



Schneeflöckchen, Weißbröckchen ...

Moorhuhn 2 schlug direkt ein wie eine Bombe. Am Tag der Veröffentlichung brachen unter dem Ansturm auf den Download teilweise Serverzentren zusammen, die normalerweise für einen ordentlichen Datenverkehr im Internet innerhalb Deutschlands sorgen. Da hatte man die Rechnung wohl ohne den Suchtfaktor Moorhuhn gemacht.

Dementsprechend wurden schnell Stimmen laut, denen Moorhuhn 2 nicht reichte, doch ein dritter Teil sollte erst einmal in Ruhe geplant werden. Um dennoch möglichst schnell für Nachschub zu sorgen, wurde Moorhuhn – Winter Edition aus der Taufe gehoben.

Neues im winterlichen Gewand

Zunächst die Konstante: Die Hühner bringen immer noch, je nach Entfernung, zwischen 5 und 25 Punkte. Um die Veränderungen aus zuzählen, bedarf es ein paar Sätze mehr. Das Mutterhuhn hat in der Winter Edition einen Schal um, aber das war's auch schon mit den Veränderungen, die 25 Punkte bleiben.

Ebenfalls geblieben sind die Bonuspunkte für mehrere Treffer, die in besonders kurzer Zeit gelandet werden:

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

Das Memmenhuhn



Das Memmenhuhn selber ist zwar nicht neu, aber in Moorhuhn 2 war es eindeutig wesentlich quirlicher. Wenn man die ganze Zeit in seinem Versteck hockt, auch wenn der Winter längst über das Land

gezogen kommt, kriegt man eben kalte Füße. Und wenn man so konsequent sitzen bleibt wie das Memmenhuhn, friert man auch schon mal komplett ein. Ein leichtes Ziel, das immerhin 250 Punkte bringt.

Der Punktegewinn lässt sich sogar noch auf 300 Punkte steigern. Schießen Sie 20 mal auf den Eiszapfen, der links unter dem Memmenhuhn am Baum hängt, und Sie werden ein ganz erstaunliches Ereignis erleben.

Der Hochstand

Auch hier hat sich wieder eines der Hühner versteckt, kann aber ebenso wieder für 25 Punkte abgeschossen werden. Auch der Hochstand lässt sich dann wieder komplett zerlegen. Aber nur, wenn man die Spezialmunition hat.

Der Munitions-Baum

Der mittlere der drei Bäume beschert Ihnen zusätzliche Munition, wenn Sie ihn ein wenig zurechtstutzen. Schießen Sie zunächst mit Hilfe der Spezialmunition alle Eiszapfen von diesem Baum. Ist das erledigt, können Sie den linken und den rechten Ast des Baumes abschießen. Ein paar gezielte Treffer auf die Astgabelung, und die Baumkrone ist Geschichte. Dafür befinden sich in Ihrem Magazin nun 10 Patronen anstelle der üblichen acht.

Die Steine und ihre Wirkung

Durch das Abschießen aller Steine können Sie sich wieder die Spezialmunition sichern. Zusätzlich können Sie jedoch Ihren Punktegewinn maximieren: Wenn Sie in dem Zeitraum zwischen 0:39 und 0:35 auf die Schneeflocken schießen, schießen Sie dadurch das Codewort SECRET frei. Wenn Sie nun auf die Steine schießen, bekommen Sie für die ersten der acht Steine 10 Punkte anstelle der sonst üblichen zwei. Genaueres zu dem Codewort erfahren Sie ein wenig später.

Das Geisterhuhn

Im Wald versteckt sich ein mysteriöses Geisterhuhn, an dem Mulder und Scully ganz sicher Ihre Freude hätten. In unregelmäßigen Abständen erkennen Sie zwischen den Bäumen im Wald die Augen dieses Zeitgenossen. Für einen Treffer bekommen Sie 30 Punkte.

Das Boot auf dem Eis und die Folgen des Kenterns



Wie bereits in Moorhuhn 2, kann das Boot mit Hilfe der Spezialmunition im See versenkt werden, was Ihnen 50 Punkte einbringt. Doch das entstandene Loch in der Eisdecke kann Ihnen auch weiterführend von großem Nutzen sein.

Wie es sich für eine ordentliche Schneelandschaft gehört, gibt es in dieser Landschaft natürlich einen Schneemann. Schießen Sie ihm vor, bzw. hinter die Füße, hüpft er in die entgegengesetzte Richtung. Für die ersten fünf Schüsse bekommen Sie jeweils 10 Punkte. Wenn Sie das Boot bereits versenkt haben, können Sie durch die Schüsse den Schneemann in das Loch im Eis hüpfen lassen. Das bringt Ihnen weitere 50 Punkte ein.

Leise rieselt der Schnee...



Die Schneeflocken, die auf die Erde fallen, können ebenfalls abgeschossen werden. Pro Schneeflocke gibt es einen Punkt und einen Buchstaben. Werden genug Schneeflocken abgeschossen, ergeben die Buchstaben ein Codewort, durch das ein bestimmtes Ereignis ausgelöst wird. Das knifflige an der Sache ist allerdings, dass das Codewort von der Zeit abhängig ist, in der das Codewort freigeschossen wird. Welches Codewort wann abgeschossen wird und was es bewirkt, können Sie der folgenden Tabelle entnehmen:

Zeitraum	Codewort	Ereignis
1:30 – 1:25	SUMMER	Es hört auf zu schneien
1:24 – 1:20	MANIAC	100 Punkte Bonus
1:19 – 1:10	BOHNE	100 Punkte Abzug
1:09 – 1:00	CRAZY	Die Maussteuerung wird umgekehrt
0:59 – 0:55	KILLER	100 Punkte Bonus
0:54 – 0:50	EXTRA	Hühner bis zum Abwinken!!!
0:49 – 0:45	AMMO	Die nächste Schneeflocke bringt Ihnen 100 Punkte, dummerweise aber auch 20 Sekunden Zeitabzug.
0:44 – 0:40	EXTRA TIME	Die Zeit springt auf 1:30 zurück, danach gibt es keine weiteren Schnee-Boni mehr
0:39 – 0:35	SECRET	Spezialmunition
0:34 – 0:30	SPECIAL	Die Zeit wird kurzzeitig eingefroren
0:29 – 0:25	TRIPLE-X	Die Punktezahl der folgenden Treffer wird verdreifacht
0:24 – 0:20	BAD-BOY	Alle Punkte werden gelöscht. Pech gehabt!
0:19 – 0:15	HUNTER	Für jedes Ziel gibt es kurzzeitig zwei Punkte mehr als sonst.
0:14 – 0:10	THANK-YOU	100 Punkte Bonus
0:09 – 0:05	SLEEP-MODE	Die Zeit bleibt kurzzeitig stehen
0:04 – 0:02	LOSER	Das Spiel wird vorzeitig beendet
0:01 – 0:00	SURPRISE	150 Punkte Bonus

Der Mond von Wanne-Eickel

Wer will den schon? Also weg damit. Schießen Sie zwei mal auf den Mond, gehen in der Stadt alle Lichter an. Beeilen Sie sich, auch diese Lichtquellen zum Erlöschen zu bringen. Sind alle Lichter der Stadt ausgeschossen, erhellt ein buntes Feuerwerk den Himmel über der Stadt, was einen Menge 25er Hühner aufschreckt.

Das alleine bringt Ihnen schon ordentlich Punkte ein. Ein kleiner Tipp am Rande: Je schneller Sie die Lichter der Stadt wieder ausschießen, desto mehr Punkte bekommen Sie pro Lampe!

Ohne den Mond sind in der Stadt die gleichen Punkte zu holen, wie in der regulären Ausgabe von Moorhuhn 2:

- 10 Sekunden Bonus für den rechten Kirchturm, dafür aber 25 Punkte Abzug

- 15 Punkte für den linken Turm
- Für das letzte Haus auf der linken Seite im Anschluss 25, 15, 10 und 5 Punkte.



Das Flugzeug

Das Flugzeug durchschneidet wieder den Himmel, kann wieder abgeschossen werden und bringt dafür wieder 25 Punkte Abzug. Haben Sie jedoch die Lichter in der Stadt bereits abgeschossen, bekommen Sie 15 zusätzliche Sekunden.

Die Grabstätte

Die alte Grabstätte lässt sich komplett in ihre Einzelteile zerlegen. Um dabei eine möglichst große Punkte-Ausbeute zu machen, sollten Sie allerdings eine bestimmte Reihenfolge einhalten:



- 1) Großer Grabstein rechts: 20 Punkte
- 2) Großer Grabstein links: 10 Punkte
- 3) Danach den Rest der Gruft systematisch von rechts nach links und von oben nach unten: 30
- 10 - 20 - 10 - 30 - 10 - 30 - 10 - 50
- 4) Wir bemühen mal wieder den Taschenrechner: 230 Punkte!

Die kleinen Grabsteine können auch abgeschossen werden. Dafür gibt es zunächst zwar pro Stein einen Punkt abgezogen, aber für zwei der Steine bekommen Sie jeweils 25 Punkte. Welche Steine das sind, wird vor jedem Spiel per Zufallsgenerator bestimmt. Haben Sie die beiden 25er Steine gefunden, ertönt eine Grabesstimme, die bei den Moorhühnern das große Zittern auslöst. Für kurze Zeit wird Ihnen für jeden Treffer die doppelte Punktzahl gutgeschrieben.

Stonehenge



Diese alte keltische Kultstätte kann von Ihnen abgeschossen werden (ist hier denn überhaupt noch was vor Ihnen sicher?). Das Ergebnis: 20 Punkte. Wenn Sie sich Zeit lassen und das Gebilde erst in den letzten fünf Sekunden niederschießen, erhalten Sie sogar 50 Punkte. Stonehenge und die Grabstätte spielen allerdings eine wichtige Rolle für ein weiteres Opfer: Den Maulwurf!

Eiszapfen an den Bäumen

Auch die gehören zu einer richtigen Winterlandschaft einfach dazu. Doch was ein echter Moorhuhn-Zapfen sein will, der muss schon ein bisschen was zu bieten haben. Alle Eiszapfen können mit der Spezialmunition abgeschossen werden. Dafür gibt es jeweils zwei Punkte. Doch das ist natürlich noch nicht alles.

Wenn Sie zum Beispiel mit der Standard-Munition auf die Eiszapfen am großen Baum ganz rechts im Spielfeld schießen, werden Sie feststellen, dass die Eiszapfen an der linken Seite des Baumes verschiedene Töne von sich geben, wenn Sie mit der gewöhnlichen Munition darauf schießen. Beginnt man links oben und wandert dann die Eiszapfen an dieser Seite des Baumes herunter, ergeben die Töne eine C-Dur Tonleiter. Kann das Zufall sein? Natürlich nicht.

Spielen Sie auf den Eiszapfen den alten Gassenhauer „Alle meine Entchen“, erscheinen massenweise Hühner, die Sie leicht niederschießen können. Wenn Sie einfach mal die Tonleiter spielen wollen, sollten Sie das in umgekehrter Reihenfolge tun. Wenn Sie diese Eiszapfen von unten nach oben einmal entlanggehen, bekommen Sie dafür 50 Punkte. Wählen Sie die Reihenfolge von oben nach unten, werden Ihnen 20 Punkte abgezogen.

Alle Eiszapfen im Spiel spielen außerdem noch wichtige Rolle für ein anderes Geheimnis. Dazu kommen wir auch gleich als nächstes.



Die Spinne

Sie haben die Spinne nicht gefunden? Kein Wunder, wird Sie doch von einem Eiszapfen verdeckt, der von dem Ast herab hängt. Holen Sie den Zapfen mit der Spezialmunition vom Baum, dann steht einem Abschuss der Spinne und den 50 Punkten dafür nichts mehr im Wege.

Der Vogel und sein Häuschen



Der kleine Piepmatz ist ein ganz schön flinker Vogel, der Ihnen schon beim Zielen ausweicht. Doch es gibt natürlich einen Trick, wie Sie ihn doch erledigen können. Spielen Sie direkt zu Beginn das Spiel das Schneeflocken-Ereignis SUMMER frei (Wie das geht, wurde bereits beschrieben). Schnappen Sie sich danach unbedingt die Spezialmunition, mit der Sie dann alle Eiszapfen von allen Bäumen schießen müssen. Anschließend wird noch Stonehenge zerlegt. Wenn Sie nun auf das verschneite Vogelhäuschen schießen, wird der Vogel unter dem herabfallenden Schnee begraben, was Ihnen als frisch gekröntem BIRD-KILLER 333 Punkte einbringt.

Der Maulwurf

Wenn Sie Stonehenge in den ersten fünf Sekunden des Spiel niederschießen, bekommen Sie einen Zeitbonus von fünf Sekunden und der Maulwurf wird hervorgelockt. Um ihn zu erwischen, müssen Sie allerdings noch die Grabstätte komplett zerlegen. Danach bringt Ihnen der Abschuss des Maulwurfs 50 Punkte ein. Insgesamt lassen sich so also bequem 300 Punkte erzielen (Stonehenge: 20 + Grabstätte: 230 + Maulwurf: 50).



Tic-Tac-Toe

Zwischen den beiden kleineren Bäumen finden Sie ein kleines Tic-Tac-Toe Spielfeld, das jemand in den Schnee gemalt hat. Wenn sich schon jemand diese Mühe gemacht hat, kann man das ja nicht ungenutzt lassen. Schießen Sie mal in eines der Kästchen und gehen dann gerade weit genug weg, bis das Feld nicht mehr zu sehen ist. Wenn Sie nun zurückkehren, hat Ihr unsichtbarer Gegenspieler seinen Zug gemacht.

So geht es dann weiter, bis einer gewonnen hat oder ein Gleichstand erreicht wurde. Schaffen Sie es, Ihren Gegner zu schlagen, bekommen Sie zur Belohnung 200 Punkte. Wer versucht zu pfuschen und direkt auf zwei Felder schießt, bekommt zur Strafe 100 Punkte abgezogen.