Ereignis vom Abschuss eines Samens ausgelöst wird, hängt davon ab, in welchem Bereich des Spielfeldes der Samen abgeschossen wird. Welches Ereignis sich wo versteckt, können Sie an dem Koordinatensystem erkennen. Jedes Ereignis kann natürlich nur ein mal ausgelöst werden:

Bereich	Meldung	Ereignis
1	SLOWMO	Für zehn Sekunden erscheint ein blinkendes "R" und die Hühner fliegen in Zeitlupe.
2	HEAVY METAL	Für 15 Sekunden tragen die Hühner eine schwere Panzerung und sind nur mühsam zu erlegen: Erste Munition: Vier Treffer Zweite Munition: Zwei Treffer Dritte Munition: Ein Treffer
3	STRANGE NEW WORLD	Wenn Sie mit der Maus nach rechts gehen, scrollt das Bild nach links und umgekehrt. Der Effekt hält 30 Sekunden an.

4	MOORTIME	10 Sekunden Bonus.
5	HIT ME	Für eine kurze Zeit sind die Hühner nicht zu treffen, da Sie Ihrem Fadenkreuz ausweichen.
6	HURRY UP	Ihnen werden fünf Sekunden abgezogen.
7	MOORHUHN COUNT	Sie erhalten Bonuspunkte in Höhe der doppelten Zahl bisher erlegter Hühner. Haben Sie also bis zu diesem Zeitpunkt 35 Hühner abgeschossen, erhalten Sie 70 Punkte.
8	HEBEL	100 Punkte Abzug.
9	FIVE MOOR	Für jedes Huhn bekommen Sie fünf Punkte mehr.
10	-	Es fliegen doppelt so viele Samen durch die Luft.
11	JAM SESSION	Ihr Gewehr hat für fünf Sekunden eine Ladehemmung und Sie können nicht mehr schießen.
12	Meldung eines Blatt-Extras	Es wird wahllos eines der Blatt-Extras ausgelöst.
13	EVERYTHING COUNTS	Wenn Sie den Leuchtturmwärter verärgert haben, bekommen Sie alle Punkte gutgeschrieben, die er erzielt, auch die negativen.
14	LESSMUN	Von der ersten und zweiten Munition haben Sie von nun an zwei Patronen WENIGER im Gewehr.
15	MOORMUN	Von der ersten und zweiten Munition haben Sie von nun an zwei Patronen MEHR im Gewehr.

Sollten Sie auf der Jagd nach einem bestimmten Samen-Extra sein, und es will partout kein Samen in den richtigen Bereich fliegen, können Sie auch einen Samen dorthin treiben. Schießen Sie einfach knapp neben den Samen. Durch den Luftzug wird er in die andere Richtung getrieben.

Der Moorfrosch



Selbstgefällig grinst er sie an und weicht all Ihren Schüssen aus. Ihn zu erlegen ist die Königsklasse unter den Moorhuhn Extras! Hier erfahren Sie alles über die einzige Möglichkeit, den grünen Plagegeist loszuwerden:

- 1) Im Laufe des Spiels müssen Sie das Lesshuhn ausrotten.
- 2) Holen Sie sich die zweite Munition!
- 3) Erlegen Sie das Moorhuhn im Wald. Sie können die Gelegenheit nutzen, wenn Sie die Steine auf dieser Seite des Spielfeldes wegputzen!
- 4) Erlegen Sie den Hai und 15 kleine Fische!
- 5) Sichern Sie sich durch den schnellen Abschuss von drei Hühnern die dritte Munition!
- 6) Weg mit der Schildkröte!
- 7) Holen Sie den Specht vom Baum!
- 8) Erlegen Sie in der Zweit zwischen 0:35 und 0:25 zuerst den Hasen und dann den Igel! Sie erhalten dann die Meldung RACE OVER.
- 9) Lösen Sie das Blatt-Extra GONE aus!

10) Nun können Sie in Ruhe den Frosch erledigen. Das bringt Ihnen 999 Punkte und dritte Munition ohne Ende.

Aufgrund der Ausrottung des Lesshuhns sollte Ihnen klar sein, dass der Abschuss des Moorfroschs nicht gerade zum Stürmen des Highscores geeignet ist. Aber versuchen Sie mal, diese Aufgabe zu lösen. Allein das Ziel zu erreichen ist Lohn und Ehre genug!

MOORTRIS

Als kleiner Bonus ist im Startscreen diese kleine Moorhuhn-Version des Spielklassikers Tetris versteckt. Um eine Runde MOORTRIS zu starten, müssen Sie in der Reihenfolge von links nach rechts auf alle Buchstaben des Titels schießen.

Das Spiel selber wird mit der Tastatur gespielt. Bei MOORTRIS fliegen Moorhühner in verschiedenen Formationen von links nach rechts. Mit den Cursor-Tasten „oben“ und „unten“ können Sie die Höhe bestimmen, auf der die Hühner fliegen. Mit den Cursor-Tasten „rechts“ und „links“ können Sie dafür sorgen, dass die gesamte Formation gedreht wird. Mit der Leertaste wird der Flug der Hühner stark beschleunigt.

Ein paar Worte zum Schluss

Nun sind sie bestens ausgestattet, um auf eine erfolgreiche Jagd zu gehen. Neuigkeiten rund ums Moorhuhn, noch mehr Tipps und Tricks von Experten und jede Menge nette Kleinigkeiten gibt es unter den Adressen www.moorhuhn.de und www.moorhuhn-world.de. Und wenn das immer noch nicht reicht, dann wissen Sie einfach: Sie sind moorhuhnsüchtig!